



Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

COMPOSANTS

WORLD CARDS

- Energy (en haut à gauche) = Nbre d'energy générée à chaque tour
- Empire points (en haut à droite) = PVs
- Fleet Strength (en bas à droite) = Point de défense
- Ground Strength (en bas à gauche) = Point de défense

Il faut \geq Fleet & Ground pour l'acquérir → Warzone

UNIT CARDS

- Draft cost (au milieu à droite) = Coût en énergie pour l'acquérir → discard
- Deploy cost (en haut à gauche) = Coût en énergie pour jouer la carte de sa main → Warzone
- Le texte n'a d'effet que si la carte est sur la Warzone

TACTIC CARDS

- Draft cost (au milieu à droite) = Coût en énergie pour l'acquérir → discard
- Cost (en haut à gauche) = Coût en énergie pour jouer la carte de sa main puis → discard pile
- « as an action » = utilise 1 point d'action pour être jouée et le joueur devra attendre que son tour revienne pour exécuter 1 autre action
- Fleet & ground bonus (en bas) = reflètent ce qu'il y a marqué dans le texte

PRESTIGE CARDS

- Uniquement dans le Sector 5 (dernier)
- Apporte des PVs
- Draft Cost (au milieu à droite) → Warzone

JEU

10 Rounds. 1 Round \ni 6 phases :

1. DRAW PHASE

- Chq1 pioche des cards de draw deck jusqu'à avoir 6 cartes (piocher 5 ou 6)
- Si Draw deck vide → mélanger la défausse
- 2 derniers tours : chaque joueur pioche 1 carte de plus.

2. ENERGY PHASE

- Compter l'énergie totale de ses Worlds (en haut à gauche) & bouger son marqueur energy
- Puis, chacun à partir du 1^{er}, déclare s'il souhaite booster son énergie avec :
 - o 1 ou + d'Energy Surges (= tactic card en main qui ne regarde que l'énergie générée par les Worlds & leur texte : pas les abilities spéciales ni les tectics) ET/OU
 - o Via Energy Exploration (= Home World : chacun peut décarder une seule fois 2 cartes pour +1 energy) ET/OU
 - o Special ability

Dès qu'un joueur a pris sa décision, il ne peut plus changer d'avis

! Le texte d'une carte ne peut être utilisé qu'une seule fois sauf si le texte dit le contraire !

Les Energy Surge tokens (=+2 energy) peuvent être utilisés n'importe quand durant le tour (pas uniquement durant l'energy phase) : coût 0 action → box

3. GALACTIC PHASE

- 1) Enlever les cartes avec Energy token de la Central Zone → sur leur galactic deck correspondant
- 2) Placer des tokens Enrgy : 1 token sur chaque carte de la central zone
Quand 1 joueur prend 1 telle card, il avance son marqueur Energy de 1
- 3) Ajouter des nouvelles cartes du deck Gallactic actuel → Central zone
→ Continuer à piocher jusque quand la central zone contient X cards

# of Players	2	3	4	5
Central Zone Cards	6	8	10	12

→ Puis continuer à piocher jusque # Worlds = # joueurs

→ Puis continuer à piocher jusque # non Worlds = # joueurs

4. ACTION PHASE

Chacun à son tour peut exécuter 1 des options suivantes. On peut répéter la même option durant différents tours. Ceci jusque tout le monde passe.

1) Draft 1 Unit/Tactic/Prestige (1 point d'action)

- Coût : Energy (barre horizontale au milieu)
- Unit & Tactic → discard pile (on peut toujours regarder les cartes de sa discard pile, jamais celles des autres)
- Prestige → Warzone
- Max 1 carte / action

2) Deploy X Units (1 point d'action / Unit déployée)

- Coût : Energy (en haut à gauche)
- → Warzone
- L'ordre peut être important

3) Invade 1 World (1 point d'action)

- Coût : 1 Energy
- Viser 1 World → Warzone
- Défausser (→discard) X Units de sa Warzone dont :
 - ➔ le total fleet & ground strenght \geq fleet & ground strenght du World
 - ➔ On peut y ajouter des effets de Units/Tactics à jouer durant 1 invasion (ne requiert pas de point d'action)
- Si 1 joueur n'a pas assez de force pour conquérir le World, il ne doit pas défausser d'Units mais perd son tour, son action & Energy
- Galactic Grunts / Snub Fighter
Après avoir colonisé 1 World, 1 joueur peut placer 1 Galactic Grunts ou 1 Snub fighter, qui a participé à la colonisation, en dessous du World au lieu de la défausse pour éviter de le piocher par après.
→ Cette card ne fait + partie du Warzone mais bien du player Empire

4) Utiliser 1 « as an action » ability sur Units & tactics : Payer 1 Energy

5) Passer : on ne peut plus faire d'action

Dépenser tous ses points d'action restants → 0


5. DISCARD PHASE

- Chacun défausse toutes ou toutes sauf max 1 cartes de sa main
- Energy est descendue à 0

6. END PHASE

- Round marker → cercle suivant
- Placer son action marker sur le nombre d'actions du secteur
- Destiny marker → joueur à gauche

5ème SECTEUR = CORE WORLDS

- Au moment où le marker arrive au 5^{ème} secteur (9^è round), les joueurs  peuvent mélanger leur défausse dans leur draw deck
- Piocher jusqu'à 7 cartes (au lieu de 6) : durant les 2 derniers tours.
- ! Regarder les bonus des Core Worlds sur son plateau individuel
- Dernier tour (10^e) : placer toutes les cartes restantes du dernier galactic deck → central zone même si cela excède le maximum.

FIN DU JEU: CALCUL DES EMPIRE POINTS (après le 10^e round)

1. BONUS EMPIRE POINTS

- Utiliser l'Energy marker (remis à 0) pour calculer les bonus des cartes sur votre Warzone (cfr texte & « + » à côté de l'empire point value) & pour avoir des types de cards dans votre empire (= deck+main+warzone+discard)
- Ne pas compter ici les points Empire normaux

2. PRINTED EMPIRE POINTS

- Rassembler toutes ses cartes dans son deck & calculer le total des pts Empire
- Additionner le printed & bonus empire points

Le + gagne. Egal : celui dont ses Worlds produisent le + d'energy

Encore égal : celui avec le plus de Worlds gagne

Encore égal : partager le contrôle de la galaxie

JEU POUR EXPERTS

Ajouter l'étape « pregame draft » dans le setup du jeu (p16)

VARIANTE OFFICIELLE : LES CONSULS DE L'EMPIRE (pour 3 à 5 joueurs)

Réduit l'impact du tour de jeu lors des 2 derniers rounds

- Utiliser les **factions tokens** imprimées (1 par joueur)
- Lors du setup pour 4 joueurs, le 4^{ème} ne reçoit qu'1 seul energy surge token
- Durant les rounds 9 & 10, lorsqu'1 joueur conquiert 1 Core World, chaque autre joueur dans le reste du tour (jusqu'au joueur assis à droite du 1^{er} joueur) peut placer son jeton faction sur ce Core World (1x sur le jeu)
- Quand arrive son tour, il doit conquérir ce Core World (utilise son action + 1 Energy). Si pas, il défusse son faction token.
- 1 joueur avec son faction token sur 1 Core World adverse :
 - N'est pas celui qui contrôle le Core World
 - Ce core World compte dans le discount des Prestige cards
 - A la fin du jeu il score les pts de ce Core World comme s'il lui appartenait

