



ANDROMEDA'S EDGE

LIVRET DE RÈGLES

INTRODUCTION

Désespérée, votre faction cherche à fonder un nouveau foyer sur la Bordure d'Andromède. Vous débutez avec une station spatiale, quelques appareils et une poignée de provisions. Déployez vos vaisseaux de façon stratégique, accumulez les ressources, revendez des lunes, obtenez des modules de station et colonisez des planètes en y implantant vos infrastructures. Adversaires et rivaux vous entourent... Il vous faudra les surpasser dans les domaines de la science, de l'industrie, du commerce, de la civilisation, et asseoir votre suprématie !

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	2
MATÉRIEL	3
MISE EN PLACE DE LA PARTIE	4
MISE EN PLACE DES JOUEURS	6
APERÇU DE LA PARTIE	8
RÉGIONS DE LA BORDURE	8
TOUR DE LANCEMENT	9
BASES DE L'ALLIANCE	10
PILLARDS	11
TOUR DE RAPPEL VERS LA STATION	12
ACTIONS GRATUITES	13
VAISSEAUX	15
MODULES	16
INFRASTRUCTURES	17
PISTES PROGRÈS	19
PISTE ÉVÉNEMENT	20
BATAILLE	21
DÉGÂTS & RÉPARATION	23
FIN DE LA PARTIE	25
RÈGLES OPTIONNELLES	26



1 MARQUEUR TERMINUS



10 CARTES PILLARD



6 DÉS PILLARD



16 SILHOUETTES PILLARD

8 SUPPORTS (NON ILLUSTRÉS)



24 TRANSPORTS (6 PAR JOUEUR)

4 CHASSEURS (1 PAR JOUEUR)

4 VAISSEAUX SCIENTIFIQUES (1 PAR JOUEUR)

4 CROISEURS LOURDS (1 PAR JOUEUR)

20 MARQUEURS PISTE (5 PAR JOUEUR)

4 MARQUEURS PV (1 PAR JOUEUR)

6 LUNES DE NÉBULEUSE ORPHELINES



21 PIONS DÉCOUVERTE

8 PIONS SUPRÉMATIE



50 MARQUEURS DÉGÂT

5 PIONS MÉCAPHAGE



CARTES CAPACITÉ D'INFRASTRUCTURE



15 TUILLES INFRASTRUCTURE (DE 5 TYPES)

45 LUNES PLANÉTAIRE



108 MODULES (DE 4 TYPES)



4 AIDES DE JEU (NON ILLUSTRÉES)

1 PLATEAU PRINCIPAL (NON ILLUSTRÉ)

4 PLATEAUX STATION JOUEUR (1 PAR JOUEUR)

80 CARTES STRATÉGIE



20 CARTES DESTINÉE



24 DÉS (6 PAR JOUEUR)



MISE EN PLACE DE LA PARTIE

1 PLATEAU PRINCIPAL

Posez le plateau principal au centre de la table.

2 PLATEAU ÉVÉNEMENT

Posez le plateau Événement à côté du plateau principal, puis placez le **marqueur Événement** dans l'encoche correspondant à votre nombre de joueurs.

- Choisissez un **paquet Événement**. Pour votre première aventure au sein de la Bordure, nous vous recommandons Aube galactique. Mélangez-le et placez-le face cachée sur le plateau Événement.

3 CASSE

Posez le plateau Casse à côté du plateau principal.

4 RÉGIONS DE DÉPART

Séparez les 15 tuiles Planète des autres tuiles Région (*tuiles Région spéciale et Base de l'Alliance*). Mélangez-les, empilez-les face cachée en bas du plateau principal, puis piochez-en une quantité adaptée au nombre de joueurs :

2 joueurs	4 planètes
3 joueurs	6 planètes
4 joueurs	8 planètes

- Mélangez les tuiles Planète piochées aux **6 tuiles Base de l'Alliance**. Il s'agit de vos tuiles de départ. Disposez-les une à une face visible sur le plateau, en remplissant chaque ligne de gauche à droite à partir de celle du haut. Gardez le reste des tuiles Région à proximité (*cf. page 26 pour les règles concernant les tuiles Région spéciale*).

5 PIONS LUNE

- Mélangez les **6 lunes orphelines** et placez-en 1 face visible sur chaque nébuleuse.
- Mélangez les **lunes planétaires** séparément, **par couleur**. Sur chaque planète, empilez **3 lunes** de même couleur face cachée, puis retournez la pile afin que la première soit visible. Placez les lunes restantes face cachée près du plateau principal, divisées en piles de 3.



6 PILLARDS DE DÉPART

- Choisissez une carte Pillard de classe S. Pour votre première partie, nous vous recommandons les Assaillants vorticons. Placez les silhouettes correspondantes près du plateau principal, accompagnées de leur carte face visible.
- Lancez 2 dés : pour chaque résultat, placez 1 silhouette de pillard de classe S sur la nébuleuse correspondante (*les deux pillards peuvent se retrouver sur la même nébuleuse*).
- Sélectionnez 1 pillard de classe A, de classe B, de classe C et de classe D selon la méthode de votre choix. Montez leurs silhouettes sur des supports et posez-les près du plateau principal, accompagnées de leurs cartes face cachée.
- Rangez toutes les cartes Pillard restantes et leurs silhouettes dans la boîte. Vous ne les utiliserez pas durant cette partie.

MISE EN PLACE DES JOUEURS

1 MATÉRIEL DES JOUEURS - Chaque joueur récupère le matériel de la couleur de son choix :

- ◆ 1 plateau Station
- ◆ 1 aide de jeu
- ◆ 6 transports
- ◆ 1 chasseur
- ◆ 1 vaisseau scientifique
- ◆ 1 croiseur lourd
- ◆ 9 chefs
- ◆ 6 dés
- ◆ 5 marqueurs Piste
- ◆ 1 marqueur PV

2 PLATEAU STATION

- ◆ Pour des raisons pratiques, les plateaux Station sont recto verso. Notez l'orientation des quatre modules de couleur : les joueurs auront besoin d'espace pour construire de ce côté de leur station.
- ◆ Chaque joueur place sa station devant lui et pose **3 transports** dans la zone **Baie de lancement**. Il met ensuite tous les autres vaisseaux dans une réserve personnelle située près de sa station. Il pourra les construire plus tard.

3 FACTIONS

- ◆ Mélangez les **cartes Faction** et distribuez-en 3 par joueur. Chacun choisit celle qu'il souhaite conserver et range les autres dans la boîte.
- ◆ Chaque joueur gagne les **ressources de départ** listées au dos de sa carte Faction, les place dans les zones de stockage de sa station, puis pose sa carte Faction face visible sur l'emplacement dédié.

4 AMÉLIORATION DE VAISSEAU

- ◆ Chaque joueur prend sa **tuile Amélioration de vaisseau de faction**.
- ◆ Mélangez séparément les **4 types d'améliorations de vaisseaux neutres** (*transports, chasseurs, vaisseaux scientifiques et croiseurs lourds*) et distribuez 1 tuile de **chaque pile** à chacun. Rangez toutes les autres dans la boîte.
- ◆ Chaque joueur place ses 5 tuiles Amélioration de vaisseau dans sa réserve personnelle, avec ses vaisseaux non construits. Il pourra les acquérir plus tard.



5 PISTES PROGRÈS

- ◆ Chaque joueur pose **1 marqueur Piste** sur la case située en bas des **5 pistes Progrès**.
- ◆ Chacun avance ensuite d'une case sur les pistes Progrès indiquées dans le coin supérieur gauche de sa carte Faction.

2

5

BAIE DE LANCEMENT
Votre flotte, remise à neuf et parée au décollage !

7

OPÉRATIONS STRATÉGIQUES

Arrachez une victoire aux mâchoires de la défaite !

OPÉRATIONS STRATÉGIQUES
QUAND VOUS PERDEZ UNE BATAILLE :



4



3



BAIES DE LANCEMENT

LUNES



GLACE

CRÉDITS
5 MAX

JOKER POUR

CHEFS

SPORULATION FONGINAR

AMÉLIORATION SPÉCIALE :
Mycellinox (Transport)

DÉCOMPOSITION : au début de votre tour, si il y a des vaisseaux dans la casse, gagnez 1

CROISSANCE FONGIQUE : quand vous dépensez des ressources pour implanter une infrastructure, le peut vous servir de joker.

Ressources de départ indiquées au dos

RESSOURCES

Au cours de la partie, vous gagnerez et dépenserez 6 types de ressources différentes. Ces dernières se font rares dans la galaxie d'Andromède. Elles serviront de base à un avenir radieux !

10
MAX.

ÉNERGIE

Usage : modules de station, armes, sauts



TITANE

Usage : usines, modules Industrie, construction de vaisseaux



GLACE

Usage : villes, modules Civilisation



NANOCARBONE

Usage : observatoires, modules Science

5
MAX.

CRÉDITS

Usage : joker remplaçant le titane, la glace ou le nanocarbone

CARTES STRATÉGIE

5 types, utilisés de multiples façons

6

CHEFS

- Chaque joueur pose **1 chef** sur toutes les **bases de l'Alliance** du plateau.
- Chaque joueur lance un dé et place **2 chefs** sur la **nébuleuse** correspondant au résultat (*les chefs de plusieurs joueurs peuvent se retrouver sur une même nébuleuse*).
- Chaque joueur assigne son **dernier chef restant** à la zone Chefs de sa station.

7

PREMIER JOUEUR

- Désignez le premier joueur en simulant une **bataille** : chacun lance ses 6 dés. Celui qui détient le **dé affichant le résultat le plus élevé** l'emporte. En cas d'égalité, les joueurs comparent leurs **deuxièmes résultats** les plus élevés, et ainsi de suite jusqu'à nomination du vainqueur.
- Le premier joueur pose son marqueur PV sur l'emplacement 1 de la **piste de victoire**. En procédant en sens horaire, chaque joueur pose son marqueur sur le **prochain emplacement libre** de la piste.

APERÇU DE LA PARTIE

Dans *Andromeda's Edge*, les joueurs progressent au fil des **jours** (au sein de cette galaxie, les rounds traditionnels n'existent pas...) dans le sens **horaire**, en commençant par le premier d'entre eux et jusqu'à ce que la partie se termine. Durant votre tour, vous pouvez effectuer le lancement d'un vaisseau ou rappeler tous vos appareils sur votre station. Votre découverte des innombrables merveilles de l'univers sera grandement affectée par cette simple décision.



JOUEUR ACTIF : ce terme désigne le joueur dont c'est actuellement le tour. Il doit prendre certaines décisions et nombre d'événements se déroulent selon l'ordre du tour, c'est-à-dire en commençant par lui. Si plusieurs effets se superposent et que leur ordre de déroulement n'est pas indiqué (notamment les effets déclenchés par la fin ou le début d'un tour), le joueur actif décide de la chronologie des événements.

La partie **prend fin** lorsque le marqueur **PV (points de victoire)** d'un joueur atteint le **Terminus de la piste de victoire**. Tout le monde bénéficie alors d'un tour supplémentaire (y compris le joueur actif), après quoi vous pouvez effectuer le décompte final. La victoire revient à celui qui a accumulé **le plus de PV**.

RÉGIONS DE LA BORDURE

Sur le plateau, la carte de la bordure est divisée en **régions**. Au cours de la partie, vous y lancerez des vaisseaux afin de gagner des ressources et d'entreprendre des actions. Les **3 types de régions** sont décrits ci-après. Vous pouvez aussi ajouter des régions spéciales si vous le souhaitez (voir page 26).

PLANÈTES

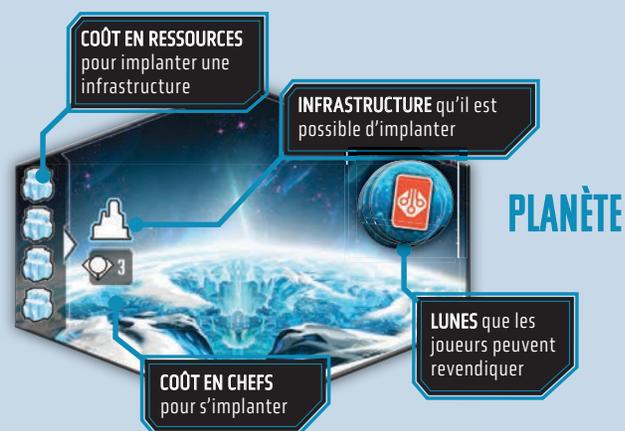
La Bordure regorge de planètes. Celles-ci sont accompagnées de **piens Lune** que vous pouvez revendiquer afin de gagner des ressources. Vous pouvez également y implanter des infrastructures pour avancer sur la piste Progrès et obtenir des récompenses spéciales. De nouvelles planètes explorables seront révélées à mesure que certains événements clés se déclencheront.

BASES DE L'ALLIANCE

Une Alliance frontalière s'était déjà formée ici, bien avant l'apparition de la dernière vague d'explorateurs. Ses avant-postes sont disséminés dans toute la Bordure. Les joueurs peuvent s'y rendre pour échanger des ressources, obtenir des technologies de pointe, construire des vaisseaux et entreprendre d'autres actions importantes.

NÉBULEUSES

La Bordure est longée d'intrigantes nébuleuses inexplorées, au sein desquelles rôdent des pillards. Les vaisseaux ne peuvent entrer dans cette région que s'ils bénéficient de la capacité **Voyager**, mais les cœurs vaillants y découvriront de puissantes récompenses.



JOUER VOTRE TOUR

Votre tour peut consister soit à **LANCER** un vaisseau sur le plateau, soit à **RAPPELER** tous vos vaisseaux à bord de votre station. Vous pouvez également effectuer des **actions gratuites** pendant ou en dehors de votre tour. Les sections suivantes traitent de chacun de ces sujets en détail. À la fin de votre tour, défaussez tout surplus de ressources.



LANCEMENT

Lors d'un tour de lancement, vous envoyez l'un des vaisseaux de votre station vers une région et activez cette dernière afin d'entreprendre une action précise. La région en question sera considérée comme **active** durant ce tour (*même si le vaisseau que vous avez lancé se déplace vers une autre région au cours de celui-ci*).

ÉTAPE 1

LANCEMENT DU VAISSEAU

Commencez par sélectionner un vaisseau de votre **Baie de lancement** et placez-le dans la région de votre choix, sur le plateau. Les règles de sélection d'une région varient selon qu'il s'agit de votre **premier lancement** ou non.

PREMIER LANCEMENT

Si **aucun de vos vaisseaux** n'est présent sur le plateau lors du lancement, celui-ci est considéré comme votre premier lancement.

- Vous pouvez vous rendre dans **n'importe quelle région inoccupée**. Une région est considérée comme occupée lorsqu'elle contient un pillard ou au moins 1 vaisseau appartenant à un joueur. En outre, il vous faudra répondre à tous les prérequis additionnels de lancement (*voir ci-contre*).



EXEMPLE

Le premier lancement du joueur vert est effectué vers une région inoccupée.

ÉTAPES DE LANCEMENT

- 1 Lancement du vaisseau
- 2 Activation de la région
- 3 Attaque de pillard
- 4 Bataille

LANCEMENTS ULTÉRIEURS

Si **au moins 1 de vos vaisseaux** est déjà présent sur le plateau lors du lancement, celui-ci est considéré comme un lancement ultérieur.

- Vous **devez** choisir une région située à **portée** de l'un de vos vaisseaux déjà présents sur le plateau, en vous référant à la **portée** de l'appareil en cours de lancement.
- Vous ne pouvez **pas** choisir une région contenant déjà au moins 1 de vos **vaisseaux**. En revanche, vous **pouvez** viser une **région occupée** par des vaisseaux adverses, ce qui est susceptible de déclencher une bataille.



EXEMPLE

Le lancement ultérieur du joueur violet est effectué vers une région à portée.

PRÉREQUIS ADDITIONNELS DE LANCEMENT

Lors de **n'importe quel** lancement, il est impératif de respecter les règles suivantes.

- Vous ne pouvez effectuer un lancement vers une **base de l'Alliance** qu'à condition de l'activer aussitôt.
- Seuls les vaisseaux bénéficiant de la capacité **Voyager** peuvent être lancés vers une nébuleuse.

ACTIONS DES BASES DE L'ALLIANCE



MONOLITHE DES ANCIENS

Dépensez 2 ressources de votre choix pour piocher 3 cartes Stratégie.



PLATE-FORME COMMERCIALE

Dépensez 2 ressources de votre choix pour gagner 2 crédits.



CHAMP DE MAXIMUS

Faites progresser le marqueur Événement de 1 encoche, puis achetez 1 ou 2 modules Science ou Industrie issus du plateau principal.



CHAMP D'ODESSA

Faites progresser le marqueur Événement de 1 encoche, puis achetez 1 ou 2 modules Commerce ou Civilisation issus du plateau principal.



CHANTIER NAVAL

Payez le coût en ressources pour construire 1 nouveau vaisseau et le placer dans votre Baie de lancement OU effectuez 1 action Réparation.



BUREAU DES INFRASTRUCTURES

Payez le coût en ressources et en chefs pour vous implanter sur une planète sans infrastructure et où se trouve un de vos transports.

ÉTAPE 2

ACTIVATION DE LA RÉGION

Une fois dans la région, vous **devez** l'activer. Ce qui se produit alors dépend du type de région.

- ◆ **PLANÈTE** - Revendiquez le premier **pion Lune** de la pile et posez-le sur votre station. Si la planète active ne dispose **plus** de lune non revendiquée, gagnez la ressource imprimée sur cet emplacement.
- ◆ **NÉBULEUSE** - Revendiquez le **pion Lune** (le cas échéant) et posez-le sur votre station. Ensuite, regardez discrètement les 2 premières cartes du **paquet Événement**. Remplacez-en une dessus et l'autre dessous.
- ◆ **BASE DE L'ALLIANCE** - Effectuez l'action de cette base (voir descriptions ci-contre).

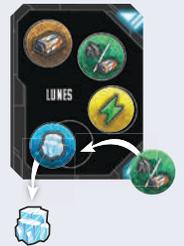
REVENDIQUER DES LUNES

L'un des meilleurs moyens d'acquérir des ressources consiste à revendiquer des lunes, qu'elles soient en orbite autour d'une planète ou qu'elles dérivent au cœur d'une nébuleuse.

Lorsque vous revendiquez une lune, placez-la avec les autres sur votre station, dans la zone dédiée.

Cette zone ne peut pas contenir plus de 4 lunes revendiquées à la fois. Vous pouvez utiliser l'action gratuite Abandon de lune pendant votre tour, afin d'en défausser une et d'obtenir les bénéfices associés. Vous pouvez aussi déplacer un pion Lune ailleurs sur votre station dans le but de libérer de l'espace, durant le tour de n'importe quel joueur.

Si vous gagnez une lune pendant le tour d'un autre joueur, vous pouvez défausser l'une de vos lunes revendiquées afin de la remplacer, mais vous n'obtiendrez **pas** les bénéfices associés.



ATTAQUE DE PILLARD

L'activation d'une région est susceptible d'entraîner une attaque de pillard.

◆ UN PILLARD EST DÉJÀ PRÉSENT DANS LA RÉGION ACTIVE

S'il y a déjà un pillard dans la région active, l'attaque ne se produit pas. Aucun autre pillard ne peut entrer dans la région [sauf s'il est de classe S, voir ci-après].

◆ PILLARDS DE CLASSE S

Contrairement à leurs homologues, les pillards de classe S peuvent occuper la même région grâce à la capacité Nuée. S'il y en a déjà un dans la région active, vérifiez si d'autres pillards de classe S susceptibles d'attaquer se trouvent à portée.

◆ AUCUN PILLARD DANS LA RÉGION ACTIVE

S'il n'y a pas de pillard dans la région active, vérifiez si d'autres sont présents à portée grâce aux valeurs indiquées sur leur carte. Le cas échéant, le joueur actif choisit l'un d'entre eux : celui-ci entreprend une attaque et se déplace jusqu'à la région active [si un pillard de classe S est choisi, tous les pillards à portée se déplaceront jusqu'à la région].

! Tous les pillards disposent de la capacité Voyager et peuvent donc entreprendre des attaques au sein de nébuleuses.

BATAILLE

Après avoir laissé aux pillards une occasion d'attaquer, si au moins deux joueurs adverses et/ou pillards ont des vaisseaux dans la région active, une bataille doit être résolue. Les batailles ne peuvent se produire qu'au sein de la région active. Vous trouverez les différentes étapes qui les composent en page 21.



EXEMPLE

Une bataille entre le pillard et les joueurs vert et bleu.



Une bataille peut avoir lieu même si le joueur actif ne détient plus de vaisseau dans cette région.

PILLARDS

Au cours de la partie, de dangereux pillards surgiront des nébuleuses pour menacer vos opérations et vos vaisseaux. Chacun d'entre eux est associé à une **carte Pillard** indiquant sa classe et déterminant ses valeurs et capacités.

Une région ne peut être occupée que par **une seule classe** de pillard à la fois : **impossible** d'en poser ou d'en déplacer dans une région occupée par un pillard issu d'une autre classe.

PLACER DE NOUVEAUX PILLARDS

Des pillards de différentes classes sont placés sur le plateau lors de la résolution de **cartes Événement**. Chaque carte Pillard indique la **région** dans laquelle les poser.

- ◆ Lorsqu'une carte Pillard exige de commencer dans une **nébuleuse au choix**, lancez un **dé** et placez le nouveau pillard sur celle qui correspond au résultat.
- ◆ Lorsqu'un nouveau pillard est sur le point d'être posé dans une région occupée par l'un de ses homologues, placez-le dans une **nébuleuse inoccupée au choix**. Seuls ceux de classe S peuvent entrer dans une région occupée par des pillards de même classe.
- ◆ Si le pillard de la **classe** requise est déjà sur le plateau, posez à sa place **2 pillards de classe S** dans la région indiquée. Dans l'éventualité où il en resterait moins de 2 disponibles, affectez-en autant que possible.
- ◆ Un pillard replacé sur sa carte peut regagner le plateau au cours de la partie. Si la résolution d'un événement réclame un pillard de sa classe, respectez les règles indiquées précédemment.



RAPPEL VERS LA STATION

Lors d'un tour de rappel vers la station, transférez **chacun** de vos vaisseaux présents sur le plateau et sur la casse jusqu'à votre station, l'un après l'autre. Ceux qui proviennent **du plateau et de la zone Barge de réparation** de la casse peuvent être utilisés pour **activer des modules** sur votre station.

! S'il n'y a plus **aucun** vaisseau dans votre baie de lancement au début de votre tour, vous devez effectuer un tour de rappel.

ÉTAPE 1

ACTIVATION DE MODULES

Pendant cette étape, vous pouvez activer autant de **modules** que vous le souhaitez sur votre station, dans n'importe quel ordre, afin de gagner les bénéfices indiqués. Pour ce faire, prenez **1 vaisseau** situé n'importe où sur le **plateau** (ou dans la zone *Barge de réparation de la casse*) et placez-le sur le module, OU prenez **1 énergie** dans votre zone de stockage et placez-la sur le module.

Vous devez également suivre les instructions suivantes.

- Vous ne pouvez pas activer de module lorsqu'un vaisseau ou une énergie se trouve déjà dessus.
- Vous ne pouvez activer un module à l'aide **d'énergie** que si vous avez déjà activé un module de la **même rangée** grâce à un **vaisseau**.

MODULES SOCLES



RÉACTEUR PRIMAIRE - Gagnez 2 énergies et activez autant d'autres modules Science que vous le souhaitez.

INGÉNIEUR NAVAL - Payez le coût en ressources pour construire 1 nouveau vaisseau dans votre Baie de lancement OU effectuez 1 action Réparation.

TRÉSORERIE - Gagnez 1 crédit.

ARCHITECTE - Piochez 1 carte Stratégie OU payez le coût en ressources et en chefs pour implanter une infrastructure sur une planète non colonisée et sur laquelle se trouve un de vos transports.



ICÔNE DÉGÂT

ajoutez un marqueur Dégât à l'obtention

MARQUEUR DÉGÂT

le module est actuellement endommagé

PV BONUS

à l'ajout d'une lune

ACTION

à l'activation

ICÔNE PISTE PROGRÈS

progressiez à l'obtention du module



la zone d'arrimage ouverte indique qu'un vaisseau ou de l'énergie permet l'activation

TITRE Rose = fin de la partie



les modules Civilisation de fin de partie et les modules Science ne comportent pas de zone d'arrimage

ÉTAPES DE RAPPEL

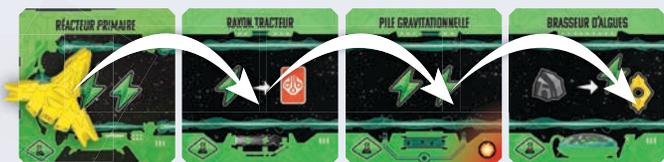
1 Activation de modules

2 Rappel de tous les vaisseaux

3 Défausse d'énergie



- Vous ne pouvez **pas** activer de module lorsqu'un **marqueur Dégât** se trouve déjà dessus.
- Les vaisseaux situés dans la zone supérieure de la casse ne peuvent pas être utilisés pour activer des modules. À contrario, ceux qui ont été déplacés jusqu'à la zone inférieure (*Barge de réparation*) le peuvent. Cela inclut les vaisseaux transférés **pendant le tour en cours**.
- MODULES SCIENCE** : contrairement aux autres modules, les modules Science ne peuvent **pas** être activés indépendamment lors d'un rappel vers la station. Il faudra d'abord activer votre module **Réacteur primaire** (voir encart *Modules socles, ci-dessous*) à l'aide d'un **vaisseau**.
- COÛT EN RESSOURCES LUNAIRES** : si un module comporte un **emplacement de pion Lune** à côté d'une action, vous ne pouvez l'activer que si vous n'y avez pas affecté une lune.



EXEMPLE

Un vaisseau active tous les modules Science intacts.



EXEMPLE

Fournisseur [*incomplet*] et Extracteur d'index [*endommagé*] ne peuvent pas être activés.

ÉTAPE 2

RAPPEL DE TOUS LES VAISSEAUX

Après avoir activé vos modules, transférez **tous** vos vaisseaux présents sur les **modules**, la **casse** et le **plateau** vers la **Baie de lancement** de votre station. Retirez tous les **marqueurs Dégât** de ceux qui possèdent des **boucliers**.

Vous ne pouvez laisser **aucun** vaisseau sur le plateau ou la casse, sauf indication contraire par un effet de jeu.

ÉTAPE 3

DÉFAUSSE D'ÉNERGIE

Après avoir rappelé les vaisseaux dans la Baie de lancement, rangez dans la réserve toute l'énergie dépensée pour activer les modules.

Si vous avez joué des cartes Stratégie dotées de capacités Soutien, défaussez-les aussi à cette étape.

DURANT N'IMPORTE QUEL TOUR

- ◆ Affecter une lune
- ◆ Jouer des cartes Stratégie

DURANT VOTRE TOUR

- ◆ Utiliser une carte Infrastructure
- ◆ Défausser un pion Découverte ou Suprématie
- ◆ Recruter des chefs
- ◆ Abandonner une lune
- ◆ Récolter des ressources bonus
- ◆ Utiliser des capacités de faction

ACTIONS GRATUITES

Vous pouvez entreprendre un nombre illimité d'actions gratuites pendant votre tour – qu'il s'agisse d'un tour de Lancement ou de Rappel. Ces actions sont utilisables durant votre tour, avant ou après les autres actions.

Affecter une lune et jouer des cartes Stratégie sont les deux seules actions gratuites que vous pouvez aussi effectuer pendant le tour de n'importe quel autre joueur.

AFFECTER UNE LUNE

À **tout moment**, vous pouvez affecter l'une de vos **lunes revendiquées** à un module ou à la zone Opérations stratégiques de votre station, en la posant sur l'un des **emplacements dédiés**.

Le cas échéant, vous **ne pourrez plus gagner ses bénéfices en l'abandonnant**. Vous pouvez **remplacer** une lune déjà affectée, mais là aussi, vous la **défaussez sans** gagner ses bénéfices.

JOUER DES CARTES STRATÉGIE

Les cartes Stratégie sont des **ressources** que vous pouvez obtenir au cours de la partie et qui permettent d'entreprendre des actions spéciales. Chacune indique quand elle peut être jouée.

Après avoir joué et résolu une carte Stratégie, **défaussez-la** face visible à côté du paquet. Si ce dernier se vide, mélangez la défausse afin d'en créer un nouveau.

EXEMPLE

Affectez des lunes à des modules ou à la zone Opérations stratégiques afin d'utiliser leurs bénéfices de différentes façons.



EXEMPLE

Voici quelques situations durant lesquelles jouer des cartes Stratégie.



TYPES DE CARTES STRATÉGIE



ACTION

Jouable au moment indiqué. Certaines peuvent être utilisées pendant le tour d'autres joueurs.



ÉVÉNEMENT

Jouable au moment indiqué de votre tour. Lorsque vous l'utilisez, faites aussitôt progresser le **marqueur Événement** d'une encoche.



SOUTIEN

Jouable au moment indiqué de votre tour. Reste en jeu jusqu'à ce que vous effectuiez un rappel vers votre station *(ces cartes sont défaussées en même temps que l'énergie lors de la dernière étape du rappel)*.



DIPLOMATIE

Jouable **uniquement** pendant l'étape **Diplomatie** d'une bataille à laquelle vous participez. Vous ne pouvez en utiliser **qu'une** par bataille.



BATAILLE

Jouable au moment indiqué d'une **bataille**. La plupart ne peuvent être utilisées que si vos vaisseaux y participent. Vous pouvez en jouer **autant que vous le souhaitez** au cours d'une même bataille.

LIMITE DE CARTES STRATÉGIE

Au début de la partie, vous pouvez avoir jusqu'à **5 cartes Stratégie** en main. Si vous en avez davantage à la fin de votre tour, défaussez le surplus. Vous pouvez augmenter cette limite en progressant sur la **piste Civilisation**.



5 max.

UTILISER UNE CARTE INFRASTRUCTURE



Si vous possédez une carte Infrastructure non utilisée, vous pouvez la **retourner face cachée** à n'importe quel moment de votre tour afin d'utiliser sa capacité « 1x ».

EXEMPLE

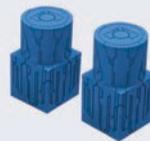
Utilisez la carte Infrastructure Ville pour gagner n'importe quel module, puis retournez-la.

DÉFAUSSER UN PION DÉCOUVERTE OU SUPRÉMATIE

Si vous possédez un pion Découverte ou Suprémie non utilisé, vous pouvez le **défausser** à n'importe quel moment de votre tour afin de gagner ses bénéfices.



RECRUTER DES CHEFS



À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez recruter **autant de chefs à votre couleur que vous le souhaitez** provenant de n'importe quelle(s) région(s) où vous avez des vaisseaux. Placez-les dans la zone Chefs de votre station.

ABANDONNER UNE LUNE

À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez **défausser** une lune revendiquée afin de gagner les **ressources** et/ou les **PV** indiqués. Si elle est pourvue d'une **icône Réparation** , vous avez le droit de réparer 1 vaisseau ou module endommagé.



Il est possible de défausser une lune afin de payer un **coût en ressources**. Empilez chaque lune défaussée face visible à côté du plateau *(séparez-les des lunes face cachée qui n'ont pas encore été placées)*.

RÉCOLTER DES RESSOURCES BONUS



Les cartes Événement et d'autres effets placent parfois des **ressources bonus** sur certaines régions du plateau. À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez les récolter, qu'elles soient issues de régions dans lesquelles vous avez des vaisseaux ou non.

UTILISER DES CAPACITÉS DE FACTION

Certaines capacités de faction possèdent des effets et bonus passifs. D'autres affichent des actions spéciales utilisables au moment indiqué et considérées comme gratuites.



VAISSEAUX

Chaque joueur utilise sa flotte pour explorer la Bordure d'Andromède. Au cours de la partie, vous **construisez** une multitude de véhicules différents avant de les déployer sur le plateau pendant vos tours de **Lancement**. Ces appareils vous permettront de gagner des ressources, de coloniser des planètes et de combattre vos adversaires.

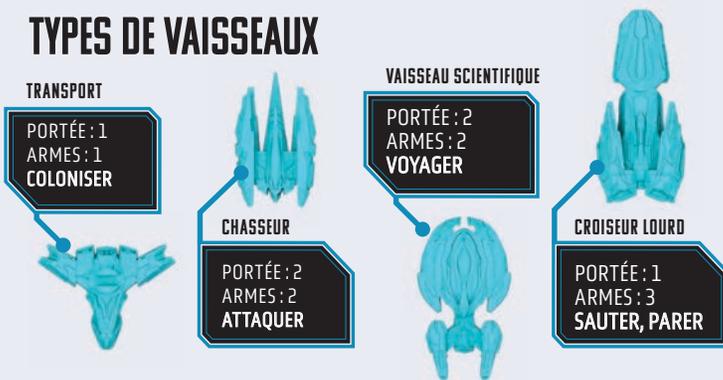
Lors des **tours de rappel**, vos vaisseaux vous permettent d'activer des **modules** sur votre station pour bénéficier de ressources et d'actions supplémentaires.

CONSTRUIRE VOTRE FLOTTE

Au début de la partie, vous possédez **3 transports** parés au décollage. Les vaisseaux que vous avez construits restent dans votre **Baie de lancement** jusqu'à leur déploiement sur le plateau.

Vous pouvez dépenser des ressources afin d'en construire d'autres lorsque vous explorez le **chantier naval** (*base de l'Alliance*) ou en activant le **module Ingénieur naval** sur votre station.

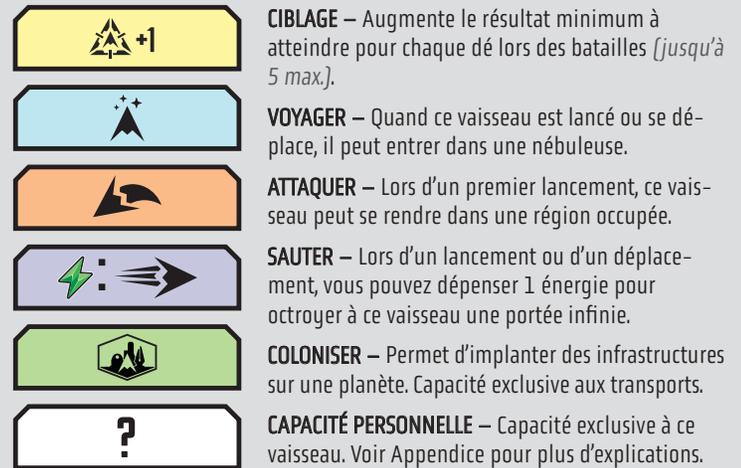
TYPES DE VAISSEAUX



Vous pouvez construire **4 types** de vaisseaux : 3 transports supplémentaires, 1 chasseur, 1 vaisseau scientifique et 1 croiseur lourd. Chacun possède une **portée et des armes** spécifiques, ainsi que des capacités uniques indiquées dans votre Baie de lancement.

CAPACITÉS DE VAISSEAU

Chaque vaisseau de votre flotte est doté de **capacités** différentes qui lui permettent d'exceller dans les domaines de l'exploration, du combat ou de la colonisation. Il en va de même pour ceux des pillards.



AMÉLIORATIONS DE VAISSEAU

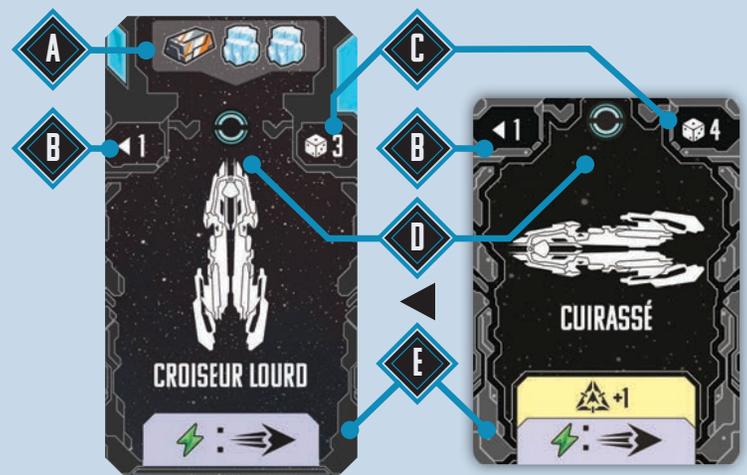
Au début de la partie, chaque joueur reçoit **5 tuiles Amélioration de vaisseau** (*1 par type de vaisseau et 1 exclusive à sa faction*). L'icône d'Amélioration vous permet de poser l'une de ces tuiles sur un emplacement de vaisseau de votre baie de lancement. Elle remplace les instructions de base et octroie parfois de nouvelles capacités aux appareils de ce type. En outre, si l'un de vos vaisseaux de ce type est disponible au moment de l'amélioration, vous le **construisez** de façon **gratuite** et immédiate !

En général, l'amélioration des vaisseaux s'effectue principalement grâce à la piste Progrès Industrie (*voir Pistes Progrès, page 19*), mais il existe d'autres moyens.

! Chaque type de vaisseau ne peut être amélioré qu'une fois. Lorsque les 4 ont reçu une amélioration, ces dernières n'ont plus aucun effet.

SPÉCIFICATIONS DES VAISSEAUX

- A** **COÛT EN RESSOURCES** - Le coût de construction pour 1 vaisseau de ce type.
- B** **PORTÉE** - La distance maximale (*en nombre de régions*) à laquelle vous pouvez placer ce vaisseau vis-à-vis de vos autres appareils lorsque vous effectuez son **lancement** depuis votre station. Il s'agit également de la distance qu'il peut parcourir afin de **se joindre à une bataille**.
- C** **ARMES** - Le nombre de dés que vous pouvez lancer pour ce vaisseau pendant une **bataille**.
- D** **ICÔNES BOUCLIER** - Les boucliers évitent à un vaisseau d'être **envoyé à la casse** lorsqu'il perd une bataille ou à la suite d'autres effets de jeu.
- E** **CAPACITÉS** - Les capacités spéciales du vaisseau.



Vaisseau de départ sur la station

Vaisseau amélioré

MODULES

Les vestiges de la civilisation des Précurseurs sont pléthore au sein de la Bordure. Vous pouvez intégrer leur technologie à votre station sous la forme de **modules** qui vous octroient des tas d'avantages lors des **rappels**.

Il existe **4 types** de modules, qui correspondent à 4 des 5 pistes Progrès (*Science, Industrie, Commerce et Civilisation*). Dès que vous en gagnez un, ajoutez-le à la rangée correspondante de votre plateau, puis avancez d'une case sur la piste associée. Les modules peuvent être déplacés à tout moment au sein de votre station.

ACHETER OU OBTENIR DES MODULES

Quand vous gagnez **1 module ou plus**, suivez les étapes ci-dessous.

- 1 Choisissez un module issu de la ou des colonnes indiquées. S'il est surmonté d'une  il n'est pas gratuit : payez le **coût en ressources** indiqué sur le plateau pour tout module obtenu ainsi.

EXEMPLE



Gagnez un module Industrie



Gagnez un module Industrie en payant le coût indiqué sur le plateau



Gagnez n'importe quel module en payant le coût indiqué sur le plateau

- 2 Ajoutez chaque module à la rangée appropriée de votre station. Lorsque leur coin inférieur droit comporte au moins 1 **icône Dégât** , placez-y 1 marqueur Dégât par icône.

- 3 Pour chaque module gagné au cours de la partie, avancez de 1 case sur la **piste Progrès** correspondante.

- 4 Quand vous obtenez des modules grâce aux régions Champ de Maximus ou Champ d'Odessa, si vous ne pouvez ou ne voulez pas en acheter 2, défaussez-en 1 de la colonne assignée au second. Vous devez acheter 1 module avant d'en défausser 1 second. Le module défaussé est placé en dessous de son paquet.

- 5 À la fin de n'importe quelle action (*gratuite ou non*) au cours de laquelle vous gagnez un module, réinitialisez les colonnes : faites glisser les modules vers le bas afin de remplir les emplacements libres, puis révélez de nouveaux modules pour couvrir les emplacements ainsi libérés. Cette réinitialisation est effectuée à chaque gain de module.

EXEMPLE

Un joueur utilise le Champ de Maximus pour acquérir 2 modules, puis en gagne un autre en jouant une carte Stratégie en tant qu'action gratuite. Les emplacements de modules du plateau sont regarnis après l'acquisition des 2 premiers modules, puis à nouveau après l'action gratuite.

AFFECTER DES LUNES À DES MODULES

Certains modules comportent des **emplacements** pouvant accueillir les Lunes que vous avez revendiqués.

- ◆ **COÛT EN RESSOURCES LUNAIRE** - Si un emplacement destiné à une lune se trouve du côté **coût** (*à gauche de la flèche*) d'une action, les ressources de la lune ajoutée tiennent lieu de **coût** d'activation du module. Un module pourvu d'un **emplacement vide** ne pourra être activé qu'à l'affectation d'une lune. Cette dernière ne doit toutefois pas être dotée d'une **icône Réparation**.
- ◆ **RENDEMENT LUNAIRE** - Si un emplacement destiné à une lune ne se trouve **pas** du côté coût d'une action, **gagnez** les ressources de la lune affectée dès l'activation du module.

EXEMPLE

Avec cette lune, le joueur peut dépenser 1 nanocarbone en échange de 1 carte Stratégie et de 1 crédit.



EXEMPLE

Avec cette lune, le joueur peut entreprendre 1 action Réparation et gagner 1 titane lorsqu'il active le module.



! Si un emplacement destiné à une lune affiche des PV, vous ne les obtenez qu'une fois, lorsque vous y posez le pion Lune.

- ◆ **DEMI-LUNES** - Tous les modules Industrie possèdent des **emplacements scindés en deux**, qui se complètent lorsque des cartes sont placées côte à côte.

Vous ne pouvez y poser un pion **que** lorsque l'emplacement est **entier**. Le cas échéant, vous gagnez les bénéfices de la lune dès que vous activez les **deux** modules concernés (*peu importe l'ordre*).



EXEMPLE

Quand ce joueur a activé les DEUX modules, il gagne 1 crédit et 1 PV grâce à la lune.

Si vous modifiez votre rangée de manière à **séparer** 2 modules Industrie liés par une lune, vous devez **défausser** cette dernière (*sans gagner ses ressources*).



Vous **pouvez** toujours activer l'action principale d'un module Industrie doté d'un emplacement vide ou incomplet.

INFRASTRUCTURES

Les nombreuses planètes de la Bordure sauront accueillir vos métropoles animées, vos usines vrombissantes et les monolithes témoignant de votre grandeur... Mais encore faut-il vous en emparer le premier.

Vous pouvez implanter **5 types** d'infrastructures, correspondant chacun à une **piste Progrès**. Chaque planète ne peut accueillir **qu'une seule infrastructure de type spécifique** (indiqué sur la partie gauche de sa tuile). Lorsqu'un joueur s'est implanté sur une planète, **personne d'autre** ne peut le faire.



IMPLANTER UNE INFRASTRUCTURE

Avant d'implanter une Infrastructure , vous devez avoir :

- ◆ un **transport** sur une planète non colonisée ;
- ◆ assez de **chefs recrutés** dans votre station, selon le type d'infrastructure (indiqué sur la tuile de la planète) ;
- ◆ assez de **ressources** pour payer le **coût d'implantation** indiqué sur le côté gauche de la **tuile de la planète**.



Il existe **3 planètes** de chaque type dans le jeu. Cela signifie qu'au maximum, **3 infrastructures** de chaque type pourront être construites.

Suivez les étapes ci-dessous pour implanter votre infrastructure.

- 1** Payez le **coût en ressources** de la planète. Défaussez les **chefs** utilisés depuis votre station.
- 2** Insérez une **tuile Infrastructure** du type approprié sur **votre transport** présent sur la planète.
- 3** Prenez une **carte Infrastructure** du type correspondant et placez-la face visible près de votre station. Gagnez les bénéfices indiqués en bas de cette page, dans la section **Bénéfices des cartes Infrastructure**.



Vous pouvez implanter une infrastructure sur n'importe quelle planète où se trouve l'un de vos transports (même s'il ne s'agit pas de la région active).

ASSIGNER DES CHEFS AUX INFRASTRUCTURES

L'implantation d'une infrastructure exige la présence d'individus expérimentés à la tête des opérations. Chaque type d'infrastructure requiert un certain nombre de chefs (identique sur toutes les planètes susceptibles de l'accueillir).

Les chefs assignés font aussitôt partie intégrante de leur infrastructure et ne peuvent ni revenir dans votre station, ni être à nouveau recrutés plus tard. Bien que leurs pions soient retirés de votre station, chaque tuile Infrastructure indique le nombre de chefs qui lui est assigné. Cela a son importance lors du décompte des scores.

EXEMPLE

Pour implanter une ville sur cette planète glaciale, vous devez avoir **3 chefs** dans votre station.



COLONISER DES PLANÈTES

Pour implanter une infrastructure, vous devez utiliser la capacité Coloniser de l'un de vos transports. Celui-ci fait aussitôt partie intégrante de l'infrastructure : il ne peut ni revenir dans votre station ou votre réserve, ni être reconstruit plus tard.

Vous devez toujours posséder au moins 1 vaisseau, ce qui signifie que vous ne pouvez pas utiliser le dernier (s'il s'agit d'un transport) pour implanter une infrastructure.



BÉNÉFICES DES CARTES INFRASTRUCTURE

- A** Avancez de 1 case sur la piste Progrès correspondante.
- B** Obtenez une quantité de PV égale au nombre de chefs présents sur la planète colonisée et les régions adjacentes (voir page suivante).
- C** Une capacité à usage unique peut être jouée immédiatement ou lors d'un tour ultérieur. Retournez la carte après coup.
- D** **DÉ DE BATAILLE BONUS** - Gagnez +1 dé lorsque vous prenez part à une bataille située dans une région adjacente à cette infrastructure.



CAPACITÉS D'INFRASTRUCTURE

Chaque carte Infrastructure gagnée vous donne accès à une action gratuite utilisable une fois par partie. Si vous construisez plusieurs infrastructures d'un même type, vous pouvez revendiquer plusieurs exemplaires de la carte associée et les employer une fois chacun.

OBSERVATOIRE (SCIENCE)
Retournez cette carte pour consulter discrètement la pile de pions Découverte située sur l'emplacement **Découvertes de l'observatoire** et en choisir 1.

USINE (INDUSTRIE)
Retournez cette carte pour entreprendre 2 actions **Réparation**.

SPATIOPORT (COMMERCE)
Retournez cette carte et dépensez 2 ressources (n'importe lesquelles) pour en gagner 3 de votre choix.

VILLE (CIVILISATION)
Retournez cette carte pour choisir n'importe quel module disponible et l'ajouter à votre station sans en payer le coût.

OBÉLISQUE (SUPRÉMATIE)
Retournez cette carte pour gagner 4 énergies.

INFRASTRUCTURES SUR LE PLATEAU

Implanter une infrastructure sur une planète n'empêche pas les autres joueurs d'y lancer leurs appareils ou d'activer cette tuile, car elle n'est considérée comme occupée que lorsqu'un vaisseau s'y trouve. Cela s'avère important pour déterminer les lieux sur lesquels vous pouvez envoyer vos véhicules lors de lancements ultérieurs.

SCORE D'INFRASTRUCTURE

Lorsque vous construisez une infrastructure, vous obtenez une quantité de PV égale au **nombre de chefs** présents sur la planète ainsi colonisée et les régions adjacentes, jusqu'à un **maximum de 10**. Incluez les chefs de **tous les joueurs** : à la fois ceux qui n'ont pas été recrutés et ceux assignés à votre **nouvelle infrastructure** et aux **infrastructures adjacentes** déjà implantées.



Le joueur violet construit une usine. Pour calculer les PV gagnés grâce à cette infrastructure, il compte :

- 2 les chefs bleus dans la nébuleuse ;
- 2 les chefs dans l'usine ;
- 1 le chef vert dans le Bureau des infrastructures ;
- 2 les chefs violet et vert dans le Champ d'Odesa.

7 Le joueur violet obtient donc un total de 7 PV pour avoir implanté cette infrastructure.

À la fin de la partie, chacune de vos infrastructures vous octroiera des PV en fonction de votre niveau sur la piste Progrès correspondante.

PISTES PROGRÈS

Les 5 pistes Progrès confèrent diverses récompenses au cours de la partie ; elles sont aussi la principale source de PV en fin de partie. Votre marqueur y avance quand vous implantez des infrastructures, achetez des modules, défaussez des pions et (dans le cadre de la suprématie) remportez des batailles, ou lorsque vous jouez les cruciales cartes Stratégie.

Ces 5 pistes contiennent des cases Infrastructure et Événement.

CASES INFRASTRUCTURE



Une icône Infrastructure apparaît sur 3 des cases de chaque piste Progrès. À la fin de la partie, chacune de vos infrastructures vous octroie des PV selon le niveau atteint sur la piste où apparaît l'icône correspondante.

CASES ÉVÉNEMENT



Lorsqu'un joueur atteint une case affichant une icône Événement, faites aussitôt progresser le marqueur Événement d'un cran (voir Piste Événement, page 20).

CASES SPÉCIFIQUES

Chaque piste Progrès comporte des cases qui lui sont propres.

PISTE SCIENCE



Lorsque vous atteignez une **case Pion Découverte**, consultez discrètement la pile de pions qui s'y trouve, revendiquez-en 1 et placez-le près de votre station. Vous pouvez le laisser face cachée jusqu'à ce que vous l'utilisiez par le biais d'une **action gratuite** durant votre tour.

PISTE INDUSTRIE



Lorsque vous atteignez une **case Amélioration de vaisseau**, choisissez une tuile Amélioration de vaisseau dans votre réserve et posez-la sur l'emplacement approprié de votre **Baie de lancement**.

Rappel : aussitôt que vous gagnez une nouvelle amélioration, vous pouvez construire un appareil de ce type gratuitement !

Tous les vaisseaux du type correspondant gagnent les nouvelles valeurs et capacités affichées sur la tuile Amélioration.

PISTE SUPRÉMATIE



Si vous êtes **le premier** à atteindre une **case pion Suprématie**, revendiquez le pion qui s'y trouve et posez-le près de votre station. Vous pouvez l'utiliser par le biais d'une **action gratuite** durant votre tour.

Si le pion a **déjà été revendiqué**, gagnez **2 PV** à la place.

PISTE COMMERCE



À la fin de la partie, chaque **ressource** non utilisée vous octroie la quantité de **PV** correspondant à la plus haute des **cases Bonus de coffort** que vous avez atteinte. Si vous n'en avez atteint aucune, elles ne valent rien : dans la Bordure, les ressources sont là pour être dépensées !

PISTE CIVILISATION



Lorsque vous atteignez une **case Limite de cartes Stratégie**, le nombre de cartes que vous pouvez garder en main à la fin de votre tour augmente.

Vous pouvez aussitôt piocher autant de cartes Stratégie que nécessaire pour atteindre cette nouvelle limite.

PISTE ÉVÉNEMENT

Au fil de la partie, certaines actions telles que l'achat de module ou l'avancement sur les pistes Progrès feront gagner du terrain au marqueur du **plateau Événement**. Lorsqu'il atteint le **bout de la piste**, une nouvelle **planète** est aussitôt révélée et une carte Événement doit être résolue au terme du tour actuel.



Pendant la mise en place, vous avez choisi l'un des paquets Événement suivants.

AUBE GALACTIQUE

Aube galactique inclut 10 cartes Événement qui octroient des avantages aux joueurs au déclenchement d'un événement. Du moins, lorsque des pillards ne jaillissent pas d'une nébuleuse...



CRÉPUSCULE COSMIQUE

Crépuscule cosmique inclut 10 cartes Événement qui proposent des défis élevés aux joueurs. Nous recommandons ce paquet aux individus expérimentés souhaitant s'adonner à un mode de jeu plus difficile.



DÉCLENCHER UN ÉVÉNEMENT

Si le marqueur Événement atteint le **bout de la piste** pendant votre tour, procédez comme suit.

- 1 Révélez immédiatement la première **tuile Planète** de la pile et posez-la sur le prochain emplacement libre du plateau *(en procédant de gauche à droite et de haut en bas)*.
- 2 Empilez **3 pions Lune** de la couleur de la planète sur celle-ci et retournez la pile ainsi formée pour révéler la face de la première lune.
- 3 Placez le **marqueur Événement** sur votre station pour ne pas oublier de **résoudre une carte Événement** à la fin de votre tour.



RÉSOUTRE UNE CARTE ÉVÉNEMENT

À la fin de votre tour, si le marqueur Événement a été posé sur votre station, vous devez révéler une carte Événement et résoudre dans l'ordre les effets ci-dessous.

- 1 **GAIN DE PV** - Chaque joueur obtient une quantité de PV égale au chiffre indiqué près de son marqueur sur la piste Progrès concernée, moins 1 PV par module endommagé sur sa station *(jusqu'à un minimum de 0 PV)*.
- 2 **NOUVEAU PILLARD** - Trouvez la carte Pillard de la classe indiquée et posez-la face visible près du plateau. Ensuite, placez sa silhouette dans la région spécifiée.
- 3 **EFFET SPÉCIAL** - Résolez l'effet spécial selon les instructions fournies.
- 4 **RÉINITIALISATION DE LA PISTE ÉVÉNEMENT** - Remplacez le marqueur Événement sur la première case de la piste et défaussez la carte Événement face visible à côté du plateau Événement.

! Pendant la résolution d'un événement, aucune action ne peut être entreprise, et ce même si elle est habituellement autorisée par une capacité de faction. En outre, aucune carte ne peut être jouée (sauf instruction contraire).



- 1 Les PV seront attribués par la piste Suprémie
- 2 Cette carte provoque l'arrivée d'un pillard de classe B
- 3 Résolez l'effet spécial selon les instructions

- 4 Réinitialisez le marqueur Événement en fonction du nombre de joueurs

BATAILLE

BATAILLE

Pendant la dernière étape d'un tour de lancement, si la **région active** est occupée par **au moins 2 joueurs** ou par **au moins 1 joueur et des pillards**, une **bataille** doit être résolue. Celle-ci peut se produire même si le **joueur actif** n'a aucun vaisseau dans la région active.

Tous ceux qui détiennent des appareils dans la région active **doivent** se joindre au combat (*même les pillards, quelqu'un devra lancer leurs dés !*). Les joueurs qui possèdent des vaisseaux **à portée** peuvent **choisir** de les déplacer afin d'y participer lors de l'étape **Escalade** (*voir ci-après*).

Une bataille ne peut avoir lieu **que** pendant un **tour de lancement**, et **uniquement** dans la **région active**. Aucune bataille n'est résolue pendant les tours de rappel, ni sur une région inactive (*même si des vaisseaux adverses s'y trouvent*). Lorsqu'il ne reste plus qu'une (*ou aucune*) faction, la bataille prend fin.

- 1 Escalade
- 2 Diplomatie
- 3 Préparatifs
- 4 Lancer de dés
- 5 Issue
- 6 Endommagement des vaisseaux

ÉTAPE 1

ESCALADE

En commençant par le joueur actif et en procédant dans l'ordre du tour, chaque joueur possédant un ou plusieurs vaisseaux **à portée** de la région active peut en déplacer **autant qu'il le souhaite** sur place afin de se joindre à la bataille (*cela inclut les joueurs qui n'ont pas encore pris part à la bataille*). Cette opportunité ne se présente **qu'une** fois.



! Si la région active est une **nébuleuse**, seuls les vaisseaux dotés de la capacité **Voyager** peuvent se joindre à la bataille.

ÉTAPE 2

DIPLOMATIE

Parfois, la diplomatie permet de résoudre les conflits ou de changer les règles du jeu !

En commençant par le joueur actif et en procédant dans l'ordre du tour, chaque participant peut jouer **1** (*et uniquement 1*) carte Stratégie **Diplomatie** issue de sa main et résoudre aussitôt ses effets. Cette opportunité ne se présente **qu'une** fois.



ÉTAPE 3

PRÉPARATIFS

Chaque participant comptabilise le nombre de **dés** qu'il va lancer et détermine la **valeur de Ciblage** utilisée pour les relances. Si les pillards se joignent à la bataille, comptez aussi leurs dés et définissez leur valeur de Ciblage.

Ensuite, en commençant par le joueur actif et en procédant dans l'ordre du tour, chacun peut utiliser autant **d'énergie** qu'il le souhaite pour gagner **+1 dé** par énergie dépensée. Cette opportunité ne se présente **qu'une** fois. Cela n'augmente pas la valeur de Ciblage.

◆ **ARMES DE VAISSEAU** - Chaque vaisseau ajoute un nombre de dés égal à sa **valeur d'Armes**.



◆ **INFRASTRUCTURES** - Chaque joueur ajoute **+1 dé** par infrastructure en sa possession présente sur la région active ou adjacente à cette dernière.



◆ **ÉNERGIE** - Chaque joueur ajoute **+1 dé** par énergie dépensée.



◆ **LIMITE DE DÉS** - Aucun participant ne peut lancer plus de **6 dés** en tout.



◆ **VALEUR DE CIBLAGE** - La valeur de Ciblage de chaque participant correspond au **nombre de vaisseaux** qu'il détient dans la région active, agrémenté d'éventuels bonus de ciblage, jusqu'à un maximum de **5**.



ÉTAPE 4

LANCER DE DÉS

Tous les participants (*dont les pillards*) lancent leurs dés en même temps. Ils relancent ensuite **tous** ceux dont le résultat s'avère **inférieur** à leur **valeur de Ciblage**, et ce jusqu'à ce que leurs dés affichent un chiffre **supérieur ou égal** à cette dernière.

VALEUR DE CIBLAGE

Chaque participant possède une valeur de Ciblage : il s'agit du résultat minimum à prendre en compte sur leurs lancers de dés lors d'une bataille. Dès qu'ils obtiennent un résultat inférieur à cette valeur, ils doivent relancer le dé concerné jusqu'à ce qu'il affiche un chiffre supérieur ou égal à celle-ci.

La valeur de Ciblage correspond au nombre de vaisseaux possédés dans la région active, plus les modificateurs des améliorations de vaisseaux, des cartes Stratégie et d'autres effets de jeu, jusqu'à un maximum de 5. Si elle va au-delà, le participant ne relance que les résultats inférieurs ou égaux à 4.

Lors du premier lancer, le joueur vert a obtenu deux 1. Deux de ses vaisseaux participent à la bataille : sa valeur de Ciblage est donc égale à 2. Il doit relancer ses 1 jusqu'à obtention d'un chiffre supérieur ou égal à 2. Ni le joueur bleu ni les pillards n'ont besoin de relancer leurs dés.

? Les pillards de classe 5 ont une valeur de Ciblage égale au nombre de vaisseaux qu'ils possèdent dans la région active. Pour les autres pillards, elle est égale à 1 (plus d'éventuels bonus).

ÉTAPE 5

ISSUE

Pour désigner le gagnant, chaque participant (*dont les pillards*) compare **son résultat le plus élevé** à celui des autres. En cas d'**égalité**, comparez le **second résultat le plus élevé** et ainsi de suite **jusqu'à résolution de l'égalité**. (*Si l'un des joueurs n'a plus de dé à comparer alors qu'il en reste à son adversaire, ce dernier l'emporte.*)

Après relance, les joueurs vert et bleu et les pillards comparent leurs dés en allant du résultat le plus élevé au plus faible.

Il y a égalité entre les pillards et le joueur bleu, mais ce dernier l'emporte lorsqu'ils comparent leur second résultat.

! Si la comparaison de tous les dés ne résout pas l'égalité, il n'y a aucun gagnant : **tout le monde perd**.

Une fois que le gagnant a été désigné, résolvez les issues suivantes.

- ◆ **GAGNANT** - Lorsqu'il y a un gagnant, il progresse d'une case sur la **piste Suprématie**. Si des pillards ont été vaincus, il obtient également la **récompense** indiquée sur leur carte (*il n'en obtient qu'une pour les pillards de classe 5, même s'ils sont plusieurs*).
- ◆ **PERDANTS** - Chaque perdant peut entreprendre l'action **Opérations stratégiques** sur sa station (*voir ci-dessous*).

OPÉRATIONS STRATÉGIQUES

Dès que vous perdez une bataille, vous pouvez utiliser l'action Opérations stratégiques de votre station. Elle vous permet de piocher une carte Stratégie ou de gagner les ressources indiquées sur un pion Lune que vous y avez affecté.

Grâce à cette lune, vous pouvez choisir de gagner 1 ou 2 lorsque vous perdez une bataille.



? N'oubliez pas : vous pouvez affecter une lune à **n'importe quel moment**, y compris juste avant d'utiliser Opérations stratégiques.

ENDOMMAGEMENT DES VAISSEAUX

- ◆ **JOUEURS VAINCUS** - Tous les vaisseaux vaincus subissent des dégâts. S'ils n'ont pas de boucliers ou que ces derniers ont été neutralisés (*voir ci-après*), ils sont envoyés dans la **partie supérieure du plateau Casse**.
- ◆ **PILLARDS VAINCUS** - Si des pillards ont été vaincus, seul l'un d'eux, présent dans la région active, subit des dégâts. À moins qu'il dispose de boucliers fonctionnels, remplacez-le sur sa carte Pillard. N'envoyez jamais les pillards à la casse.

BOUCLIERS

Certains types de vaisseaux sont dotés d'une ou plusieurs icônes Bouclier  [au niveau de la Baie de lancement ou sur la carte Pillard]. Lorsqu'ils subissent des dégâts, placez 1 marqueur Dégât sur 1 icône Bouclier : ces vaisseaux ne rejoignent pas la casse et restent sur leur région.



Lorsqu'une icône Bouclier est recouverte par un marqueur Dégât, le bouclier est neutralisé. Lorsque tous les boucliers d'un vaisseau sont neutralisés et qu'il reçoit un marqueur Dégât, envoyez-le à la casse (*tous les marqueurs restent dessus jusqu'à la dernière étape du rappel vers la station*). Les boucliers neutralisés peuvent être remis en route grâce à l'action Réparation, qui permet de retirer un marqueur Dégât.

Lorsque le vaisseau d'un joueur subit des dégâts pendant une bataille ou à cause d'un autre effet de jeu et qu'il ne possède pas de boucliers, il est aussitôt **envoyé à la casse** et retiré du plateau.

Rassurez-vous ! Les vaisseaux qui se trouvent là-bas reviendront dans votre baie lors du prochain **rappel vers la station**. Vous pourrez donc les déployer lors d'un prochain tour de lancement.

DÉGÂTS ET RÉPARATIONS

Les vaisseaux et modules sont endommagés et réparés au fil de la partie. Ne négligez pas de réparer ces dégâts : ils pourraient vous empêcher d'utiliser certains modules ou réduire votre score lors de la résolution de cartes Événement ou du décompte final.

Certains modules sont endommagés dès leur arrivée en jeu. Acquérir l'un de ces modules ne revient pas à « subir des dégâts ». Seuls les effets de cartes Événement et Stratégie ou la perte d'une bataille peuvent infliger des dégâts aux vaisseaux et aux modules.

Lorsqu'un effet de jeu issu d'une carte Événement ou Stratégie **endommage un module** sur votre station, placez 1 **marqueur Dégât** sur un module intact de votre choix, si toutefois cela est possible (*vous pouvez endommager un module socle*).

RÉPARATIONS

Dès que vous effectuez une action **Réparation** (*par exemple, en vous rendant sur le chantier naval ou en défaussant un pion Lune doté d'une icône Réparation*), choisissez l'une des options suivantes. Si vous effectuez plusieurs réparations en une action, vous pouvez sélectionner la même option ou des options différentes.

- ◆ **RÉPARER UN VAISSEAU À LA CASSE** - Transférez 1 de vos vaisseaux de la partie supérieure du **plateau Casse** à sa partie inférieure, la **Barge de réparation**. Les appareils qui s'y trouvent ne peuvent pas être relancés sur le plateau avant le rappel vers la station, mais ils **permettront** d'activer des **modules** à leur retour.



- ◆ **RECHARGER UN BOUCLIER** - Retirez 1 **marqueur Dégât** d'une **icône Bouclier** sur l'un de vos vaisseaux situés dans votre baie de lancement.
- ◆ **RÉPARER UN MODULE DE STATION** - Retirez 1 **marqueur Dégât** d'un module sur votre station.
- ◆ **RIEN À RÉPARER** - Si vous n'avez ni vaisseau ni module à réparer, gagnez 1 PV.

EXEMPLE DE BATAILLE

Le joueur jaune effectue le lancement d'un transport vers l'une de ses planètes commerciales et y revendique une lune. Le Ravisseur lenticulaire possède une portée de 2 : il se déplace vers la région active pendant l'attaque de pillards. La région active étant alors occupée par au moins 2 adversaires et/ou pillards, une bataille doit être résolue.



1 ESCALADE

Le joueur jaune se joint à la bataille avec un transport de portée 1. Il est à 2 tuiles d'écart de la région active et paye donc 1 énergie pour y faire Sauter son croiseur lourd.

C'est au joueur bleu : il décide de se joindre à la bataille avec un transport de portée 1 et un chasseur de portée 2.



2 DIPLOMATIE

Le joueur jaune choisit de ne pas jouer de carte Diplomatie et de passer son tour. Le joueur bleu joue « Fréquences de contact » et gagne 1 PV par vaisseau adverse situé dans la région active, c'est-à-dire 4 PV. Cette carte permet aussi à n'importe quel joueur de mettre un terme à la bataille, mais aucun d'eux ne le souhaite.



3 PRÉPARATIFS

Le joueur jaune peut lancer 6 dés Armes au cours de cette bataille : 1 par transport, 3 grâce à son croiseur lourd et 1 de plus grâce à son Obélisque adjacent. Il n'entreprend aucune action durant ces préparatifs.

Il faut davantage de puissance de feu au joueur bleu. Il dépense donc 2 énergies afin de gagner 2 dés Armes supplémentaires et obtient un total de 5 dés.



4 LANCER DE DÉS

Tous les dés, dont ceux des pillards, sont lancés en même temps. Les résultats initiaux sont illustrés ci-dessous, à gauche.



Ciblage

Le joueur bleu a 2 vaisseaux en combat : sa valeur de ciblage étant donc de 2, il relance tous les 1 obtenus. Le joueur jaune a 3 vaisseaux : sa valeur de ciblage étant donc de 3, il relance tous les 1 et les 2 obtenus. Après ces relances, les résultats finaux sont ceux illustrés ci-dessus, à droite.

5 ISSUE

Les adversaires comparent leur résultat le plus élevé et constatent une égalité entre jaune et bleu. Le pillard est vaincu. En observant leur second résultat le plus élevé, ils remarquent que celui du joueur jaune est inférieur à celui du joueur bleu. Ce dernier remporte donc la bataille.



Gagnant

Le joueur bleu progresse de 1 case sur la piste Suprémie. Il gagne également la récompense associée à la défaite du pillard.



6 DÉGÂTS

Pillard et joueur vaincu

Le Ravisseur lenticulaire subit des dégâts et est replacé sur sa carte. Les vaisseaux du joueur jaune en subissent également. Il envoie ses 2 transports à la casse et place un marqueur Dégât sur l'icône Bouclier de son croiseur lourd. Ce dernier reste dans la région active. Le joueur jaune entreprend l'action Opérations stratégiques sur sa station : il peut choisir de piocher 1 carte Stratégie ou de gagner 1 crédit grâce à sa lune.



FIN DE LA PARTIE

Lorsque le **marqueur PV** de n'importe quel joueur atteint ou dépasse le **Terminus** de la piste de victoire, la fin de la partie est déclenchée.

Retirez immédiatement le marqueur de la piste Événement. Les cartes Événement ne peuvent plus être déclenchées.

Le joueur actif termine son tour, puis tout le monde bénéficie d'un tour supplémentaire, y compris la personne qui a déclenché la fin de la partie. Comptabilisez ensuite les **résultats finaux** de chacun : la victoire revient au joueur qui a accumulé **le plus de PV**.

DÉCOMPTE FINAL

- 1 PISTES PROGRÈS** - Chaque joueur obtient la quantité de PV affichée près de son marqueur sur chacune des 5 pistes Progrès.
- 2 INFRASTRUCTURES** - Chaque joueur obtient des PV pour ses infrastructures selon la case **Niveau d'infrastructure** la plus élevée qu'il a atteinte sur la piste Progrès correspondante.

NIVEAU D'INFRASTRUCTURE			
PV PAR INFRASTRUCTURE			

- 3 MODULES ENDOMMAGÉS** - Chaque joueur perd **2 PV** par module endommagé sur sa station (*les vaisseaux endommagés ne font pas perdre de PV*).
- 4 BONUS DE COFFRE-FORT** - Chaque joueur obtient des PV pour ses ressources non dépensées (*dont les cartes Stratégie*) en fonction de la case **Bonus de coffre-fort** la plus élevée qu'il a atteinte sur la piste Commerce.
- 5 MODULES CIVILISATION** - Chaque joueur gagne les **PV de fin de partie** indiqués sur les modules Civilisation de sa station.
- 6 CHEFS** - Chaque joueur gagne **1 PV** par chef restant sur sa station.
- 7 AUTRES** - Certaines capacités de faction octroient des PV supplémentaires.

RÉSOLUTION D'ÉGALITÉ

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de **modules** gagne. Si l'égalité persiste, celui qui a le plus de **ressources** l'emporte. Toujours à égalité ? Félicitations, la victoire est commune au sein de la Bordure !

Du moins... pour le moment !

EXEMPLE DE DÉCOMPTE FINAL

La partie prend fin et le joueur jaune a 62 PV.

PISTES PROGRÈS



Le joueur jaune obtient 9 PV pour la science, 20 pour l'industrie, 10 pour la suprématie, 12 pour le commerce et 8 pour la civilisation. Son score s'élève désormais à 121 PV. Comme il a dépassé la case 0 sur la piste, il retourne son marqueur PV.

INFRASTRUCTURES

Le joueur jaune a construit 1 usine et 2 spatioports. Son usine est de niveau 3 grâce à sa position sur la piste Industrie, il obtient donc 10 PV. Ses spatioports sont de niveau 2 et lui valent donc 7 PV chacun. Son score s'élève désormais à 145.



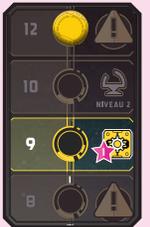
MODULES ENDOMMAGÉS

Le joueur jaune a 4 modules endommagés sur sa station : il perd donc 8 PV et son score est réduit à 137.



BONUS DE COFFRE-FORT

Le joueur jaune a atteint le premier bonus de coffre-fort sur la piste Commerce : il recevra donc 1 PV par ressource en sa possession. Il a terminé la partie avec 2 titanes, 0 nanocarbone, 0 glace, 1 crédit, 4 énergies et 3 cartes Stratégie pour un total de 10 ressources. Il obtient 10 PV et son score s'élève à 147.



MODULES CIVILISATION

Le joueur jaune a terminé la partie avec 2 modules Civilisation intacts octroyant des PV de fin de partie. Le Ministère des terres lui octroie 4 PV, ainsi que 2 PV pour chacune de ses 3 infrastructures : 10 PV au total. Le Collectif de la Cognition lui octroie 3 PV, ainsi que 1 PV pour chacune de ses 3 cartes Stratégie : 6 PV au total. Son score s'élève désormais à 163.



CHEFS

Il a 2 chefs sur sa station, ce qui lui octroie 2 PV. Son score final s'élève à 165.



RÈGLES OPTIONNELLES

RÉGIONS SPÉCIALES

MISE EN PLACE

Les régions spéciales ajoutent des effets uniques et des bonus de score durant la partie. Vous pouvez inclure soit les 2 tuiles Quasar, soit les 2 tuiles Vortex.

Avant de mettre d'autres tuiles de départ sur le plateau, posez les régions spéciales sélectionnées sur les emplacements affichant  et . Procédez normalement pour le reste du matériel, avec le même nombre de planètes et de bases de l'Alliance que d'habitude.

 Aucune tuile Région spéciale du jeu de base n'utilise l'icône . Ignorez-la.

DÉCOMPTE

À la fin de la partie, après le décompte des infrastructures, chaque joueur gagne le nombre de PV indiqué par infrastructure en sa possession adjacente à une région spéciale (*Quasar ou Vortex*). En cas d'infrastructure adjacente aux deux tuiles spéciales, il reçoit les deux bonus.

PLACEMENT DE PILLARD

Lorsque vous utilisez les tuiles Quasar ou Vortex, les pillards qui débutent sur une nébuleuse aléatoire sont posés sur ces régions spéciales à la place. Après avoir lancé un dé, comparez son résultat aux tuiles Quasar ou Vortex en jeu.

CARTES DESTINÉE

Parviendrez-vous à unifier la Bordure ? À cultiver de nouvelles sources d'alimentation ? Ou encore à trouver un remède ? Votre destinée attend dans la Bordure d'Andromède !



Ce paquet de cartes optionnelles peut guider les nouveaux joueurs et inspirer des stratégies inédites aux plus expérimentés.

QUASARS

Aucun vaisseau ne peut les atteindre, mais leur incroyable lueur resplendit jusqu'aux planètes voisines, porteuse de bonne fortune.



- ◆ Les vaisseaux des joueurs ne peuvent pas être lancés vers un Quasar. Ni ces vaisseaux ni ceux des pillards ne peuvent traverser ces tuiles, quand bien même ils possèdent la capacité Voyager. La portée doit être calculée en les évitant et non pas en les traversant.

VORTEX

Avec un peu de patience, ces flux continus de matière et d'énergie peuvent offrir bien des richesses.



UTILISER UN VORTEX

- ◆ Lorsque vous lancez un vaisseau vers un Vortex, vous gagnez le bénéfice décrit.
- ◆ Au début de votre tour, vous gagnez le bénéfice décrit sur un Vortex si au moins 1 de vos vaisseaux s'y trouve. Les appareils supplémentaires n'augmentent pas le bénéfice.
- ◆ Un joueur possédant des vaisseaux sur plus d'un Vortex gagne les bénéfices de chacun d'eux.

MISE EN PLACE

Au début de la partie, distribuez 2 cartes Destinée par joueur. Chacun conserve celle de son choix et range l'autre dans la boîte sans la révéler.

DÉCOMPTE FINAL

À la fin de la partie, ajoutez une étape pour les cartes Destinée juste après le décompte des chefs. Chaque joueur révèle sa destinée **d'une voix tonitruante** (*c'est plus amusant*) et obtient un bonus lié à ses succès.

Les cartes Destinée octroient 2 objectifs. Afin de les accomplir et de gagner les PV bonus, votre marqueur doit être le plus haut sur la piste (*les égalités comptent comme une réussite*). Vous pouvez réussir vos 2 objectifs.

MODE 2 CONTRE 2

MISE EN PLACE

Les joueurs forment des duos et s'assoient à côté de leur coéquipier. Chacun choisit et contrôle sa propre faction, comme lors des parties classiques.

Pour sélectionner le joueur de départ, ils lancent leurs dés de manière habituelle, mais les équipes combinent leurs résultats et les comparent à ceux de leurs adversaires. Le vainqueur de gauche devient le joueur de départ et les tours se déroulent en sens horaire.

BATAILLE

Lorsque la région active contient des vaisseaux appartenant aux membres de la même équipe, aucune bataille n'a lieu.

Quand 2 coéquipiers participent à une bataille ensemble, ils unissent leurs forces. Chacun compte séparément ses dés (6 max.), détermine sa valeur de Ciblage et dépense ses ressources. Dès que tout le monde a effectué ses lancers, les équipes combinent leurs résultats [jusqu'à un maximum de 12 dés par équipe] et les comparent à ceux de leurs adversaires [joueurs ou pillards].

Quand 2 coéquipiers remportent une bataille à laquelle ils ont participé ensemble, chacun d'entre eux progresse d'une case sur la piste Suprématie et gagne la récompense liée au pillard [le cas échéant]. S'ils atteignent en même temps une case contenant un pion Suprématie, le joueur actif choisit à qui l'octroyer. S'ils atteignent une case Événement en même temps, le marqueur Événement progresse de 2 crans.

COLLABORATION

Les coéquipiers peuvent collaborer dans les situations suivantes.

- ◆ **ADVERSAIRES** - Les coéquipiers ne sont pas considérés comme des adversaires, mais font bel et bien partie des « autres joueurs ».
- ◆ **INFORMATIONS SECRÈTES** - Les coéquipiers peuvent partager des informations secrètes entre eux, comme leurs cartes Stratégie ou Événement et leurs pions face cachée.
- ◆ **TRANSFÉRER UNE RESSOURCE/UN PION** - Une fois par tour, par le biais d'une action gratuite, le joueur actif peut donner ou prendre à son coéquipier 1 exemplaire du matériel suivant :
 - ◆ 1 ressource [dont les cartes Stratégie];
 - ◆ 1 Lune revendiquée non affectée ;
 - ◆ 1 pion Suprématie ;
 - ◆ 1 pion Découverte.

Les deux coéquipiers doivent être d'accord pour effectuer le transfert.

- ◆ **TRANSFERT DE MODULE** - La première fois que le joueur actif obtient un module lors de son tour, il peut l'offrir à son coéquipier à la place. Ce dernier [et non pas le joueur actif] avance sur la piste Progrès correspondant à la rangée à laquelle il ajoute le module dans sa station.

DÉCOMPTE FINAL

À la fin de la partie, chaque équipe additionne les scores des deux coéquipiers. Ceux qui obtiennent le plus élevé remportent la victoire !

CRÉDITS

- ◆ **CONCEPTION** : Luke Laurie, Maximus Laurie
- ◆ **ILLUSTRATIONS** : Sergio Chaves
- ◆ **DÉVELOPPEMENT** : Peter Vaughan
- ◆ **PRODUCTION** : Brad Brooks, Peter Vaughan, Lauren Ino, Chris Strain
- ◆ **GRAPHISMES** : Duane Nichols
- ◆ **GRAPHISMES SUPPLÉMENTAIRES** : Snow Conrad, Layne Huber, Matt Paquette, Chris Strain, Stevo Torres, Andrew Wall
- ◆ **LOGO** : Matt Paquette
- ◆ **MODÉLISATION 3D** : Erick Tosco
- ◆ **SYSTÈME DE RANGEMENT (ÉDITION DELUXE)** : Noah Adelman, Game Trayz
- ◆ **RENDUS** : Victor Almeida Ferreira
- ◆ **COMMUNICATIONS** : Rozie Powell
- ◆ **SERVICE CLIENT** : Judy Neff
- ◆ **ILLUSTRATIONS SUPPLÉMENTAIRES** : Sandara Tang
- ◆ **PAGE DE CAMPAGNE** : Peter Vaughan, Lauren Ino, Oniro, Andrew Wall, Layne Huber

- ◆ **PROTOTYPE** : LongPack, Print & Play, Mike DePasquale [figurines 3D en résine]
- ◆ **RÉVISION DU LIVRET DE RÈGLES** : Jason Harris
- ◆ **RÉVISION SUPPLÉMENTAIRE DU LIVRET** : Jeff Fraser, Peter Vaughan, Luke & Maximus Laurie
- ◆ **REMERCIEMENTS SPÉCIAUX** : Lucky Duck Games, Gamefound, Daniel Tosco, Alexei Menardo, Mike Vander Veen, Rich Malena, The Full 42, Not Board Gaming, Hungry Gamer, Tim Chuon, Quackalope
- ◆ **TESTEURS** : Randy Angle, Thomas Brown, William Brown III, David Brubeck, Elli Burns, Jonny Pac Cantin, Scott Caputo, Axel Cisneros, Glenn Cotter, Steven Cox, E. Ambriz DeColosio [Mex-E-King], Michael Dunsmore, Eric Eikmeier, Jeff Fennel, Corey Feinsod, Kathie Fischer, Ellian Gal-On, Shay Gal-On, Bryan Galvan, Sean Geraghty, Adrian Gilstrap, Don Gilstrap, Steve Reuben Gunasigh, Ryan Hampton, Cailiegh Hostetter, Robert Hughes, Melinda Keller, Alex Lane, Ryan Little, Kori Maner, Floyd McWilliams,

Scott Mills, Catherine Mohan, Alexander Morrison, Garrett Payne, Alex Rivero, Cliff Rowley, Theresa Rowley, Gregg Saruwatari, Steven Schwartz, Mark Shynert, Noah Spears, Kyle Talbert, Jason Tamura, Corey Thompson, AJ Thurston, Kenny Tracy, Mike Vander Veen, Sea Lin Yao

Édition française par Lucky Duck Games,

ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.

- ◆ **TRADUCTION** : Léna Geynet
- ◆ **MAQUETTE** : Valentin Debret
- ◆ **RELECTEUR ET RESPONSABLE ÉDITORIAL** : Elric Rozet
- ◆ **DISTRIBUTION** : Davy Spychala
- ◆ **MARKETING ET ÉVÉNEMENTIEL** : Guillaume Poueys, Théo Vitte



© Cardboard Alchemy Tous droits réservés



Exemple de « OU » :
1 nanocarbone ou 1 glace



Exemple d'échange :
dépensez 1 nanocarbone pour gagner 1 crédit



« chaque joueur »
Exemple : chaque joueur gagne 1 titane



Dégât



N'importe quelle ressource (dont les cartes Stratégie)



Portée d'un vaisseau ou d'un pillard



Bouclier



Gagnez un module scientifique en payant
le coût indiqué sur le plateau



Gagnez un module scientifique



Avancez sur la piste Science



Avancez sur n'importe quelle piste Progrès



Faites avancer le marqueur Événement



Carte Événement



Regardez les 2 premières cartes Événement,
puis placez-en 1 au-dessus et 1 en dessous du paquet



Payez le coût requis pour construire 1 vaisseau



Effectuez 1 réparation :
si vous n'avez rien à réparer, vous pouvez gagner 1 PV



Payez le coût requis pour construire 1 infrastructure



Les vaisseaux ne peuvent pas entrer dans cette région



Pion Suprémie



Pion Découverte



Emplacement de pion Découverte
Coins blancs : emplacement de pion Découverte
Observatoire



Gagnez 1 amélioration (ainsi que ce vaisseau)



Progresser de 1 case sur la piste de victoire



Bonus de coffre-fort (le nombre d'étoiles indique les PV par
ressource obtenus en fin de partie)



La limite de votre main augmente :
piochez des cartes Stratégie jusqu'à l'avoir atteinte



Retournez une carte Infrastructure face visible



Retournez une carte Infrastructure face cachée



Emplacement de lune revendiquée sur une station de
joueur (4 lunes revendiquées maximum)



Emplacement de pion Lune



Gagnez 1 PV lorsque vous affectez
une lune à cet emplacement



Moitié d'emplacement de pion Lune :
vous ne pouvez rien y placer avant d'avoir formé
un emplacement complet grâce à 2 modules



Pion Lune



Résultat de lancer : 1
Nébuleuse/région spéciale : les nombres représentent les
emplacements aléatoires où vous pouvez poser des pillards



Chef



Sur les cartes Infrastructure :
cette région et les régions adjacentes octroient
+1 dé Arme pendant les batailles



Sur les tuiles Quasar/Vortex :
à la fin de la partie, gagnez 1 PV par infrastructure
adjacente