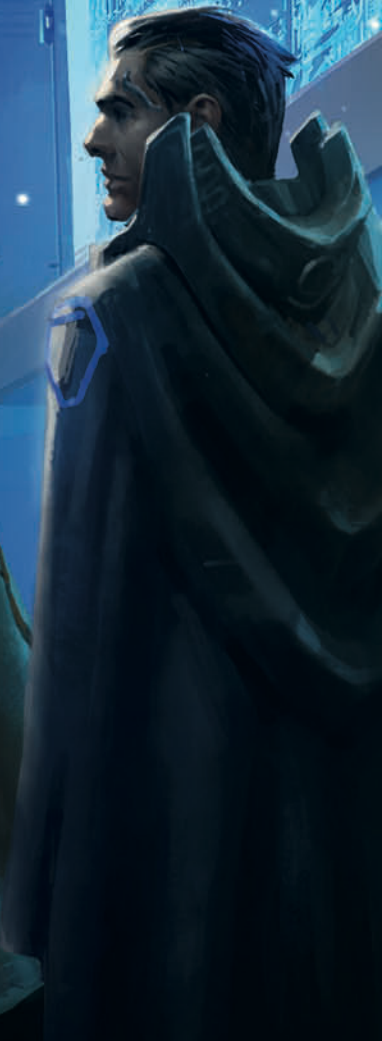


# ECLIPSE

SECOND DAWN FOR THE GALAXY



RÈGLES

20200312

## SECONDE AUBE POUR LA GALAXIE

La galaxie est en paix depuis de nombreuses années. Après la terrible guerre entre les Terriens et l'Hégémonie (30.027-33.364), les plus grands peuples de la galaxie ont déployé des efforts considérables pour éviter de reproduire les mêmes erreurs. Le Conseil Galactique a été créé pour maintenir la paix et il a dû faire face à de nombreux accrochages.

Malgré tous ses efforts, la tension et la discorde s'installent insidieusement entre les sept grands peuples, au sein même du Conseil. Les alliés de toujours se tournent le dos et de nouveaux accords sont conclus en secret. L'affrontement de ces superpuissances semble dorénavant inévitable, seule l'issue du conflit est encore incertaine. Quelle faction prendra le dessus et imposera son règne sur la galaxie ?

L'ombre des grandes civilisations est sur le point d'éclipser la paix dans la galaxie. Menez votre peuple à la victoire !



### Un grand merci pour vos sessions test et vos conseils

Aapo Iho, Aarne Ekström, Aila Harmaajärvi, Albert Kaikkonen, Alekski Ahtiainen, Alekski Siirtola, Alex Powers, Alexis Desplats, Andy Anderson, Anselmi Helminen, Antero Kuusi, Antti Autio, Antti Koskinen, Antti Mentula, Antti Muhonen, Antti Tahvanainen, Antti Tamminen, Antti Uusitupa, Anttoni Huhtala, Arto Klami, Aser Mousli, Asmo Voutilainen, Atro Kajaste, Atte Moilanen, Atte Tamminen, Axel Stoesser, Becky Slawson, Benjamin Holt, Bjarne Boström, Bogusław Kubacki, Brandon Streiff, Brent Lloyd, Brian Busha, Chisse Berg, Chris Litvin, Chris Rudram, Christoph Kiebele, Christopher Gilley, Claudio Tamburini, Dana Giles, Daniel Hammond, Darren Ede, Dave Chandler, Dave Hayes, David Elliot, David Williams, Deryk Sinotte, Dustin Boggs, Eero Puurunen, Emily Rahn, Erno Nolvi, Everett Grimley, Filip Murmak, Freddy Reays, Gerrit Geens, Greg Hwang, Gregor MacDougall, Gursal Sinik, Hannele Kirjavainen, Hannu Sinisalo, Harald Arlander, Heikki Hyhkö, Heikki Laakkonen, Henrik Meurman, Iina Valkeisenmäki, Ilari Tahkokallio, Ilkka Rytönen, Ilkka Salminen, Ilkka Sirjonen, Irving Sirotin, Jaakko Uusitupa, Jack Barnard, Jani Koistiola, Janne Koskinen, Jason LaRoche, Jason Robinson, Jenny Nguyen, Jim Chao, Joe Chung, Johanna Louhesto, Johannes Hakala, Jonathan Cox, Jonathan Madison, Joni Kajander, Josh Aitken, Jouni Heinänen, Juha Julkunen, Juha Linnanen, Juha Luostarinen, Juhana Keskinen, Jussi Kurki, Juuso Mattila, Juuso Takalainen, Jyrki Salminen, Kalle Malmioja, Karthik Tiruthani, Katja Rauhala, Kim Alberto, Kimmo Leivo, Krzysztof Sikora, Larry Zafran, Lassi Remes, Lee Riekman, Lewis Wagner, Lloyd Young, Lonnie Heinke, Loren Cadelinia, Łukasz Łazarecki, Łukasz Orłowski, Maria Kivilaako, Mark Creaghe, Mark Wignall, Markus Christopher, Markus Meurman, Martin Mayer, Mathue Faulkner, Matias Viitasalo, Matleena Muhonen, Matt and Mystie Winckler, Matti Leinonen, Michael Evans, Michael Thai, Michael Xuereb, Miika Kirjavainen, Mika Lemström, Mikaela Kumlander, Mike DeMers, Mike Erakat, Mikko Karvonen, Mikko Saari, Miro Kirjavainen, Nick Christie, Nicole Meyer, Olli Sandberg, Olli-Pekka Vajja, Oskari Tahkokallio, Oskari Westerholm, Ossi Lehtinen, Otso Tahkokallio, Otto Kataja, Otto Pyykkönen, Paul Grogan, Paul Laane, Paul Slawson, Peter Bierfeldt, Peter Olandt, Petri Kangassalo, Petri Savola, R. Ryan Driskel, Reko Nokkanen, Ricko Kong, Riku Malminiemi, Riku Riekinen, Risto Ruupunen, Roger Cliff, Ronny Vorbrodt, Ryan Donnelly, Saku Sairanen, Sally Londesborough, Sami Harju, Sami Lyden, Sarah Herman, Scott DeMers, Scott Sims, Shannon Krumick, Shawn Macleod, Sonja Tolvanen, Sören Paukstadt, Stefan Engblom, Stefan Lindenberg, Stefan Wahoff, Steve Barrera, Susanna Louhesto, Tapani Honkanen, Tatu Pyykkönen, Teemu Salohalme, Tero Särkijärvi, Thuy Pham-Linko, Tiina Merikoski, Tiina Meurman, Tim Hueskin, Timo Aho, Timo Ollikainen, Toni Malinen, Toni Miinalainen, Toni Saastamoinen, Tony Vickery, Tuomas Hanhivaara, Tuomas Ikonen, Tuomas Lehto, Tuomas Toimela, Tuukka Kallas, Uri Cadelinia, Valtteri Arvaja, Veli-Matti Jaakkola, Viljami Halla, Ville Saari. Et également un grand merci à toutes les personnes qui ont suivi le jeu sur BoardGameGeek et Kickstarter pour leur soutien et leur intérêt !

### CRÉDITS

#### Auteur

Touko Tahkokallio

#### Développement, conception graphique

Jere Kasanen >>> lautapelit.fi  
Sampo Sikiö >>> samposdesign.com

#### Livret de règles

Jere Kasanen >>> lautapelit.fi  
Sampo Sikiö >>> samposdesign.com  
Van Willis

#### Relecture

Van Willis  
Paul Grogan, David Halliday >>> 

#### Illustrations de la boîte et des peuples Aliens

Jukka Rajaniemi

#### Illustrations du livret de règles et des peuples Terriens

Kory Lynn Hubbel

#### Miniatures SDCG, Anciens, Orbitales, Monolithes et Terrienness

Chad Hoverter >>> DMG Miniature Factory

#### Inserts

Noah Adelman >>> Game Tray 

#### Éditeur

© Lautapelit.fi 2020 >>> lautapelit.fi

#### Traduction Française

Bruno Larochette pour Matagot

Distribution exclusive de l'édition française  
par les Éditions Matagot  
48 rue de la Bienfaisance  
75008 Paris - FRANCE



Matagot



www.matagot.com  
@EditionsMatagot

Les règles du jeu et les tuiles hexagonales sont illustrées avec des éléments d'images créés par ESA/Hubble et publiées avec leur autorisation. La police d'ECLIPSE est basée sur Franchise de Derek Weathersbee.

**NOTE** Afin de vous aider à identifier les mots et les concepts importants, la mise en page suivante est utilisée dans ces règles :

- Les mots importants et le matériel ont une majuscule.
- Les règles importantes sont en **gras**.
- Les notes/exceptions sont en *italique*.

Éclipse vous place à la tête d'une gigantesque civilisation interstellaire cherchant à dominer la galaxie.

Lors de chaque manche, vous étendez votre civilisation en Explorant et en colonisant de nouveaux Secteurs, en Développant de nouvelles Technologies (Tech) et en Construisant des Vaisseaux de combat. La partie s'arrête après huit manches et le joueur avec le plus de Points de Victoire (PV) est déclaré vainqueur. Gagnez des PV grâce aux Combats, à la Diplomatie, au Contrôle des Secteurs et des Monolithes, aux Découvertes et aux nouvelles Technologies.

Il existe de nombreuses voies vers la victoire. Planifiez donc astucieusement votre stratégie en fonction des forces et des faiblesses de votre peuple tout en gardant un œil sur vos adversaires !

## MATÉRIEL

**MATÉRIEL DES PEUPLES** Chaque Peuple (bleu, rouge, vert, jaune, blanc et noir) a : 18 Vaisseaux (8 Intercepteurs, 4 Frégates, 2 Croiseurs et 4 Bases Stellaires), 33 Cubes Population, 16 Disques Influence, 3 Tuiles Ambassadeur

**TUILES HEXAGONALES** 43 Secteurs : 10 Secteurs Intérieurs, (101-110), 13 Secteurs Intermédiaires (201-211, 214, 281), 20 Secteurs Extérieurs (301-318, 381-382), 1 Centre de la Galaxie (001), 6 Secteurs de Départ (221-232), 4 Secteurs Gardiens (271-274).

**PLATEAUX ET INSERTS** 6 Plateaux Peuple (recto-verso), 6 Inserts Peuple (Insert + Couvercle), 6 Panneaux de Contrôle Haut, 6 Panneaux de Contrôle Bas, 1 Insert Technologies, 1 Insert Améliorations, 2 Inserts Réserve, 1 Insert Général.

**TUILES** 114 Tuiles Technologie (39 différentes), 282 Tuiles Pièce de Vaisseau (24 différentes), 36 Tuiles Découverte (24 différentes), 19 Tuiles Vaisseau de Colons, 6 Tuiles Plan (2 Anciens, 2 SDCG, 2 Gardiens), 33 Tuiles Réputation, 10 Tuiles Orbitale/Monolithe, 5 Tuiles Vaisseau de Colons supplémentaires, 1 Tuile Premier Joueur, 6 Tuiles Aide de jeu, 1 Tuile Traître, 4 Tuiles Décompte

**MINIATURES** 1 Système de Défense du Centre de la Galaxie (SDCG), 14 Anciens, 4 Gardiens, 12 Orbitales, 10 Monolithes.

**DIVERS** 24 Dés à 6 faces spéciaux (8 jaunes, 6 orange, 6 bleus, 4 rouges), 18 marqueurs Stock (6 orange, 6 roses et 6 marron), 12 Cubes Dégâts violets, 1 Marqueur de Manche, 1 Sac noir pour les Tuiles Réputation, 1 Sac blanc pour les Tuiles Technologie.



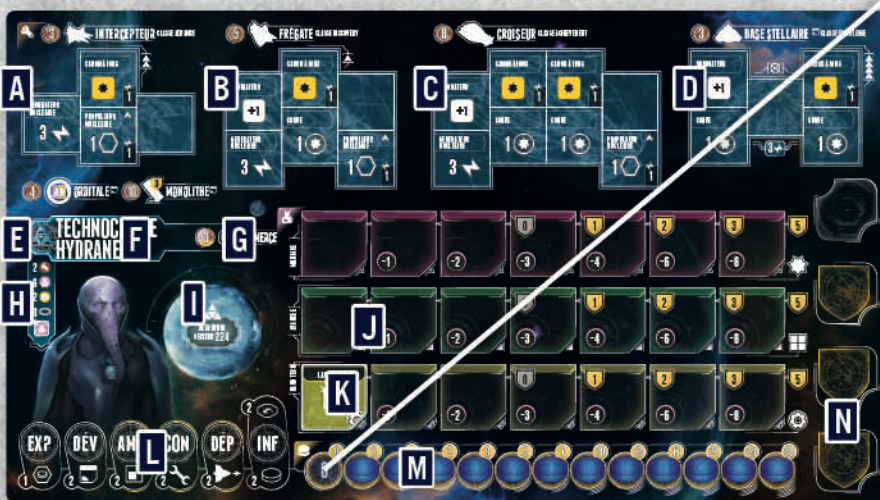
# MISE EN PLACE



- 1 Insert Améliorations 2 Marqueur de Manche 3 Insert Technologies 4 Piste Recherche
- 5 Cubes Dégâts, 6 Tuiles Plan SDCG, Anciens et Gardiens 7 Miniatures Anciens
- 8 Miniatures Orbitale 9 Miniatures Monolithe 10 Tuile Traître 11 Tuiles Découverte
- 12 Dés 13 Miniatures Gardiens 14 Pioches Secteurs — Intérieurs (I), Intermédiaires (II) et Extérieurs (III) 15 Secteur Gardiens 16 Secteur de Départ 17 Miniature du Système de Défense du Centre de la Galaxie (SDCG) 18 Secteur Centre de la Galaxie

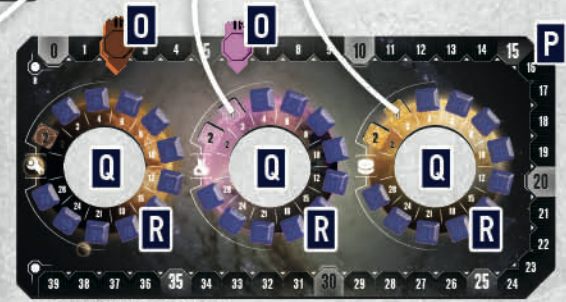


## DEVANT CHAQUE JOUEUR

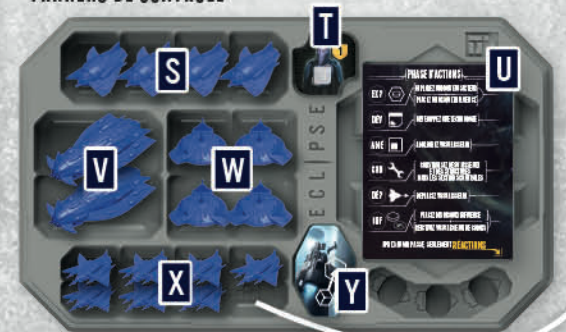


### PLATEAU PEOPLE

- A Plan des Intercepteurs B Plan des Frégates C Plan des Croiseurs D Plan des Bases Stellaires E Logo du Peuple F Nom du Peuple G Ratio Commercial
- H Capacités du Peuple (détaillées p26-28) I Secteur de Départ J Pistes Technologies K Technologie de Départ L Piste Actions M Piste Influence N Piste Réputation



### PANNEAU DE CONTRÔLE



### INSERT PEOPLE

- O Marqueurs Stock P Piste Stock Q Cimetières
- R Cubes Population S Miniatures Frégate
- T Tuiles Ambassadeur U Tuile Aide de Jeu
- V Miniatures Croiseur W Miniatures Base Stellaire
- X Miniatures Intercepteur Y Vaisseaux de Colons

**RÈGLE SPÉCIALE** La Technocratie Hydrane commence avec la Technologie LABO AVANCÉ qui lui permet de placer un Cube Population sur un Emplacement Population Science Avancée.

## EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS

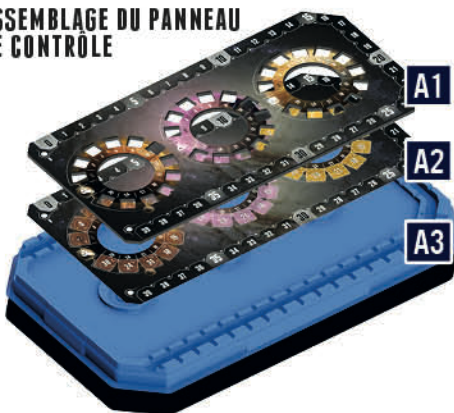


**TUILES TECH**  
 2 joueurs : 12  
 3 joueurs : 14  
 4 joueurs : 16  
 5 joueurs : 18  
 6 joueurs : 20

**SECTEURS EXTERIEURS**  
 2 joueurs : 5  
 3 joueurs : 8  
 4 joueurs : 14  
 5 joueurs : 16  
 6 joueurs : 18





**DISQUES EN TROP ?**  
 Chaque joueur a 3 Disques Influence en plus qui ne servent que si vous Développez **ROBOTIQUE AVANCÉE** ou **RÉSEAU QUANTIQUE**.




## ASSEMBLAGE DU PANNEAU DE CONTRÔLE



Pour un visuel vertical, placez le Panneau de Contrôle Bas **A2** (plateau Stock sans trou) sur le couvercle de votre insert Peuple **A3**, face **[A]** visible (dans le coin inférieur gauche). Placez ensuite par-dessus le Panneau de Contrôle Haut **A1** (plateau avec les trous carrés pour les Cubes Population) face **[A]** visible.

Pour un visuel horizontal, placez les Panneaux de Contrôle Bas et Haut face **[B]** visible (dans le coin supérieur gauche).

Mettez les Tuiles Technologie dans le Sac Technologie blanc et mélangez-les. Piochez des Tuiles Technologie du Sac jusqu'à ce que vous ayez révélé autant de Tuiles Technologie Commune (Militaire , Avancée , et Nano ) qu'indiqué en fonction du nombre de joueurs. Si vous piochez des Tuiles Technologie Rare, ne les comptez pas dans la limite de Tuiles Technologie piochées lors de la Mise en Place et installez-les dans les sept emplacements du bas  de l'Insert Technologies **3**. Installez les Tuiles Technologie Commune piochées dans les emplacements correspondant à leur icône de domaine et leur coût. Empilez les Tuiles identiques sur le même emplacement.

Mettez les Tuiles Réputation dans le Sac Réputation noir et mélangez-les. Mélangez les Tuiles Découverte **11** et regroupez-les face cachée à côté des Inserts Technologies **3** et Améliorations **1**. Choisissez une Tuile Plan **6** de chaque type (Anciens , Gardiens , SDCG ) pour cette partie (les Tuiles Plan avec deux encoches sur le bord sont plus fortes et ne devraient être utilisées qu'avec des joueurs expérimentés). Placez les Tuiles Plan choisies **6**, les Cubes Dégâts **5**, et la Tuile Traître **10** à côté des Inserts Technologies **3** et Améliorations **1**. Rangez les Tuiles Pièce de Vaisseaux par type dans l'Insert Améliorations **1**.

Placez la Tuile Centre de la Galaxie **18** au milieu de la table. Placez-y une Tuile Découverte **11** face cachée sur le symbole correspondant puis placez la miniature du Système de Défense du Centre de la Galaxie (SDCG) **17** par-dessus. Mélangez les Tuiles Secteur par type : Intérieur (I), Intermédiaire (II) et Extérieur (III). Note : si vous souhaitez jouer sans le module Portails Dimensionnels (voir page 7), retirez les Secteurs 281, 381-382. N'utilisez que le nombre de Tuiles Secteur Extérieur correspondant au nombre de joueurs. Placez les Tuiles Secteur mélangées et triées par type, en Pioches, face cachée **14**. Donnez la Tuile Premier Joueur au joueur ayant passé le moins de temps sur la planète Terre, dans le système Solaire.


En commençant par le joueur à droite du Premier Joueur et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit un Plateau Peuple et prend l'Insert Peuple correspondant, avec le couvercle de la même couleur (ces inserts contiennent le matériel du peuple correspondant – voir page 4). Les Plateaux Peuple sont recto verso, chaque joueur choisissant les Terriens empêche donc le Peuple Alien correspondant d'entrer en jeu. Placez votre Secteur de Départ **16** à l'Emplacement de Départ le plus proche de vous selon le schéma de Mise en Place (en orientant la flèche vers le SDCG). Placez ensuite un Secteur Gardiens **15** sur chaque Emplacement de Départ inoccupé (en orientant la flèche vers le SDCG – pas de Secteur Gardiens lors des parties à 6 joueurs). Placez une Tuile Découverte **11** sur le symbole Gardiens de chaque Secteur Gardiens **15**, avec une Miniature Gardiens **13** par-dessus. Remettez les Secteurs de Départ **16**, Secteurs Gardiens **15** et Plateaux Peuple restants dans la boîte, ils ne seront pas utilisés lors de cette partie.

Sortez les éléments suivants de votre Insert Peuple et placez-les à côté de votre Plateau Peuple :

- Le nombre de Vaisseaux de Colons **Y** indiqué sur votre Plateau Peuple. **3** 
- La Tuile Aide de Jeu, face Résumé de la Phase d'Actions visible **U**.

Sortez les Disques Influence de votre Insert Peuple et placez-les sur la Piste Influence **M** de votre Plateau Peuple (laissez les trois Disques en plus dans votre Insert Peuple).

Placez sur votre Panneau de Contrôle :

- Un Cube Population sur chaque case carrée de valeur 3 à 28 des trois Pistes Population (Minerai, Science et Crédits) **R**. 
- Un Marqueur Stock de chaque couleur sur votre Piste Stock, sur la valeur correspondant au Stock de Départ indiqué sur votre Plateau Peuple. Diriger le bord en pointe de chaque Marqueur Stock vers le milieu de votre Panneau de Contrôle.

Laissez à portée, dans votre Insert Peuple :

- Les Vaisseaux **S V W X** et les Tuiles Ambassadeur **T**.

Puis placez sur votre Secteur de Départ :

- Une miniature Intercepteur **X**.
- Un Cube Population venant de votre Piste Population correspondante sur chaque Emplacement Population sans étoile.
- Un Disque Influence sur l'Emplacement Influence. Prenez toujours le Disque Influence le plus à gauche de votre Piste Influence.



PLAN AVANCÉ



SYMBÔLE TUILE DÉCOUVERTE



SYMBÔLE GARDIEN





# CONCEPTS DU JEU


CONCEPTS DU JEU

**ACTIONS ET ACTIVATIONS** Lors de chaque manche, les joueurs choisissent et résolvent des Actions à tour de rôle jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Chaque Action vous donne droit à un certain nombre d'Activations qui dépend de votre Peuple et de vos Technologies. Le nombre d'Activations pour une même Action peut donc varier entre les joueurs et suivant l'avancement de la partie. Chaque Activation vous permet d'appliquer un effet lié à l'Action choisie.

**RESSOURCES** Les Secteurs produisent trois types de ressources : le Minerai, la Science et les Crédits.




 Le Minerai est nécessaire pour Construire des Vaisseaux et des Structures.

 La Science est nécessaire pour Développer de nouvelles Technologies.







 Les Crédits sont nécessaires pour Contrôler les Secteurs et effectuer des Actions.

La quantité de chaque Ressource dont vous disposez est indiquée par le marqueur Stock correspondant sur votre Piste Stock. Lorsque vous Produisez ou Gagnez des Ressources, avancez le(s) marqueur(s) Stock correspondant(s) d'une case par Ressource. Lorsque vous Payez ou Perdez des Ressources, reculez le(s) marqueur(s) Stock correspondant(s) d'une case par Ressource.

Vous pouvez stocker autant de Ressources que vous le voulez, vous n'êtes pas limités par les valeurs de la Piste Stock. Si vous dépassez les 40 dans un type de Ressources, indiquez-le en tournant votre marqueur Stock de sorte à faire pointer son bord à quatre dents vers le milieu de votre Panneau de Contrôle (détails sur la Production de Ressources page 24).

**COMMERCE** À tout moment, vous pouvez échanger autant de Ressources identiques qu'indiqué par le Ratio Commercial de votre Plateau Peuple pour gagner une Ressource de n'importe quel autre type (Minerai , Science , Crédits ).

## CUBES POPULATION

La population de votre civilisation est représentée par les Cubes Population de votre couleur. Placés sur les Secteurs, ils produisent des Ressources (Minerai , Science , Crédits ). La plus haute valeur visible sur chaque Piste Population indique combien de Ressources du type correspondant vous produisez lors de la Phase d'Administration (dans l'exemple à droite : 15 Minerai , 21 Science , 12 Crédits ).




**VAISSEAUX DE COLONS** Chaque Vaisseau de Colons vous permet de placer un Cube Population dans un Secteur que vous contrôlez. Les Vaisseaux de Colons sont le seul moyen de placer des Cubes Population sur les Secteurs (détails sur les Vaisseaux de Colons page 8).



## DISQUES INFLUENCE





L'Influence de votre civilisation est représentée par les Disques Influence de votre couleur. Ils servent à marquer les Secteurs contrôlés par votre Peuple. De plus,

chaque Action que vous effectuez nécessite que vous déplaciez un Disque Influence de votre Piste Influence sur la Case Action correspondante de votre Plateau Peuple. Prenez toujours le Disque Influence le plus à gauche de votre Piste Influence lorsque vous devez en prendre un. Lorsque vous remplacez un Disque Influence sur votre Piste Influence, remplacez-le toujours sur la case libre la plus à droite. En fin de Manche, la case visible la plus à droite de votre Piste Influence indique combien de Crédits vous devez Payer lors de la Phase d'Administration (dans l'exemple ci-dessus : 2 Crédits ). Ainsi, plus vous contrôlez de Secteurs et plus vous effectuez d'Actions, plus vous devrez Payer.



**CONTRÔLE** Le joueur qui possède un Disque Influence dans un Secteur le Contrôle et peut coloniser ses planètes pour Produire des Ressources, Construire des Vaisseaux et des Structures et Explorer, se Déplacer ou Influencer depuis ce Secteur. Il Contrôle également ses Structures et est toujours considéré comme le Défenseur lors d'un Combat dans ce Secteur.

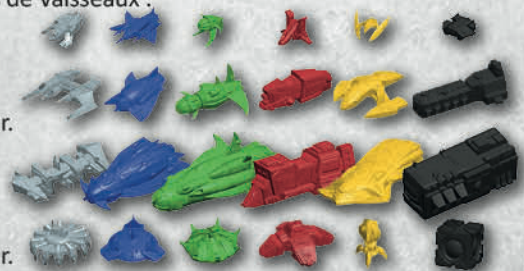
**TECHNOLOGIES** Développer des Technologies offre des avantages à votre peuple. Certaines sont indispensables pour Améliorer vos Vaisseaux ou Construire des Structures ou des Bases Stellaires, d'autres rendent votre Peuple plus efficace (ex : Production ou Disques Influence supplémentaires).


Les Technologies sont réparties en trois domaines Communs (Militaire , Avancée , ou Nano ) et un Rare . Chaque Technologie que vous Développez offre une réduction sur les suivantes du même domaine. Lorsque vous Développez une Technologie, placez sa Tuile sur votre Piste Technologies correspondante (détails sur le Développement et les Tuiles Technologie pages 10, 11 et 31).



**VAISSEAUX** Vos vaisseaux vous permettent d'Explorer et de combattre vos adversaires (joueurs, Anciens, Gardiens, SDCG). Il existe quatre types de Vaisseau :

- **Intercepteurs** huit par joueur.
- **Frégates** quatre par joueur.
- **Croiseurs** deux par joueur.
- **Bases Stellaires** quatre par joueur.

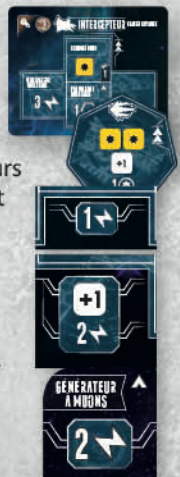


Les Vaisseaux les plus gros sont plus chers mais ils peuvent recevoir plus de Pièces. Les Bases Stellaires sont immobiles  (détails sur la Construction et le Déplacement des Vaisseaux page 13).

**PLANS** Tous les Vaisseaux dépendent d'un Plan montrant leurs capacités (ex : armes, Initiative, Boucliers, etc). Les Vaisseaux non-joueurs sont représentés par les Tuiles Plan choisies en début de partie et n'évoluent pas. Les Vaisseaux des joueurs sont représentés sur leur Plateau Peuple et peuvent évoluer grâce à l'Action Améliorer (détails sur les Plans et les Améliorations page 12).

Certains Plans disposent de composants imprimés hors de leur grille. Ces pièces fonctionnent comme les autres sauf qu'elles ne peuvent être Améliorées.

**Note:** Une Tuile Découverte fournit une Pièce à placer en-dehors de la grille (détails sur les Tuiles Découverte page 9).



**PIÈCES DE VAISSEAU** Les capacités d'un Vaisseau dépendent des Pièces présentes sur son Plan. Elles peuvent être imprimées sur son Plan ou ajoutées lors de l'Action Améliorer. La plupart des Pièces de Vaisseaux ne peuvent être Améliorées qu'après avoir Développé la Technologie correspondante (détails sur les Pièces de Vaisseaux page 12).



**STRUCTURES** Vous pouvez Construire d'immenses Structures dans les Secteurs que vous Contrôlez. Les Orbitales peuvent accueillir un Cube Population, les Monolithes rapportent des PV en fin de partie. Les Structures sont permanentes, immobiles et restent en jeu jusqu'à la fin de la partie (détails sur les Structures pages 13 et 21).



**ZONES ET ANNEAUX** Le Plateau Central est composé de Zones sur lesquelles des Secteurs peuvent être placés en cours de partie lors de l'Action Explorer (détails sur Explorer page 9). Les Zones et les Secteurs sont regroupés en Anneaux : Intérieur (I), Intermédiaire (II) et Extérieur (III), en fonction de leur éloignement du Centre de la Galaxie. Les Anneaux indiquent quel type de Secteur doit être révélé lors d'une Action Explorer.

**SECTEURS** Le Plateau Central est constitué de Tuiles Secteur hexagonales et s'agrandit en cours de partie. Chaque Secteur représente un système stellaire qui peut contenir des Emplacements Population représentant des planètes et les Ressources qu'elles Produisent. Les Secteurs sont répartis en Anneaux : Intérieur (I), Intermédiaires (II) et Extérieur (III). L'Anneau de chaque Secteur est indiqué par le chiffre romain au dos de sa Tuile. En début de partie, il n'y a que le Centre de la Galaxie, les Secteurs Gardiens et les Secteurs de Départ des joueurs. D'autres Secteurs viennent remplir les Zones vides en cours de partie (détails sur le placement des Secteurs page 9).

**ÉLÉMENTS D'UN SECTEUR**



- 1 Emplacement Influence 2 Valeur en PV 3 Trou de Ver
- 4 Artefact 5 Emplacement Population (Crédits)
- 6 Emplacement Population (Science Avancée)
- 7 Emplacement Population (Minerai Avancé)
- 8 Numéro du Secteur 9 Trou de Ver (non relié)
- 10 Connexion de Trous de Ver (Trous de Ver reliés)

**TROUS DE VER** Les distances entre les Secteurs sont si grandes que les Vaisseaux ne peuvent se déplacer qu'à travers le réseau de Trous de Ver. Les Trous de Ver sont représentés par les symboles sur les bords des Tuiles Secteur (voir Éléments d'un Secteur ci-dessus). Ils ne peuvent être utilisés pour Explorer, se Déplacer ou Influencer des Secteurs adjacents que si les bords en contact des deux Secteurs présentent chacun un Trou de Ver, formant ainsi une Connexion (de Trous de Ver).

**EXEMPLE DE PLATEAU CENTRAL EN FIN DE PARTIE**



**NOTE** les Anneaux Intérieur et Intermédiaire sont disposés en cercles autour du Centre de la Galaxie. Les Secteurs Extérieurs peuvent se ramifier.

**CONCEPTS DU JEU**

**TUILES DÉCOUVERTE** Certains Secteurs contiennent une Tuile Découverte. La Tuile Découverte d'un Secteur inoccupé revient au joueur qui l'Explore, celle d'un Secteur occupé revient au joueur qui détruit le défenseur. Chaque Tuile Découverte présente deux faces : une montrant des récompenses diverses (Ressources, Technologie, Pièce de Vaisseaux, etc), l'autre avec un symbole 2PV. Lorsqu'un joueur reçoit une Tuile Découverte, il doit la révéler et décider quelle face il utilise avant la fin de son Activation (ou de la Phase de Combat, détails sur les Tuiles Découverte page 9).



**TUILES AMBASSADEUR** Lors des parties à 4 joueurs ou plus, vous pouvez utiliser vos Ambassadeurs pour nouer des Relations Diplomatiques avec les autres joueurs. Les Relations Diplomatiques augmentent votre Production et rapportent des PV en fin de partie (détails sur les Tuiles Ambassadeur et les Relations Diplomatiques page 15).



**TUILES RÉPUTATION** Vous recevez des Tuiles Réputation en participant à des combats. Elles rapportent des PV en fin de partie (détails sur les Tuiles Réputation page 21).



**MATÉRIEL LIMITÉ** Vaisseaux, Cubes Population, Disques Influence, Tuiles Technologie, Tuiles Réputation, Tuiles Ambassadeur et Secteur sont limités au matériel présent dans la boîte. S'il n'y en a plus, il n'y en a plus.

**MATÉRIEL ILLIMITÉ** Tous les autres éléments du jeu ne sont pas limités au matériel présent dans la boîte. S'il n'y en a plus, utilisez les tuiles supplémentaires fournies ou tout autre substitut (plus de détails sur les quantités de matériel page 3).

**PORTAILS DIMENSIONNELS** Les Portails Dimensionnels sont un module optionnel qui permet d'ouvrir la galaxie et de se Déplacer, d'Influencer et de nouer des Relations Diplomatiques par-delà les limites du Plateau Central.

Ce module comprend trois Secteurs (un Intérieur et deux Intermédiaires), une Tuile Découverte, une Technologie Rare et une Tuile Portail Dimensionnel. Pour jouer avec ce module, mélangez simplement ces éléments avec le matériel correspondant du jeu de base avant la mise en place.

Tous les Secteurs avec un Portail Dimensionnel sont considérés adjacents entre eux et reliés par une Connexion de Trous de Ver. Vous pouvez donc vous Déplacer, Influencer et nouer des Relations Diplomatiques à travers un Portail Dimensionnel.



## MANCHE DE JEU

Chaque Manche est composée de quatre Phases :

**PHASE D'ACTIONS** Effectuez une Action à tour de rôle jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé

**PHASE DE COMBAT** Résolvez les combats et prenez le Contrôle des Secteurs.

**PHASE D'ADMINISTRATION** Payez le Coût d'Administration de votre Peuple et Produisez des Ressources.

**PHASE DE NETTOYAGE** Reprenez les Disques Influence de votre Piste Actions et piochez des Tuiles Technologie.

## PHASE D'ACTIONS

En commençant par le joueur en possession de la Tuile Premier Joueur et en suivant le sens horaire, vous pouvez effectuer une Action ou Passer. Jouez ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient retourné leur Tuile Aide de Jeu face Réactions visible, ce qui met immédiatement fin à la Phase d'Actions. Le nombre et le type d'Actions qu'un joueur peut effectuer n'est limité que par le nombre de Disques Influence sur sa Piste influence.

**ACTIONS** Lorsque vous effectuez une Action, prenez le Disque Influence le plus à gauche de votre Piste Influence et placez-le sur la Case Action correspondante de votre Piste Actions. Vous pouvez effectuer une même Action à plusieurs reprises lors d'une même Manche (empilez les Disques sur la Case Action).

Les Actions possibles sont :

	<b>EXPLORER</b>		<b>CONSTRUIRE</b>
	<b>DÉVELOPPER</b>		<b>DÉPLACER</b>
	<b>AMÉLIORER</b>		<b>INFLUENCER</b>

### RÉACTION (AMÉLIORER, CONSTRUIRE, DÉPLACER)

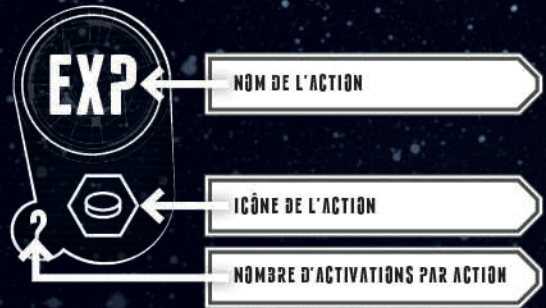
**PASSER** La première fois que vous passez lors d'une Manche, retournez votre Tuile Aide de Jeu face RÉACTIONS visible.

Le premier joueur qui Passe gagne 2 Crédits et prend la Tuile Premier Joueur pour la prochaine Manche. Un joueur qui a passé peut encore effectuer une Réaction ou Passer à son tour. Les Réactions sont des versions plus faibles des Actions Améliorer, Construire et Déplacer (détails sur les Réactions page 14).



**FIN DE LA PHASE D'ACTIONS** La Phase d'Actions prend fin immédiatement lorsque les Tuiles Aide de Jeu de tous les joueurs sont retournées face Réactions visible. Plus aucune Réaction ne peut être effectuée.

**VAISSEAUX DE COLONS** À tout moment de votre Action ou Réaction vous pouvez utiliser vos Vaisseaux de Colons actifs en les retournant face cachée. Chaque Vaisseau de Colons vous permet de placer un Cube Population de votre Panneau de Contrôle sur un Emplacement Population libre d'un Secteur que vous Contrôlez. Chaque Cube Population doit être pris de la Piste Population de la même couleur que l'Emplacement sur lequel il est placé. Les Vaisseaux de Colons sont le seul moyen de placer des Cubes Population sur les Secteurs !



**NOTE** Il y a un exemple de Phase d'Actions aux pages 16-17.

### EMPLACEMENTS POPULATION GRIS

Les planètes grises permettent de Produire n'importe quelle Ressource. Les Emplacements Population gris peuvent recevoir un Cube Population de n'importe quelle Piste Population. De même, un Cube Population retiré d'un Emplacement Population gris peut être remis sur n'importe quelle Piste Population.



### EMPLACEMENTS POPULATION AVANCÉS

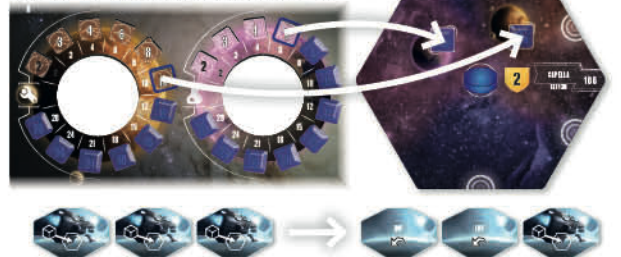
Les Emplacements Population avec un symbole étoile sont des Emplacements Population Avancés et représentent des planètes sur lesquelles il est plus difficile de Produire. Vous ne pouvez placer un Cube Population sur un Emplacement Population Avancé que si vous avez Développé la Technologie correspondante (FORAGE AVANCÉ, LABO AVANCÉ, ÉCONOMIE AVANCÉE ou MÉTASYNTHÈSE).



**ORBITALES** Les Orbitales sont des satellites artificiels que vous pouvez Construire. Une Orbitale ne peut accueillir que des Cubes Population de vos Pistes Population Science ou Crédits.



### EXEMPLE VAISSEAUX DE COLONS



Vincent utilise deux Vaisseaux de Colons et les retourne face cachée. Il place deux Cubes Population dans le Secteur.

L'Action **EXPLORER** permet à votre civilisation de découvrir les régions inexplorées de la galaxie.

# EXPLORER



PHASE D' ACTIONS

**EXEMPLE D'EXPLORATION**

SECTEURS CONTRÔLÉS  
 PLACEMENT INTERDIT  
 PLACEMENT AUTORISÉ

Dans cet exemple, le placement des Secteurs A et B est autorisé.

**TUILES DÉCOUVERTE**

**6** **8** **2** **2** **3**

**3x +6 Minerai , 3x +5 Science, 3x +8 Crédits , 2x +2 Minerai +2 Science +3 Crédits :** Gagnez les Ressources indiquées.

**3x Technologie Ancestrale :** Prenez gratuitement la Technologie Commune que vous n'avez pas la moins chère de l'Insert Technologies (selon le coût imprimé - détails sur les Technologies Communes et Rares page 10) En cas d'égalité, vous tranchez.

**3x Frégate Ancestrale :** Placez l'une de vos Frégates non Construites dans le Secteur où vous l'avez trouvée.

**2x Orbitale Ancestrale :** Placez une Orbitale dans le Secteur où vous l'avez trouvée et gagnez 2 Minerai.

**1x Monolithe Ancestral :** Placez un Monolithe dans le Secteur où vous l'avez trouvée.

**14x Pièce de Vaisseaux Ancestrale :** Placez cette Tuile sur n'importe quel Plan de votre Plateau Peuple (en défaussant une Pièce si nécessaire). Vous pouvez garder cette Pièce de côté et la mettre plus tard sur l'un de vos Plans lors d'une Action Améliorer. Les Pièces de Vaisseaux Ancestrales retirées des Plans sont définitivement retirées de la partie.

**Générateur à Muons :** Cette Pièce est placée en-dehors de la grille du Plan.

**Portail Dimensionnel Ancestral :** Placez cette Tuile dans le Secteur où vous l'avez trouvée. Il est désormais connecté à tous les autres Secteurs contenant un Portail Dimensionnel et vaut 2PV en fin de partie (détails sur les Portails Dimensionnels page 7).

L'Action Explorer vous permet de découvrir de nouveaux Secteurs à coloniser. Chaque Action Explorer vous donne droit à autant d'Activations qu'indiqué par l'icône Action Explorer de votre Plateau Peuple. Pour chaque Activation, choisissez une Zone inexplorée adjacente à un Secteur où vous avez un Disque Influence ou au moins un Vaisseau non Engagé (détails sur l'Engagement page 13). Retournez face visible une Tuile Secteur de la Pioche correspondant à la position de la Zone choisie du Plateau Central (Anneau I, II ou III – détails sur la disposition du Plateau Central page 7). Choisissez ensuite si vous souhaitez défausser cette Tuile Secteur ou la placer sur la Zone choisie.

*Note : Afin de placer le Secteur Exploré, le Secteur depuis lequel vous Explorez doit présenter un Trou de Ver sur son bord en contact avec la Zone choisie (exception : joueurs possédant un GÉNÉRATEUR DE TROUS DE VER – voir page 10).*

**PLACER LE SECTEUR EXPLORÉ** Le Secteur Exploré doit être placé dans la Zone choisie et orienté de sorte qu'il soit relié par une Connexion de Trous de Ver à un Secteur où vous avez le Contrôle ou au moins un Vaisseau Non Engagé (pas nécessairement celui d'où vous avez lancé l'Exploration / exception : joueurs possédant un GÉNÉRATEUR DE TROUS DE VER, voir page 10). Si le Secteur Exploré présente un Symbole Découverte, placez-y une Tuile Découverte face cachée. Si le Secteur Exploré présente un ou plusieurs Symboles Anciens, placez autant d'Anciens qu'indiqué par-dessus la Tuile Découverte.

**Tuiles Découverte :** Lors de la même Activation d'Exploration, vous pouvez prendre la Tuile Découverte d'un Secteur inoccupé (ne contenant aucun Ancien) que vous venez d'Explorer. La Tuile Découverte d'un Secteur contenant des Anciens ne peut être gagnée qu'en Phase de Combat (détails sur les Tuiles Découverte en Phase de Combat page 21). Chaque Tuile Découverte présente deux faces : une montrant des récompenses diverses, l'autre avec un symbole 2PV. Lorsque vous recevez une Tuile Découverte lors d'une Activation d'Exploration, vous devez la révéler et décider quelle face vous utilisez avant la fin de votre Activation. Si vous choisissez la récompense, défaussez la Tuile Découverte face visible à côté des Inserts Technologies et Améliorations après utilisation (exception : Pièces de Vaisseaux). Si vous choisissez de garder la Tuile pour 2PV sans utiliser sa récompense, placez-la face 2PV visible à côté de votre Plateau Peuple.

Après avoir placé le Secteur Exploré, vous pouvez en prendre le Contrôle en plaçant le Disque Influence le plus à gauche de votre Piste Influence sur l'Emplacement Influence du Secteur. Vous ne pouvez pas prendre le Contrôle du Secteur ainsi s'il contient des Anciens, vous devrez d'abord les détruire en Phase de Combat (détails sur les Tuiles Découverte en Phase de Combat page 21).

**DÉFAUSSER LE SECTEUR EXPLORÉ** Si vous ne voulez ou ne pouvez pas placer le Secteur Exploré, défaussez-le et formez une Défausse face visible à côté de la Pioche correspondante (I, II ou III). Ceci met fin à votre Activation d'Exploration.

Une fois que vous avez effectué toutes vos Activations d'Exploration, votre tour est terminé.

Si une Pioche de Secteurs est vide, mélangez la Défausse correspondante pour former une nouvelle Pioche face cachée. Si la Pioche et la Défausse associée sont toutes les deux vides, une Action Explorer n'a plus aucun effet dans la Zone correspondante.

**SYMBOLE TUILE DÉCOUVERTE AVEC :**

**1** PAS D'ANCIEN

**2** UN ANCIEN

**2** DEUX ANCIENS



# DÉVELOPPER

L'action **DÉVELOPPER** permet à votre civilisation de développer de nouvelles Technologies.

**COMMERCE** À tout moment, vous pouvez échanger autant de Ressources identiques qu'indiqué par le Ratio Commercial de votre Plateau Peuple pour gagner une Ressource de n'importe quel autre type (Minerais, Science, Crédits).

L'Action Développer vous permet de Développer des Technologies. Chaque Action Développer vous donne droit à autant d'Activations qu'indiqué par l'icône Action Développer de votre Plateau Peuple. Pour chaque Activation, vous pouvez Développer une Technologie disponible sur l'Insert Technologies en Payant son coût en Science. Prenez la Tuile Technologie correspondante et placez-la sur la case disponible le plus à gauche de votre Piste Technologies correspondante (Militaire, Avancée, ou Nano). Si une Piste Technologies est pleine, vous ne pouvez plus Développer de Technologie, ni placer de Technologie Rare dans ce domaine. Vous n'avez pas le droit de Développer une Technologie déjà présente sur votre Plateau Peuple, ni de défausser de Technologie de votre Plateau Peuple.

Chaque Technologie offre une réduction sur les prochaines que vous Développez dans le même domaine (indiquée par la plus petite valeur visible dans ce domaine sur votre Plateau Peuple). Toutefois, toutes les Technologies ont un coût minimum en Science, quelle que soit votre réduction.

Les Technologies sont de quatre types :

- Pièce de Vaisseaux** : Vous permet d'Améliorer vos Vaisseaux avec cette Pièce (voir page 12).
- Construction** : Vous permet de Construire ce type de Vaisseaux ou de Structures (voir page 13).
- Immédiat** : Vous donne un bonus immédiat.
- Permanent** : Vous donne un bonus permanent actif jusqu'à la fin de la partie.

Les Technologies Développées peuvent aussi rapporter des PV. En fin de partie, chaque Piste Technologies (Militaire, Avancée, ou Nano) vous rapporte autant de PV qu'indiqué sur sa case visible la plus à gauche.

0



2



5



**TECHNOLOGIES DE DÉPART** Certains Peuples disposent de Technologies de Départ imprimées sur leurs Pistes Technologies. Ces Technologies sont considérées comme des Tuiles Technologie acquises lors d'une Action Développer et ne peuvent pas être recouvertes.

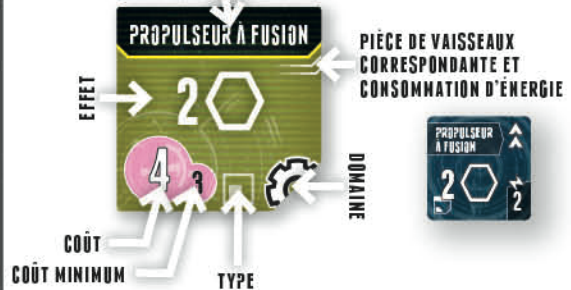
**TECHNOLOGIES RARES** Contrairement aux Technologies Communes, un seul exemplaire de chaque Technologie Rare est disponible par partie. Lorsque vous Développez une Technologie Rare, vous pouvez placer sa Tuile sur n'importe quelle Piste Technologies et profiter de la réduction correspondante.



Les Technologies Rares ne peuvent pas être choisies avec la Tuile Découverte Technologie Ancestrale.

**NOTE** Les descriptions détaillées de toute les Technologies sont présentées pages 11 et 31.

## NOM DE LA TECHNOLOGIE



## EXEMPLE DE DÉVELOPPEMENT

Ayant déjà développé les Technologies **MONOLITHES** et **ORBITALES** vos Nano Technologies suivantes vous coutent **-2**. Toutefois, le **PROPULSEUR À FUSION** vous coute quand même 3 Science, son coût minimum.



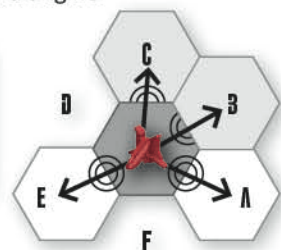
**GÉNÉRATEUR DE TROUS DE VER** Si vous avez un **GÉNÉRATEUR DE TROUS DE VER**, vous pouvez Explorer, Influencer et vous Déplacer entre des Secteurs adjacents ne présentant qu'un seul Trou de Ver.

### Déplacement et Influence

Dans l'exemple ci-dessous, vous pouvez vous Déplacer vers ou influencer les Secteurs A, B, C ou E si vous avez un **GÉNÉRATEUR DE TROUS DE VER**.

### Exploration

Dans l'exemple ci-dessous, vous pouvez Explorer les Zones D ou F si vous avez un **GÉNÉRATEUR DE TROUS DE VER** à condition qu'il y ait au moins un Trou de Ver entre le Secteur placé et Secteur d'origine.





## TECHNOLOGIES MILITAIRES



**Bombes à Neutrons** : Lorsque vous Attaquez la Population, tous les Cubes Population du Secteur sont automatiquement détruits (*voir Attaquer la Population page 21*).



**Base Stellaire** : Vous pouvez Construire des Bases Stellaires.



**Canon Plasma** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **CANON PLASMA**.



**Bouclier de Phase** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **BOUCLIER DE PHASE**.



**Forage Avancé** : Vous pouvez placer des Cubes Population sur les Emplacements Population Forage Avancé avec vos Vaisseaux de Colons.



**Générateur Tachyonique** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **GÉNÉRATEUR TACHYONIQUE**.



**Ordinateur Quantique** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **ORDINATEUR QUANTIQUE**.



**Missile Plasma** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **MISSILE PLASMA**.



## TECHNOLOGIES AVANCÉES



**Bouclier Gauss** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **BOUCLIER GAUSS**.



**Générateur à Fusion** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **GÉNÉRATEUR À FUSION**.



**Coque Renforcée** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **COQUE RENFORCÉE**.



**Ordinateur Positronique** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **ORDINATEUR POSITRONIQUE**.



**Économie Avancée** : Vous pouvez placer des Cubes Population sur les Emplacements Population Économie Avancée avec vos Vaisseaux de Colons.



**Propulseur Tachyonique** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **PROPULSEUR TACHYONIQUE**.



**Canon Antimatière** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **CANON ANTIMATIÈRE**.



**Réseau Quantique** : Vous prenez immédiatement deux Disques Influence supplémentaires que vous placez sur votre Piste influence



## NANO TECHNOLOGIES



**Nanobots** : Vous avez droit à une Activation supplémentaire lorsque vous choisissez l'Action Construire.



**Propulseur à Fusion** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **PROPULSEUR À FUSION**.



**Orbitale** : Vous pouvez Construire des Orbitales.



**Robotique Avancée** : Vous prenez immédiatement un Disque Influence supplémentaire que vous placez sur votre Piste influence.



**Labo avancé** : Vous pouvez placer des Cubes Population sur les Emplacements Population Science Avancée avec vos Vaisseaux de Colons.



**Monolithe** : Vous pouvez Construire des Monolithes.



**Générateur de Trous de Ver** : Vous pouvez Explorer, vous Déplacer vers ou Influencer des Secteurs à travers un seul Trou de Ver (non relié).



**Maître Artefact** : Pour chaque Artefact que vous Contrôlez, prenez immédiatement 5 Ressources du même type (pas forcément les mêmes pour chaque Artefact).



## TECHNOLOGIES RARES



**Fragmenteur Antimatière** : Vous pouvez répartir les dégâts de vos Canons Antimatière entre plusieurs cibles.



**Champ Conifold** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **CHAMP CONIFOLD**.



**Absorbeur Neutronique** : Les **BOMBES À NEUTRONS** adverses n'ont pas d'effet sur votre Peuple. *Note : cela n'annule pas la faiblesse spécifique du Peuple Planta.*



**Bouclier d'Absorption** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **BOUCLIER D'ABSORPTION**.



**Système de Camouflage** : Il faut deux Vaisseaux adverses pour Engager l'un des vôtres (*détails sur l'Engagement page 13*).



**Logistique Améliorée** : Vous avez droit à une Activation supplémentaire lorsque vous choisissez l'Action Déplacer.



**Coque Sensitive** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **COQUE SENSITIVE**.



**Canon à Solitons** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **CANON À SOLITONS**.



**Propulseur Transitionnel** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **PROPULSEUR TRANSITIONNEL**.



**Portail Dimensionnel** : Placez immédiatement la Tuile Portail Dimensionnel sur un Secteur que vous Contrôlez. Le Portail Dimensionnel connecte ce Secteur à tous les autres Portails Dimensionnels et rapporte 1PV au joueur qui le Contrôle en fin de partie (*détails sur les Portails Dimensionnels page 7*).



**Missile Ionique** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **MISSILE IONIQUE**.



**Pico-Modulateur** : Vous avez droit à deux Activations supplémentaires lors d'une Action Améliorer.



**Labo Ancestral** : Piochez et appliquez immédiatement une Tuile Découverte (*voir Tuiles Découverte page 9*).



**Générateur Point-Zéro** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **GÉNÉRATEUR POINT-ZÉRO**.



**Métasynthèse** : Vous pouvez placer des Cubes Population sur tous les Emplacements Population Avancés avec vos Vaisseaux de Colons.



# AMÉLIORER

L'Action **AMÉLIORER** permet à votre civilisation d'améliorer ses Vaisseaux.

L'Action Améliorer vous permet de modifier les Plans de vos Vaisseaux. Lorsque vous modifiez un Plan de Vaisseau avec de nouvelles Pièces, tous vos Vaisseaux de ce type sont immédiatement Améliorés, où qu'ils se trouvent.

Chacun de vos Vaisseaux correspond à un Plan de votre Plateau Peuple (Intercepteur, Frégate, Croiseur, Base Stellaire) contenant des Pièces de Vaisseaux imprimées et/ou placées lors d'une Action Améliorer. Certains Plans présentent des Pièces supplémentaires placées hors de la grille. Ces pièces fonctionnent comme les autres sauf qu'elles ne peuvent pas être Améliorées.

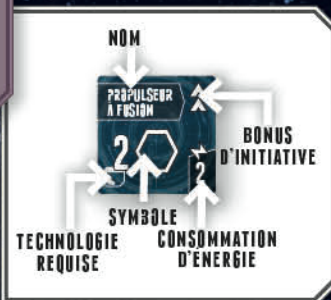
Chaque symbole sur les Pièces d'un Plan offre à ce type de Vaisseaux la capacité correspondante. Le nombre de symboles identiques indique la force de cette capacité. De nombreuses Pièces de Vaisseaux nécessitent de l'Énergie et les Générateurs présents sur vos Plans (et vos Technologies) limitent le nombre de Pièces que vous pouvez placer sur chaque Plan.

Chaque Action Améliorer vous donne droit à autant d'Activations qu'indiqué par l'icône Action Améliorer de votre Plateau Peuple. Pour chaque Activation, vous pouvez, dans l'ordre suivant :

- 1) Remettre autant de Pièces de Vaisseaux de vos Plans que vous le souhaitez dans l'Insert Améliorations (*exception : les Pièces de Vaisseaux Ancestrales sont retirées de la partie*).
- 2) Prenez une Tuile Pièce de l'Insert Améliorations et placez-la sur une Case libre ou pré-imprimée d'un Plan de votre Plateau Peuple en respectant les règles suivantes :
  - Vous devez avoir Développé la Technologie requise s'il y en a une (*détails sur le Développement page 10*).
  - Avec la nouvelle Pièce, le total de Consommation d'Énergie du Vaisseau ne doit pas dépasser son total de Production d'Énergie.
  - Vous ne pouvez pas installer de Propulseur sur un Plan de Base Stellaire, comme rappelé par le symbole
 de leur Plan.
- Au moins une Tuile Propulseur doit être présente sur les Plans d'Intercepteurs, de Frégates et de Croiseurs.

Prendre ou défaire des Pièces de Vaisseaux ne coûte pas de Ressource.

Les symboles de toutes les Tuiles Pièces se cumulent.



## TUILES PIÈCES DE VAISSEAU



**ARMES** \* Chaque Symbole Dé vous permet de lancer un dé de la couleur correspondante. Chaque Symbole Explosion inflige un point de dégât.



**ORDINATEURS** + La valeur totale des Ordinateurs présents sur le Plan de votre Vaisseau est ajoutée à chaque dé de votre Tir.



**BOUCLIERS** - La valeur totale des Boucliers présents sur le Plan de votre Vaisseau est retirée à chaque dé d'un Tir adverse.



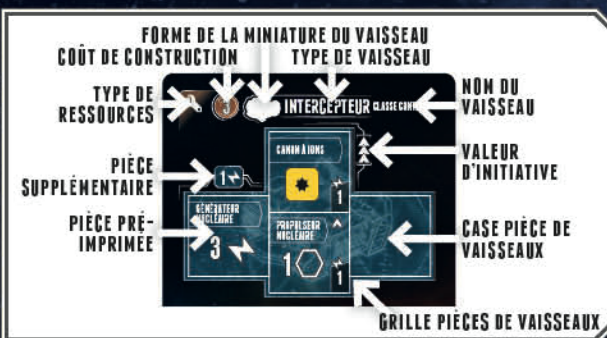
**COQUES** La valeur totale des Coques présentes conditionne le nombre de dégâts que votre Vaisseau peut subir avant d'être détruit.



**PROPULSEURS** La valeur totale des Propulseurs présents sur le Plan de votre Vaisseau définit sa Capacité de Déplacement.



**GÉNÉRATEURS** La valeur totale des Générateurs présents sur le Plan de votre Vaisseau détermine son total de Production d'Énergie.



## EXEMPLE D'AMÉLIORATION

Vincent choisit l'Action Améliorer. Son Plateau Peuple indique qu'il a droit à deux Activations : il commence par retirer 1 **PROPULSEUR FUSION** de son Plan d'Intercepteurs puis y place 1 **CANON PLASMA** et 1 **BOUCLIER GAUSS** (Vincent peut Améliorer ses Vaisseaux avec ces Pièces, car il a Développé les Technologies requises).



PLAN DE L'INTERCEPTEUR AVANT



PLAN DE L'INTERCEPTEUR APRÈS

Les Intercepteurs de Vincent produisent maintenant un total de 4 Énergie (3 pour le **GÉNÉRATEUR NUCLÉAIRE** +1 pour la Pièce supplémentaire hors de la Grille), Consomment un total de 4 Énergie (2 pour le **PROPULSEUR À FUSION** + 2 pour le **CANON PLASMA**), Attaquent avec 1 dé orange du **CANON PLASMA** et défendent avec le -1 du **BOUCLIER GAUSS**.



# CONSTRUIRE

L'Action **CONSTRUIRE** permet à votre civilisation de Construire des Vaisseaux et des Structures.

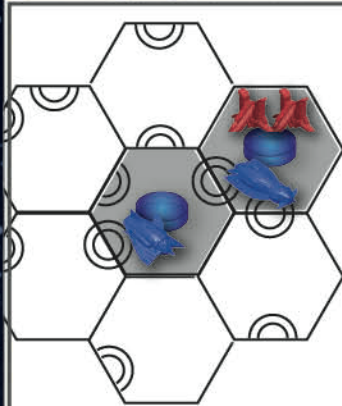
## COÛTS DE CONSTRUCTION DE BASE


INTERCEPTEUR : 3 , FRÉGATE : 5 ,  
CROISEUR : 8 , BASE STELLAIRE : 3 ,  
ORBITALE : 4 , MONOLITHE : 10 

L'Action Construire vous permet de Construire des Vaisseaux et des Structures.

## EXEMPLE DE CONSTRUCTION

Vincent choisit l'Action Construire. Son Plateau Peuple indique qu'il a droit à 2 Activations, il paie donc 5 Minerai  pour Construire une Frégate dans son Secteur de Départ et 8 Minerai  pour Construire un Croiseur dans un autre Secteur qu'il Contrôle.



Chaque Action Construire vous donne droit à autant d'Activations qu'indiqué par l'icône Action Construire de votre Plateau Peuple. Pour chaque Activation, vous pouvez construire un Vaisseau ou une Structure dans un Secteur que vous Contrôlez, en payant le coût en Minerai  indiqué sur votre Plateau Peuple. Appliquez les restrictions suivantes :

- Vous devez avoir Développé la Technologie requise pour Construire une Base Stellaire ou une Structure (*détails sur le Développement page 10*).
- Chaque Secteur ne peut contenir qu'un seul Monolithe et qu'une seule Orbitale au maximum.

PHASE D' ACTIONS



# DÉPLACER

L'Action **DÉPLACER** permet à votre civilisation de Déplacer ses Vaisseaux.

## EXEMPLE DE DÉPLACEMENT

L'Intercepteur d'Allistair a une Capacité de Déplacement de 2 (2 PROPULSEURS NUCLÉAIRES) et sa Frégate a une Capacité de 3. Allistair a droit à 3 Activations. Il Déplace son Intercepteur deux fois et sa Frégate une fois. Les Intercepteurs d'Erica ont aussi une Capacité de Déplacement de 2 et Erica a droit à 3 Activations. Son premier Intercepteur ne se Déplace que d'un Secteur avant d'être Engagé par l'Intercepteur d'Allistair. Son second Intercepteur peut maintenant traverser ce Secteur. Erica décide de ne pas utiliser sa troisième Activation.

L'Action Déplacer vous permet de Déplacer vos Vaisseaux. Chaque Action Déplacer vous donne droit à autant d'Activations qu'indiqué par l'icône Action Déplacer de votre Plateau Peuple. Pour chaque Activation, vous pouvez Déplacer un Vaisseau d'un nombre de Secteurs correspondant à sa Capacité de Déplacement (valeur totale de ses Propulseurs) en appliquant les restrictions suivantes :

L'Action Déplacer vous permet de Déplacer vos Vaisseaux. Chaque Action Déplacer vous donne droit à autant d'Activations qu'indiqué par l'icône Action Déplacer de votre Plateau Peuple. Pour chaque Activation, vous pouvez Déplacer un Vaisseau d'un nombre de Secteurs correspondant à sa Capacité de Déplacement (valeur totale de ses Propulseurs) en appliquant les restrictions suivantes :

- Les Vaisseaux ne peuvent se Déplacer qu'entre deux Secteurs reliés par une Connexion de Trous de Ver ou des Portails Dimensionnels (*exception : joueur possédant la Technologie GÉNÉRATEUR DE TROUS DE VER, voir page 10*).
- Les Vaisseaux **ne peuvent pas** se Déplacer dans des Zones Inexplorées.
- Les Vaisseaux Engagés **n'ont pas le droit** de quitter leur Secteur. Pour savoir si un Vaisseau est Engagé, comptez le nombre de Vaisseaux ennemis dans le Secteur. Chaque Vaisseau ennemi Engage l'un de vos Vaisseaux (*de votre choix*). Les Vaisseaux Engagés sont vérifiés à chaque Action Déplacer, un Vaisseau Engagé peut donc redevenir Non Engagé suite à une Construction par exemple.
- Le Système de Défense du Centre de la Galaxie (SDCG) Engage tous les Vaisseaux sur son Secteur.





# INFLUENCER

L'Action **INFLUENCER** permet à votre civilisation de prendre le Contrôle de Secteurs libres ou se retirer de Secteurs Contrôlés.

L'Action Influencer vous permet de modifier votre Contrôle sur les Secteurs en plaçant ou en retirant vos Disques Influence. Chaque Action Influencer vous donne droit à autant d'Activations qu'indiqué par l'icône Action Influencer de votre Plateau Peuple et de retourner face visible deux de vos Vaisseaux de Colons utilisés (à tout moment de votre Action). Pour chaque Activation, vous pouvez déplacer un Disque Influence :

- De votre Piste Influence ou d'un Secteur que vous Contrôlez à un autre Secteur Non Contrôlé et Inoccupé relié à un Secteur où vous avez un Disque Influence ou au moins un Vaisseau (Engagé ou non) par une Connexion de Trous de Ver ou des Portails Dimensionnels (*exception : joueur possédant la Technologie GÉNÉRATEUR DE TROUS DE VER, voir page 10*).
- De votre Piste Influence ou d'un Secteur que vous Contrôlez à un autre Secteur Non Contrôlé avec uniquement un ou plusieurs de vos Vaisseaux.
- D'un Secteur que vous Contrôlez à la case libre la plus à droite de votre Piste Influence.

Vous n'avez le droit de placer ou de retirer un Disque d'un même Secteur qu'une seule fois par Action Influencer.

**RETIRER UN DISQUE D'UN SECTEUR** Si vous retirez un Disque Influence d'un Secteur, vous devez également retirer tous vos Cubes Population de ce Secteur et les remettre sur vos Pistes Population correspondantes. Si vous retirez un Cube d'un Emplacement Population gris, vous pouvez le remettre sur la Piste Population de votre choix. De même, si vous retirez un Cube d'une Orbitale, vous pouvez le remettre sur votre Piste Population Science ou Crédits.

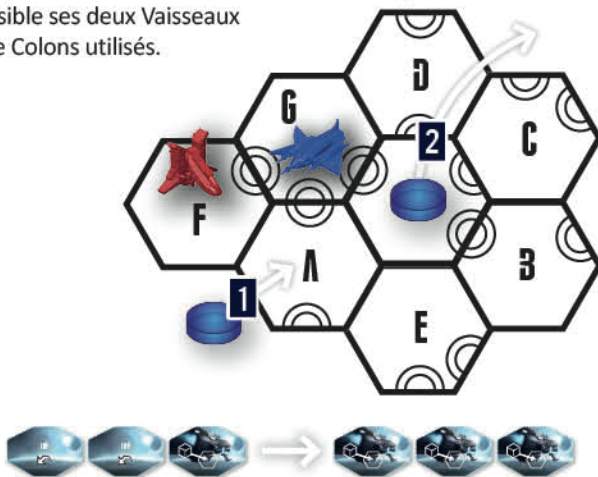
**NOTE** À tout moment, si vous devez remettre un Cube Population sur une Piste Population déjà pleine, placez-le sur une autre de vos Pistes Population.

Chaque Piste peut être remplie entièrement, ne laissant aucune valeur visible. Cela signifie que vous ne Produisez pas la Ressource correspondante.

## EXEMPLE D'INFLUENCE

Vincent choisit l'Action Influencer. Il a droit à deux Activations. Pour la première, il décide de placer un Disque de sa Piste Influence sur un Secteur. Il peut le faire en A, B ou G et choisit A **1**.

Pour la deuxième, il décide de retirer son Disque Influence du Secteur qu'il Contrôle **2** pour le remettre sur la case libre la plus à droite de sa Piste Influence. Enfin, il retourne face visible ses deux Vaisseaux de Colons utilisés.



**IMPORTANT !** Vous pouvez utiliser vos Vaisseaux de Colons à tout moment lors d'une de vos Actions.



# REACTIONS

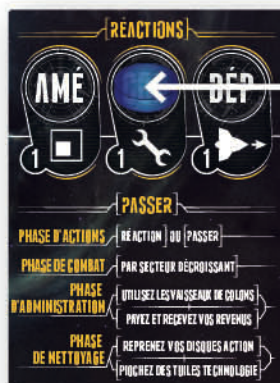
Vous ne pouvez effectuer que des **REACTIONS** après avoir Passé.

14

Après avoir passé, vous pouvez encore agir à votre tour mais les seules Actions que vous pouvez effectuer sont des Réactions. Prenez un Disque Influence de votre Piste Influence et placez-le sur la case correspondante de votre Piste Réactions, sur votre Tuile Aide de Jeu pour :

- **AMÉLIORER** : Effectuez une Activation d'Amélioration.
- ou
- 🔧 **CONSTRUIRE** : Effectuez une Activation de Construction.
- ou
- ➡ **DÉPLACER** : Effectuez une Activation de Déplacement.

Les Technologies offrant des Activations supplémentaires ne fonctionnent pas pour les Réactions !



## EXEMPLE DE REACTIONS

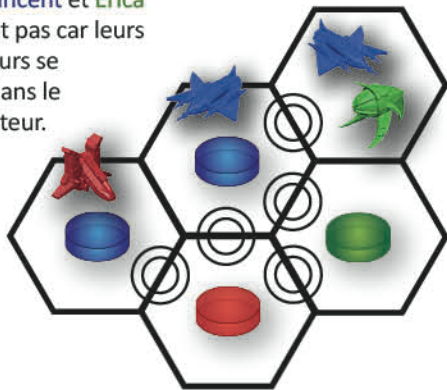
Vincent choisit une Réaction Construire. Il déplace un Disque Influence de sa Piste Influence à la Case Construire de sa Piste Réactions et effectue 1 Activation de Construction.

Les **RELATIONS DIPLOMATIQUES** augmentent votre Production et rapportent des PV.

## DIPLOMATIE (4 JOUEURS OU +)

### EXEMPLE DE RELATIONS DIPLOMATIQUES

Dans l'exemple ci-dessous, **Erica** et **Allistair** peuvent instaurer des Relations Diplomatiques. **Vincent** et **Allistair** ne peuvent pas puisque l'Intercepteur d'**Allistair** se trouve dans un Secteur Contrôlé par **Vincent**. **Vincent** et **Erica** ne peuvent pas car leurs Intercepteurs se trouvent dans le même Secteur.



Peut contenir une Tuile Ambassadeur ou une Tuile Réputation.



Peut uniquement contenir une Tuile Ambassadeur.



Peut uniquement contenir une Tuile Réputation.



Les Relations Diplomatiques permettent aux joueurs d'échanger leurs Tuiles Ambassadeur pour augmenter leur Production et gagner des PV. **Lors de parties à 4 joueurs ou plus**, deux joueurs peuvent, à tout moment d'une de leurs Actions, tenter d'instaurer des Relations Diplomatiques en appliquant les restrictions suivantes :

- Les Relations Diplomatiques ne **peuvent être instaurées** qu'entre deux joueurs Contrôlant des Secteurs reliés par une Connexion de Trous de Ver ou des Portails Dimensionnels. Les Relations Diplomatiques ne peuvent pas être instaurées grâce au **GÉNÉRATEUR DE TROUS DE VER**.
- Les Relations Diplomatiques **ne peuvent pas être instaurées** si l'un des joueurs possède un Vaisseau sur un Secteur contenant un Disque Influence ou un Vaisseau de l'autre joueur.
- Les Relations Diplomatiques **ne peuvent pas être instaurées** entre deux joueurs qui ont déjà échangé leurs ambassadeurs.
- Les Relations Diplomatiques **ne peuvent pas être instaurées** entre deux joueurs si l'un d'eux possède la Tuile Traître ou s'il n'a plus de place disponible sur sa Piste Réputation (les joueurs peuvent défausser des Tuiles Réputation en les remettant dans le Sac et réorganiser leur Piste Réputation à tout moment, tant que leurs Tuiles sont placées sur une case correspondant à leur type).



TUILE AMBASSADEUR



Si l'un des deux joueurs décline l'offre, le joueur actif continue son Action normalement. Si les deux joueurs acceptent les Relations Diplomatiques, ils se donnent chacun l'un à l'autre une Tuile Ambassadeur avec un Cube Population venant de n'importe quelle Piste Population. La Tuile Ambassadeur et son Cube Population sont placés sur une case libre de la Piste Réputation du joueur qui les reçoit.

Les Relations Diplomatiques sont actives jusqu'à la fin du jeu, ou jusqu'à ce qu'elles soient rompues. Vous n'avez pas le droit de défausser volontairement une Tuile Ambassadeur. **Seule une Agression peut rompre les Relations Diplomatiques (voir ci-dessous) !**

**ROMPRE LES RELATIONS DIPLOMATIQUES** Les Relations Diplomatiques sont rompues suite à une Agression. Une Agression consiste à avoir au moins un de vos Vaisseaux dans un Secteur où l'autre joueur a un Disque Influence ou au moins un Vaisseau à la fin de votre Action. Vos Vaisseaux s'Engagent malgré les Relations Diplomatiques.

**Notez bien que Déplacer vos Vaisseaux à travers un Secteur adverse n'est pas une Agression si aucun de vos Vaisseaux n'est Engagé (avec le Système de Camouflage par exemple) !**

Lorsque vous rompez les Relations Diplomatiques, chacun des joueurs concernés rend à l'autre sa Tuile Ambassadeur et son Cube Population. Les Tuiles Ambassadeur retournent dans la réserve de leur propriétaire, les Cubes population sur la Piste Population de leur choix.

Le joueur ayant lancé l'Agression qui a provoqué la rupture des Relations Diplomatiques prend la Tuile Traître de la réserve ou au joueur qui la possédait. Le joueur qui possède la Tuile Traître ne peut pas instaurer de nouvelles Relations Diplomatiques et perd 2PV en fin de partie.

## EXEMPLE DE PHASE D' ACTIONS

**Allistair** (Terrien), **Erica** (Planta), **Johanna** (Méchanéma) et **Vincent** (Technocratie Hydrane) ont déjà joué quelques manches, pris le Contrôle de Secteurs et développé leurs civilisations. **Allistair** est Premier Joueur pour cette Manche.

**Allistair** décide de **CONSTRUIRE**. Il prend le Disque Influence le plus à gauche de sa Piste Influence et le place sur la Case Construire de sa Piste Actions **1**. **Allistair** Construit une Frégate et une Orbitale pour un total de 9 Minerais, et recule son Marqueur Stock correspondant de neuf cases sur sa Piste Stock. **Allistair** peut Construire une Orbitale, car il a développé la Technologie Orbitale. Il place la Frégate et l'Orbitale sur des Secteurs qu'il Contrôle **2**. L'Action d'**Allistair** est terminée, c'est donc ensuite à **Erica** de jouer puisqu'elle est assise à gauche d'**Allistair**.

**Erica** choisit l'Action **EXPLORER** et place un Disque Influence sur la Case correspondante de sa Piste Actions. Elle choisit la Zone qu'elle souhaite Explorer et retourne face visible la première Tuile Secteur de la Pioche correspondante : un Secteur Intermédiaire (II). Elle décide de placer le Secteur et non de le défausser **3**. Elle oriente le Secteur de manière à créer au moins une Connexion de Trous de Ver entre le nouveau Secteur et l'un des Secteurs qu'elle Contrôle. Ce Secteur présente un Symbole Découverte, elle pioche donc une Tuile Découverte au hasard. Elle révèle la Tuile et décide de la conserver pour ses PV, elle la place donc face visible à côté de son Plateau Peuple. **Erica** décide ensuite de prendre le Contrôle de ce nouveau Secteur, elle place donc le Disque Influence le plus à gauche de sa Piste Influence sur l'Emplacement Influence du Secteur **4**. Pour finir, elle en colonise les Emplacements Population Crédits et Science. Elle retourne face cachée deux de ses Vaisseaux de Colons et place un Cube Population de ses Pistes Population Crédits et Science sur les Emplacements correspondants du Secteur **4**. Les Plantas ont droit à 2 Activations par Action Explorer, **Erica** peut donc Explorer une nouvelle Zone **5**. Cette fois, elle choisit une Zone de l'Anneau Extérieur (III). La Tuile Secteur qu'elle révèle ne lui convient pas, elle la place face visible à côté de la Pioche pour la défausser. Si une Pioche de Secteurs est épuisée, mélangez la Défausse correspondante pour créer une nouvelle Pioche.



C'est maintenant à **Johanna** de jouer. Elle choisit l'Action **AMÉLIORER** et place un Disque Influence sur la Case correspondante de sa Piste Actions. La capacité spéciale de Méchanéma lui donne droit à 3 Activations lors d'une Action Améliorer. Elle commence par retirer l'**ORDINATEUR** de son Plan d'Intercepteurs **6** puis prend une tuile **MISSILE PLASMA**, une Tuile **ORDINATEUR POSITRONIQUE** et une Tuile **CANON À IONS** de l'Insert Améliorations. Elle place le **MISSILE PLASMA** sur son Plan d'Intercepteurs **7** puis l'**ORDINATEUR POSITRONIQUE** et le **CANON À IONS** sur son Plan de Frégates **8**. **Johanna** peut Améliorer ses Vaisseaux avec **MISSILE PLASMA** et **ORDINATEUR POSITRONIQUE**, car elle a développé les Technologies correspondantes **9**.

**Vincent** choisit l'Action **DÉVELOPPER** et place un Disque Influence sur la Case correspondante de sa Piste Actions. Il prend la Tuile **NANOBOTS** de l'Insert Technologies. Il a droit à une réduction de **-4**, mais le coût minimum pour les **NANOBOTS** est de 2. Il paie donc 2 Sciences en reculant son Marqueur Stock Science de 2 cases sur sa Piste Stock et place la Tuile **NANOBOTS** sur son Plateau Peuple **10**. En tant qu'Hydrane, **Vincent** a droit à 2 Activations par Action Développer. Il décide de Développer également le **GÉNÉRATEUR DE TROUS DE VER**. Sa réduction est maintenant de **-6**, il paie donc 8 Sciences et place cette Tuile Technologie sur son Plateau Peuple **11**.



Cet exemple comprend des Peuples Aliens. Leurs capacités spéciales sont présentées en détails pages 26-27.

C'est de nouveau à **Allistair** de jouer. Il **EXPLORE** une Zone Extérieure (III) et retourne une Tuile Secteur avec un Symbole Découverte et deux Symboles Anciens. Après avoir placé le Secteur, il pioche une Tuile Découverte au hasard et la place sur le Secteur, face cachée, avec les deux Anciens par-dessus **12**. Il n'a pas le droit de prendre le Contrôle du Secteur avant de détruire les Anciens.

**Erica** **EXPLORE** elle aussi. Elle commence par Explorer une Zone Extérieure (III), place le Secteur pioché puis Explore une deuxième fois une Zone Extérieure. Elle place également le Secteur pioché et prend le Contrôle des deux **13**. Elle retourne face cachée ses deux Vaisseaux de Colons restants et place deux Cubes Population venant de ses Pistes Population Crédits et Minerai sur le premier Secteur Exploré. Elle peut placer un Cube Population sur un Emplacement Population Minerai Avancé **14** car elle a Développé la Technologie **FORAGE AVANCÉ** **15**. Le dernier Emplacement Population du Secteur reste vide car elle n'a plus de Vaisseau de Colons actif face visible.

**Erica** a maintenant une Connexion de Trous de Ver entre l'un de ses Secteurs Contrôlés et l'un d'**Allistair** **16**. Elle lui propose d'instaurer des Relations Diplomatiques. Il accepte, ils se donnent donc chacun l'un à l'autre une Tuile Ambassadeur avec un Cube Population provenant de la Piste Population de leur choix. Les Tuiles Ambassadeur sont placées sur les Pistes Réputation mais celle d'**Allistair** est pleine, il défausse donc une Tuile Réputation et le remet dans le Sac Réputation **17**.

**Johanna** Passe et retourne sa Tuile Aide de Jeu face Réactions visible **18**. Comme elle est la première à Passer lors de cette manche, elle prend la Tuile Premier Joueur, 2 Crédits ☺, et sera la première à jouer lors de la manche suivante.

**Vincent** choisit l'Action **DÉPLACER** et prévoit d'Attaquer sa voisine **Johanna**. Il Déplace deux Intercepteurs vers un Secteur Contrôlé par **Johanna** contenant trois de ses Intercepteurs **19** (le **GÉNÉRATEUR DE TROUS DE VER** permet à **Vincent** de Déplacer ses Vaisseaux sans Connexion de Trous de Ver). **Vincent** et **Johanna** avaient établi des Relations Diplomatiques auparavant, elles sont rompues suite à l'Aggression de **Vincent**. Ils se rendent leur Tuile Ambassadeur respectives et remettent les Cubes Population associés sur la Piste Population de leur choix. **Vincent** prend la Tuile Traître, ce qui l'empêche d'instaurer de nouvelles Relations Diplomatiques tant qu'il la possède. S'il conserve la Tuile Traître jusqu'à la fin de la partie, elle lui fera perdre 2PV.



PHASE D' ACTIONS

C'est le tour d'**Allistair**. Il Passe et retourne sa Tuile Aide de Jeu face Réactions visible.

**Eraka** choisit l'Action **INFLUENCER**. Elle a droit à 2 Activations et déplace ses Disques Influence de deux Secteurs qu'elle Contrôle sans Emplacement Population. Elle en place un **20** sur un Secteur non Contrôlé avec deux Emplacements Population et remet l'autre **21** sur sa Piste Influence. Ensuite, elle retourne deux de ses Vaisseaux de Colons face visible et les réutilise immédiatement, les retournant face cachée, pour placer deux Cubes Population sur son nouveau Secteur **22**.

**Johanna** a déjà Passé, elle ne peut donc qu'effectuer une **REACTION** ou Passer. Elle pense que les trois Intercepteurs de son Secteur ne suffiront pas à le défendre contre l'Attaque de **Vincent**, elle choisit donc la **REACTION DÉPLACER** (et place un Disque Influence sur la Case Réaction correspondante de sa Tuile Aide de Jeu **23**). La Réaction lui donne droit à 1 Activation, elle s'en sert pour Déplacer une Frégate vers le Secteur contesté **24**.

17

**Vincent** choisit l'Action **DÉPLACER** et Déplace un Intercepteur supplémentaire et une Frégate sur le Secteur contesté **25** (le **PROPULSEUR À FUSION** de sa Frégate lui permet de se Déplacer de deux Secteurs pour rejoindre le champ de bataille en une seule Activation de Déplacement).

**Allistair** n'a pas besoin de Réaction et Passe. **Erica** Passe également, de même que **Johanna** et **Vincent**. Les Tuiles Aide de Jeu de tous les joueurs sont désormais toutes face Réactions visible, le Phase d'Actions prend fin immédiatement et la Phase de Combat commence. Il y a un Combat à résoudre entre **Johanna** et **Vincent** (voir l'exemple de combat pages 22-23).

## PHASE DE COMBAT

La Phase de Combat comprend six étapes :

### IDENTIFIER LES COMBATS

Identifier tous les Secteurs contenant des Vaisseaux adverses.

### RÉSOLVER LES COMBATS

Résolvez les Combats par Numéros de Secteur décroissants.

### ATTAQUER LA POPULATION

Les Vaisseaux attaquent les Cubes Population dans leur Secteur.

### INFLUENCER LES SECTEURS

Les joueurs peuvent prendre le Contrôle des Secteurs non Contrôlés où ils ont au moins un Vaisseau.

### TUILES DÉCOUVERTE

Récupérez les Tuiles Découverte non défendues.




### RÉPARER LES DÉGÂTS

Réparez tous les Dégâts subis par les Vaisseaux en remettant les Cubes Dégâts dans la réserve.

## IDENTIFIER LES COMBATS

Un Combat a lieu dans un Secteur s'il contient au moins deux Vaisseaux adverses (joueurs ou non-joueurs comme les Anciens, les Gardiens ou le SDCG). Les Combats sont résolus dans l'ordre décroissant des Numéros de Secteur inscrits sur chaque Tuile Secteur.

Les Combats impliquant plus de deux adversaires sont résolus en opposant seulement deux adversaires à la fois, dans l'ordre inverse d'entrée dans le Secteur (les éventuels Vaisseaux non-joueurs combattant le dernier joueur présent). Pour chaque combat, le joueur qui est entré le premier dans le Secteur est considéré Défenseur, le joueur qui est entré après est considéré Attaquant. Si un joueur Contrôle le Secteur, il est toujours considéré Défenseur et combat en dernier, peu importe quand ses Vaisseaux sont arrivés.

**NOTE** Anciens , Gardiens  et SDCG  sont toujours considérés comme Défenseurs.

## CONCEPTS PRINCIPAUX DU COMBAT

Chaque Combat est résolu en plusieurs Tours de Combat successifs, jusqu'à ce que tous les Vaisseaux d'un joueur soient détruits ou aient battu en Retraite. Lors de chaque Tour de Combat, les Vaisseaux sont Activés par type, dans l'ordre décroissant de l'Initiative et Tirent sur les adversaires avec les Armes présentes sur leur Plan.

**TOUR DE COMBAT** Lors de chaque Tour de Combat, tous les Vaisseaux sont Activés par type selon l'Initiative. Pour chaque type, le joueur décide lors de son Activation s'ils Tirent avec leurs Canons ou s'ils battent en Retraite. Les Tours de Combat s'enchaînent jusqu'à ce que tous les Vaisseaux d'un joueur soient détruits ou aient battu en Retraite. Le dernier Tour de Combat en cours est joué jusqu'au bout, tous les types de Vaisseaux sont activés.

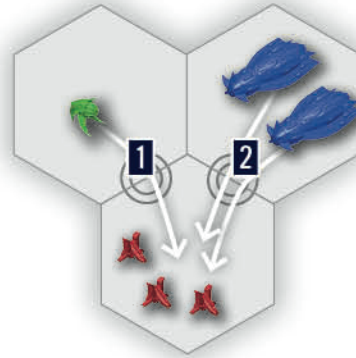
**INITIATIVE** L'Initiative détermine l'ordre d'Activation des Vaisseaux lors d'un Tour de Combat. Elle dépend du nombre total de Symboles Initiative présents sur le Plan de chaque type de Vaisseaux. Le Vaisseau avec la plus haute Initiative joue en premier. Les égalités sont départagées en faveur du Défenseur. En cas d'égalité parmi les Vaisseaux d'un même joueur, celui-ci décide dans quel ordre il les Active

Les Secteurs Intérieurs sont numérotés 101–110, les Secteurs Intermédiaires 201–211, 214, 281; les Secteurs Extérieurs 301–318, 381–382; les Secteurs de Départ 221–232, les Secteurs Gardiens 271–274; et le Centre de la Galaxie 001.



### EXEMPLE D'ORDRE DE RÉSOLUTION

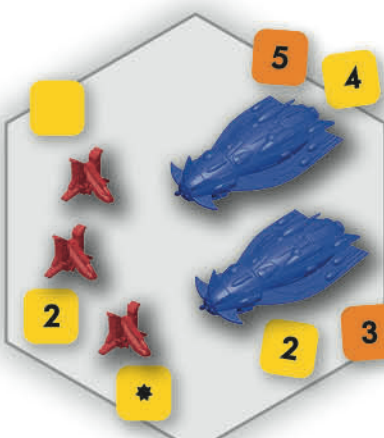
Allistair est déjà présent dans le Secteur. Erica le rejoint en premier, suivie par Vincent. Erica et Vincent s'affrontent en premier, puis le survivant affronte Allistair.



### EXEMPLE D'INITIATIVE









L'Interceptor d'Allistair a une Initiative de 4 : 2 de base + 2 pour les Symboles Initiative du PROPULSEUR À FUSION. Le Croiseur de Vincent a une Initiative de 3 : 0 de base + 1 + 1 + 1 pour les trois PROPULSEURS NUCLÉAIRES.









### EXEMPLE DE TOUR DE COMBAT

En utilisant les Plans ci-dessus, Allistair lance trois dés jaunes : un pour chaque CANON À IONS sur ses Intercepteurs. Vincent lance deux dés jaunes et deux dés orange.

 **TOUCHÉ**  
 **RATÉ**  
    **TOUCHÉ**




**NOTE** Un seul Plan de chaque type (Anciens , Gardiens , SDCG ) est utilisé pour chaque partie. Choisissez ou tirez au hasard celui qui sera utilisé lors de la Mise en Place.

**ANCIENS**   **GARDIENS**  

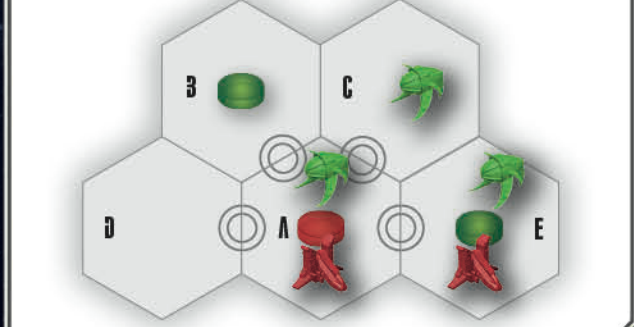
**SYSTÈME DE DÉFENSE DU CENTRE DE LA GALAXIE (SDCG)**




**TUILES PLAN AVANCÉ** Elles sont marquées de deux encoches. Elles sont plus puissantes que les Tuiles Plan standard et ne doivent être utilisées qu'avec des joueurs expérimentés.



**EXEMPLE DE RETRAITE**  
**Erica** décide que son Intercepteur doit battre en Retraite du Secteur A. Il peut le faire en direction du Secteur B (qu'elle contrôle) mais pas vers le C (non Contrôlé), le D (vide) ni le E (Vaisseau adverse).  
**Allistair** ne peut pas battre en Retraite du tout.



**ATTAQUER** Il existe deux types de Tirs : les Tirs de Missiles, qui n'ont lieu qu'une seule fois au début de chaque Combat, et les Tirs de Canons, qui ont lieu lors de chaque Tour de Combat. Dans l'ordre de l'Initiative, chaque Vaisseau peut Tirer en lançant un dé de la couleur correspondante pour chaque Symbole Dé présent sur les armes appropriées de leur Plan. **Tous les dés de toutes les couleurs d'un même type de Vaisseaux sont lancés simultanément.** Après le lancer, chaque dé est assigné à un seul Vaisseau adverse (mais plusieurs dés peuvent être assignés à la même cible) avant de déterminer s'il Touche (voir l'exemple de Combat pages 22-23).

**TOUCHER** Les Dés présentant un ou plusieurs symboles Explosion  Touchent toujours leur cible alors que les Dés présentant une face vide Ratent toujours leur cible, quels que soient les bonus des Vaisseaux. Pour chaque autre Dé, déterminez s'il Touche en ajoutant à son résultat la valeur de vos Ordinateurs et en soustrayant la valeur des Boucliers du Vaisseau ciblé. Si le total est de 6 ou plus, le Tir Touche et inflige des Dégâts.

**DÉGÂTS** Un Tir réussi inflige autant de Dégâts que le nombre de symboles Explosion sur le Symbole Dé de son Arme. Les Vaisseaux qui reçoivent plus de Dégâts que la valeur totale de leurs Coques sont détruits. Lorsque vous détruisez un Vaisseau ennemi, prenez sa miniature et placez-la à côté de votre Plateau Peuple pour déterminer combien de Tuiles Réputation vous piochez à la fin du Combat (détails sur les Tuiles Réputation page 21). Les Dégâts en surplus ne peuvent pas être assignés à une autre cible. Suivez les Dégâts subis par un Vaisseau non détruit en plaçant un Cube Dégâts par point de Dégâts subis à côté de sa miniature.

**RETRAITE** Pour battre en Retraite lors d'une Activation de Vaisseaux, Déplacez tous vos Vaisseaux de ce type vers le bord d'un Secteur adjacent relié au Secteur du Combat par une Connexion de Trous de Ver (exception : joueur avec un GÉNÉRATEUR DE TROUS DE VER, voir page 10) pour montrer qu'ils battent en Retraite. Vous ne pouvez battre en Retraite que vers un Secteur que vous Contrôlez sans Vaisseau adverse.

Lors de leur prochaine Activation, les Vaisseaux en Retraite finissent leur déplacement vers le Secteur adjacent. Les Vaisseaux qui battent en Retraite ne peuvent plus Tirer, mais ils peuvent encore être pris pour cible tant qu'ils n'ont pas rejoint le Secteur adjacent. Si des Vaisseaux battent en Retraite lors du dernier Tour de Combat, ils ne peuvent pas finir leur déplacement et restent dans le Secteur du Combat. Si des Vaisseaux battent en Retraite lors de l'avant-dernier Tour de Combat, ils finissent leur déplacement et sont déplacés dans le Secteur adjacent.

**TIRS ET DÉGÂTS DES ADVERSAIRES NON-JOUEURS** Lorsque vous Combattez des adversaires non-joueurs, n'importe quel autre joueur lance les dés pour les Tirs des Anciens, des Gardiens ou du SDCG. Les Dés sont assignés pour détruire le plus grand Vaisseau possible. Si aucun de vos Vaisseaux ne peut être détruit, assignez les Dés pour infliger un maximum de Dégâts au plus grand Vaisseau possible.

**EXEMPLE DE DÉGÂTS INFLIGÉS PAR UN VAISSEAU NON-JOUEUR**

Les Anciens lancent 5 et , ils Touchent deux fois. L'Intercepteur est le seul Vaisseau du joueur qui peut être détruit, un Dé lui est donc assigné. L'autre Dégât est assigné au plus grand Vaisseau possible, le Croiseur.



## RÉSOLVER LES COMBATS

### ÉTAPES DE COMBAT (PAR SECTEUR)

- 1) Déterminez quels joueurs Combattent.
- 2) Déterminez qui est l'Attaquant et qui est le Défenseur.
- 3) Déterminez l'Initiative.
- 4) Tirez les Missiles.
- 5) Tours de Combat successifs.

Si plusieurs joueurs sont encore présents dans le Secteur, répétez les étapes 1 à 5 jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un.

**Une fois que tous les Combats d'un Secteur sont résolus**

- 6) Piochez des Tuiles Réputation.
- 7) Rendez les Vaisseaux détruits à leur propriétaire.

Les Combats dans chaque Secteur sont résolus en cinq étapes :

- 1) Déterminez quels joueurs combattent. Les joueurs s'affrontent en duel dans l'ordre inverse d'entrée dans le Secteur.
- 2) Déterminez qui est l'Attaquant et qui est le Défenseur en fonction de l'ordre d'entrée dans le Secteur. Le dernier arrivé est l'Attaquant. Un joueur qui Contrôle le Secteur est toujours Défenseur, même si ses Vaisseaux sont arrivés après.
- 3) Déterminez l'Initiative pour chaque type de Vaisseaux.
- 4) Tirez les Missiles (s'il y en a) **une seule fois**, par type de Vaisseaux, selon l'Initiative.
- 5) Jouez des Tours de Combat successifs jusqu'à ce que tous les Vaisseaux d'un joueur soient détruits ou aient battu en Retraite.

Si plusieurs joueurs sont encore présents dans le Secteur, répétez les étapes 1 à 5 jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un.

Une fois que tous les Combats d'un Secteur sont résolus :

- 6) Tous les joueurs impliqués piochent des Tuiles Réputation, l'un après l'autre, en commençant par le joueur qui Contrôle le Secteur puis selon l'ordre d'entrée dans le Secteur.
- 7) Rendez les Vaisseaux détruits à leur propriétaire.

Résolvez tous les Combats dans l'ordre décroissant des Numéros de Secteurs.

**IMPASSE** Dans la situation où aucun des protagonistes ne pourrait détruire les Vaisseaux de l'autre (aucun des Vaisseaux n'est Armé, ou seulement de Missiles), l'Attaquant doit battre en Retraite (*détails sur la Retraite page 19*) ou ses Vaisseaux sont détruits.

**TUILES RÉPUTATION** Une fois que tous les Combats d'un Secteur sont résolus, chaque joueur impliqué pioche jusqu'à 5 Tuiles Réputation maximum du Sac Réputation :

- 1 Tuile pour la participation à un ou plusieurs Combats.
- 1 Tuile pour chaque Ancien, Intercepteur ou Base Stellaire adverse détruit.
- 2 Tuiles pour chaque Gardien ou Frégate adverse détruit.
- 3 Tuiles pour chaque Croiseur adverse détruit.
- 3 Tuiles si vous avez détruit le SDCG.

En commençant par le joueur qui Contrôle le Secteur et en continuant dans l'ordre d'arrivée dans le Secteur, chaque joueur pioche ses Tuiles et n'en garde qu'une seule qu'il place face cachée sur sa Piste Réputation. Il remet les autres Tuiles dans le Sac Réputation. Si votre Piste Réputation est pleine, vous pouvez tout moment défausser une Tuile Réputation et remettre dans le Sac Réputation, ou réorganiser les Tuiles de votre Piste Réputation, tant que les Tuiles sont placées sur des cases correspondant à leur type.



**NOTE** Vous trouverez un exemple complet de Combat pages 22-23.

### EXEMPLE DE MISSILE

Tous les types de Vaisseaux possédant des Missiles les Tirent selon l'Initiative. Pour chaque type de Vaisseaux, lancez autant de dés de la couleur correspondante que le nombre de Symboles Dé sur les Tuiles Pièce – Missile du Plan du Vaisseau (ex : deux dés orange pour chaque **MISSILE PLASMA**).



RÉPUTATION - MAX 5		
1		COMBAT
1		INTERCEPTEUR
2		FRÉGATE
3		CROISEUR
1		BASE STELLAIRE
1		ANCIENS
2		GARDIENS
3		SDCG

### RÉPARTITION DES TUILES RÉPUTATION

**4** x4

**3** x7

**2** x10

**1** x12

### EXEMPLE D'ATTAQUE DE LA POPULATION

Les Intercepteurs d'**Allistair** Attaquent la Population de **Vincent** une fois avec leurs **CANONS PLASMA** avec trois dés orange. Un Dé Touche (★ Touche toujours), mais les deux autres Ratent. **Allistair** retire donc deux Cubes Population de **Vincent** du Secteur.



**PÉNALITÉ DE RETRAITE** Si tous vos Vaisseaux restants ont tenté de battre en Retraite lors d'un Combat, vous ne piochez pas la Tuile Réputation pour la participation à ce Combat (mais piochez celles pour les éventuels autres Combats dans ce Secteur).

**RETOUR DES VAISSEaux DÉTRUITS** Une fois que tous les joueurs ont pioché leurs Tuiles Réputation, tous les Vaisseaux détruits placés à côté de votre Plateau Peuple sont rendus à leur propriétaire et peuvent être Construits de nouveau lors des Manches suivantes. Les Vaisseaux des Anciens et des Gardiens sont remis dans la boîte.

## FIN DE LA PHASE DE COMBAT

Une fois que tous les Combats ont été résolus, la Phase de Combats continue avec les étapes suivantes :

- 1) Attaquer la Population.
- 2) Influencer les Secteurs.
- 3) Tuiles Découverte.
- 4) Réparer les Dégâts.

**ATTAQUER LA POPULATION** Après la résolution de tous les Combats, les Vaisseaux restants peuvent Attaquer les Cubes Population adverses présents dans le même Secteur. Chaque Vaisseau peut Attaquer la Population **une seule fois** avec ses Armes mais pas ses Missiles, en suivant les règles habituelles de Tir (la Population a une valeur de Bouclier de 0). L'ensemble d'un Secteur est considéré comme une seule et même cible, **chaque Dégât infligé détruit un Cube Population** au choix de l'Attaquant.



**NOTE** Si vous avez Développé les **BOMBES À NEUTRONS**, tous les Cubes Population adverses du Secteur sont détruits automatiquement.

Les Cubes Population détruits sont rendus à leur propriétaire qui les place sur les Cimetières correspondants de son Panneau de Contrôle. Ils sont remis sur les Pistes Population correspondantes pendant la Phase de Nettoyage (détails sur la Phase de Nettoyage page 25). Si un Cube Population est détruit d'un Emplacement Population gris, son propriétaire choisit dans quel Cimetière il le place. De même, si un Cube Population est détruit d'une Orbitale, son propriétaire peut le placer dans son Cimetière Science ou Crédits.

**ORBITALES ET MONOLITHES** Les Orbitales et les Monolithes ne peuvent pas être détruits et ne peuvent jamais être retirés d'un Secteur. Toutefois, le Cube Population d'une Orbitale peut être Attaqué et détruit comme les autres Cubes Population du Secteur.

**INFLUENCER LES SECTEURS** Après la résolution de tous les Combats, vous pouvez Influencer les Secteurs contenant au moins un de vos Vaisseaux et aucun Cube Population (Orbitale comprise), qu'il y ait eu un Combat dans ce Secteur ou non. Vous pouvez retirer l'éventuel Disque Influence adverse puis placer un Disque Influence de votre Piste influence pour prendre le Contrôle du Secteur. Si vous retirez un Disque Influence, son propriétaire doit le replacer sur sa Piste Influence.

**TUILES DÉCOUVERTE** Après la résolution de tous les Combats, si vous avez au moins un Vaisseau dans un Secteur contenant une Tuile Découverte, prenez la Tuile (détails sur les Tuiles Découverte page 9). Si vous Contrôlez un Secteur sans Vaisseau adverse contenant une Tuile Découverte, prenez-la.

**RÉPARER LES DÉGÂTS** Après la résolution de tous les Combats, retirez tous les Cubes Dégâts des Vaisseaux.

Lorsque toutes les étapes de la Phase de Combat ont été résolues, la Manche continue avec la Phase de Nettoyage.

## EXEMPLE DE COMBAT

Johanna et Vincent sont impliqués dans un Combat. Johanna est le Défenseur. C'est le seul Combat pour cette Manche.

Le Combat commence par les Tirs de Missiles.

Johanna lance deux dés orange pour les **MISSILES PLASMA** de chacun de ses Intercepteurs, qui touchent sur **\*\***.

Vincent lance deux dés orange pour les **MISSILES PLASMA** de chacun de ses Intercepteurs et deux dés orange pour les **MISSILES PLASMA** de sa Frégate. Tous touchent sur **\*\***.

L'ordre de l'Initiative est le suivant :

- Les Intercepteurs de Vincent ont 4 d'Initiative (2 de base + 2 du **PROPULSEUR À FUSION** = 4).
- Les Intercepteurs de Johanna ont 3 d'Initiative (2 de base + 1 du **PROPULSEUR NUCLÉAIRE** = 3; priorité au Défenseur).
- La Frégate de Vincent a 3 d'Initiative (1 de base + 2 du **PROPULSEUR À FUSION** = 3).

**1** Vincent lance **\*\***, **\*\***, 5, 4, 3 et 2 pour les **MISSILES PLASMA** de ses Intercepteurs. Il décide d'assigner les deux **\*\*** à deux Intercepteurs de Johanna. Les autres Tirs sont Ratés. Les deux Intercepteurs de Johanna Touchés reçoivent chacun deux points de dégâts ce qui dépasse leur valeur de Coque (0), ils sont donc détruits. Vincent prend les Vaisseaux et les place à côté de son Plateau Peuple.

**2** Johanna lance **\*\*** et **\*\*** pour les **MISSILES PLASMA** de son Intercepteur restant. Elle assigne un **\*\*** à un Intercepteur de Vincent et l'autre **\*\*** à la Frégate de Vincent. L'Intercepteur Touché reçoit deux points de dégâts ce qui dépasse sa valeur de Coque (0), il est donc détruit. La Frégate Touchée reçoit deux points de dégâts mais sans dépasser sa valeur de Coque (2). Elle n'est pas détruite mais deux Cubes Dégâts sont placés à côté de la Frégate pour marquer les dégâts.

**3** Vincent lance ensuite 3 et 2 pour les **MISSILES PLASMA** de sa Frégate, le Tir est Raté.

Le Combat continue avec les **TOURS DE COMBAT**.

Johanna a encore un Intercepteur et une Frégate. Vincent a deux Intercepteurs et une Frégate endommagée.

Selon les Plans des Vaisseaux, l'Intercepteur de Johanna lui donne droit à un dé jaune pour son **CANON À IONS** qui Touche n'importe quel Vaisseau de Vincent sur **\***.

La Frégate de Johanna lui donne droit à deux dés jaunes pour ses **CANONS À IONS**, qui Touchent les Intercepteurs de Vincent sur 4 ou plus (+2 pour l'**ORDINATEUR** de la Frégate ; pas de Bouclier sur les Intercepteurs) et la Frégate de Vincent sur 5 ou plus (+2 pour l'**ORDINATEUR** de la Frégate de Johanna, -1 pour le **BOUCLIER GAUSS** de la Frégate de Vincent).

Chaque Intercepteur de Vincent lui donne droit à un dé jaune pour son **CANON À IONS**, qui Touche n'importe quel Vaisseau de Johanna sur **\***. Sa Frégate lui donne droit à un dé orange pour son **CANON PLASMA**, qui Touche sur **\*\***.





L'ordre de l'Initiative est le suivant :

- Les Intercepteurs de **Vincent** ont 4 d'Initiative (2 de base + 2 du **PROPULSEUR À FUSION** = 4).
- L'Intercepteur de **Johanna** a 3 d'Initiative (2 de base + 1 du **PROPULSEUR NUCLÉAIRE** = 3; priorité au Défenseur).
- La Frégate de **Johanna** a 3 d'Initiative (1 de base + 2 du **PROPULSEUR À FUSION** = 3; priorité au Défenseur).
- La Frégate de **Vincent** a 3 d'Initiative (1 de base + 2 du **PROPULSEUR À FUSION** = 3).

**4 Vincent** décide de faire battre ses Intercepteurs en Retraite et les place vers le bord du Secteur commun avec le Secteur vers lequel ils battent en Retraite.

**5 Johanna** Tire avec le **CANON À IONS** de son Intercepteur : 3, Raté.

**6 Johanna** Tire avec les **CANONS À IONS** de sa Frégate : 4 et 2. Elle assigne le 4 à l'un des Intercepteurs en fuite et le détruit. Elle le place à côté de son Plateau Peuple. Le 2 est un Tir Raté.

**7 Vincent** Tire avec le **CANON PLASMA** de sa Frégate : \*\*, qu'il assigne au dernier Intercepteur de **Johanna**. Il le détruit et le place à côté de son Plateau Peuple.

Le premier Tour de Combat est terminé, un nouveau commence.

**8** L'Intercepteur restant de **Vincent** finit son déplacement de Retraite vers le Secteur adjacent. **Johanna** Tire avec les **CANONS À IONS** de sa Frégate : blanc et 2, Ratés.

**9 Vincent** Tire avec sa Frégate : \*\* qu'il assigne à la Frégate de **Johanna**. Il lui inflige deux points de dégâts et la détruit. **Vincent** prend le Vaisseau détruit et le place à côté de son Plateau Peuple.

**10** Le Combat est terminé puisque tous les Vaisseaux de **Johanna** sont détruits. Puisqu'il n'y a plus que les Vaisseaux d'un seul joueur, il n'y a pas d'autre Combat dans ce Secteur et les joueurs piochent leurs Tuiles Réputation. En tant que Défenseur, **Johanna** pioche un total de trois Tuiles Réputation : une pour la participation au Combat et deux pour les Intercepteurs détruits (une chacun). Elle les consulte et garde la meilleure, qu'elle place face cachée sur sa Piste Réputation. **Johanna** remet les deux autres Tuiles dans le Sac Réputation.

**Vincent** a normalement droit à six Tuile Réputation : une pour la participation au Combat, trois pour les Intercepteurs détruits (une chacun) et deux pour la Frégate détruite. Cependant il n'en pioche que cinq car c'est le nombre maximum de Tuiles Réputation qu'un joueur peut piocher en une fois. Il les consulte et garde la meilleure, qu'il place face cachée sur sa Piste Réputation. **Vincent** remet les autres Tuiles dans le Sac Réputation.

Une fois toutes les Tuiles Réputation piochées, les Vaisseaux détruits sont rendus à leur propriétaire.

Tous les Combats ont été résolus, la Phase de Combat continue avec l'Attaque de la Population. **Vincent** Attaque les Cubes Population de **Johanna** dans le Secteur. Il lance \*\* pour le **CANON PLASMA** de sa Frégate et détruit le Cube Population Crédits de **Johanna**. Elle met ce Cube Population dans son Cimetière correspondant.

Puisqu'il n'y a plus de Cube Population dans le Secteur, **Vincent** peut retirer le Disque Influence de **Johanna**. Elle le remet sur sa Piste influence. **Vincent** peut maintenant placer l'un de ses Disques Influence, ce qu'il fait. Pour finir, **Vincent** retire les Cubes Dégâts de sa Frégate. La Phase de Combat est terminée, la Manche continue avec la Phase d'Administration.

## PHASE D'ADMINISTRATION

Durant la Phase d'Administration, les joueurs utilisent leur Revenu pour Payer le Coût d'Administration de leur civilisation. Ils Produisent ensuite du Minerai et de la Science en fonction des Cubes Population qu'ils ont mis en jeu.

**VAISSEAUX DE COLONS** Tous les joueurs peuvent activer leurs Vaisseaux de Colons restants (détails sur Vaisseaux de Colons page 8) pour placer des Cubes Population sur les Secteurs qu'ils Contrôlent.



**Important : Contrairement à la Phase d'Actions, les Vaisseaux de Colons ne peuvent pas être utilisés pour placer des Cubes Population dans des Secteurs contenant des Vaisseaux ennemis lors de la Phase d'Administration !**

**ADMINISTRATION DU PEUPLE** Une fois vos Vaisseaux de Colons utilisés, collectez votre Revenu et Payez le Coût d'Administration de votre Peuple. Comparez votre Revenu en Crédits (la valeur la plus élevée visible sur votre Piste Population Crédits) au Coût d'Administration de votre Peuple pour cette Manche (la valeur la plus élevée visible sur votre Piste Influence) puis ajustez la position de votre Marqueur Stock Crédits sur votre Piste Stock. Si la différence est positive, vous gagnez des Crédits, si la différence est négative, vous perdez des Crédits.

**BANQUEROUTE ?** Votre Marqueur Stock Crédits (comme vos autres Marqueurs Stock) ne doit jamais descendre en dessous de zéro sur votre Piste Stock. Vous devez immédiatement échanger du Minerai et/ou de la Science contre des Crédits ou Abandonner le Contrôle de Secteurs jusqu'à ce que vous puissiez Payer le Coût d'Administration de votre Peuple avec les Crédits dont vous disposez. Lorsqu'un Secteur est Abandonné, son Disque Influence est remis sur la Piste Influence (abaissant le Coût d'Administration) et tous ses Cubes Population sont remis sur leur Piste Population respective (un Cube Population retiré d'un Emplacement Population gris peut être remis sur n'importe quelle Piste Population, un Cube Population retiré d'une Orbitale peut être remis sur la Piste Population Crédits ou Science. Si un Cube doit être remis sur une Piste Population déjà pleine, remettez ce Cube sur une autre Piste Population).

Notez qu'Abandonner un Secteur peut faire revenir des Cubes Population sur votre Piste Population Crédits, réduisant votre Revenu. Abandonner certains Secteurs ne vous aidera donc pas forcément à Payer le Coût d'Administration de votre Peuple.

**ÉLIMINATION D'UN JOUEUR** Dans le cas peu probable où un joueur serait incapable de Payer le Coût d'Administration de son Peuple, même en échangeant ses Ressources et en Abandonnant des Secteurs, son Peuple disparaît et il est éliminé de la partie. De même, un joueur qui se retrouverait sans aucun Vaisseau ni Secteur Contrôlé sur le Plateau Central à la fin de la Phase de Combats serait éliminé de la partie. Les joueurs éliminés comptent leur score et rangent tout leur matériel de jeu dans la boîte.

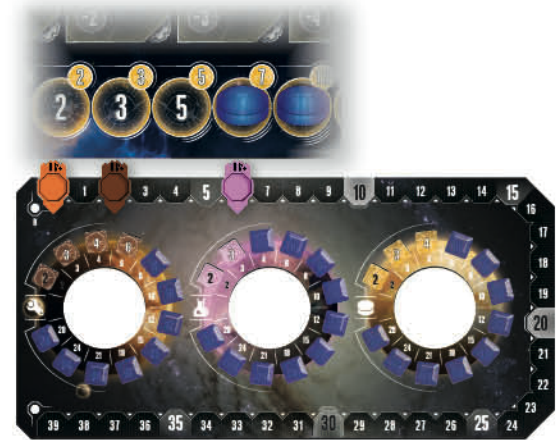
**PRODUCTION DE MINERAI ET DE SCIENCE** Après avoir Payé le Coût d'Administration de votre Peuple, Produisez du Minerai et de la Science et avançant vos Marqueurs Stock du montant correspondant à la valeur la plus élevée visible sur votre Piste Population correspondante (Minerai/Science).








**COMMERCE** À tout moment, vous pouvez échanger autant de Ressources identiques qu'indiqué par le Ratio Commercial de votre Plateau Peuple contre une Ressource de n'importe quel autre type (Minerai , Science , Crédits ).



### EXEMPLE DE PHASE D'ADMINISTRATION



Vincent a un Revenu de 4  et le Coût d'Administration de son Peuple est de 5 . La différence entre les deux est de  $4-5=-1$ , il doit donc Payer 1 Crédit. Comme il n'a aucun Crédit, il doit soit échanger ses autres Ressources pour 1 Crédit, soit Abandonner un ou plusieurs Secteurs. Abandonner un Secteur sans Cube Population Crédits réduit le Coût d'Administration de son Peuple à 3 , lui permettant de le Payer et de gagner 1 Crédit.

Après avoir Payé le Coût d'Administration de son Peuple, Vincent Produit 6 Minerai  et 3 Sciences .

## PHASE DE NETTOYAGE

### NOUVELLES TUILES TECHNOLOGIE

- + 2 joueurs : 5
- 3 joueurs : 6
- 4 joueurs : 7
- 5 joueurs : 8
- 6 joueurs : 9

Piochez autant de nouvelles Tuiles Technologie du Sac Tuiles Technologie qu'indiqué par le tableau ci-contre, en fonction du nombre de joueurs, et placez-les dans les Emplacements correspondants de l'Insert Technologies. Les Tuiles Technologie Rare ne comptent pas dans le nombre de Tuiles Technologie piochées lors de la Phase de Nettoyage.

Remettez tous les Disques Influence de votre Piste Actions sur votre Piste Influence. Remettez tous les Cubes Population de vos Cimetières sur leur Piste Population respective. Si une Piste Population est pleine, placez les Cubes Population sur les autres Pistes Population.

Enfin, retournez face visible tous vos Vaisseaux de Colons et votre Tuile Aide de Jeu, face Actions visible. Avancez le Marqueur de Manche d'une case sur l'Insert Technologies. Une nouvelle Manche commence par la Phase d'Actions.

PHASE DE NETTOYAGE

### EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ



**Jérôme** marque 6 PV (1+1+4) pour ses Tuiles Réputation, 1 PV pour la Tuile Ambassadeur Planta, 12 PV (3+2+2+4+1) pour les Secteurs qu'il Contrôle, 3 PV pour son Monolithe, 4 PV (2+2) pour ses Tuiles Découverte, -2 PV pour la Tuile Traître, 3 PV (1+2) pour sa progression sur les Pistes Technologies et 2 PV (1+1) pour le Bonus de son Peuple (1 PV par Ancien sur le Plateau Central en fin de partie) soit un total de 29 PV.

### BONUS DE PEUPLE



#### DESCENDANTS DE DRACO




1 PV par Ancien sur le Plateau Central en fin de partie.




#### PLANTA

1 PV supplémentaire par Secteur Contrôlé en fin de partie.

## FIN DE PARTIE

La partie prend fin après la 8e Manche. Le joueur avec le plus de Points de Victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus grand total de Ressources en Stock (Minerai , Science , et Crédits ) parmi les ex aequo est déclaré vainqueur.

Les joueurs gagnent des **POINTS DE VICTOIRE (PV)** pour :

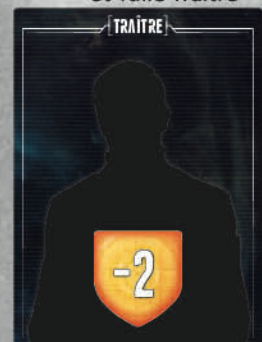
- **Les Tuiles Réputation** [Phase de Combat]   
1-4 PV par Tuile
- **Les Tuiles Ambassadeur** des autres Peuples  
1 PV par Tuile [Diplomatie seulement à 4 joueurs ou +]
- **Les Secteurs Contrôlés** [Explorer, Influencer, Combat]  
1-4 PV par Secteur
- **Les Monolithes** dans les Secteurs Controlés [Construire]  
3 PV par Monolithe
- **Les Tuiles Découverte** conservées face PV visible [Explorer, Phase de Combat]  
2 PV par Tuile
- **La Tuile Traître**  
-2 PV
- **La Progression sur chaque Piste Technologies** [Développer]  
4 Tuiles Technologie sur une Piste = 1 PV  
5 Tuiles = 2 PV  
6 Tuiles = 3 PV  
7 Tuiles = 5 PV
- **Les Bonus des Peuples**

FIN DE PARTIE

### DÉCOMPTÉ

	TUILES RÉPUTATION : 1-4 PV / TUILE
	TUILES AMBASSADEUR : 4 JOUEURS OU + 1 PV / TUILE
	SECTEURS CONTRÔLÉS : 1-4 PV / SECTEUR
	MONOLITHES SUR SECTEURS CONTRÔLÉS : 3 PV / MONOLITHE
	TUILES DÉCOUVERTE FACE PV VISIBLE : 2 PV / TUILE
	TUILE TRÂITRE : -2 PV
	PROGRESSION SUR CHAQUE PISTE TECHNOLOGIES : 1 PV (4 TUILES), 2 PV (5), 3 PV (6), 5 PV (7)
	BONUS DES PEUPLES

Tuile Décompte et Tuile Traître



# PEUPLES ALIENS

Extraits des Archives de l'Histoire, Grande Librairie du Centre de la Galaxie.

## EMPIRE ERIDANIEN



ACTIVATIONS PAR ACTION

EXP 1
DÉV 1
AMÉ 2
CON 2
DÉP 2
INF 2

### MISE EN PLACE ET CAPACITÉS

- 4 Minerai
- 2 Science
- 26 Crédits
- 3 Vaisseaux de Colons
- Techs **BOUCLIER GAUSS, PROPULSEUR À FUSION, CANON PLASMA**

Secteur de Départ 222

3

Piste Réputation



Ratio Commercial 3

### RÈGLES SPÉCIALES

- 2 Avant le début de la partie, piochez deux Tuiles Réputation au hasard et placez-les face cachée sur votre Piste Réputation.
- 2 Vous commencez avec deux Disques Influence de moins (laissez vide les deux cases les plus à gauche de votre Piste influence).

Les Plans de Vaisseaux suivants ont une Production d'Énergie supplémentaire :

**INTERCEPTEUR** -

**FRÉGATE** -

**CROISEUR** -

## TECHOCRATIE HYDRANE



ACTIVATIONS PAR ACTION

EXP 1
DÉV 2
AMÉ 2
CON 2
DÉP 2
INF 2

Perfectionnistes ultimes, les Hydranes ne sont jamais satisfaits et poussent toujours plus loin leur quête de progrès. Leurs efforts sont portés depuis toujours sur le développement technologique afin de faire évoluer leur société, jusque dans leur chair, avec de nouvelles inventions. Leur avance technologique est incontestable parmi les Sept. Bien qu'elles soient assez fermées et difficilement accessibles aux autres peuples, les universités et laboratoires de Beta Hydri sont très estimés par les scientifiques de toute la galaxie.

### MISE EN PLACE ET CAPACITÉS

- 2 Minerai
- 6 Science
- 2 Crédits
- 3 Vaisseaux de Colons
- Tech **LABO AVANCÉ**

Secteur de Départ 224

3

Piste Réputation



Ratio Commercial 3

### RÈGLES SPÉCIALES

- Lors de la Mise en Place, placez un Cube Population sur l'Emplacement Population Science Avancée de votre Secteur de Départ.

## PLANTA



ACTIVATIONS PAR ACTION

EXP 2
DÉV 1
AMÉ 2
CON 2
DÉP 2
INF 2

Bien qu'il soit le peuple le plus différent des Sept, le peuple Planta est un membre stable du Conseil depuis bien longtemps. Il est composé d'êtres végétaux couverts de mousse, partageant une conscience collective, dont les intentions sont difficiles à cerner. Ils ont envahi très rapidement la plupart des planètes et des lunes du système Cygnus et semblent aujourd'hui se contenter de l'expansion de leurs luxuriants systèmes. Ils coopèrent largement avec les autres peuples, qui les voient comme des compagnons inoffensifs. Les Plantas sont des navigateurs hors pair, leurs cargos commerciaux transgalactiques sont très respectés.

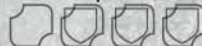
### MISE EN PLACE ET CAPACITÉS

- 4 Minerai
- 3 Science
- 2 Crédits
- 4 Vaisseaux de Colons
- Tech **BASE STELLAIRE**

Secteur de Départ 226

3

Piste Réputation



Ratio Commercial 3

### RÈGLES SPÉCIALES

- Vos Cubes Population sont automatiquement détruits par les Vaisseaux adverses à la fin de la Phase de Combat.

- 1PV supplémentaire pour chaque Secteur Contrôlé en fin de partie.

Tous vos Plans de Vaisseaux ont une Initiative réduite.

Tous vos Plans de Vaisseaux ont un Ordinateur et une Production d'Énergie supplémentaire, mais un Emplacement Pièce de Vaisseau en moins :

**INTERCEPTEUR, FRÉGATE, CROISEUR** -

**BASE STELLAIRE** -

## DESCENDANTS DE DRACO



### ACTIVATIONS PAR ACTION

EXP	DÉV	AMÉ	CON	DÉP	INF
1	1	2	2	2	2

Les rumeurs prétendent que les Descendants seraient directement liés aux Anciens. Bien qu'il n'y ait aucune preuve, les statistiques montrent un ratio de survie bien plus important pour les Descendants que pour n'importe quel autre peuple des Sept, lors de rencontres avec les Anciens. Venant du système Draco, les Descendants sont un peuple distant. Bien qu'ils soient un membre à part entière du Conseil Galactique, leurs ambassadeurs sont souvent source de malaise avec les autres peuples.

### MISE EN PLACE ET CAPACITÉS

- 3 Minéral
- 4 Science
- 2 Crédits
- 3 Vaisseaux de Colons

Tech **PROPULSEUR À FUSION**

Secteur de Départ **228**

- 3
- ◆
- 🔍
- 🔥
- 💰

Piste Réputation



Ratio Commercial **3** 1

### RÈGLES SPÉCIALES



**Action Explorer** : Pour chaque Activation, vous pouvez piocher deux Tuiles Secteur et choisir celle (ou aucune) que vous placez. Les Secteurs non placés sont défaussés face visible dans la Défausse correspondante.



**1PV** par Ancien présent sur le Plateau Central en fin de partie.



Vous pouvez placer ou Déplacer vos Vaisseaux dans des Secteurs contenant des Anciens, mais vous ne pouvez pas les Combattre. Vos Vaisseaux ne sont pas Engagés par les Anciens.

Vous pouvez placer des Disques Influence dans des Secteurs contenant des Anciens mais vous ne pouvez pas en prendre les Tuiles Découverte.

## MÉCHANÉMA



### ACTIVATIONS PAR ACTION

EXP	DÉV	AMÉ	CON	DÉP	INF
1	1	3	3	2	2

Après un processus long et compliqué, les Méchanéma ont enfin été acceptés récemment en tant que membre permanent du Conseil. Bien qu'ils aient été jugés conscients sous tout aspect légal par l'ensemble des Sept et que leur souveraineté sur le système Auriga ait été reconnue par le Conseil, ces sujets sont encore source de disputes. Leur apparition remonte aux tout premiers jours du Centre de la Galaxie, lorsque des intelligences artificielles de différentes origines se sont rencontrées. Les Méchanéma sont très respectés pour leurs percées technologiques. Ils sont à l'origine de la plupart des modèles de Vaisseaux les plus répandus dans la galaxie.

### MISE EN PLACE ET CAPACITÉS

- 4 Minéral
- 3 Science
- 3 Crédits
- 3 Vaisseaux de Colons

Tech **ORDINATEUR POSITRONIQUE**

Secteur de Départ **230**

- 3
- ◆
- 🔍
- 🔥
- 💰
- 💰

Piste Réputation



Ratio Commercial **3** 1

### RÈGLES SPÉCIALES

Coûts de Construction réduits (coûts normaux) :

**INTERCEPTEUR** : 2 (3)

**FRÉGATE** : 4 (5)

**CROISEUR** : 7 (8)

**BASE STELLAIRE** : 2 (3)

**ORBITALE** : 3 (4)

**MONOLITHES** : 8 (10)

## HÉGÉMONIE D'ORION



### ACTIVATIONS PAR ACTION

EXP	DÉV	AMÉ	CON	DÉP	INF
1	1	2	2	2	2

L'Hégémonie vient du système Orion mais leurs flottes ont parcouru l'Univers en expansion depuis son origine. La tragique disparition du Croiseur Interstellaire « Youri Gagarine » et de sa flotte de la Fédération Terrienne est sans doute due à une incompréhension entre espèces, plausible lors d'une première rencontre mutuelle. Mais la longue guerre qui s'ensuit et son outrageuse supériorité militaire ont définitivement fait connaître l'Hégémonie sous ce nom. Une fois la paix établie, la coopération entre les peuples s'est développée autour de la création du Centre de la Galaxie. L'Hégémonie est désormais reconnue comme un peuple bienveillant et son passé militaire et guerrier a été réduit à une simple annotation historique.

### MISE EN PLACE ET CAPACITÉS

- 4 Minéral
- 3 Science
- 3 Crédits
- 3 Vaisseaux de Colons

Techs **BOMBES À NEUTRONS,**

**BOULIER GAUSS**

Secteur de Départ **232**

- 3
- ◆
- 🔍
- 🔍
- 🔥
- 💰

Piste Réputation



Ratio Commercial **4** 1

### RÈGLES SPÉCIALES



Vous commencez avec une Frégate au lieu d'un Intercepteur dans votre Secteur de Départ.

Tous vos Plans de Vaisseaux ont une Initiative accrue.

Les Plans de Vaisseaux suivants ont une Production d'Énergie supplémentaire :

**INTERCEPTEUR** - 1

**FRÉGATE** - 2

**CROISEUR** - 3



Bien que l'espèce soit toujours connue comme l'espèce Terrienne, ses différentes factions ont quitté la Terre depuis bien longtemps et se sont installées dans de nouveaux systèmes éloignés. Après la découverte des trous de ver et de la technologie nécessaire à leur exploitation, les principales factions ont abandonné leur ancienne planète exsangue et en ruines. Les Terriens ont prouvé qu'ils étaient capables de s'adapter. Ils ont survécu à leur terrible rencontre avec ce qu'ils ont appelé l'Hégémonie et à la guerre qui en a découlé. Depuis ils se développent régulièrement et sont plus ou moins considérés comme un membre fiable du Conseil Galactique. La plus grande faiblesse des Terriens, et c'est probablement aussi la raison pour laquelle ils n'ont jamais connu d'âge d'or, c'est leur irrésistible besoin de se déchirer et de se diviser en une multitude de petites factions.

## DIRECTORAT TERRIEN

Secteur de Départ 221



Le **Directorat** gouverne le Secteur de Procyon d'une main de fer. Seuls les meilleurs, soigneusement sélectionnés pour perpétuer la lignée des Directeurs (parfois même génétiquement d'après certaines rumeurs), peuvent prétendre à siéger en son Cercle. Bien qu'il y ait de nombreuses luttes de pouvoir en coulisses, le **Directorat** est déterminé à mener cette riche civilisation vers un avenir radieux.

## FÉDÉRATION TERRIENNE

Secteur de Départ 223



La **Fédération Terrienne** est constituée de nombreux systèmes-états aux idéaux et aux histoires relativement proches. Le système **Altaïr**, qui héberge le **Parlement Fédéral**, est considéré comme le plus important d'entre eux. Les systèmes-états bénéficient d'une certaine autonomie dans leur mode de gouvernement mais ils savent travailler efficacement à la sauvegarde de la **Fédération** lorsque le besoin se fait sentir.

## UNION TERRIENNE

Secteur de Départ 225



Après une longue errance, l'**Union Terrienne** s'est installée dans le système d'**Eta Cassiopeiae**. Malgré quelques luttes intestines, l'**Union** a fait front lors des périodes de tension. Elle s'est grandement impliquée dans les échanges diplomatiques, tout en prenant grand soin de rester neutre. Cela pourrait toutefois changer rapidement, leur système ne pouvant fournir tout ce dont leur civilisation a besoin.

## RÉPUBLIQUE TERRIENNE

Secteur de Départ 227



La **République Terrienne** est installée dans le système de **Sirius**. Après avoir largement contribué à la guerre contre l'**Hégémonie**, ce peuple a instauré une société démocratique et profite d'un développement stable et prospère.

## ACTIVATIONS PAR ACTION



### MISE EN PLACE ET CAPACITÉS Secteur:



## CONGLOMÉRAT TERRIEN

Secteur de Départ 229



Contrairement aux autres factions Terriennes, le Conglomerat est issu d'un regroupement de corporations souhaitant investir dans la colonisation spatiale. Cela transparait encore aujourd'hui à tous les étages de la société, du détail le plus banal de la vie quotidienne jusqu'au Comité, la plus haute institution gouvernementale du Conglomerat, basée dans le système Tau Ceti. Le Conglomerat jouit d'une grande puissance financière et tient un rôle de premier plan dans l'économie du Centre de la Galaxie.

## ALLIANCE TERRIENNE

Secteur de Départ 231



L'Alliance a été l'une des principales forces Terriennes lors de la guerre contre l'Hégémonie, lorsque les différentes factions ont été obligées de s'unir face à leur ennemi commun. Leur victoire décisive lors de la Bataille de Delta Pavonis (33.142) a forcé la flotte de l'Hégémonie à abandonner le système. L'Alliance n'a plus quitté Delta Pavonis et s'y est installée. Elle a parcouru bien du chemin depuis mais les vieux accords sont encore respectés et l'Alliance est une institution solide.

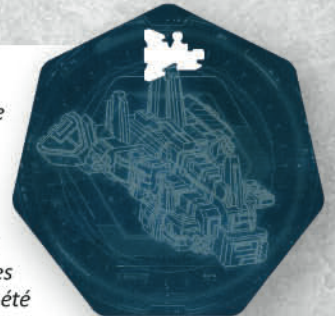
## ANCIENS

Il n'existe aucun document historique fiable concernant l'exil des Anciens. La plupart des théories actuelles sont basées sur les reliques découvertes dans les systèmes qu'ils auraient colonisés. Certaines de ces découvertes dépassent tout ce qui n'a jamais existé à en croire la Grande Bibliothèque Galactique. Personne ne sait vraiment qui ils étaient (ou ce qu'ils étaient), ni pourquoi ils ont disparu. Mais la plupart des contes des différentes espèces s'accordent à dire qu'ils étaient le mal incarné. De récents rapports de plusieurs secteurs font état de contacts avec « des vaisseaux ne ressemblant à aucun modèle connu, donnant l'impression de se tapir à l'abri des regards » (Interceptor "Delirium of Disorder", Lambda Serpentis system, 43.393).



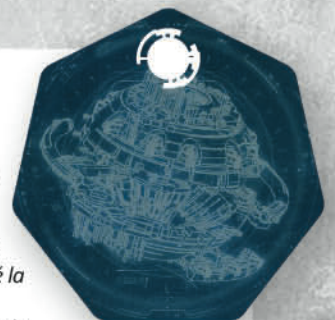
## GARDIENS

Bien que la majeure partie de la galaxie soit encore inconnue, de nombreux systèmes ont été découverts par la Flotte de la Renaissance du Conseil Galactique. Les plus prometteurs d'entre eux ont été réservés au Conseil et déclarés neutres. De puissantes forces autonomes, appelées les Gardiens, ont été déployées dans ces systèmes pour s'assurer que personne ne vienne se les approprier. Car si un peuple venait à mettre la main sur ces planètes luxuriantes, il pourrait s'ouvrir de nouveaux horizons...



## CENTRE DE LA GALAXIE

Créé à la fin de la Guerre Terriens-Hégémonie (30.027-33.364), le mal-nommé Centre de la Galaxie est devenu un lieu d'échanges et de rencontres pour toutes les espèces connues. Se constituant progressivement autour des vaisseaux diplomatiques qui ont négocié la paix (l'Intercepteur Terrien « Shelter from the Storm » et le Croiseur de l'Hégémonie « Viewpoint Adjustment »), l'assemblage de vaisseaux abrite désormais des millions d'habitants ainsi que le Conseil Galactique et la Grande Bibliothèque. Le Conseil est constitué de représentants des plus grands peuples de la galaxie, aussi appelés les Sept. Bien que le Conseil considère toutes les espèces égales, les Sept bénéficient d'un statut particulier au sein du Conseil. Mais les espèces minoritaires parviennent parfois à tirer les ficelles en coulisses. Mais en ces temps d'incertitude, les alliances sont fragiles et les nouveaux accords sont conclus en secret. Le Centre de la Galaxie se doit d'être bien protégé. Il est défendu par le Système de Défense du Centre de la Galaxie, un système autonome lourdement armé destiné à éloigner toute présence militaire.



## FOIRE AUX QUESTIONS

**Q : Où puis-je trouver plus de Ressources ?**

R : Placez vos Disques Influences dans des Secteurs et utilisez vos Vaisseaux de Colons pour placer vos Cubes Population sur le Plateau Central. Développez les Technologies Avancées pour placer vos Cubes Population sur les Emplacements Population Avancés. Construisez des Orbitales pour créer de nouveaux Emplacements Population et collectez des Tuiles Découvertes.

**Q : À quoi servent les Crédits ?**

R : Vous avez besoin de Crédits pour Payer le Coût d'Administration de votre Peuple. Plus vous effectuez d'Actions et plus vous Contrôlez de Secteurs, plus vous devrez Payer.

**Q : Et c'est tout ?**

R : Vous pouvez également échanger vos Crédits contre d'autres Ressources et vice-versa.

**Q : Je n'ai pas assez de Disques Influence pour faire tout ce que je veux ? Que faire ?**

R : Vous pouvez utiliser l'Action Influencer pour remettre jusqu'à deux Disques influence de vos Secteurs sur votre Piste influence. Vous pouvez aussi Développer les Technologies **ROBOTIQUE AVANCÉE** et **RÉSEAU QUANTIQUE** qui vous donnent des Disques Influence supplémentaires. Vous pouvez également utiliser plus de Disques influence que vous ne pouvez en Payer quitte à en retirer certains de vos Secteurs lors de la Phase d'Administration.

**Q : Quel est l'intérêt d'être le Premier Joueur ?**

R : En plus de gagner 2 Crédits 🟡, vous serez le premier à choisir la Technologie que vous Développez ou la Zone que vous Explorez.

**Q : Que se passe-t-il si les Disques Influence supplémentaires des Technologies **ROBOTIQUE AVANCÉE** et **RÉSEAU QUANTIQUE** ne rentrent pas sur ma Piste influence ?**

R : Empilez-les sur la case la plus à gauche de votre Piste Influence. Vous pouvez utiliser ces Disques normalement.

**Q : En utilisant l'Action influencer, je peux déplacer un Disque d'un Secteur vers un Secteur adjacent relié par une Connexion de Trous de Ver. Puis-je retirer le Disque du Secteur fournissant la Connexion de Trous de Ver ?**

R : Non. Lorsque vous retirez le Disque, vous n'avez plus la Connexion et ne remplissez donc plus les conditions pour le replacer sur le Secteur adjacent.

**Q : Lors de la Phase d'Administration, puis-je retirer des Disques Influence de mes Secteurs ?**

R : Vous ne pouvez le faire que si vous n'avez pas assez de Crédits (Production + Stock) pour Payer le Coût d'Administration de votre Peuple, et n'avez pas le droit d'en retirer plus que nécessaire. Si vous retirez le Disque Influence d'un Secteur, vous devez également retirer tous les Cubes Population présents et les remettre immédiatement sur les Pistes Population correspondantes, ce qui peut réduire votre Production.

**Q : Est-il possible de retirer volontairement des Cubes Population du Plateau Central sans abandonner le Secteur ?**

R : Non. Vous ne pouvez retirer des Cubes Population qu'après avoir retiré votre Disque Influence du Secteur lors d'une Action Influencer. Vous pourrez remettre votre Disque Influence sur le même Secteur lors d'une prochaine Action Influencer.

**Q : Puis-je traverser un Secteur contenant des Vaisseaux adverses avec le Système de Camouflage sans provoquer une Aggression ?**

R : Oui.

**Q : Mes précieux Vaisseaux se font détruire à la chaîne. Comment gagner un combat ?**

R : Vous aurez l'avantage si vous tirez en premier, vous rendez intouchable, ou si vous êtes bien armé. Améliorez vos Propulseurs pour augmenter votre Initiative et utilisez des Missiles pour Attaquer en premier. Installez des Boucliers pour rendre les Ordinateurs adverses inopérants, Améliorez vos Coques pour encaisser plus de Dégâts. Récupérez des Tuiles Découverte pour profiter de Pièces uniques et surpuissantes.

**Q : Les Intercepteurs ne sont-ils pas trop fragiles pour être utiles ?**

R : Tout dépend mais il vaut mieux les spécialiser pour qu'ils soient le plus efficaces possible. Essayez de les Améliorer avec un bon Générateur et un bon Canon. Ils sont également très utiles pour Engager de grands Vaisseaux et faire perdre un temps précieux à vos adversaires.

**Q : Mes Boucliers ont-ils le moindre effet si mon adversaire n'a pas d'Ordinateur ?**

R : Non. Mais s'il n'a pas d'Ordinateur, il ne va presque pas vous Toucher, à vous d'en profiter.

**Q : Si j'ai la Technologie **ORDINATEUR QUANTIQUE** puis-je prendre des Pièces **ORDINATEUR POSITRONIQUE** ?**

R : Non. Prendre une Pièce (en dehors des pièces d'origine : **CANON À IONS**, **PROPULSEUR NUCLÉAIRE**, **GÉNÉRATEUR NUCLÉAIRE**, **COQUE** et **ORDINATEUR**) nécessite d'avoir la Technologie correspondante.

**Q : Tous mes Vaisseaux battent en Retraite mais sont détruits avant de se retirer. Est-ce que je pioche une Tuile Réputation pour la participation au Combat ?**

R : Non. Vos derniers Vaisseaux subissent la Pénalité de Retraite s'ils essaient de battre en Retraite, qu'ils parviennent à s'échapper ou non.

**Q : Qui prend l'éventuelle Tuile Découverte d'un Secteur dans lequel il n'y a plus aucun Vaisseau après un Combat ou dans un Secteur Contrôlé par les Descendants où les Anciens sont détruits ?**

R : Le joueur qui Contrôle le Secteur prend la Tuile. Si personne ne Contrôle ce Secteur, le premier joueur qui y place un Disque Influence prend immédiatement la Tuile. En l'absence de Disque, le joueur qui possède au moins un Vaisseau dans le Secteur à la fin d'une prochaine Phase de Combat prend la Tuile.

**Q : Si la Tuile Découverte que je prends grâce au **LABO ANCESTRAL** me permet de placer quelque chose dans un Secteur (ex : **FRÉGATE ANCESTRALE** ou **ORBITALE ANCESTRALE**), comment faire ?**

R : L'élément est placé dans votre Secteur de Départ. Si vous ne le contrôlez plus, vous devez garder la Tuile face 2PV visible.

**Q : Dans quel ordre les joueurs peuvent-ils Influencer les Secteurs à la fin de la Phase de Combat ?**

R : Dans les cas où l'ordre est vraiment important, procédez dans l'ordre décroissant des Numéros de Secteurs.

**Q : Suis-je obligé d'utiliser le pouvoir d'Exploration des Plantas ou des Descendants ? Sinon, comment choisir de l'utiliser ou non ?**

R : Vous n'êtes pas obligés de révéler deux Secteurs avec les Descendants ou d'Explorer deux fois avec les Plantas. Vous pouvez choisir après avoir révélé le premier Secteur.

**Q : Les meilleures Technologies sont horriblement chères. Comment pourrais-je les Développer ?**

R : Développer des Technologies d'un même domaine augmente la réduction à laquelle vous avez droit. Si vous achetez des Technologies de plus en plus cher, vous profitez au maximum des réductions.

## TECHNOLOGIES MILITAIRES

**Bombes à Neutrons** : Lorsque vous Attaquez la Population, tous les Cubes Population du Secteur peuvent être automatiquement détruits.

**Base Stellaire** : Vous pouvez Construire des Bases Stellaires.

**Canon Plasma** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **CANON PLASMA**.

**Bouclier de Phase** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **BOUCLIER DE PHASE**.

**Forage Avancé** : Vous pouvez placer des Cubes Population sur les Emplacements Population Forage Avancé avec vos Vaisseaux de Colons.

**Générateur Tachyonique** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **GÉNÉRATEUR TACHYONIQUE**.

**Ordinateur Quantique** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **ORDINATEUR QUANTIQUE**.

**Missile Plasma** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **MISSILE PLASMA**.



## TECHNOLOGIES RARES

**Fragmenteur Antimatière** : Vous pouvez répartir les dégâts de vos Canons Antimatière entre plusieurs cibles.

**Champ Conifold** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **CHAMP CONIFOLD**.

**Absorbent Neutronique** : Les **BOMBES À NEUTRONS** adverses n'ont pas d'effet sur votre Peuple. *Note : cela n'annule pas la faiblesse spécifique du Peuple Planta.*

**Bouclier d'Absorption** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **BOUCLIER D'ABSORPTION**.

**Système de Camouflage** : Il faut deux Vaisseaux adverses pour Engager l'un des vôtres (détails sur l'Engagement page 13).



## TECHNOLOGIES AVANCÉES

**Bouclier Gauss** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **BOUCLIER GAUSS**.

**Générateur à Fusion** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **GÉNÉRATEUR À FUSION**.

**Coque Renforcée** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **COQUE RENFORCÉE**.

**Ordinateur Positronique** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **ORDINATEUR POSITRONIQUE**.

**Économie Avancée** : Vous pouvez placer des Cubes Population sur les Emplacements Population Économie Avancée avec vos Vaisseaux de Colons.

**Propulseur Tachyonique** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **PROPULSEUR TACHYONIQUE**.

**Canon Antimatière** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **CANON ANTIMATIÈRE**.

**Réseau Quantique** : Vous prenez immédiatement deux Disques Influence supplémentaires que vous placez sur votre Piste influence.



## NANO TECHNOLOGIES

**Nanobots** : Vous avez droit à une Activation supplémentaire lorsque vous choisissez l'Action Construire.

**Propulseur à Fusion** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **PROPULSEUR À FUSION**.

**Orbitale** : Vous pouvez Construire des Orbitales.

**Robotique Avancée** : Vous prenez immédiatement un Disque Influence supplémentaire que vous placez sur votre Piste influence.

**Labo avancé** : Vous pouvez placer des Cubes Population sur les Emplacements Population Science Avancée avec vos Vaisseaux de Colons.

**Monolithe** : Vous pouvez Construire des Monolithes.

**Générateur de Trous de Ver** : Vous pouvez Explorer, vous Déplacer vers ou Influencer des Secteurs à travers un seul Trou de Ver (non relié).

**Maitre Artefact** : Pour chaque Artefact **♦** que vous Contrôlez, prenez immédiatement 5 Ressources du même type (pas forcément les mêmes pour chaque Artefact).



**Logistique Améliorée** : Vous avez droit à une Activation supplémentaire lorsque vous choisissez l'Action Déplacer.

**Coque Sensitive** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **COQUE SENSITIVE**.

**Canon à Solitons** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **CANON À SOLITONS**.

**Propulseur Transitionnel** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **PROPULSEUR TRANSITIONNEL**.

**Portail Dimensionnel** : Placez immédiatement la Tuile Portail Dimensionnel sur un Secteur que vous Contrôlez. Elle connecte ce Secteur à tous les autres Portails Dimensionnels et vaut 1PV en fin de partie (détails sur les Portails Dimensionnels p7).



**Missile Ionique** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **MISSILE IONIQUE**.

**Pico-Modulateur** : Vous avez droit à deux Activations supplémentaires lorsque vous choisissez l'Action Améliorer.

**Labo Ancestral** : Piochez et appliquez immédiatement une Tuile Découverte (détails sur les Tuiles Découvertes page 9).

**Générateur Point-Zéro** : Vous pouvez Améliorer vos Plans de Vaisseaux avec les Pièces **GÉNÉRATEUR POINT-ZÉRO**.

**Métasynthèse** : Vous pouvez placer des Cubes Population sur tous les Emplacements Population Avancés avec vos Vaisseaux de Colons.

## MISE EN PLACE

Nombre de Tuiles Technologie :					
Joueurs 2	3	4	5	6	
Tuiles 12	14	16	18	20	

Tuiles Secteur Extérieur (III) :					
Joueurs 2	3	4	5	6	
Tuiles 5	8	14	16	18	

ECLIPSE  
SECOND DAWN FOR THE GALAXY

## PHASE D' ACTIONS

- En commençant par le Premier Joueur et en continuant dans le sens horaire, effectuez une Action ou Passez :

- EXP** **EXPLORER** Placez un Secteur adjacent à un Secteur que vous Contrôlez ou avec un de vos Vaisseaux. Vous pouvez le défausser, vous pouvez placer un Disque Influence.
- DÉV** **DÉVELOPPER** Prenez une Tuile Technologie, Payez son Coût en Science .
- AMÉ** **AMÉLIORER** Défaussez et prenez des Pièces de Vaisseaux.
- CON** **CONSTRUIRE** Construisez des Vaisseaux ou des Structures dans vos Secteurs et Payez leur Coût en Minerai .
- DÉP** **DÉPLACER** Déplacez vos Vaisseaux. Vous pouvez Déplacer plusieurs fois le même.
- INF** **INFLUENCER** Déplacez vos Disques Influence et retournez deux Vaisseaux de Colons face visible.

- À n'importe quel moment de votre Action, vous pouvez utiliser vos Vaisseaux de Colons. À 4 joueurs ou + : Relations Diplomatiques
- Retournez votre Tuile Aide de Jeu face Réactions visible lorsque vous passez. Le premier à Passer gagne 2 Crédits .
- Après avoir passé, vous ne pouvez plus effectuer que des Réactions (Actions , ou affaiblis et sans les bonus des Technologies).

## PHASE DE COMBAT

**IDENTIFIER LES COMBATS** Identifiez les Secteurs contenant des Vaisseaux adverses.

**RÉSOLVER LES COMBATS** Pour chaque Secteur dans l'ordre décroissant des Numéros de Secteurs :

- Combattez dans l'ordre inverse d'arrivée dans le Secteur.
- Touche toujours, +3 ≥ 6 Touche, Rate toujours.
- Tirez les Missiles dans l'ordre de l'Initiative.
- Tours de Combat successifs.
- Une fois tous les Combats d'un Secteur résolu : piochez les Tuiles Réputation.

### UNE FOIS TOUTS LES COMBATS RÉSOLUS

- Attaquez la Population : les Vaisseaux Attaquent les Cubes Population adverses dans leur Secteur.
- Influencez les Secteurs : vous pouvez prendre le Contrôle des Secteurs avec vos Vaisseaux.
- Tuiles Découverte : prenez les Tuiles Découverte non protégées.
- Réparez les Dégâts : tous les Vaisseaux sont réparés. Remettez les Cubes Dégâts dans la réserve.

RÉPUTATION - MAX 5  /		
1		COMBAT
1		INTERCEPTEUR
2		FREGATE
3		CROISEUR
1		BASE STELLAIRE
1		ANCIENS
2		GARDIENS
3		SDCG

## ADMINISTRATION

- Vous pouvez utiliser vos Vaisseaux de Colons dans les Secteurs sans Vaisseau adverse.
- Recevez votre Revenu et Payez le Coût d'Administration de votre Peuple .
- Produisez des Ressources .

## NETTOYAGE

- Remettez les Disques Influence de votre Piste Actions sur votre Piste influence.

Piochez de nouvelles Tuiles Technologie :					
Joueurs 2	3	4	5	6	
Tuiles 5	6	7	8	9	

- Retournez vos Vaisseaux de Colons et votre Tuile Aide de Jeu face visible et avancez le Marqueur de Manche.

DÉCOMPTE	
	TUILES RÉPUTATION : 1-4 PV / TUILE
	TUILES AMBASSADEUR : 4 JOUEURS OU + 1 PV / TUILE
	SECTEURS CONTRÔLÉS : 1-4 PV / SECTEUR
	HOMOLITHES SUR SECTEURS CONTRÔLÉS : 3 PV / HOMOLITHE
	TUILES DÉCOUVERTE FACE PV VISIBLE : 2 PV / TUILE
	TUILE TRAITRE : -2 PV
	PROGRESSION SUR CHAQUE PISTE TECHNOLOGIES : 1 PV (4 TUILES), 2 PV (5), 3 PV (6), 5 PV (7)
BONUS DES PEUPLES	