

Vous avez le pouvoir de choisir. Lorsque vous avez perdu un duel en jouant un compromis, vous regardez le jeu du gagnant et y choisissez vos cartes de consolation.

Histoire :

Habiles à utiliser les ressources de leurs adversaires, les Sélecteurs qui semblent sans cesse reculer et se défendre n'ont pas moins amassé des forces redoutables qui partent un jour prochain à la conquête de la galaxie.

Copyright © Mayfair Games/ Jeux Descartes

LE SÉLECTEUR

LE SÉLECTEUR

CHOISIT SES CONSOLATIONS



Vous avez le pouvoir d'appuyer. Lorsque vous êtes joueur principal dans un combat, les pions de vos alliés comptent double, mais leurs récompenses en cas de victoire ne changent pas. De plus, lorsque vous êtes attaqué sur une planète ou d'autres joueurs cohabitent avec vous, leurs pions présents sur cette planète sont d'office considérés comme vos alliés, quel que soit leur nombre. Ils vont au Trou Noir en cas de défaite, mais restent sur la planète si vous gagnez ou négociez un compromis avec votre adversaire. Un joueur qui est allié d'office avec vous ne peut pas s'allier avec votre adversaire, et un joueur ne peut pas vous attaquer sur une planète où il cohabite avec vous; à moins de mettre en attaque tous les pions qui s'y trouvaient.

Histoire :

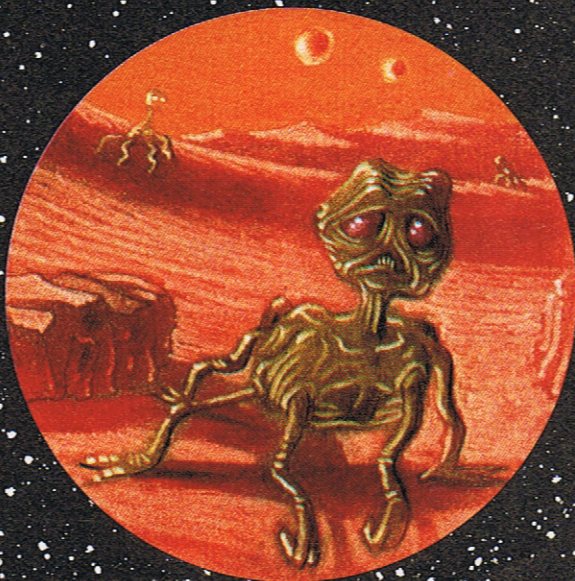
De nature chétive, les Faibles ne doivent leur survie qu'à leur habileté à raconter des histoires très tristes à leurs adversaires pour les monter les uns contre les autres. On reconnaît aisément un Faible à son petit rire moqueur lorsque les abusés recouvrent leur esprit.

Copyright © Mayfair Games/ Jeux Descartes

LE FAIBLE

LE FAIBLE

**CONTRAIT SES ADVERSAIRES
A S'ALLIER AVEC LUI EN DÉFENSE**



Ne pas utiliser dans le jeu à deux joueurs.