# Forbidden Stars
# FAQ et règles facilement oubliées

## Mise en place

Recommandation du designer: ne pas utiliser la mise en place suggérée, mais utiliser la mise en place classique (pose de tuile chacun son tour).

Vous DEVEZ remplir les emplacements d'objectifs pour chaque tuile que vous posez. À 2 ou 3 joueurs, la dernière tuile ne contiendra donc aucun objectif.

Vous n'êtes pas obligé de poser votre tuile de faction en premier, ni de poser des bâtiments ou unités sur une tuile.

Vous ne pouvez pas placer 2 tempêtes de warp l'une sur l'autre, mais elles peuvent être contiguës.

## Dés, jetons et composants

Tous les composants du jeu sont considérés comme limités (s'il n'y a en plus dans la réserve on ne peut pas en recruter, construire etc), à l'exception des jetons d'attaque et de défense.

Il n'est pas possible d'avoir plus de 3 jetons de chaque type (forge, renfort et cache de ressources) dans sa réserve personnelle.

Il n'est pas possible de dépenser des jetons forge ou cache de ressources lors de l'achat d'amélioration de cartes ordre ou combat.

Il n'est pas possible de dépenser plus d'1 jeton cache de ressources par achat (mais il est possible de faire plusieurs achats à la fois et de dépenser 1 jeton pour chaque).

Il n'est pas possible de dépenser plus d'1 jeton forge pour diminuer le niveau de commandement d'une unité à l'achat (mais il est possible d'en utiliser un 2e pour satisfaire le coût d'achat en lui même, par exemple pour un titan).

Il n'est pas possible de commencer un combat avec plus de 3 jetons de renforts ou plus de 8 dés (idem pour les bombardements orbitaux).

Il n'est pas possible de commencer un combat avec plus de jetons de renforts que vous n'avez d'unités (opérationnelles ou en déroute) au début du combat.

Une fois en combat, les jetons renforts sont en tout points considérés comme des unités de niveau 0 (au sol ou dans l'espace) pour tous les effets de règles ou de cartes.

Les effets des cartes combats peuvent vous permettre d'avoir plus d'unités ou de jetons que la limite maximale autorisée. Cela n'est pas le cas pour les dés qui sont toujours limités à 8.

## Ordre de Déploiement

Vous devez recruter vos unités avant de construire vos bâtiments (les nouvelles unités ne peuvent donc pas bénéficier de ces bâtiments lors de leur recrutement).

Vous ne pouvez pas recruter plus d'unités que le nombre de crânes sur la planète du système actif qui contient votre usine (si vous avez plusieurs usines dans le système actif, vous additionnez les crânes pour déterminer la limite de recrutement).

Vous pouvez recruter des unités sur n'importe quel zone amie ou non contrôlée du système actif.

Vous pouvez recruter sur une planète au-delà de sa capacité d'unité, mais vous devrez choisir quelles unités détruire après avoir résolu votre déploiement.

## Bâtiments

Une planète qui ne contient pas d'unités mais seulement un bâtiment est considérée comme amie.

Les bâtiments ne sont pas des unités et ne comptent pas dans la limite de capacité d'une planète.

Les bastions ne permettent pas d'obtenir un jeton de renfort supplémentaire et ne peuvent pas être mis en déroute. Si vous assignez des dégâts à un bastion, soit il ne se passe rien (les dégâts insuffisants sont absorbés), soit il est détruit.

Si un attaquant remporte une bataille, il prend le contrôle de tous les bâtiments sur ce monde, y compris les bastions (à moins qu'ils n'aient été détruits au cours du combat).

## Ordre de Stratégie

Vous pouvez acheter une carte d'ordre amélioré ET une carte de combat amélioré au cours du même ordre de stratégie.

Vous devez révéler aux autres joueurs face visible toutes les cartes améliorations que vous achetez.

## Ordre Avancer

Au cours d'un ordre avancer, les vaisseaux se déplacent en premier, puis les unités au sol.

Tout mouvement doit s'achever dans le système actif (on se déplace VERS le système actif), on ne peut pas semer des unités en route sur le système adjacent d'où on est parti.

Pour les unités au sol, on détermine s'il y a un chemin valide avant tout mouvement.

Tous les mouvements au sol ont lieu simultanément : on ne peut pas déplacer les unités par à-coups pour créer des chemins valides au fur et à mesure.

À la fin du mouvement, il n'est pas nécessaire qu'il subsiste un chemin valide, des planètes peuvent avoir été vidées et ne plus être amies.

On ne peut créer qu'une seule zone contestée par ordre avancer (donc 1 seul combat spatial OU au sol), mais on peut déplacer des unités dans plusieurs zones à la fois (donc 1 contestée, et n'importe quel nombre de zones amies ou non contrôlées).

Les combats ont lieu après tous les mouvements : une zone contestée ne peut donc pas former un chemin valide pour d'autres unités.

## Bombardements orbitaux

Un bombardement orbital ne peut avoir lieu que s'il n'y a eu aucun combat à la suite d'un ordre avancer (au sol ou dans l'espace).

Un bombardement orbital ne peut avoir lieu que si le monde cible et le(s) vaisseau(x) sont adjacents et dans le même système actif.

Dans un système avec 3 mondes, celui dans le coin ne peut pas être la cible d'un bombardement orbital.

Par défaut un bombardement orbital ne peut pas mettre d'unités en déroute et ne peut pas cibler un monde avec un bastion.

Un bombardement orbital ne peut cibler qu'un monde ennemi (donc pas un monde ami ou non contrôlé).

Un monde est considéré comme ennemi s'il contient au moins une unité ET / OU un bâtiment d'un autre joueur. Il est donc possible de bombarder un monde ennemi qui ne contient qu'un bâtiment et pas d'unités (important pour certaines capacités spéciales).

Les cités et les usines ont 0 points de vie et ne peuvent pas être détruites ou conquises par un bombardement orbital.

## Combat

Les icônes à gauche d'une carte combat restent en jeu et s'appliquent à chaque round de combat.

En combat, les icônes carrées font référence à un dé, tandis que les icônes rondes font référence à un jeton.

Les dégâts sont attribués en priorité aux unités opérationnelles (on ne peut attribuer des dégâts à une unité en déroute que s'il n'y a plus aucune unité opérationnelle ou bastion).

Une unité doit absorber le maximum de dégâts possible selon ses points de vie : si elle est détruite les dégâts restants sont attribués à une autre unité, sinon elle est mise en déroute.

Si la répartition des dégâts peut se faire de plusieurs façon, celui qui les attribue a le choix, il ne doit pas nécessairement chercher en priorité à détruire des unités plutôt que de les mettre en déroute.

Si toutes les unités et bastions de chaque côté sont détruits, le combat s'arrête immédiatement, il n'y a ni vainqueur ni perdant, on ne compte pas le moral. Le défenseur conserve le contrôle de ses bâtiments.

Si vous attaquez une usine ou une cité non défendue, le combat est immédiatement résolu et vous prenez le contrôle du bâtiment. Notez qu'il s'agit d'un combat dans une zone contestée, ce qui ne peut avoir lieu qu'une fois par ordre avancer.

## Retraite (en général)

TOUTES les unités doivent battre en retraite vers le MÊME monde.

Si vous activez des effets de cartes combat qui vous permettent de battre en retraite et que vous n'avez plus d'unités dans ce combat, vous infligez quand même des dégâts aux unités adverses pour ce round, tandis que les unités en retraite ne peuvent pas en prendre.

Si plusieurs retraites sont déclenchées par des cartes, chaque retraite à lieu séparément. Il est ainsi possible de créer un chemin valide de retraite qui n'existait pas à l'origine du combat.

## Retraite (attaquant)

L'attaquant DOIT battre en retraite vers l'un des mondes depuis lequel au moins une des unités participant au combat a attaqué. Cela peut le forcer à détruire des unités pour satisfaire la capacité d'une planète, ou toutes les unités si la retraite est coupée.

L’attaquant doit respecter un chemin valide de zones amies pour sa retraite.

L’attaquant n’a pas besoin de battre en retraite vers un monde ami (il peut vider une planète et la laisser non contrôlée quand il attaque, puis y battre en retraite).

Si TOUTES les unités qui prennent part au combat y sont arrivées de façon indirecte, c’est à dire sans résulter d’un mouvement d’un ordre avancer, elles ne peuvent pas battre en retraite et sont détruites (capacités spéciales Space Marines et Eldars par exemple).

**Retraite (défenseur)**

Le défenseur DOIT battre en retraite vers un monde ami en priorité. Cela peut obliger à battre en retraite sur un monde à faible capacité et à détruire des unités.

Il est possible de battre en retraite vers un monde non-contrôlé si aucun monde ami n’est à portée.

Le défenseur ne peut battre en retraite que dans le système actif ou le système adjacent.

Le défenseur ne peut pas battre en retraite vers un monde du système actif et/ou un système adjacent depuis lequel l’attaquant a lancé son attaque (cela inclut l’ensemble du système adjacent, même s’il contient des zones vides ou amies).

**Déroute**

Les unités en déroute ne peuvent pas se déplacer, lancer de dés au début d’un combat ou déclencher les effets de cartes combats.

Les unités en déroute peuvent toujours gagner des objectifs de victoire et contrôler une zone amie (et donc former un chemin valide).

Une unité en déroute doit à nouveau subir des dégâts égaux ou supérieurs à ses points de vie pour être détruite (sinon les dégâts n’ont aucun effet).

Si toutes les unités du défenseur sont en déroute au début d’un combat, elles doivent immédiatement battre en retraite et l’attaquant remporte automatiquement le conflit.

Les jetons de renforts peuvent être mis en déroute.

**Divers**

Fin de partie après le tour 8 : le gagnant est déterminé par : nombre d'objectifs > nombre de planètes amies > nombre d'unités sur le plateau > égalité

Chaque tempête de warp ne peut être déplacée qu'une seule fois durant la phase de rafraichissement (retournez la tempête de l'autre côté pour l'indiquer).

La limite de capacité d'unités sur chaque planète se vérifie à la fin de la résolution de chaque ordre ainsi que de la phase de pioche des événements.

Vous pouvez placer n'importe quel ordre sur un système où vous avez au moins une zone amie ou sur un système adjacent. Il n'est pas nécessaire que vous soyez capable de résoudre cet ordre.

Pour les cartes stratagèmes qui indiquent "au lieu de révéler un jeton d'ordre", vous n'avez PAS à jeter un jeton d'ordre pour l'activer. Cependant, il faut qu'au moins un jeton d'ordre soit présent sur le plateau et visible (il faut être en mesure de pouvoir le révéler).

Les pouvoirs spéciaux des factions sont résolus à la fin d'un ordre de domination (vous collectez les ressources avant et pouvez les dépenser pour utiliser votre pouvoir).