



# ECLIPSE



L'ÉVEIL DES  
ANCIENS

RÈGLES DE  
L'EXTENSION

**Ystari**  
Plus

## L'ÉVEIL DES ANCIENS

Les Sept luttent encore et toujours dans leurs efforts de domination de la galaxie. Alors que le conflit prend de l'ampleur, les dirigeants reçoivent des rapports embarrassants venant des secteurs découverts récemment entre Sigma Hydrae et Theta Ophiuchi. Les systèmes censés être vides fourmillent soudainement d'anciens – des mondes entiers avec des vaisseaux aux capacités bien au-delà de tout ce qui a été vu jusqu'à présent.

Ils ne comptent pas négocier.

Autrefois adversaires, vous aurez maintenant besoin de vous allier entre vous pour faire face à la menace montante. Cependant, de nouvelles factions essaient de s'imposer dans la galaxie et même de renverser les Sept. Une époque difficile s'annonce...

Les anciens s'éveillent. Votre civilisation s'élèvera-t-elle au-dessus des autres pour sortir victorieuse ?

### CRÉDITS

#### Création du jeu

Touko Tahkokallio

#### Développement et graphismes

Sampo Sikiö >>> [samposdesign.com](http://samposdesign.com)

#### Illustrations de la couverture et des races

Ossi Hiekkala >>> [archipictor.com](http://archipictor.com)

#### Illustrations des races

Jukka Rajaniemi >>> [jukka.cgithub.com](http://jukka.cgithub.com)

#### Editeur d'origine

© Lautapelit.fi 2012 >>> [lautapelit.fi](http://lautapelit.fi)

Les règles et les hexs utilisent des éléments d'images de ESA/Hubble utilisés avec leur aimable permission. La police de caractère d'**ECLIPSE** est basée sur *Franchise* de Derek Weathersbee.

#### Merci pour vos idées, tests et conseils :

Aapo Iho, Albert Kaikkonen, Alex Powers, Andy Anderson, Antero Kuusi, Antti Autio, Antti Koskinen, Antti Mentula, Anttoni Huhtala, Aser Mousli, Asmo Voutilainen, Atte Moilanen, Axel Stoesser, Bogusław Kubacki, Brandon Streiff, Brent Lloyd, Brian Busha, Chris Litvin, Christopher Gilley, Claudio Tamburini, Dana Giles, Daniel Hammond, Darren Ede, Dave Chandler, David Elliot, David Williams, Deryk Sinotte, Freddy Reays, Gerrit Geens, Greg Hwang, Gursal Sinik, Hannele Kirjavainen, Henrik Meurman, Irving Sirotin, Janne Koskinen, Jason Robinson, Jenny Nguyen, Jim Chao, Joe Chung, Jonathan Cox, Jonathan Madison, Joni Kajander, Juha Linnanen, Jyrki Salminen, Kim Alberto, Krzysztof Sikora, Larry Zafran, Lee Riekman, Lewis Wagner, Lloyd Young, Lonnie Heinke, Loren Cadelinia, Łukasz Łazarecki, Łukasz Orłowski, Maria Kivilaakso, Mark Creaghe, Mark Wignall, Markus Meurman, Martin Mayer, Mathue Faulkner, Matt and Mystie Winckler, Michael Evans, Michael Thai, Michael Xuereb, Miika Kirjavainen, Mika Lemström, Mikaela Kumlander, Mike DeMers, Mike Kent, Miro Kirjavainen, Nicole Meyer, Paul Laane, Peter Bierfeldt, Petri Savola, Ricko Kong, Risto Ruupunen, Roger Cliff, Saku Sairanen, Sami Harju, Sami Lyden, Sarah Herman, Scott DeMers, Scott Sims, Shannon Krumick, Stefan Engblom, Stefan Lindenberg, Steve Barrera, Tiina Merikoski, Tiina Meurman, Tim Hueskin, Toni Miinalainen, Tony Vickery, Uri Cadelinia et tous les autres qui ont joué au jeu dans les conventions et les clubs. Et un grand merci vous tous sur BoardGameGeek pour votre intérêt et votre soutien !

## CONTENU DE L'EXTENSION

Cette extension ajoute plusieurs choses au jeu de base : **les mondes anciens et les ruches, les croiseurs et frégates anciens ; les Développements et Technologies rares ; les Portails et les Alliances.** Quatre nouvelles races alien peuvent également être choisies – trois races uniques et une commune (les Magellan) au verso des plateaux Joueur.

L'extension est faite pour être modulable : **vous pouvez utiliser tous ces ajouts ou juste quelques uns** à chaque partie, selon les envies des joueurs. Sentez-vous libre de laissez de côté ce qui vous déplaît.

L'extension contient le matériel pour des joueurs supplémentaires ; on peut jouer jusqu'à **neuf joueurs**. Pour gagner de la place sur la table, la boîte inclut un plateau Réserve compact que vous pouvez utiliser à la place de l'ancien.

## COMPOSANTS

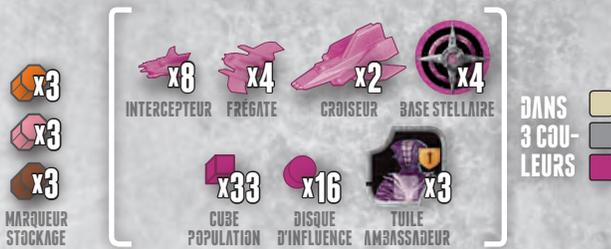
**MATÉRIEL DES JOUEURS** Dans 3 couleurs (naturel, gris, magenta), une couleur pour chaque joueur : 14 vaisseaux miniatures en plastique (8 Intercepteurs, 4 Frégates, 2 Croiseurs), 4 Bases stellaires, 33 Cubes population, 16 disques d'influence, 3 Tuiles Ambassadeur

**HEXS** 18 hexs secteur : 3 secteurs de départ (233 à 238), 4 Mondes Anciens (271 à 274), 3 secteurs Portail (291, 393 et 394), 2 ruches d'Anciens (212 et 319), 6 secteurs normaux (213, 320 à 324)

**PLATEAUX** 3 plateaux Joueur, 1 plateau Réserve compact (tous recto-verso)

**TUILES** 10 tuiles Technologie Rare, 18 tuiles Technologie en plus, 8 Tuiles développement, 9 Tuiles Découverte, 8 Tuiles Frégate ancienne, 1 Tuile Croiseur ancien, 9 tuiles réputation en plus, 9 Tuiles Vaisseau de colon, 3 cartes résumé, 5 cartes info, 1 carte Direction, 9 tuiles Alliance, 9 tuiles sanctuaire, 3 tuiles bonus de sanctuaire, 1 tuile téléportail, 1 tuile monde blindé, 72 tuiles Amélioration de vaisseau, 1 tuile vierge

**DIVERS** 9 marqueurs stockage (3 en orange, rose et marron), 1 disque d'influence prospérité (violet), 1 marqueur d'action principale (rose), 1 marqueur d'action secondaire (gris foncé)



**IDENTIFICATION DES TUILES DE L'EXTENSION** Si vous voulez séparer les tuiles de l'extension de celles du jeu de base, regardez la petite marque faite sur le bord.



## TECHNOLOGIES RARES

Les tuiles Technologie Rare s'obtiennent avec l'action rechercher. Certaines permettent d'accéder à de nouvelles améliorations de vaisseau, d'autres donnent de nouvelles capacités. Il n'y a qu'une technologie rare de chaque qui est disponible (sans compter les technologies de départ des races).



TUILE TECHNOLOGIE RARE

**PRÉPARATION** Placez toutes les tuiles technologie Rare dans le sac des technologies.

**TIRER LES TECHNOLOGIES** Quand vous tirez des tuiles technologie dans le sac pendant l'installation ou la phase de nettoyage, placez les tuiles technologie rare que vous tirez à côté de la réserve. Elles ne sont pas comptées dans le nombre de tuiles à tirer. Du coup, **tirez toujours autant de tuiles technologie normales que les règles du jeu de base le disent.**

**ACQUÉRIR LES TECHNOLOGIES RARES** Vous pouvez acquérir une tuile technologie rare à la place d'une technologie normale avec l'action Rechercher. Les tuiles technologie rare peuvent être placées sur **n'importe quelle piste technologie**. La réduction sur cette piste est effective, exactement comme avec les technologies normales.

Vous ne pouvez pas prendre de technologie rare avec la découverte Technologie ancienne.

**TECHNOLOGIES DE DÉPART DES RACES** Certaines nouvelles races possèdent des technologies rares dès le départ. Elle ne sont pas autorisées à en rechercher un deuxième exemplaire.

**NOUVELLES AMÉLIORATIONS DE VAISSEAU** Plusieurs des nouvelles technologies rares permettent de prendre de nouvelles améliorations de vaisseau avec l'action Améliorer.



**Baie d'intercepteurs** : Chaque tuile Baie d'intercepteurs vous permet de déplacer jusqu'à deux intercepteurs, non coincés, dans la baie du vaisseau pour une activation (voir explication à droite). Après chaque activation, un intercepteur ou plus peuvent partir de la baie d'interception puis se déplacer d'eux-mêmes grâce à d'autres activations. Quand vous déplacez des intercepteurs dans la baie, ils n'affectent pas les vaisseaux coincés ou non. Les intercepteurs sont débarqués de la baie à la fin de l'action Déplacer. Les intercepteurs eux-mêmes ne peuvent pas comporter de Baie d'intercepteurs.



**Champ Conifold** : Crée un champ donnant 3 points de Coque et coûtant 2 Energies.



**Coque sentiente** : Une partie de la coque est faite d'une substance semi-autonome qui procure +1 d'ordinateur et 1 point de coque.



**Missile de flux** : 2 missiles à ions modifiés capables de déformer les flux, procurant 2 d'initiative.



**Générateur point-zéro** : Exploite la matière quantique, procurant 12 Energies.

**LES TECHNOLOGIES RARES** procurent de nouvelles manières d'agencer ses plans de vaisseaux et de contrer les capacités des adversaires. Elles offrent aussi plus de flexibilité pour les stratégies basées sur la technologie.



## TECHNOLOGIES RARES



**Fendeur d'antimatière** : vous permet de répartir librement les dégâts des canons à antimatière entre plusieurs cibles (dont les missiles si vous avez la technologie Point-défense). Vous devez être capable de toucher toutes les cibles avec le lancer de dé.



**Absorbeur de neutrons** : Les bombes à neutron adverses n'ont pas d'effet sur vous. Note : cela n'affecte pas la faiblesse de la race Planta.



**Champ de distorsion** : Les missiles adverses ont une modification de -2 pour toucher.



**Camouflage** : Les adversaires ont besoin de 2 vaisseaux pour coincer chacun des vôtres.



**Point-défense** : Après que votre adversaire a attribué ses dés, pour ses missiles, à l'un de vos types de vaisseaux, vous tirez une fois avec vos canons sur les missiles en approche avant qu'ils ne touchent votre flotte. Chaque dé qui touche détruit un missile. Vos ordinateurs affectent le Point-défense, mais pas les boucliers de vos adversaires.



**Champ Conifold** : permet de prendre l'amélioration de vaisseau **CHAMP CONIFOLD**.



**Coque sentiente** : permet de prendre l'amélioration de vaisseau **COQUE SENTIENTE**.



**Baie d'intercepteurs** : permet de prendre l'amélioration de vaisseau **BAIE D'INTERCEPTEURS**.



**Missile de flux** : permet de prendre l'amélioration de vaisseau **MISSILE DE FLUX**.

**Générateur point-zéro** : permet de prendre l'amélioration de vaisseau **GÉNÉRATEUR POINT-ZÉRO**.

**ACTIVATION DE VAISSEAU** Une action de déplacement consiste en plusieurs activations de vaisseau. Le nombre de flèches sur le symbole de votre action Déplacer indique le nombre d'activations par déplacement. Pour chaque activation, vous pouvez déplacer un vaisseau aussi loin que ses propulseurs le lui permettent.

**LES DÉVELOPPEMENTS** permettent de marquer des points et de booster sa production. Le téléportail façonne une galaxie plus ouverte en combinaison avec les hexs portail.



## DÉVELOPPEMENTS



**Monument ancien** : 3 PV à la fin de la partie.



**Connexion d'artefact** : 1 PV par Artéfact à la fin de la partie.



**Flotte diplomatique** : Vous pouvez placer un Ambassadeur ou une tuile Réputation sur cette tuile.



**Colonie minière** : Prenez immédiatement 12 Matériaux.



**Centre de recherche** : Prenez immédiatement 12 Science.



**Flotte commerciale** : Prenez immédiatement 12 Crédits.



**Monde blindé** : Placez cette tuile sur l'un de vos hexs contrôlés. Le monde blindé comporte un carré population (science) et rapporte 5 PV en fin de partie s'il est contrôlé.



**Téléportail** : Placez cette tuile sur l'un de vos hexs contrôlés. Le téléportail (*voir page 8*) est relié à tous les autres portails et vaut 1 PV en fin de partie s'il est contrôlé.



DOS DES TUILES



TUILE MONDE BLINDÉ



TUILE TÉLÉ-PORTAIL

## DÉVELOPPEMENTS

Les tuiles développement sont acquises grâce à l'action Rechercher. Certaines sont utiles pendant le jeu et d'autres donnent des points de victoire à la fin de la partie. Toute tuile Développement est unique.



TUILE DÉVELOPPEMENT

**PRÉPARATIONS** Prenez des développements au hasard (un de plus que le nombre de joueurs et maximum 8, voir ci-dessous) et placez-les près de la réserve. Laissez le reste des tuiles développement dans la boîte.



### TUILES DÉVELOPPEMENT :

2 joueurs	3 tuiles
3 joueurs	4 tuiles
4 joueurs	5 tuiles
5 joueurs	6 tuiles
6 joueurs	7 tuiles
7 joueurs et +	8 tuiles



**ACHETER DES DÉVELOPPEMENTS** Vous pouvez acheter une tuile développement au lieu d'une tuile technologie avec l'action Rechercher. Les tuiles développement se placent à côté des plateaux Joueur. A l'inverse des technologies, les développements coutent d'autres ressources que la Science. Par exemple, le développement Centre de recherche (*ci-dessus*) coute 5 Crédits et 5 Matériaux.



## ANCIENS ÉVEILLÉS

### MONDES ANCIENS



**APERÇU** A moins de 6 joueurs, les mondes anciens peuvent être utilisés pour remplir les emplacements vides des secteurs de départ. Chaque monde est gardé par une puissante frégate ancienne.

**PRÉPARATIONS** Placez un Monde ancien pris au hasard sur chaque emplacement de monde ancien correspondant au schéma à droite. Placez face cachée une tuile Découverte prise au hasard sur chaque Monde et mettez face visible une frégate ancienne prise au hasard sur chaque tuile Découverte.



MONDE ANCIEN

**RÈGLES** La frégate sur le Monde doit être détruite avant d'y placer un disque d'influence. Quand vous détruisez une frégate ancienne, gardez la tuile face cachée près de votre plateau Joueur. Chacune vaut 1 PV en fin de partie. Détruire des frégates anciennes vous permet de tirer 2 tuiles Réputation.



FRÉGATES ANCIENNES

**LES DESCENDANTS DE DRACO** Suivant leur logique insupportable, les Anciens ne tolèrent même pas les descendants de Draco dans leurs Mondes. Contrairement aux secteurs Anciens ordinaires, les descendants de Draco doivent combattre la frégate s'ils se déplacent sur un hex Monde. Contrairement aux vaisseaux Anciens basiques, les frégates survivantes ne donnent pas de PV aux Descendants à la fin de la partie.

### PRISE DU CENTRE GALACTIQUE

**PRÉPARATIONS** Avant de commencer la partie, placez le Croiseur ancien sur l'hex Centre galactique (pris au hasard et mis face visible) au lieu du SDCG.



CROISEUR ANCIEN

**RÈGLES** Le croiseur ancien « coince » tous les vaisseaux, comme le SDCG. Quand vous détruisez le croiseur, gardez la tuile face cachée près de votre plateau Joueur. Elle vaut 1 PV à la fin de la partie. Détruire le croiseur ancien permet de tirer 3 tuiles Réputation.

6

**DESCENDANTS DE DRACO** Contrairement aux secteurs anciens ordinaires, les descendants de Draco doivent combattre le croiseur s'ils se déplacent sur l'hex Centre galactique. Contrairement aux vaisseaux anciens basiques, un croiseur survivant ne donne pas de PV aux Descendants à la fin de la partie.

**LES ANCIENS ÉVEILLÉS** sont un défi militaire. Ils nécessitent des vaisseaux bien spécialisés mais donnent de bonnes récompenses en retour. Les Mondes anciens rendent la galaxie plus serrée en bloquant l'expansion.

### PLACEMENT DES MONDES ANCIENS



FRÉGATE ANCIENNE



CROISEUR ANCIEN

**CAPACITÉS SPÉCIALES DES ANCIENS** Certaines frégates et certains croiseurs ont de nouvelles capacités :



**Régénération** : Après chaque tour de combat rapproché, retirez 1 Cube dégât du vaisseau.



**Champ de distorsion** : Voir la technologie Champ de distorsion à la page 4.



**Point-défense** : Voir la technologie Point-défense à la page 4.

**LES RUCHES D'ANCIENS** sont quelque peu imprévisibles par nature, générant des situations inattendues et une nouvelle sorte de tension.



## RUCHES D'ANCIENS

**APERÇU** Il y a 2 hexs Ruche d'anciens, une au Milieu (II) et une à l'Extérieur (III). Chaque hex contient 3 vaisseaux anciens basiques qui peuvent quitter l'hex pour aller sur les hex voisins.



RUCHE D'ANCIENS

**PRÉPARATIONS** Durant la mise en place du jeu, mélangez les hexs Ruche d'anciens avec les autres hexs II et III avant de constituer les piles.

**RÈGLES** Chaque trou de ver sur la Ruche comporte un chiffre de 1 à 6. A la fin de la phase de nettoyage, lancez un dé pour chaque ruche. S'il y a un hex exploré du côté du chiffre obtenu, déplacez un vaisseau ancien sur cet hex. Les vaisseaux anciens possèdent des générateurs de trou de ver et peuvent donc traverser un demi trou de ver (*voir l'exemple à gauche*).

Les anciens possèdent également des bombes à neutron. Ainsi, ils anéantissent automatiquement la population à la fin du combat, comme les joueurs humains ayant la technologie Bombe à neutron. Si la cible a la technologie Absorbant de neutrons, les anciens tentent de détruire les cubes population dans cet ordre : d'abord Crédits, puis Science, puis Matériaux.



CARTE INFO POUR LES ANCIENS

Les vaisseaux anciens sont toujours les défenseurs, même quand ils arrivent sur un hex à côté d'une Ruche.

**DESCENDANTS DE DRACO** Si les Descendants de Draco tirent une tuile Ruche en explorant, ils doivent la défausser et en tirer une autre.

Les Descendants peuvent se déplacer sur un hex Ruche et y placer un disque d'influence mais ne peuvent pas collecter la tuile découverte s'il y a toujours des vaisseaux anciens sur l'hex – comme pour les hexs anciens ordinaires.

Si les vaisseaux anciens se déplacent d'une ruche à un hex contenant des vaisseaux ou disques d'influence des Descendants, ils ne combattent pas les Descendants. De même, si un vaisseau ancien va d'une ruche à un Monde ancien, les Descendants peuvent ne pas le combattre, seulement la frégate. Les vaisseaux anciens n'attaquent jamais la population des Descendants avec les Bombes à neutron. Les vaisseaux survivants des ruches d'anciens rapportent des PV aux Descendants en fin de partie.

# TÉLÉPORTAILS



**APERÇU** Il y a 3 secteurs Portail, un au Milieu (II) et 2 à l'Extérieur (III). Chaque hex contient un Téléportail qui est connecté aux autres téléportails.

**PRÉPARATIONS** Durant la mise en place du jeu, mélangez les secteurs Portail avec les autres hexs du Milieu et de l'Extérieur avant de constituer les piles.

**RÈGLES** Tous les hexs avec des téléportails sont considérés comme adjacents les uns aux autres et ayant une connexion complète par trou de ver entre eux. Vous pouvez vous déplacer, influencer et établir des relations diplomatiques grâce aux téléportails.



Notez qu'il y a aussi des téléportails dans les Développements et les tuiles découverte.

## NOUVELLES DÉCOUVERTES



**+3 Crédits, +2 Science, +2 Matériaux** : déplacez vos marqueurs stockage et défaussez la tuile.



**Téléportail ancien** : placez-le dans l'hex où il est trouvé. Le téléportail est relié aux autres téléportails (voir les téléportails plus haut) et rapporte 2 PV en fin de partie s'il est contrôlé.



**Orbitale ancienne** : placez-la dans l'hex où elle est trouvée. Notez qu'elle comporte aussi un symbole artefact.



**Propulseur hyper-saut** : avec l'action Déplacer, vous pouvez déplacer le vaisseau sur n'importe quel hex voisin, indépendamment des trous de ver. Le propulseur hyper-saut peut être utilisé une fois par activation de vaisseau (voir page 4). Si le même vaisseau est activé plus d'une fois pendant la même action Déplacer, ce propulseur peut être utilisé à tout moment pendant chaque activation. Ce propulseur peut être l'unique propulseur d'un vaisseau.



**Générateur à muon** : l'amélioration de vaisseau est placée à l'extérieur de votre plan de vaisseau.



**Bouclier morphologique** : après chaque tour de combat rapproché, retirez un cube dégât de chaque vaisseau ayant cette amélioration.



**Troubleur à ion** : cette amélioration fournit au vaisseau un canon à ions et 3 d'initiative.

**ÉPUISEMENT DES DÉCOUVERTES** Si les tuiles Découverte sont épuisées, mélangez les tuiles défaussées pour reformer une pile.

**LES TÉLÉPORTAILS** ouvrent la galaxie, permettant souvent les connexions et les déplacements d'un bout à l'autre. Cela offre de nouvelles options pour les stratégies offensives et diplomatiques.



DÉPLACEMENT AVEC UN PROPULSEUR NORMAL

HYPER-SAUT



### EXEMPLE DE DÉPLACEMENT

La frégate de Rouge est équipée d'un propulseur hyper-saut et d'un propulseur à fusion. Elle peut donc parcourir 2 hexs et faire un hyper-saut par activation. Rouge joue les Magellan : il a 2 activations par action Déplacer. Il utilise la totalité de son action Déplacer pour bouger une frégate.

Avec la première activation, il avance de 2 hexs [1 & 2] puis fait un hyper-saut [3]. Avec la seconde activation, il avance d'un hex [4], fait un hyper-saut [5] puis avance d'un hex [6].

## VARIANTES OFFICIELLES

Tout ou partie de ces variantes peuvent être jouées dans une partie. Mettez-vous d'accord avant de jouer sur celles que vous utilisez.

**TECHNOLOGIES PRÉVISIBLES** Si vous voulez que les technologies soient plus prévisibles (et ainsi encourager les joueurs à passer en premier), vous pouvez tirer aussi celles pour le tour qui suivra, à la fois lors de la phase de nettoyage et de la mise en place du jeu. Placez les tuiles face visible à côté de la réserve.

**ORDRE DU TOUR** Si vous voulez encourager les joueurs à passer une fois que le premier joueur a passé, vous pouvez laisser le deuxième qui passe choisir le sens du tour de jeu pour le prochain tour. Il place la carte direction devant lui quand il passe. A la fin de la phase de nettoyage, il choisit le sens horaire ou l'inverse et place la carte direction près de la réserve sur la face appropriée.



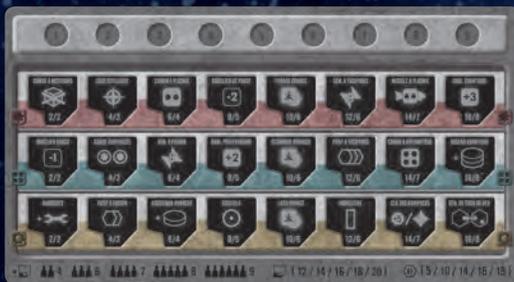
**PETITE GALAXIE** Si vous voulez que le jeu à 3 joueurs soit plus serré, utilisez seulement 7 hexs Extérieur (III).

**VARIANTE MONDE SECRET** Si vous souhaitez plus de surprises quand vous explorez, vous pouvez mélanger un ou plusieurs hexs monde ancien aux secteurs du Milieu puis jouer avec une mise en place de départ comme dans le jeu de base.

## MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

**PLATEAU RÉSERVE COMPACT** Le plateau réserve compact peut être utilisé pour gagner de l'espace sur la table. Il est recto/verso : une face indique la mise en place et le tirage des technologies pour 2 à 6 joueurs et l'autre face pour 7 à 9 joueurs.

**AMÉLIORATIONS DE VAISSEAU EN PLUS** Certaines tuiles améliorations pouvaient occasionnellement être épuisées dans le jeu de base. Cette extension contient 40 tuiles de base supplémentaires.



## ALLIANCES

**APERÇU** Les joueurs peuvent décider de joindre leurs efforts pour fonder une Alliance. Les alliés peuvent aller sur les hexs les uns des autres et combattent ensemble contre leurs ennemis. A la fin de la partie, les joueurs alliés partagent leurs points et gagnent ou perdent ensemble.

**PRÉPARATIONS** Les Alliances **ne sont pas** utilisées dans des parties à 2 et 3 joueurs. A 4 et 5 joueurs, seulement 2 joueurs maximum peuvent appartenir à la même alliance.

**FONDER UNE ALLIANCE** 2 joueurs ayant établi des relations diplomatiques entre eux peuvent décider de fonder une Alliance à **tout moment** pendant une action de l'un de ces joueurs lors de la phase d'action. Ils prennent tous les 2 une tuile Alliance encore disponible et les placent près de leur plateau Joueur face visible. Dans les parties à 6 joueurs et plus, un 3e joueur peut rejoindre une alliance s'il a établi des relations diplomatiques avec l'un des 2 alliés et si les 2 fondateurs sont d'accord. On ne peut faire partie que d'une seule alliance.

**EFFETS DE L'ALLIANCE** Les joueurs de la même alliance **ne sont pas autorisés à s'attaquer**. Ils sont autorisés à **se déplacer sur les hexs de leurs alliés et à les traverser**. Les vaisseaux alliés ne se « coincent » pas mutuellement. Ils s'additionnent pour vérifier s'ils sont coincés par des adversaires.

**Bataille combinée** : En combat, les joueurs de la même alliance combattent côte à côte pendant la même bataille au lieu de batailles séparées. Si l'un des alliés est le défenseur, tous les autres alliés sont considérés comme défenseurs et remportent les égalités d'initiative.

**Cible prioritaire des anciens** : Si les Anciens ont plusieurs cibles similaires (par exemple, si leur lancer leur permet de détruire un croiseur de 2 alliés différents), ils attaquent le joueur entré en dernier dans l'hex. Suivant les règles de base, les anciens essaieront toujours de détruire le plus gros vaisseau ou de lui infliger le plus de dégâts possible, indépendamment du propriétaire du vaisseau.

**Tuiles Réputation** : Tous les joueurs alliés tireront des tuiles Réputation pour la bataille et pour les vaisseaux qu'ils ont détruits personnellement, par ordre d'entrée dans l'hex. Vous pouvez montrer les tuiles Réputation à vos alliés mais n'y êtes pas obligés.

**Priorité pour l'influence** : A la fin de la phase de combat, si plusieurs alliés sont sur un hex pouvant recevoir un disque d'influence, le joueur entré en premier dans l'hex a la priorité pour placer un disque ; s'il ne veut pas, le joueur entré après lui peut placer un disque, etc.

**LES ALLIANCES** créent un niveau de plus dans la diplomatie. Elles sont spécialement recommandées si vous aimez combattre un ennemi commun et planifier de complexes campagnes militaires.



**EXEMPLE** Alastair, Iain et Ken ont fondé l'Alliance Nova. En fin de partie, ils ont respectivement 26, 44 et 30 points. Leurs adversaires Vernor, Isaac et Larry ont 32, 31 et 30 points et ne sont pas alliés. L'Alliance Nova a donc  $(26+44+30)/3 = 33 \frac{1}{3} \rightarrow 33$  points et savoure une victoire collective !

**QUITTER L'ALLIANCE** Vous pouvez quitter l'alliance au début de l'une de vos actions lors de la phase d'Action en retournant la tuile Alliance (face Parjure visible). Les autres joueurs de l'Alliance gardent leur tuile face visible.



**FACE  
PARJURE**

Quitter l'alliance **n'affecte pas** vos relations diplomatiques et ne vous donne pas non plus la carte traître. Cependant, si vous quittez l'Alliance alors que vous avez des vaisseaux sur un hex avec des vaisseaux ou disques d'influence d'un ancien allié, c'est considéré comme une attaque et vous recevez la carte traître. Vous ne pouvez pas rejoindre une Alliance que vous avez quittée.

**POINTS DES TUILES ALLIANCE** A la fin de la partie, une tuile Alliance vaut 2 PV. Mais une tuile Alliance face Parjure visible vaut -3 PV.

**RESTRICTION DU DERNIER TOUR** Les Alliances **ne peuvent pas** être fondées ni quittées lors du dernier tour du jeu.

**SCORE** A la fin de la partie, tous les joueurs de la même Alliance **additionnent leurs points et les divisent entre les joueurs** (arrondis à l'inférieur). Ils se partagent la victoire si leur score est le plus élevé. Pour départager une éventuelle égalité, toutes leurs ressources sont divisées de la même manière.

**DESCENDANTS DE DRACO** Si vous êtes allié aux Descendants de Draco, vous devez toujours combattre les vaisseaux anciens basiques. Mais vos alliés, les Descendants, n'y sont pas autorisés.



## PARTIES DE 7 À 9 JOUEURS

**APERÇU** Dans les parties de 7 à 9 joueurs, on démarre dans les secteurs Extérieurs. Il est possible d'appliquer une variante de jeu en simultané (*voir page suivante*) pour accélérer le jeu.

**PRÉPARATIONS** La mise en place suit les règles de base avec les modifications suivantes :

Ajoutez les 18 tuiles technologie supplémentaires dans le sac de technologies et les tuiles Réputation dans l'autre sac. Constituez les piles du Milieu et de l'Extérieur en fonction du nombre de joueurs. Placez les hexs de l'Intérieur (I) et du Milieu (II) face cachée en cercles concentriques autour du centre. Cela vous aidera à trouver les emplacements des secteurs de départ (*voir les schémas sur la page d'en face*). Notez l'emplacement du secteur du 1er joueur. [1].



TUILE TECHNOLOGIE SUPPLÉMENTAIRE

Le joueur à la droite du 1er joueur choisit une race et place son hex secteur de départ sur l'emplacement de départ qui est à côté du secteur du 1er joueur, dans le **sens inverse** des aiguilles d'une montre [2]. Il peut librement orienter l'hex, à condition de connecter au moins un trou de ver de l'hex à un hex du secteur du Milieu. Ensuite, le joueur suivant, en sens inverse des aiguilles d'une montre, fait de même, et ainsi de suite. Pour finir, le 1er joueur peut orienter son hex en suivant les mêmes restrictions que les autres joueurs.

Enfin, chaque joueur **retire un Cube population d'une piste population de son choix**. Le cube est retiré du jeu.

**PHASE DE NETTOYAGE** Le nombre de nouvelles tuiles Technologie tirées pendant la phase de nettoyage dépend du nombre de joueurs (10 nouvelles tuiles à 7 joueurs, 11 tuiles à 8 ou 9 joueurs).

**MONDES ANCIENS** Les mondes anciens (*voir page 6*) peuvent aussi être utilisés dans les parties à 7 et 8 joueurs. Utilisez la mise en place pour 9 joueurs et placez les hexs des Mondes en fonction du nombre de joueurs avant que le 1er joueur ne choisisse sa race (*voir le schéma à droite*). La Prise du centre galactique (*voir page 6*) peut également être utilisée.

12

**NOTES SUR LA MÉCANIQUE** Notez que les secteurs du Milieu et de l'Intérieur sont bien plus enviés que dans le jeu de base. Il est donc souvent vital de s'installer au moins dans les secteurs du Milieu. Dans la phase de mise en place, faites attention à l'orientation des secteurs de départ de vos voisins et notez les menaces possibles et les opportunités diplomatiques. De plus, en compensation de ces secteurs très enviés, le fait de défausser un cube population au début de la partie vous donne de la flexibilité.

**LES PARTIES DE 7 À 9 JOUEURS** sont destinées aux joueurs expérimentés. Le jeu est tendu et impitoyable, mais permet aussi de voir de grandes stratégies et des situations tactiquement plus complexes.

**TUILES RÉPUTATION SUPPLÉMENTAIRES**  
2x 4, 3x 3, 2x 2, 2x 1 PV



**II SECTEURS DU MILIEU**  
7 joueurs: 12  
8 joueurs: 12  
9 joueurs: 12

**TUILES TECHNOLOGIES**  
7 joueurs: 22  
8 joueurs: 24  
9 joueurs: 26

**III SECTEURS EXTÉRIEURS**  
7 joueurs: 22  
8 joueurs: 24  
9 joueurs: 24

**NOUVELLES TECHNOLOGIES DE LA PHASE DE NETTOYAGE**  
+ 7 joueurs: 10  
8 joueurs: 11  
9 joueurs: 11

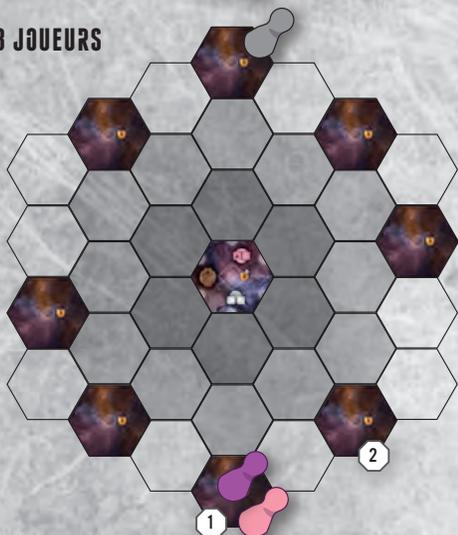
MISE EN PLACE DES MONDES ANCIENS



## 7 JOUEURS



## 8 JOUEURS



## 9 JOUEURS



SECTEURS DE DÉPART

SECTEUR DU 1ER JOUEUR



MARQUEUR D'ACTION PRINCIPALE

MARQUEUR D'ACTION SECONDAIRE

Les emplacements de départ ne sont pas complètement égaux (certains ont la possibilité d'accéder directement à 2 hexes du Milieu). Pensez-y quand vous placez et orientez votre secteur de départ. A cause du plateau plus bondé, les tuiles technologie supplémentaires contiennent un Générateur de trou de ver. Si vous êtes bloqué dans votre expansion, elles peuvent vous offrir un moyen de gagner du terrain.

**Planta et les Descendants sont déconseillés pour les parties de 7 à 9 joueurs.**

## VARIANTE JEU EN SIMULTANÉ

**APERÇU** Quand vous jouez avec cette variante de jeu, appliquez les changements suivants :

**PRÉPARATIONS** Donnez le marqueur d'action principale au 1er joueur et le marqueur d'action secondaire au joueur opposé au 1er joueur (voir les schémas à gauche).

**RÈGLES** Les joueurs qui ont les 2 marqueurs d'action effectuent leur action simultanément. Seul le joueur ayant le marqueur d'action principale peut effectuer l'action Rechercher. Après avoir effectué une action, donnez immédiatement le marqueur au joueur suivant en sens horaire. Si le joueur suivant détient toujours l'autre marqueur d'action, attendez qu'il l'ait passé à son voisin – un joueur ne peut pas avoir les 2 marqueurs au même moment. **Important : les marqueurs circulent indépendamment !** Vous n'avez pas besoin d'attendre que l'autre joueur finisse son action.

Le premier joueur à passer prend le marqueur d'action principale et le marqueur Premier joueur. Le marqueur d'action secondaire va au joueur opposé (4 crans à partir du 1er joueur dans les parties à 7 et 8 joueurs, 5 crans à 9 joueurs), comme au début de la partie.

**CONFLITS D'INTÉRÊT** Si aucun des joueurs ne veut faire d'action (à cause d'un conflit d'intérêt) et que le jeu bloque, celui qui a reçu son marqueur d'action en dernier peut forcer l'autre joueur à effectuer son action complète.

**NOTES SUR LA MÉCANIQUE** Pour assurer la fluidité du jeu, annoncez clairement l'action que vous choisissez et effectuez-la. Aucun retour en arrière n'est autorisé à moins que tout le monde pense que ça n'affecte aucun des joueurs.

**Les téléportails (hexs, Développements et Découvertes) sont déconseillés avec la variante de jeu en simultané.**

**LA VARIANTE DE JEU EN SIMULTANÉ** peut être utilisée pour accélérer considérablement la partie. Notez cependant qu'elle peut causer des problèmes de timing qui peuvent mettre des joueurs mal à l'aise. Chaque groupe devrait donc peser le pour et le contre de cette variante avant de décider de l'utiliser.

## ESPÈCES EXTRA-TERRÈSTRES

### GARDIENS SENTINELLES PROTECTEURS DE MAGELLAN



Millénaire après millénaire, les Magellan voyagent d'une galaxie à l'autre dans leurs gigantesques vaisseaux-mondes pour rassembler et exploiter les reliques de civilisations depuis longtemps disparues. À l'aide de leurs vaisseaux, ils collectent des débris cosmiques et synthétisent les ressources indispensables à l'entretien des vaisseaux-mondes. Plusieurs factions spécialisées dans la recherche des reliques antiques cherchent à remonter à la source de ces dernières. Alors même que les Anciens se dressent, les vaisseaux-mondes arrivent aux frontières de notre galaxie. D'après les informateurs du Conseil, le schéma de l'apparition des Magellan suggère qu'ils ne sont pas seulement venus pour explorer et faire de l'exploitation, mais pour asseoir durablement leur domination sur la galaxie.

**RÉVÉLATION** La première fois qu'une Technologie est placée sur la quatrième case de votre piste Technologie, vous recevez une tuile Technologie gratuite. Cela ne se produit qu'une seule fois, pas pour chaque case. Si la tuile vous autorise à placer quelque chose sur un hexagone (comme Croiseur ancien ou Orbitale ancienne), placez-le dans votre Secteur de départ. Si votre Secteur de départ n'est pas sous votre contrôle, la tuile se transforme obligatoirement en gain de 2PV.

### EXILÉS



À l'époque où les Guerres Cataclysmiques faisaient rage dans la galaxie, une civilisation se fut exilée du noyau. Les Exilés furent forcés de vivre aux confins de la galaxie et durent s'adapter aux rigueurs du vide. Les Orbitales devinrent leur nouvel habitat, car elles permettaient à leur civilisation de survivre dans des systèmes pauvres en ressources. La technologie Orbitale fut finalement adoptée – d'aucun diraient « volée » – par la plupart de Sept et, bien que les Exilés restent supérieurs en la matière, cela a provoqué des frictions entre la faction et le Conseil, la première exigeant – jusqu'ici en vain – d'être considéré comme un membre à part entière du second.

**VAISSEAUX ORBITAUX** Les Orbitales sur lesquelles vous avez un cube sont à tous points de vue considérées comme vos Vaisseaux, avec leurs propres plans. Ils n'ont pas droit aux Propulseurs. Quand une Orbitale est détruite au cours d'une bataille, mettez votre cube au Cimetière mais ne retirez pas la tuile. La destruction d'une Orbitale permet à votre adversaire de tirer une tuile Réputation.

L'arrivée des Exilés et leur lobbying persistant pour se faire accepter au sein du Conseil ont considérablement bouleversé l'équilibre précaire qui régnait parmi les Sept. Les Magellan et les Illuminés se consacrent principalement à leurs propres plans et le Syndicat à ses activités hors-la-loi, mais ils jouent aussi un rôle important dans l'histoire récente de la galaxie.



Recevez une tuile Découverte gratuite à chaque Avancée technologique (cf. Révélation, ci-dessous)



Avec l'action Déplacer, vous pouvez bouger jusqu'à deux Vaisseaux, ou un seul Vaisseau deux fois.



Avec l'action Influencer, vous pouvez retourner un Vaisseau de colons recto apparent.



À tout moment, vous pouvez retourner les Vaisseaux de colons inutilisés et recevoir une Ressource gratuite par Vaisseau de colon.



1 PV à la fin de la partie pour chaque tuile Découverte que vous avez défaussée ou que vous avez utilisée comme Amélioration de vaisseau ; conservez les tuiles défaussées à côté de votre plateau personnel.



Piste Réputation

Technologies Initiales : Générateur à fusion



Taux d'échange 3 : 1

Ressources de départ :



2



2



3

**233 235 237** Numéro du secteur de départ



Avec l'action Déplacer, vous pouvez bouger jusqu'à deux Vaisseaux, ou un seul Vaisseau deux fois.



1 PV pour chaque Orbitale sur laquelle vous avez un cube à la fin de la partie



Piste Réputation

Orbitale dans l'hexagone Secteur de départ

Plans de Vaisseaux différents ; vous ne pouvez pas construire de Bases Stellaires

Les Orbitales fonctionnent comme des Vaisseaux (cf. Vaisseaux orbitaux ci-dessous)

Technologies initiales : Camouflage, Orbitale



Taux d'échange 3 : 1

Ressources de départ :



2



3



4

**234** Numéro du secteur de départ

## SYNDICAT RHO INDI



La guerre entre la Terre et l'Hégémonie (30.027–33.364) a ravagé le secteur Rho Indi ; des systèmes planétaires entiers se sont retrouvés en ruines. Après la guerre, des individus louches et des factions de toutes les espèces connues ont commencé à graviter vers le repaire de hors-la-loi qui serait bientôt connu sous le nom de La Désolation. C'est désormais le Syndicat, faction impitoyable dont les vaisseaux mènent des attaques surprises contre les systèmes environnants, qui contrôle le secteur. Ses flottes apparaissent sans prévenir et frappent rapidement, semant la terreur dans leur sillage. Le Syndicat s'allie toujours au plus offrant, mais c'est au mieux un allié capricieux.

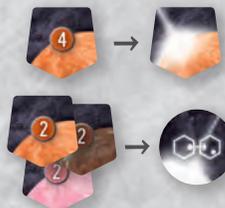
**PILLAGE** Vous gagnez de l'argent pour chaque Vaisseau ennemi que vous détruisez. Après avoir tiré des tuiles Réputation, prenez 1 Crédit de moins que le nombre de tuiles tirées. Par exemple, si vous tirez quatre tuiles, avancez votre Marqueur Crédits de trois cases.

## ILLUMINÉS DE LYRA



Les Illuminés ont choisi de s'isoler dans le système Lyra et d'étendre progressivement leur réseau complexe de Sanctuaires dans les systèmes voisins pour y élever leur esprit. Les Sept n'ont contacté les Illuminés que récemment, quand l'orée du réseau croissant a été découverte. Au cours du processus d'élévation spirituelle, les Sanctuaires se connectent pour former de puissantes Trinités qui refaçonnent la structure de base, multiple, et permettent ainsi à la civilisation de faire d'importants bonds en avant. On raconte que les flottes de colonisation des Illuminés puisent dans ce réseau, ce qui provoquerait des déformations mineures dans le continuum de causalité et aurait pour effet de changer le cours des batailles.

**SANCTUAIRES** Au début de la Phase de Maintenance, vous pouvez construire un Sanctuaire sur n'importe quel hexagone que vous contrôlez. Les Sanctuaires coûtent des Ressources. Vous ne pouvez placer un Sanctuaire qu'à côté d'une planète de même couleur. Chaque planète ne peut contenir qu'un seul Sanctuaire ; chaque hexagone peut en contenir plusieurs. Vous pouvez placer un Sanctuaire de n'importe quelle couleur à côté d'une planète grise. Dès que vous construisez les trois Sanctuaires du même coût, vous recevez la Tuile Bonus de Sanctuaire correspondante. La tuile *Sanctuaires de la Liberté* (coût 2) vous donne toutes les capacités liées à la Technologie Générateur de Trou de Ver. La tuile *Sanctuaires de la Prospérité* (coût 4) vous procure un Disque d'Influence supplémentaire (prenez le Disque d'Influence de Prospérité violet). La tuile *Sanctuaires de l'Illumination* (coût 6) vous rapporte 3PV à la fin de la partie.



 Commence avec deux Intercepteurs au lieu d'un.

 L'action Déplacer vous permet de bouger jusqu'à quatre Vaisseaux (quatre activations)

 Deux Vaisseaux de colons

 Deux Ambassadeurs

 Pas de pénalité si vous avez la Carte Traître en votre possession à la fin de la partie

 /  Vous gagnez de l'argent en détruisant des Vaisseaux (cf. Pillage ci-dessous)

 Piste Réputation

Plans de Vaisseaux différents ; vous ne pouvez pas construire de Croiseurs

Technologies initiales : Base Stellaire, Bouclier Gauss

 →  Taux d'échange pour les crédits 3:2

 →  Taux d'échange pour le reste 3:1

Ressources de départ :



**236** Numéro du secteur de départ

 →  Peuvent construire des Sanctuaires (cf. Sanctuaires ci-dessous)

 →  Dans la Phase de Combat, vous pouvez retourner un Vaisseau de colons inutilisé pour relancer l'un de vos dés ; vous pouvez recommencer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Vaisseaux face cachée.

 Avec l'action Déplacer, vous pouvez bouger jusqu'à deux Vaisseaux, ou un seul Vaisseau deux fois.

 /  1 PV pour chaque Sanctuaire que vous contrôlez à la fin de la partie

 Piste Réputation

Technologies initiales : Champ de Distorsion

 →  Taux d'échange 3 : 1

Ressources de départ :



**238** Numéro du secteur de départ



15

**DESCENDANTS DE DRACO** La race des Descendants de Draco du jeu de base a de nouvelles règles concernant les Anciens éveillés. Elles sont expliquées aux pages 6, 7 & 11.

## EXEMPLE DE PHASE D'ACTION

**Alastair** (Magellan), **Ken** (Exilés), **Iain** (Syndicat) and **Vernor** (Terrien) ont déjà joué quelques tours et utilisé les hexagones Téléportail [1], les Mondes Anciens [2] et la Prise du Centre Galactique [3]. Ken et Vernor ont formé l'Alliance Flamboyante. Alastair est le premier joueur de cette Phase d'Action.

**Alastair** décide de **RECHERCHER**. Il souhaite Rechercher la Technologie rare Générateur Point-Zéro. Placer la Technologie sur la Piste des Technologies Militaires [4] procure une réduction de -3, mais Alastair n'a que 10 Science en stock. Il retourne deux Vaisseaux de Colons [5] et prend deux Science. Puis il paie 12 Science et place le Générateur Point-Zéro sur la Piste des Technologies Militaires. Comme il s'agit de sa première Piste de Technologie à atteindre quatre Technologies, il prend aussi une Tuile Découverte – une Orbitale Ancienne. Il choisit de la garder et pose la tuile sur son secteur de départ [6].

**Ken** **RECHERCHE**, lui aussi. Il prend le Développement Téléportail, paie 8 Matériaux, place la tuile Développement à côté de son Plateau Joueur et le Téléportail dans l'un des hexagones qu'il contrôle [7]. Le Portail est connecté à l'hexagone Téléportail d'Alastair [8] ; Ken propose donc des relations diplomatiques à Alastair. Ce dernier accepte, et ils échangent des Ambassadeurs.

À présent, c'est le tour de **Iain**, qui décide de **DÉPLACER** ses Vaisseaux. Ses frégates ont des Propulseurs de hyper-saut en plus de leurs Propulseurs Nucléaires ; il s'en sert pour lancer une attaque surprise sur les systèmes de Ken. Il active une fois chaque frégate : il les déplace [9], puis fait un saut [10] qui le mène dans le secteur de Ken. Comme le Syndicat a droit à quatre activations, Iain déplace une fois chacun de ses deux Intercepteurs [11].

**Vernor** décide que son alliance avec Ken ne lui est plus utile. Avant d'agir, il quitte l'Alliance Flamboyante en retournant la tuile de manière à ce que la face Parjure soit apparente [12]. Puis il **DÉPLACE** deux croiseurs sur les hexagones de Ken. Lors d'un tour précédent, Vernor a Recherché la Technologie Camouflage qui va s'avérer utile. L'un de ses croiseurs est immobilisé dans le premier hexagone par l'Intercepteur et l'Orbitale [13], mais le second peut poursuivre sa route grâce au Camouflage. Les croiseurs ont l'amélioration Baie d'intercepteurs ; le second croiseur transporte donc les deux Intercepteurs. Il passe par le Téléportail [14] pour se rendre dans le secteur de départ d'Alastair [15]. Vernor et Ken se rendent leurs Ambassadeurs et Vernor prend la Carte Traître. Ken garde la tuile Alliance Flamboyante face apparente.

La Phase d'Action se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. On passe ensuite à la Phase Combat.

Ces exemples utilisent les nouvelles races extra-terrestres. Leurs capacités spéciales sont détaillées aux pages 14–15.



## EXEMPLE DE PHASES DE COMBAT ET DE MAINTENANCE

### ORDRE D'INITIATIVE

Alastair 5 (défenseur)  
Iain 5  
Vernor 1



Dans une autre partie, **Alastair** (Illuminés), **Ken** (Terriens), **Iain** (Syndicat) et **Vernor** (Exilés) en sont à la Phase de Combat. Alastair et Vernor ont formé l'Alliance Vortex. Au cours de la Phase d'action, le Syndicat de Iain a attaqué l'un des hexagones de Vernor, et Alastair est venu prêter main forte à son allié.

La bataille commence avec la **phase des Missiles**, et **Iain** tire ses Missiles de flux. Il lance les dés, en assigne trois à l'attaque de l'Orbitale de Vernor [1] et deux à l'attaque de la frégate d'Alastair [2]. L'un des dés rate. Alastair a la technologie Point-défense qui lui permet de tirer des coups de canons à antimatière sur les missiles. Il obtient un 4 ; avec l'aide de l'Ordinateur, cela suffit pour atteindre les missiles. Puis il utilise sa Technologie Fendeur d'antimatière pour répartir les dégâts et détruit donc les deux missiles qui se dirigeaient vers ses frégates [3]. Les trois missiles dirigés contre l'Orbitale de Vernor atteignent leur cible et la détruisent [4]. Vernor déplace le cube de l'Orbitale vers son Cimetière et laisse l'Orbitale vide. La bataille se poursuit avec les **Combats rapprochés**.

La frégate d'**Alastair** attaque en premier. Il rate son lancer de dés ; il décide de retourner un Vaisseau de colons pour relancer un dé [5]. C'est un nouvel échec. Il retourne un autre Vaisseau de colons pour relancer une fois de plus [6]. Cette fois, il obtient un 5, ce qui suffit pour toucher. Alastair utilise à nouveau le Fendeur d'antimatière et détruit deux des Frégates de Iain [7].

**Iain** fait tirer les canons à plasma de ses dernières Frégates. Il touche la frégate d'Alastair [8] et la détruit.

Iain possède la Technologie des Bombes à neutrons, mais elle est neutralisée par les Absorbants de neutrons de Vernor. Iain doit attaquer la population avec ses Canons. Il ne touche qu'une fois et retire deux des cubes de Population de Vernor [9]. Il reste un cube, ainsi que le disque d'influence de Vernor.

La bataille est terminée et les trois joueurs tirent des tuiles Réputation. Vernor commence ; il a le droit de tirer une tuile pour la bataille. Iain en tire quatre (une pour la bataille, une pour l'Orbitale et deux pour la Frégate). Il reçoit aussi trois Crédits grâce à sa capacité Pillage. Alastair tire cinq tuiles (une pour la bataille et quatre pour les Frégates détruites). Les joueurs passent à la phase de Maintenance.

Au début de la **phase de Maintenance**, Alastair construit son dernier Sanctuaire de la Prospérité [10] en payant 4 Crédits. Il reçoit immédiatement la tuile bonus des Sanctuaires de la prospérité [11], prend le disque d'Influence de Prospérité et le place sur sa piste d'Influence [12]. Vernor a des Vaisseaux de colons inutilisés mais n'a pas le droit de poser de cubes de Population dans l'hexagone, car les Vaisseaux de Iain s'y trouvent.

**Q : Les Planta ont-ils le droit de Rechercher la Technologie rare des Absorbateurs de neutrons même s'ils n'en tirent aucun profit ? De même, les Exilés peuvent-ils Rechercher la Base stellaire, et les Illuminés le Générateur de Trous de ver s'ils ont déjà les Sanctuaires de la Liberté ?**

R : Oui, même si cela ne leur procure aucun bénéfice (hormis d'éventuels PV liés aux Technologies).

**Q : Les Sanctuaires des Illuminés peuvent-ils être détruits ? Même question pour les tuiles Monde blindé ou Téléportail ?**

R : Non.

**Q : Les Illuminés perdent-ils les tuiles bonus et les bonus associés s'ils perdent le contrôle des Sanctuaires correspondants ?**

R : Non.

**Q : Que se passe-t-il si les Magellan reçoivent l'Orbitale ancienne grâce au bonus Révélation après avoir construit une Orbitale dans leur système de départ ? Ont-ils le droit d'avoir deux Orbitales sur cet hexagone ?**

R : Non. Ils seront obligés de prendre 2PV à la place de la Découverte.

**Q : La variante à 7-9 joueurs en simultané ne ralentit-elle pas la partie, dans la mesure où c'est le dernier joueur à avoir reçu un Marqueur d'action qui contrôle le rythme du jeu ?**

R : Si des joueurs invoquent constamment leur « droit » à forcer les autres à jouer les premiers, ralentissant par là même le jeu, cette variante n'est sans doute pas faite pour eux. On peut toujours utiliser les règles normales, et une partie à neuf joueurs reste jouable en une soirée si les participants jouent vite.

**Q : La combinaison Canon antimatière / Fendeur antimatière / Point-défense n'est-elle pas trop forte contre les missiles ?**

R : Elle est très forte. Si votre flotte est uniquement orientée sur les missiles, mieux vaut ne pas vous mettre à dos un adversaire avec une telle combinaison... à moins de l'empêcher d'obtenir les trois Technologies.

**Q : La Baie d'intercepteurs peut-elle servir lors d'un hyper-saut ?**

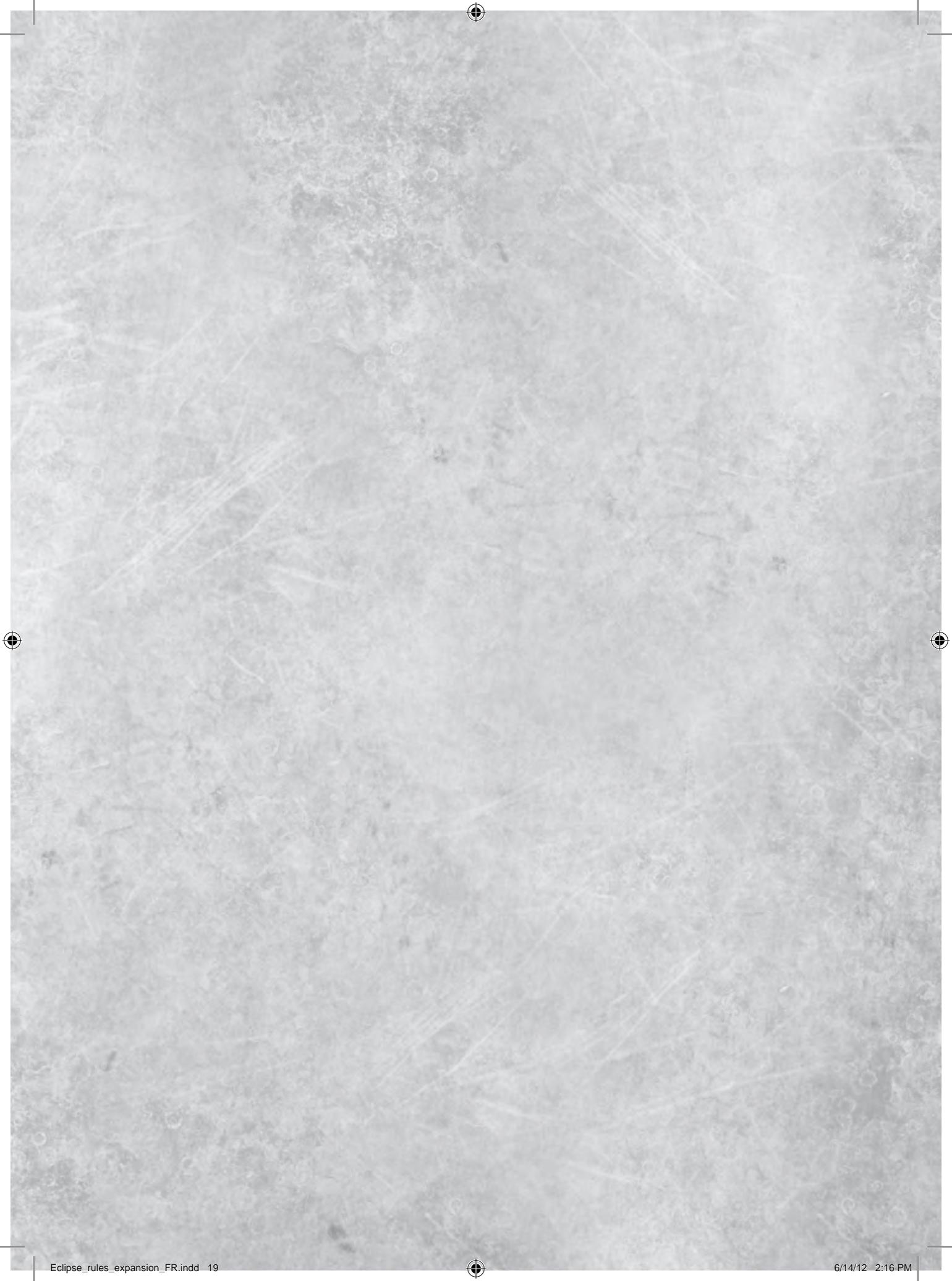
R : Oui. Le Propulseur d'hyper-saut est exactement comme les autres Propulseurs : il peut faire office de seul Propulseur sur un Vaisseau, et ne peut être placé sur les Bases stellaires ou les Orbitales des Exilés.

**Q : La Point-défense peut-elle servir pour neutraliser des Missiles dirigés contre vos alliés ?**

R : Non, seulement contre les Missiles dirigés contre vos propres vaisseaux.

**Q : Si mon adversaire a plusieurs types de vaisseaux dotés de Missiles, puis-je utiliser la Point-défense contre chaque type ?**

R : Oui. Les règles de combat de base stipulent qu'on lance les dés et qu'on résolve les résultats séparément pour chaque type de vaisseau.



## TECHNOLOGIES RARES



**Fendeur d'antimatière :** Vous pouvez répartir les dégâts de vos canons à antimatière entre plusieurs cibles.



**Absorbeur de neutrons :** Les Bombes à neutrons de vos ennemis n'ont pas d'effets.



**Champ de distorsion :** Les missiles de vos ennemis ont une pénalité de -2 pour toucher.



**Camouflage :** Vos adversaires ont besoin de deux vaisseaux pour immobiliser l'un des vôtres.



**Point-défense :** Vous pouvez tirer au canon sur les Missiles en approche.



**Champ confild :** Vous pouvez améliorer vos vaisseaux avec le **CHAMP CONFILD**.



**Coque sentiente :** Vous pouvez améliorer vos vaisseaux avec la **COQUE SENTIENTE**.



**Missile à flux :** Vous pouvez améliorer vos vaisseaux avec les **MISSILES À FLUX**.



**Baie d'intercepteurs :** Vous pouvez améliorer vos vaisseaux avec la **BAIE D'INTERCEPTEURS**.



**Générateur Point-zéro :** vous pouvez améliorer vos vaisseaux avec le **GÉNÉRATEUR POINT-ZÉRO**.

## DÉVELOPPEMENTS



**Monument ancien :** 3PV à la fin de la partie.



**Connexion d'artefacts :** 1PV pour chaque Artefact contrôlé à la fin de la partie.



**Colonie minière :** Prenez immédiatement 12 Matériaux.



**Centre de recherche :** Prenez immédiatement 12 Science.



**Flotte commerciale :** Prenez immédiatement 12 Crédits.



**Monde blindé :** Placez immédiatement cette tuile sur l'un des hexagones que vous contrôlez. Le monde blindé comporte un carré population (Science) et rapporte 5 PV en fin de partie s'il est contrôlé.



**Téléportail :** Placez immédiatement cette tuile sur l'un des hexagones que vous contrôlez. Le téléportail (voir page 8) est relié à tous les autres téléportails et vaut 1 PV en fin de partie s'il est contrôlé.



**Flotte diplomatique :** Vous pouvez placer un Ambassadeur ou une tuile Réputation sur cette tuile.

## TUILES DÉVELOPPEMENTS

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

## TUILES RÉPUTATION SUPPLÉMENTAIRES

7-9 joueurs: 2x 4, 3x 3, 2x 2, 2x 1 PV

## SECTEURS MILIEU

7 joueurs: 12  
8 joueurs: 12  
9 joueurs: 12

## SECTEURS EXTÉRIEURS

7 joueurs: 22  
8 joueurs: 24  
9 joueurs: 24

## TUILES TECHNO (MISE EN PLACE)

7 joueurs: 22  
8 joueurs: 24  
9 joueurs: 26

## + NOUVELLES TECHNO (PHASE DE NETTOYAGE)

7 joueurs: 10  
8 joueurs: 11  
9 joueurs: 11