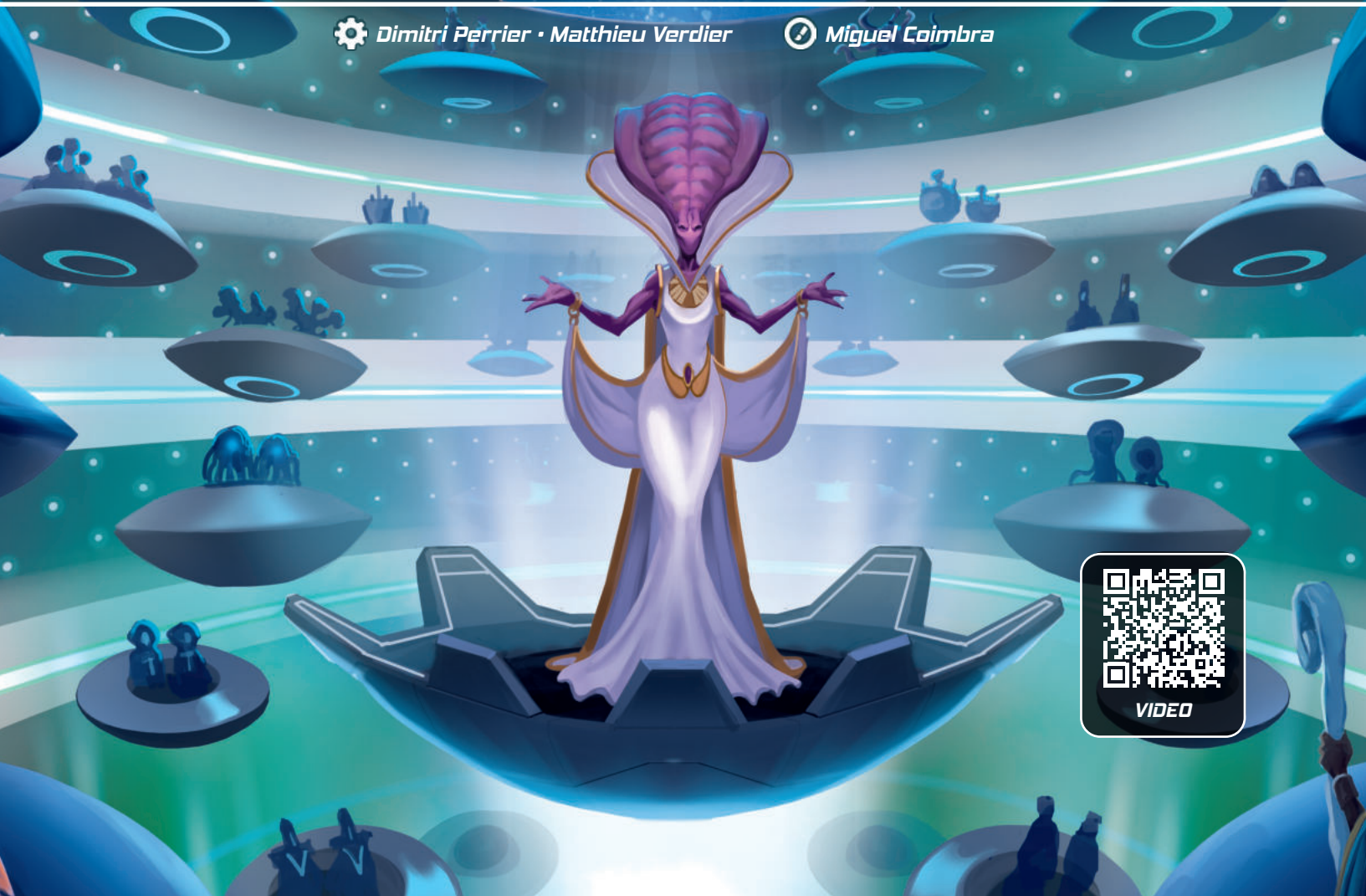




RÈGLES DU JEU

 *Dimitri Perrier · Matthieu Verdier*

 *Miguel Coimbra*



THÈME

2442. La technologie nous a enfin permis de répondre à la grande question de la vie... extra-terrestre !!! Les premiers contacts ont eu lieu, dans un contexte où nos ressources se raréfient, où nos besoins sont croissants tout comme notre soif de découverte et où l'accès à de nouvelles technologies nous fait rêver. L'univers s'organise via de multiples fédérations qui commercent, intriguent, se développent... L'une de ces fédérations comptant actuellement seulement 5 planètes fédérées souhaite intégrer un nouveau membre, mais nous ne sommes pas la seule délégation à briguer cette place. La Fédération nous met alors au défi d'être au terme de 5 années la délégation la plus prestigieuse.

OBJECTIF

Federation se joue en 5 manches. Chaque joueur est à la tête d'une délégation composée de 4 jetons Ambassadeur. À son tour, chaque joueur place un jeton Ambassadeur sur une case du Sénat pour réaliser son action principale. Le jeton Ambassadeur est composé de deux faces : vote ou financement. Chaque face implique des répercussions différentes sur le jeu (points de prestige en fin de manche, éventuels points de prestige en fin de partie, libération d'action optionnelle sur son plateau individuel...). Le joueur avec le plus de points de prestige gagne la partie et rejoint la Federation.

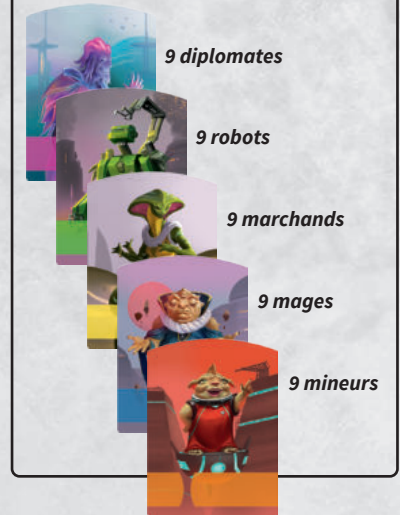


MATÉRIEL

1 plateau central recto



45 tuiles Érudit
(9 différentes par type d'Érudit)



8 tuiles Deep Space



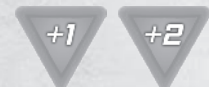
1 jeton Ambassadeur Spécial



8 tuiles Starter (Planète de Départ)



2 jetons niveau Accreditation (+1 et +2)



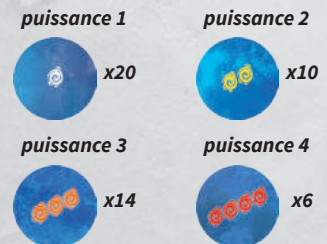
8 jetons Megastructure



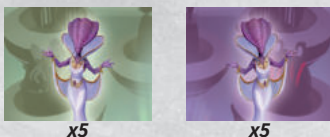
4 tuiles Structure de Production (recto/verso)



50 jetons Altération



10 tuiles Loi
(5 différentes par couleur du Sénat)



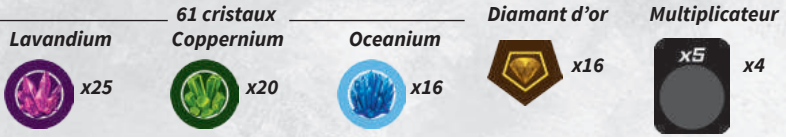
12 jetons Astéroïde



28 Médailles d'honneur
(7 couleurs)



77 jetons Ressources



8 marqueurs de score
2 par joueur



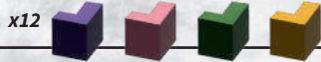
7 marqueurs Grand Projet



1 pion Présidente du Sénat
(1^{er} joueur)



48 jetons Libération Mission
Spéciale (12 par joueur)



4 marqueurs Grand Projet
Sénatorial



4 plateaux individuels



16 jetons Ambassadeur

recto/verso (Vote/Financement)
4 par joueur



32 Vaisseaux
8 par joueur



4 marqueurs d'Accréditation
1 par joueur



4 pions Mage
1 par joueur



24 pions Robot
6 par joueur



4 pions Mineur
1 par joueur



24 pions Commerce
6 par joueur



8 tuiles Aide de jeu
recto/verso



4 dés Assistant
1 par joueur

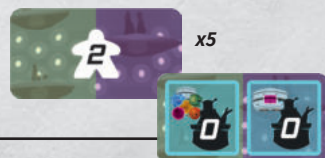


Matériel pour les parties à 2 et 3 joueurs :

5 tuiles Blocage
des Planètes Fédérées



5 tuiles Blocage
Salle de Sénat



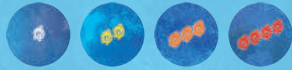
9 tuiles Vote
Joueur Neutre



MISE EN PLACE 4 JOUEURS

PLATEAU CENTRAL

- 1** Placez les jetons Altération face cachée suivant leur puissance sur les lunes correspondantes. Révélez les 4 jetons placés sur la première lune.



- 2** Placez les jetons Altération supplémentaires face cachée à côté du plateau central.

- 3** Placez le pion Mage de chaque joueur sur la lune de départ de la planète bleue 6Moon.



- 4** Placez les tuiles Érudits face cachée par type et par niveau :

Niveau 3: Placez aléatoirement 1 tuile face visible par type.



Niveau 2: Formez une pile de 3 tuiles face cachée par type.



Niveau 1: Formez une pile de 3 tuiles face cachée par type et révélez la première tuile de chaque pile.



- 5** Placez les Médailles d'honneur des 5 planètes fédérées sur les emplacements correspondants. 4 joueurs :



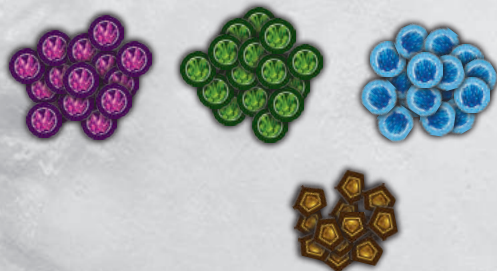
3 joueurs (cf. Spécificités p.26):



2 joueurs (cf. Spécificités p.27):



- 6** Placez les ressources à côté du plateau central.



- 7** Placez les 6 pions Commerce de chaque joueur sur la planète jaune Arratooine.



Pour une première partie, le Production et les jetons Mégastars sur le plateau central.



Mise en place pour 2 et 3 joueurs

Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, la mise en place est presque identique avec quelques spécificités détaillées:
 Pour **3 joueurs** (cf. p.26). Pour **2 joueurs** (cf. p.27).

Les tuiles Structure de Mégastructure sont imprimés

- 11** Placez les 6 pions Robot de chaque joueur sur la planète verte E81216.



- 8** Placez aléatoirement 4 jetons Astéroïde face cachée. Remettez les autres dans la boîte.



- 9** Placez aléatoirement 4 jetons Astéroïde inerte face cachée. Remettez les autres dans la boîte.



- 10** Placez le pion Mineur de chaque joueur sur la planète orange Néo.



Mise en place avancée



- 12** Placez chaque tuile du côté de votre choix en respectant leur emplacement.

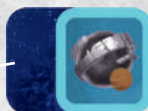


- 13** Placez aléatoirement 2 jetons Mégastructure sur chaque Mégastructure.

- 14** Placez autant de médailles d'intrigue (noire) et de médailles d'Accréditation (grise) qu'il y a de joueurs.



- 15** Placez face cachée autant de tuiles Deep Space que le nombre de joueurs + 1.



- 16** Placez un marqueur Grand Projet sur la première case (pour une partie à 4 joueurs) de la piste de financement de chaque Grand Projet.

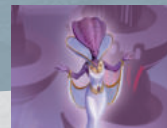
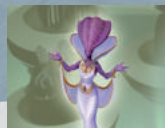


- 17** Placez le marqueur de Grand Projet Sénatorial de chaque joueur sur la case correspondante.

- 18** Placez un marqueur de score de chaque joueur sur la case 0 et un autre sur la première case de la piste de score.



- 19** Mélangez les 5 tuiles Loi aile gauche et placez-les sur l'emplacement correspondant. Faites de même avec les 5 tuiles Loi aile droite. Révélez la première tuile de chaque pile. Les 2 tuiles révélées doivent être différentes.



MISE EN PLACE PLATEAU INDIVIDUEL

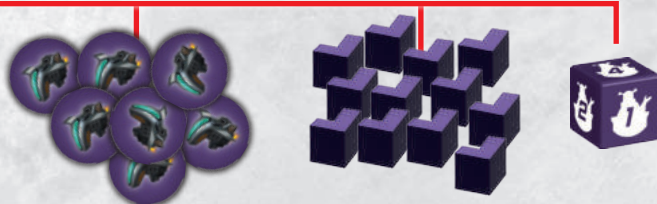
1 Placez le marqueur de degré d'accréditation sur la première case de l'échelle.

2 Placez vos 4 jetons Ambassadeur sur leur emplacement correspondant.

3 Placez 1 Vaisseau dans votre hangar.

Zone Missions Spéciales
Zone Deep Space
Zone Dé Assistant, quand celui-ci est recruté
Zone des Médailles d'honneur.
Zone Tuile Starter
Stock qui peut contenir 5 Diamants d'or maximum.
Stock qui peut contenir 10 ressources maximum. Il est possible de se défausser de ressources.

- 4** À côté de votre plateau, formez une réserve avec
- vos 7 Vaisseaux restants
 - les 12 jetons libération Mission Spéciale
 - le dé Assistant



FOCUS SUR LA CONFIGURATION DU SÉNAT

Grand projet Sénatorial

Colonne (il y a 6 colonnes)

Zone Grands Projets (7 grands projets)

3^{ème} étage (haut) constitué de 6 cases

2^{ème} étage (milieu) constitué de 6 cases

1^{er} étage (bas) constitué de 6 cases

Module externe

Aile gauche
Loi aile gauche (jaune)

Aile droite
Loi aile droite (rose)

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur est le dernier à avoir voté.

Prenez aléatoirement un nombre de tuiles Starter équivalent au nombre de joueurs +1.

Dans l'ordre inverse du tour, les joueurs choisissent une tuile starter et reçoivent immédiatement le bonus correspondant. (cf. *Détail des bonus p.32*). Ils la placent ensuite face verso sur l'emplacement correspondant de leur plateau individuel.

Une partie de Fédération se joue en **5 manches**.

Chaque manche se décompose en 2 grandes étapes :



I / Phase Ambassadeur

4 fois par manche, les joueurs effectuent leurs actions (principale puis optionnelle) à tour de rôle.



II / Phase Exécutive

Phase réalisée en Fin de Manche où les joueurs gagnent des revenus, financent des Grands Projets et votent des Lois.



I / PHASE AMBASSADEUR



TOUR DES JOUEURS (2 actions successives)

Cette étape se déroule en sens horaire, en commençant par le 1^{er} joueur qui est en possession de la Présidente du Sénat au début de la manche.

Le tour d'un joueur se décompose en 2 actions successives :

1. **Jouer 1 jeton Ambassadeur** (obligatoire), le placer sur une case disponible du Sénat, soit sur sa face financement, soit sur sa face vote, **et effectuer l'action de la case** (action principale).



2. **Envoyer 1 Vaisseau** sur la case d'une Mission Spéciale libérée de votre plateau individuel si votre niveau d'accréditation le permet **et effectuer la Mission Spéciale** (action optionnelle).

FOCUS SUR LE JETON



AMBASSADEUR

Chaque joueur dispose de 4 jetons Ambassadeur possédant 2 faces distinctes :



Le jeton propose une face avec des valeurs de vote de 1 à 3 (b), et une face avec le symbole financement (c) avec d'éventuels bonus de cristaux. **Les cristaux sont récupérés immédiatement lors de la pose du jeton, avant d'effectuer l'action de la case.**

Les répercussions liées à chaque face sont différentes.

La **face financement** (c) permet de :

- libérer des missions spéciales du plateau individuel (*Phases Ambassadeur, cf. p.8*)
- participer au financement des grands projets (points de prestige en fin de partie) (*Phase Exécutive (Fin de Manche), cf. p.11*)

La **face Vote** (b) permet de :

- obtenir la majorité sur les étages du Sénat (*Phase Exécutive (Fin de Manche), cf. p.11*)
- faire passer une loi (*Phase Exécutive (Fin de Manche), cf. p.11*)

1. JOUER 1 JETON AMBASSADEUR (action principale)

Choisir et jouer 1 jeton Ambassadeur au Sénat vous permet d'effectuer les actions présentes au Sénat. (cf. Actions Salles du Sénat p.14)

Choisissez 1 jeton Ambassadeur et placez-le sur une case disponible du Sénat, soit sur sa face financement (A) soit sur sa face vote (B) (cf. focus Ambassadeur p.7)

Si vous le souhaitez, placez un **jeton Altération** de votre réserve sur votre jeton Ambassadeur (cf. focus jetons Altération p.15). **Les caractéristiques de votre jeton Ambassadeur sont alors remplacées pour cette manche par celles du jeton Altération.**

Recevez immédiatement le ou les bonus indiqués sur votre jeton **Ambassadeur** ou sur votre jeton **Altération** si vous en avez placé un. Les bonus sont utilisables immédiatement pour payer le coût de la case action ou de l'action déclenchée.

Effectuez l'action de la case, peu importe la face choisie du jeton Ambassadeur. Il existe 3 grands types d'actions : 1) Planètes Fédérées, 2) Salles du Sénat, 3) Espion. (cf. p.14).



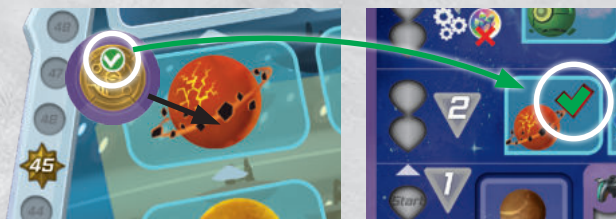
Appliquez les effets liés à la face du jeton Ambassadeur :

Symbole de Financement



A. Si votre jeton Ambassadeur ou votre jeton Altération présente un **symbole de Financement** (👉), immédiatement, **placez 1 jeton libération** sur la Mission Spéciale correspondante de votre plateau individuel, vous libérez l'accès à la Mission Spéciale. S'il y a déjà un jeton libération sur la case, sautez cette étape.

Exemple : Matthieu joue au Sénat sur la case Planète Fédérée 🌍. Il place immédiatement 1 jeton libération Mission Spéciale sur la case de son plateau individuel 🌍.



La Mission Spéciale libérée sur le plateau individuel correspond à l'action du Sénat.



Symbole de Vote



B. Si votre jeton Ambassadeur ou votre jeton Altération présente un **symbole de Vote** (👉) :

- Aucun effet immédiat lié à la face n'est déclenché.
- 2 répercussions pendant la phase Fin de Manche (Phase Exécutive) ⚙️ (cf. p.11)



Si votre jeton présente un symbole vote, vous pouvez jouer sur la même case votre dé Assistant pour augmenter votre pouvoir de vote (cf. focus Dé Assistant p.23)

2. ENVOYER 1 VAISSEAU POUR RÉALISER 1 MISSION SPÉCIALE (action optionnelle)

Envoyer 1 Vaisseau sur 1 Mission Spéciale libérée vous permet de réaliser 1 action supplémentaire sur votre plateau individuel, sous réserve de respecter les prérequis.

Une mission spéciale ne peut être réalisée qu'une seule fois par le joueur. Le vaisseau reste sur la case pour le reste de la partie.

Vous pouvez réaliser 1 Mission Spéciale (cf. détail des missions spéciales p.21) **1 fois par tour après votre action principale et si vous respectez les 3 prérequis suivants :**



A/ La Mission Spéciale ciblée doit être libérée. Une Mission Spéciale libérée est reconnue par le jeton libération Mission Spéciale placé sur la case action du plateau individuel.



B/ Un Vaisseau doit être disponible dans votre hangar.



C/ Un Niveau d'Accréditation suffisant. Vous devez disposer d'un niveau d'accréditation au moins égal à celui nécessaire pour réaliser la Mission Spéciale. (cf. niveau d'Accréditation p.22)

Si ces 3 prérequis sont respectés, vous pouvez déplacer 1 Vaisseau du hangar vers la case correspondante et réaliser l'action de la Mission Spéciale. (cf. détail des actions p.21)

Au maximum, vous pouvez réaliser 8 Missions Spéciales dans toute la partie (+ la mission Start et éventuellement la mission Deep Space).



Exemple :

Matthieu respecte les 3 prérequis :

A/ Le jeton libération de la Mission Spéciale est placé sur la case Mission Spéciale et également sur la case Mission Spéciale.

B/ Il possède 1 Vaisseau dans son hangar.

C/ Son marqueur accréditation est au niveau 2.

Il peut donc décider de réaliser soit la Mission Spéciale, soit la Mission Spéciale en envoyant le Vaisseau de son hangar sur une des 2 cases Mission Spéciale.

En revanche, il ne peut pas encore réaliser la Mission Spéciale car son niveau d'accréditation n'est pas de 3.



FOCUS SUR LES MÉDAILLES D'HONNEUR

Les Médailles d'honneur sont des récompenses obtenues en fonction du niveau d'influence d'un joueur sur les planètes fédérées 🌍🔴🟡🟢 ou sur l'accomplissement d'actions sur le plateau individuel.

Si, pendant votre tour, vous répondez aux critères d'obtention d'une Médaille d'honneur, recevez immédiatement la Médaille d'honneur (de plus faible valeur disponible) et placez-la sur la prochaine case disponible de votre plateau individuel. Vous obtiendrez des points de prestige en fin de partie (*Fin de Partie* – cf. p.24)

Un joueur ne peut pas recevoir 2 Médailles d'honneur d'une même couleur. Recevoir une médaille n'est pas une action.



Pour les 5 Médailles d'honneur qui concernent les planètes fédérées 🌍🔴🟡🟢, il s'agit d'une course à l'influence entre les joueurs.

Le premier joueur qui atteint le niveau d'influence demandé remporte la Médaille d'honneur. Ensuite le niveau d'influence exigé pour la Médaille d'honneur suivante de la même couleur sera plus élevé.



Pour les 2 Médailles d'honneur qui concernent le plateau individuel :



La médaille d'accréditation est remportée dès que le joueur atteint le degré d'accréditation de 8 (case la plus élevée du Niveau 4 d'accréditation).



La médaille d'intrigue est remportée dès que le joueur a réalisé la Mission Spéciale intrigue en envoyant 1 Vaisseau sur la case action correspondante de son plateau individuel.



FIN DE TOUR

Une fois que vous avez effectué une action principale au Sénat avec votre jeton Ambassadeur, puis éventuellement envoyé 1 Vaisseau, c'est au prochain joueur dans le sens horaire de jouer.

Lorsque tous les joueurs ont joué 4 tours (c'est-à-dire que tous les joueurs ont placé leurs 4 jetons Ambassadeur), **passer à l'étape Fin de Manche** (Phase Exécutive).

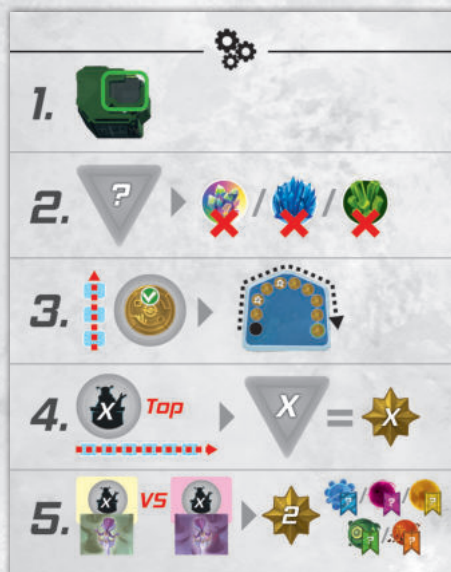


II / PHASE EXECUTIVE

Phase de Fin de Manche

À la fin de chaque manche, réalisez successivement les 5 étapes suivantes :

- 1/ Chaque joueur gagne les revenus de chacune des structures de production qu'il a construites.
- 2/ Chaque joueur paie le coût lié à son niveau d'accréditation.
- 3/ Le marqueur de chaque Grand Projet avance d'une case pour chaque jeton Ambassadeur joué face financement.
- 4/ Déterminez le joueur avec la plus grande valeur de votes sur chaque étage du Sénat (haut, milieu, bas). Pour chaque étage du Sénat, chaque joueur majoritaire reçoit un nombre de points de prestige équivalent à son niveau d'accréditation.
- 5/ Déterminez quelle loi est soutenue par le plus grand nombre de votes et appliquez-la.



1/ REVENUS DES STRUCTURES DE PRODUCTION

Dans l'ordre du tour, recevez le revenu de chaque Structure de Production où se trouve l'un de vos pions Robot. Les structures de production produisent de la gauche vers la droite.

(Détail des bâtiments de production cf. p.18)



2/ PAIEMENT DU COUT LIÉ AU NIVEAU D'ACCRÉDITATION

Dans l'ordre du tour, payez un cristal (à partir du niveau 3) en fonction de votre niveau d'accréditation.

Vous payez le cristal correspondant à votre niveau d'accréditation le plus haut.

Dans le cas où vous ne voulez ou ne pouvez pas payer le coût correspondant à votre niveau d'accréditation, votre marqueur descend jusqu'à la première case du Niveau (en bas du niveau) pour lequel vous payez le coût attendu. Si vous ne payez aucun des cristaux demandés, votre marqueur descend jusqu'à la première case du niveau 2.

L'Océanium (bleu) est un cristal joker, qui peut remplacer le Lavandium (violet) ou le Coppernium (vert).



3 / FINANCEMENT DES GRANDS PROJETS

Les 6 Grands Projets

En commençant par le Grand Projet situé le plus à gauche du Sénat, déplacez le marqueur Grand Projet d'une case pour chaque jeton Ambassadeur face financement présent dans la colonne qu'il surplombe. Procédez ainsi pour chacun des Grands Projets (à l'exception du Grand Projet Sénatorial). Les financements sont appliqués de haut en bas sur chaque colonne.

Les avancées excédentaires sont redirigées vers le Grand Projet Sénatorial, situé au centre du Sénat.



Le Grand Projet Sénatorial

Le Grand Projet Sénatorial peut être financé de 2 manières :



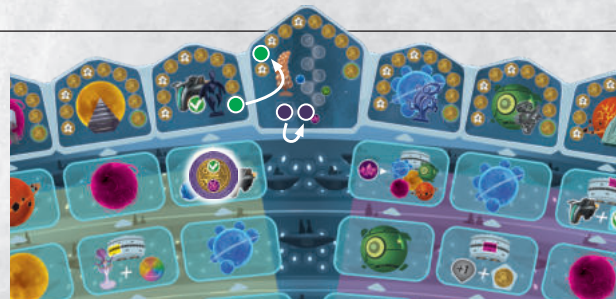
1) Lorsque vous pouvez financer un Grand Projet de votre choix grâce à un financement libre (Action Petit Salon, Mission Spéciale Petit Salon, jetons Altération, tuiles Deep Space)



2) Lors de l'étape financement de la phase Fin de Manche (Phase Exécutive), si un Grand Projet est déjà financé mais qu'un ou des jetons Ambassadeur face Financement se trouvent dans sa colonne, le financement de ces jetons est redirigé vers le Grand Projet Sénatorial.

Déplacez d'une case vers le haut le marqueur correspondant au(x) joueur(s) concerné(s) et en ajustant le marqueur de Grand Projet qui doit toujours correspondre à la somme des contributions de tous les joueurs pour ce projet (ce projet peut dépasser les 9 actes de financement, une fois financé on continue à faire progresser les marqueurs des joueurs pour tenter de remporter la majorité).

Les 3 premiers financements de chaque joueur sur ce projet leur rapportent des cristaux, d'abord (purple) puis (green) et enfin (blue).



Au moment du décompte de fin de partie (cf. p.25), chaque Grand Projet financé déclenche un décompte de points de prestige selon le barème suivant :



4 / MAJORITÉ POUR CHAQUE ÉTAGE DU SÉNAT (HAUT, MILIEU, BAS)

Pour chacun des 3 étages (haut, milieu, bas) **du Sénat, le joueur possédant le nombre de Votes le plus élevé marque autant de points de prestige que son niveau d'accréditation.** Vous pouvez être majoritaire sur plusieurs étages. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés par l'égalité marquent respectivement leur niveau d'accréditation en points de prestige.



5 / VOTE D'UNE LOI



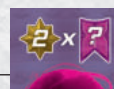
A / Déterminez la loi votée

Pour chaque aile du Sénat (côté gauche vs côté droit), additionnez le nombre de votes de tous les jetons Ambassadeur (+ des éventuels dés Assistant).

La loi appliquée est celle appartenant à l'aile totalisant le plus de votes

En cas d'égalité en termes de votes, le joueur détenant la Présidente du Sénat choisit la loi retenue.

Les 5 différentes lois : (présentes 2x chacune, 1x dans chaque pile.)



B / Gagnez des points de prestige

Exemple : Tous les joueurs gagnent 2 points de prestige par niveau d'influence qu'ils possèdent sur la planète violette Atalum.

La somme des votes de l'aile droite est supérieure à la somme des votes de l'aile gauche.

C'est la loi de la planète violette Atalum qui passe.

Pour rappel : sur la planète violette Atalum, chaque tuile Érudit correspond à 1 niveau d'influence



FIN DE MANCHE

Après avoir réalisé les 5 étapes :

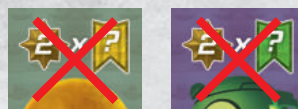
- **Reprenez tous vos jetons Ambassadeur et éventuellement votre dé Assistant sans modifier la valeur de la face.** (cf. p.23).



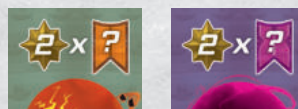
- **Défaussez les jetons Altération utilisés.**



- **Défaussez les 2 tuiles Loi** et placez-les face visible à côté du plateau principal pour rappeler les lois déjà proposées au vote depuis le début de la partie.



- **Révélez les 2 lois suivantes.** Si elles sont identiques, mettez de côté la 2^{ème} loi identique révélée et dévoilez la tuile loi suivante. Ensuite mélangez la tuile Loi momentanément mise de côté avec les autres tuiles et glissez face cachée les tuiles Loi sous la dernière tuile Loi révélée.



À la manche 4, en plus des 2 tuiles révélées pour la manche, dévoilez les 2 dernières tuiles Loi. Si ces 2 dernières tuiles Loi sont identiques, alors inversez l'ordre de sortie des tuiles Loi de l'aile droite afin d'avoir des tuiles Loi différentes lors des manches 4 et 5.

À la fin de la manche 5, il n'y a plus de tuile Loi à révéler, vous passez alors au décompte de fin de partie (cf. p.24).

LE SÉNAT

18 CASES D'ACTION



- 5 Actions Planètes Fédérées (chacune présente 2 fois, 1 fois dans chaque aile du Sénat)



- 6 Actions Salle du Sénat (chacune présente 1 fois)



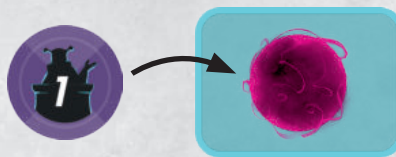
- 1 Action Espion (Copie) (présente 2 fois, 1 fois dans chaque aile du Sénat)

Si vous ne pouvez pas payer le coût de la case Action, vous ne pouvez pas y placer votre jeton Ambassadeur.

I / LES PLANÈTES FÉDÉRÉES :

Placer un jeton Ambassadeur (face Vote ou face Financement) **sur une case action Planète Fédérée permet de bénéficier d'un effet immédiat.**

Les jetons Ambassadeur placés sur les cases action Planète Fédérée font progresser l'influence sur les planètes fédérées .



1 / PLANÈTE MINIÈRE ORANGE, NÉO

Néo, planète volcanique des mineurs... riche en ressources.



Avancez votre pion Mineur sur un des prochains astéroïdes immédiatement accessibles et récupérez les ressources correspondantes. Si vous déplacez votre pion Mineur sur un jeton Astéroïde, prenez les ressources et le jeton. Le jeton pris n'est pas remplacé.

Exemple: le joueur peut choisir de déplacer son pion Mineur sur 1 des 3 Astéroïdes immédiatement accessibles. En choisissant A ou B, il reçoit le jeton Astéroïde et les ressources, et son niveau d'influence progresse de 1. En choisissant C, il reçoit 1 Lavandium et 1 Copernium et son niveau d'influence progresse de 2.

Enfin, révélez (si cela n'a pas déjà été fait) les prochains jetons Astéroïde situés sur un Astéroïde directement accessible à votre pion Mineur.

Si votre pion Mineur a atteint la zone des astéroïdes inertes, lors d'un prochain tour, si vous choisissez l'action planète orange Néo, vous pouvez choisir un nouveau jeton ressources sur n'importe quelle astéroïde inerte. Le jeton pris n'est pas remplacé.

Faire progresser votre pion Mineur sur les astéroïdes permet d'augmenter votre influence. Votre niveau d'influence maximum est de 8.

2 / PLANÈTE BLEUE, AVEC SES 6 LUNES, 6MOON

Terre des sorciers...et des jetons Altération.

Déplacez votre pion Mage sur la prochaine lune et choisissez un jeton Altération parmi les jetons disponibles. Le jeton choisi n'est pas remplacé.

Ensuite, révélez (si cela n'a pas déjà été fait) les jetons Altération de la lune suivante immédiatement accessible à celle d'arrivée du pion Mage.

Si votre pion Mage a atteint la planète bleue, et si vous jouez de nouveau l'action 6Moon, vous pouvez choisir un nouveau jeton Altération sur la planète, mais votre niveau d'influence sur cette planète ne progressera plus.

Le jeton pris n'est pas remplacé.



Faire progresser votre pion Mage sur les lunes ou vers la planète bleue 6Moon permet d'augmenter votre influence.

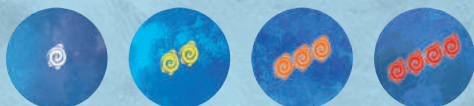
Votre niveau d'influence maximum est de 7.





FOCUS JETONS ALTÉRATION

Les jetons Altération sont principalement disposés sur les lunes de la planète bleue 6Moon en fonction de leur puissance.

Ils possèdent 4 niveaux de puissance représentés au verso des jetons.



Le jeton est composé soit d'une face Financement , soit d'une face Vote , avec un bonus.



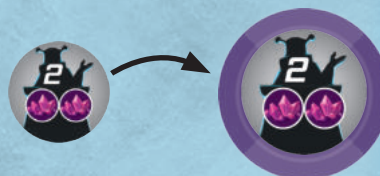
Lorsque vous récupérez un jeton Altération, placez-le à côté de votre plateau individuel.



Quand jouer un jeton Altération ?

Lors de la phase Ambassadeur, vous pouvez jouer un jeton Altération sur votre jeton Ambassadeur.

Ignorez alors la valeur du jeton Ambassadeur : vous remplacez la valeur du jeton Ambassadeur et ses éventuels bonus par ceux du jeton Altération.



Vous gagnez le bonus quand vous jouez le jeton Altération sur le jeton Ambassadeur.

À la fin de la manche, défaussez les jetons Altération utilisés durant la manche.

À la fin de la partie, les jetons Altération restants sur votre plateau individuel valent chacun 1 point de prestige.

Vous pouvez récupérer des jetons Altération grâce aux actions 6Moon, à des tuiles Érudits, à des tuiles Deep Space ou à la Structure de Production Incubateur d'Altération.

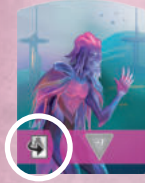
3/PLANÈTE NÉBULEUSE VIOLETTE, ATALUM

The place to be... où se réunissent les plus Érudits de chaque délégation!!!

Choisissez une tuile Érudit de niveau 1, que vous ne possédez pas **ou** une tuile de niveau 2 ou 3 dont vous possédez l'Érudit de niveau inférieur de même type.

Les tuiles Érudit offrent un bonus utilisable une seule fois.

Ce bonus peut être activé selon 3 temporalités (en fonction du symbole situé en bas à gauche de la tuile Érudit) :



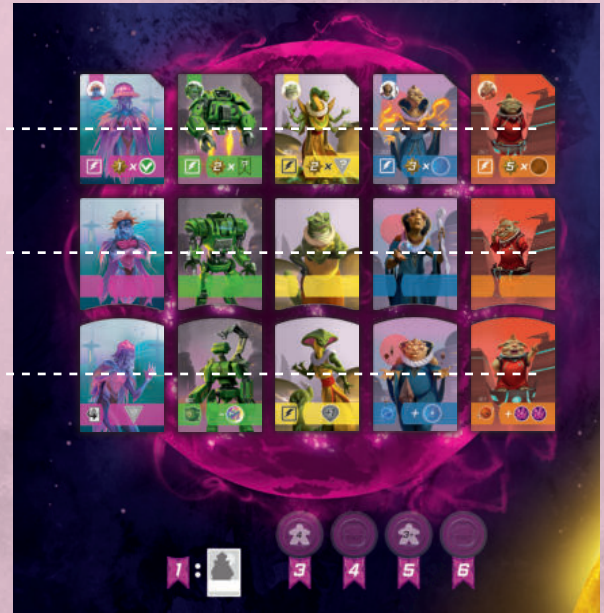
1/ Immédiatement.



2/ Lors d'une de vos prochaines Action principale Planète fédérée correspondante.



3/ N'importe quand pendant un de vos tours.



Dès qu'une tuile Érudit niveau 1 est choisie, révélez la prochaine tuile ainsi que la tuile de niveau 2 correspondante.

Vous ne pouvez pas posséder 2 tuiles Érudit avec 1 personnage identique.

Retrouvez p.28 le détail de chaque tuile Erudit.



Chaque tuile Érudit en votre possession vous donne 1 niveau d'influence.

4 / PLANÈTE DESERTIQUE JAUNE, Arratooine

Dans le désert tout a un prix... ou presque !!!

Réalisez des échanges dans les différentes échoppes. Chaque échoppe peut accueillir un pion Commerce de chacun des joueurs.

Choisissez une échoppe, **dépensez la ressource demandée par l'échoppe, placez votre pion Commerce dans l'échoppe correspondante au niveau 1** si vous n'avez pas de pion Commerce déjà présent dans cette échoppe, et **recevez la contrepartie**.

Si vous êtes déjà présent dans l'échoppe, dépensez la ressource demandée par l'échoppe, **déplacez votre pion Commerce sur le niveau 2** et **recevez la contrepartie**. Comme vous êtes déjà connu dans cette échoppe, vous obtenez une meilleure contrepartie pour un même coût.

Dans les échoppes qui proposent 2 contreparties alternatives, si vous atteignez le niveau 2 de l'échoppe, vous pouvez répartir votre récompense entre les 2.



Exemple : vous dépensez 1 Coppersium et vous pouvez choisir d'obtenir :

- 2 Oceanium et 1 degré d'accréditation
- 3 degrés d'accréditation
- 1 Oceanium et 2 degrés d'accréditation.

Si vous êtes déjà à un niveau 2, vous pouvez toujours activer l'action de cette échoppe au niveau 2, mais vous n'augmentez pas votre influence.



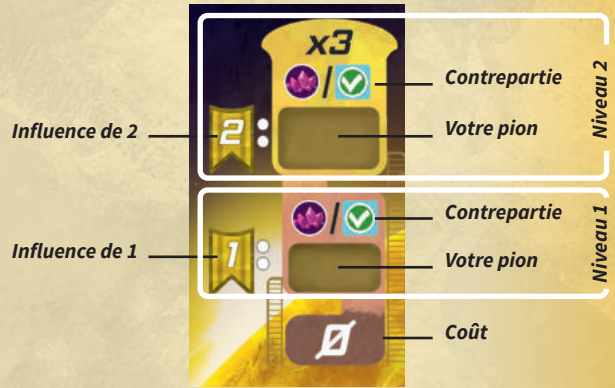
Placer des pions Commerce dans les échoppes vous permet d'augmenter votre influence sur Arratooine.



Un pion Commerce à l'étage 2 donne 2 niveaux d'influence.



Un pion Commerce à l'étage 1 donne 1 niveau d'influence.



5 / PLANÈTE ROBOTIQUE VERTE, E81216

Ici on construit toutes les structures ... et même les Mégastructures!!!

Construisez 1 Structure de Production ou 1 Mégastructure en dépensant les ressources correspondantes.

Chaque Structure de Production et chaque Mégastructure peut être construite par plusieurs joueurs, mais chacune 1 seule fois par chaque joueur.

STRUCTURES DE PRODUCTION



Si vous construisez 1 Structure de Production, dépensez les ressources demandées et placez votre pion Robot sur la Structure de Production. **Gagnez immédiatement le revenu.**



À chaque phase **Fin de Manche** (Phase Exécutive), **recevez également le revenu des structures de production que vous avez construites.**

Coût



Revenu



Chantier naval spatial

Recevez 1 Vaisseau et placez-le dans votre hangar.







Téléporteur

Avancez au choix d'1 case sur la planète orange Néo ou la planète bleue 6Moon sans recevoir la récompense.




Chambre Métamorphe

Améliorez 1 ressource d'un niveau  >  >  > 



Synthétiseur de Lavandium

Gagnez 1 Lavandium .



Académie Militaire

Gagnez 1 degré d'accréditation. Recevez immédiatement la Médaille d'honneur d'accréditation ou choisissez immédiatement une tuile Deep Space si vous atteignez les niveaux correspondants.



Ambassade

Retournez 1 tuile Érudit de niveau 1 déjà utilisée. Appliquez l'effet selon la temporalité indiquée en bas à gauche.



Incubateur d'Altération

Prenez au hasard 1 jeton Altération de niveau 1 parmi ceux de la pile mise de côté. Vous pourrez l'utiliser lors d'un prochain tour.






Université Spatiale

Recevez votre dé Assistant sur sa face 1 ou augmentez sa valeur de +1.

MÉGASTRUCTURES

Si vous construisez 1 Mégastructure,

- dépensez les ressources nécessaires :    (le diamant d'or est la ressource la plus rare)
- placez votre pion Robot sur le coefficient multiplicateur disponible le plus élevé et multipliez-le par le jeton Mégastructure de plus faible valeur qu'il contient.

Les jetons Mégastructure fonctionnent par binôme aléatoire. Prenez en compte la plus petite valeur d'influence de chacun des binômes. Il faudra donc bien les analyser pour maximiser les points de prestige qu'ils pourront vous octroyer.

Chaque Mégastructure est composée de 2 jetons Mégastructure. Ces jetons vont permettre de déterminer le décompte de la Mégastructure.

Les 8 jetons Mégastructure :

- 5 jetons Mégastructure concernent le niveau d'influence des joueurs sur chacune de ces planètes :
- 1 jeton Mégastructure Nombre de Missions Spéciales réussies (jeton vert Mission Spéciale + Vaisseau placé)
- 1 jeton Mégastructure Niveau d'Accréditation
- 1 jeton Mégastructure Niveau Dé Assistant

Le décompte des Mégastructures : Chaque Mégastructure va fonctionner avec un binôme de jetons. Identifiez le jeton Mégastructure qui correspond à votre plus petite valeur d'influence, multipliez cette valeur par le coefficient recouvert par votre pion Robot.

Exemple :

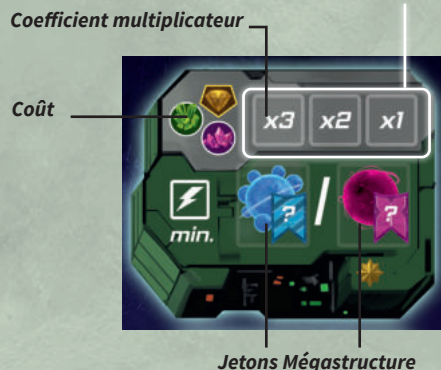
Le joueur violet place son pion Robot sur le plus grand coefficient disponible, le coefficient x3.

Son niveau d'influence sur la planète jaune Arratooine est de 3 et son niveau d'accréditation est de 4.

3 est la plus petite valeur des deux.

Le joueur marque donc : $3 \times 3 = 9$ points de prestige.

Au maximum 3 joueurs différents pourront construire la même Mégastructure.




Construire 1 Structure de Production augmente votre niveau d'influence de 1.



Construire 1 Mégastructure augmente votre niveau d'influence de 2.

II / LES SALLES DU SÉNAT

Placer un jeton Ambassadeur (face Vote ou face Financement) sur une case action Salle du Sénat permet de bénéficier d'un effet immédiat. Si vous ne pouvez pas payer le coût de la case Action, vous ne pouvez pas y placer votre jeton Ambassadeur.

Les jetons Ambassadeur placés dans les cases action Salles du Sénat ne font pas progresser l'influence  sur les planètes fédérées.

A / SALLE DES OFFICIERS

Gagnez +2 degrés d'accréditation (cf. Focus Accréditation p.22).

- Gagnez immédiatement la Médaille d'honneur si le niveau est atteint.
- Choisissez immédiatement une tuile Deep Space si le niveau est atteint.

B / BUREAU DES ACHATS

Dépensez 1 Oceanium et recevez 2 Vaisseaux, placez-les dans votre hangar.

C / SALON DES MÈCÈNES

- Recevez 1 Vaisseau et placez-le dans votre hangar.
- Placez 1 jeton libération sur une Mission Spéciale de votre choix de votre plateau individuel.



D / BUREAU DE LA PRÉSIDENTE

- Recevez immédiatement le pion Présidente du Sénat. Vous serez premier joueur lors de la prochaine manche.
- Choisissez une Médaille d'honneur. Si vous choisissez la Médaille d'honneur d'une planète Fédérée, prenez toujours celle positionnée sur le niveau d'influence le plus élevé.

L'action Bureau de la Présidente présente 2 exceptions :

- l'action ne peut pas être copiée
- l'action ne peut pas être jouée en première action par le premier joueur.

E / SALLE DES ASSISTANTS

Dépensez 1 Copernium et recevez votre dé Assistant sur la face 2 ou augmentez de 2 la valeur de votre dé Assistant. (cf. Focus Dé Assistant p.23)

F / PETIT SALON

- Gagnez +1 degré d'accréditation (cf. Focus Accréditation p.22).
- Gagnez immédiatement la Médaille d'honneur si le niveau est atteint.
- Choisissez immédiatement une tuile Deep Space si le niveau est atteint.
- Financez un Grand Projet de votre choix de 1  en avançant d'une case le marqueur sur la piste de financement du Grand Projet de votre choix (ainsi que votre marqueur Grand Projet Sénatorial si vous choisissez ce dernier).

III / L'ESPION (Copie)

L'action Espion vous permet, avec un surcoût de 1 Lavandium 🌸, de copier n'importe quelle action Salle du Sénat (**sauf le Bureau de la Présidente**) ou n'importe quelle action Planète Fédérée.

L'action Espion se situe de chaque côté du Sénat.

- Dépensez 1 Lavandium
- Copiez une action Planète Fédérée ou une action Salle du Sénat de votre choix, qu'elle soit occupée ou non par un jeton Ambassadeur.



IV / LES MISSIONS SPÉCIALES

Votre plateau individuel est constitué de 12 missions spéciales :

6 missions spéciales identiques aux actions du Sénat :

- 1 à 5 /** Les 5 missions spéciales Planètes Fédérées.
- 6 /** En lien avec l'action A du Sénat : gagnez +2 degrés d'accréditation.

6 missions spéciales en lien avec des actions du Sénat, mais différentes de celles-ci.

- 7 /** En lien avec l'action G du Sénat : dépensez 1 Lavandium et copiez n'importe quelle action Planète Fédérée **mais aucune salle du Sénat**.
- 8 /** En lien avec l'action D du Sénat : gagnez immédiatement 1 PP par cristal et diamant d'or présents dans votre stock.
- 9 /** En lien avec l'action F du Sénat : avancez immédiatement le marqueur Financement Grand Projet de votre choix de 1 🎯, gagnez immédiatement 1 degré d'accréditation 🎯, recevez la médaille d'intrigue (noire).
- 10 /** En lien avec l'action E du Sénat : gagnez immédiatement 2 PP par valeur de votre dé Assistant.
- 11 /** En lien avec l'action B du Sénat : gagnez immédiatement 2 PP par niveau d'accréditation.
- 12 /** En lien avec l'action C du Sénat : gagnez immédiatement 1 PP par mission spéciale réussie.



Les icônes du Sénat avec une partie colorée en jaune ou en violet sont destinées à identifier une action du sénat et la mission spéciale qui lui est liée.



V / L'ACTION MODULE EXTERNE

Si vous ne voulez ou ne pouvez réaliser aucune des actions principales, vous pouvez choisir de jouer l'action Module Externe. Cette action est complètement extérieure au Sénat.

Gagnez 1 Oceanium 🌊, en plus des éventuels bonus présents sur votre jeton Ambassadeur (ou jeton Altération).

Placer votre jeton Ambassadeur sur cette action ne permet pas de participer au vote d'une loi ni à la majorité sur les étages ni au financement d'un Grand Projet.

Plusieurs joueurs peuvent placer un jeton Ambassadeur sur l'action Module Externe au cours d'une même manche.



FOCUS SUR L'ACCREDITATION



L'échelle d'accréditation est composée de 5 Niveaux.



Chaque niveau est composé de degrés d'accréditation.

Degré d'accréditation



Progresser sur l'échelle d'accréditation permet d'atteindre ces différents niveaux et permet de débloquent l'accès aux missions spéciales de son plateau individuel.

Exemple : Atteindre le niveau 2 d'accréditation ouvre l'accès aux missions spéciales de niveau 2.

Lors de l'étape entretien de la phase Fin de Manche (Phase Exécutive), vous devez payer la ressource correspondant à votre niveau d'accréditation.

(cf. Phase Exécutive p.11)

Exemple : Au niveau 4, vous devez payer 1 Copernicium à la fin de la manche.

Si vous atteignez le degré correspondant à la Médaille d'honneur grise, recevez-la.

Si vous atteignez le dernier degré d'accréditation, choisissez immédiatement une tuile Deep Space parmi celles disponibles et recevez son bonus.

(cf. tuiles Deep Space p.31)

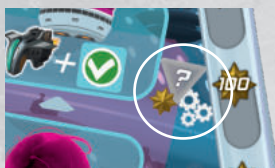
Si vous avez atteint le dernier degré de l'échelle, au lieu d'avancer votre marqueur, gagnez 1 point de prestige.



Votre niveau d'accréditation vous permet également de gagner des points de prestige grâce à :

1) La majorité sur les étages du Sénat.

(cf. Phase Fin de Manche p.12)



2) La Mission Spéciale Bureau des achats de votre plateau individuel.



3) Une Mégastructure.



FOCUS DÉS ASSISTANT

Au début de la partie, les joueurs n'ont pas de dé Assistant, il sera récupéré la première fois qu'un joueur effectue une action faisant progresser son dé.



Le dé Assistant est composé de 6 faces Vote, numérotées de 1 à 6, qui viendront renforcer votre pouvoir de vote.

Quand placer un dé Assistant ?

Au moment où vous placez l'un de vos jetons Ambassadeur sur sa face Vote, vous pouvez lui associer votre dé assistant.

Une fois placé, vous ne pouvez pas déplacer votre dé Assistant jusqu'à la fin de la manche. Ainsi si une action fait progresser la valeur du dé Assistant déjà placé cette manche, celui-ci augmente à l'emplacement où il est présent.

Lors de la phase Fin de Manche (Phase Exécutive), la valeur du dé Assistant s'ajoute à celle du jeton Ambassadeur pour :

- Le décompte de la majorité de chaque étage du Sénat.
- La majorité de chaque aile pour le vote des lois.

Lors de la préparation de la nouvelle manche, reprenez votre dé Assistant en conservant la face atteinte et placez-le sur votre plateau individuel pour la prochaine manche.



Vous pouvez récupérer (ou faire progresser) le dé Assistant grâce à l'action Salle des Assistants, des jetons Alteration, des tuiles Érudit, des tuiles Deep Space, l'une des échoppes sur la planète jaune Arratooine ou la Structure de Production Université Spatiale (cf. p.18).

FIN DE PARTIE

À la fin de la 5ème manche, la partie prend fin et vous procédez aux 3 décomptes de fin de partie suivants :

1 / MÉDAILLES D'HONNEUR

2 / RELIQUATS

3 / GRANDS PROJETS FINANCÉS



1 / MÉDAILLES D'HONNEUR

Marquez la valeur la plus faible visible sur votre tableau de Médailles d'honneur.

Si vous avez reçu les 7 Médailles d'honneur (une de chaque couleur), vous marquez donc 30 PP.

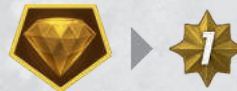


2 / RELIQUATS

2 jetons ressources dans votre hangar rapportent **1 PP.**



Chaque **diamant d'or** dans votre hangar rapporte **1 PP.**



Chaque **vaisseau dans votre hangar** rapporte **1 PP.**



Chaque **jeton Altération non défaussé** rapporte **1 PP.**



3/GRANDS PROJETS FINANCÉS

Un Grand Projet est financé si le marqueur Grand Projet atteint la dernière case de la piste de financement.

Chaque Grand Projet financé déclenche un décompte de points de prestige (PP).

Chaque joueur va marquer des points de prestige en fonction de son classement pour chaque Grand Projet financé.



LES GRANDS PROJETS :



A/ Pour les 5 Grands Projets liés aux planètes fédérées **c'est le niveau d'influence** **sur chacune de ces planètes qui détermine le classement du joueur.** Plus le joueur a d'influence, mieux il est classé. Si un joueur n'a aucune influence sur un Grand Projet, il ne participe pas au décompte du Grand Projet.



B/ Pour le Grand Projet « Mission Spéciale » c'est le nombre de missions spéciales réalisées qui détermine le classement du joueur.

Mission Spéciale réalisée : avoir placé un jeton libération Mission Spéciale + 1 Vaisseau

Exemple : le joueur mauve a ici 3 missions réalisées.

La tuile Starter et la tuile Deep Space comptent chacune comme une mission spéciale réalisée.



C/ Pour le Grand Projet Sénatorial, le classement est réalisé en fonction du niveau de contribution individuel de chaque joueur sur ce projet. Si un joueur a un niveau de contribution nul sur un Grand Projet, il ne participe pas au décompte du Grand Projet.

Tuile Starter



Pour chaque Grand Projet financé, les points attribués en fonction du classement sont les suivants :

En cas d'égalité, les points des rangs impactés sont additionnés et divisés par le nombre de joueurs concernés.

Exemple :

Dans une partie à 4 joueurs, les points des 2 premières places sont partagés, chaque joueur à égalité marque 12 points.

16 points pour la 1^{ère} place et 8 points pour la 2^{ème} place = 24 points.

24 points divisés par le nombre de joueurs à égalité = 12 points.

Le troisième gagne 4 points de prestige.



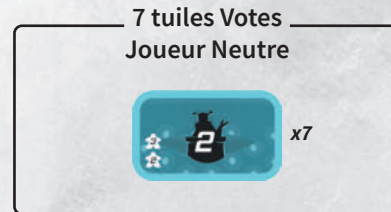
La délégation avec le plus de points de prestige gagne la partie et rejoint la Fédération. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

MODE 3 JOUEURS

Federation à 3 joueurs reprend les règles pour 4 joueurs à l'exception des modifications suivantes :

A / Matériel 3 joueurs

À 3 joueurs, ajoutez le matériel avec 🏠 et 🏠



B / Mise en place

Placez chaque marqueur Grand Projet sur l'emplacement correspondant de leur piste de financement.



Placez chaque Médaille d'honneur sur les emplacements correspondants.



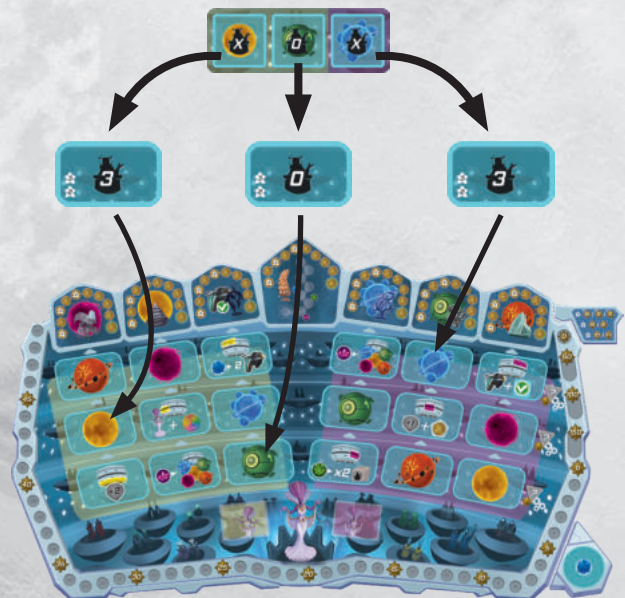
Formez une pile avec les 5 tuiles Blocage des planètes Fédérées face cachée et placez-les près du plateau central. Révélez la première tuile. Placez à côté du plateau les tuiles Votes Joueur Neutre.

C / Déroulement d'une manche

1 / Au début de chaque manche, révélez une tuile Blocage des Planètes Fédérées et bloquez les emplacements du Sénat révélés avec les tuiles Votes Joueur Neutre indiquées (**X représentant le numéro de la manche en cours**). Utilisez les tuiles Votes Joueur Neutre en fonction du tour de jeu. La tuile de valeur 0 est quant à elle utilisée à chaque tour.

Exemple, la tuile Blocage des Planètes Fédérées est révélée au début de la manche 3. Placez les 2 tuiles Votes Joueur Neutre de valeur de vote 3 (3 étant la manche en cours) sur la case Planète jaune 🟡 de l'aile gauche (jaune) et sur la case Planète bleue 🔵 de l'aile droite (rose).

Placez la tuile Votes Joueur Neutre de valeur de vote 0 sur la case Planète verte 🟢 de l'aile gauche (jaune)




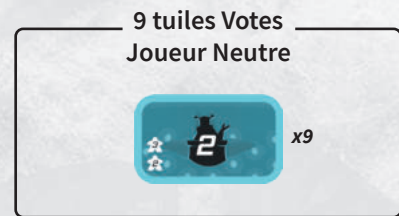
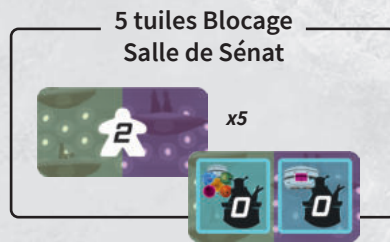
2 / Fin de Manche, retirez les 3 tuiles Votes Joueur Neutre.

MODE 2 JOUEURS

Federation à 2 joueurs reprend les règles pour 4 joueurs à l'exception des modifications suivantes :

A / Matériel 2 joueurs

À 2 joueurs, ajoutez le matériel avec 



B / Mise en place

Placez chaque marqueur Grand Projet sur l'emplacement correspondant de leur piste de financement.



Placez chaque Médaille d'honneur sur les emplacements correspondants.



Formez 2 piles face cachée : une avec les 5 tuiles Blocage des planètes Fédérées et une avec les 5 tuiles Blocage Salle de Sénat et placez-les près du plateau central. Révélez la première tuile de chaque pile.

Placez à côté du plateau les tuiles Votes Joueur Neutre.

C / Déroulement d'une manche

1 / Au début de chaque manche, révéléz une tuile Blocage des Planètes Fédérées et une tuile Blocage Salle de Sénat. Bloquez les emplacements du Sénat révélés avec les tuiles Votes Joueur Neutre indiquées (**X** représentant le numéro de la manche en cours). Bloquez également la case Espion située dans l'aile inverse de la salle de Sénat bloquée avec une tuile Votes Joueur Neutre de valeur 0. Utilisez les tuiles Votes Joueur Neutre en fonction du tour de jeu. Les 2 tuiles de valeur 0 sont quant à elles utilisées à chaque tour.

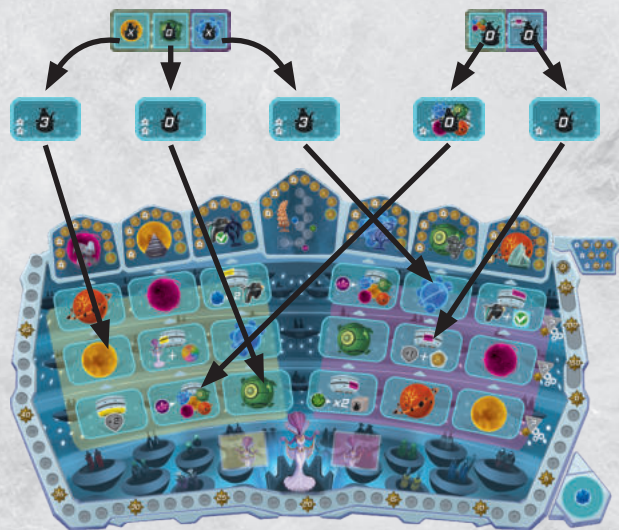
Exemple, la tuile Blocage des planètes Fédérées et la tuile Blocage Salle du Sénat du Salon des mécènes sont révélées au début de la manche 3 :

Placez les 2 tuiles Votes Joueur Neutre de valeur de vote 3 (3 étant la manche en cours) sur la case Planète jaune de l'aile gauche (jaune) et sur la case Planète bleue de l'aile droite (rouge).

Placez la tuile Votes Joueur Neutre de valeur de vote 0 sur la case Planète verte de l'aile gauche (jaune)

Placez la tuile Votes Joueur Neutre de valeur 0 sur la salle du Sénat correspondante, ici le Salon des Mécènes dans l'aile droite (rose) ET bloquez la case Espion située dans


l'aile inverse, ici dans l'aile gauche (jaune) avec une tuile Votes Joueur Neutre de valeur 0.




2 / Fin de Manche, retirez les 5 tuiles Votes Joueur Neutre.

D / Fin de partie

Décompte des grands projets : (uniquement pour chaque grand projet complètement financé (cf. p.25))

 Le joueur qui a le meilleur classement sur le grand projet marque **10 points**.
En cas d'égalité chaque joueur marque 7 points.

 Le second marque :
 • **4 points** si son niveau d'influence / nombre de missions spéciales / niveau de contribution affiche un écart de seulement 1 ou 2 niveaux par rapport au premier.
 • **0 point** si cet écart est égal ou supérieur à 3 niveaux.

TUILES ÉRUDITS (ATALUM)



Quand vous jouez l'action planète violette Atalum, récupérez 1 tuile Érudit de niveau 1 que vous ne possédez pas déjà ou 1 tuile Érudit de niveau supérieur dont vous possédez les prérequis.

Vous ne pouvez pas posséder 2 tuiles Érudit avec 1 personnage identique.

3 temporalités pour jouer ces tuiles :



1. Appliquez l'effet immédiatement.



2. Appliquez l'effet lors d'une de vos prochaines actions sur la planète.

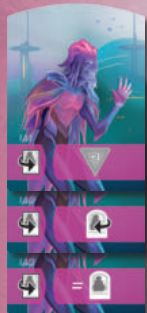
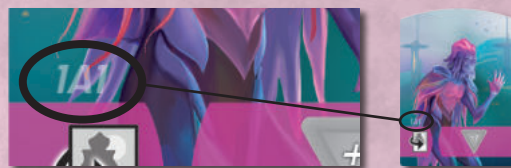


3. Appliquez l'effet n'importe quand pendant un de vos tours.

L'effet ne s'applique qu'une seule fois et la tuile est ensuite retournée.

Chaque niveau est composé de 3 tuiles Erudit. Les tuiles Erudit sont numérotées de façon à retrouver facilement le bonus de chaque tuile.

Retrouvez ci-dessous, le détail du bonus pour chaque tuile Erudit.



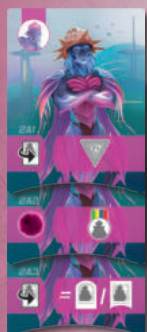
1A1 Prenez un jeton Niveau d'Accréditation +1. **Jusqu'à la fin de la manche**, votre niveau d'accréditation est bonifié de +1. Défaussez le jeton à la fin de la manche.



1A2 Retournez l'une de vos tuiles Érudit de niveau 1 face visible. Si elle est à effet immédiat, gagnez son bonus immédiatement. Une fois l'effet appliqué, remettez-la face cachée.



1A3 Copiez l'effet d'une tuile Érudit de **niveau 1** d'Atalum ou de votre plateau individuel. La tuile copiée doit être face visible.



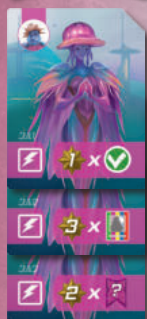
2A1 Prenez un jeton de niveau d'accréditation +2. **Jusqu'à la fin de la manche**, votre niveau d'accréditation est bonifié de +2. Défaussez le jeton à la fin de la manche.



2A2 Lors d'une prochaine action, choisissez l'une des tuiles Érudit disponibles de niveau 3.



2A3 Copiez l'effet d'une tuile Érudit de niveau 1 ou de niveau 2 d'Atalum **ou** de votre plateau individuel. La tuile copiée doit être face visible.



3A1 Gagnez 1 PP par jeton libération placé sur votre plateau individuel.

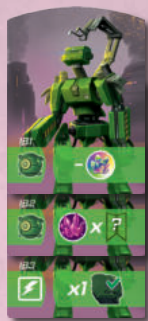


3A2 Gagnez 3 PP par tuile Érudit de couleur différente que vous possédez.



3A3 Gagnez 2 PP par niveau d'influence sur Atalum.

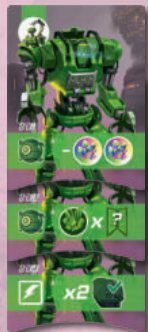




1B1 Lors d'une prochaine action sur E81216, payez un cristal de moins de votre choix pour construire une Structure.

1B2 Lors d'une prochaine action sur E81216, gagnez 1 Lavandium par niveau d'influence sur E81216.

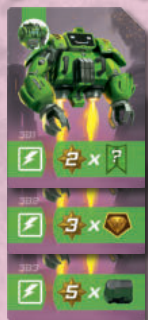
1B3 Effet immédiat – Gagnez gratuitement le bonus de la Structure de Production de votre choix. Ne placez pas de pion Robot sur la structure de Production.



2B1 Lors d'une prochaine action sur E81216, le coût de chaque structure est réduit de 2 cristaux de votre choix.

2B2 Lors d'une prochaine action sur E81216, gagnez 1 Copernium par niveau d'influence sur E81216.

2B3 Effet immédiat – Gagnez gratuitement le bonus de 2 structures de production de votre choix. Vous pouvez gagner le bonus d'une même Structure de Production deux fois. Ne placez pas de pion Robot sur la ou les structure(s) de Production.

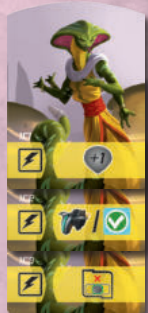


3B1 Effet immédiat – Gagnez 2 PP par niveau d'influence sur E81216.

3B2 Effet immédiat – Gagnez 3 PP par diamant d'or dans votre réserve.

3B3 Effet immédiat – Gagnez 5 PP par Mégastucture.

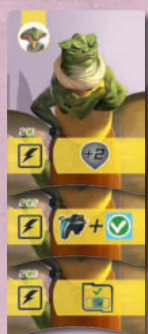
1C1 Effet immédiat – Gagnez 1 degré d'accréditation.



1C2 Effet immédiat – Prenez 1 Vaisseau et placez-le dans votre hangar **ou** libérez 1 Mission Spéciale de votre choix en plaçant un jeton libération Mission Spéciale.

1C3 Effet immédiat – Placez gratuitement 1 pion Commerce dans une échoppe de niveau 1 de votre choix. **Ne recevez pas le bonus.**

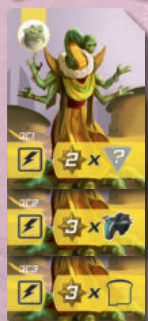
2C1 Effet immédiat – Gagnez 2 degrés d'accréditation.



2C2 Effet immédiat – Prenez 1 Vaisseau et placez-le dans votre hangar **et** libérez 1 Mission Spéciale de votre choix en plaçant un jeton libération Mission Spéciale.

2C3 Effet immédiat – Placez gratuitement 1 pion Commerce dans une échoppe de niveau 1 de votre choix et **recevez le bonus correspondant.**

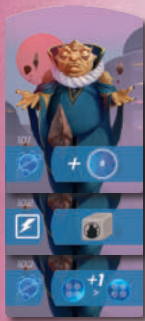
3C1 Effet immédiat – Gagnez 2 PP par niveau d'accréditation.



3C2 Effet immédiat – Gagnez 3 PP par Vaisseau dans votre hangar.

3C3 Effet immédiat – Gagnez 3 PP par pion Commerce que vous avez dans une échoppe de **niveau 2.**

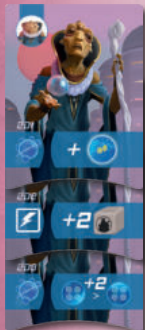




1D1 Lors d'une prochaine action sur 6Moon, recevez 1 jeton Altération de **puissance 1** supplémentaire provenant de la pile placée à côté du plateau..

1D2 Effet immédiat – Recevez votre dé Assistant sur sa face 1 ou augmentez sa valeur de 1.

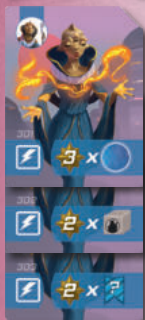
1D3 Lors d'une prochaine action sur 6Moon, avancez de 1 case supplémentaire. **Durant l'action, recevez 1 seul jeton Altération, celui de la case d'arrivée.**



2D1 Lors d'une prochaine action sur 6Moon, recevez 1 jeton Altération de **puissance 2** supplémentaire provenant de la pile placée à côté du plateau..

2D2 Effet immédiat – Recevez votre dé Assistant sur sa face 2 ou augmentez sa valeur de 2.

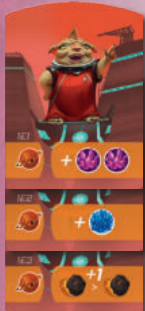
2D3 Lors d'une prochaine action sur 6Moon, avancez de 2 cases supplémentaires. **Durant l'action, recevez 1 seul jeton Altération, celui de la case d'arrivée.**



3D1 Effet immédiat – Gagnez 3 PP par jeton Altération encore non utilisé en votre possession.

3D2 Effet immédiat – Gagnez 2 PP par valeur de votre dé Assistant.

3D3 Effet immédiat – Gagnez 2 PP par niveau d'influence sur 6Moon.



1E1 Lors d'une prochaine action sur Néo, gagnez 2 Lavandium supplémentaires.

1E2 Lors d'une prochaine action sur Néo, gagnez 1 Oceanium supplémentaire.

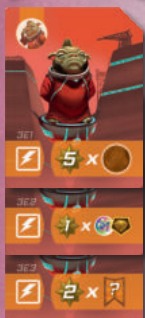
1E3 Lors d'une prochaine action sur Néo, avancez de 1 case supplémentaire. Recevez uniquement les ressources de la case d'arrivée.



2E1 Lors d'une prochaine action sur Néo, gagnez 1 Lavandium et 1 Oceanium supplémentaires

2E2 Lors d'une prochaine action sur Néo, gagnez 1 Copernium et 1 Oceanium supplémentaires

2E3 Lors d'une prochaine action sur Néo, gagnez 1 diamant d'or supplémentaire



3E1 Effet immédiat – Gagnez 5 PP par jeton Astéroïde que vous possédez.

3E2 Effet immédiat – Gagnez 1 PP par cristal et diamant d'or dans votre réserve.

3E3 Effet immédiat – Gagnez 2 PP par niveau d'influence sur Néo.



TUILES DEEP SPACE

Dès que vous avez atteint la dernière case de votre échelle d'accréditation, prenez le lot de tuiles Deep Space et choisissez-en 1 (Le nombre de tuiles Deep Space disponibles au début de la partie est toujours égal au nombre de joueur + 1).

Une fois choisie, révélez-la, placez-la sur votre plateau individuel et gagnez immédiatement les bonus correspondants. (Une tuile Deep Space est considérée comme une mission immédiatement réussie et ne demande pas l'envoi d'un Vaisseau supplémentaire pour être réalisée.)



Avancez un marqueur Grand Projet de votre choix (y compris le Grand Projet Sénatorial) de 2 cases ou deux marqueurs de 1 case.

Recevez 1 Vaisseau et placez-le dans votre hangar.

Libérez toutes vos missions spéciales.



Placez immédiatement un pion Commerce dans l'échoppe de niveau 2 de votre choix et recevez le bonus sans payer le coût de l'échange.

Gagnez 1 Oceanium.



Recevez 1 jeton Ambassadeur de valeur 7 votes. Jouez ce jeton lors d'un prochain tour de votre choix. Au cours de la manche où vous jouerez ce jeton, vous jouerez 5 tours au lieu de 4. Ce jeton n'a pas de face Financement.

Vous pouvez y placer un jeton Altération de Vote.



Construisez gratuitement 1 Structure de Production ou 1 Mégastructure de votre choix. Gagnez le bonus ou les points de prestige associés.



Recevez les 2 jetons Altération placés en pile à côté du plateau, et choisissez-en un.

Jouez 1 action Planète Atalum.



Votre niveau d'accréditation est bonifié de +3 jusqu'à la fin de la partie. Recevez votre dé Assistant sur sa face 1 ou augmentez sa valeur de +1.

Gagnez 1 Oceanium.



Votre niveau d'accréditation est bonifié de +1 jusqu'à la fin de la partie. Recevez votre dé Assistant sur sa face 6 ou augmentez sa valeur à 6.



Jouez au choix 1 action Planète 6Moon ou 1 action Planète Néo.

Gagnez 1 Médaille d'honneur de votre choix. Placez-la sur le tableau d'honneur de votre plateau individuel.

Si vous choisissez la Médaille d'honneur d'une planète fédérée, prenez celle positionnée sur le niveau d'influence le plus élevé.

ICONOGRAPHIE

