

RÈGLES POUR LES EXTENSIONS

Extension Aliens

Mode 5-6 joueurs

L'extension Aliens permet d'étendre l'expérience de jeu à 5-6 joueurs, ce qui augmente la durée moyenne de la partie.



Les Bœufs



Les Mentacles

Mise en place

Avant de commencer le jeu, chaque joueur place son plateau de faction devant lui. Seuls le Vaisseau de Soins et le Marché sont liés au plateau.

Déroulement du jeu

La 5^{ème} et 6^{ème} factions fonctionnent en suivant les règles du jeu de base à 4 factions.

La durée d'une partie à 5-6 joueurs peut être plus longue qu'une partie standard.

Mode « Petite Mission » - jeu alternatif

Les modèles de victoire (ou cartes Mission) sont normalement de 9 unités.

Les cartes alternatives de modèles (qui permettent des modes de jeu alternatifs) sont des exceptions.

Les 14 cartes Petite Mission font partie de l'extension Aliens.



Condition de victoire supplémentaire pour le mode « Petite Mission »

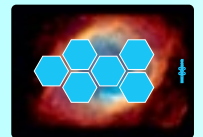
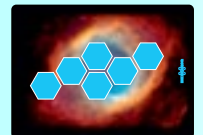
Le but du jeu original est d'éliminer tous les Chefs de guerre ennemis ou de compléter une carte Mission pour gagner la partie. Les 14 cartes Petite Mission changent les modèles victorieux du jeu.

Mise en place

Au lieu des cartes de missions standards à 9 éléments, mélangez les 14 cartes Petite Mission à 6 éléments et placez-les faces cachées à côté de la pioche Marché. Révélez 3 cartes et placez-les à côté du plateau de jeu.

Le But du jeu

Si un joueur complète un modèle (selon les règles de formation, cf 6.0) qui correspond à l'une des cartes Petite Mission, il récupère la carte et la place devant lui. Il faut alors révéler une nouvelle carte Petite Mission pour remplacer celle qui a été prise par le joueur. Tout joueur qui obtient 2 cartes Petite Mission (3 si vous préférez des parties plus longues) gagne la partie.



Alternatives

1. Il est aussi possible de jouer avec une mission standard et 3 cartes Petite Mission. Le premier joueur qui complète le modèle standard ou remporte des cartes Petite Mission selon les règles ci-dessus gagne la partie.

2. Les cartes Petite Mission sont parfaites pour des parties rapides même à 5-6 joueurs. Dans ce cas, gagner sera plus facile en complétant un modèle de mission alternatif à 6 éléments.

Au début de la partie, piochez juste une carte Petite Mission à la place d'une carte standard.



Extension Big Minor

Mode Hardcore - cartes Mission Rouge

L'extension *Big Minor* contient 8 cartes Mission spéciales (Mission Rouge) qui proposent des modèles de missions avec plus d'éléments que les cartes Mission de base. Ce mode de jeu est recommandé pour ceux qui sont familiers du monde d'Hexpanse et qui veulent augmenter la durée des parties à de longues guerres spatiales qui demandent plus d'expérience.

L'augmentation du nombre d'éléments des modèles de mission et leur schéma spécial apportent de nouveaux challenges dans le jeu. Réservé aux professionnels !



Mise en place

N'utilisez pas les cartes Mission à 9 éléments au début du jeu. Prenez à la place celles à 10-11 éléments.

But du jeu

La partie se joue avec les règles de base du jeu. La victoire peut être obtenue en réalisant le modèle d'une carte Mission Rouge.

Extension Big Minor - Jetons Unités Mineures

L'extension *Big Minor* contient tous les jetons des unités de factions mineures.

Utilisez ces jetons comme des mercenaires : insérez-les dans une base de votre couleur avant de les placer sur le plateau de jeu.



Extension Big Minor - Jetons Unités Mineures

BM01 | Yankee



Capacité

Quand il arrive en jeu, toutes vos unités adjacentes (y compris votre Chef de guerre) vous octroient 1 hexilum.

Histoire

Durant des siècles, les *Yankees* ont travaillé comme maraudeurs : ils n'ont peur de rien et offrent leurs services à qui peut se permettre de les payer au prix fort. Ils sont sans scrupules et ils pillent joyeusement tous les territoires qu'ils foulent de leurs pieds et généralement, leurs clients en récupèrent une partie.

BM02 | Prophet's Children



Capacité

Quand il arrive en jeu, infligez un dégât à n'importe quel Chef de guerre ennemi.

Vous ne pouvez pas attaquer avec cette unité.

Histoire

Les *Prophet's Children* sont un groupe de prêcheurs venu de la planète Kaaba, qui propagent la parole de leur prophète Allah à travers la planète.