

## Mine All Mine Règles du jeu

L'histoire...

L'empire galactique Kamarian est en plein essor et de nombreuses opportunités s'ouvrent pour ceux qui ont de l'ambition. Grâce à votre réseau de connaissances vous venez d'obtenir les coordonnées d'une planète nouvellement découverte, et dont les ressources en minerai sont si importantes, qu'elles pourraient changer l'équilibre des pouvoirs à l'intérieur de l'empire.

En tirant quelques ficelles, vous êtes maintenant capable de rassembler rapidement une flotte pour pouvoir aller extraire les ressources, avant que quelqu'un d'autre de plus sage ait la même idée. Mais votre réseau ne travaille pas que pour vous, et il y a d'autres personnes puissantes qui ont eu la même idée.

Arriverez-vous avant eux ? Allez-vous vanter d'avoir plus de puissance de feu ? Réussirez-vous à vous en sortir avec un vaisseau plein de ressources ou bien avec rien d'autre qu'un vaisseau aux cales vides ? Le choix vous appartient !

Mine, All Mine ! est un jeu rapide et amusant sur l'extraction de ressources sur différentes planètes. Mine, All Mine ! peut se jouer n'importe où. Avec une durée de 5 à 10 minutes par partie, c'est très facile d'en faire une partie lorsque vous faites la queue, ou, lorsque vous êtes en voiture (bien sûr jouer en conduisant est fortement déconseillé).

Nous espérons que vous avez pris plaisir à jouer à Mine, All Mine ! Et nous attendons vos retours sur le jeu !

Auteur : Joel Mayeski  
[jmayeski@yahoo.com](mailto:jmayeski@yahoo.com)

Illustration : Robin Gibson  
[robin.gibson@metalsnail.net](mailto:robin.gibson@metalsnail.net)  
[www.metalsnail.net](http://www.metalsnail.net)

Editeur : All Fun and Games  
[info@allfunandgamespublisher.com](mailto:info@allfunandgamespublisher.com)  
[www.allfunandgamespublisher.com](http://www.allfunandgamespublisher.com)

### **Mise en place de MINE, ALL MINE !**

(partie à 3 joueurs)

#### **Contenu**

12 cartes vaisseau

3 cartes planète

2 cartes supplémentaires

1 carte de score

8 clips pour le suivi (4 pour suivre le score des joueurs, 4 pour représenter leur flotte).

Retournez et mélangez les cartes de planètes. Distribuez 1 carte planète pour 2 joueurs ou 2 cartes planète pour 3 à 4 joueurs, en retournant la deuxième carte de planète sur le côté « moon » (lune) visible.

**Comment retourner et mélanger** : Tout en mélangeant les cartes de planètes, tournez et inversez-les, pour que lorsqu'une carte est choisie, le total des ressources (faible ou élevé) ait autant de chance de sortir.

**Avant :**

**Après :**

Distribuez 3 cartes vaisseau à chaque joueur.

Placez la carte de score sur la table.

Assignez à chaque joueur une couleur de clips. Placez un clip de leur couleur à côté de la carte de score, et placez l'autre à côté de la planète avec laquelle vous allez jouer.

Des instructions de mises en place alternatives (lorsque vous n'avez pas de table ou pour jouer en ligne), peuvent être trouvées sur les cartes supplémentaires.

Page 2

**Comment jouer à MINE, ALL MINE !**

**Pour commencer** : Une partie se joue en 3 manches. Chaque manche est constituée de 4 phases.

**1) Assemblez votre flotte** : Chaque carte vaisseau a 4 options : 3 vaisseaux et 1 action. Vous pouvez choisir seulement une de ces options pour chaque carte que vous jouez. L'option que vous choisissez, doit être orientée vers le haut, en vous faisant face, pour que vous puissiez la lire. Vous devez jouer au minimum 1 carte à chaque manche.

Chaque joueur décide secrètement quelle(s) carte(s) il veut jouer. Tous les joueurs les révèlent en même temps. Les cartes que vous venez de jouer sont votre flotte. Ajoutez les valeurs des vaisseaux/actions de votre flotte pour obtenir les statistiques finales de votre flotte.

**Description d'une carte :**

	<b>Planète</b>	<b>Vaisseau</b>	
Ressources disponibles à chaque tour			Action
Tours			Nombre de la carte
Planète			Valeurs du vaisseau

**Vitesse** : Les flottes qui ont une vitesse plus grande atteignent les planètes en premier.

**Attaque** : Les flottes qui ont une meilleure attaque peuvent chasser les autres flottes de la planète.

**Cargo** : Le nombre maximum de ressources qu'une flotte peut récupérer en une manche.

**Action** : une règle spéciale qui s'applique à la flotte.

**2) Fixez de l'ordre d'arrivée** : Chaque manche est constituée de 3 ou 6 tours de jeu, cela dépend du nombre de planètes en jeu. Les tours sont listés (« Premier », « Deuxième », etc.) sur les cartes des planètes. Comparez la vitesse totale de la flotte de chaque joueur. La flotte la plus rapide arrive en premier. Placez leur clip sur la case lieu « first » de la planète. La deuxième flotte la plus rapide arrive sur le « Second » lieu. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les clips soient placés.

En cas d'égalité, placez les clips de flotte sur le même lieu.

**Fixer l'ordre d'arrivée :**

Lorsque la vitesse d'une flotte est supérieure de 4 ou plus à la vitesse de la flotte suivante, sautez un lieu sur la planète ou la lune, laissant ainsi un espace pour que la flotte la plus rapide puisse extraire des ressources sans contestation possible.

**3) Extraire des ressources** : Résolvez le tour de chaque lieu comme indiqué ci-dessous, en commençant par le « First » lieu. (premier lieu).

**Extraire des ressources** :

**S'il n'y qu'un seul clip pour ce tour**, donnez à ce joueur le total de ressources inscrit dans le cercle et ajustez ses points en conséquence.

**S'il y a deux clips ou plus pour ce tour**, comparez les statistiques d'attaque de chaque flotte.

**Si les valeurs d'attaque sont différentes**, la flotte qui à la plus faible est forcée de s'enfuir et elle ne pourra pas extraire de ressource pendant ce tour, ou pour le reste de la manche. Redonnez les clip de flotte au joueur auquel il appartient.

**S'il y a égalité pour les attaques**, les flottes vont creuser chacune leur tour pour les ressources de ce lieu, chacune prenant une ressource à la fois. La flotte qui a la vitesse la plus élevée commençant en premier. S'il y a égalité pour la vitesse, les ressources sont réparties de manière équivalente, le reste est définitivement perdu.

**Après avoir répartis tous les points**, déplacez tous les clips sur le lieu du prochain tour et recommencez à partir du 3) ci-dessus.

Même après avoir extrait autant de ressources que le permet la statistique de cargo, une flotte se déplace au lieu du tour suivant, à chaque tour.

**4) Découvrir un nouveau système** : Mélangez toutes les cartes de vaisseau que les joueurs n'ont pas. Distribuez-en autant qu'il y en a eu de jouées lors de la dernière manche, une à la fois, en commençant par le joueur qui a le moins de points pour finir avec celui qui en a le plus.

De cette manière, s'il y a un nombre inégal de cartes par joueur, l'avantage sera donné aux joueurs qui ont le moins de points. Si deux joueurs sont à égalité pour les points, commencez par le joueur qui a le moins de cartes. S'il y a toujours égalité, chaque joueur à égalité pioche une carte vaisseau. Le joueur, qui a pioché la carte numérotée avec la plus grande valeur, joue en premier.

Retournez et mélangez à nouveau les cartes planètes et distribuez-les. Commencez une nouvelle manche à partir de la phase 1). Après trois manches, le joueur, qui a le plus de points, remporte la partie.

Afin d'éviter d'abîmer les cartes, nous vous conseillons de ne pas attacher les clips sur les cartes à moins de jouer à Mine All Mine ! Sans table.

Traduction française : Stéphane Athimon  
Relectures des règles françaises :