

## **Eminent Domain : Microcosm de Seth Jaffee**

### **Matériel:**

- 18 cartes *Domain*
- 11 cartes *Planet*
- 5 cartes *Tech*

### **Mise en place:**

1. Mélanger les 18 cartes *Domain* pour former une pioche. Piocher les 3 premières cartes et les aligner face visible au centre de la table pour former la zone d'approvisionnement.
2. Former 3 paquets de *Planet* selon le coût: un paquet avec les 4 *Planet* de coût 0, un paquet avec les 4 *Planet* de coût 2, et un paquet de 3 *Planet* de coût 3.
3. Placer les 5 cartes *Tech*, face visible, sur l'aire de jeu.
4. Choisir aléatoirement le premier joueur.

### **Tour de jeu:**

Le tour de jeu d'un joueur se déroule en deux étapes:

1. Piocher
2. Jouer une action parmi les 2 possibles

### **Piocher:**

Le joueur actif choisi de mettre dans sa main une des 3 cartes *Domain* de la zone d'approvisionnement ou de piocher la première carte de la pioche (face cachée).

Si la zone d'approvisionnement a moins de 3 cartes, et s'il reste des cartes dans la pioche, la première carte de la pioche est mise dans la zone d'approvisionnement, face visible.

### **Jouer une action:**

Le joueur actif doit choisir une des 2 actions suivantes:

1. Jouer une carte de sa main:

Le joueur joue une carte de sa main et résout l'action écrite dessus. Ensuite, la carte est mise dans la défausse du joueur.

2. Prendre en main des cartes de sa défausse:

Le joueur reprends en main autant de carte qu'il le souhaite depuis sa défausse.

### **Fin du jeu:**

Quand la pioche est vide, continuer le jeu normalement sans ré-alimenter la zone d'approvisionnement. Quand la dernière carte de la zone d'approvisionnement est prise, le joueur actif termine son tour et le jeu se termine ensuite.

### **Calcul du score:**

Chaque joueur récupère les cartes qu'il en main et sa défausse, puis calcule ses points d'influence.

Chaque carte a un détail des points qu'elle apporte:

- *Colony* - Spoils: chaque carte indique le nombre de point d'influence en haut à droite.
- *Domain*: chaque carte indique le calcul à réaliser. Par exemple:

- x point par carte présente dans la zone Spoils
- y point par carte ayant un icône spécifique
- z point par carte d'une certaine couleur
- ...

Le joueur avec le plus de point remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a joué en second est déclaré vainqueur.

**Glossaire:**

**Colony:** carte *Planet* présente dans l'aire de jeu d'un joueur. Elle peut être face cachée ou face visible.

**Planet:** carte *Planet* dans la zone des planètes.

**Spoils:** zone où sont stockées les *Planet* ou Colony conquises militairement (via une action Warfare).

## Aide de jeu - détail des actions

**Colonize:** action de colonisation d'une *Planet*.

Pour coloniser une *Planet*, il faut révéler un nombre d'icône de colonisation égal au coût de la planète que l'on veut coloniser (0, 2 ou 3). Si le joueur actif révèle suffisamment d'icônes pour payer le coût de la colonisation, il prends une des *Planet* encore présentes dans la pile des *Planet*. Le joueur n'est pas obligé de prendre la première *Planet* de la pile, il prends celle qu'il veut. Si les cartes sont faces cachés, il ne peut pas les regarder avant d'en choisir une. Une fois que le joueur a "choisi" sa *Planet*, il peut la regarder, puis la place face cachée dans sa zone de jeu.

**Peek:** consulter une carte face cachée, et la remettre à sa place face cachée.

**Research:** action de recherche d'une technologie

Cette permet au choix:

- prendre une carte *Tech* de l'aire de jeu centrale.
- choisir une carte *Tech* contrôlée par l'adversaire, et la placer dans l'aire de jeu centrale.

Si le joueur peut révéler 3 icônes technologie, il peut de nouveau réaliser l'action de recherche (sans être obligé de faire le même choix que sur la première action).

**Reveal icons (révéler des icônes):** montrer une (ou plusieurs) icône(s) présente(s) sur une (ou plusieurs) carte(s). L'icône à montrer est l'icône dessiner entre les termes "Reveal" et "icons" sur le texte de la cartes.

Les cartes pouvant être révélée sont:

- une carte présente dans la main
- une carte jouée durant le tour du joueur actif
- une carte Colony face visible
- une carte Colony face cachée (elle est alors retournée face visible, et reste face visible jusqu'à la fin de la partie)
- une carte *Tech* présente dans l'aire de jeu du joueur actif

Une carte *Colony* présente dans la zone Spoils ne peut pas être utilisée pour révéler ses icônes

**Warfare:** action de conquête militaire d'une *Planet* ou d'une *Colony*. Les cartes présentes dans le Spoils ne peuvent pas être ciblées. Le joueur peut attaquer une *Planet* (dans la zone des planètes) ou une *Colony* (dans l'aire de jeu adverse).

Si la *Planet* ou la *Colony* est face caché, le joueur la retourne sur sa face visible.

Pour conquérir une *Planet* ou une *Colony*, le joueur doit révéler un nombre d'icône de conquête égal à la défense de la *Planet* ou de la *Colony* attaquée:

- La défense d'une *Planet* est indiquée dans le grand bouclier (en bas à gauche).
- La défense d'une *Colony* est indiquée dans le petit bouclier (en bas à droite).

Si l'attaque réussie, le joueur place la carte dans sa zone Spoils.

Si l'attaque échoue:

- la *Planet* reste dans pile face visible (elle pourra être conquise ou colonisée durant les prochains tours)
- la *Colony* reste dans l'aire de jeu du joueur défenseur.

Remarque sur le timing: en terme de timing, on peut révéler une de ces cartes à n'importe quel moment.

Il y a une carte *Planet* (de coût 3) avec un bouclier "+1" en haut à gauche. Il s'agit d'un bonus de défense qui ajoute 1 à la défense des *Colony* du joueur (une carte *Tech* permet la même chose).

Ce bonus n'est actif que si la carte est dans l'aire de jeu du joueur et est face visible.

Si l'adversaire attaque une des *Colony* (peu importe laquelle) et si le défenseur possède cette planète de "boost défensif":

- si elle est face visible, la *Colony* attaquée bénéficie du bonus de +1.
- si elle est face cachée, le défenseur peut la révéler pour que la *Colony* attaquée bénéficie du bonus de +1.

C'est une sorte de surprise que le défenseur peut réserver au joueur attaquant qui doit alors révéler une icône d'attaque supplémentaire.