# DARK AGENT

Vous avez été nommé Leader d'un Agent Stratégique pour venir à bout d'une menace sur votre système le monde. Grâce aux stratagèmes et techniques, vous devez le traquer et vous en faire un allié tout pour le développer, un ennemi tant que d'un prisonnier tant qu'une cible agents ?
Alors vigilant et gardez un œil sur vos cartes secrètes !

## But du jeu

Pour gagner la partie, vous devez dirigez vos agents terrain vers plusieurs lieux afin de capturer des objectifs et vivraient plus de points de victoire que les adversaires.

## Principe du jeu

Vous avez accès à 3 objectifs au maximum. Chaque tour vous ne pouvez jouer que 3 actions.
Phase 1 : Changement d'orbite. Les actions sont disposer leurs satellites dans l'espace pour obter des Agents et d'autres cartes ou le bénéfice des opérations.
Phase 2 : Agent Secret. Les cartes crées sont de la phase précédente, les cartes équipements ou pouvoir, des cartes objectifs et cibles et des actions sont disposer.

## Fin du jeu

La partie s'arrête après 10 Manches ou lorsque le système est rempli. Chaque joueur fait alors le somme des points de victoire qu'il a sur son arsenal, score et de ses agents basés sur la théâtre des opérations.

## PrEparation

Chaque joueur prend 4 cartes agents, 3 petits agentes, et un pion score ajoute sur le cloître de son agence.

## Préparation du plateau

## DEroulement d'une manche

### Début d'une manche

Une manche se termine lorsque tous les joueurs ont joué une fois. Au début d'une nouvelle manche, le pion priorité joueur M est donné au premier joueur. Le sens de jeu ne se le sens horaire.
A deux joueurs, le pion priorité joueur est donné au joueur qui montre le score le petite de victoire.

### Début du tour d'un joueur

1. Des actions disposement A et pioches sur les cases satellites vides lors du tour du joueur prédéfinit
2. Les manipulants du potentiel d'attaque B, tant mieux que le joueur prédéfinit
3. Les manipulants de système C, tant mieux le joueur du jeu

## Phase 1 : changement d'orbite

Cette phase est obligatoire.
1. Le joueur doit faire des mouvements de des satellites du 1 façons possibles :
A. Par permutation
B. En prendre un et des satellites avec un satellite vacante qui n'est pas un super satellite (X)
C. En prendre un et des satellites avec un satellite neutre (N)
D. Par déplacement. Il doit déplacer deux de ses satellites dans un emplacement dans d'une science différente.
2. Le joueur ajoute des cartes cibles par des satellites. Il place donc un marqueur L le 1, 2 ou 3 cartes opposes.

Cette phase est obligatoire.
1. Le joueur doit faire des mouvements de des satellites du 1 façons possibles :
A. Par permutation
B. En prendre un et des satellites avec un satellite vacante qui n'est pas un super satellite (X)
C. En prendre un et des satellites avec un satellite neutre (N)
D. Par déplacement. Il doit déplacer deux de ses satellites dans un emplacement dans d'une science différente.
2. Le joueur ajoute des cartes cibles par des satellites. Il place donc un marqueur L le 1, 2 ou 3 cartes opposes.
Cette phase est obligatoire. Le joueur doit faire des mouvements de des satellites du 1 façons possibles :