



TWILIGHT IMPERIUM[®]

QUATRIÈME ÉDITION

GUIDE DE RÉFÉRENCE

COMMENT UTILISER CE GUIDE DE RÉFÉRENCE

Ce guide est la source principale de toutes les règles de *Twilight Imperium : Quatrième Édition*. Avant d'utiliser ce guide, assurez-vous d'avoir lu et compris les règles présentées dans le Livret d'apprentissage. Si vous vous posez des questions au cours de la partie, référez-vous à ce guide.

Ce Guide de référence comprend deux sections principales : les concepts avancés et le glossaire. La section « Concepts avancés » contient les règles générales que les joueurs doivent apprendre suite à leur première partie, ainsi que les règles de la mise en place complète.

Le glossaire fournit aux joueurs des règles détaillées et des éclaircissements classés par thèmes, dans l'ordre alphabétique. Nous vous conseillons d'utiliser l'Index, page 31, lorsque vous recherchez un point spécifique dans le glossaire.

CONCEPTS AVANCÉS

RÈGLES D'OR

Les règles d'or sont des concepts de jeu fondamentaux sur lesquels toutes les autres règles du jeu sont fondées.

- Si les informations contenues dans ce Guide de référence contredisent le Livret d'apprentissage, suivez les instructions du Guide de référence.
- Si une compétence de carte contredit les informations contenues dans ce Guide de référence, suivez les instructions de la carte. Si vous pouvez suivre les consignes à la fois de la carte et du guide, faites-le.
- Si une compétence de carte ou de faction contient les mots « ne peut pas », ils doivent être interprétés comme absolus et aucune autre compétence ne peut prévaloir sur cette impossibilité.

ORDRE DE RÉOLUTION

Si les joueurs souhaitent résoudre plusieurs compétences en même temps, les joueurs résolvent, chacun leur tour, une compétence dans l'ordre d'initiative. Après que chaque joueur a résolu une compétence, les joueurs disposent d'un nouveau tour pour résoudre des compétences, dans l'ordre d'initiative. Ce processus se répète jusqu'à ce que tous les joueurs aient résolu toutes les compétences qu'ils souhaitent résoudre à ce moment.

Si les joueurs souhaitent résoudre plusieurs compétences en même temps pendant la Phase de Stratégie, les joueurs résolvent, chacun leur tour, une compétence dans l'ordre d'initiative, en commençant par l'orateur et en continuant dans le sens horaire. Vous trouverez plus d'informations sur l'ordre de résolution des compétences dans la section « Compétences », page 13.

MISE EN PLACE COMPLÈTE

Cette section décrit comment préparer une partie utilisant toutes les règles avancées. Certaines de ces étapes peuvent varier légèrement par rapport aux règles de « Mise en place de la première partie ».

ÉTAPE 1 - DÉTERMINATION DE L'ORATEUR : déterminez au hasard le joueur qui prend le pion Orateur. Ce joueur sera l'orateur.

ÉTAPE 2 - CHOIX DES FACTIONS : chaque joueur choisit une Fiche Faction, qui détermine sa faction pour la partie.

ÉTAPE 3 - PRÉPARATION DES ÉLÉMENTS DE FACTION : chaque joueur prend les éléments associés à sa faction suivants. Les joueurs placent chacun leur Fiche Faction et tous leurs éléments de faction dans leur zone de jeu. Les joueurs remettent tous les éléments de faction inutilisés dans la boîte de jeu.

- 1 tuile Système natal
- 1 Billet à ordre de faction
- 17 pions Contrôle
- 2 cartes Technologie de faction
- 16 pions Commandement
- les pions spécifiques à sa faction

NOTE : seuls le Collectif Naalu, le Virus Nekro et les Fantômes de Creuss disposent de pions spécifiques à leur faction.

ÉTAPE 4 - CHOIX DES COULEURS : chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments à sa couleur suivants. Les joueurs placent leurs unités en plastique et Fiches Commandement dans leurs zones de jeu.

- 59 unités en plastique
- 25 cartes Technologie
- 1 Fiche Commandement
- 4 Billets à ordre

Chaque joueur combine ses cartes Technologie spécifiques à sa couleur et à sa faction pour former un paquet Technologie et ses cartes Billet à ordre spécifiques à sa couleur et à sa faction pour former un paquet Billet à ordre. Ensuite, il place ces paquets dans sa zone de jeu.

ÉTAPE 5 - PRÉPARATION DES CARTES PLANÈTE DE DÉPART : chaque joueur prend les cartes Planète qui correspondent aux planètes de son système natal et les place face visible dans sa zone de jeu.

ÉTAPE 6 - CRÉATION DU PLATEAU : placez la tuile Système Mecatol Rex au centre de la zone de jeu commune : elle constitue le centre de la galaxie. La galaxie sera composée de trois cercles entourant Mecatol Rex. Les systèmes natals de chaque joueur ont une position prédéfinie dans le troisième cercle. Utilisez le schéma « Mise en place du plateau » pour estimer où seront placés les systèmes natals des joueurs selon la position de chaque joueur autour de la zone de jeu. Ensuite, créez le plateau en effectuant les étapes suivantes :

- i. **SÉPARER LES SYSTÈMES** : séparez les tuiles Système en deux piles en utilisant la couleur au dos de chaque tuile : une pile de tuiles Système au dos bleu et une pile de tuiles Système au dos rouge. Les tuiles Système au dos vert sont des systèmes natals et ne sont pas divisées en piles.
- ii. **DISTRIBUER DES TUILES SYSTÈME** : mélangez chaque pile de tuiles Système face cachée. Ensuite, distribuez des tuiles Système face cachée à chaque joueur, en fonction du nombre de joueurs :
 - **TROIS JOUEURS** : chaque joueur reçoit six tuiles bleues et deux tuiles rouges.
 - **QUATRE JOUEURS** : chaque joueur reçoit cinq tuiles bleues et trois tuiles rouges.

- **CINQ JOUEURS** : chaque joueur reçoit quatre tuiles bleues et deux tuiles rouges.
- **SIX JOUEURS** : chaque joueur reçoit trois tuiles bleues et deux tuiles rouges.

NOTE : dans une partie à cinq joueurs, vous aurez besoin d'une tuile Système supplémentaire. Avant de placer des tuiles Système, l'orateur pioche une tuile Système au dos rouge au hasard et la place face visible sur toute place adjacente à Mecatol Rex.

- iii. **PLACER DES TUILES SYSTÈME** : d'abord, les joueurs placent leurs systèmes natals approximativement à l'endroit indiqué par le schéma ci-contre. Ensuite, en commençant par l'orateur et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur place une tuile Système face visible dans le premier cercle qui entoure Mecatol Rex. Après que le dernier joueur a placé sa première tuile, il place une seconde tuile. Ensuite, l'ordre de placement des tuiles s'inverse et se fait dans le sens antihoraire, jusqu'à ce que l'orateur place à nouveau une tuile. Il en place ensuite une seconde et l'ordre s'inverse à nouveau pour passer au sens horaire. Répétez ce processus jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé toutes leurs tuiles.

Chaque cercle entourant Mecatol Rex doit être entièrement rempli avant que les joueurs puissent placer des tuiles dans le cercle suivant. Les tuiles Système Anomalie **ne peuvent pas** être placées côte à côte sauf s'il n'est pas possible de l'éviter. En outre, les tuiles Système qui contiennent le même type de Trous de ver **ne peuvent pas** être placées côte à côte sauf s'il n'est pas possible de l'éviter. Après avoir placé toutes les tuiles système qu'ils ont reçues, les joueurs relient leur système natal au reste de la galaxie.

NOTE : dans une partie à cinq joueurs, trois joueurs seront légèrement désavantagés par les positions de départ de leurs systèmes natals sur le plateau. Après la création du plateau, ces joueurs reçoivent des biens commerciaux en fonction de leurs positions. Utilisez le schéma ci-contre pour déterminer combien de biens commerciaux chacun de ces joueurs reçoit.

ÉTAPE 7 - PLACEMENT DU PION GARDIENS : placez le pion Gardiens au centre du plateau, sur Mecatol Rex.

ÉTAPE 8 - MÉLANGE DES PAQUETS COMMUNS : mélangez séparément chacun des paquets Action, Projet, Objectif de stade I, Objectif de stade II et Objectif secret et placez chacun d'eux dans la zone de jeu commune.

ÉTAPE 9 - CRÉATION DU STOCK : créez des piles séparées dans la zone de jeu commune pour les pions Bien commercial, Chasseur et Infanterie.

ÉTAPE 10 - PRÉPARATION DES CARTES STRATÉGIE : placez chacune des huit cartes Stratégie face visible dans la zone de jeu commune, à portée de main de l'orateur.

ÉTAPE 11 - PRÉPAREZ LES ÉLÉMENTS DE DÉPART : chaque joueur prend les technologies de départ et les unités de départ listées au dos de sa Fiche Faction. Chaque joueur place les cartes Technologie face visible à côté de sa Fiche Faction et les unités de départ dans son système natal.

Chaque joueur place trois pions Commandement dans sa Réserve tactique, trois pions Commandement dans sa Réserve de flotte et deux pions Commandement dans sa Réserve stratégique.

MISE EN PLACE DU PLATEAU



MISE EN PLACE
POUR SIX JOUEURS



MISE EN PLACE
POUR CINQ JOUEURS



MISE EN PLACE
POUR QUATRE JOUEURS



MISE EN PLACE
POUR TROIS JOUEURS

 MECATOL REX

 CERCLE 1

 SYSTÈME NATAL

 CERCLE 2

 CERCLE 3

ÉTAPE 12 - PRÉPARATION DES OBJECTIFS : préparez les objectifs comme suit :

- Chaque joueur pioche deux Objectifs secrets et n'en garde qu'un. Remélangez les Objectifs secrets non gardés dans le paquet Objectif secret sans les révéler.
- Placez la Piste des points de Victoire à côté du plateau. Décidez ensemble si vous jouez avec le côté à 10 ou à 14 cases de la Piste des points de victoire. Chaque joueur place un de ses pions Contrôle sur la case « 0 » de la piste.
- L'orateur distribue cinq cartes Objectif de stade I face cachée et les aligne sous la Piste des points de Victoire. Ensuite, il distribue cinq cartes Objectif de stade II face cachée et les aligne sous les Objectifs de stade I.
- L'orateur révèle les deux premiers Objectifs de stade I.

GLOSSAIRE

Ce glossaire explique aux joueurs les règles détaillées de *Twilight Imperium : Quatrième Édition*, organisées par thèmes. Nous encourageons les joueurs à utiliser l'index page 31 lorsqu'ils recherchent un point spécifique dans le glossaire.

1. ACCORDS

Un accord est un arrangement entre deux joueurs qui peut inclure (ou ne pas inclure) une transaction qui implique des éléments de jeu physiques.

- 1.1 Les joueurs peuvent conclure des accords les uns avec les autres à n'importe quel moment, même s'ils ne sont pas voisins. Néanmoins, les accords qui comprennent une transaction doivent suivre les règles des transactions, y compris celles indiquant que les joueurs doivent être voisins.
- 1.2 Les accords sont contraignants ou non contraignants, selon les conditions qui ont été décidées.
- 1.3 Si les termes d'un accord peuvent être résolus immédiatement, il s'agit d'un accord contraignant. Lorsqu'un accord est contraignant, le joueur doit respecter ce à quoi il s'est engagé et les transactions, s'il y en a eu, qui ont été conclues.
- 1.4 Si les termes d'un accord ne peuvent pas être résolus immédiatement, il s'agit d'un accord non contraignant. Lorsqu'un accord est non contraignant, le joueur n'est pas obligé de respecter ce à quoi il s'est engagé s'il ne le souhaite pas.

Thèmes associés : Influence, Phase de Projet, Points de Victoire

2. ACTION D'ÉLÉMENT DE JEU

Une action d'élément de jeu est un type d'action qu'un joueur peut effectuer pendant son tour, lors de la Phase d'Action.

- 2.1 Des actions d'élément de jeu se trouvent sur divers éléments de jeu, dont les cartes Action, les cartes Technologie et les Fiches Faction. Chaque action d'élément de jeu est précédée par un en-tête « Action ».
- 2.2 Pour effectuer une action d'élément de jeu, le joueur lit le texte de l'action et suit les instructions qui y figurent.

- 2.3 Une action d'élément de jeu ne peut pas être effectuée si sa compétence ne peut pas être complètement résolue.
- 2.4 Si une action d'élément de jeu est annulée, l'action du joueur n'est pas dépensée.

Thèmes associés : Carte Action, Compétences, Phase d'Action, Technologie

3. ACTION STRATÉGIQUE

Pendant la Phase d'Action, le joueur actif peut effectuer une action stratégique pour résoudre la compétence primaire de sa carte Stratégie.

- 3.1 Après que le joueur actif a résolu la compétence primaire de sa carte Stratégie, chaque autre joueur, en commençant par le joueur à la gauche du joueur actif et en continuant dans le sens horaire, peut résoudre la compétence secondaire de cette carte Stratégie.
 - Les joueurs ne sont pas obligés de résoudre les compétences secondaires de la carte Stratégie du joueur actif.
- 3.2 Après que chaque joueur a eu la possibilité de résoudre la compétence secondaire d'une carte Stratégie, le joueur actif épuise sa carte Stratégie, qui se retrouve donc face cachée : cela indique qu'il ne peut plus utiliser cette carte ce round et qu'il pourra désormais passer lors d'un tour ultérieur.
 - Pendant les parties à trois et quatre joueurs, les joueurs doivent résoudre leurs actions stratégiques en utilisant les deux cartes Stratégie qu'ils ont choisies avant de pouvoir passer.
- 3.3 Lorsqu'un joueur résout la compétence primaire ou secondaire d'une carte Stratégie, il résout chacun des effets de la compétence, de haut en bas.

Thèmes associés : Carte Objectif, Carte Stratégie, Phase d'Action, Points de Victoire

4. ACTION TACTIQUE

Les actions tactiques sont la façon principale pour les joueurs de produire des unités, déplacer des Vaisseaux et étendre leur Empire au sein de la galaxie. Pour effectuer une action tactique, le joueur actif effectue les étapes suivantes :

- 4.1 **ÉTAPE 1 - ACTIVATION :** le joueur actif doit activer un système qui ne contient pas l'un de ses pions Commandement.
 - Pour activer un système, le joueur actif place un pion Commandement de sa Réserve tactique sur ce système. Ce système est le système actif.
 - Les pions Commandement des autres joueurs n'empêchent pas un joueur d'activer un système.
- 4.2 **ÉTAPE 2 - DÉPLACEMENT :** le joueur actif peut déplacer dans le système actif n'importe quel nombre de Vaisseaux ayant une valeur de Mouvement suffisante, en provenance de n'importe quel nombre de systèmes qui ne contiennent pas un de ses pions Commandement, en suivant les règles de déplacement.

- Les Vaisseaux qui ont des valeurs de Capacité peuvent transporter des Forces terrestres et des Chasseurs lorsqu'ils se déplacent.
- Le joueur peut choisir de ne déplacer aucun Vaisseau.
- Après l'étape « Déplacement de Vaisseaux », tous les joueurs peuvent utiliser les compétences « Canon spatial » de leurs unités se trouvant dans le système actif.

4.3 **ÉTAPE 3 - COMBAT SPATIAL** : si deux joueurs possèdent des Vaisseaux dans le système actif, ces joueurs doivent résoudre un combat spatial.

- Si le joueur actif est le seul joueur qui possède des Vaisseaux dans le système, il saute cette étape.

4.4 **ÉTAPE 4 - INVASION** : le joueur actif peut utiliser ses compétences « Bombardement », faire atterrir des unités sur des planètes et résoudre des combats terrestres contre les unités d'autres joueurs.

4.5 **ÉTAPE 5 - PRODUCTION** : le joueur actif peut résoudre les compétences « Production » de ses unités se trouvant dans le système actif.

- Le joueur actif peut effectuer cette étape même s'il n'a pas déplacé d'unités ou fait atterrir des Forces terrestres pendant cette action tactique.

Thèmes associés : Barrage anti-chasseur, Bombardement, Canon spatial, Combat spatial, Combat terrestre, Déplacement, Fiche Commandement, Invasion, Phase d'Action, Production d'unités, Système actif, Transport

5. ADJACENT

Deux tuiles Système sont adjacentes lorsque n'importe lesquels des bords des tuiles se touchent.

- 5.1 Un système comprenant un Trou de ver est considéré comme adjacent à un système comprenant un Trou de ver correspondant.
- 5.2 Une unité ou planète est adjacente à toutes les tuiles Système qui sont adjacentes à la tuile Système qui contient cette unité ou planète.

Thèmes associés : Déplacement, Voisins, Trous de ver

6. ADVERSAIRE

Pendant un combat, l'adversaire du joueur est l'autre joueur qui soit possède des Vaisseaux dans le système au début d'un combat spatial, soit possède des Forces terrestres sur la planète au début d'un combat terrestre.

- 6.1 Un joueur ne possédant pas d'unités d'un côté ou de l'autre d'un combat n'est pas un adversaire. Il ne peut pas utiliser des compétences ou être visé par des compétences qui doivent être utilisées contre un adversaire.

Thèmes associés : Combat terrestre, Combat spatial, Invasion

7. AMÉLIORATIONS D'UNITÉ

Une amélioration d'unité est un type de carte Technologie.

7.1 Les améliorations d'unité portent le même nom qu'une unité présente sur la Fiche Faction d'un joueur, mais portent un chiffre romain plus élevé. Par exemple, l'unité « Transporteur I » est améliorée par la technologie d'amélioration d'unité « Transporteur II ».

- La faction Virus Nekro peut améliorer ses unités avec des unités du même type (par exemple, Cuirassé ou Infanterie) même si leurs noms ne sont pas identiques. Si la faction Virus Nekro gagne une technologie d'amélioration d'unité du même type d'unité qu'une technologie d'amélioration d'unité qu'elle possède déjà, l'amélioration précédente est écrasée et le joueur doit utiliser le même pion Assimilateur que celui qui a été utilisé pour copier l'amélioration précédente.

7.2 Les joueurs placent les améliorations d'unité qu'ils gagnent face visible sur leurs Fiches Faction, en recouvrant l'unité qui porte le même nom que cette carte Amélioration.

7.3 Les flèches blanches figurant à côté d'un attribut sur une Fiche Faction indiquent que l'attribut augmentera lorsque l'unité sera améliorée.

7.4 Après qu'un joueur a gagné une carte Amélioration d'unité, chacune des unités de ce joueur qui correspondent à cette carte Amélioration est considérée comme possédant les attributs et compétences figurant sur cette carte Amélioration. Tout attribut précédent de cette unité, tel que celui imprimé sur la Fiche Faction de ce joueur, est ignoré.

Thèmes associés : Technologie

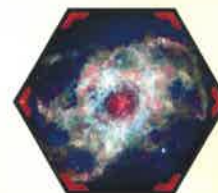
8. ANOMALIES

Une anomalie est une tuile Système possédant des règles propres.

- 8.1 Une anomalie est identifiée par des segments rouges figurant dans les coins de la tuile.
- 8.2 On distingue quatre types d'anomalies : les champs d'astéroïdes, les nébuleuses, les supernovas et les rifts gravitationnels.
- 8.3 Chaque type d'anomalie est identifié par son illustration, comme suit :



Champ d'astéroïdes



Nébuleuse



Supernova



Rift gravitationnel

Thèmes associés : Champ d'astéroïdes, Déplacement, Nébuleuse, Rift gravitationnel, Supernova, Tuiles Système

9. ATTACHEMENT

Certains effets de jeu indiquent à un joueur d'attacher une carte à une carte Planète. Une carte attachée à une carte Planète modifie cette carte Planète.

- 9.1 Pour attacher une carte à une carte Planète, le joueur place la carte disposant d'un effet d'attachement partiellement en dessous de la carte Planète.
- 9.2 Lorsqu'un joueur gagne ou perd le contrôle d'une planète à laquelle est attachée une carte disposant d'un effet d'attachement, la carte attachée reste avec cette planète.

Thèmes associés : Carte Projet, Contrôle, Planètes

10. ATTAQUANT

Pendant un combat, le joueur actif est l'attaquant.

Thèmes associés : Combat spatial, Défenseur, Invasion

11. BARRAGE ANTI-CHASSEUR (COMPÉTENCE D'UNITÉ)

Une unité disposant de la compétence « Barrage anti-chasseur » peut avoir la possibilité de détruire les Chasseurs d'un adversaire au début du premier round d'un combat spatial. Pendant l'étape « Barrage anti-chasseur » d'un combat spatial, les joueurs effectuent les étapes suivantes :

ÉTAPE 1 - chaque joueur lance des dés pour chacune de ses unités participant au combat disposant de la compétence « Barrage anti-chasseur » : il s'agit d'un lancer de barrage anti-chasseur. Une touche est obtenue pour chaque résultat de dé supérieur ou égal à la valeur de barrage anti-chasseur de l'unité.

- Lorsqu'une unité dispose de la compétence « Barrage anti-chasseur », elle est présente sur sa Fiche Faction et ses cartes Technologie.
- La compétence « Barrage anti-chasseur » est présentée ainsi : « Barrage anti-chasseur X (Y) ». « X » est la valeur minimale nécessaire pour qu'un dé obtienne une touche et « Y » est le nombre de dés lancés.
- Les effets de jeu qui permettent de relancer, modifier ou affecter d'une autre façon les lancers de combat n'affectent pas les lancers de barrage anti-chasseur.

ÉTAPE 2 - chaque joueur doit choisir et détruire l'un de ses Chasseurs se trouvant dans le système actif pour chaque touche que le lancer de barrage anti-chasseur de son adversaire a obtenue.

- Lorsqu'un joueur doit attribuer plus de touches que le nombre de Chasseurs qu'il possède dans le système actif, les touches en trop n'ont pas d'effet.

Thèmes associés : Combat spatial, Détruit

12. BIENS COMMERCIAUX

Les biens commerciaux permettent aux joueurs d'acheter et d'échanger avec d'autres ressources que celles de leurs planètes.



- 12.1 Les biens commerciaux et les commodités sont représentés sur chacun des deux côtés d'un même pion.
- 12.2 Lorsqu'un joueur gagne un bien commercial, il prend un pion Bien commercial dans le stock et le place sur la zone Biens commerciaux de sa Fiche Commandement, en s'assurant que le côté Bien commercial est visible.
- 12.3 Les joueurs peuvent dépenser des biens commerciaux à tout moment pendant la partie.
- 12.4 Les joueurs peuvent dépenser un bien commercial de l'une des façons suivantes :
 - au lieu de dépenser une ressource ;
 - au lieu de dépenser une influence (cependant, les biens commerciaux ne peuvent pas être dépensés pour voter pendant la Phase de Projet) ;
 - pour résoudre un effet qui nécessite spécifiquement qu'un bien commercial soit dépensé.
- 12.5 Un joueur peut échanger ses biens commerciaux avec d'autres joueurs au cours d'une transaction.
- 12.6 Lorsqu'un joueur reçoit un pion Commodité de la part d'un autre joueur, le joueur qui a reçu ce pion le place dans sa zone Biens commerciaux côté Bien commercial visible.
 - Ce pion n'est plus un pion Commodité : il s'agit désormais d'un pion Bien commercial.
- 12.7 Les pions Bien commercial ont des valeurs de un et trois. Les joueurs peuvent faire de la monnaie si nécessaire.

Thèmes associés : Accords, Commodités, Influence, Ressources, Transactions

13. BILLETS À ORDRE

Chaque joueur démarre la partie avec une carte Billet à ordre unique et quatre cartes Billet à ordre génériques qu'il peut donner aux autres joueurs.

- 13.1 Chaque billet à ordre contient un texte évoquant le moment de résolution et un texte de compétence. Un joueur peut résoudre n'importe quelle carte Billet à ordre qu'il possède en résolvant le texte figurant sur la carte.

- Il n'est pas obligatoire de résoudre un billet à ordre, sauf indication contraire.

- 13.2 Un joueur ne peut pas jouer ses propres billets à ordre. Comme ces cartes n'ont de valeur que pour les autres joueurs, les billets à ordre peuvent être troqués et constituent une puissante monnaie d'échange.



- 13.3 Les billets à ordre qui sont rendus à un joueur lui reviennent après que leurs compétences ont été entièrement résolues.
- 13.4 Lorsqu'un billet à ordre est rendu à un joueur, ce joueur pourra le donner à un autre joueur au cours d'une future transaction.
 - Un billet à ordre non révélé n'est pas soumis aux effets du texte de sa compétence qui rendent la carte à son propriétaire d'origine si certaines conditions sont remplies.
- 13.5 Lors de la résolution d'une transaction, un joueur peut donner au maximum un billet à ordre de sa main à un autre joueur, même si cette carte appartenait à l'origine à un autre joueur.
 - Les billets à ordre se trouvant dans la zone de jeu ne peuvent pas être échangés.
- 13.6 Les joueurs ne doivent pas révéler leurs mains de billets à ordre.
- 13.7 Lorsqu'un joueur est éliminé, tous les billets à ordre de sa couleur ou faction sont remis dans la boîte de jeu, y compris ceux qui sont en jeu ou détenus par d'autres joueurs.
 - Les billets à ordre d'autres joueurs sont rendus à ces joueurs.

Thèmes associés : Compétences, Élimination, Transactions, Voisins

14. BLOQUÉ

L'unité d'un joueur disposant de la compétence « Production » est bloquée lorsqu'elle se trouve dans un système qui contient les Vaisseaux d'un autre joueur mais aucun de ses propres Vaisseaux.

- 14.1 Un joueur ne peut pas utiliser une unité bloquée pour produire des Vaisseaux, mais il peut utiliser une unité bloquée pour produire des Forces terrestres.

Thèmes associés : Production d'unités, Vaisseaux

15. BOMBARDEMENT (COMPÉTENCE D'UNITÉ)

Une unité disposant de la compétence « Bombardement » peut avoir la possibilité de détruire les Forces terrestres d'un autre joueur pendant une invasion. Pendant l'étape « Bombardement » d'une invasion, les joueurs effectuent les étapes suivantes :

- 15.1 **ÉTAPE 1** - le joueur actif choisit quelle planète chacune de ses unités disposant de la compétence « Bombardement » va bombarder. Ensuite, il lance les dés pour chacune de ces unités : il s'agit d'un lancer de bombardement. Une touche est obtenue pour chaque résultat de dé supérieur ou égal à la valeur de « Bombardement » de l'unité.
 - Lorsqu'une unité dispose de la compétence « Bombardement », elle est présente sur sa Fiche Faction et ses cartes Technologie.
 - La compétence « Bombardement » est présentée ainsi : « Bombardement X (Y) ». « X » est la valeur minimale nécessaire pour qu'un dé obtienne une touche et « Y » est le nombre de dés lancés. La compétence « Bombardement » n'est pas toujours suivie d'une valeur « (Y) » : le lancer de bombardement d'une telle unité est composé d'un dé.
 - Les effets de jeu qui permettent de relancer, modifier ou affecter d'une autre façon les lancers de combat n'affectent pas les lancers de barrage anti-chasseur.

- Les effets de jeu qui permettent de relancer, modifier ou affecter d'une autre façon les lancers de combat n'affectent pas les lancers de bombardement.
 - Plusieurs planètes d'un même système peuvent être bombardées, mais le joueur doit déclarer quelle planète une unité bombarde avant d'effectuer son lancer de bombardement.
 - La compétence « Harcèlement » des LIZIX n'affecte pas les Forces terrestres du joueur LIZIX.
 - Les planètes qui contiennent une unité disposant de la compétence « Bouclier planétaire » ne peuvent pas être bombardées.
- 15.2 **ÉTAPE 2** - le joueur qui contrôle la planète qui est bombardée choisit et détruit l'une de ses Forces terrestres se trouvant sur cette planète pour chaque résultat de touche que le lancer de bombardement a obtenu.
- Lorsqu'un joueur doit attribuer plus de touches que le nombre de Forces terrestres qu'il possède, les touches en trop n'ont pas d'effet.

Thèmes associés : Bouclier planétaire, Invasion

16. BOUCLIER PLANÉTAIRE (COMPÉTENCE D'UNITÉ)

Les unités ne peuvent pas utiliser la compétence « Bombardement » contre une planète qui contient une unité disposant de la compétence « Bouclier planétaire ».

- 16.1 La compétence « Bouclier planétaire » n'empêche pas une planète d'être affectée par la technologie « Arme bactériologique X-89 ».
- 16.2 La compétence « Bouclier planétaire » empêche un joueur LIZIX d'utiliser sa compétence de faction « Harcèlement ».
- 16.3 Lorsqu'un Soleil de Guerre se trouve dans un système contenant n'importe quel nombre d'unités d'un autre joueur disposant de la compétence « Bouclier planétaire », ces unités sont considérées comme ne possédant pas cette compétence.
 - Les unités considérées comme ne possédant pas la compétence « Bouclier planétaire » ne peuvent pas utiliser la technologie « Grille de défense Magen ».
 - Un Soleil de Guerre peut utiliser sa compétence « Bombardement » contre les planètes qui disposent de la compétence « Bouclier planétaire ».

Thèmes associés : Bombardement

17. CANON SPATIAL (COMPÉTENCE D'UNITÉ)

Une unité disposant de la compétence « Canon spatial » peut l'utiliser pendant deux étapes différentes de l'action tactique d'un joueur : après la sous-étape « Déplacement de Vaisseaux » (Offensive avec canons spatiaux) et pendant une invasion (Défense avec canons spatiaux).

- 17.1 Il n'est pas nécessaire qu'un joueur soit le joueur actif pour qu'il puisse utiliser les compétences « Canon spatial » de ses unités.

17.2 OFFENSIVE AVEC CANONS SPATIAUX

Pendant une action tactique, après la sous-étape « Déplacement de Vaisseaux » de l'étape « Déplacement », les joueurs peuvent résoudre les compétences « Canon spatial » de leurs unités en effectuant les étapes suivantes :

17.3 **ÉTAPE 1** - en commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur peut utiliser la compétence « Canon spatial » de chacune de ses unités se trouvant dans le système actif en lançant un nombre spécifique de dés pour chacune de ces unités ; il s'agit de lancers de canon spatial. Une touche est obtenue pour chaque résultat de dé supérieur ou égal à la valeur de Canon spatial de l'unité.

- Lorsqu'une unité dispose de la compétence « Canon spatial », elle est présente sur sa Fiche Faction et ses cartes Technologie.
- La compétence « Canon spatial » est présentée ainsi : « Canon spatial X (Y) ». « X » est la valeur minimale nécessaire pour qu'un dé obtienne une touche et « Y » est le nombre de dés lancés. La compétence « Canon spatial » n'est pas toujours suivie d'une valeur « (Y) » : le lancer de canon spatial d'une telle unité est composé d'un dé.
- Lorsqu'un joueur possède la technologie « Canon spatial longue portée », il peut utiliser la compétence « Canon spatial » de ses unités SDP qui se trouvent dans des systèmes adjacents au système actif. Les touches obtenues sont attribuées aux unités se trouvant dans le système actif.
- Les effets de jeu qui permettent de relancer, modifier ou affecter d'une autre façon les lancers de combat n'affectent pas les lancers de canon spatial.

17.4 Cette compétence peut être utilisée même lorsqu'aucun Vaisseau n'a été déplacé pendant l'étape « Déplacement de Vaisseaux ».

17.5 **ÉTAPE 2** - le joueur actif doit choisir et détruire l'un de ses Vaisseaux se trouvant dans le système actif pour chaque résultat de touche obtenu contre ses unités.

- Lorsque le joueur actif utilise la compétence « Canon spatial » de ses unités, il choisit un joueur qui possède des Vaisseaux dans le système actif. Ce joueur doit choisir et détruire l'un de ses Vaisseaux se trouvant dans le système actif pour chaque résultat de touche que le lancer de canon spatial a obtenu.

17.6 DÉFENSE AVEC CANONS SPATIAUX

Pendant l'étape « Invasion » d'une action tactique, après que les Forces terrestres ont atterri sur des planètes, les joueurs autres que le joueur actif peuvent résoudre les compétences « Canon spatial » de leurs unités sur ces planètes en effectuant les étapes suivantes :

17.7 **ÉTAPE 1** - chaque joueur peut utiliser la compétence « Canon spatial » de chacune de ses unités se trouvant sur la planète envahie en lançant un nombre spécifique de dés pour chacune de ces unités : il s'agit d'un lancer de canon spatial. Une touche est obtenue pour chaque résultat de dé supérieur ou égal à la valeur de Canon spatial de l'unité.

- Lorsqu'une unité dispose de la compétence « Canon spatial », elle est présente sur sa Fiche Faction et ses cartes Technologie.
- La compétence « Canon spatial » est présentée ainsi : « Canon spatial X (Y) ». « X » est la valeur minimale nécessaire pour qu'un dé obtienne une touche et « Y » est le nombre de dés lancés. La compétence « Canon spatial » n'est pas toujours suivie d'une valeur « (Y) » : le lancer de canon spatial d'une telle unité est composé d'un dé.
- Les effets de jeu qui permettent de relancer, modifier ou affecter d'une autre façon les lancers de combat n'affectent pas les lancers de canon spatial.
- Les effets de jeu qui permettent l'utilisation des compétences « Canon spatial » contre des Vaisseaux se trouvant dans des systèmes adjacents n'ont pas d'effet pendant la défense avec canons spatiaux.

17.8 **ÉTAPE 2** - le joueur actif doit choisir et détruire une de ses Forces terrestres se trouvant sur la planète pour chaque résultat de touche que le lancer de canon spatial a obtenu.

- Les touches ne peuvent être attribuées qu'aux unités qui ont atterri sur la même planète que les unités utilisant la compétence « Canon spatial ».

Thèmes associés : Action tactique, Attaquant, Défenseur, Dégâts encaissés, Déplacement, Détruit, Invasion, Système actif

18. CAPACITÉ (ATTRIBUT)

La Capacité est un attribut dont disposent certaines unités, figurant sur les Fiche Faction et les cartes Technologie de ces unités.

18.1 La valeur de Capacité d'une unité indique le nombre combiné maximal de Chasseurs et Forces terrestres qu'elle peut transporter.

18.2 Les valeurs de Capacité combinées des Vaisseaux d'un joueur se trouvant dans un système déterminent le nombre de Chasseurs et de Forces terrestres lui appartenant que peut contenir la partie espace de ce système.

18.3 Lorsqu'un joueur possède plus de Chasseurs et de Forces terrestres dans la partie espace d'un système que la Capacité totale de ses Vaisseaux se trouvant dans ce système, il doit détruire les unités en trop de son choix.

- Les Forces terrestres se trouvant sur des planètes ne sont pas incluses dans la Capacité.
- Les Chasseurs et Forces terrestres d'un joueur peuvent dépasser sa Capacité pendant un combat. À la fin du combat, il doit détruire les unités en trop.

Les Chasseurs et Forces terrestres d'un joueur ne sont pas attribués à des Vaisseaux spécifiques, sauf pendant qu'ils sont transportés.

Thèmes associés : Capacité, Déplacement, Transport

19. CARTE ACTION

Les cartes Action fournissent aux joueurs diverses compétences qu'ils peuvent résoudre en suivant les instructions des cartes.



- 19.1 Chaque joueur pioche une carte Action pendant chaque Phase de Statut.
- 19.2 Les joueurs peuvent piocher des cartes Action en résolvant les compétences primaires et secondaires de la carte Stratégie « Politique ».
- 19.3 Lorsqu'un joueur pioche une carte Action, il prend la carte du dessus du paquet Action et l'ajoute à sa main de cartes Action.
- 19.4 Chaque joueur peut avoir au maximum **sept cartes Action** en main, à n'importe quel moment de la partie. Lorsqu'un joueur dépasse cette limite, il doit choisir sept cartes à conserver et défausser les autres.
 - Certains effets de jeu peuvent augmenter ou diminuer le nombre de cartes Action qu'un joueur peut avoir en main.
- 19.5 Les cartes Action d'un joueur ne sont pas révélées aux autres joueurs jusqu'à ce qu'elles soient jouées.
- 19.6 Le premier paragraphe de chaque carte Action est en gras et décrit le moment où la compétence de cette carte peut être résolue.
 - Lorsqu'une carte Action contient le mot « Action », le joueur doit utiliser une action d'élément de jeu pendant la Phase d'Action pour résoudre la compétence. Le joueur ne peut pas résoudre une action d'élément de jeu s'il ne peut pas résoudre complètement la compétence associée.
 - Plusieurs cartes Action portant le **même** nom ne peuvent pas être jouées pendant une même fenêtre temporelle pour affecter les mêmes unités ou la même mécanique de jeu.
- 19.7 Pour jouer une carte Action, le joueur lit et résout le texte de compétence de la carte. Ensuite, il défausse la carte en la plaçant dans la pile de défausse Action.
- 19.8 Lorsqu'une carte Action est annulée, cette carte n'a pas d'effet et est défaussée.
- 19.9 Si les joueurs souhaitent résoudre plusieurs cartes Action en même temps **pendant les Phases de Stratégie ou de Projet**, les joueurs résolvent, chacun leur tour, une carte Action en commençant par l'orateur et en continuant dans le sens horaire. Ce processus se répète jusqu'à ce que tous les joueurs aient résolu toutes les cartes Action qu'ils souhaitaient résoudre à ce moment.
- 19.10 Si les joueurs souhaitent résoudre plusieurs cartes Action en même temps **pendant la Phase d'Action**, les joueurs résolvent, chacun leur tour, une carte Action dans l'ordre d'initiative, en commençant par le joueur actif. Ce processus se répète jusqu'à ce que tous les joueurs aient résolu toutes les cartes Action qu'ils souhaitaient résoudre à ce moment.

Thèmes associés : Actions d'élément de jeu, Compétences, Politique, Phase de Statut

20. CARTE OBJECTIF

Les joueurs peuvent valider des objectifs pour gagner des points de Victoire.

- 20.1 On distingue deux types de cartes Objectif : les Objectifs publics et les Objectifs secrets.
 - Chaque Objectif public présente le chiffre « I » ou « II » au dos de sa carte ; tous les autres objectifs sont des Objectifs secrets.
 - 20.2 Chaque carte Objectif indique le nombre de points de Victoire qu'un joueur gagne lorsqu'il valide cet objectif.
 - 20.3 Chaque carte Objectif indique la phase pendant laquelle un joueur peut valider cet objectif : soit la Phase de Statut, soit la Phase d'Action.
 - 20.4 Chaque carte Objectif décrit le prérequis qu'un joueur doit remplir pour valider cet objectif.
 - 20.5 Lorsqu'un joueur remplit le prérequis décrit sur une carte Objectif, il peut valider cet objectif en respectant le moment indiqué sur la carte, pendant soit la Phase d'Action, soit la Phase de Statut.
 - Lorsqu'un joueur valide un objectif pendant la Phase de Statut, il doit remplir le prérequis de la carte pendant l'étape « Valider des objectifs » de la Phase de Statut pour valider cet objectif.
- Lorsqu'un joueur valide un objectif pendant la Phase d'Action, il peut le faire à n'importe quel moment de cette phase.
- 20.6 Les joueurs ne peuvent valider au maximum qu'un Objectif public et un Objectif secret pendant chaque Phase de Statut.
 - 20.7 Les joueurs peuvent valider n'importe quel nombre d'objectifs pendant un tour de la Phase d'Action ; néanmoins, ils ne peuvent valider qu'un objectif pendant chaque combat.
 - Les joueurs peuvent valider un objectif pendant un combat spatial et un combat terrestre pendant la même action tactique.
 - 20.8 Les joueurs ne peuvent valider chaque objectif qu'une seule fois au cours de la partie.
 - 20.9 Lorsqu'un objectif indique qu'un joueur doit détruire une ou plusieurs unités, ces unités peuvent être détruites en obtenant des touches, jouant des cartes Action, utilisant une technologie ou n'importe quel nombre d'autres compétences comprenant le mot « détruire ».
 - Forcer un joueur à retirer une unité du plateau en réduisant le nombre de pions Commandement de sa Réserve de flotte n'est pas considéré comme détruire une unité.
 - 20.10 Les joueurs peuvent valider des objectifs en dépensant des ressources, de l'influence ou des pions, selon ce qu'indique la carte Objectif. Pour valider un tel objectif, le joueur doit payer le coût spécifié au moment indiqué sur la carte.

20.11 OBJECTIFS PUBLICS

Un Objectif public est un objectif qui est révélé à tous les joueurs.

20.12 Lorsqu'il valide un Objectif public, le joueur place l'un de ses pions Contrôle sur la carte Objectif. Ensuite, il avance son pion Contrôle sur la Piste des points de Victoire d'un nombre de cases égal au nombre de points de Victoire qu'il a gagnés.

20.13 Chaque partie propose cinq cartes Objectif public de stade I et cinq de stade II, que l'orateur place face cachée à côté de la Piste des points de Victoire pendant la mise en place.

- L'orateur révèle deux des cartes Objectif de stade I pendant la mise en place. Toutes les autres cartes Objectifs restent face cachée.

20.14 Pendant chaque Phase de Statut, l'orateur révèle une carte Objectif public face cachée.

- L'orateur ne révèle pas de cartes Objectif de stade II jusqu'à ce que toutes les cartes Objectif de stade I aient été révélées.

20.15 Si le joueur doit révéler une carte Objectif public face cachée mais que toutes les cartes Objectif public sont déjà révélées, la partie prend fin immédiatement.

- Le joueur détenant le plus de points de Victoire gagne la partie. Si deux joueurs ou plus sont à égalité, le joueur concerné qui est le premier dans l'ordre d'initiative l'emporte.

20.16 Un joueur ne peut pas valider d'Objectifs publics s'il ne contrôle pas chacune des planètes de son système natal.

20.17 OBJECTIFS SECRETS

Un Objectif secret est un objectif qui est contrôlé par un joueur et n'est pas révélé aux autres joueurs jusqu'à ce qu'il soit validé.

20.18 Lorsqu'il valide un Objectif secret, le joueur révèle l'objectif en le plaçant face visible dans sa zone de jeu. Ensuite, il place l'un de ses pions Contrôle sur la carte de cet Objectif et avance son pion Contrôle sur la Piste des points de Victoire d'un nombre de cases égal au nombre de points de Victoire qu'il a gagnés.

20.19 Un joueur ne peut valider que ses propres Objectifs secrets ; il ne peut pas valider les Objectifs secrets révélés par les autres joueurs.

20.20 Chaque joueur démarre la partie avec un Objectif secret.

20.21 Chaque joueur peut détenir **au maximum trois** Objectifs secrets, validés et non validés.

- Si un joueur pioche un Objectif secret et en possède ainsi plus de trois, il doit choisir l'un de ses Objectifs secrets non validés et le remettre dans le paquet. Ensuite, il mélange le paquet Objectif secret.



20.22 Les joueurs peuvent gagner des Objectifs secrets en résolvant la compétence primaire ou secondaire de la carte Stratégie « Intrigue ».

Thèmes associés : Intrigue, Phase de Statut, Points de Victoire

21. CARTE PROJET

Les cartes Projet représentent les lois et les politiques galactiques. Pendant chaque Phase de Projet, les joueurs votent pour des issues spécifiques à deux cartes Projet.



21.1 On distingue deux types de cartes Projet : les lois et les directives.

21.2 Les lois peuvent changer de façon permanente les règles du jeu.

21.3 Lors de la résolution d'une loi, si l'issue « Pour » a reçu le plus de votes ou si la loi nécessite une élection, la compétence de la loi devient une règle permanente pour la partie. Les joueurs résolvent l'issue et placent la carte Objectif soit dans la zone de jeu commune, soit dans la zone de jeu d'un joueur, comme indiqué par la carte.

21.4 Lorsqu'une loi se trouve dans la zone de jeu d'un joueur, et non dans la zone de jeu commune, ce joueur détient cette loi.

21.5 Lorsqu'une loi est défaussée, la compétence de cette loi n'a plus d'effet. Placez cette carte sur le dessus de la pile de défausse Projet.

21.6 Lorsque l'issue « Contre » d'une loi a reçu le plus de votes, les joueurs résolvent l'issue et défaussent la carte Projet.

21.7 Les directives ont des effets à usage unique.

21.8 Lors de la résolution d'une directive, les joueurs résolvent l'issue qui a reçu le plus de votes et défaussent la carte Projet.

Thèmes associés : Attachement, Phase de Projet, Points de Victoire

22. CARTE STRATÉGIE

Les cartes Stratégie déterminent l'ordre d'initiative et fournissent à chaque joueur une puissante compétence qu'ils peuvent utiliser une fois pendant la Phase d'Action.

22.1 Pendant la Phase de Stratégie, chaque joueur choisit une carte Stratégie dans la zone de jeu commune et la place dans sa zone de jeu face visible.



22.2 Chaque carte Stratégie dispose d'une face restaurée et d'une face épuisée.

- La face restaurée indique le nom de la carte Stratégie, le chiffre d'initiative et les compétences.
- La face épuisée contient le chiffre d'initiative de la carte Stratégie.

22.3 Les joueurs ne peuvent résoudre que la compétence **primaire** de leurs propres cartes Stratégie.

22.4 Les joueurs ne peuvent résoudre que la compétence **secondaire** des cartes Stratégie qui ont été choisies par d'autres joueurs.

22.5 Les cartes Stratégie sont au nombre de huit, chacune possédant un nom et un chiffre d'initiative.

22.6 Le chiffre d'initiative de la carte Stratégie d'un joueur détermine l'ordre d'initiative pour la Phase d'Action et la Phase de Statut.

22.7 Une carte Stratégie comprend une compétence primaire et une compétence secondaire. Ces compétences sont résolues pendant une action stratégique.

22.8 Chaque carte Stratégie se trouve soit dans la zone de jeu commune, soit dans la zone de jeu d'un joueur.

- Les cartes Stratégie de la zone de jeu commune peuvent être choisies par les joueurs pendant la Phase de Stratégie.
- Une carte Stratégie de la zone de jeu d'un joueur appartient à ce joueur jusqu'à ce qu'elle soit remise dans la zone de jeu commune pendant la Phase de Statut.

Thèmes associés : Commerce, Construction, Diplomatie, Gouvernance, Guerre, Intrigue, Ordre d'initiative, Politique, Phase de Stratégie, Technologie (carte Stratégie)

23. CHAMP D'ASTÉROÏDES

Un champ d'astéroïdes est une anomalie qui affecte les déplacements.

23.1 Un Vaisseau ne peut ni se déplacer à travers ni se déplacer dans un champ d'astéroïdes.

Thèmes associés : Anomalies

24. COMBAT (ATTRIBUT)

Combat est un attribut dont disposent certaines unités, figurant sur les Fiches Faction et les cartes Technologie de ces unités.

24.1 Pendant le combat, si le lancer de combat d'une unité obtient un résultat supérieur ou égal à sa valeur de Combat, une touche est obtenue.

24.2 Si la valeur de Combat d'une unité contient deux icônes Explosion ou plus, au lieu de ne lancer qu'un seul dé, le joueur lance un dé pour chaque icône Explosion lors des lancers de combat de cette unité.

Thèmes associés : Combat terrestre, Invasion, Combat spatial

25. COMBAT SPATIAL

Après la résolution de l'étape « Offensive avec canons spatiaux » d'une action tactique, si deux joueurs possèdent des Vaisseaux dans le système actif, ces joueurs doivent résoudre un combat spatial.

25.1 Si le joueur actif est le seul joueur qui possède des Vaisseaux dans le système, il saute l'étape « Combat spatial » de l'action tactique et passe à l'étape « Invasion ».

25.2 Si une compétence doit être résolue « avant le combat », cela se produit juste avant l'étape « Barrage anti-chasseur ».

Pour résoudre un combat spatial, les joueurs effectuent les étapes suivantes :

25.3 **ÉTAPE 1 – BARRAGE ANTI-CHASSEUR** : lors du premier round d'un combat spatial, le joueur peut utiliser simultanément la compétence « Barrage anti-chasseur » de n'importe quel nombre de ses unités se trouvant dans le système actif.

- Si l'un des joueurs, ou aucun d'eux, ne possède plus de Vaisseaux dans le système actif après la résolution de cette étape, le combat spatial prend immédiatement fin.
- Les joueurs ne peuvent résoudre les compétences « Barrage anti-chasseur » que lors du premier round du combat spatial.

25.4 **ÉTAPE 2 – ANNONCE DE RETRAITE** : chaque joueur peut annoncer une retraite, en commençant par le défenseur.

- Une retraite n'a pas lieu immédiatement ; les unités battront en retraite à la fin du round de combat.
- Lorsque le défenseur annonce une retraite, l'attaquant ne peut pas annoncer une retraite pendant ce round de combat.
- Lorsqu'un joueur souhaite battre en retraite avec n'importe quel nombre de ses Forces terrestres qui se trouvent sur les planètes qu'il contrôle dans le système actif, il peut placer ces unités dans la partie espace du système actif pendant cette étape.

25.5 **ÉTAPE 3 – LANCERS DE COMBAT** : chaque joueur lance un dé pour chacun de ses Vaisseaux se trouvant dans le système actif : il s'agit d'un lancer de combat. Lorsque le lancer de combat d'une unité obtient un résultat supérieur ou égal à la valeur de combat de cette unité, une touche est obtenue.

- Lorsque la valeur de combat d'une unité contient deux icônes Explosion ou plus, au lieu de ne lancer qu'un seul dé, le joueur lance un dé pour chaque icône Explosion.
- Lorsque les Vaisseaux d'un joueur se trouvant dans le système actif ont des valeurs de combat différentes, les dés sont lancés séparément.
- D'abord, il doit lancer tous les dés de ses unités ayant une valeur de combat de « 1 ». Ensuite, il doit lancer tous les dés de ses unités ayant une valeur de combat de « 2 », puis « 3 », et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ait lancé les dés de chacun de ses Vaisseaux.
- Le joueur doit se souvenir ou noter le nombre de touches obtenues par ses lancers de combat. Le nombre total de touches obtenues détruira des unités pendant l'étape « Attribution des touches ».

- Lorsqu'un joueur possède une compétence lui permettant de relancer un dé ou qui affecte un dé après qu'il a été lancé, il doit résoudre une telle compétence immédiatement après avoir lancé le dé. Par exemple, si le joueur a effectué un lancer de combat pour son Destroyer, il doit décider s'il souhaite utiliser une compétence pour relancer ce dé avant d'effectuer un lancer de combat pour son Cuirassé.
- L'attaquant effectue tous ses lancers de combat pendant cette étape avant le défenseur. Cette procédure est importante pour les compétences qui permettent à un joueur de relancer le dé d'un adversaire.

25.6 **ÉTAPE 4 – ATTRIBUTION DES TOUCHES** : chaque joueur doit choisir et détruire l'un de ses Vaisseaux se trouvant dans le système actif pour chaque touche obtenue par son adversaire.

- Avant d'attribuer les touches, les joueurs peuvent utiliser les compétences « Dégâts encaissés » de leurs unités pour annuler des touches.
- Lorsqu'une unité est détruite, le joueur qui contrôle cette unité la retire du plateau et la place dans ses Renforts.

25.7 **ÉTAPE 5 - RETRAITE** : si un joueur a annoncé une retraite au début d'un combat, il doit battre en retraite.

- Pour battre en retraite, le joueur prend tous ses Vaisseaux qui ont participé au combat et les déplace dans un système adjacent.
- Le système dans lequel les unités d'un joueur battent en retraite doit contenir une ou plusieurs de ses unités, une planète qu'il contrôle, ou les deux. En outre, le système ne peut pas contenir de Vaisseaux contrôlés par un autre joueur.
- Après avoir battu en retraite, le joueur doit placer un pion Commandement de ses Renforts dans le système vers lequel il a battu en retraite. Si ce système contient déjà un de ses pions Commandement, il n'y place pas de pion supplémentaire. Si le joueur ne possède pas de pions Commandement dans ses Renforts, il doit en utiliser un de sa Fiche Commandement à la place.

25.8 Après l'étape « Retraite », si les deux joueurs possèdent toujours des Vaisseaux dans le système actif, ils résolvent un autre round de combat spatial en commençant par l'étape « Annonce de retraite ».

25.9 Un combat spatial prend fin lorsqu'uniquement un joueur possède encore des Vaisseaux dans le système actif (ou qu'aucun des joueurs n'en possède plus).

25.10 Après qu'un combat a pris fin, le joueur à qui il reste un ou plusieurs Vaisseaux dans le système gagne le combat ; l'autre joueur perd le combat. Si aucun des joueurs ne possède plus de Vaisseaux, le combat prend fin sur cette égalité et il n'y a pas de vainqueur.

- Si le vainqueur du combat possède, dans la partie espace, des Chasseurs ou Forces terrestres qui dépassent la Capacité de ses Vaisseaux se trouvant dans le système actif, il doit détruire les unités en trop de son choix.

Thèmes associés : Action tactique, Adversaire, Capacité, Dégâts encaissés, Réserve de flotte, Transport

26. COMBAT TERRESTRE

Pendant l'étape « Invasion » d'une action tactique, si le joueur actif fait atterrir ses Forces terrestres sur une planète qui contient les Forces terrestres d'un autre joueur, des joueurs résolvent un combat terrestre sur cette planète. Pour résoudre un combat terrestre, les joueurs effectuent les étapes suivantes :

26.1 **ÉTAPE 1 – LANCERS DE COMBAT** : chaque joueur lance un dé pour chaque Force terrestre qu'il possède sur la planète : il s'agit d'un lancer de combat. Lorsque le lancer de combat d'une unité obtient un résultat supérieur ou égal à la valeur de Combat de cette unité, ce lancer obtient une touche.

- Si la valeur de Combat d'une unité contient deux icônes Explosion ou plus, le joueur lance un dé pour chaque icône Explosion.

26.2 **ÉTAPE 2 – ATTRIBUTION DES TOUCHES** : chaque joueur doit choisir de détruire l'une de ses Forces terrestres se trouvant sur la planète pour chaque résultat de touche obtenu par son adversaire.

- Lorsqu'une unité est détruite, le joueur qui contrôle cette unité la retire du plateau et la place dans ses Renforts.

26.3 Après l'attribution des touches, si les deux joueurs possèdent encore des Forces terrestres sur la planète, les joueurs résolvent un nouveau round de combat en commençant par l'étape « Lancers de combat ».

26.4 Le combat ne prend fin que lorsqu'un joueur possède encore des Forces terrestres sur la planète (ou qu'aucun des joueurs n'en possède plus).

- Après qu'un combat a pris fin, le joueur à qui il reste une ou plusieurs Forces terrestres sur la planète gagne le combat ; l'autre joueur perd le combat.
- Si aucun des joueurs ne possède plus de Forces terrestres, le combat prend fin sur cette égalité et il n'y a pas de vainqueur.

Thèmes associés : Invasion, Planètes

27. COMMERCE (CARTE STRATÉGIE)

La carte Stratégie « Commerce » permet aux joueurs de gagner des biens commerciaux et de réapprovisionner leurs commodités. La valeur d'initiative de cette carte est « 5 ».

27.1 Pendant la Phase d'Action, si le joueur actif possède la carte Stratégie « Commerce », il peut effectuer une action stratégique pour résoudre la compétence primaire de cette carte. Pour résoudre la compétence primaire de la carte Stratégie « Commerce », le joueur actif résout les effets suivants, dans l'ordre :

27.2 **ÉTAPE 1** - le joueur actif gagne 3 biens commerciaux.

27.3 **ÉTAPE 2** - le joueur actif réapprovisionne ses commodités en prenant le nombre de pions Commodity nécessaire pour qu'il en possède autant que sa valeur de commodity, qui figure sur sa Fiche Faction. Ensuite, il place ces pions dans la zone Commodités de sa Fiche Faction.

- Un joueur ne peut pas posséder plus de commodités que la valeur de commodity figurant sur sa Fiche Faction.

27.4 **ÉTAPE 3** - le joueur actif choisit n'importe quel nombre d'autres joueurs. Ces joueurs utilisent la compétence secondaire de cette carte sans dépenser de pion Commandement.

- Les joueurs choisis **doivent** utiliser la compétence secondaire.
- Les joueurs choisis ne peuvent utiliser la compétence secondaire qu'une fois et ils ne peuvent pas l'utiliser en dépensant des pions Commandement.

27.5 Après que le joueur actif a résolu la compétence primaire de la carte Stratégie « Commerce », chaque autre joueur, en commençant par le joueur à la gauche du joueur actif et en continuant dans le sens horaire, peut dépenser un pion Commandement de sa Réserve stratégique pour réapprovisionner ses commodités.

Thèmes associés : Action stratégique, Biens commerciaux, Carte Stratégie, Commodités, Ordre d'initiative, Pions Commandement

28. COMMODITÉS

Les commodités représentent des marchandises qui sont abondantes pour la faction concernée et recherchées par les autres factions. Une commodité ne dispose pas d'effets de jeu inhérents, mais se transforme en un bien commercial lorsqu'elle est donnée à un autre joueur ou reçue de la part d'un joueur.



- 28.1 Les commodités et les biens commerciaux sont représentés sur chacun des deux côtés d'un même pion.
- 28.2 La valeur de commodité de la Fiche Faction d'un joueur indique le nombre maximal de pions Commodité qu'il peut posséder.
- 28.3 Lorsqu'un effet indique à un joueur de réapprovisionner les commodités, ce dernier prend le nombre de pions Commodité nécessaires pour que la quantité qu'il possède soit égale à la valeur de commodité de sa Fiche Faction. Ensuite, il place ces pions face visible dans la zone Commodités de sa Fiche Faction.
- 28.4 Lorsqu'un joueur réapprovisionne ses commodités, il prend les pions Commodité dans le stock.
- 28.5 Les joueurs peuvent échanger des commodités en suivant les règles des transactions. Lorsqu'un joueur reçoit une commodité de la part d'un autre joueur, le joueur qui a reçu ce pion le transforme en un bien commercial en le plaçant dans la zone Biens commerciaux de sa Fiche Commandement, côté Bien commercial visible.
- Ce pion n'est plus un pion Commodité : il s'agit désormais d'un pion Bien commercial.
 - Un joueur peut échanger des pions Commodité avant de résoudre un effet de jeu qui lui permet de réapprovisionner ses commodités.
- 28.6 Tout effet de jeu qui indique à un joueur de donner une commodité à un autre joueur a pour effet de la transformer en un bien commercial.
- 28.7 Un joueur ne peut pas dépenser de commodités, il peut uniquement les échanger au cours d'une transaction.
- 28.8 Les pions Commodité ont des valeurs de un et trois. Les joueurs peuvent faire de la monnaie entre ces pions si nécessaire.

Thèmes associés : Accords, Biens commerciaux, Transactions

29. COMPÉTENCES

Les cartes et Fiches Faction possèdent chacune des compétences que les joueurs peuvent résoudre pour déclencher divers effets de jeu.

- 29.1 Chaque compétence décrit quand et comment un joueur peut la résoudre.
- 29.2 Si une carte possède plusieurs compétences, chaque compétence est présentée sous la forme d'un paragraphe.
- 29.3 Lorsqu'une compétence contient le mot « Action », le joueur doit utiliser une action d'élément de jeu pendant la Phase d'Action pour résoudre cette compétence.
- 29.4 Lorsqu'une compétence contient les mots « ne peut pas », cet effet est absolu.
- 29.5 Lorsqu'un joueur résout une compétence, il doit résoudre la totalité de la compétence. Toute partie de la compétence précédée par le mot « peut » est facultative et les joueurs qui résolvent la compétence peuvent décider de ne pas résoudre ces parties.
- 29.6 Les compétences se trouvant sur les éléments de jeu qui restent en jeu sont obligatoires, sauf si le mot « peut » est utilisé.
- 29.7 Lorsqu'une compétence dispose de plusieurs effets séparés par le mot « et », le joueur doit résoudre autant des effets de la compétence que possible. Néanmoins, s'il ne peut pas résoudre tous ses effets, il est autorisé à en résoudre autant qu'il le peut.

29.8 COÛTS

- 29.9 Certaines compétences présentent un coût, suivi par un effet. Le coût d'une compétence est séparé de l'effet par le mot « pour » ou par un point virgule. Un joueur ne peut pas résoudre l'effet d'une telle compétence s'il ne peut pas résoudre le coût de cette compétence.
- 29.10 Certains exemples du coût d'une compétence incluent la dépense de ressources, la dépense de biens commerciaux, la dépense de pions Commandement, l'épuisement de cartes et l'activation de systèmes spécifiques.

29.11 MOMENT DE RÉOLUTION

- 29.12 Lorsque le moment auquel une compétence doit être résolue comprend le mot « après », l'effet de la compétence se produit immédiatement après l'événement décrit par le moment de résolution.
- Par exemple, lorsqu'une compétence est résolue « après qu'un Vaisseau a été détruit », la compétence doit être résolue dès que le Vaisseau est détruit, et pas plus tard dans le tour ou round.
- 29.13 Lorsque le moment de résolution d'une compétence comprend le mot « lorsque », l'effet de la compétence a lieu au moment de l'événement déclenchant la résolution.
- En général, une telle compétence modifie ou remplace l'événement déclenchant la résolution.
- 29.14 Les effets qui se produisent « lorsque » un événement a lieu sont résolus avant les effets qui se produisent « après » qu'un événement a eu lieu.
- 29.15 Lorsqu'une compétence comprend le mot « ensuite », le joueur doit résoudre l'effet qui a lieu avant le mot « ensuite » avant de résoudre l'effet qui a lieu après le mot « ensuite ».

29.16 Chaque compétence peut être résolue une fois pour chaque occurrence de l'événement de résolution de cette compétence. Par exemple, lorsqu'une compétence est résolue « au début d'un combat », elle peut être résolue au début de chaque combat.

29.17 RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX ÉLÉMENTS DE JEU

29.18 Le premier paragraphe de chaque compétence se trouvant sur une carte Action décrit quand un joueur peut résoudre la compétence de cette carte.

29.19 Le premier paragraphe de la plupart des compétences se trouvant sur des billets à ordre décrit quand un joueur peut résoudre la compétence de cette carte.

- Certains billets à ordre disposent de compétences qui se déclenchent dès qu'un joueur reçoit la carte.

29.20 Les compétences se trouvant sur les cartes Projet correspondent à une issue. Les joueurs résolvent ces compétences pendant la Phase de Projet après que les joueurs ont voté pour une issue particulière.

29.21 Chaque faction dispose de compétences de faction présentées sur sa Fiche Faction. Le Vaisseau amiral de chaque faction dispose d'une ou plusieurs compétences uniques. Certaines compétences fournissent aux joueurs des effets permanents.

29.22 Certaines unités disposent de compétences d'unité. Le nom et la description de ces compétences figurent au-dessus des attributs d'une unité sur la Fiche Faction d'un joueur ou sur une carte d'amélioration d'unité. Chaque compétence d'unité dispose de règles uniques concernant son moment de résolution. Les compétences suivantes sont des compétences d'unité :

- Barrage anti-chasseur
- Bombardement
- Bouclier planétaire
- Production
- Canon spatial
- Dégâts encaissés

29.23 Lorsque la compétence d'une unité comprend les mots « ce système » ou « cette planète », la compétence se réfère au système ou à la planète dans lequel/laquelle l'unité se trouve.

Thèmes associés : Billets à ordre, Carte Action, Carte Stratégie, Technologie

30. CONSTRUCTION (CARTE STRATÉGIE)

La carte Stratégie « Construction » permet aux joueurs de construire des Structures sur les planètes qu'ils contrôlent. La valeur d'initiative de cette carte est « 4 ».

30.1 Pendant la Phase d'Action, si le joueur actif dispose de la carte Stratégie « Construction », il peut effectuer une action stratégique pour résoudre la compétence primaire de cette carte.

30.2 Pour résoudre la compétence primaire de la carte Stratégie « Construction », le joueur actif peut placer soit un SDP soit un Dock Spatial sur une planète qu'il contrôle. Ensuite, il peut placer un SDP supplémentaire sur une planète qu'il contrôle.

- Les Structures peuvent être placées sur la même planète ou sur des planètes différentes.

- Les Structures peuvent être placées dans n'importe quel système, que le joueur possède un pion Commandement dans le système ou pas.

30.3 Après que le joueur actif a résolu la compétence primaire de la carte Stratégie « Construction », chaque autre joueur, en commençant par le joueur à la gauche du joueur actif et en continuant dans le sens horaire, peut placer un pion Commandement de sa Réserve stratégique dans n'importe quel système. S'il possède déjà un pion Commandement dans ce système, le pion inutilisé est replacé dans ses Renforts à la place. Ensuite, il place soit un SDP soit un Dock Spatial sur une planète qu'il contrôle se trouvant dans ce système.

30.4 Lorsqu'un joueur place soit un SDP soit un Dock Spatial en utilisant la carte Stratégie « Construction », il prend ce SDP ou Dock Spatial dans ses Renforts.

- Lorsqu'un joueur ne possède pas assez d'unités dans ses Renforts, il peut retirer des unités de n'importe quels systèmes qui ne contiennent pas l'un de ses pions Commandement et les placer dans ses Renforts. Ensuite, il doit placer ces unités sur le plateau, comme indiqué par l'effet de placement de l'unité.

Thèmes associés : Action stratégique, Carte Stratégie, Ordre d'initiative, Structures

31. CONTRÔLE

Chaque joueur démarre la partie en contrôlant les planètes de son système natal. Au cours de la partie, les joueurs peuvent prendre le contrôle de planètes supplémentaires.

31.1 Lorsqu'un joueur prend le contrôle d'une planète, il prend la carte Planète de cette dernière et la place dans sa zone de jeu ; cette carte est épuisée.

- Lorsqu'un joueur est le premier joueur à prendre le contrôle d'une planète, il prend la carte Planète du paquet Planète.

- Lorsqu'un autre joueur contrôle la planète, il prend la carte Planète dans la zone de jeu de l'autre joueur.

31.2 Un joueur ne peut pas prendre le contrôle d'une planète qu'il contrôle déjà.

31.3 Tant qu'un joueur contrôle une planète, la carte de cette planète reste dans sa zone de jeu, jusqu'à ce qu'il en perde le contrôle.

31.4 Un joueur peut contrôler une planète sur laquelle il ne possède pas d'unités : il place un pion Contrôle sur cette planète pour indiquer qu'il la contrôle.

31.5 Un joueur perd le contrôle d'une planète lorsqu'un autre joueur possède des unités sur cette planète et qu'il n'en possède plus.

- Le joueur qui a placé des unités sur la planète en prend le contrôle.

31.6 Un joueur peut également perdre le contrôle d'une planète à cause de certains effets de jeu.

31.7 Lorsqu'un joueur perd le contrôle d'une planète qui contient son pion Contrôle, il retire son pion Contrôle de cette planète.

Thèmes associés : Attachement, Épuisé, Invasion, Planètes

32. COÛT (ATTRIBUT)

Le Coût est un attribut de certaines unités, qui figure sur les Fiches Faction et cartes Technologie de ces unités. Le Coût d'une unité détermine le nombre de ressources qu'un joueur doit dépenser pour produire cette unité.

- 32.1 Pour produire une unité, un joueur doit dépenser un nombre de ressources supérieur ou égal au Coût de l'unité qu'il produit.
- 32.2 Si le Coût est accompagné de deux icônes (par exemple pour les Chasseurs et Forces terrestres), le joueur produit deux de ces unités pour ce prix.
- 32.3 Si une unité ne présente pas de Coût, elle ne peut pas être produite.
 - Les Structures n'ont pas de Coût et sont généralement placées en résolvant la carte Stratégie « Construction ».

Thèmes associés : Production d'unité, Ressources

33. DÉGÂTS ENCAISSÉS (COMPÉTENCE DE CARTE)

Certaines unités disposent de la compétence « Dégâts encaissés ». Immédiatement avant qu'un joueur attribue des dégâts à ses unités, il peut utiliser la compétence « Dégâts encaissés » de n'importe quel nombre de ses unités se trouvant dans le système actif.

- 33.1 Pour chaque compétence « Dégâts encaissés » qu'un joueur utilise, une touche obtenue par les unités d'un autre joueur est annulée. Ensuite, chaque unité ayant utilisé cette compétence est couchée pour indiquer qu'elle est endommagée.
- 33.2 Une unité endommagée fonctionne normalement (ses aptitudes ne sont pas diminuées), à l'exception du fait qu'elle ne peut pas utiliser la compétence « Dégâts encaissés ».
- 33.3 Une unité endommagée ne peut pas utiliser la compétence « Dégâts encaissés » jusqu'à ce qu'elle soit réparée, pendant la Phase de Statut ou grâce à un autre effet de jeu.
- 33.4 Une unité peut utiliser sa compétence « Dégâts encaissés » à n'importe quel moment à la suite d'une touche obtenue contre elle. Les touches obtenues pendant un combat, mais aussi des compétences d'unité, telles que la compétence « Canon spatial », peuvent ainsi être annulées.
 - Une unité ne peut utiliser la compétence « Dégâts encaissés » que si une touche peut lui être attribuée. Par exemple, un joueur ne peut pas utiliser la compétence « Dégâts encaissés » d'un Cuirassé pour annuler une touche obtenue par un « Barrage anti-chasseur ».
- 33.5 La compétence « Dégâts encaissés » ne peut pas être utilisée pour annuler un effet qui détruit directement une unité.
- 33.6 La technologie de faction « Blindage non euclidien » de la Baronnie de Letnev permet aux unités du joueur Letnev disposant de la compétence « Dégâts encaissés » d'annuler jusqu'à deux touches au lieu d'une.

Thèmes associés : Combat terrestre, Combat spatial, Compétences

34. DÉFENSEUR

Pendant les combats spatiaux et terrestres, le joueur qui n'est pas le joueur actif est le défenseur.

Thèmes associés : Attaquant, Combat spatial, Invasion, Nébuleuse

35. DÉTRUIT

Plusieurs effets de jeu peuvent provoquer la destruction d'une unité. Lorsque l'unité d'un joueur est détruite, elle est retirée du plateau et remise dans ses Renforts.

- 35.1 Lorsqu'un joueur attribue des touches qui ont été obtenues contre ses unités, il choisit un nombre d'unités égal au nombre de touches obtenues contre ses unités et les détruit.
- 35.2 Forcer un joueur à retirer une unité du plateau en réduisant le nombre de pions Commandement de sa Réserve de flotte n'est pas considéré comme détruire une unité.

Thèmes associés : Barrage anti-chasseur, Bombardement, Canon spatial, Combat spatial, Dégâts encaissés

36. DÉPLACEMENT

Un joueur peut déplacer ses Vaisseaux en résolvant une action tactique pendant la Phase d'Action. En outre, certaines compétences peuvent déplacer une unité en dehors d'une action tactique.

36.1 DÉPLACEMENT PAR UNE ACTION TACTIQUE

- 36.2 La plupart des Vaisseaux disposent d'une valeur de Mouvement, figurant sur leurs Fiches Faction et cartes Technologie. Cette valeur indique la distance qu'un Vaisseau peut parcourir, à partir du système dans lequel il se trouve.

Pour résoudre un déplacement, les joueurs effectuent les étapes suivantes :

- 36.3 **ÉTAPE 1 - DÉPLACEMENT DES VAISSEAUX :** un joueur peut déplacer dans le système actif n'importe quel nombre de ses Vaisseaux éligibles, en respectant les règles suivantes :

- Le Vaisseau doit terminer son déplacement dans le système actif.
- Le Vaisseau ne peut pas se déplacer à travers un système qui contient des Vaisseaux, autres que des Chasseurs, contrôlés par un autre joueur.
- Le Vaisseau **ne peut pas** se déplacer s'il commence son déplacement dans un autre système qui contient l'un des pions Commandement de sa faction.
- Le Vaisseau **peut** se déplacer à travers des systèmes qui contiennent les pions Commandement de sa propre faction.
- Le Vaisseau **peut** sortir du système **actif** et y revenir si sa valeur de Mouvement est assez élevée.
- Le Vaisseau doit se déplacer en empruntant des systèmes adjacents et le nombre de systèmes dans lesquels le Vaisseau entre ne peut pas dépasser sa valeur de Mouvement.

- 36.4 Lorsqu'un Vaisseau disposant d'une valeur de Capacité se déplace ou est déplacé, il peut transporter des Forces terrestres et des Chasseurs.

36.5 Les Vaisseaux du joueur actif se déplacent simultanément.

36.6 **ÉTAPE 2 – OFFENSIVE AVEC CANONS SPATIAUX** : après l'étape « Déplacement de Vaisseaux », les joueurs peuvent utiliser les compétences « Canon spatial » de leurs unités se trouvant dans le système actif.

34.7 DÉPLACEMENT PAR UNE COMPÉTENCE

36.8 Lorsqu'une compétence déplace une unité en dehors de l'étape « Déplacement » d'une action tactique, les joueurs suivent les règles spécifiées par cette compétence ; ni la valeur de Mouvement de l'unité, ni les règles spécifiées ci-dessus ne s'appliquent.

Thèmes associés : Action tactique, Canon spatial, Capacité, Phase d'Action, Système actif, Transport

37. DIPLOMATIE (CARTE STRATÉGIE)

La carte Stratégie « Diplomatie » peut être utilisée pour empêcher, de façon anticipée, d'autres joueurs d'activer un système spécifique. Elle peut également être utilisée pour restaurer des planètes. La valeur d'initiative de cette carte est « 2 ».

37.1 Pendant la Phase d'Action, si le joueur actif possède la carte Stratégie « Diplomatie », il peut effectuer une action stratégique pour résoudre la compétence primaire de cette carte.

37.2 Pour résoudre la compétence primaire de la carte Stratégie « Diplomatie », le joueur actif choisit un système qui contient une planète qu'il contrôle autre que le système Mecatol Rex et restaure n'importe quel nombre de ses planètes épuisées se trouvant dans ce système. Ensuite, chaque autre joueur place un pion Commandement de ses Renforts sur ce système.

- Lorsqu'un joueur ne possède pas de pions Commandement dans ses Renforts, il place un pion de sa Fiche Commandement de son choix.
- Lorsqu'un joueur possède déjà un pion Commandement dans le système choisi, il n'y place pas de pion Commandement.

37.3 Après que le joueur actif a résolu la compétence primaire de la carte Stratégie « Diplomatie », chaque autre joueur, en commençant par le joueur à la gauche du joueur actif et en continuant dans le sens horaire, peut dépenser un pion Commandement de sa Réserve stratégique pour restaurer jusqu'à deux planètes épuisées qu'il contrôle.

Thèmes associés : Action stratégique, Carte Stratégie, Ordre d'initiative, Planètes, Pions Commandement, Restauré, Système actif

38. DOCK SPATIAL

Un Dock Spatial est une Structure qui permet aux joueurs de produire des unités.

38.1 Chaque Dock Spatial dispose d'une compétence « Production » qui indique le nombre d'unités qu'il peut produire.

38.2 La façon principale d'acquérir des Docks Spatiaux est de résoudre les compétences primaire ou secondaire de la carte Stratégie « Construction ».

38.3 Les Docks Spatiaux sont placés sur des planètes. Chaque planète peut contenir au maximum un Dock Spatial.

38.4 Si le Dock Spatial d'un joueur se retrouve sur une planète qui contient une unité qui appartient à un autre joueur et ne contient aucune de ses Forces terrestres, ce Dock Spatial est détruit.

- Le Dock Spatial spécifique à la faction « Usine flottante » du Clan de Saar est détruit lorsqu'il est bloqué, c'est-à-dire lorsqu'il se trouve dans un système avec les Vaisseaux d'un autre joueur et aucun des Vaisseaux du Clan de Saar.

Thèmes associés : Construction, Production d'unités, Structures

39. ÉLIMINATION

Un joueur éliminé ne participe plus à la partie.

39.1 Un joueur est éliminé lorsqu'il remplit **toutes** les conditions suivantes (au nombre de trois) :

- Le joueur ne possède plus de Forces terrestres sur le plateau.
- Le joueur ne possède plus d'unités disposant de « Production ».
- Le joueur ne contrôle plus aucune planète.

39.2 Lorsqu'un joueur est éliminé, la totalité de ses unités, ses pions Commandement, ses pions Contrôle, ses billets à ordre et ses technologies, ainsi que sa Fiche Commandement et la Fiche Faction correspondant à sa faction ou couleur, y compris ses Renforts, sont remis dans la boîte.

39.3 Lorsqu'un joueur est éliminé, toutes les cartes Projet qu'il possède sont défaussées.

39.4 Lorsqu'un joueur est éliminé, chaque billet à ordre qu'il possède correspondant à la couleur ou faction d'un autre joueur est rendu à ce joueur.

- Les billets à ordre correspondant au joueur éliminé sont remis dans la boîte, même lorsqu'un autre joueur en possédait.

Thèmes associés : Billet à ordre, Carte Projet, Contrôle, Forces terrestres, Production

40. ÉPUISE

Certaines cartes peuvent être épuisées. Un joueur ne peut ni résoudre les compétences ni dépenser les ressources ou l'influence d'une carte épuisée.

40.1 Pour épuiser une carte, le joueur la retourne face cachée.

40.2 Pendant l'étape « Restaurer les cartes » de la Phase de Statut, chaque joueur restaure toutes ses cartes épuisées en les retournant face visible.

40.3 Un joueur épuise ses cartes Planète pour dépenser **soit** les ressources, **soit** l'influence de cette carte.

40.4 Les compétences, y compris celles des cartes Technologie, peuvent indiquer à un joueur d'épuiser une carte pour être résolues. Lorsqu'une carte est déjà épuisée, elle ne peut pas être à nouveau épuisée.

40.5 Après qu'un joueur a effectué une action stratégique, il épuise la carte Stratégie qui correspond à cette action.

Thèmes associés : Influence, Phase de Statut, Planètes, Ressources

41. FICHE COMMANDEMENT

Chaque joueur dispose d'une Fiche Commandement qui contient une Réserve stratégique, une Réserve tactique, une Réserve de flotte, une zone Biens commerciaux et une section Référence.



- 41.1 Un joueur place ses pions Commandement dans ses Réserves ; les joueurs peuvent utiliser ces pions Commandement pour effectuer des actions stratégiques et tactiques et pour augmenter le nombre de Vaisseaux qu'ils peuvent posséder dans chaque système.
- 41.2 Un joueur place ses pions Bien commercial dans sa zone Biens commerciaux ; ces pions peuvent être dépensés comme des ressources ou de l'influence, ou encore pour résoudre certains effets de jeu qui nécessitent des biens commerciaux.
- 41.3 Les joueurs qui connaissent bien le jeu peuvent dissimuler la section Référence en plaçant cette partie de leurs Fiches Commandement sous leurs Fiches Faction.

Thèmes associés : Action stratégique, Action tactique, Biens commerciaux, Pions Commandement, Réserve de flotte

42. FORCES TERRESTRES

Une Force terrestre est un type d'unité. Toutes les unités d'Infanterie du jeu sont des Forces terrestres. Certaines races possèdent des unités d'Infanterie uniques.

- 42.1 Les Forces terrestres sont toujours soit sur des planètes, soit transportées par des Vaisseaux ayant une valeur de Capacité.
- 42.2 Les Forces terrestres qui sont transportées par un Vaisseau sont placées dans la partie espace d'un système avec le Vaisseau qui les transporte.
- 42.3 Il n'y a pas de limite au nombre de Forces terrestres qu'un joueur peut posséder sur une planète.

Thèmes associés : Capacité, Contrôle, Pions Infanterie, Transport, Unités

43. GUERRE (CARTE STRATÉGIE)

La carte Stratégie « Guerre » permet à un joueur de retirer un pion Commandement du plateau et de redistribuer les pions Commandement des réserves de sa Fiche Commandement. La valeur d'initiative de cette carte est « 6 ». Pendant la Phase d'Action, lorsque le joueur actif possède la carte stratégie « Guerre », il peut effectuer une action stratégique pour résoudre la compétence primaire de cette carte.

Pour résoudre la compétence primaire de la carte Stratégie « Guerre », le joueur actif effectue les étapes suivantes :

- 43.1 **ÉTAPE 1** - le joueur actif retire n'importe lequel de ses pions Commandement du plateau. Ensuite, il gagne ce pion Commandement en le plaçant dans l'une des réserves de sa Fiche Commandement.
- 43.2 **ÉTAPE 2** - le joueur actif peut redistribuer les pions Commandement parmi les réserves de sa Fiche Commandement.

- 43.3 Après que le joueur actif a résolu la compétence primaire de la carte Stratégie « Guerre », chaque autre joueur, en commençant par le joueur à la gauche du joueur actif et en continuant dans le sens horaire, peut dépenser un pion Commandement de sa Réserve stratégique pour résoudre la compétence « Production » d'une unité dans son système natal.

- Le pion Commandement n'est **pas** placé dans son système natal.

Thèmes associés : Action stratégique, Carte Stratégie, Ordre d'initiative, Phase d'Action, Pions Commandement

44. GOUVERNANCE (CARTE STRATÉGIE)

La carte Stratégie « Gouvernance » permet aux joueurs de gagner des pions Commandement. La valeur d'initiative de cette carte est « 1 ».

- 44.1 Pendant la Phase d'Action, lorsque le joueur actif possède la carte Stratégie « Gouvernance », il peut effectuer une action stratégique pour résoudre la compétence primaire de cette carte.
- 44.2 Pour résoudre la compétence primaire de la carte Stratégie « Gouvernance », le joueur actif gagne trois pions Commandement. Ensuite, il peut dépenser n'importe quelle quantité de son influence pour gagner un pion Commandement par lot de trois influences dépensées.
- 44.3 Après que le joueur actif a résolu la compétence primaire de la carte Stratégie « Gouvernance », chaque autre joueur, en commençant par le joueur à la gauche du joueur actif et en continuant dans le sens horaire, peut dépenser n'importe quelle quantité d'influence pour gagner un pion Commandement par lot de trois influences dépensées.
- 44.4 Lorsqu'un joueur gagne des pions Commandement, il place chaque pion sur sa Fiche Commandement, dans la réserve de son choix.

Thèmes associés : Action stratégique, Carte Stratégie, Fiche Commandement, Influence, Ordre d'initiative, Pions Commandement

45. INFLUENCE

L'influence représente la puissance politique d'une planète. Les joueurs dépensent de l'influence pour gagner des pions Commandement en utilisant la carte Stratégie « Gouvernance » et utilisent les valeurs d'influence des planètes pour voter pendant la Phase de Projet.

- 45.1 L'influence d'une planète est la valeur la plus à droite (entourée de bleu) figurant sur la tuile Système de la planète et sa carte Planète.
- 45.2 Un joueur peut dépenser l'influence d'une planète en épuisant la carte de cette planète.
- 45.3 Un joueur peut dépenser un bien commercial comme s'il s'agissait d'une influence.

- Les joueurs ne peuvent pas dépenser des biens commerciaux pour voter pendant la Phase de Projet.

Thèmes associés : Biens commerciaux, Épuisé, Gouvernance, Phase de Projet

46. INTRIGUE (CARTE STRATÉGIE)

La carte Stratégie « Intrigue » permet aux joueurs de gagner des points de Victoire et de piocher des Objectifs secrets. La valeur d'initiative de cette carte est « 8 ».

- 46.1 Pendant la Phase d'Action, lorsque le joueur actif possède la carte Stratégie « Intrigue », il peut effectuer une action stratégique pour résoudre la compétence primaire de cette carte.
- 46.2 Pour résoudre la compétence primaire de la carte Stratégie « Intrigue », le joueur actif peut valider un Objectif public de son choix s'il remplit les conditions de cet objectif, indiquées sur sa carte. Ensuite, si le joueur actif contrôle Mecatol Rex, il gagne un point de Victoire ; s'il ne contrôle pas Mecatol Rex, il peut piocher une carte Objectif secret.
- 46.3 Après que le joueur actif a résolu la compétence primaire de la carte Stratégie « Intrigue », chaque autre joueur, en commençant par le joueur à la gauche du joueur actif et en continuant dans le sens horaire, peut dépenser un pion Commandement de sa Réserve stratégique pour piocher une carte Objectif secret.
- 46.4 Lorsqu'un joueur possède plus de trois cartes Objectifs secrets après avoir pioché un Objectif secret, il doit choisir l'un de ses Objectifs secrets **non validés** et le remettre dans le paquet Objectif secret. La limite de trois inclut les cartes Objectif secret se trouvant dans la main du joueur et les cartes qu'il a déjà validées. Ensuite, il mélange le paquet Objectif secret.

Thèmes associés : Action stratégique, Carte Objectif, Carte Stratégie, Ordre d'initiative

47. INVASION

L'invasion est une étape de l'action tactique pendant laquelle le joueur actif peut faire atterrir des Forces terrestres sur des planètes pour prendre le contrôle de ces planètes.

Pour résoudre une invasion, les joueurs effectuent les étapes suivantes :

- 47.1 **ÉTAPE 1 - BOMBARDEMENT :** le joueur actif peut utiliser la compétence « Bombardement » de n'importe quel nombre de ses unités se trouvant dans le système actif.
- 47.2 **ÉTAPE 2 - ATERRISSAGE DES FORCES TERRESTRES :** si le joueur actif possède des Forces terrestres dans la partie espace du système actif, il peut faire atterrir n'importe quel nombre de ces Forces terrestres sur n'importe laquelle des planètes de ce système.
- Pour faire atterrir des Forces terrestres sur une planète, le joueur actif place l'unité Force terrestre sur cette planète.
 - La planète peut contenir les Forces terrestres d'un autre joueur.
 - Si le joueur actif ne souhaite pas faire atterrir ses Forces terrestres, il passe à l'étape « Production » de l'action tactique.
- 47.3 **ÉTAPE 3 - DÉFENSE AVEC CANONS SPATIAUX :** si le joueur actif fait atterrir des Forces terrestres sur une planète qui contient des unités disposant de la compétence « Canon spatial », ces compétences « Canon spatial » peuvent être utilisées contre les Forces terrestres qui viennent d'atterrir.

- Lorsque le joueur actif fait atterrir des Forces terrestres sur plusieurs planètes qui contiennent des unités disposant de la compétence « Canon spatial », le joueur actif choisit l'ordre dans lequel ces compétences « Canon spatial » sont résolues.

47.4 **ÉTAPE 4 - COMBAT TERRESTRE :** lorsque le joueur actif fait atterrir des Forces terrestres sur une planète qui contient les Forces terrestres d'un autre joueur, ces joueurs résolvent un combat terrestre sur cette planète.

- Lorsque les joueurs doivent résoudre un combat sur plus d'une planète, le joueur actif choisit l'ordre dans lequel ces combats sont résolus.

47.5 **ÉTAPE 5 - PRISE DE CONTRÔLE :** le joueur actif prend le contrôle de chacune des planètes sur lesquelles il a fait atterrir des Forces terrestres et qui contiennent toujours au moins une de ses Forces terrestres.

- Lorsqu'un joueur prend le contrôle d'une planète, les Structures se trouvant sur cette planète qui appartiennent à d'autres joueurs sont immédiatement détruites.
- Lorsqu'un joueur prend le contrôle d'une planète, il gagne la carte Planète qui correspond à cette planète et épuise cette carte.
- Un joueur ne peut pas prendre le contrôle d'une planète qu'il contrôle déjà.
- Si un combat a eu lieu et que toutes les unités des deux joueurs ont été détruites, le joueur qui était défenseur garde le contrôle de la planète et place l'un de ses pions Contrôle sur la planète.

Thèmes associés : Adversaire, Bombardement, Combat, Combat terrestre, Contrôle, Forces terrestres, Planètes, SDP

48. JOUEUR ACTIF

Le joueur actif est le joueur qui effectue son tour pendant la Phase d'Action.

- 48.1 Pendant la Phase d'Action, le joueur qui est le premier dans l'ordre d'initiative est le premier joueur actif.
- 48.2 Après que le joueur actif a effectué son tour, le joueur suivant dans l'ordre d'initiative devient le joueur actif.
- 48.3 Après que le dernier joueur dans l'ordre d'initiative a effectué son tour, le joueur qui est le premier dans l'ordre d'initiative devient à nouveau le joueur actif et les tours sont à nouveau effectués dans l'ordre d'initiative, en sautant le tour des joueurs qui ont passé.

Thèmes associés : Ordre d'initiative, Phase d'Action

49. LIMITATIONS D'ÉLÉMENTS DE JEU

Lorsqu'un type d'élément de jeu n'est plus disponible, les règles suivantes sont appliquées :

- 49.1 **DÉS :** le nombre de dés est illimité. Si un joueur doit lancer plus de dés que ceux inclus dans la boîte, il en lance le plus possible, note les résultats, puis relance des dés si nécessaire.

49.2 **PIONS** : les pions sont limités à ceux inclus dans la boîte, à l'exception des suivants :

- pions Contrôle
- pions Chasseur
- pions Bien commercial
- pions Infanterie

49.3 Si des pions des types ci-dessus viennent à manquer, les joueurs peuvent utiliser des substituts, tels que des jetons ou des perles.

49.4 **UNITÉS** : les unités sont limitées à celles incluses dans la boîte, sauf les Chasseurs et les Forces terrestres.

- Lorsqu'il produit des unités, si un joueur ne possède pas assez d'unités dans ses Renforts, il peut retirer des unités de n'importe quel système qui ne contient pas un de ses pions Commandement et les placer dans ses Renforts. Ensuite, il peut produire n'importe quel nombre des unités qu'il a retirées. Il ne peut pas retirer une unité de cette façon s'il ne produit pas immédiatement une unité de ce type.
- Lorsqu'un joueur produit une unité Chasseur ou Infanterie, il peut utiliser un pion Chasseur ou Infanterie, selon le type d'unité qu'il produit, en provenance du stock, à la place d'une figurine en plastique. Ces pions doivent être accompagnés d'au moins une figurine en plastique du même type : les joueurs peuvent remplacer les figurines en plastique par des pions Infanterie et Chasseurs à tout moment.

49.5 **CARTES** : lorsqu'un paquet est vide, les joueurs mélangent la pile de défausse du paquet et la placent face cachée pour créer un nouveau paquet.

Thèmes associés : Production d'unités, Unités

50. MECATOL REX

Mecatol Rex est la planète placée au centre du plateau pendant la mise en place.

50.1 Pendant la mise en place, le pion Gardiens est placé sur Mecatol Rex. Ce pion empêche un joueur de faire atterrir des Forces terrestres sur la planète sauf s'il dépense six influences pour retirer le pion.

Thèmes associés : Pion Gardiens

51. MODIFICATEURS

Un modificateur est un nombre qui est appliqué par une compétence afin d'augmenter ou de diminuer les valeurs d'attribut d'une unité ou les résultats d'un lancer de dés.

51.1 Un modificateur est toujours précédé par le mot « Appliquez » suivi par une valeur numérique.

51.2 Lorsque la valeur du modificateur est précédée de « + », elle s'ajoute à l'attribut ou au résultat modifié ; lorsque la valeur du modificateur est précédée de « - », elle est soustraite de l'attribut ou du résultat modifié.

Thèmes associés : Combat, Coût, Déplacement

52. MOUVEMENT (ATTRIBUT)

Mouvement est un attribut dont disposent certaines unités, figurant sur les Fiches Faction et cartes Technologie de ces unités.

52.1 La valeur de Mouvement d'une unité indique la distance, à partir du système dans lequel elle se trouve, qu'elle peut parcourir pendant l'étape « Déplacement » d'une action tactique.

Thèmes associés : Déplacement, Action tactique

53. NÉBULEUSE

Une nébuleuse est une anomalie qui affecte les déplacements et les combats.

53.1 Un Vaisseau ne peut se déplacer dans une nébuleuse que lorsqu'elle est le système actif.

- Un Vaisseau ne peut pas se déplacer à travers une nébuleuse, c'est-à-dire qu'un Vaisseau ne peut pas se déplacer dans une nébuleuse et sortir d'une nébuleuse pendant le même déplacement.

53.2 Un Vaisseau qui démarre l'étape « Déplacement » d'une action tactique dans une nébuleuse est considéré comme possédant une valeur de Mouvement de « 1 » pendant cette étape.

- D'autres compétences et effets peuvent augmenter ce nombre.

53.3 Lorsqu'un combat spatial a lieu dans une nébuleuse, le défenseur applique +1 aux lancers de combat de ses Vaisseaux pendant ce combat.

Thèmes associés : Anomalies

54. ORATEUR

L'orateur est le joueur qui possède le pion Orateur.

54.1 Pendant la Phase de Stratégie, l'orateur est le premier joueur à choisir une carte Stratégie.



54.2 Pendant la Phase de Projet, l'orateur révèle la carte Projet du dessus du paquet Projet avant chaque vote. L'orateur est toujours le dernier joueur à voter et décide quelle issue sera résolue en cas d'égalité.

54.3 Pendant la mise en place, l'orateur prépare les objectifs.

54.4 Pendant la Phase de Statut, l'orateur révèle un Objectif public.

54.5 Un joueur au hasard gagne le pion Orateur pendant la mise en place avant que la partie ne commence.

54.6 Pendant la Phase d'Action, lorsqu'un joueur résout la compétence primaire de la carte Stratégie « Politique », il choisit tout joueur autre que l'orateur actuel pour recevoir le pion Orateur.

Thèmes associés : Carte Objectif, Carte Projet, Phase de Projet, Phase de Stratégie, Politique

55. ORDRE D'INITIATIVE

L'ordre d'initiative est l'ordre dans lequel les joueurs résolvent les étapes des Phases d'Action et de Statut.

55.1 L'ordre d'initiative est déterminé par les chiffres d'initiative se trouvant sur les cartes Stratégie.

55.2 Dans l'ordre d'initiative, le joueur dont la carte Stratégie indique le chiffre le plus bas est le premier à jouer, puis c'est au tour du joueur dont la carte Stratégie est la suivante dans l'ordre croissant, et ainsi de suite.

- Seules les cartes Stratégie qui ont été choisies pendant la Phase de Stratégie sont utilisées lors de la détermination de l'ordre d'initiative ; les cartes Stratégie non choisies pendant la Phase de Stratégie sont ignorées.

55.3 Dans les parties à trois et quatre joueurs, l'initiative d'un joueur n'est déterminée que par sa carte Stratégie au chiffre le plus bas.

Thèmes associés : Carte Stratégie, Phase d'Action, Phase de Statut

56. PHASE D'ACTION

Pendant la Phase d'Action, les joueurs jouent chacun leur tour dans l'ordre d'initiative. Pendant son tour, chaque joueur n'effectue qu'une action. Après que chaque joueur a effectué son tour, les joueurs jouent à nouveau à tour de rôle, dans l'ordre d'initiative. Ce processus continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.

56.1 Pendant son tour, un joueur peut effectuer l'un des trois types d'action : une action stratégique, une action tactique ou une action d'élément de jeu.

56.2 Lorsqu'un joueur ne peut pas effectuer d'action, il doit passer.

56.3 Après qu'un joueur a passé, il ne peut pas effectuer d'actions supplémentaires pendant cette Phase d'Action.

- Un joueur qui a passé peut toujours résoudre la compétence secondaire des cartes Stratégie d'autres joueurs.
- Un joueur peut effectuer plusieurs actions consécutives pendant une Phase d'Action si tous les autres joueurs ont passé pendant cette Phase d'Action.

56.4 Un joueur ne peut pas passer jusqu'à ce qu'il ait effectué une action stratégique.

- Dans les parties à trois et quatre joueurs, un joueur ne peut pas passer jusqu'à ce qu'il ait épuisé ses deux cartes Stratégie.

56.5 Après que tous les joueurs ont passé, la Phase de Statut commence.

Thèmes associés : Action d'élément de jeu, Action stratégique, Action tactique, Phase de Statut, Round

57. PHASE DE PROJET

Pendant la Phase de Projet, les joueurs peuvent exprimer leurs votes sur des projets qui peuvent modifier les règles du jeu.

57.1 Les joueurs sautent la Phase de Projet pendant les premiers temps de chaque partie. Une fois que le pion Gardiens est retiré de Mecatol Rex, la Phase de Projet est ajoutée à chaque round. Pour résoudre la Phase de Projet, les joueurs effectuent les étapes suivantes :

57.2 **ÉTAPE 1 - PREMIER PROJET :** les joueurs résolvent le premier projet en effectuant les étapes suivantes, dans l'ordre :

I. RÉVÉLATION DU PROJET : l'orateur pioche une carte Projet du dessus du paquet Projet et la lit à voix haute à tous les joueurs, sans oublier les issues possibles.

II. VOTE : chaque joueur, en commençant par le joueur à la gauche de l'orateur et en continuant dans le sens horaire, peut exprimer des votes en faveur d'une seule issue du projet en discussion.

III. RÉOLUTION DE L'ISSUE : les joueurs comptent les votes et résolvent l'issue qui a reçu le plus de votes.

57.3 **ÉTAPE 2 - SECOND PROJET :** les joueurs répètent l'étape « Premier projet » de cette phase pour un second projet.

57.4 **ÉTAPE 3 - RESTAURATION DES PLANÈTES :** chaque joueur restaure chacune de ses planètes épuisées. Ensuite, un nouveau round démarre, en commençant par la Phase de Stratégie.

57.5 VOTE

Lors du vote de la Phase de Projet, un joueur peut voter pour une issue spécifique d'un projet.

57.6 Pour exprimer des votes, un joueur épuise n'importe quel nombre de ses planètes. Le joueur exprime, pour une issue de son choix, un nombre de votes égal aux valeurs d'influence combinées des planètes qu'il a épuisées.

- Lorsqu'un joueur épuise une planète pour exprimer des votes, il doit exprimer la totalité des votes fournis par cette planète.

57.7 Un joueur ne peut pas exprimer des votes pour plusieurs issues du même projet. Chaque vote qu'il exprime doit être en faveur de la même issue.

57.8 Certains projets présentent les issues « Pour » ou « Contre ». Lorsqu'un joueur exprime des votes dans le cadre d'un tel projet, il doit voter « Pour » ou « Contre » le projet.

57.9 Certains projets indiquent aux joueurs d'élire un joueur ou une planète. Lorsqu'un joueur exprime des votes dans le cadre d'un tel projet, il doit voter pour un joueur ou une planète éligible, comme décrit sur le projet.

57.10 Lorsqu'un joueur doit être élu, les joueurs peuvent voter pour eux-mêmes.

- Lors de la résolution de ces projets, le « joueur élu » est le joueur pour qui le plus de votes ont été exprimés.

57.11 Lorsqu'une planète doit être élue, les joueurs doivent voter pour une planète qui est contrôlée par un joueur.

- Lors de la résolution de ces projets, la « planète élue » est la planète pour laquelle le plus de votes ont été exprimés.

57.12 Lorsqu'il exprime ses votes, un joueur doit déclarer à voix haute l'issue pour laquelle il vote.

57.13 Les biens commerciaux ne peuvent pas être utilisés pour voter.

57.14 Un joueur peut choisir de s'abstenir et de ne pas exprimer de votes.

57.15 Certains effets de jeu permettent à des joueurs d'exprimer des votes supplémentaires pour une issue. Ces votes ne peuvent pas être exprimés pour une issue différente de celle pour laquelle le joueur a voté.

57.16 Lorsqu'un joueur ne peut pas voter dans le cadre d'un projet en raison d'un effet de jeu, il ne peut exprimer aucun vote dans le cadre de ce projet, que ce soit en épuisant des planètes ou par le biais de n'importe quel autre effet de jeu.

57.17 ISSUES

57.18 Pour résoudre une issue, l'orateur suit les instructions de la carte Projet.

57.19 En cas d'égalité entre plusieurs issues, l'orateur décide laquelle des issues concernées est résolue.

57.20 Lorsqu'une issue « Élisez » ou « Pour » d'une loi a été résolue, cette carte reste en jeu et affectera la partie de façon permanente.

57.21 Lorsqu'une directive ou une issue « Contre » d'une loi a été résolue, cette carte est placée dans la pile de défausse Projet.

57.22 Certains effets de jeu indiquent à un joueur de prédire une issue. Pour prédire une issue, un joueur déclare à voix haute l'issue qui, selon lui, recevra le plus de votes. Il doit effectuer cette prédiction après que le projet est révélé et avant que les votes soient exprimés.

- L'issue prédite doit être une issue possible du projet révélé.
- Après avoir résolu l'issue d'un projet, résolvez toute compétence qui dépendait de la prédiction de l'issue.

Thèmes associés : Influence, Pion Gardiens, Round

58. PHASE DE STATUT

Pendant la Phase de Statut, les joueurs valident des objectifs et se préparent pour le round suivant. Pour résoudre la Phase de Statut, les joueurs effectuent les étapes suivantes :

58.1 **ÉTAPE 1 – VALIDER DES OBJECTIFS :** dans l'ordre d'initiative, chaque joueur peut valider jusqu'à un Objectif public et un Objectif secret qui peut être rempli pendant la Phase de Statut. Pour valider un objectif, il doit remplir les conditions figurant sur la carte. Le cas échéant, il gagne le nombre de points de Victoire indiqué sur la carte.



58.2 **ÉTAPE 2 – RÉVÉLER UN OBJECTIF PUBLIC** : l'orateur révèle une carte Objectif public non révélée en la retournant face visible.

- L'orateur ne peut pas révéler d'objectifs de stade II jusqu'à ce que tous les objectifs de stade I aient été révélés.
- La partie prend fin s'il ne reste plus d'Objectifs publics non révélés au début de cette étape.

58.3 **ÉTAPE 3 – PIOCHER DES CARTES ACTION** : dans l'ordre d'initiative, chaque joueur pioche une carte Action.

58.4 **ÉTAPE 4 – RETIRER LES PIONS COMMANDEMENT** : chaque joueur retire tous ses pions Commandement du plateau et les remet dans ses Renforts.

58.5 **ÉTAPE 5 – GAGNER ET REDISTRIBUER DES PIONS COMMANDEMENT** : chaque joueur gagne deux pions Commandement de ses Renforts. Ensuite, il peut redistribuer tous les pions Commandement de sa Fiche Commandement, y compris les deux pions qu'il vient de gagner, parmi ses Réserves stratégique, tactique et de flotte.

- Les joueurs ne doivent pas oublier de vérifier le nombre de Vaisseaux qu'ils possèdent dans chaque système après avoir réduit la taille de leurs Réserves de flotte.
- Cette étape peut normalement être résolue simultanément par tous les joueurs, mais s'il y a un conflit sur le moment de résolution de certains effets, résolvez l'étape dans l'ordre d'initiative.

58.6 **ÉTAPE 6 – RESTAURER LES CARTES** : chaque joueur restaure toutes ses cartes épuisées, y compris ses cartes Stratégie.

58.7 **ÉTAPE 7 – RÉPARER LES UNITÉS** : chaque joueur répare toutes ses unités possédant la compétence « Dégâts encaissés » en remettent ces unités debout.

58.8 **ÉTAPE 8 – RENDRE SES CARTES STRATÉGIE** : chaque joueur remet sa/ses carte(s) Stratégie dans la zone de jeu commune. Ensuite, si un joueur a retiré le pion Gardiens de Mecatol Rex, le même round continue et passe à la Phase de Projet. Sinon, un nouveau round démarre avec la Phase de Stratégie.

Thèmes associés : Carte Action, Carte Objectif, Carte Stratégie, Dégâts encaissés, Phase de Projet, Phase de Stratégie, Pion Gardiens, Pions Commandement, Restauré, Round

59. PHASE DE STRATÉGIE

Pendant la Phase de Stratégie, chaque joueur choisit une carte Stratégie, qu'il utilisera pendant le round.

Pour résoudre la Phase de Stratégie, les joueurs effectuent les étapes suivantes :

59.1 **ÉTAPE 1** – en commençant par l'orateur et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur choisit l'une des cartes Stratégie de la zone de jeu commune et la place face visible dans sa zone de jeu.

- Si un ou plusieurs pions Bien commercial se trouvent sur une carte Stratégie lorsqu'un joueur la choisit, il gagne ces biens commerciaux.

- Un joueur ne peut pas choisir une carte Stratégie qu'un autre joueur a déjà choisie pendant la Phase de Stratégie en cours.
- Dans les parties à trois et quatre joueurs, chaque joueur choisira une seconde carte Stratégie. Après que le dernier joueur a reçu sa première carte Stratégie, chaque joueur choisit une seconde carte Stratégie, en commençant par l'orateur et en continuant dans le sens horaire.

59.2 **ÉTAPE 2** – l'orateur place un pion Bien commercial du stock sur chaque carte Stratégie qui n'a pas été choisie.

- Dans les parties à quatre joueurs, toutes les cartes Stratégie seront choisies, aucun pion Bien commercial ne sera donc placé sur des cartes Stratégie.

Ensuite, les joueurs passent à la Phase d'Action.

Thèmes associés : Biens commerciaux, Carte Stratégie, Orateur, Round

60. PION GARDIENS

Le pion Gardiens démarre la partie sur Mecatol Rex. Ce pion représente les protecteurs qui défendront le siège de l'Empire jusqu'à ce que l'une des Grandes Races réclame le trône.



60.1 Des unités peuvent se déplacer dans le système qui contient Mecatol Rex en suivant les règles normales ; néanmoins, les joueurs ne peuvent pas faire atterrir des Forces terrestres sur Mecatol Rex jusqu'à ce que le pion Gardiens soit retiré de la planète.

60.2 Avant l'étape « Atterrissage des Forces terrestres » d'une invasion, le joueur actif peut retirer le pion Gardiens de Mecatol Rex en dépensant six influences. Ensuite, il doit faire atterrir au moins une Force terrestre sur la planète.

- S'il ne peut pas faire atterrir des Forces terrestres sur Mecatol Rex, le joueur ne peut pas retirer le pion Gardien.

60.3 Lorsqu'un joueur retire le pion Gardiens de Mecatol Rex, il prend le pion du plateau et le place dans sa zone de jeu. Ensuite, il gagne un point de Victoire.

60.4 Après qu'un joueur a retiré le pion Gardiens de Mecatol Rex, la Phase de Projet sera ajoutée à tous les rounds ultérieurs, y compris le round pendant lequel le pion Gardiens a été retiré de Mecatol Rex.

Thèmes associés : Influence, Phase de Projet, Points de Victoire

61. PIONS CHASSEUR

Un pion Chasseur fonctionne comme une unité Chasseur en plastique dans tout contexte.



61.1 Lors de la production d'une unité Chasseur, un joueur peut utiliser un pion Chasseur provenant du stock plutôt qu'une figurine en plastique.

- 61.2 Les joueurs peuvent remplacer leurs Chasseurs en plastique par des pions à n'importe quel moment.
- 61.3 Lorsqu'un joueur possède un pion Chasseur dans un système qui ne contient aucun de ses Chasseurs en plastique, il doit le remplacer par un des Chasseurs en plastique de ses Renforts.
- S'il ne peut pas remplacer le pion, l'unité est détruite.
- 61.4 Les pions Chasseur ont des valeurs de un et trois. Les joueurs peuvent faire de la monnaie entre ces pions si nécessaire.

Thèmes associés : Pions Infanterie, Production d'unités

62. PIONS COMMANDEMENT

Les pions Commandement sont dépensés par les joueurs pour effectuer des actions et agrandir leurs flottes.



- 62.1 Un joueur démarre la partie avec huit pions Commandement sur sa Fiche Commandement : trois dans sa Réserve tactique, trois dans sa Réserve de flotte et deux dans sa Réserve stratégique.
- Les pions Commandement des Réserves stratégique et tactique sont placés symbole Faction visible.
 - Les pions Commandement de la Réserve de flotte sont placés symbole Vaisseau visible.
- 62.2 Lorsqu'un joueur gagne un pion Commandement, il choisit dans laquelle des trois réserves de sa Fiche Faction il le place.
- 62.3 Un joueur est limité par la quantité de pions Commandement contenus dans ses Renforts.
- Lorsqu'un joueur devrait gagner un pion Commandement mais qu'il n'en a plus dans ses Renforts, il ne peut pas gagner ce pion Commandement.
- 62.4 Pendant la Phase d'Action, un joueur peut effectuer une action tactique en dépensant un pion Commandement de sa Réserve tactique : il place le pion Commandement dans un système.
- 62.5 Après qu'un joueur a effectué une action stratégique pendant la Phase d'Action, chaque autre joueur peut résoudre la compétence secondaire de cette carte Stratégie en dépensant un pion Commandement de sa propre Réserve stratégique.
- Un joueur ne peut pas dépenser un pion Commandement pour résoudre la compétence secondaire de la carte Stratégie « Gouvernance ».

Thèmes associés : Action tactique, Action stratégique, Gouvernance, Renforts, Réserve de flotte

63. PIONS INFANTERIE

Un pion Infanterie fonctionne comme une unité Infanterie en plastique dans tout contexte.



- 63.1 Lors de la production d'une unité Infanterie, un joueur peut utiliser un pion Infanterie provenant du stock plutôt qu'une figurine en plastique.
- 63.2 Les joueurs peuvent remplacer leurs Infanteries en plastique par des pions à n'importe quel moment.
- 63.3 Lorsqu'un joueur possède un pion Infanterie sur une planète qui ne contient aucune de ses Infanteries en plastique ou dans la partie espace d'un système qui ne contient aucune de ses Infanteries en plastique, il doit remplacer le pion Infanterie par une des Infanteries en plastique de ses Renforts.
- S'il ne peut pas remplacer le pion, l'unité est détruite.
- 63.4 Les pions Infanterie ont des valeurs de un et trois. Les joueurs peuvent faire de la monnaie entre ces pions si nécessaire.

Thèmes associés : Pions Chasseur, Production d'unités

64. PLANÈTES

Les planètes fournissent aux joueurs des ressources et de l'influence. Les planètes se trouvent sur des tuiles Système et disposent chacune d'un nom, d'une valeur de ressources et d'une valeur d'influence. Certaines planètes disposent également de caractéristiques.



- 64.1 Les ressources d'une planète sont indiquées par la valeur la plus haute à gauche, qui est entourée de jaune.
- 64.2 L'influence d'une planète est indiquée par la valeur la plus basse à droite, qui est entourée de bleu.
- 64.3 La caractéristique d'une planète n'a pas d'effets de jeu inhérents, mais est parfois mentionnée dans certains effets. On distingue trois caractéristiques : culturelle, dangereuse et industrielle.



Planète culturelle



Planète dangereuse



Planète industrielle

- 64.4 Certaines planètes disposent d'une spécialité technologique, qui permet au joueur de les épuiser pour remplir un prérequis lors de la recherche de technologies.

64.5 CARTES PLANÈTE :

Chaque planète dispose d'une carte Planète sur laquelle figurent son nom, sa valeur de ressources, sa valeur d'influence et sa caractéristique (si elle en possède). Lorsqu'un joueur contrôle une planète, il conserve la carte Planète dans sa zone de jeu.

- 64.6 Une carte Planète dispose d'un état restauré et d'un état épuisé. Lorsqu'une planète est restaurée, elle est placée face visible. Lorsqu'une planète est épuisée, elle est placée face cachée.

64.7 Un joueur peut dépenser les ressources ou l'influence d'une planète restaurée.

64.8 Un joueur ne peut pas dépenser les ressources ou l'influence d'une planète épuisée.

Thèmes associés : Contrôle, Épuisé, Influence, Restauré, Ressources, Technologie, Tuiles Système

65. PLATEAU

Le plateau de jeu est composé de toutes les tuiles Système en jeu.

65.1 Le plateau comprend toutes les tuiles Système qui ont été placées pendant la mise en place, même si les bords de ces tuiles ne touchent aucune autre tuile Système, comme le système natal des Fantômes de Creuss.

Thèmes associés : Tuiles Système

66. POINTS DE VICTOIRE

Le premier joueur qui gagne 10 points de Victoire remporte la partie.

66.1 Les joueurs gagnent des points de Victoire de plusieurs façons, la plus fréquente étant la validation d'objectifs.

66.2 Chaque joueur utilise la Piste des points de Victoire pour indiquer combien de points de Victoire il a gagnés.

- Lorsque les joueurs utilisent le côté à 14 cases de la Piste des points de Victoire, la partie prend fin et le vainqueur l'emporte à 14 points de Victoire au lieu de 10.

66.3 Chaque joueur place l'un de ses pions Contrôle sur la case « 0 » de la Piste des points de Victoire pendant la mise en place.

66.4 Lorsqu'un joueur gagne des points de Victoire, il avance son pion Contrôle du nombre de cases correspondant au nombre de points de Victoire qu'il a gagnés.

- Le pion Contrôle d'un joueur doit toujours se trouver sur la case de la Piste des points de Victoire qui indique le nombre correspondant au nombre de points de Victoire qu'il a gagnés au cours de la partie. Un joueur ne peut pas gagner plus de 10 (ou 14) points de Victoire.

66.5 Lorsqu'une compétence se réfère au joueur ayant le « plus » ou le « moins » de points de Victoire, et que plusieurs joueurs sont à égalité, l'effet s'applique à tous les joueurs concernés par l'égalité.

66.6 Lorsqu'un joueur gagne un point de Victoire grâce à une loi, et que cette loi est défaussée, il ne perd pas ce point de Victoire.

66.7 La partie prend fin dès qu'un joueur atteint 10 points de Victoire. Si deux joueurs gagnent 10 points de Victoire pendant la même Phase de Statut, le joueur qui est le premier dans l'ordre d'initiative est désigné vainqueur, car il a validé ses objectifs avant l'autre joueur.

66.8 Si la partie prend fin parce que l'orateur n'a pas pu révéler une carte Objectif, le joueur ayant le plus de points de Victoire l'emporte. Si un ou plusieurs joueurs sont à égalité (s'ils disposent du même nombre de points de Victoire), le joueur concerné par l'égalité qui est le premier dans l'ordre d'initiative est déclaré vainqueur.

Thèmes associés : Carte Objectif, Carte Projet, Intrigue

67. POLITIQUE (CARTE STRATÉGIE)

La carte Stratégie « Politique » permet aux joueurs de piocher des cartes Action. En outre, le joueur actif choisit un nouvel orateur et peut regarder des cartes du paquet Projet. L'initiative de cette carte est « 3 ».

67.1 Pendant la Phase d'Action, si le joueur actif dispose de la carte Stratégie « Politique », il peut effectuer une action stratégique pour résoudre la compétence primaire de cette carte.

67.2 Pour résoudre la compétence primaire de la carte Stratégie « Politique », le joueur actif résout les effets suivants, dans l'ordre :

- i. Le joueur actif choisit n'importe quel joueur qui ne possède pas le pion Orateur. Il peut se désigner lui-même tant qu'il ne possède pas le pion Orateur. Le joueur choisi place le pion Orateur dans sa zone de jeu : il est désormais l'orateur.
- ii. Le joueur actif pioche deux cartes Action.

- iii. Le joueur actif regarde secrètement les deux cartes du dessus du paquet Projet. Ensuite, il place chaque carte au-dessus ou en dessous du paquet. S'il place les deux cartes au-dessous ou en dessous du paquet, il peut les placer dans l'ordre de son choix.

67.3 Après que le joueur actif a résolu la compétence primaire de la carte Stratégie « Politique », chaque autre joueur, en commençant par le joueur à la gauche du joueur actif et en continuant dans le sens horaire, peut dépenser un pion Commandement de sa Réserve stratégique pour piocher deux cartes Action.

Thèmes associés : Action stratégique, Carte Action, Carte Projet, Carte Stratégie, Orateur, Ordre d'initiative

68. PRODUCTION (COMPÉTENCE D'UNITÉ)

Pendant l'étape « Production » d'une action tactique, le joueur actif peut résoudre la compétence « Production » de chacune de ses unités qui se trouvent dans le système actif afin de produire des unités.

68.1 La compétence « Production » d'une unité, figurant sur sa Fiche Faction, est toujours suivie par une valeur. Cette valeur est le nombre maximal d'unités que cette unité peut produire.

- Si le joueur actif possède, dans le système actif, plusieurs unités qui disposent de la compétence « Production », il peut produire un nombre d'unités égal au maximum au total combiné de toutes les valeurs de production de ses unités se trouvant dans ce système.
- Lors de la production de Chasseurs ou d'Infanterie, chaque unité individuelle compte dans la limite de production d'un Dock Spatial. Lorsqu'un joueur ne peut produire qu'une unité mais qu'il souhaite produire l'une des unités précitées, il le peut, mais il ne produit qu'une unité tout en dépensant le coût total.

68.2 Lorsqu'un joueur produit des Vaisseaux en utilisant la compétence « Production », il doit les placer dans le système actif.

68.3 Lorsqu'un joueur produit des Forces terrestres, il doit placer ces unités sur des planètes qui contiennent une unité qui a utilisé sa compétence « Production ».

68.4 Lorsqu'un joueur utilise la compétence « Production » d'une unité se trouvant dans la partie espace d'un système pour produire des Forces terrestres, ces Forces terrestres peuvent être placées soit sur une planète que le joueur contrôle qui se trouve dans ce système, soit dans la partie espace de ce système.

- Lorsqu'un joueur place des Forces terrestres dans la partie espace d'un système, il ne peut pas dépasser sa Capacité dans ce système.

Thèmes associés : Bloqué, Dock Spatial, Production d'unités

69. PRODUCTION D'UNITÉS

La façon principale pour un joueur de produire de nouvelles unités est de résoudre les compétences « Production » de ses unités pendant une action tactique. Néanmoins, d'autres effets de jeu permettent également aux joueurs de produire des unités.

69.1 Chaque unité qu'un joueur peut produire dispose d'une valeur de Coût figurant sur sa Fiche Faction ou carte Technologie. Pour produire une unité, un joueur doit dépenser un nombre de ressources, en provenance des planètes qu'il contrôle, supérieur ou égal à la valeur de Coût de l'unité qu'il produit.

- Les ressources dépensées en trop pour payer une unité sont perdues.
- Lorsqu'un joueur produit plusieurs unités en même temps, il peut additionner les Coûts de toutes les unités qu'il produit pour créer un coût total avant de dépenser les ressources nécessaires.

69.2 Lorsque le Coût est accompagné de deux icônes (par exemple pour les Chasseurs et Forces terrestres), le joueur produit deux de ces unités pour ce prix.

- Chacune des deux unités compte dans le nombre total d'unités qu'un joueur peut produire.
- Un joueur peut décider de ne produire qu'une unité ; néanmoins, il doit payer la totalité du Coût.

69.3 Lorsqu'un joueur produit une unité en utilisant les compétences « Production » de ses unités pendant une action tactique, il suit les règles de la Capacité « Production » pour déterminer où il peut placer ses unités dans le système actif.

69.4 Lorsqu'un joueur produit une unité en utilisant une compétence en dehors d'une action tactique, cette compétence indique où le joueur peut placer les unités qu'il produit et combien d'unités il peut produire.

69.5 Un joueur est limité par le nombre d'unités contenues dans ses Renforts.

- S'il ne possède pas assez d'unités dans ses Renforts, il peut retirer des unités de n'importe quels systèmes qui ne contiennent pas l'un de ses pions Commandement et les placer dans ses Renforts. Ensuite, il peut produire n'importe quel nombre des unités qu'il a retirées. Il ne peut pas retirer une unité de cette façon s'il ne produit pas immédiatement une unité de ce type.

- Lorsqu'un joueur produit une unité Chasseur ou Infanterie, il peut utiliser un pion Chasseur ou Infanterie, selon le type d'unité qu'il produit, en provenance du stock, à la place d'une figurine en plastique.

69.6 Un joueur ne peut pas utiliser une unité bloquée pour produire des Vaisseaux, mais il peut l'utiliser pour produire des Forces terrestres.

Thèmes associés : Action tactique, Bloqué, Coût, Dock Spatial, Pions Chasseur, Pions Infanterie, Production

70. RELANCES

Certains effets de jeu indiquent au joueur de relancer des dés.

70.1 Lorsqu'un dé est relancé, son nouveau résultat est utilisé à la place de son résultat précédent.

70.2 Une même compétence ne peut pas être utilisée pour relancer le même dé plusieurs fois, mais plusieurs compétences peuvent être utilisées pour relancer un seul dé.

70.3 Les relances de dés doivent avoir lieu immédiatement après le lancer des dés, avant que d'autres compétences ou lancers de dés soit résolus.

Thèmes associés : Carte Action, Combat terrestre, Combat spatial, Compétences

71. RENFORTS

Les Renforts d'un joueur sont son stock personnel d'unités et de pions Commandement qui ne sont pas sur le plateau ou utilisés ailleurs.

71.1 Les éléments de jeu se trouvant dans les Renforts d'un joueur sont limités.

Thèmes associés : Limitations d'éléments de jeu, Pions Commandement, Unités

72. RÉSERVE DE FLOTTE

La Réserve de flotte d'un joueur est une zone figurant sur sa Fiche Commandement.

72.1 Le nombre de pions Commandement contenus dans la Réserve de flotte d'un joueur indique le nombre maximal de Vaisseaux autres que des Chasseurs qu'un joueur peut posséder dans un système.

72.2 Les joueurs placent les pions Commandement dans leurs Réserves de flotte symbole Vaisseau visible.

72.3 Si, à n'importe quel moment, le nombre de Vaisseaux d'un joueur dans un système dépasse le nombre de pions de sa Réserve de flotte, il choisit et détruit les Vaisseaux en trop dans ce système.

72.4 Les joueurs ne dépensent pas de pions Commandement de cette réserve.

Thèmes associés : Fiche Commandement, Pions Commandement, Tuiles Système, Vaisseaux

73. RESSOURCES

Les ressources représentent la valeur matérielle et l'industrie d'une planète. De nombreux effets de jeu, tels que la production d'unités, nécessitent que les joueurs dépensent des ressources.

- 73.1 Les ressources d'une planète sont la valeur la plus à gauche, entourée de jaune, sur la tuile Système et la carte Planète d'une planète.
- 73.2 Un joueur dépense les ressources d'une planète en épuisant sa carte.
- 73.3 Un joueur peut dépenser un bien commercial comme s'il s'agissait d'une ressource.

Thèmes associés : Biens commerciaux, Épuisé, Planètes, Production d'unités

74. RESTAURÉ

Les cartes disposent d'un état restauré, qui indique que les joueurs peuvent les épuiser ou résoudre leurs compétences.

- 74.1 Une carte qui est restaurée est placée face visible dans la zone de jeu d'un joueur ; une carte qui est épuisée est placée face cachée dans la zone de jeu d'un joueur.
- 74.2 Un joueur peut épuiser une carte Planète restaurée pour dépenser les ressources ou l'influence de cette carte Planète.
- 74.3 Un joueur peut épuiser certaines cartes Technologie restaurées pour résoudre les compétences de ces cartes.
 - Une telle technologie indiquera spécifiquement au joueur d'épuiser la carte, en tant que coût de la compétence.
- 74.4 Lorsqu'une carte est épuisée, un joueur ne peut ni résoudre les compétences de cette carte, ni dépenser les ressources ou l'influence de cette carte jusqu'à ce qu'elle soit restaurée.
- 74.5 Pendant l'étape « Restaurer les cartes », chaque joueur restaure toutes ses cartes épuisées en les retournant face visible.
- 74.6 Lorsqu'un joueur effectue une action stratégique, il épuise la carte Stratégie qu'il a choisie.
 - Cette carte sera restaurée plus tard, pendant la Phase de Statut.

Thèmes associés : Compétences, Épuisé, Phase de Statut

75. RIFT GRAVITATIONNEL

Un rift gravitationnel est une anomalie qui affecte les déplacements.

- 75.1 Un Vaisseau qui se déplace à travers ou sort d'un rift gravitationnel, à n'importe quel moment pendant son déplacement, applique +1 à sa valeur de Mouvement.
 - Un Vaisseau peut ainsi atteindre le système actif depuis un système plus éloigné.
- 75.2 Chaque Vaisseau qui se déplace à travers ou sort d'un rift gravitationnel lance un dé après son déplacement : s'il obtient un résultat de 1 à 3, ce Vaisseau est détruit.

Thèmes associés : Anomalies, Déplacement

76. ROUND

Un round est composé des quatre phases suivantes :

1. Phase de Stratégie
 2. Phase d'Action
 3. Phase de Statut
 4. Phase de Projet
- 76.1 Les joueurs sautent la Phase de Projet pendant les premiers temps de chaque partie. Une fois que le pion Gardiens est retiré de Mecatol Rex, la Phase de Projet est ajoutée à chaque round.
 - 76.2 Les tours des joueurs sont effectués pendant la Phase d'Action.
 - 76.3 Les compétences qui peuvent durer jusqu'à la fin du tour d'un joueur ne se prolongent pas pendant tout le round ou les autres phases du round. Ces effets s'achèvent à la fin du tour de ce joueur, avant que le tour du joueur suivant démarre.

Thèmes associés : Phase d'Action, Phase de Projet, Phase de Stratégie, Phase de Statut, Pion Gardiens

77. SDP

Un SDP (Système de défense planétaire) est une Structure qui permet au joueur de défendre son territoire face à des forces qui l'envahissent.

- 77.1 Chaque SDP dispose de la compétence « Canon spatial ».
- 77.2 La façon principale pour les joueurs d'acquérir des unités SDP est de résoudre la compétence primaire ou secondaire de la carte Stratégie « Construction ».
- 77.3 Une unité SDP est placée sur une planète. Chaque planète peut contenir un maximum de **deux** unités SDP.
- 77.4 Lorsque le SDP d'un joueur se trouve sur une planète qui contient une unité appartenant à un autre joueur et ne contient aucune de ses propres Forces terrestres, ce SDP est détruit.

Thèmes associés : Canon spatial, Structures

78. STRUCTURES

Une Structure est un type d'unité. Les unités SDP et Docks Spatiaux sont des Structures.

- 78.1 Les Structures sont toujours placées sur des planètes.
 - Le Dock Spatial spécifique à la faction « Usine flottante » du Clan de Saar est placé dans la partie espace d'un système.
- 78.2 Les Structures sont placées sur des planètes principalement en utilisant la carte Stratégie « Construction ».
- 78.3 Les Structures ne peuvent ni se déplacer ni être transportées.
- 78.4 Un joueur peut posséder au maximum **un** Dock Spatial sur chaque planète.
- 78.5 Un joueur peut posséder au maximum **deux** unités SDP sur chaque planète.

Thèmes associés : Construction, Dock Spatial, SDP, Unités

79. SUPERNOVA

Une supernova est une anomalie qui affecte les déplacements.

79.1 Un Vaisseau ne peut se déplacer ni dans ni à travers une supernova.

Thèmes associés : Anomalies, Déplacement

80. SYSTÈME ACTIF

Le système actif est le système qui est activé pendant une action tactique.

80.1 Lorsqu'un joueur effectue une action tactique, il active un système en plaçant un pion Commandement de sa Réserve tactique sur ce système. Ce système est le système actif.

80.2 Un joueur **ne peut pas** activer un système qui contient déjà un de ses pions Commandement.

80.3 Un joueur **peut** activer un système qui contient des pions Commandement qui correspondent aux factions des autres joueurs.

80.4 Un système reste actif toute la durée de l'action tactique pendant laquelle il a été activé.

Thèmes associés : Action tactique, Déplacement

81. TECHNOLOGIE

Les cartes Technologie permettent aux joueurs d'améliorer des unités et d'acquérir de puissantes compétences.

81.1 Chaque joueur place toute technologie qu'il a gagnée face visible à côté sa Fiche Faction. Il **détient** ces cartes pour toute la partie et peut utiliser leurs compétences.

81.2 Un joueur ne détient pas les cartes Technologie de son paquet Technologie.

81.3 Un joueur peut gagner des cartes Technologie en provenance de son paquet Technologie en effectuant une recherche de technologie.

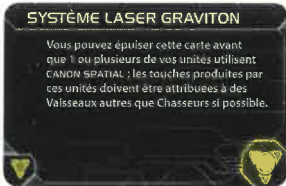
- Les compétences à la fois primaire et secondaire de la carte Stratégie « Technologie » permettent à un joueur de rechercher une technologie.

81.4 Les cartes Technologie qu'un joueur n'a pas gagnées restent dans son paquet Technologie. Un joueur peut consulter son paquet Technologie à tout moment.

81.5 Lorsqu'une compétence indique à un joueur de **gagner** une technologie, il ne la recherche pas : il la prend dans son paquet Technologie et la place dans sa zone de jeu, en ignorant les prérequis.

81.6 Certaines technologies sont des améliorations d'unité. Les améliorations d'unité portent le même nom qu'une unité figurant sur la Fiche Faction d'un joueur.

- Les joueurs placent les améliorations d'unité qu'ils gagnent face visible sur leurs Fiches Faction, afin qu'elles recouvrent l'unité qui porte le même nom que cette carte Amélioration.



81.7 Les technologies qui ne sont pas des améliorations d'unité disposent d'un symbole coloré, figurant en bas à droite et au dos de la carte, qui indique la couleur de cette technologie.

- La couleur d'une technologie n'a pas d'effet de jeu inhérent ; néanmoins, chaque technologie qu'un joueur détient peut remplir un prérequis de la couleur correspondante lors de la recherche d'une autre technologie.
- Les améliorations d'unité n'ont pas de couleur et ne remplissent pas de prérequis.
- On distingue des technologies des quatre couleurs suivantes :



Biotique



Militaire



Propulsion



Cybernétique

81.8 La plupart des cartes Technologie affichent une colonne de symboles colorés en bas à gauche de la carte. Chaque symbole de cette colonne est un prérequis.

- Les prérequis d'une carte Technologie indiquent le nombre et la couleur de technologies qu'un joueur doit détenir pour rechercher cette carte Technologie.

81.9 RECHERCHE DE TECHNOLOGIE

Un joueur peut effectuer une recherche de technologie en résolvant la compétence soit primaire soit secondaire de la carte Stratégie « Technologie » pendant la Phase d'Action. D'autres effets de jeu peuvent également indiquer au joueur de rechercher une technologie.

81.10 Pour rechercher une technologie, un joueur gagne cette carte Technologie de son paquet Technologie et la place dans sa zone de jeu, à côté de sa Fiche Faction.

- Les joueurs placent les améliorations d'unité qu'ils gagnent face visible sur leurs Fiches Faction, afin qu'elles recouvrent l'unité qui porte le même nom que cette carte Amélioration.



- 81.11 Un joueur ne peut pas rechercher une technologie de faction qui ne correspond pas à sa faction.
- 81.12 Lors d'une recherche de technologie, un joueur doit remplir chacun des prérequis d'une technologie pour la rechercher. Pour remplir les prérequis d'une technologie, il doit détenir une technologie de la couleur correspondante pour chaque symbole de prérequis figurant sur la carte Technologie qu'il souhaite rechercher.
- Les symboles de prérequis sont présentés sous la forme de symboles en bas à gauche de la carte.
 - Les technologies d'amélioration d'unité n'ont pas de couleur et ne remplissent pas de prérequis.
 - Les joueurs peuvent utiliser certaines compétences ou spécialités technologiques pour ignorer certains prérequis.

81.13 SPÉCIALITÉS TECHNOLOGIQUES

Une spécialité technologique est un symbole Technologie figurant sur certaines planètes.

81.14 Lors d'une recherche de technologie, un joueur peut épuiser une planète qu'il contrôle qui dispose de la spécialité technologique pour ignorer un symbole de prérequis du type correspondant sur la carte Technologie qu'il recherche.

81.15 Si la carte Planète est déjà épuisée, elle ne peut pas être utilisée pour ignorer un prérequis.

Thèmes associés : Action stratégique, Améliorations d'unité, Carte Stratégie, Épuisé, Ordre d'initiative, Pions Commandement, Ressources, Technologie (Carte Stratégie)

82. TECHNOLOGIE (CARTE STRATÉGIE)

La carte Stratégie « Technologie » permet aux joueurs de rechercher de nouvelles technologies. La valeur d'initiative de cette carte est « 7 ».

- 82.1 Pendant la Phase d'Action, si le joueur actif possède la carte Stratégie « Technologie », il peut effectuer une action stratégique pour résoudre la compétence primaire de cette carte.
- 82.2 Pour résoudre la compétence primaire de la carte Stratégie « Technologie », le joueur actif peut rechercher une technologie de son choix. Ensuite, il peut dépenser six ressources pour rechercher une technologie supplémentaire de son choix.
- 82.3 Après que le joueur actif a résolu la compétence primaire de la carte Stratégie « Technologie », chaque autre joueur, en commençant par le joueur à la gauche de joueur actif et en continuant dans le sens horaire, peut dépenser un pion Commandement de sa Réserve stratégique et quatre ressources pour rechercher une technologie de son choix.

Thèmes associés : Action stratégique, Carte Stratégie, Ordre d'initiative, Ressources, Technologie

83. TRANSACTIONS

Une transaction permet aux joueurs d'échanger des commodités, des biens commerciaux et des billets à ordre.

- 83.1 Pendant son tour, le joueur actif peut résoudre jusqu'à une transaction avec chacun de ses voisins.
- Un joueur peut résoudre une transaction à n'importe quel moment pendant son tour, même pendant un combat.
- 83.2 Pour résoudre une transaction, un joueur donne n'importe quel nombre de biens commerciaux et de commodités, ainsi que jusqu'à un billet à ordre à un voisin en échange de n'importe quel nombre de biens commerciaux et de commodités et jusqu'à un billet à ordre.
- Les Émirats d'Hacan peuvent également échanger des cartes Action avec d'autres joueurs au cours de transactions.
- 83.3 Une transaction ne doit pas forcément être équilibrée. Un joueur peut échanger des éléments de jeu d'une valeur inégale ou donner des éléments de jeu sans rien recevoir en retour.
- Les joueurs se mettent d'accord sur les termes de la transaction avant d'échanger des éléments de jeu. Après que les éléments de jeu ont été échangés, la transaction ne peut plus être annulée.
- 83.4 Les joueurs peuvent résoudre une transaction comme élément d'un accord.
- 83.5 Pendant chaque étape de « Vote » de la Phase de Projet, un joueur peut effectuer une transaction avec chaque autre joueur, même si ces joueurs ne sont pas ses voisins.

Thèmes associés : Accords, Biens commerciaux, Billets à ordre, Commodités, Voisins

84. TRANSPORT

Lorsqu'un Vaisseau se déplace, il peut transporter n'importe quelle combinaison de Chasseurs et de Forces terrestres, mais le nombre d'unités qu'il transporte ne peut pas dépasser la valeur de Capacité de ce Vaisseau.

84.1 Le Vaisseau peut embarquer et transporter des Chasseurs et des Forces terrestres lorsqu'il se déplace. Pendant une action tactique, il peut embarquer et transporter des unités du système actif, du système dans lequel il a démarré son déplacement et de chaque système à travers lequel il se déplace.

- Les unités transportées ne peuvent être déposées que dans le système actif.

84.2 Les Chasseurs et Forces terrestres qu'un Vaisseau transporte doivent se déplacer avec le Vaisseau et rester dans la partie espace du système.

84.3 Les Chasseurs et Forces terrestres **ne peuvent pas** être embarqués à partir d'un système qui contient un des pions Commandement de leur faction autre que le système actif.

84.4 Un joueur peut faire atterrir des Forces terrestres sur une planète d'un système pendant l'étape « Invasion » d'une action tactique.

Thèmes associés : Action tactique, Capacité, Déplacement, Invasion

85. TUILES SYSTÈME

Une tuile Système représente une zone de la galaxie. Les joueurs placent les tuiles Système pendant la mise en place pour créer le plateau.

85.1 Le dos de chaque tuile Système est vert, bleu ou rouge.

85.2 Les tuiles Système au dos vert sont des systèmes natals. Chaque système natal est spécifique à l'une des factions du jeu.

85.3 Les tuiles Système au dos bleu contiennent chacune une ou plusieurs planètes.

85.4 Les tuiles Système au dos rouge sont des anomalies ou des systèmes qui ne contiennent pas de planètes.

85.5 Les planètes se trouvent dans des systèmes. Les Forces terrestres et les Structures sont toujours placées sur des planètes.

85.6 Les zones d'une tuile Système qui ne sont pas des planètes sont appelées partie espace. Les Vaisseaux sont toujours placés dans la partie espace.

Thèmes associés : Adjacent, Anomalies, Planètes, Trous de ver, Vaisseaux

86. TROUS DE VER

Certains systèmes contiennent des Trous de ver. Les systèmes qui contiennent des Trous de ver identiques sont adjacents.

86.1 On distingue deux types de Trous de ver de base : alpha et bêta.

86.2 Les unités SDP qui sont améliorées par la technologie d'amélioration d'unité « SDP II – Canon spatial longue portée » peuvent utiliser leurs compétences « Canon spatial » à travers les Trous de ver.

86.3 Les joueurs peuvent être voisins et effectuer des transactions à travers les Trous de ver.

86.4 Il existe un type de Trou de ver avancé : delta. Ce Trou de ver suit les mêmes règles que les Trous de ver normaux.

- Ce Trou de ver est présent sur la tuile Système Porte de Creuss et la tuile Système natal des Fantômes de Creuss.

Thèmes associés : Adjacent, Déplacement, Tuiles Système, Voisins

87. UNITÉS

Une unité est représentée par une figurine en plastique.

87.1 On distingue trois types d'unités : les Vaisseaux, les Forces terrestres et les Structures.

87.2 Les unités suivantes sont disponibles dans chaque couleur :

- 3 Docks Spatiaux
- 6 unités SDP
- 8 Destroyers
- 8 Croiseurs
- 2 Soleils de Guerre
- 12 Infanteries
- 10 Chasseurs
- 4 Transporteurs
- 5 Cuirassés
- 1 Vaisseau amiral

87.3 Les unités se trouvent soit sur le plateau soit dans les Renforts d'un joueur.

Thèmes associés : Forces terrestres, Structures, Vaisseaux

88. VAISSEAUX

Un Vaisseau est un type d'unité comprenant les Transporteurs, les Croiseurs, les Cuirassés, les Destroyers, les Chasseurs et les Soleils de Guerre. Chaque Race possède également un Vaisseau amiral unique.

88.1 Les Vaisseaux sont toujours placés dans la partie espace.

88.2 Un joueur peut posséder, dans un système, un nombre de Vaisseaux inférieur ou égal au nombre de pions Commandement de sa Réserve de flotte.

- Les Chasseurs ne comptent pas dans la limite de Réserve de flotte mais comptent dans la Capacité d'un joueur.

88.3 Les Vaisseaux peuvent posséder certains des attributs suivants (ou tous) : Coût, Combat, Déplacement et Capacité. Ces attributs figurent à la fois sur la Fiche Faction et sur les cartes Technologie des Vaisseaux.

Thèmes associés : Capacité, Combat, Combat spatial, Coût, Déplacement, Réserve de flotte, Unités

89. VOISINS

Deux joueurs sont voisins s'ils possèdent tous deux une unité ou contrôlent tous deux une planète se trouvant dans le même système. Ils sont également voisins s'ils possèdent tous deux une unité ou contrôlent tous deux une planète dans des systèmes adjacents.

89.1 Les joueurs peuvent résoudre des transactions avec leurs voisins.

89.2 Les joueurs sont voisins lorsque les systèmes sont adjacents grâce à un Trou de ver.

89.3 Les joueurs sont voisins avec les Fantômes de Creuss lorsque la compétence de faction « Intrication quantique » des Fantômes de Creuss rend des systèmes adjacents du point de vue du joueur incarnant les Fantômes de Creuss.

Thèmes associés : Billets à ordre, Transactions, Voisins

INDEX

Cet Index renvoie à des numéros de paragraphes, et pas à des numéros de page. Le nombre apparaissant après chaque entrée correspond à un numéro de paragraphe du Glossaire. Les informations pertinentes concernant cette entrée se trouvent dans le paragraphe portant ce numéro ou dans un paragraphe précédé d'une puce de cette section.

- A**
- Accords, 1.0
 - Comprenant des transactions, 1.1
 - Contraignant, 1.3
 - Moment de conclusion, 1.1
 - Non contraignant, 1.4
 - Action d'élément de jeu, 2.0
 - Résolution complète, 2.3
 - Résolution, 2.2, 2.3
 - Action stratégique, 3.0
 - Compétence primaire, 3.0
 - Compétence secondaire, 3.1
 - Résolution de carte Stratégie, 3.3, 3.4
 - Action tactique, 4.0
 - Combat spatial, 25.0
 - Déplacement, 36.2
 - Invasion, 47.0
 - Offensive avec canons spatiaux, 17.2
 - Production, 68.0
 - Résolution, 4.1 à 4.6
 - Actions
 - Action d'élément de jeu, 2.0
 - Action stratégique, 3.0
 - Action tactique, 4.0
 - « Action » (texte d'effets)
 - Action d'élément de jeu, 2.1
 - Activation, 4.1
 - Adjacent, 5.0
 - Systèmes adjacents, 5.0
 - Trous de ver, 5.1
 - Unités et planètes adjacentes, 5.2
 - Voisins, 89.0
 - Adversaire, 6.0
 - Améliorations d'unités, 7.0
 - Capacité, 18.0
 - Combat, 24.0
 - Coût, 32.0
 - Effets, 7.4
 - Flèches blanches, 7.3
 - Mouvement, 52.0
 - Virus Nekro, 7.1
 - Placement, 7.2
 - Annuler
 - Cartes Action, 19.8
 - Anomalies, 8.0
 - Champ d'astéroïdes, 23.0
 - Nébuluse, 53.0
 - Rift gravitationnel, 75.0
 - Supernova, 79.0
 - Types, 8.2, 8.3
 - Attachement, 9.0
 - Attacher une carte, 9.1
 - Attaquant, 10.0
 - Attribut
 - Capacité, 18.0
 - Combat, 24.0
 - Coût, 32.0
 - Mouvement, 52.0
- B**
- Barrage anti-chasseur, 11.0
 - Attribution des touches, 11.2
 - Lancer de barrage anti-chasseur, 11.1
 - Relances, 11.1
 - Résolution, 11.1, 11.2
 - Valeurs, 11.1
 - Biens commerciaux, 12.0
 - Dépenser des biens commerciaux, 12.3, 12.4
 - Fiche Commandement, 41.0
 - Gagner des biens commerciaux, 12.2
 - Phase de Stratégie, 59.2
 - Pions, 12.1
 - Transaction, 12.5
 - Transformation, 28.5, 28.6
 - Billets à ordre, 13.0
 - Élimination de joueur, 13.7
 - Résolution, 13.1 à 13.3
 - Transactions, 13.4 à 13.6
 - Bloqué, 14.0
 - Bombardement, 15.0
 - Attribution des touches, 15.2
 - Bouclier planétaire, 16.0
 - Compétence « Harcèlement », 15.1
 - Lancer de bombardement, 15.1
 - Plusieurs planètes, 15.1
 - Relances, 15.1
 - Résolution, 15.1, 15.2
 - Valeurs, 15.1
 - Bouclier planétaire, 16.0
 - Arme bactériologique X-89, 16.1
 - Compétence « Déplacement », 16.2
 - Boucliers planétaires
 - Soleils de Guerre, 16.3
- C**
- Canon spatial, 17.0
 - Défense avec canons spatiaux, 17.6
 - Attribution de touches, 17.8
 - Résolution, 17.7, 17.8
 - Valeur, 17.7
 - Offensive avec canons spatiaux, 17.2
 - Attribution des touches, 17.5
 - Lancer de canon spatial, 17.3
 - Résolution, 17.2, 17.4
 - Valeur, 17.3
 - SDP, 77.1
 - Capacité d'un système
 - Capacité, 18.0
 - Limitations, 18.2
 - Transport, 18.1
 - Unités en trop, 18.3
 - Caractéristiques, 64.3
 - Carte Action, 19
 - Action d'élément de jeu, 2.1
 - Annulation, 19.8
 - Illustrations, 19.1 à 19.3
 - Jouer, 19.7
 - Main (limitations), 19.4
 - Plusieurs en même temps, 19.9, 19.10
 - Secret, 19.5
 - Carte Objectif, 20.0
 - Conditions, 20.4
 - Moment de résolution, 20.3
 - Objectifs publics, 20.11
 - Contrôle du système natal, 20.16
 - Impossibilité d'en révéler, 20.15
 - Organisation, 20.13 à 20.15
 - Révéler, 20.14
 - Valider, 20.12
 - Objectifs secrets, 20.17
 - Gagner des objectifs secrets, 20.20, 20.21
 - Limitation, 46.4
 - Points de Victoire, 20.2
 - Types, 20.1
 - Validation
 - Limitations, 20.6 à 20.8
 - Objectifs publics, 20.12
 - Objectifs secrets, 20.18, 20.19
 - Règles générales, 20.5 à 20.8
 - Carte Planète, 64.5
 - Attachement, 9.1, 9.2
 - Contrôle, 64.5
 - Épuisée, 64.6
 - Restaurée, 64.6
 - Carte Projet, 21.0
 - Directives, 21.7, 21.8
 - Résolution, 21.8
 - Issues, 57.17
 - Lois, 21.2 à 21.6
 - Attachement, 9.0
 - Détenir une loi, 21.4
 - Résolution des issues « Contre », 21.6
 - Résolution des issues « Pour », 21.3
 - Phase de Projet, 57.0
 - Résolution, 57.2
 - Types, 21.1
 - Vote, 57.5
 - Cartes
 - Carte Action, 19.0
 - Carte Objectif, 20.0
 - Carte Projet, 21.0
 - Carte Stratégie, 22.0
 - Construction, 30.0
 - Diplomatie, 37.0
 - Gouvernance, 44.0
 - Cartes Technologie, 81.0
 - Carte Stratégie, 22.0
 - « Commerce » (carte), 27.0
 - « Construction » (carte), 30.0
 - « Diplomatie » (carte), 37.0
 - « Gouvernance » (carte), 44.0
 - « Guerre » (carte), 43.0
 - « Intrigue » (carte), 46.0
 - « Politique » (carte), 67.0
 - « Technologie » (carte), 82.0
 - Chiffres d'initiative, 22.5, 22.6
 - Choix, 22.1
 - Compétences primaires, 22.7
 - Compétences secondaires, 22.7
 - Épuisée, 22.2
 - Placement, 22.8
 - Restaurée, 22.2
 - Cartes Technologie, 81.0
 - Action d'élément de jeu, 2.1
 - Améliorations d'unités, 81.6
 - Capacité, 18.0
 - Combat, 24.0
 - Couleurs, 81.7
 - Coût, 32.0
 - Détention de cartes, 81.1, 81.2
 - Gagner des cartes, 81.3 à 81.5
 - Mouvement, 52.0
 - Prérequis, 81.8
 - Rechercher une technologie, 81.9 à 81.12
 - Spécialités technologiques, 81.10 à 81.12
 - Champ d'astéroïdes, 23.0
 - Déplacement de Vaisseaux, 23.1
 - Chasseurs
 - Pions Chasseur, 61.0
 - Combat
 - Adversaire, 6.0
 - Attaquant, 10.0
 - Attribut, 24.0
 - Icônes Explosion, 24.2
 - Combat spatial, 25.0
 - Combat terrestre, 26.0
 - Défenseur, 34.0
 - Combat spatial, 25.0
 - Adversaire, 6.0
 - Annonce de retraite, 25.4
 - Attaquant, 10.0
 - Attribution des touches, 25.6
 - Barrage anti-chasseur, 17.8
 - Défenseur, 34.0
 - Lancers de combat, 25.5
 - Résolution, 25.3 à 25.7
 - Retraite, 25.7
 - Combat terrestre, 26.0
 - Adversaire, 6.0
 - Attaquant, 10.0
 - Attribution de touches, 26.0
 - Défenseur, 34.0
 - Destruction d'unités, 26.2
 - Fin, 26.4
 - Contrôle, 47.5
 - Lancer de dés, 26.1
 - Lancers de combat, 26.1
 - Résolution, 26.1, 26.2
 - Unités restantes
 - À deux joueurs, 26.3
 - À aucun joueur, 26.4
 - À un joueur, 26.4
 - « Commerce » (carte Stratégie), 27.0
 - Compétence primaire, 27.1
 - Résolution, 27.1 à 27.4
 - Compétence secondaire, 27.5
 - Résolution, 27.5
 - Gagner des biens commerciaux, 27.2
 - Réapprovisionner ses commodités, 27.3
 - Commodités, 28.0
 - « Commerce » (carte Stratégie), 27.3
 - Dépense, 28.7
 - Fiche Faction, 28.2
 - Pions, 28.1
 - Réapprovisionnement, 28.3, 28.4
 - Transaction, 28.5
 - Transformation, 28.5, 28.6
 - Compétence secondaire, 29.7
 - Compétences d'unités
 - Barrage anti-chasseur, 11.0
 - Bombardement, 15.0
 - Bouclier planétaire, 16.0
 - Canon spatial, 17.0
 - Dégâts encaissés, 33.0
 - Compétences, 29.19
 - Action d'élément de jeu, 29.3
 - « Action » (texte d'effets), 29.3
 - Adversaire, 6.1
 - « Après » (texte d'effets), 29.14
 - Billets à ordre, 13.1, 13.3
 - Carte Action, 19.6
 - Carte Projet, 29.20
 - « Ce système ou planète » (texte d'effet), 29.23
 - Compétences d'unités, 29.8
 - Barrage anti-chasseur, 11.0
 - Bombardement, 15.0
 - Compétences de factions, 29.21
 - Coût, 29.9, 29.10
 - Objectifs, 20.10
 - Déplacement, 36.8, 36.9
 - « Fin de tour » (texte d'effet), 76.3
 - Moment de résolution, 29.11
 - « Ne peut pas » (texte d'effet), 29.4
 - Obligatoire, 29.6
 - « Quand » (texte d'effet), 29.13, 29.14
 - Résolution complète, 29.7, 29.8
 - Résolution partielle, 29.7
 - Conditions de fin de partie, 66.7, 66.8
 - « Construction » (carte Stratégie), 30.0
 - Compétence primaire, 30.1, 30.2
 - Résolution, 30.2
 - Compétence secondaire, 30.3
 - Résolution, 30.3
 - Placement de structures, 30.4
 - Contrôle
 - Planètes, 31.0
 - Indiquer le contrôle, 31.3
 - Perdre le contrôle, 31.5 à 31.7
 - Prendre le contrôle, 31.1, 31.2
 - Structures des joueurs, 47.5
 - Coût
 - Attribut, 32.0
 - Chasseurs, 69.2
 - Compétences, 29.9
 - Épuiser, 40.4
 - Objectifs, 20.10
 - Forces terrestres, 69.2
 - Production d'unités, 69.1
 - Structures, 32.3
- D**
- Défense avec canons spatiaux
 - Lancer de canon spatial, 17.7
 - Défenseur, 34.0
 - Dégâts encaissés, 33.0
 - Annulation de touches, 33.1
 - Destruction, 33.5
 - Moment d'utilisation, 33.1
 - Résolution, 33.1
 - Unité endommagée, 33.1 à 33.3
 - Déplacement, 36.0
 - Déplacement par une action tactique, 36.2
 - Restrictions, 36.4
 - Valeur de Mouvement, 36.3, 36.4
 - Déplacement par une compétence, 36.8, 36.9
 - Transport
 - Dés
 - Lancer de barrage anti-chasseur, 11.1
 - Lancer de bombardement, 15.1
 - Lancer de canon spatial
 - Défense avec canons spatiaux, 17.7
 - Offensive avec canons spatiaux, 17.3
 - Lancer de combat
 - Combat terrestre, 26.1
 - Limitations d'éléments de jeu, 49.1

- Relances**, 70.0
Moment d'effectuer une relance, 70.3
Relances multiples, 70.2
Résultats de relance, 70.1
- Détruit**, 35.0
Attribution des touches, 35.1
Combat terrestre, 26.2
Contrôle de planète
Défense avec canons spatiaux, 17.8
Dégâts encaissés, 33.5
Dock Spatial, 38.4
Limitation de Réserve de flotte, 72.3
Objectifs, 20.9
Offensive avec canons spatiaux, 17.5
Rift gravitationnel, 75.2
SDP, 77.4
Structures
Contrôle de planète, 47.5
- « **Diplomatie** » (carte Stratégie), 37.0
Compétence primaire, 37.1, 37.2
Résolution, 37.2
Compétence secondaire, Résolution, 30.3
- Directives**, 21.7, 21.8
Résolution, 21.8
- Dock Spatial**, 38.0
Acquisition, 38.2
Nombre par planète, 78.4
Placement, 38.3
« **Production** » (compétence), 38.1
- E**
Effets d'« action »
Élimination, 39.0
Billets à ordre, 39.4
Conditions d'élimination, 39.1
Éléments de jeu du joueur, 39.2
Projets détenus, 39.3
- Épuisé**, 40.0
Cartes Stratégie, 40.5
Dépenser de l'influence, 40.3
Dépenser des ressources, 40.3
Épuiser des cartes, 40.1
Cartes Planète, 64.6
Restaurer des cartes, 40.2
Exprimer des votes, 57.6 à 57.17
- F**
Fiche Commandement, 41.0
Biens commerciaux, 41.2
Pions Commandement, 41.1
Placement, 41.3
Réserve de flotte, 72.0
- Fiche Faction**
Action d'élément de jeu, 2.1
Capacité, 18.0
Combat, 24.0
Commodités, 28.2
Coût, 32.0
Flèches blanches, 7.3
Mouvement, 52.0
- Fin de partie**, 20.15
Flèches blanches, 7.3
Forces terrestres, 42.0
Faire atterrir des Forces terrestres, 47.2
Limitations, 42.3
Placement, 42.1, 42.2
- G**
Gagner la partie, 66.7, 66.8
Impossibilité de révéler des objectifs, 20.15
« **Gouvernance** » (carte Stratégie), 44.0
- Compétence primaire, 44.1, 44.2
Compétence secondaire, 44.3
Placement du pion
Commandement, 44.4
Résolution, 44.2
- « **Guerre** » (carte Stratégie), 43.0
Compétence primaire, 43.1
Résolution, 43.1, 43.2
Compétence secondaire, 43.3
Résolution, 43.3
Pions Commandement, 43.1
Redistribution des pions, 43.2
- I**
Infanterie, 42.0
Pions Infanterie, 63.0
- Influence**, 45.0
Dépenser de l'influence, 45.2
Pion Gardien, 60.2
Objectifs, 20.10
Vote, 57.6
Dépenser des biens commerciaux, 45.3
Valeur, 45.1
- « **Intrigue** » (carte Stratégie), 46.0
Compétence secondaire, 46.3
Limitation d'Objectifs secrets, 46.4
Résolution, 46.2
- Invasion**, 47.0
Bombardement, 15.0
Résolution, 47.1, 47.2
Combat terrestre, 26.0
Résolution, 26.1
Défense avec canons spatiaux, 17.6
Résolution, 17.7, 17.8
Faire atterrir des Forces terrestres, 47.2
Prendre le contrôle, 47.5
Résolution, 47.1 à 47.5
- Issues**, 57.17
Égalités, 57.19
Prédictions, 57.22
Résolution, 57.18
- J**
Joueur actif, 48.0
- L**
Lancers
Lancer de barrage anti-chasseur, 11.1
Lancer de canon spatial
Offensive avec canons spatiaux, 17.3
Lancer de combat
Combat terrestre, 26.1
Lancers de bombardement, 15.1
Lancers de canon spatial
Défense avec canons spatiaux, 66.7
- Limitations d'éléments de jeu, 49.0
Cartes, 49.5
Dés, 49.1
Pions, 49.2
Unités, 49.4
- Lois**, 21.2 à 21.6
Attachement, 9.0
Détenition d'une loi, 9.4
Effets une fois défaussée, 9.5
Résolution des élections, 9.3
Résolution des issues
« **Contre** », 9.6
Résolution des issues
« **Pour** », 9.3
- M**
Mecatol Rex, 50.0
Mettre fin à la partie
Plus d'objectifs à révéler, 20.15
- Mise en place, page 2
Modificateurs, 51.0
Combat spatial
Nébuleuse, 53.0
Déplacement
Rift gravitationnel, 75.1
Notation, 51.1, 51.2
- N**
Nébuleuse, 53.0
Défenseur, 34.0
Déplacement de Vaisseaux, 53.1, 53.2
- O**
Objectifs publics, 20.11
Contrôle du système natal, 20.16
Impossibilité d'en révéler, 20.15
Organisation, 20.13
Révélation, 20.14
Validation, 20.12
- Objectifs secrets, 20.17
Gagner des Objectifs secrets, 20.20
Limitation, 46.4
Validation, 20.19, 20.19
- Offensive avec canons spatiaux
Orateur, 54.0
Égalité pendant un vote, 57.19
Objectif public
Impossibilité d'en révéler, 20.16
Organisation, 20.13
Révélation, 20.14
- Ordre d'initiative, 55.0
- P**
Paquets
Paquet vide, 49.5
- Parties à quatre joueurs
Choisir des cartes Stratégie, 59.1
Ordre d'initiative, 55.3
Passer, 56.4
- Parties à trois joueurs
Choix des cartes Stratégie, 59.1
Ordre d'initiative, 55.3
Passer, 56.4
- Passer
Phase d'Action, 56.2 à 56.5
« **peut** » (texte d'effets), 29.5
Phase d'Action, 56.0
Action d'élément de jeu, 2.0
Action stratégique, 3.0
Action tactique, 4.0
Déplacement, 36
Joueur actif, 48.1
Ordre d'initiative, 55.0
Ordre de tour, 56
Passer, 56.2, 56.5
Tours des joueurs, 56.0
- Phase de Projet, 57.0
Intégration au round, 60.4
Premier projet, 57.2
Restaurer les planètes, 57.4
Résolution, 57.2 à 57.4
Révélation de projets, 57.2
Second projet, 57.3
Sautée en début de partie, 57.1
Vote, 57.5 à 57.16
- Phase de Statut, 58.0
Gagner des pions
Commandement, 58.5
Piocher des cartes Action, 58.3
Redistribuer les pions
Commandement, 58.5
Rendre les cartes Stratégie, 58.8
Réparer les unités, 58.7
- Résolution, 58.1 à 58.8
Restaurer des cartes, 58.6
Retirer les pions
Commandement, 58.4
Révéler des Objectifs publics, 58.2
Valider des objectifs, 58.1
- Phase de Stratégie, 59.0
Choix des cartes Stratégie, 59.1
Placement de biens commerciaux, 59.2
Résolution, 59.1, 59.2
- Phases
Phase d'Action, 56.0
Phase de Projet, 57.0
Phase de Statut, 58.0
Phase de Stratégie, 59.0
- « **Politique** » (carte Stratégie), 67.0
Pion Gardiens, 60.0
Déplacement, 60.1
Invasion, 60.2
Placement, 50.1
Point de Victoire, 60.3
Retrait, 60.2, 60.3
- Pions
Dépenser
Objectifs, 20.10
Pion Gardiens, 60.0
Pions Commandement, 62.0
Pions Commodité, 28.0
Pions Contrôle
Objectifs publics, 20.12
Objectifs secrets, 20.18
Piste des points de Victoire, 66.3
Planètes sans unités, 31.4
Pions Bien commercial, 12.0
Pions Infanterie, 63.0
- Pions Chasseur, 61.0
Pions Commandement, 62.0
Action stratégique, 62.5
Action tactique, 62.4
Activation de système, 80.1
Fiche Commandement, 41.0
Gagner des pions
Commandement, 62.2, 62.3
Placement, 62.1
Redistribution, 58.5
Retirer des pions
Commandement, 58.4
Transport, 84.3
- Pions Contrôle
Objectifs publics, 20.12
Objectifs secrets, 20.18
Piste des points de Victoire, 66.3
Planètes sans unités, 31.4
- Pions Infanterie, 63.0
Planète culturelle, 64.3
Planète dangereuse, 64.3
Planète industrielle, 64.3
Planètes, 64.0
Caractéristiques, 64.3
Influence, 64.2
Dépenser l'influence, 64.7
Ressource, 64.1
Ressources, 73.0
Dépenser les ressources, 64.8
Spécialité technologique, 64.4
- Plateau, 65.0
Fantômes de Creuss, 65.1
Mecatol Rex, 50.0
- Points de Victoire, 66.0
Cartes Objectifs, 20.2
Gagner des points de Victoire, 66.4
Le moins de, 66.5
Le plus de, 66.5
Lois, 66.6
Pion Gardiens, 69.3
- Piste des points de Victoire, 66.2
« **Politique** » (carte Stratégie), 67.0
Compétence primaire, 67.1, 67.2
Résolution, 67.2
Compétence secondaire, 67.3
Résolution, 67.3
- Production** (compétence d'unité), 68.0
Bloqué, 14.1
Placement d'unités, 68.2 à 68.4
Valeur, 68.1
- Production d'unités**, 69.0
Coût, 69.1
Chasseurs, 69.2
Forces terrestres, 69.2
Docks Spatiaux bloqués, 69.6
Limitations des Renforts, 69.5
Placement, 69.3, 69.4
- Q**
« **quand** » (texte d'effets)
- R**
Réapprovisionnement des commodités, 28.3, 28.4
Recherche de technologie, 81.9 à 81.12
Spécialités technologiques, 81.10 à 81.12
- Relancer les dés
Moment de relance, 70.3
Relances multiples, 70.2
- Relances, 70.0
Résultats, 70.1
- Renforts, 71.0
Pions Commandement, 62.0
Limitation d'éléments de jeu, 62.3
Unités, 87.3
- Réparation, 58.7
- Réserve de flotte, 72.0
Dépenser des pions
Commandement, 72.4
Destruction de Vaisseaux, 72.3
Fiche Commandement, 41.0
Limitations des Vaisseaux autres que Chasseurs, 72.1
Placement de pion
Commandement, 72.2
- Réserve stratégique
Fiche Commandement, 41.0
- Réserve tactique
Fiche Commandement, 41.0
- Ressources, 73.0
Dépenser des biens commerciaux, 73.3
Dépenser des ressources
Objectifs, 20.10
- Restauré, 74.0
Restaurer des cartes, 74.5
- Retraite, 25.7
- Rift gravitationnel, 75.0
Déplacement de Vaisseaux, 75.2
Détruire des Vaisseaux, 75.2
- Round, 76.0
Phase d'Action, 56.0
Phase de Projet, 57.0
Phase de Statut, 58.0
Phase de Stratégie, 59.0
- S**
SDP, 77.0
Acquisition, 77.2
Canon spatial longue portée, 86.2
« **Construction** » (carte Stratégie), 77.2
Nombre par planète, 78.5
Placement, 77.3

Structures, 78.0
 Déplacement, 78.3
 Dock Spatial, 38.0
 Acquisition, 38.2
 Nombre par planète, 78.4
 Placement, 38.3
 Placement, 78.1
 SDP, 77.0
 Acquisition, 77.4
 Canon spatial longue portée, 86.2
 Nombre par planète, 78.5
 Placement, 77.4
 Supernova, 79.0
 Déplacement de Vaisseaux, 79.1
 Système actif, 80.0
 Activation, 80.1 à 80.3
 Durée, 80.4

T
 « Technologie » (carte Stratégie), 82.0
 Compétence primaire, 82.1, 82.2
 Résolution, 82.2
 Compétence secondaire, 82.3
 Résolution, 82.3
 Tours des joueurs, 56.0
 Ordre d'initiative, 55.0
 Tours, 56.0
 Ordre d'initiative, 55.0
 Transactions, 83.0
 Accords, 1.0
 Voisins, 83.2
 Résolution, 83.2 à 83.5
 Moment de résolution, 83.1
 Transport, 84.0
 Capacité, 18.1
 Déplacement, 84.1
 Invasion, 84.4
 Pions Commandement, 84.3
 Résolution, 84.1, 84.2
 Trous de ver, 86.0
 Canon spatial longue portée, 86.2
 Fantômes de Creuss
 Trous de ver delta, 86.4
 Voisins, 89.3
 Tuiles Système, 85.0
 Activation, 4.1
 Anomalies, 8.0
 Champ d'astéroïdes, 8.0
 Nébuleuse, 8.0
 Rift gravitationnel, 8.0
 Supernova, 8.0
 Identification, 851 à 85.4
 Planètes, 64.0
 Plateau, 65.0

U
 Unités endommagées, 33.0 à 33.2
 Unités, 87.0
 Caractéristiques, 87.1
 Dégât
 Dock Spatial, 38.0
 Acquisition, 38.2
 Nombre par planète, 78.4
 Placement, 38.3
 Endommagé, 33.0 à 33.2
 Forces terrestres, 42.0
 Production, 69.0
 Réparation, 58.7
 SDP, 77.0
 Acquisition, 77.4
 Canon spatial longue portée, 86.2
 Nombre par planète, 78.5
 Placement, 77.4
 Vaisseaux, 88.0
 Nombre par système, 88.2
 Placement, 88.1

V
 Vaisseaux, 88.0
 Attributs, 88.3
 Nombre par système, 88.2
 Placement, 88.1
 Voisins, 89.0
 Fantômes de Creuss, 89.3
 Trous de ver, 89.1
 Vote, 57.5
 S'abstenir, 57.14
 Exprimer des votes supplémentaires, 57.15
 Déclarer une issue, 57.12
 Épuiser des planètes, 57.6
 Effet empêchent de voter, 57.16
 Égalités, 57.19
 Biens commerciaux, 57.13
 Voter pour un joueur ou une planète, 57.9 à 57.11
 Voter pour des issues, 57.7, 57.8

CRÉDITS

DÉVELOPPEMENT DE LA QUATRIÈME ÉDITION : Dane Beltrami avec Corey Koniczcza

CONCEPTION DU JEU D'ORIGINE : Christian T. Petersen

RÉDACTION TECHNIQUE : Adam Baker

PRODUCTEUR : Jason Walden

RÉVISION ET RELECTURE : Mark Pollard

RESPONSABLE JEUX DE PLATEAU : James Kniffen

CRÉATION DE L'HISTOIRE DE TWILIGHT IMPERIUM : Matt Newman, Katrina Ostrander et Sam Stewart

CONCEPTION GRAPHIQUE : Christopher Hosch avec Wil Springer

RESPONSABLE DE LA CONCEPTION GRAPHIQUE : Brian Schomburg

ILLUSTRATION DE COUVERTURE : Scott Schomburg

ILLUSTRATION DES TUILES : Stephen Somers

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES : Cristi Balanescu, Anders Finér, Tomasz Jedruszek, Alex Kim et David Auden Nash

DIRECTEUR ARTISTIQUE : Andy Christensen

SCULPTURE : Neil Hagre avec Bexley Andrajack et Akshay Pathak

COORDINATEUR DES SCULPTURES : Niklas Norman

RESPONSABLE DE LA DIRECTION ARTISTIQUE : Melissa Shetler

RESPONSABLE DU CONTRÔLE QUALITÉ : Zach Tewalthomas

CHEF DE PROJET SENIOR : John Franz-Wichlacz

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT PRODUIT SENIOR : Chris Gerber

DIRECTEUR CRÉATIF : Andrew Navaro

COORDINATEURS DE LA PRODUCTION : Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren et Johanna Whiting

RESPONSABLE DE LA PRODUCTION : Megan Duehn et Jason Beaudoin

VERSION FRANÇAISE PAR EDGE ENTERTAINMENT :

TRADUCTION : Pauline Marcel

RELECTURE : Grégory Penne

RESPONSABLE ÉDITORIAL : Stéphane Bogard

TESTEURS : Jason Aiken, Maxwell Andersen, Victor Andrade, Michael Beck, Tyler Beckett, Thomas Black, Zach Blomme, Brandon Bockhold, Michael Bomholt, JS Bragg, Ben Burch, Jonathan Bush, Stefano Carlino, Andrew Carr, Matt Carter, Federico Castelo, Kara Centell-Dunk, Roy Chartier, Daniel Lovat Clark, John Clarke, Kevin Collins, Rebecca Corner, Glenn Cullen, Hayden Cunningham, Caterina D'Agostini, Stuart Day, Chris J Davis, Andrea Dell'Agnesse & Julia Faeta, Pablo Densen, Ariel Dominelli, Tony Fanchi, Andrew Fischer, Simon Forsbrook, Alex Talbot Gagner, David Gagner, Ian Gillings, Molly Glover, Tino Gouvras, Chris Hardin, Alex Hartman, Ben Hodgson, Grace Holdinghaus, Chris Huter, Nate Kaplan, Daniel Keith, Erik Kemnitz, Jason Kerr, Jewel Kerr, Kees-Jan Kleef, Lawrence Keohane, Ben Kline, Oli Lan, Jamie Lewis, Josh Lewis, Scott Lewis, Mark Larson, Ty Lunch, Kenneth Mackinnon, Greg Mahlum, Federico Martinez, Pim Mauve, Chris Mayfield, Michael McFadgen, Sam McGrath, Max McLaughlin-Callan, Sawyer Meegan, Mihai Georgescu, Troy Miller, Peter Leo Minor, Glenn Mondro, Riley Mullins, Will Mundy, Nathan Neeson, Ken Nelson, Eli Ninnemann, Ciaran O'Sullivan, Spencer Palmer, Robert Parkinson, Ryan Peck, Brandon Perdue, Ben Pletcher, Alex Porter, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Scott Randolph, Mike Reynolds, Daniel Smith, Joshua Stocks, Kramer Straube, Taylor Swain, AJ Swanson, Zach Tedford, Zeb Tedford, James Thorne, Jake Tighe, Regine Mualla Tighe, Aaron Uchytel, Jan-ees Voogd, Joris Voogd, Mark Wilkie, et Brandon Williams

Un grand merci à tous nos bêta testeurs.

© 2017 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply est TM de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games et le logo de FFG sont © de Fantasy Flight Games. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

