

STAR  
CONNECTION

# PHANTOM

- RAIDERS RUSH -



RÈGLES DU JEU



# STAR CONNECTION PHANTOM

- RAIDERS RUSH -

[ Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 10 ans ]

Minerai aux propriétés uniques, le dacidium est la ressource la plus convoitée de l'univers. Converti en source d'énergie, il alimente colonies et vaisseaux et maintient le fragile équilibre de la civilisation galactique. Bien que le minerai abonde, l'avidité que suscite son exploitation mène toujours au conflit.

Aujourd'hui, justement, plusieurs aventuriers convergent à grande vitesse vers le même quadrant de la galaxie. On vient d'y découvrir de nouveaux gisements. Ce sont des marginaux, des fuyards, des pirates. Ils ont tout abandonné et rêvent de fortune facile. La fièvre du dacidium s'est emparée d'eux. Ils en oublient toute prudence. Pourtant l'ombre du Phantom a déjà tendu sa toile sur leur destinée. Propageant l'effroi jusqu'aux systèmes centraux, ce nom évoque autant de mystères que d'admiration, de scepticisme que de crainte. Qui se cache derrière cet insondable masque ?

L'être shao'naal surveille en silence les chasseurs de minerai, comme guettant ses proies, aussi vif à les détruire qu'à les recruter pour ajouter dans ses rangs quelques nouveaux fidèles, conscients de l'être ou non.

Ainsi sont les dangers qui attendent les aventuriers.  
Ainsi est la loi du Phantom.



## [ Matériel ]

1 carte stellaire (pour 2-3 joueurs au recto, pour 4-5 joueurs au verso)  
1 dock de chargement  
52 petites cartes Équipement  
50 cartes Aventure  
5 fiches Aventuriers  
5 pions Aventuriers, 1 pion Phantom et leurs socles de couleur  
2 jetons blobulopode et mine dérivante  
2 dés spéciaux  
72 cristaux de dacidium

## [ Mise en place ]

- Placez la **carte stellaire**, sur sa face appropriée, au centre de la table.
- Disposez le **dock de chargement** à proximité.
- Formez une pioche avec les cartes **Équipement** et installez-la face cachée sur la case la plus à gauche du **dock**. Retournez et disposez 1 carte **Équipement** sur ses soutes A et B.
- Le pion **Phantom**, les 2 jetons, la réserve de **dacidium** et les dés sont placés à portée des joueurs.
- Chaque joueur récupère 2 cristaux de **dacidium** et pioche secrètement 1 carte **Équipement** qu'il garde dans sa main.
- Il choisit ensuite l'**aventurier** qu'il souhaite incarner et place sa fiche devant lui. Il s'empare du pion **Vaisseau** correspondant et le place sur un **système** libre de la **carte stellaire**.
- Les fiches et les pions **Vaisseau** des **aventuriers** non joués sont remis dans la boîte.
- Disposez au hasard une **carte Aventure** devant chaque **système** de la **carte stellaire**.

Le premier joueur est le dernier à avoir voyagé dans un vaisseau spatial. À défaut, le plus jeune des **aventuriers** est nommé premier joueur.



Pion Phantom

Cartes Équiepmnt

Cartes Aventure

Dacidium



Plateau Carte Stellaire

Dés

Pion et carte aventurier

Plateau Soute

## [ Vainqueur ]

Le premier **aventurier** à posséder à la fois le nombre de cristaux de **dacidium** requis (voir tableau ci-dessous) **ET** le pion **Phantom** à la fin de son tour, remporte la partie.

Nombre de joueurs	2	3	4	5
Quantité minimum de cristaux de dacidium à posséder pour prétendre à la victoire	21	19	17	15

## [ Tour de jeu ]

Le premier joueur effectue les 3 phases décrites ci-dessous, puis c'est à l'**aventurier** assis à sa gauche de jouer, et ainsi de suite. Si vous ne voulez pas effectuer une phase, annoncez que vous passez. Vous pouvez passer autant de phases que vous le souhaitez dans un tour :

- Phase **Équipement**
- Phase **Déplacement et Combat**
- Phase **Aventure**



## [ Phase Équipement 1/2 ]

Équipez votre **vaisseau** en récupérant des cartes **Équipement** au **dock**. Vous pouvez intégrer à votre main toutes les cartes **Équipement** d'une des deux **soutes**.

1. Si au début de cette phase, le contenu d'une des deux **soutes** (**A** ou **B**) vous convient, ajoutez toutes ses cartes **Équipement** à votre main puis passez directement à la phase suivante.
2. Si vous souhaitez obtenir davantage d'**équipements**, vous pouvez révéler la première carte de la pioche et la placer dans la **soute** de votre choix.

ATTENTION ! Une **soute** ne peut pas recevoir plus de 10 points de charge.

- Si la carte piochée ne peut être placée ni en **soute A**, ni en **soute B**, ajoutez cette carte à votre main et laissez les autres cartes parce qu'il y a surcharge. Passez ensuite à la phase suivante.

- Sinon, tant qu'il y a de la place en **soute**, vous pouvez renouveler cette opération et tirer une nouvelle carte jusqu'à ce que vous décidiez de prendre le contenu d'une **soute** ou qu'il y ait surcharge.



## [ Phase Équipement 2/2 ]

À noter : certaines cartes **Équipement** offrent des crédits galactiques (Galaxol ). Vous ne pouvez pas choisir la **soute** dans laquelle ils apparaissent, celle-ci est indiquée sur la carte (A ou B).

A ce moment de votre tour, si vous avez plus de 7 cartes **Équipement** en main, remplacez le surplus sous la pioche.

Les cartes du **dock** restent à leurs places, disponibles pour l'**aventurier** suivant.



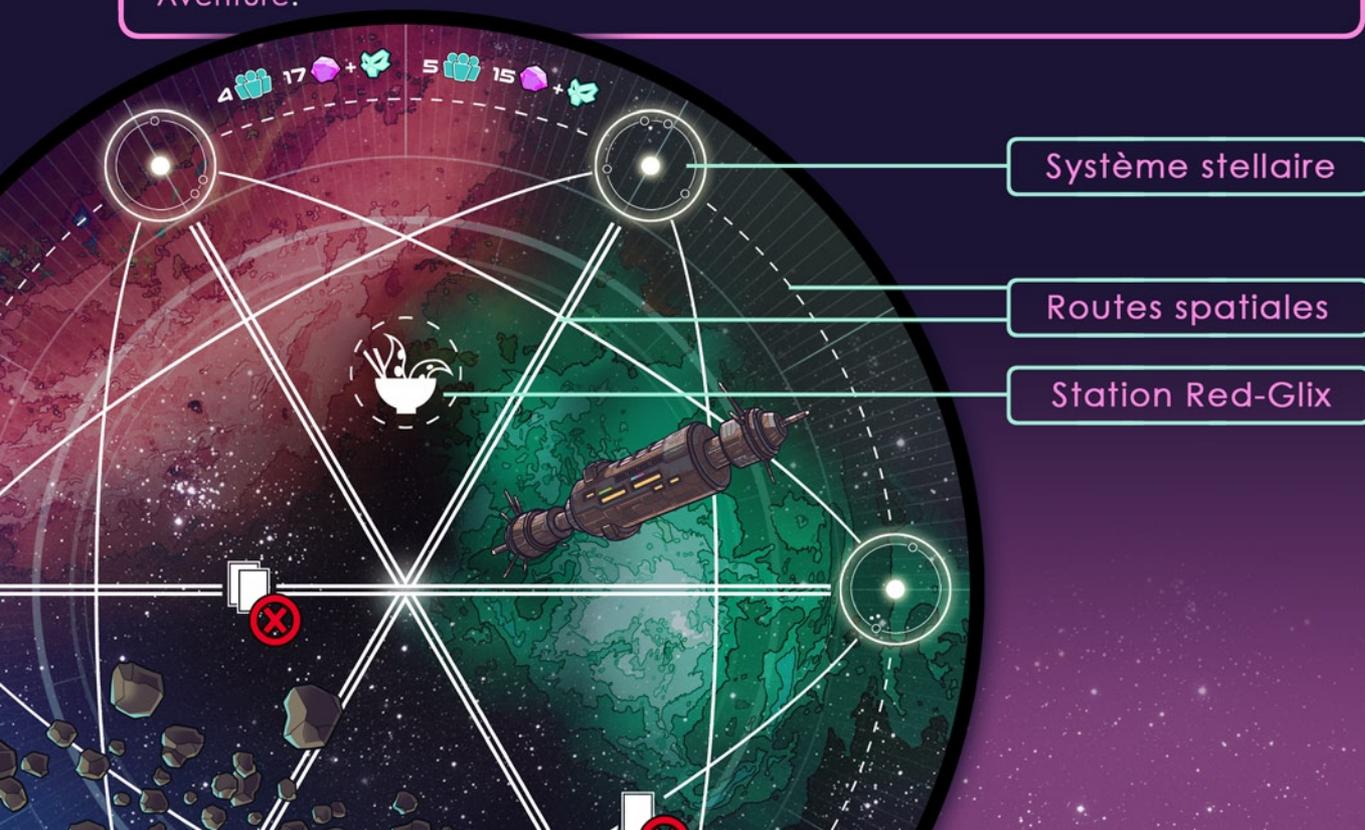
## [ Phase Déplacement, Combat et Phantom 1/2 ]

### Déplacement :

Vous pouvez déplacer votre pion **Aventurier** vers tout **système stellaire** relié à sa position actuelle par une **route spatiale**.

Les **routes** directes (en pointillés) sont gratuites. En revanche, emprunter des **routes** plus rapides nécessitent de défausser 1 carte **Équipement** de votre choix (trait continu) ou 2 (double trait continu).

- Si vous débutez votre tour à la **station spatiale** Red-Glix, vous devez déplacer gratuitement votre pion **Aventurier** sur le **système** de votre choix.
- Si le système atteint n'est pas défendu, passez directement à la phase **Aventure**.
- Si vous atteignez un **système** défendu par un **aventurier** adverse, il y a **combat**.
- Si vous ne souhaitez pas vous déplacer, passez directement à la phase **Aventure**.



## [ Phase Déplacement, Combat et Phantom 2/2 ]

### Combat :

Le dernier arrivé dans le système stellaire est l'attaquant, l'autre aventurier est le défenseur.

Prenez chacun un dé de combat et, si vous le souhaitez, placez devant vous, face cachée, une de vos cartes Équipement.

- L'attaquant lance son dé. S'il obtient la face Phantom, il remporte immédiatement le combat et passe à la phase Aventure. Sinon, il révèle sa carte cachée et additionne sa valeur à son dé.
- Puis le défenseur lance son dé. S'il obtient la face Phantom, c'est une victoire immédiate. Sinon, il additionne la valeur de sa carte et de son dé.
- Si un aventurier est déjà accompagné du Phantom, il ajoute +1 à son attaque.

L'aventurier le plus fort remporte le combat.

En cas d'égalité, relancez les dés.

L'aventurier vaincu récupère les deux cartes Équipement utilisées lors du combat et déplace son pion Aventurier sur la station spatiale Red-Glix. Si l'attaquant est le joueur vaincu, son tour de jeu est terminé, sinon il passe à la phase Aventure.

### Phantom :

- Le vainqueur récupère devant lui la silhouette du Phantom (même si celui-ci était au côté d'un joueur étranger au combat) et gagne 1 dacidium de la réserve.

- Si le vainqueur possédait déjà le Phantom, il ne gagne pas de dacidium.

- Un joueur qui débute son tour de jeu en possession du Phantom gagne 1 cristal de dacidium.



## [ Phase Aventure 1/3 ]

Quand vous êtes seul dans un **système**, vous pouvez vivre l'**aventure** associée.

Pour vivre une **aventure**, dépensez les cartes **Équipement** requises en haut à gauche de la carte **Aventure**. Emparez-vous de la carte et appliquez son effet. Les **galaxol**  interviennent comme des jokers, ils peuvent remplacer n'importe quel autre **équipement**, cependant certaines **aventures** nécessitent impérativement de dépenser des **crédits galactiques**.



Baucoup de cartes **Aventure** permettent de récupérer le précieux **dacidium** : prenez dans la réserve le nombre de cristaux indiqués et placez-les sur votre fiche **Aventurier**.

Les cartes **Aventure** à contour bleu sont à défausser à la fin du tour du joueur.  
Les cartes **Aventure** à contour rose sont à conserver.

Vous ne pouvez vivre qu'une seule **aventure** par tour de jeu.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

## [ Phase Aventure 2/3 ]

Explorations		Explorez ce système et gagnez le dacidium indiqué sur la carte. Puis défaussez cette carte.
Réapprovisionnement		Rejouez une nouvelle phase équipement. Puis défaussez cette carte.
Drone chapardeur		Volez 2 cristaux de dacidium ou 2 cartes équipement dans la main d'un ou plusieurs adversaires. Puis défaussez cette carte.
Embuscade		Tous les autres joueurs doivent défausser 1 cristal de dacidium. Puis défaussez cette carte.
Mine		Donnez immédiatement le jeton Mine au joueur de votre choix. Il lance le jeton. Si la Mine explose, il perd 2 cristaux de dacidium et défausse le jeton. Sinon, il donne le jeton au joueur de son choix qui devra le lancer au début de son prochain tour, etc.
Blobulopode		Prenez immédiatement le jeton blobulopode ainsi qu'1 cristal de dacidium. Au début de votre prochain tour, lancez le jeton pour savoir si le blobulopode reste avec vous ou bien s'il s'évade. S'il s'évade, donnez le blobulopode au joueur à votre gauche ainsi que le cristal de dacidium. S'il reste, gagnez immédiatement 1 cristal de dacidium supplémentaire et gardez le blobulopode.
Titans		Tous les autres joueurs défaussent une carte équipement de valeur 7 ou 8 de leur main ou bien vous donnent 1 cristal de dacidium. Puis défaussez cette carte.
Allégeance à Phantom		Placez immédiatement la figurine de Phantom devant vous. Gagnez 1 cristal de dacidium. Puis défaussez cette carte.

### [ Phase Aventure 3/3 ]

Champs d'astéroïdes		Tournez la carte stellaire d'un ou plusieurs crans : vous pouvez vivre l'aventure du nouveau lieu sur lequel est positionné votre pion. Puis défaussez cette carte.
Marché noir		Gagnez des cristaux de dacidium en fonction de la quantité de cartes marché noir que vous possédez. Prenez les cristaux de dacidium dans la réserve et indiqué sur votre carte aventurier.
Indic'		Réunissez deux cartes Indic' pour compléter l'hologramme et débloquent l'emplacement du trésor. Lancer une fois le dé et gagnez autant de cristaux de dacidium que la valeur obtenue (1 à 6). Défaussez une des 2 cartes et gardez l'autre.
Shao' Naal		Obligez votre adversaire à relancer son dé d'attaque. Une seule fois par combat.
Coffre fort		Placez immédiatement tous vos cristaux de dacidium sur cette carte. Ils sont désormais protégés des aventures à venir, jusqu'à la fin de la partie. Vos cristaux de dacidium acquis par la suite ne seront pas protégés.



### [ Fin de partie ]

Les tours s'enchaînent ainsi jusqu'à ce qu'un aventurier termine son tour avec le Phantom et le nombre de dacidium requis : il est alors déclaré **VAINQUEUR** !

## Remerciements



### Jérémie Caplanne :

*Je remercie Didier et Raphaël d'avoir permis ma connexion avec Kod et Kedi qui ont sublimé ce projet et donné corps à son univers ! Merci aussi aux prototesteurs de la première heure : la mutine Lucile, Julien et Cécile, Quentin, Célia, Arnaud, les joueurs de l'asso Vendôme en jeux et tous ceux avec qui j'ai pu jouer sur les festivals ludiques.*



### Team Kokedi :

*À Didier et Raphaël pour la confiance qu'ils nous ont accordé et à Jérémie pour partager avec nous sa vision du jeu et nous donner l'occasion de donner vie à Star Connection. À notre ami Inod, qui n'a jamais cessé de croire en nous. Aux deux teams Fusty, sans qui nous ne serions pas les mêmes aujourd'hui. Et à nos soutiens Patreon, fidèles depuis les débuts de la création de Star Connection*

Ce jeu est édité par Sweet November  
dans la collection Sweet Games  
1 rue des empereurs  
28200 Châteaudun – France  
(Conservez ces coordonnées)  
Conçu et développé en France  
Fabriqué en Chine  
© 2024 Sweet November

Auteur : Jérémie Caplanne  
Illustrateurs et Graphistes : Charles Vesic et Kedi Baron (@Team Kokedi)  
Développement : Raphaël Bovani et Didier Jacobée  
STAR CONNECTION est un univers original créé par Kedi Baron et Charles Vesic  
© 2024 Team KOKEDI

Facebook : Sweet Games  
[www.Sweetgames.fr](http://www.Sweetgames.fr)



Patreon : Team Kokedi  
[www.patreon.com/TeamKokedi](http://www.patreon.com/TeamKokedi)







STAR  
CONNECTION

# PHANTOM

- RAIDERS RUSH -

