

STAR TREK™ MISSIONS

BASÉ SUR
Fantasy Realms
NOMINÉ AUX SPIEL DES JAHRES 2021



20 Minutes



Âge 14+



2-4 Joueurs

INTRODUCTION

Dans *STAR TREK : MISSIONS*, découvrez l'immense potentiel que la galaxie peut vous offrir en rassemblant les personnages, lieux et équipements iconiques de la saga Star Trek en une infinité de configurations inédites ! Formez votre équipage, en recrutant le *Commander William Riker* ou le *DaiMon Bok*, emparez-vous d'un *Bat'leth*, et relevez de nombreux défis, comme l'organisation d'une *Conférence Diplomatique* si toutefois vous n'êtes pas *piégé sur le Holodeck* ! Avec des milliers de possibilités, de nombreuses parties vous attendent.

MATÉRIEL

1 livret de règles

24 cartes Mission

1 bloc-notes

50 cartes Galaxie



WIZK!DS™

Dans *Star Trek : Missions*, votre objectif est de former les combinaisons les plus rentables en tirant des cartes depuis les pioches Galaxie et Mission ou depuis la défausse. Le joueur qui marque le plus de points gagne la partie.

Chaque carte Galaxie contient les informations suivantes :

- 1. Type** — Une carte peut être de type Personnage (Capitaine, Personnel et Civil), Lieu, Système (embarqué sur l'*Enterprise*), Équipement (que les personnages peuvent transporter) ou Artefact (que les personnages peuvent chercher).
- 2. Spécialité**  — Certains types de carte ont aussi une spécialité : Commandement, Combat, Science, Médical, Sécurité, Archéologue, Ambassadeur, Ingénieur, Conseiller, Arme ou Cosmique.
- 3. Forme de vie**  — L'univers de Star Trek rassemble de nombreuses formes de vie : Humains, Vulcains, Klingons, Romuliens, Ferengi, Betazoïdes, Androïdes, Hologrammes, ou autres.
- 4. Affiliation**  — Représente la faction d'affiliation d'une carte : Fédération, Empire Klingon, Alliance Ferengi, Empire Stellaire Romulien, et Hostile. 7 cartes n'ont aucune affiliation. Certaines formes de vie telles que les Ferengi ou les Romuliens auront systématiquement l'affiliation propre à leur forme de vie ; d'autres, comme les Klingons, peuvent être affiliés à la Fédération comme à l'Empire Klingon.
- 5. Texte** — Enfin, chaque carte dispose d'un bonus qui indique avec quelles autres cartes elle peut marquer des points. Une carte gagne ou perd des points en fonction des autres cartes que vous avez en main à la fin de la partie. Les bonus affichent un code couleur qui correspond aux différentes sections des cartes.

Les cartes Mission ne comportent que du texte.



MISE EN PLACE

Mélangez les cartes Galaxie et Mission séparément. Distribuez 5 cartes Galaxie et 2 cartes Mission à chaque joueur, puis placez les deux pioches face cachée, côte à côte, à portée de main. Prévoyez un espace pour la défausse à proximité.

Tirez au sort pour savoir qui sera le premier joueur. On joue dans le sens horaire.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS



TOUR DE JEU

À votre tour, vous devez choisir **une** des trois options suivantes :

Prendre une carte de la défausse puis défausser une **autre** carte de votre main.



Prendre la première carte de la pioche Galaxie puis défausser une carte de votre main.



Prendre les deux premières cartes de la pioche Mission puis défausser deux cartes de votre main.



Les cartes défaussées doivent être placées en éventail face visible dans la défausse pour que chacun puisse les voir.

À la fin de votre tour, après avoir défaussé, vous devez avoir **1 ou 2 cartes Mission**. Vous ne pouvez pas en avoir moins ou davantage.



LEXIQUE

Voici une explication de certains termes récurrents :

AVEC : si une carte reçoit un bonus AVEC telle autre carte ou tel autre type de carte, elle ne reçoit ce bonus qu'une seule fois. EXEMPLE : vous avez le *Phaseur* (9 avec au moins une carte Fédération / Sécurité ou Commandement) le *Lieutenant-Commander Data* et le *Commander William Riker*, tous deux de type Fédération / Commandement. Vous ne touchez le bonus de 9 qu'une seule fois.

POUR CHAQUE / POUR CHACUN : une carte qui reçoit un bonus POUR CHAQUE carte de tel ou tel type peut recevoir ce bonus une fois pour chacune de ces cartes (EXEMPLE : *Commandant Bruce Maddox*).

MASQUE : certaines cartes en MASQUENT d'autres. Une carte MASQUÉE ne reçoit aucun point, ne donne aucun point et n'affecte plus votre main, mais compte toujours comme une des 7 cartes de celle-ci (EXEMPLE : *Cube Borg*).

MASQUÉE, SAUF AVEC : cette carte est MASQUÉE comme indiqué ci-dessus, sauf si l'une des cartes nommées est dans votre main (EXEMPLE : *James Moriarty*).



BONUS MULTIPLES

Une carte peut donner des bonus à plusieurs autres cartes de la même main.

Cependant, une carte ne peut pas recevoir un bonus d'une même carte **plus d'une fois**.

Exemple : l'*Équipe d'Exploration* gagne un bonus pour chaque Personnel avec une  différente. Même si *Data* a quatre  différentes, l'*Équipe d'Exploration* ne reçoit qu'un seul bonus de sa part. *Data* peut tout de même fournir un bonus à une autre carte de la même main.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'il y a **8 cartes Galaxie** ou **12 cartes Mission** dans la défausse.

DÉCOMPTE FINAL

À la fin de la partie, chaque carte de votre main marque des points en fonction des **autres** cartes que vous possédez en main.

Veuillez noter que chaque carte Galaxie ne donne **qu'une seule fois** son bonus à une autre carte, quels que soient les critères qu'elle remplit.



Exemple : la mission *Énigme Scientifique* offre un bonus pour chaque carte Artefact (Type),  Cosmique et  Science. *Tox Uthat* est un Artefact / Cosmique, mais il ne peut donner son bonus à cette carte Mission qu'une seule fois. *Énigme Scientifique* marque donc 6 points (et non 12) pour *Tox Uthat*.

Faites la somme des points que vous rapportent vos cartes, bonus compris.

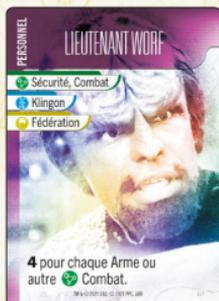
Vos cartes interagissent uniquement avec ce qui se trouve dans votre main. **Vos cartes n'affectent jamais les mains de vos adversaires.**

Ignorez toute carte MASQUÉE.

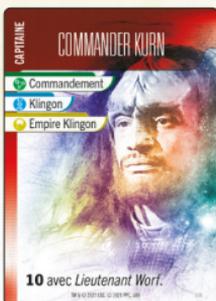
Le joueur avec le score le plus élevé en main gagne la partie.

En cas d'égalité, la victoire est partagée.

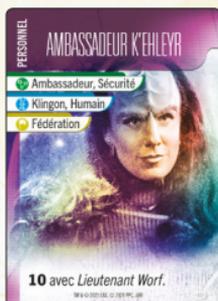
EXEMPLE DE DÉCOMPTE



8 car *Passerelle* et *Torpilles à Photons* ont la Combat.



10 car vous avez *Lieutenant Worf*.



10 car vous avez *Lieutenant Worf*.



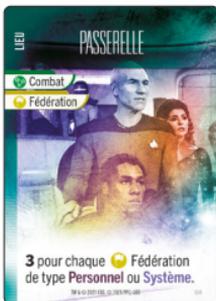
4 car vous avez *Commander Kurn*, la seule carte Empire Klingon.



15 car vous avez *Kurn* (Capitaine et Empire Klingon), *Sela* (Capitaine et Empire Stellaire Romulien) et *Ambassadeur K'ehleyr* (Ambassadeur).



10 car vous avez *Commander Kurn* (Capitaine et Empire Klingon), *Lieutenant Worf*, and *Passerelle* (tous les deux de Combat).



9 car vous avez *Lieutenant Worf* et *Ambassadeur K'ehleyr* (tous les deux Personnel et Fédération) et *Torpilles à photons* (Système et Fédération).

Nom du joueur :		
Carte 1	WORF	8
Carte 2	KURN	10
Carte 3	K'EHLEYR	10
Carte 4	SELA	4
Carte 5	CONFÉRENCE	15
Carte 6	TORPILLES	10
Carte 7	PASSERELLE	9
Carte 8	/	
Total :		66

FAQ

Est-ce que Lursa et B'Etor comptent comme une seule carte Klingon ou comme deux ?

Cette carte compte comme un seul Klingon.

Équipe d'exploration, Dilemme éthique,

Commander Tomalak : Ces cartes font appel à des spécialités différentes. Les cartes concernées peuvent partager des spécialités, pourvu qu'elles aient aussi des spécialités différentes.

Par exemple, **Tomalak** marque « 13 avec au moins trois cartes Fédération qui ont conjointement au moins trois spécialités différentes parmi elles ».

Vous marquez les points si vous avez, par exemple : **Jean-Luc Picard** (🌀 : Commandement, Archéologue), **William Riker** (🌀 : Commandement) et **Data** (🌀 : Commandement, Ingénieur, Sécurité, Science). Vous devez pouvoir lire une spécialité différente sur chaque carte, et c'est bien le cas ici (par exemple, dans l'ordre : Archéologue, Commandement, et Ingénieur).

En revanche, cela ne fonctionnerait pas avec : **Data**, **Wesley Crusher** (🌀 : Ingénieur) et **Salle des machines** (🌀 : Ingénieur) puisque les deux derniers ont la même spécialité, et aucune autre.



CRÉDITS

Auteur : Bruce Glassco

Conception graphique : Daniel Solis, Renee Lasater, Richard Dadisman

Illustrations supplémentaires : Shutterstock

Relecture originale : Jessa Blackthorne

Testeurs : Lisa Glassco, Amory Fischer, Elinor Glassco, David Polsdorfer, Meg Glassco, Ben Cole, Sarah Glassco, Jacob Gibson, Dave Platnick, Andrew Dzikiewicz, et en particulier Rick Glassco pour ses innombrables corrections.

Version française par Don't Panic Games :

Président : Cedric Littardi, **Directeur éditorial** : Sébastien Rost, **Coordination** : Nicolas Lion, **Traduction** : Antoine Prono (Transludis), **Maquette** : Roman Cizeron, **Correction** : Mélissa Veludo, **Communication** : Clara Morin



www.wizkids.com