

REX

Aide de jeu / traduction proposée par [Gus&Co](#) V2



Conditions de victoire

- Un joueur non-allié remporte la partie s'il possède **3** fortifications (=Strongholds) à la fin de la phase 6.
- Si **deux** joueurs sont alliés, ils doivent contrôler **4** fortifications (uniquement à 4-6 joueurs)
- Si **trois** joueurs sont alliés, ils doivent contrôler **5** fortifications (uniquement à 5-6 joueurs)
- Si aucun joueur n'a remporté la victoire à la fin du 8^e tour, les Sol ou Hacan peuvent remporter la victoire selon leurs conditions respectives.
- Si aucun joueur ne remporte la victoire, c'est le joueur qui possède le plus de fortifications qui gagne.

Tour de jeu

Phase 1 : Influence

Le premier joueur tire la première carte Influence et résout la carte. Il s'agira la plupart du temps de placer des jetons « influences » sur le plateau. **Attention**, si la case est en d'être bombardée, on ne place aucune Influence.

Une fois qu'elle a été résolue, la carte Influence est défaussée face ouverte à côté de la pile Influence (important pour les cartes Influence « Sol Offensive »)

Phase 2 : Enchères

Le joueur tire autant de cartes Stratégie que de joueurs, moins les joueurs qui ont déjà 4 cartes Stratégies en main !

Le premier joueur initie une enchère pour la première carte Stratégie, face cachée. Une fois acquise, le joueur suivant dans l'ordre du tour initie la 2^e enchère pour la 2^e carte, et ainsi de suite. Si un joueur possède 4 cartes Stratégies, il ne peut alors plus participer aux enchères.

Les cartes Stratégies non-achetées sont remises dans leur pile respective.

Phase 3 : Recrutement

Chaque joueur, en commençant par le premier, peut acheter au **maximum 5 unités** et **un Leader**, et ceci incluant son Recrutement gratuit, de la réserve commune.

Chaque unité recrutée en plus de son total gratuit autorisé coûte 2 Influences.

Pour recruter un Leader, on paie autant d'Influences que la force du Leader choisi.

Phase 4 : Manœuvres

1. Déplacement : chaque joueur, en commençant par le premier, peut déplacer n'importe quel nombre de ses unités **d'une seule et unique** case jusqu'à un **maximum de deux cases** adjacentes. Toutes les unités déplacées doivent finir leur mouvement sur la même case. Les unités peuvent traverser des cases occupées, mais en aucun cas quitter, traverser ou entrer dans une case bombardée.

2. Déploiement : Chaque joueur, en commençant par le premier, peut placer autant d'unités désirées sur **une seule case du plateau**, n'importe où. Si la case est **vide ou occupée par ses propres unités, chaque nouvelle unité placée coûte 1 Influence**. Si la case est occupée par des **unités ennemies, le coût est de 2 Influences**. Attention, on ne peut jamais se déplacer ou se déployer dans une case occupée par un allié.

Un joueur ne peut pas déployer ses unités dans une case bombardée.

Phase 5 : Bataille

Chaque joueur, en commençant par le premier, résout toutes ses batailles l'une après l'autre. Une bataille intervient lorsque des unités ennemies se trouvent sur la même case.

Voir le détail des batailles plus loin dans l'aide de jeu.

Phase 6 : Collecte

1. Chaque joueur qui contrôle une case peut prendre maximum deux Influences de la case. Les Influences non-prises demeurent sur le plateau.

2. Chaque joueur reçoit deux Influences de la banque

Phase 7 : Bombardement

1. Le premier joueur tire la première carte Bombardement

2. Les cuirassés (=Dreadnought) se déplacent d'autant de cases que le chiffre indiqué sur la carte, toujours par **case croissante**. S'ils arrivent à 18, ils recommencent à 1. Chaque case traversée par les cuirassés est bombardée. Toutes les unités et Influence présents sur une case sont détruits et partent à la réserve commune (sauf si case protégée par un bouclier / symbole vert).

3. Le premier joueur remet la carte Bombardement tirée dans sa pile et mélange le tout.

4. Le jeton du premier joueur passe au prochain joueur à gauche.

Bataille

Lorsque deux joueurs non-alliés se trouvent sur la même case, une bataille s'ensuit. Chaque joueur résout toutes ses batailles l'une après l'autre, puis c'est au joueur suivant de faire pareil.

Attention, deux alliés ne peuvent jamais se trouver sur la même case. Ils peuvent toutefois traverser une case occupée par un allié.

1. Rapport des forces en présence

Chaque participant annonce le montant de cartes Stratégies en main, le nombre d'unités à disposition sur la case, et la force de tous ses Leaders à disposition. Les deux joueurs retournent ensuite tous leurs Leaders face cachée.

2. Choix de la force

Chaque joueur prend un compteur de bataille et choisit en secret entre 0 et le nombre d'unités qu'il possède.

3. Engager un Leader

Chaque joueur choisit **un** Leader à engager, et prend le jeton correspondant de la réserve. Ce jeton est ensuite inséré dans l'espace désiré du compteur de bataille selon les cartes Stratégies choisies (entre 0 et 2, mais au maximum une en attaque et une en défense).

Attention, un Leader impliqué dans une bataille **ne peut pas participer à nouveau à une bataille sur une autre case.**

4. Révélation du compteur

Les deux joueurs révèlent simultanément leur compteur

5. Engager des cartes Stratégies

Les joueurs révèlent leur(s) carte(s) Stratégies choisie(s) en pt.3 La carte précédemment choisie doit être impérativement choisie.

6. Révélation de traîtres

Si un des joueurs a la carte Traître correspondant au Leader joué par son adversaire, la bataille est automatiquement gagnée. Si les deux joueurs ont joué des cartes Traîtres correspondants aux Leaders ennemis, la bataille est perdue pour les deux joueurs.

7. Résolution des cartes Stratégies

Dans l'ordre du tour, chaque joueur résout ses cartes et en applique les effets. Les Leaders détruits sont immédiatement défaussés dans la réserve et ne comptent plus dans la bataille.

8. Détermination du vainqueur

Les joueurs additionnent la force de leur Leader au nombre sélectionné sur le compteur de bataille.

Le vainqueur est le joueur qui possède le plus haut total. En cas d'égalité, le vainqueur est celui dans l'ordre du tour.

Le perdant perd toutes ces unités sur la case, ainsi que toutes les cartes Stratégies impliquées dans la bataille. Le Leader n'est toutefois pas défaussé (le cas uniquement grâce à une carte Stratégie).

Le vainqueur perd un nombre équivalent de ses unités comme indiqué sur son compteur. Exception : si un joueur remporte la bataille grâce à une carte Traître, il ne perd pas ses unités.

Le vainqueur peut décider de garder ou de défausser autant de cartes Stratégies jouées dans le combat.

Alliances

REX est particulièrement interactif puisque les joueurs pourront former et rompre des alliances au fil de la partie.

Dès qu'une carte Influence « Temporary Ceasefire » est tirée, les joueurs peuvent établir ou rompre des alliances. Attention, un joueur ne peut participer qu'à **une seule et unique alliance**.

Les alliances doivent être acceptées par les parties, ce qui n'est pas le cas de la rupture. Pour ne pas faire durer les discussions, les joueurs peuvent s'entendre pour limiter cette partie de négociation à 2-4 minutes.

Attention, à 3 joueurs, on ne peut pas du tout former d'alliances.

A 4 joueurs, on ne peut former d'alliances qu'entre deux joueurs.

Indications sur le plateau

Chaque case possède un ou plusieurs symboles.



Les unités se trouvant sur cette case ne sont pas détruites par le bombardement. La case est toutefois considérée comme bombardée, on ne peut donc ni en sortir ni y rentrer.



Cette case correspond à une forteresse, donc les objectifs à contrôler pour la victoire.



Cette case signifie que de l'Influence peut y être placée pendant la partie.



On ne peut pas combattre dans cette case, alliés comme ennemis peuvent s'y trouver librement.



Les unités d'un joueur qui contrôlent cette case peuvent se déplacer jusqu'à 4 cases adjacentes (et non plus seulement 2).