Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LES COCHONS DE L'ESPACE

COMPOSITION DU JEU:

1 dé 6 faces (appelé 1D6 dans la règle)

1 dé 10 faces (appelé 1D10 dans la règle)

1 piste d'ordre de jeu (voir annexe 1)

6 tableau de bord (voir annexe 2)

6 pions chef de clan (1 par joueur)

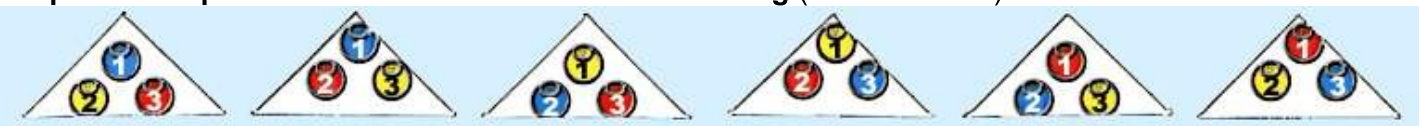
Alco Testo | Porco Crado | Darko Valdo | Rale Goulo | Olbo Jambono | Biero Malto

120 pions gorets (20 par joueur)

18 pions Gros Gruiks (3 par joueur)

60 pions gouverneurs (10 par joueur)

6 pions marqueurs "Recette Sacrée" de Glandenbourg (tous différents)



1 pion porc royal

30 pions production de glands

10 pions rouge | 10 pions jaune | 10 pions bleu

30 marqueurs de déplacement

12 pions avec le chiffre 2 | 12 pions avec le chiffre 3 | 6 pions avec le chiffre 4

18 pions Extra-Cochons

12 pions Colons

6 pions
Ver des Glands

6 pions
Pirates

6 pions
Porcophages

5 pions
avec le chiffre 1

4 pions
avec le chiffre 2

3 pions
avec le chiffre 3

80 cartes (30 cartes combats et 50 cartes évènement voir le détail annexe 3)

Dos des 80 cartes

exemple de carte combat

exemple de carte évènement

37 hexagones de planètes servant à constituer le plateau de jeu (détail ci dessous):

10 hexagones à dos bleu: (photos ci dessous)

dos des 10 hexagones comportant:

8 faces planète bleue

1 face planète double

1 face astéroïde

10 hexagones à dos jaune: (photos ci dessous)

dos des 10 hexagones comportant:

8 faces planète jaune

1 face planète double

1 face astéroïde

10 hexagones à dos rouge: (photos ci dessous)

dos des 10 hexagones comportant:

8 faces planète rouge

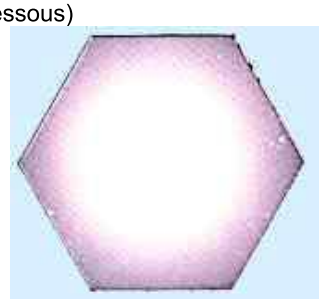
1 face planète double

1 face astéroïde

6 hexagones à dos noir: (photos ci dessous)

dos des 6 hexagones comportant: 6 faces astéroïde

1 hexagones soleil: (photos ci dessous)



dos hexagone soleil face hexagone soleil

RÈGLE DU JEU:

INTRODUCTION:

Histoire de l'Empire cochon par la princesse Piga

Sachez donc que l'on est en l'an 10.001 du cochon. L'univers connu est dirigé par l'Empereur Groin-Groin, mon père, qui réside sur Porcherie centrale, le berceau de 10 porcinitè. A cette époque, 10 plus précieuse substance de l'univers porcin est la bière de glands, la Glandenbourg. La Glandenbourg accroît la longévité.
La Glandenbourg amplifie le champ de la conscience.
La Glandenbourg permet de contrôler la force Gruik.
Mais les glands qui composent la Glondenbourg ne poussent plus que dans une seule galaxie de l'univers. Cette galaxie se nomme Porcina du Sans Porc, aussi connue sous le nom de Brune.
Porcina attise la convoitise de tous les dans porcins, et chacun tente de prendre le contrôle de la production de la Glandenbourg.
Les glands sont tous produits par l'Arbroglan, mais, en fonction du sol et des radiations solaires, on distingue trois types de glands possédant des goûts, des propriétés et des couleurs différentes jaune boue, rouge boston et bleu mare). Chaque clan possède une recette sacrée de Glandenbourg, qu'il essaie d'imposer à tout l'Empire, afin d'acquérir le monopole de la production de ce précieux liquide.
Autrefois, il existait de nombreux gisements de glands et les cochons vivaient en paix. Ils avaient établi une Porcinaucratie, un juste système de répartition de la Glandenbourg, dont les chevaliers de la force Gruik étaient les garants et les gardiens. Mais l'épuisement des gisements glandifères fit voler en éclat cet équilibre merveilleux et les cochons se divisèrent en dans. Ce fut le début de la Guerre des Cochons durant laquelle les chevaliers de la force Gruik furent massacrés. En quelques années, six clans émergèrent. Et un cochon plus habile que les autres se proclama Empereur. Groin-Groin, puisque c'est de lui dont je parle, était issu du clan Porcus, un clan particulièrement doué pour la diplomatie. Aussi n'eut-il aucun mal à s'associer avec le dan Hylochérus pour fonder la GGG, la Guilde de Gestion des Glands. Puis, avec habileté, il associa chacun des grands clans (Porcus, Hylochèrus, Phacochèrus, Babiroussa, Pécari et Scrofa) à la gestion de l'Empire. Ce fut une ère de paix mais aussi de corruption, et beaucoup de jeune Gorets sans espoir partirent dans l'espace pour trouver un monde meilleur. Hélas, ce fut ce qui déclencha la guerre des Cochons de l'Espace, car la découverte de Porcina du Sans Porc, alors que les zones glandifères de Porcherie Centrale se tarissaient, relança les ambitions les plus folles des clans. Voilà comment débuta l'ère des Cochons de l'Espace...

RÈGLE SIMPLIFIÉE (jeu rapide)

Attention! cette règle n'est qu'une version simplifiée du jeu, elle n'est conseillée qu'aux débutants ou pour une initiation rapide au jeu.

1) Mise en place du jeu:

Chaque joueur tire au hasard un "tableau de bord" de clan et prend 20 gorets et 3 gros Gruicks. Les joueurs prennent ensuite une Recette Sacrée qu'ils posent face visible sur leur tableau de bord.
Prenez toutes les cartes de "combat" et les cartes "Évènement" suivantes: Déplacements de planètes (8), Extra-Mouve (3), Transporteur (2), Fusée dorsale (1), Botte à réaction (1). Mélangez bien toutes les cartes, donnez en 4 à chaque joueur, le reste constitue la pioche.
Le joueur le plus jeune devient le premier joueur. On joue ensuite dans le sens des aiguille d'une montre.

2) But du jeu:

La recette sacrée représente les 6 productions de glands (planètes), de couleur différentes, que vous devez posséder à la fin d'un

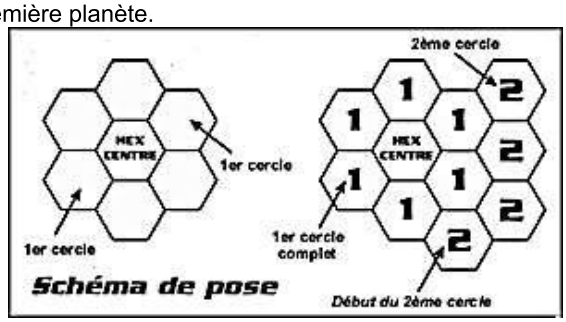
tour pour gagner.
Attention! On ne peut pas gagner au premier tour, même si l'on possède complètement sa Recette Sacrée.

3) Installation du plateau de jeu:

En fonction du nombre de joueur on prend un certain nombre de planètes:
- Pour 3 joueurs:
  Prenez face planète: 3 planète rouges, 3 planètes jaunes, 3 planètes bleues, les 3 doubles planètes ainsi que 4 astéroïdes.
- Pour 4 joueurs:
  Prenez face planète: 4 planètes rouges, 4 jaunes, 4 bleues, 3 trois planètes doubles ainsi que 4 astéroïdes
- Pour 5 joueurs:
  Prenez face planète: 6 planètes rouges, jaunes et bleues, les trois doubles planètes ainsi que 5 astéroïdes
- Pour 6 joueurs:
  Prenez face planète: 7 planètes rouges, jaunes et bleues, les trois doubles planètes ainsi que 6 astéroïdes

Les joueurs prennent les hexagones de planètes et chacun, en commençant par le premier joueur, place un hexagone l'un après l'autre en suivant le schéma de pose. La première planète posée constitue le noyau de la galaxie.
les planètes sont placées face visible en cercles successifs en partant de la première planète.

<u>les hexagones doivent être posés selon les conditions suivantes :</u>
- Les hexagones doivent toujours être reliés entre eux par un de leur coté.
- Les hexagones doivent être posés en cercles successifs autour du premier hexagone en touchant un de ses cotés.
- On doit toujours compléter un cercle avant d'en entamer un autre. (Posez un marqueur sur l'hexagone central lors de la construction du plateau, pour ne pas le perdre de vue).



4) Placements des troupes:

En commençant par le premier joueur, chaque joueur pose 5 Gorets sur une planète libre de la périphérie du plateau de jeu. les joueurs doivent laisser entre eux au minimum une planète d'écart.

5) Tour de jeu:

Un tour de jeu est constitué de 5 phases qui sont jouées dans l' ordre de jeu en commençant par le premier joueur. Tous les joueurs jouent une phase avant de passer à la suivante.

A) TIRAGE DES CARTES
B) VOYAGES SPATIAUX
C) COMBATS
D) PRODUCTION DE GLANDS
E) RÉCEPTION DES NOUVELLES TROUPES

<u>A) TIRAGE DES CARTES</u>
À chaque nouveau tour, les joueurs complètent leur main jusqu'à 4 cartes. On peut se défausser de ses cartes avant d' en prendre de nouvelles. les cartes Événements servent uniquement lors de la phase Voyages Spatiaux et permettent de se déplacer plus et plus loin. Pour les cartes Événements, vous ne vous occupez pas des chiffres et lettres qui figurent au bas de la carte. les cartes de Combat servent lors des affrontements entre joueurs.

<u>B) VOYAGES SPATIAUX</u>
Chaque joueur possède 3 voyages par tour. Un joueur n'est jamais obligé d' exécuter tous ses voyages, mais les voyages non exécutés sont perdus. On ne peut pas donner de voyages à un autre joueur.

Distance des voyages
les Gorets et les Gros Gruiks ne peuvent voyager que sur des planètes qui leur sont adjacentes, sauf si le joueur possède des cartes Événements qui permettent de voyager à plusieurs planètes de distance. lors d'un voyage, les joueurs peuvent déplacer autant de troupes qu'ils le désirent à condition que les troupes embarquent et débarquent sur la même planète.

<u>C) COMBAT</u>
Lorsque deux joueurs possèdent des troupes sur la même planète, il y a combat. Le joueur qui possède la planète au départ est le défenseur. le possesseur d'une planète est le joueur qui y a posé ses troupes le premier et qui en possède encore lorsqu'un autre joueur y débarque. Le joueur qui débarque sur la planète est l'attaquant. lorsqu'un joueur va sur une planète où se trouvent les troupes d'un autre joueur, un nombre de cochons du défenseur égal au nombre de cochons de l'attaquant sont bloqués sur la planète et obligés de combattre.

Calcul de la force de combat
la force de combat de chaque joueur est calculée comme suit :
- Le type de troupes que vous possédez (Gorets ou Gros Gruiks) détermine la valeur du dé lancé. Si vous ne possédez que des Gorets, vous lancez 1 D6. Si vous possédez au moins un Gros Gruik, vous lancez 1 D8.
- Rajoutez à cela + 1 pour chaque troupe supplémentaire que vous possédez, qu'il s'agisse de Gorets ou de Gros Gruiks.

Par exemple:
- Si vous possédez 1 Gros Gruik et 2 Gorets, votre force de combat est de 1D8 (Gros) + 2 (2 Gorets) = 1D8+2.
- Si vous possédez 4 Gorets, votre force de combat est de 1D6 (premier Goret) + 3 (3 Gorets} = 1D6 +3.

. Vous pouvez ensuite jouer des cartes de combat. Le défenseur pose sa (ou ses) carte(s) face(s) cachée(s) en premier, puis c'est

au tour de l'attaquant. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que peut jouer chaque joueur. les cartes sont alors retournées en même temps. les cartes de combat apportent des points supplémentaires à la force de combat. les cartes de combat sont valables pendant toute la durée du combat puis sont défaussées.

Désintégration
Au bas des cartes de combat, il y a un chiffre qui indique un niveau de technologie. Si le total des points de technologie des cartes posées par les deux joueurs (défenseur + attaquant) atteint le chiffre 6 ou plus, toutes les troupes de tous les joueurs présents sur cette planète sont détruites.

Résolution des Combats
les combats se déroulent en "rounds" successifs jusqu'à ce que l'un des joueurs soit éliminé ou décide de s'enfuir. lors d'un round de combat, chaque joueur lance un dé en fonction du type de ses troupes puis rajoute sa force de combat, cartes comprises. S'il n'y a pas de désintégration générale due au surarmement, le joueur qui obtient le plus gros score élimine une des troupes de son adversaire. les Gros Gruiks sont toujours les dernières troupes éliminées. c'est le joueur qui prend la perte qui choisit la troupe qu'il souhaite éliminer. En cas d'égalité, le combat ne fait aucune victime. Au début de chaque round, sauf au premier, le défenseur comme l'Attaquant peuvent décider de s'enfuir.

La Fuite
A partir du second round de combat, un joueur peut décider de fuir. Dans ce cas, il doit le faire sur une planète adjacente sur laquelle il possède déjà des troupes. Si la fuite est impossible, ses troupes doivent combattre jusqu'à la dernière. Rien n' empêche un joueur qui s' enfuit d'aller sur une planète sur laquelle ses troupes sont attaquées ou au contraire attaquent. Les troupes qui fuyaient se rajoutent alors au calcul de la force de combat. Une troupe peut fuir un nombre illimité de fois, mais elle devra toujours subir le premier round de combat.

Le Combat Multiple
Plusieurs joueurs peuvent Attaquer une même planète. Dans ce cas, il y a un défenseur et plusieurs attaquants. Les combats sont résolus en fonction de l'ordre d'arrivée des attaquants: le défenseur combat avec le premier attaquant puis le survivant devient le défenseur et affronte le nouvel attaquant et ainsi de suite.

Réorganisation
Chaque joueur en fonction de l'ordre de jeu peut réorganiser ses troupes. Il peut déplacer ses troupes d'une planète à une autre adjacente pour peu qu'il y possède déjà des troupes.

D) PRODUCTION DE GLANDS
Après les combats, les joueurs reçoivent un marqueur de production de glands de la même couleur que les planètes qu'ils possèdent. Seules les planètes de couleurs produisent des glands, les astéroïdes n'en produisent pas. On reçoit un marqueur par planète, les planètes doubles rapportent ainsi 2 marqueurs de production. Une planète double ne peut pas être partagé entre plusieurs joueurs. les marqueurs de production de glands servent à indiquer votre production actuelle de glands. Les marqueurs de production sont posés face visible sur votre tableau de bord.

Victoire
Si à ce moment un joueur possède la production de gland de sa Recette Sacrée, il gagne la partie.
Attention! On ne peut gagner au premier tour même si l'on possède complètement sa Recette Sacrée.

E) RÉCEPTION DES NOUVELLES TROUPES
Chaque joueur reçoit 1 Goret par planète qu'il possède. Une planète double rapporte 2 Gorets. Un astéroïde ne rapporte aucun Goret. A ce moment, un joueur peut choisir de transformer 2 de ces nouveaux Gorets en 1 Gros Gruik.

RÈGLE COMPLÈTE DU JEU

Nombre de joueurs:

Les cochons de l'espace se joue de 3 à 6 joueurs. Chaque joueur représente un des grands clans de l'empire.

1) Mise en place du Jeu

Chaque joueur tire au hasard un Tableau de bord de clan et prend 20 Gorets, 3 Gros Gruiks, 10 gouverneurs, 1 pion chef de dan et 5 marqueurs de déplacement (2 de 2, 2 de 3 et 1 de 4).
Puis les joueurs tirent au hasard et sans la montrer une Recette Sacrée. Il est interdit de montrer sa Recette Sacrée à un autre joueur, mois rien n'empêche d'en parler. Après tout, c'est aux autres joueurs de deviner si ce que vous racontez est du lard ou du cochon!
La Recette Sacrée représente les 6 productions de glands, de couleurs différentes, que vous devez posséder pour gagner.
Enfin, tous les joueurs lancent 1D6 afin de déterminer l'ordre de jeu. le joueur qui obtient le score le plus élevé devient le Premier Joueur et place son pion chef de clan sur la première case de la piste d'ordre du jeu. les autres joueurs se placent dans l'ordre de jeu en fonction du sens des aiguilles d'une montre en partant du Premier Joueur. Au tour suivant; c'est le nombre de troupes (Gorets et Gros Gruiks) qui déterminera l'ordre de jeu.

Installation du plateau de jeu
Au début de chaque partie, vous allez devoir construire le plateau de jeu en combinant les hexagones de planètes. Ainsi, le plateau de jeu n'est jamais le même d'une partie à l'autre. Les hexagones possèdent une face avec le dessin d'une planète de couleur, d'une planète double, d'un astéroïde ou d'un soleil: c'est la face Planète de l'hexagone; elle sert tout au long du jeu. L'autre face possède un logo de production de Glands en couleur: c' est la face Famille de l'hexagone. Cette face ne sert qu'à la construction du plateau de jeu.

Taille du plateau de Jeu

la taille du plateau de jeu dépend du nombre de joueurs.
- Pour trois joueurs:
  Prenez face Planète: 3 planètes rouges, 3 planètes jaunes, 3 planètes bleues, les trois doubles planètes ainsi que 4 astéroïdes (1 de chaque face Famille soit: 1 rouge, 1 bleu, 1 jaune et 1 noir).
- Pour quatre joueurs:
  Prenez face Planète: 4 planètes rouges, 4 jaunes, 4 bleues, les trois planètes doubles ainsi que 4 astéroïdes (1 de chaque face Famille soit: 1 rouge(1 bleu, 1 jaune et 1 noir).
- Pour cinq joueurs:
  Prenez face Planète: 6 planètes rouges, jaunes et bleues, les trois doubles planètes ainsi que 5 astéroïdes (face Famille: 1 rouge, 1 jaune, 1 bleu et 2 noirs).
- Pour six joueurs :
  Prenez face planète: 7 planètes rouges, jaunes et bleues, les trois doubles planètes ainsi que 6 astéroïdes (face Famille: 1 rouge, 1 jaune, 1 bleu et 3 noirs).

Les joueurs rassemblent alors les hexagones en fonction de leur face Famille (production visible), formant ainsi quatre tas distinctifs: un rouge, un bleu, un jaune et un noir. les hexagones de familles rouges, jaunes et bleues contiennent des planètes, des doubles planètes et des astéroïdes, tandis que les hexagones de famille noire ne contiennent que des astéroïdes. (voir illustration)

Construction du plateau de Jeu
La pose des hexagones se fait "en aveugle", c'est à dire que vous ne choisissez les hexagones qu'en fonction de leur face Famille (production). lorsque vous posez un hexagone, vous ne pouvez jamais être sûr de ce que vous obtenez. Ce n' est qu'après l'avoir positionné sur le plateau de jeu que vous pouvez le retourner et voir de quoi il s'agit en réalité, la face Planète devenant visible. Une fois retourné sur sa face Planète, un hexagone ne peut plus être déplacé et sa position sur le plateau de jeu est définitive.

Le Premier Joueur choisit un hexagone qu'il place au centre de la table de jeu. L'hexagone ainsi choisi formera le centre de la galaxie. Ensuite chaque joueur choisit et pose un hexagone dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les hexagones soient posés et que le plateau de jeu soit formé.

Les hexagones doivent être posés selon les conditions suivantes:
- Les hexagones doivent toujours être relié entre eux par un de leur coté
- Les hexagones doivent être posés en cercles successifs autour du premier en touchant un de ses cotés.
- On doit toujours compléter un cercle avant d'en entamer un autre.

2) SÉQUENCE DE JEU:

Le tour de jeu:
Le jeu se déroule généralement en 4 ou 5 tours de jeu. Un tour de jeu est composé de quatre phases successives comprenant chacune plusieurs séquences. Tous les joueurs résolvent une séquence avant de passer à la suivante, dans l'ordre de jeu. Les séquences notées PR (porc Royal) ne sont jouées que par le gouverneur.

Phase 1: ***Administrative***
A Tirage des cartes
B Arrivée des colons (PR) (1)
C Détermination de l'ordre de jeu
D Placement des colons
E Arrivée et placement de Extra-Cochons (PR)

Phase 2: ***Voyages spatiaux***
A Choix des voyages
B Voyages spatiaux

Phase 3: ***Combats spatiaux***
A Combats
B Réorganisation
C Voyages et combats des Extra-Cochons (PR) (1)

Phase 4: ***Élection du Porc Royal***
A Production de glands
B Gouverneurs
C Élection

(1) n'existe pas au premier tour

Le premier tour de jeu
Au premier tour de jeu, il n'y a pas de Porc Royal. Les séquences "Arrivée des colons" et "Voyage et Combat des Extra-Cochons" ne sont donc pas jouées. La séquence " Arrivée et placement des Extra-Cochons" est joué par le premier joueur qui les placent sur l'astéroïde de son choix. La charge de Porc Royal s'obtint en phase 4, durant l'élection. Les joueurs ne peuvent pas jouer de cartes "Nouveaux colons", ni se servir de leur pouvoir (voir règles avancées) au premier tour.
On ne peut pas gagner au premier tour même si l'on possède toutes les planètes nécessaire à la réalisation de sa Recette Sacrée.

PHASE 1: ADMINISTRATIVE

Séquence A: Les cartes

Il existe deux types de cartes: les cartes Combat et les cartes Événement. Les cartes Événement sont généralement composées d'un petit texte explicatif de l'effet de la carte. Le chiffre en bas de la carte indique la séquence pendant laquelle la carte peut être jouée. Une carte ne peut jamais être jouée en dehors des séquences indiquées. Les cartes Combat comportent un dessin et portent les indications de bonus pour l'attaquant et le défenseur lors des combats ainsi qu'un chiffre de technologie en bas de la carte (voir séquence des combats). Elles ne peuvent être jouées que lors de la séquence des combats en phase 3.

Distribution et défausse des cartes

Les joueurs reçoivent 6 cartes au premier tour puis reprennent autant de cartes que nécessaire aux tours suivants pour compléter leur main de 6 cartes. Avant le tirage des nouvelles cartes dans la première séquence (1A) les joueurs peuvent se défausser d'autant de cartes qu'ils le désirent.

Échanges de cartes

Les cartes peuvent être échangées si vous faites partie d'une même coalition politique, c' est à dire si vous avez voté pour le même Porc Royal en phase 4 du tour précédent. Au premier tour, vous ne pouvez pas vous échanger de cartes. Les joueurs ne peuvent jamais jouer une carte pour quelqu'un d'autre.

Séquence B: Arrivée des colons [PR]

Chaque tour, sauf au premier, des convois de cochons immigrants tentent leur chance dans les nouvelles colonies, fuyant la surpopulation des mondes impériaux. Ils constituent une main d'œuvre quasi inépuisable pour les clans mais leur répartition dépend uniquement du bon vouloir du Porc Royal.

Nombre de nouveaux colons

Chaque tour, le Porc Royal tire des pions colons en fonction du nombre de joueurs:
- Pour 6 joueurs, le porc Royal tire 9 pions colons,
- Pour 5 joueurs, le porc Royal tire 7 pions colons,
- Pour 4 joueurs, le porc Royal tire 6 pions colons,
- Pour 3 joueurs, le porc Royal tire 5 pions colons.

Les pions colons portent un chiffre entre 1 et 3 qui représente le nombre de nouveaux colons qui entrent en jeu.

Répartition des nouveaux colons

Le Porc Royal donne aux joueurs les pions colons en les répartissant selon son bon vouloir. Seule restriction: il ne peut pas donner plus de deux pions à un seul joueur (même pas à lui
même). La distribution des pions se fait face cachée. Bien sûr, rien n'empêche, les joueurs d'essayer d'influencer le Porc Royal pour que la distribution leur soit favorable. Lorsque la répartition est terminée, les joueurs transforment leurs pions colons en Gorets.

Exemple de répartition des colons:

Le joueur Scrofa est Porc Royal ce tour-ci. il tire 7 pions colons en secret (partie à 5 joueurs): 1,1,1,2,2,3,3. Les Porcus rappellent aux Scrofa l'alliance faite contre le clan Phacochérus et demande en retour de leur aide d'être bien servis en colons. Les Phacochérus tentent d'intimider les Scrofa en annonçant qu'ils commettront des représailles s'ils ne sont pas bien servis. Les Babiroussa affaiblis par une lutte contre les Hylochérus demandent des colons en échange d'une bienveillante neutralité dans le conflit pour essayer de reprendre les planètes perdues face aux Hylochérus.
Les Scrofa décident de ne pas céder aux menaces des Phacochérus et négocient la neutralité des Babiroussa tout en les équipant pour faire face à la nouvelle menace des Hylochérus.
Les Scrofa décident de s'attribuer 5 (2+3) privilège de Porc Royal, puis ils donnent 3 (3) aux Porcus, 3 (2+1) aux Babiroussa, 1(1) aux Phacochérus et 1 (1) aux Hylochérus.

Transformation de Gorets en Gros Gruiks

Lors de la réception de ses nouveaux Gorets, un joueur peut décider de transformer deux Gorets en un Gros Gruik. Les Gorets doivent provenir des nouveaux colons et non des Gorets déjà présents sur le plateau de jeu.
On ne peut réaliser qu'une transformation par tour. Au premier tour, il ne peut pas y avoir transformation en Gros Gruik, sauf par les cartes.

Séquence C: Détermination de l'ordre de jeu

Au premier tour, l'ordre de jeu se fait dans le sens des aiguilles d'une montre en partant du premier joueur. Le premier joueur est celui qui a obtenu le plus gros score sur 1D6.
Dans les tours suivants, l'ordre de jeu est déterminé par le nombre de Gorets et de Gros Gruiks que possède chaque joueur. Le joueur qui a le plus de troupes joue en premier et ainsi de suite jusqu'au joueur qui possède le moins de troupes. En cas d'égalité, lancez 1D6 pour vous départager. Le décompte des troupes se fait de la manière suivante: 1 Goret vaut 1, 1 Gros Gruik vaut 2. Les joueurs posent leur pion chef de clan sur la piste de l'ordre de jeu pour indiquer leur position.

Séquence D: Placement des nouveaux colons

Chaque joueur place ses nouveaux Gorets ou Gros Gruiks sur des planètes où il possède déjà des troupes. Il n'y a aucune limite d'empilement.

Séquence E : Arrivéee et déplacement des Extra-Cochons [PR]

les cochons ne sont pas les seuls habitants de l'univers, et bien qu'ils repoussent toujours plus loin les limites de l'Empire, il est fréquent que nos cochons se découvrent des voisins peu amicaux.

Pour déterminer l'arrivée des Extra-Cochon (EC), le Porc Royal jette lD8:
- 1 à 2: pas d'Extra-Cochon ce tour-ci

- 3 à 4: Pirates
- 5 à 6: Porcofages
- I à 8: VerdesGlands

Le Porc Royat place les EC sur des astéroïdes libres. S'il existe déjà un groupe d'EC du même type sur un astéroïde ou une planète, il peut poser les nouveaux EC avec les anciens. Cependant, il doit respecter un empilement maximum des EC:
- 1 Ver des Glands par astéroïde,
- 3 porcophages par astéroïde ou planète,
- 4 pirates par astéroïde ou planète.

Quelques restrictions au placement des EC: deux types d'EC différents ne peuvent pas cohabiter sur un même astéroïde ou une même planète. lorsqu'il n'y a plus d'astéroïdes libres ni de place sur les planètes déjà occupées par des EC du même type, les nouveaux EC sont éliminés. Un astéroïde occupé par des cochons est toujours considéré comme libre pour des EC. Autrement dit, les EC ne sont limités que par leur propre nombre dans la galaxie. Un Porc Royal ne peut jamais volontairement éliminer des EC au placement.

Chaque race possède des caractéristiques qui lui sont propres:

Les Pirates
hors clans qui s'appellent entre eux les "cochons volants ".Ils rassemblent une multitude de mouvances qui s'assemblent pour survivre en faisant des raids sur les planètes de l'Empire. On y compte des bandits en fuite, des contrebandiers, des opposants au régime, des anarchistes, des fanatiques religieux et toutes sortes d'agitateurs au service des différents clans. Les nouveaux Pirates doivent tous être placés sur la même planète ou le même astéroïde
Les caractéristiques des Pirates sont les suivantes:
Nombre: on lance 1D6.
1 à 2: 2 pirates, 3 à 4: 3 pirates, 5 à 6: 4 pirates.
Force d'attaque et de défense: 1D6
Déplacement: 3 planètes
Pouvoir: aucun

Les Porcophages
Les Porcophages sont les prédateurs naturels des cochons. Ils se rassemblent en meute pour chasser les cochons sur les planètes nouvellement colonisées. Ils provoquent une grande terreur chez les troupes porcines mais sont pourchassés et traqués sans merci. Ils ne survivent plus qu'aux franges de l'Empire.
Les caractéristiques des Porcophages sont les suivantes :
Nombre: 1
Force d'attaque et de défense: 1 D8
Déplacement: 2 planètes
Pouvoir: lorsqu'un Porcophage tue un Goret, un autre Porcophage s'ajoute à la meute. En effet, l'odeur du sang des cochons les attire des années lumières à la ronde. Une meute ne peut pas dépasser trois Porcophages. Tous les Porcophages en plus du premier rajoutent un bonus de + 1 au combat.

Le Ver des Glands
L'Alien de ver ou plus communément, le Ver des. Glands, est un immense ver de l'espace qui dévore les planètes productrices de glands au gré de ses dérives spatiales. Lorsqu'il dévore une planète il la transforme en un pauvre astéroïde désolé puis sa digestion prend alors plusieurs siècles avant qu'il ne se remette en quête d'une nouvelle planète à dévorer. C'et un véritable fléau que les cochons ont bien du mal à combattre. D'ailleurs, la technique la plus souvent employée lorsqu'ils se trouvent confrontés à un ver des glands consiste surtout à "prendre les jarrets à son groin" !
Les caractéristiques du Ver des glands sont les suivantes:
Nombre: 1
Force d'attaque et de défense: 1D6 + 1D8
Déplacement: 1 planète
Pouvoir: un Ver des glands ne peut attaquer qu'une planète. lorsqu'il attaque une planète vide de tout occupant, elle est automatiquement transformée en astéroïde. Si elle est occupée par des cochons ou d'autres EC et que le ver des glands remporte le combat en tuant ses adversaires ou en les obligeant à fuir, la planète est transformée en astéroïde. Lorsqu'une planète est transformée en astéroïde, le ver des glands disparaît. Le ver des glands peut apparaître un nombre de fois illimité dans la partie, néanmoins, seules trois planètes peuvent être dévorées par partie. Après que1a troisième planète ait été dévorée par le ver des glands, il ne peut plus réapparaître.

PHASE 2: LES VOYAGES SPATIAUX

Séquence A: Choix des voyages
Chaque joueur possède 5 marqueurs de voyages notés 2, 2, 3, 3 et 4. Ils permettent de déplacer ses troupes. le chiffre correspond au nombre maximum de voyages qu'un joueur peut effectuer pendant son tour. les joueurs choisissent en secret un marqueur puis le posent sur leur plaquette de clan. lorsque tous les joueurs ont choisi leur marqueur, tous dévoilent leur nombre de voyages. Une fois qu'un marqueur est joué, il ne peut plus l'être avant que tous les autres marqueurs ne l'aient été. Il faut donc 5 tours de jeu pour récupérer ses marqueurs de voyage.

Séquence B: Voyages spatiaux
les voyages spatiaux sont exécutés selon l'ordre de jeu. Un joueur doit exécuter tous ses voyages avant qu'un autre joueur effectue les siens.
Exception: La carte événement "Extra-Mouve" permet à un joueur d'effectuer un voyage supplémentaire, soit pendant son tour soit après le tour du joueur de son choix. Un joueur n'est jamais obligé d'exécuter tous ses voyages, mais tous les voyages non exécuté

sont perdus. On ne peut pas donner de voyages à un autre joueur.

Distance des voyages
Les Gorets et les Gros Gruicks ne peuvent voyager que sur des planètes qui leur sont adjacentes, sauf si le joueur possède des cartes "vaisseaux" qui permettent de voyager à plusieurs planètes de distance. Lors d'un voyage les joueurs peuvent déplacer autant de troupes qu'ils le désirent à condition que les troupes embarquent et débarquent sur la même planète.

Exception: La carte événement "bottes à réaction permet à un joueur de se déplacer en laissant des troupes au passage sur 3 planètes.
Une troupe ne peut effectuer qu'un seul voyage par tour. Lorsque vous utilisez une carte "vaisseaux", vous pouvez traverser les planètes des autres joueurs sans restriction. Les troupes peuvent toujours débarquer sur des planètes occupées par des EC ou d'autres joueurs.

Exception: La carte événement "fête du Gland" empêche un joueur d'attaquer une planète de votre choix durant un tour.

La carte Extra-Mouve
la carte "Extra.Mouve" est une carte particulière qui se joue soit durant votre phase de déplacement, soit après le tour du joueur de votre choix. Si plusieurs joueurs jouent une carte "Extra-Mouve" en même temps, elles sont exécutées selon l'ordre de jeu.

Exemple de voyages spatiaux:
- Les Scrofa ont joué 3 voyages, ils vont attaquer les Phacochérus et les Hylochérus, en espérant réaliser leur Recette Sacrée.
- Les Barbiroussa ont joué 4 voyages, ils ont décider de lancer une grande offensive contre les Hylochérus, de plus, ils possèdent un Extra-Mouve qu'ils joueront après le Hylochérus.
- Les Porcus ont joué 3 voyages, mais ils ne sont pas contents de la répartition des colons et s'estiment lésés par rapport aux babiroussa, de plus les Scrofa deviennent trop puissants. Ils ont décidé d'attaquer les Scrofa et de s'allier avec les Phacochérus.
- Les Phacochérus ont joué 2 voyages et sont heureux du retournement d'alliance des Porcus. Ils ont décidé d'attaquer une planète appartenant aux Scrofa.
- Les Hylochérus ont joué 2 voyages, ils possèdent beaucoup de planètes et savent qu'ils vont être attaqués, leur but est de conserver un maximum de planètes.

PHASE 3: LES COMBATS SPATIAUX

Lorsque deux joueurs possèdent des troupes sur la même planète, il y a obligatoirement combat. Le joueur qui possède la planète au départ est le défenseur. Le possesseur d'une planète est le joueur qui le premier y à posé des troupes et qui en possède encore lorsqu'un autre joueur y débarque. Le joueur qui débarque sur la planète est l'attaquant.
Lorsqu'un joueur va sur une planète ou se trouve les troupes d'un autre joueur, un nombre de cochons du défenseur égale au nombre de cochons de l'attaquant sont bloqués sur la planète et obligé de combattre. Cette règle est également valable dans le cas de l'arrivé des EC.
Les combats sont résolus en fonction de l'ordre de jeu; le premier joueur résout toutes ses attaques et ainsi de suite pour les autres joueurs jusqu'à ce que tous les combats soient résolus (conseil: superposez les pions des différents joueurs en fonction de leur ordre d'arrivée: le dernier arrivé se trouve sur le dessus de la pile). Le premier joueur ne se défendra que lors des tours de combat des autres joueurs qui l'attaquent.

Séquence A: Combats

Calcul de la force de combat
La force de combat de chaque joueur est calculée ainsi:
- Le type de troupe que vous possédez (Gorets ou Gros Gruiks) détermine la valeur du dé lancé. Si vous ne possédez que des Gorets, vous lancez 1D6. Si vous possédez au moins un Gros Gruik, vous lancer 1D8.
- Rajoutez à cela +1 pour chaque troupe supplémentaire que vous possédez, qu'il s'agisse de Gorets ou de Gros Gruiks.
- Vous pouvez ensuite jouer des cartes. Le défenseur pose sa (ou ses) carte(s) cachée(s) en premier, puis c'est au tour de l'attaquant. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que peut jouer chaque joueur. On peut aussi bien jouer des cartes "combat" que des cartes "évènement" qui correspondent à cette séquence (3A)

Les cartes sont alors retournées en même temps. Les cartes de combat apportent des points supplémentaires à la force de combat, les cartes "évènement" peuvent obliger à recalculer les forces de combat. Les cartes de combat sont valable pendant toute la durée du combat.

Désintégration
En bas des cartes de combat figure un chiffre qui indique le niveau de technologie utilisé. Si le total des points de technologie des cartes posées par les deux joueurs (défenseur et attaquant) atteint le chiffre 6 ou plus, toutes les troupes de tous les joueurs présents sur cette planète sont détruites.
Les cochons ont en effet beaucoup de mal à maîtriser leur technologie, mais prenez garde, certain cochons n'hésitent pas à utiliser cette méthode suicidaire en représailles!

Résolution des combats
Les combats se déroulent en rounds successifs jusqu'à ce que l'un des joueurs soit éliminé ou décide de s'enfuire.
Lors d'un round de combat, chaque joueur lance un dé en fonction du type de ses troupes puis ajoute sa force de combat, cartes comprises. S'il n'y a pas de désintégration générale due au surarmement, le joueur qui obtient le plus gros score élimine une des troupes de son adversaire. Les gros Gruiks sont toujours les dernières troupes éliminées. C'est le joueur qui prend la perte qui choisit la troupe qu'il souhaite éliminer. En cas d'égalité, le round de combat ne fait aucune victime.
Au début de chaque round, sauf au premier, le défenseur comme l'attaquant peuvent décider de s'enfuir.

La fuite
les cochons ont surnommé cette technique de combat 1a " carapate" . A partir du second round de combat, un joueur peut décider volontairement de fuir. Dans ce cas, il doit le faire sur une planète adjacente sur laquelle il possède déjà des troupes.

S'il ne peu pas, ses troupe doivent combattre jusqu'au dernier. Rien n'empêche un joueur qui s'enfuit d'aller sur une planète sur laquelle ses troupes sont attaquées ou au contraire attaquent. Les troupes qui fuyaient se rajoutent alors au ca1cul de la force de combat. Une troupe peut fuir un nombre illimité de fois mais elle devra toujours subir 1e premier round de combat.
NB: la technique de la fuite peut être intéressante pour renforcer un combat voisin.
Conseil d'un vieux général cochon à la retraite: " Poursuis-le s'il fuit, et s'il ne fuit pas, fuis toi-même."

Exemple de combat:
Les Scrofa attaquent les Phacochérus sur la planète bleue Bolga avec 4 Gorets ce qui fait un score d'attaque de 1D6+3. Les Phacochérus possèdent 1 Gros Gruik et 1 Goret, ce qui fait un score de défense de 1D8+1
Les Phacochérus, qui sont les défenseurs, jouent 2 cartes faces cachées: Porcherie Blindée + 2 en défense, 1 en technologie et Jomboneuse + 1 en défense, 1 en technologie.
.Les Scrofa jouent 2 cartes faces cachées (1 carte d'Attaque et 1 carte d'événement): char d'assaut Krabouille +3 en attaque, 2 en technologie et maître Yodo Lardo qui permet de transformer un Goret en Gros Gruik.
Calcul de la force de combat:
- Les deux adversaires retournent leurs cartes et chacun calcule sa force de combat:
- Scrofa: transformation d'un Goret en Gros Gruik (Yodo Lardo) ce qui fait une force de 1 Gros Gruik + 3 Gorets = 1D8 (1 Gros Gruik) + 3 (3 Gorets) + 3 (char d'assaut Krabouille).
- le score d'attaque des Scrofa est de donc 1D8 + 6.
- Phacochérus: 1D8 (1 Gros Gruik) + 1 (1 Goret) + 2 (Porcherie Blindée) + 1 (Jamboneuse).
- Le score d'attaque des Phacochérus est de 1D8 + 4.
- On vérifie le niveau technologique des cartes qui est de 1+1+2 = 4 donc en dessous de 6, il n'y a pas de désintégration.
- Premier round de combat:
- Scrofa jette 1D8 et obtiennent 6, ce qui fait 6+6 = 12 en attaque.
- Les Phacochérus jette 1D8 et obtiennent 3, ce qui fait 3+4 = 7 en défense
- Les Phacochérus perdent le combat, ils éliminent leur Goret et décident de ne pas continuer le combat. Ils se replient sur une planète voisine où ils possèdent des troupes. Ils sauvent ainsi leur Gros Gruik, mais perdent le contrôle de la planète Bolga.

Le combat multiple
Plusieurs joueurs peuvent attaquer une même planète. Dans ce cas, il y a un défenseur et plusieurs attaquants, les combats sont résolus en fonction de l'ordre d'arrivée des attaquants, le survivant du premier combat devient le défenseur et affronte l'attaquant suivant et ainsi de suite.

Exemple de combat multiple:
Lors de la phase des Voyages Spatiaux (2B): les Phacochérus jouent les premiers, puis c'est au tour des Scrofa qui attaquent les Phacochérus sur Bolga. Puis c'est aux Porcus de jouer et ils décident d'attaquer également Bolga.
les Phacochérus sont les défenseurs, les Scrofa sont les premiers attaquants puis viennent les Porcus qui sont seconds attaquants.
Lors de la phase de Combat (3A) on réalise les combats dans l'ordre du tour de jeu. Les Phacochérus sont les premiers à jouer ils réalisent toutes leurs attaques mais pas leurs défenses. Puis c'est au tour des Scrofa, c'est à ce moment que l'on résout le combat sur Boiga. Mais on ne résout que le combat Scrofa / Phacochérus. le survivant deviendra défenseur contre les Porcus. Les Phacochérus après un round de combat décident de fuir les Scrofa deviennent défenseurs. Vient alors le tour des Porcus qui attaquent les Scrofa sur Bolga. Hélas, au bout de 5 rounds de combat, les Porcus sont exterminés, non sans avoir bien affaiblis les Scrofa. Les Scrofa restent maîtres de Bolga

Séquence B: Réorganisation
En suivant l' ordre de jeu, chaque joueur peut décider de réorganiser ses troupes en les déplaçant d'une planète à une autre adjacente, à condition bien sûr qu'il soit déjà présent sur cette planète.

Séquence C : Voyages et Combats des Extra-Cochons (PR)
C'est le Porc Royal qui déplace et réalise les combats des Extra-Cochons. Il ne peut déplacer qu'une seule pile d'un seul type d'EC. Il doit donc annoncer quel type et quelle pile d'EC il déplace avant de les jouer. Les EC combattent comme les cochons mais ils ne peuvent pas s'enfuir. De plus, on ne peut jouer de cartes de combat au profit des EC. Les EC ne peuvent jamais être divisés en plusieurs piles : lorsqu'on déplace une pile d'EC, c'est toute la pile qui se déplace; on ne peut pas laisser d'EC sur la planète de départ.
La présence de cochons sur un astéroïde n'empêche pas l'apparition d'EC. Dans ce cas, un nombre de cochons égal aux EC devront rester sur l'astéroïde et les combattre.

PHASE 4 : ÉLECTION DU PORC ROYAL
Lors de la phase d'élection du Porc Royal, les joueurs reçoivent un marqueur de production de glands par planète contrôlée et un gouverneur pour chaque marqueur de production de glands qu'ils possèdent. Ces gouverneurs représentent les voix du clan pour l'élection du Porc Royal.

Séquence A : Production de glands
Au début de cette séquence les joueurs reçoivent 1 marqueur de production de glands de la bonne couleur par planète possédée. Seules les planètes de couleur produisent des glands, les astéroïdes n'en produisent pas.
On reçoit 1 marqueur par planète, les planètes doubles rapportent ainsi 2 marqueurs de production (une planète double ne peut jamais être partagée entre plusieurs joueurs}.
Les marqueurs de production de glands servent à indiquer votre production actuelle de glands. les marqueurs de production sont posés face visible sur votre tableau de bord.

Victoire
Si vous possédez tous les glands nécessaires à l' élaboration de votre Recette Sacrée, vous avez gagné la partie.
Si plusieurs joueurs réalisent en même temps leur Recette Sacrée, c'est l'ordre de jeu qui vous départagera, le joueur le plus proche du Premier Joueur gagne.
On ne peut jamais gagner au premier tour, même si l' on possède tous les glands nécessaires. On ne peut gagner qu'à la phase

d'élection du Porc Royal.
Si personne n'a gagné, continuez le jeu.

Séquence B: les Gouverneurs

Pour chaque marqueur de production possédé, vous recevez 1 Gouverneur; Chaque Gouverneur vaut une voix à l'élection du Porc Royal les Gouverneurs sont alignés devant votre tableau de bord. le clan possède un nombre de voix égal au nombre de Gouverneurs qu'il possède.

Séquence C: Élection

La charge de Porc Royal

C'est le poste clé du jeu, car il sert de maître de séance et s'occupe du bon déroulement du tour. C'est lui qui tranche les cas litigieux lors de la partie, qui attribue les nouveaux colons et joue les EC.
Dicton cochon à propos du Porc Royal: "On n'est jamais aussi bien servi que par soi-même."
le Porc Royal est le seul à réaliser les séquences 2, 5 et 10. Bref ! C'est un rôle plus qu'important. D'ailleurs, les autres joueurs doivent respecter une stricte étiquette pour s'adresser à lui. Précédez chacune de vos phrases de "Porc Royal" ou de "Votre Grosseur".

Négociations et Présentation aux élections

Chaque joueur peut se présenter à l'élection du Porc Royal. Faites attention tout de même au nombre de voix que vous possédez: soutenir un autre candidat pourrait bien être plus intéressant si vous sentez que vous ne gagnerez pas.
Les candidats peuvent faire des discours, des promesses ou passer des accords avec les autres joueurs afin de les amener à rejoindre leur cause. Bien sûr, rien ne vous oblige à tenir vos promesses ou vos engagements. le tout est de mener à bien les négociations de façon à ce que l'on vote pour vous. Il vous est très fortement recommandé d'essayer d'influencer le vote par quelques belles paroles.

le vote

le Porc Royal (ou le premier joueur au premier tour) demande dans, l'ordre qui désire, à chacun des joueurs pour qui ils souhaitent voter. Le Porc Royal annonce son vote quant il le désire, avant ou après les autres joueurs, mais jamais pendant. Un joueur qui vote donne ses pions Gouverneurs à celui pour lequel il vote. S'il vote pour lui, il les garde. Les Gouverneurs d'un joueur ne peuvent jamais être partagés entre plusieurs candidats. On ne peut jamais revenir sur un vote.

Les cartes

Les joueurs peuvent jouer leurs cartes à n'importe quel moment de la séquence 4. Au moment des négociations, avant le vote, après le vote, etc., c'est au choix des joueurs. Les cartes peuvent modifier profondément l'équilibre des forces politiques...

Le vainqueur des élections

Est nommé Porc Royal le joueur qui totalise le plus de voix (c'est à dire le plus de Gouverneurs devant lui). En cas d'égalité, c' est l'ordre de jeu du tour qui s'achève qui détermine le vainqueur de l' élection. Le joueur le plus proche du premier joueur devient le Porc Royal.

Exemple de vote:
Les joueurs ont reçu leurs Gouverneurs et les ont placés devant leur tableau de bord: Scrofa 5 Gouverneurs, Hylochérus 5 Gouverneurs, Porcus 4 Gouverneurs, Phacochérus 3 Gouverneurs, Pécari Banzaï 3 Gouverneurs.
Le joueur Phacochérus est le Porc Royal, il décide de faire un long discours sur les biens faits de son règne le joueur Porcus fait un discours qui dénonce l'incapacité des Phacochérus et demandent une union sacrée pour renverser l'usurpateur Phacochérus. les autres joueurs ne font pas de discours. Le porc Royal (PR) commence le vote et demande au joueur Pécari pour qui il vote. Pécari donne ses 3 voix aux Phacochérus. Puis le PR demande aux Hylochérus qui votent pour eux. Le PR annonce qu'il vote pour lui et joue la carte "Révérende mère Buena Larda" et gagne ainsi 2 Gouverneurs supplémentaires, il totalise alors 3+3+2 = 8 voix contre 5 pour les Hylochérus. Le PR fait voter les Porcus qui votent pour eux et jouent la carte "Pionce au Sénaporc" qui fait perdre 2 Gouverneurs aux Phacochérus.
Le score du vote est à présent Phacochérus 6 voix, Hylochérus 5 voix, Porcus 5 voix. C'est aux Scrofa de voter ils décident de négocier très chèrement leurs voix et votent pour Porcus. Porcus totalise 10 voix et devient le nouveau Porc Royal grâce aux voix des Scrofa, une lourde dette qu'il faudra savoir récompenser.

Coalition politique

Les joueurs qui ont voté pour le même candidat sont considérés comme alliés. Ils peuvent donc durant le tour suivant s'échanger des cartes à n'importe quel moment du jeu. Les échanges doivent être équilibrés, c'est à dire que l'on doit donner autant de cartes que l'on en reçoit. Un joueur n'est jamais obligé d'échanger des cartes. Des joueurs de coalitions politiques différentes ne peuvent pas s'échanger de cartes, pas plus qu'un joueur solitaire.

ÉLIMINATIDN

On dit qu'un joueur est éliminé dès qu'il n'a plus qu'une seule troupe sur le plateau (ou plus aucune).
Dans ce cas, il réapparaît au tour suivant avec, comme au départ, 5 Gorets qu'il place comme bon lui semble sur une planète ou un astéroïde vide du bord de la galaxie, et, s'il ne le peut pas, au centre. Il récupère également ses cinq marqueurs de voyage.

RÈGLE OPTIONNELLES

Les règles optionnelles offrent de nouvelles possibilités pour les joueurs confirmés.
Cependant, nous vous conseillons vivement de ne pas vous lancer dans ces nouvelles versions du jeu avant d'avoir bien assimilé les règles de base.

Le placement inversé

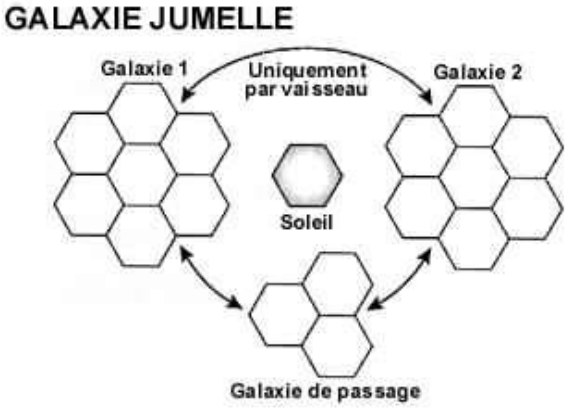
Le placement de départ se fait dans le sens inverse de l'ordre de jeu, du dernier au premier joueur. Les mouvements sont par

contre exécutés selon l'ordre de jeu normal. Le dernier joueur à se placer joue en premier.

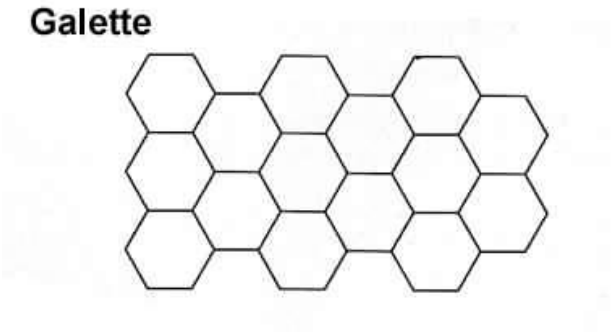
Le plateau de jeu

Ces options permettent de construire des galaxies de formes différentes, donc de varier les intérêts stratégiques.

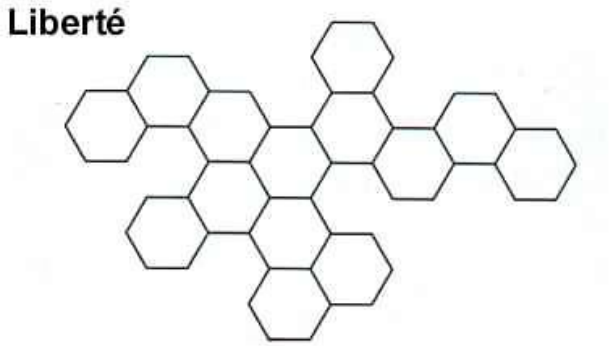
Les galaxies jumelles
Nous vous proposons dans cette option de construire deux galaxies jumelles. Il vous faut donc deux hexagones centraux, autour desquels les hexagones doivent être répartis le plus également possible. Les deux galaxies sont séparées par un soleil, rendant les voyages entre elles possibles uniquement avec des cartes d'événements.
On construit également une "galaxie de passage" constituée de trois hexagones reliant entre elles les deux galaxies jumelle (voir illustration 6).
Dans cette option, on considère que toutes les planètes des bords extérieurs de chaque galaxie se touchent entre elles comme si elles étaient adjacentes. Ainsi, on peut se déplacer de bord en bord.



La galaxie galette
les hexagones sont posés en ligne avec une épaisseur de trois hexagones



Liberté !
les hexagones sont mis au gré des joueurs, qui ne sont pas obligés de respecter la règle de l'hexagone central, Par contre, tous les hexagones doivent être reliés entre eux.
On considère que toutes les planète étant sur des bords extérieurs se touchent entre elles comme si elles étaient adjacentes. De cette façon, on peut toujours se déplacer de bord en bord.



Construction du plateau de jeu
Première option: Les joueurs peuvent regarder la face Planète de l'hexagone qu'ils ont choisi de placer avant de le poser.

Deuxième option: Au contraire, tous les hexagones doivent être posés avant que les joueurs puissent les retourner.

Troisième option: Dans cette option, on considère que l'on en est encore à la phase d'exploration de la galaxie. Par conséquent, on ne retourne les hexagones face planète que lorsqu'un joueur y envoie des troupes.
Les EC doivent se placer sur les astéroïdes déjà découverts ou sur les astéroïdes de la famille noire, qu'ils retournent. S'ils ne peuvent pas se placer, ils sont éliminés.

Les pouvoirs des clans

les grands clans ont des pouvoirs qui leur sont donnés par leur Recette Secrète et leur utilisation particulière de la Glandenbourg. Chaque pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.

Le clan Porcus
lorsque vous êtes membre de ce clan, vous:
- Bénéficiez de 8 cartes au lieu de 6
- Pouvez empêcher un joueur d'être candidat lors des élections de Porc Royal (exception: un même joueur ne peut être victime de votre pouvoir pendant 2 tours consécutifs)
- Recevez 1 Gouverneur supplémentaire à chaque tour de jeu.

Le clan Hylochérus
Lorsque vous êtes membre de ce clan, vous:
- Pouvez piocher au hasard une carte dans le jeu d'un joueur de votre choix. Cette tarte est alors intégrée à votre jeu sans contre-partie d'aucune sorte.
- Pouvez provoquer une famine de glands sur la planète de votre choix. lancez alors J D6 par troupe présente sur la planète,

sur 5 et 6 vous éliminez un Goret, sur 6, un Gros Gruik.
- Pouvez fuir un combat avant le premier round.

,

Le clan Phacocherus
- En cas d'égalité lors d'un round de combat, vous gagnez le combat.
- Vous pouvez assassiner les Gouverneurs d'un autre joueur. Pour ce faire, lancez 1D6. 1 = aucun Gouverneur assassiné; 2 et 3 = 2 Gouverneur assassiné; 4 à 6 = 2 Gouverneurs assassinés.
- Une troupe qui vient de se déplacer peut se déplacer à nouveau.

Le clan Babiroussa
- Vous pouvez tenter de convertir les troupes d'un autre clan. Pour ce faire, sélectionnez une planète et lancez 1D6 par troupe que vous voulez convertir. Sur 5 et 6 vous convertissez les Gorets. Vous ne pouvez pas convertir de Gros Gruiks. Vos nouvelles troupes rejoignent la planète de votre choix déjà occupée par vos troupes.
- Vous pouvez interdire un joueur de débarquer sur une planète.
- Pendant la phase de réorganisation, vous pouvez récupérer un de vos Gorets tué lors des combats.

Le clan Scrofa
- Vous pouvez intervertir la position de deux planètes adjacentes n'importe où sur le plateau.
- Vous bénéficiez d'un Extra-Mouve.
- Vous pouvez réorganiser vos troupes sans prendre en compte les distances.

Le clan Pécari Banzaï
- Vous pouvez relancer ou faire relancer 1 dé de combat une fois par tour.
- Vous pouvez augmenter ou diminuer d'1 point le niveau de technologie total des cartes de combat, augmentant ou diminuant ainsi le risque de désintégration dû au surarmement. Vous devez annoncer la modification juste avant la résolution du combat.
- Vous bénéficiez d'une Téléportation.

ANNEXE 1 (PISTE D'ORDRE DE JEU)

EXTRA-COCHONS

APPARITIONS

Le Porcs Royal jette 1D8
- 1 à 2 : rien,
- 3 à 4 : pirates,
- 5 à 6 : porcofages,
- 7 à 8 : ver des glands.

PIRATES

Déplacement : 3 planètes
ATT / DEF : 1D6
Nombre : lancer 1D6
- 1 à 2 : 2 pirates,
- 3 à 4 : 3 pirates,
- 5 à 6 : 4 pirates.

PORCOFAGES

Déplacement : 2 planètes
ATT / DEF : 1D6
Nombre : lancer 1D6
Pouvoir: transforme les troupes qu'il détruit en porcofages (maximum 2 troupes transformées)

VER DES GLANDS

Déplacement : 1 planète
ATT / DEF : 1D8 + 1D6
Nombre : 1
Pouvoir : s'il gagne le combat, il transforme la planète de couleur en astéroïde. Le ver des glands ne peut apparaître plus de 3 fois au cours d'une partie.

ANNEXE 2 (TABLEAUX DE BORDS DES JOUEURS)

RECETTE SACRÉE

CLAN HYLOCHÉRUS

Pelfo Hylochère

Devise du Clan

"Abondance de glands ne nuit jamais"

VOYAGE

VOYAGE

1) Phase Administrative
A Tirage des cartes
B Arrivée des colons (PR) (1)
C Détermination de l'ordre de jeu
D Placement des colons
E Arrivée des Extra-cochons (PR)
2) Voyages spatiaux
A Choix des voyages
B Voyages spatiaux
3) Combats spatiaux
A Combats
B Réorganisation
C Combats Extra-cochons (PR) (1)
4) Élection du Porc Royal
A Production de glands
B Réception des gouverneurs
C Élection
(PR) séquences jouées par Porc Royal
(1) n'existe pas au 1er tour

Production de glands

VOYAGE

RÉSERVE DU CLAN

OPTION:
- Vous pouvez piocher au hasard une carte dans le jeu d'un joueur et vous la garder
- Vous pouvez provoquer une famine de glands sur la planète de votre choix . Lancer 1D6 par troupe
  - 5 et 6 éliminez un goret
  - 6 éliminez un gros gruik
- Vous pouvez fuir un combat avant le premier round une fois par tour

VOYAGE

VOYAGE

CLAN PORCUS

Devise du Clan

"La raison du plus porc est la meilleure"

VOYAGE

RECETTE SACRÉE

Porcus Export

VOYAGE

1) Phase Administrative
A Tirage des cartes
B Arrivée des colons (PR) (1)
C Détermination de l'ordre de jeu
D Placement des colons
E Arrivée des Extra-cochons (PR)
2) Voyages spatiaux
A Choix des voyages
B Voyages spatiaux
3) Combats spatiaux
A Combats
B Réorganisation
C Combats Extra-cochons (PR) (1)
4) Élection du Porc Royal
A Production de glands
B Réception des gouverneurs
C Élection
(PR) séquences jouées par Porc Royal
(1) n'existe pas au 1er tour

Production de glands

VOYAGE

RÉSERVE DU CLAN

OPTION:
- Vous recevez 8 cartes au lieu de 6.
- Vous pouvez empêcher un joueur d'être candidat lors des élections du Porc Royal (jamais deux tours de suite le même joueur). Les joueurs ne peuvent plus voter pour ce joueur. Il faut l'annoncer avant le début des votes.
- Vous recevez 1 gouverneur supplémentaire par tour.

VOYAGE

VOYAGE

CLAN BARBIROUSSA

Devise du Clan

"Le pouvoir vient en buvant"

VOYAGE

RECETTE SACRÉE

Valsta Barbirou

VOYAGE

1) Phase Administrative
A Tirage des cartes
B Arrivée des colons (PR) (1)
C Détermination de l'ordre de jeu
D Placement des colons
E Arrivée des Extra-cochons (PR)
2) Voyages spatiaux
A Choix des voyages
B Voyages spatiaux
3) Combats spatiaux
A Combats
B Réorganisation
C Combats Extra-cochons (PR) (1)
4) Élection du Porc Royal
A Production de glands
B Réception des gouverneurs
C Élection
(PR) séquences jouées par Porc Royal
(1) n'existe pas au 1er tour

Production de glands

VOYAGE

RÉSERVE DU CLAN

OPTION:
- Vous pouvez tentez de convertir les troupes d'un autres clan: Sélectionnez une planète et lancer 1D6 par troupe. Sur 5 et 6 vous convertissez les gorets. Ils rejoignent une de vos planètes.
- Vous pouvez interdire à un joueur de débarquer sur une planète.
- Pendant la phase de réorganisation, vous pouvez récupérer un de vos gorets mort lors des combats.

VOYAGE

VOYAGE

CLAN HYLOCHÉRUS

Devise du Clan

"Il ne faut pas vendre la peau du gruik avant de l'avoir tué"

VOYAGE

RECETTE SACRÉE

Kronen Phaco

VOYAGE

1) Phase Administrative
 A Tirage des cartes
 B Arrivée des colons (PR) (1)
 C Détermination de l'ordre de jeu
 D Placement des colons
 E Arrivée des Extra-cochons (PR)
2) Voyages spatiaux
 A Choix des voyages
 B Voyages spatiaux
3) Combats spatiaux
 A Combats
 B Réorganisation
 C Combats Extra-cochons (PR) (1)
4) Élection du Porc Royal
 A Production de glands
 B Réception des gouverneurs
 C Élection
(PR) séquences jouées par Porc Royal
(1) n'existe pas au 1er tour

Production de glands

VOYAGE

RÉSERVE DU CLAN

OPTION:
- En cas d'égalité lors d'un combat, vous gagnez.
- Vous pouvez assassiner les gouverneurs d'un autre joueur. Lancer 1D6.
 - 1 : aucun gouverneur assassiné,
 - 2 et 3 : 1 gouverneur assassiné,
 - 4 à 6 : 2 gouverneurs assassiné,
- Une troupe qui vient de se déplacer peut se déplacer à nouveau.

CLAN SCROFA

Devise du Clan

"Qui vole un gland perd ses dents"

VOYAGE

RECETTE SACRÉE

Stella Scrofa

VOYAGE

1) Phase Administrative
 A Tirage des cartes
 B Arrivée des colons (PR) (1)
 C Détermination de l'ordre de jeu
 D Placement des colons
 E Arrivée des Extra-cochons (PR)
2) Voyages spatiaux
 A Choix des voyages
 B Voyages spatiaux
3) Combats spatiaux
 A Combats
 B Réorganisation
 C Combats Extra-cochons (PR) (1)
4) Élection du Porc Royal
 A Production de glands
 B Réception des gouverneurs
 C Élection
(PR) séquences jouées par Porc Royal
(1) n'existe pas au 1er tour

Production de glands

VOYAGE

RÉSERVE DU CLAN

OPTION:
- Vous pouvez intervertir la position de deux planètes adjacentes n'importe où sur le plateau de jeu.
- Vous bénéficiez d'un extra-mouve gratuit.
- Vous pouvez réorganiser vos troupes sans tenir compte des distances.

VOYAGE

VOYAGE

CLAN PÉCARI BANZAI

Devise du Clan

"Gland d'autrui réveille l'appétit"

VOYAGE

RECETTE SACRÉE

Kanter Pécari

VOYAGE

1) Phase Administrative
 A Tirage des cartes
 B Arrivée des colons (PR) (1)
 C Détermination de l'ordre de jeu
 D Placement des colons
 E Arrivée des Extra-cochons (PR)
2) Voyages spatiaux
 A Choix des voyages
 B Voyages spatiaux
3) Combats spatiaux
 A Combats
 B Réorganisation
 C Combats Extra-cochons (PR) (1)
4) Élection du Porc Royal

Production de glands

VOYAGE

RÉSERVE DU CLAN

OPTION:
- Vous pouvez relancer ou faire relancer le dé de combat une fois par tour.

VOYAGE

A Production de glands
B Réception des gouverneurs
C Élection
(PR) séquences jouées par Porc Royal
(1) n'existe pas au 1er tour

- Vous pouvez augmenter ou diminuer d'un point le niveau de technologie total des cartes de combat. Vous devez annoncer la modification juste avant la résolution du combat.
- Vous bénéficiez d'une téléportation gratuite.

VOYAGE

ANNEXE 3 (DÉTAIL DES CARTES)

CARTE DE COMBAT:

Titre de la carte

Bonus d'attaque

Niveau de technologie

Bonus de défense

Nombre de carte	Titre de la carte	Bonus d'attaque	Niveau technologie	Bonus défense
1	base du Groin Noir	4	3	3
2	Bombarde à Boum	1	2	2
2	Bunker Kosto	0	3	4
1	Cannon Casse-Groin	3	3	0
1	Canonière Karnage	2	2	2
3	Char d'Assaut Krabouille	3	2	2
1	Château-Porc	0	2	3
1	Destroyer de Cochon Noir	4	3	3
1	Fusée à Groin Chercheur	2	1	0
1	Jamboneuse	1	1	1
1	Lardoneuse	1	1	1
1	Le Goret Santonium	2	2	2
1	Missile Eklatou	3	2	0
1	Pétaudière Paf Paf	1	1	1
1	Piège à Jambon	0	2	3
1	Porcherie Blindée	0	1	2
1	Porcheresse Volante	1	2	2
1	Porcherie Blindée	0	1	2
1	Robot Auto-Boum	2	1	0
1	Robot Kastagne	2	2	1
2	Super Couenne	0	1	1
2	Torpille Moulinette	1	1	0
1	Tromblon Pif Paf	1	1	1
1	Vibro-Massue de Groin Groin	2	2	1

CARTE D'EVENEMENT

Titre de la carte

Texte de la carte

Séquences pendant les-quelles la carte peut être jouée

Titre de la carte	Séquence	Texte de la carte
Baron Harkonono neveu de Groin Groin	4C	Le baron est le conseiller militaire de l'empereur. C'est in vieux baroudeur; Il est rusé et vicieux. Par chance, il soutient votre clan. Vous recevez deux gouverneurs supplémentaires.
Bottes à Réaction	2B	Vous pouvez vous déplacer de 3 planètes et laisser sur chacune d'entre-elles des troupes.
Cho Boko l'Extra-Cochon	3C	Cho Boko est le fidèle compagnon de Van Soulo. C'est un Parcofage assimilé. Grâce à lui vous pouvez contrôler le groupe d'Extra-Cochons de votre choix, à la place du porc royal.
Colons (5 cartes)	1B	2 Gorets clandestins rejoignent vos rangs lors de la phase d'arrivée des colons.
Erreur de vote	4C	La moitié des gouverneurs d'un joueur lèvent la mauvaise patte, leur voix vous reviennent. Vous pouvez les jouer comme vous le souhaitez. Il est dur pour le cochon de distinguer la droite de sa gauche. Lorsque les pattes se ressemblent.
Extra-Mouve (3 cartes)	2B	Vous pouvez effectuer un déplacement supplémentaire pendant votre tour ou après le joueur de votre choix.
Force Gruik	3A	La force Gruik se nourrit de l'univers et des glands sacrés. Elles peut voir et changer le futur. Lors d'un combat vous pouvez rejeter le dé de votre choix, le vôtre ou celui de votre ennemi.
Gorruption	2B 3A	valable sur une planète ou il y a un seul Goret ennemi. Jetez 1D6: de 1 à 4, il se transforme en goret de votre couleur.
Délit de Sale Gueule	4C	Le joueur de votre choix ne peut se présenter à l'élection du Porc Royal. Aucun joueur ne peut lui donner des voix. Il doit donner ses voix à un autre joueur.
Déplacement de planètes (8 cartes)	2B 3A 3B	Échangez la position de deux planète d votre choix. Les troupes présentes restent sur les planètes.
Fête du Gland	2B	La planète de votre choix ne peut être attaqué par des troupes d'un autre joueur pendant ce tour. Elle peut par contre être attaqué par les extra-Cochons.
Fusée	2B	Vous pouvez vous déplacer de 4 planètes
Fusée Dorsale	2B	Vous pouvez vous déplacer de 3 planètes
Glandenbourg de contrebande	4C	La contrebande c'est risqué, jetez 1D6: de 1 à 3 vous perdez la moitié de vos gouverneurs (arrondi à l'entier supérieur) qui meurent empoisonnés. De 4 à 6, vous gagnez un nombre de gouverneurs supplémentaires, égale à la moitié (arrondi à l'entier supérieur) des gouverneurs que vous possédez déjà.
Gros Lâches (2 cartes)	3A	La moitié des troupes ennemies (arrondie à l'entier supérieur), se replient avant le combat.
Gros Traître (2 cartes)	3A	Lors d'un combat, vous provoquez la trahison dans les troupes ennemies. Jetez 1D6 par troupe présente: elle est éliminée de 1 à 3 pour les gorets et de 1 à 2 pour les Gros Gruiks.
Jaret Pied de Porc	3A	Jaret est le plus puissant des chevaliers de la force Gruik. Il est bon et avec sa massue à répétition il combat le coté sombre du Gruik; Lors d'un combat, vous jetez 2D6 à la place du dé prévu. Que le Gruik soit avec toi !
Le Combinat des Honnêtes Cochons	4C	Le Chocos, organe de gestion de la production de glands vous soutient. Vous recevez 1 gouverneur supplémentaire.
Les Frémono	2B	C'est un clan de cochons sauvages. Ils sont les seuls à dompter les vers de gland pour voyager dans l'espace. Jetez 1D6 pour découvrir une nouvelle planète: 1 à 2 rouge, 3 à 4 jaune, 5 à 6 bleue. Posez la où vous le souhaitez, adjacente à une autre planète.
Les Mentoto	4C	La caste des cochons calculateurs et prospecteurs, les Mentoto, soutiennent votre clan. Vous recevez 1 gouverneur suppléméntaire. Les

		cochons penseurs sont rares de nos jours.
Les Sourdokoko de la force impériale	1B	L'Empereur Groin Groin vous prête pendant 1 tour, Sourdokoko (Gros Gruik) de la garde impériale pour vos combats.
Maître de séance	4C	C'est vous qui décidez de l'ordre de vote, à la place du Porc Royal.
Maître Yodo Lardo (2 cartes)	2B 3A	Yodo Lardo est un vieux cochon rabougri, mais c'est le grand maître de la Force Gruik. Ses pouvoirs sont immenses;Transformez un de vos Goret en Gros Gruik.
Muado Dibo	4C	Muado Dibo est le petit Filliau préféré de Groin Groin. On raconte qu'il possède d'étranges pouvoirs. Il soutient votre clan. Vous recevez 1 gouverneur supplémentaire.
Pionce au Sénat Porc	4C	La sieste chez le cochon, c'est sacré comme la Glandenbourg. Le joueur de votre choix perd deux gouverneur.
Pluie de Cailloux Spatiaux	2B 3A	Une pluie de météorites s'abat sur la planète de votre choix. Jetez 1D6 par troupe présente: Elle est éliminée sur 5 ou 6.
Révérende Mère Buena larda	4C	C'est la confidente de l'Empereur. Alors, serez vous dans les bons papiers de l'Empereur ? Elle soutient votre clan. Vous recevez 2 gouverneurs supplémentaires.
Sauve qui peut !!!	3A	Avec zèle, vos troupes mettent en pratique la technique de combat de la carapate. Vous pouvez vous replier avant le combat.
Séduction de la princesse Piga	N'importe quand	Il est difficile de résister aux charmes de la princesse Piga, fille de l'Empereur Groin Groin. Regarder les carets de l'un des joueurs. Vous pouvez échanger 2 cartes de votre main contre 2 cartes de la sienne.
Rififi au Sénat Porc	4C	Des cochons viennent d'être pris le groin dans l'urne. On recommence l'élection du Porc Royal, mais le joueur de votre choix perd la moitié de ses gouverneurs (arrondie à l'entier supérieur).
Téléporteur de Mr Scoto de l'entrepo	2B	Scoto est un mécano de génie. Il a inventé un téléporteur et en loue les services à bord de son vaisseau "l'Entrepo". Vous pouvez envoyer des troupes sur la planète de votre choix sans tenir compte des distances.
Transporteur (2 cartes)	2B	Vous pouvez vous déplacez de 2 planètes.
Van Soulo	2B	Van Soulo est le contrebandier le plus célèbre de la galaxie. Ces temps-ci: il a de petits problèmes avec le clan de Bavo Limaco. Néanmoins, il peut rallier le groupe de pirates de votre choix. Ces pirates se transforment en Gorets de votre couleur.