



RÈGLES DU JEU



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. Nous découvrons de multiples formes de vies qui sont pour la plupart, impatientes, comme nous de découvrir de nouveaux mondes mais aussi d'obtenir de nouvelles richesses. L'univers s'organise via de multiples fédérations qui commercent, intriguent, se développent...



L'une de ces fédérations, qui compte seulement 5 planètes fédérées souhaite intégrer une nouvelle délégation, mais nous ne sommes pas les seuls à briguer cette place. La Fédération nous met alors au défi, pendant 5 années, de prouver notre valeur. À nous, pendant ce temps imparti, de faire preuve de stratégie, d'ajuster nos tactiques, de saisir les meilleures opportunités mais aussi de trouver les bons alliés aux moments opportuns... Au terme de ces 5 années, la délégation la plus prestigieuse rejoindra la Fédération !

MATÉRIEL

1 plateau central recto/verso



45 tuiles Érudit

(9 différentes par type d'Érudit)



8 tuiles Deep Space



x8

1 pion Ambassadeur Spécial



1x

8 tuiles Starter

(Planète de Départ)



x8

8 jetons Megastructure



4 tuiles Structure de Production
(recto/verso)



x4

50 jetons Altération



10 tuiles Loi
(5 différentes par couleur du Sénat)



x5

x5

12 jetons Astéroïde

6 jetons Astéroïde



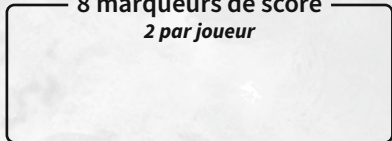
6 jetons Astéroïde inerte



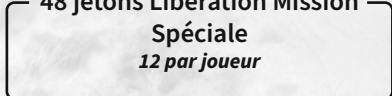
28 Médailles d'honneur
(7 couleurs)



8 marqueurs de score
2 par joueur



48 jetons Libération Mission Spéciale
12 par joueur



77 jetons Ressources

Lavandium



x25

**61 cristaux
Coppernium**



x20

Oceanium



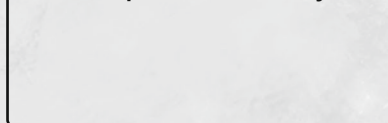
x16

Diamant d'or

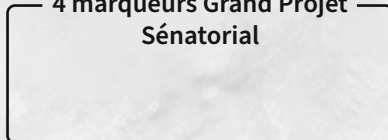


x16

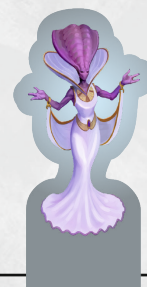
7 marqueurs Grand Projet



**4 marqueurs Grand Projet
Sénatorial**



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



4 plateaux individuels



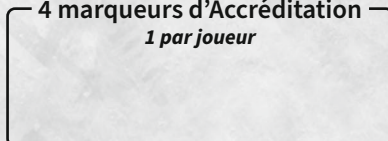
16 Pions Ambassadeur
recto/verso (Vote/Financement)
4 par joueur



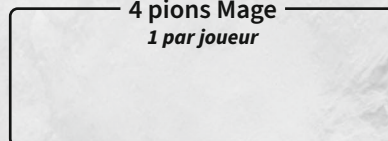
32 Vaisseaux
8 par joueur



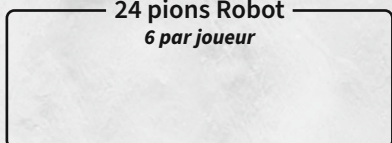
4 marqueurs d'Accréditation
1 par joueur



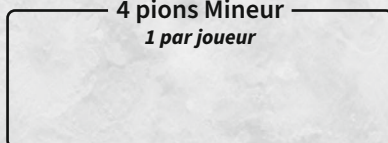
4 pions Mage
1 par joueur



24 pions Robot
6 par joueur



4 pions Mineur
1 par joueur



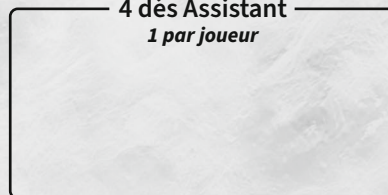
24 pions Commerce
6 par joueur



8 tuiles Aide de jeu
recto/verso



4 dés Assistant
1 par joueur

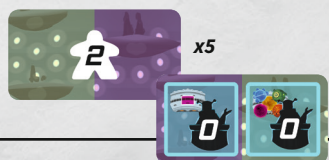


Matériel pour les parties à 2 et 3 joueurs :

**5 tuiles Blocage
des Planètes Fédérées**



**5 tuiles Blocage
Salle de Sénat**



**9 tuiles Vote
Joueur Neutre**



MISE EN PLACE PLATEAU

Pour une première partie, les Production et les jetons Mégastru sur le 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.

2 joueurs:



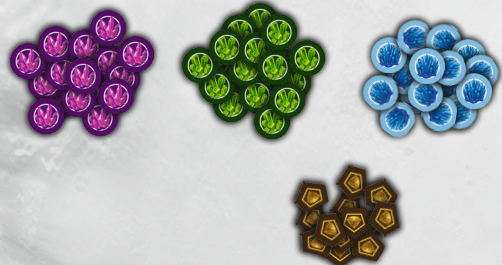
3 joueurs:



4 joueurs:



- 6 Placez les ressources à côté du plateau central.



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



4 JOUEURS CENTRAL

Les tuiles Structure de
Mégastucture 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 Mégastucture sur chaque Mégastucture.

- 14** Placez autant de médailles solo et de médailles d'Accréditation qu'il y a de joueurs.



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

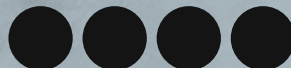


- 16** Placez un marqueur Grand Projet [icone marqueur] sur la première case de la piste de financement de chaque Grand Projet.

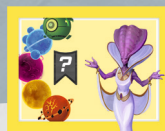


- 17** Placez le marqueur de Grand Projet Sénatorial de chaque joueur sur la case correspondante.

- 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 pions Ambassadeur sur leur emplacement correspondant.

3 Placez 1 Vaisseau dans votre hangar.

4 À côté de votre plateau, formez une réserve avec

- vos 7 Vaisseaux restants
- les 12 jetons libération Mission Spéciale
- le dé Assistant

Zone Missions Spéciales

Zone Deep Space

Zone Dé Assistant, quand celui-ci est recruté

Zone des Médailles d'honneur.

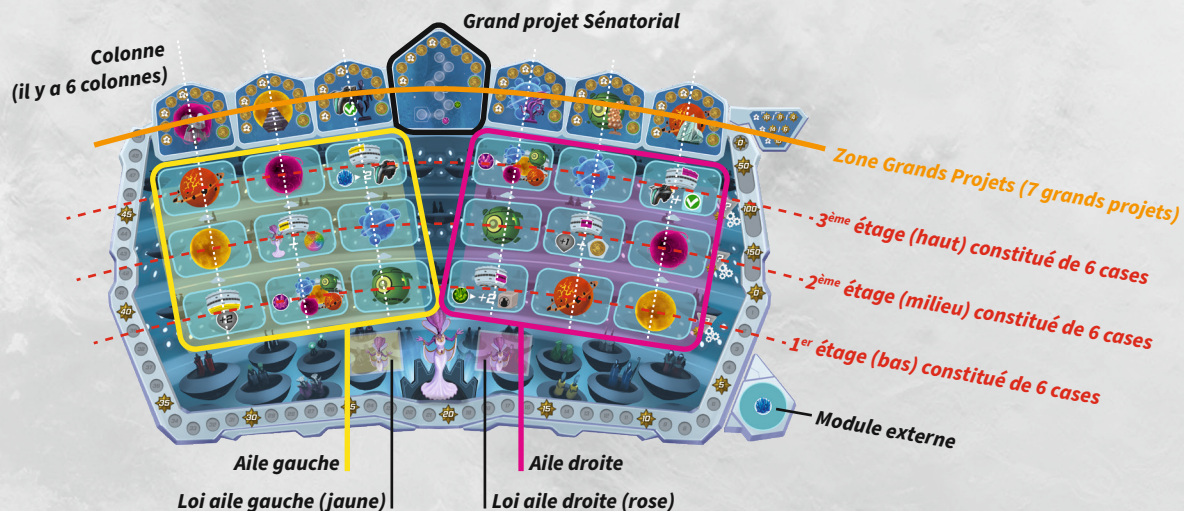
Zone Tuile Start

Stock qui peut contenir 5 Diamants d'or maximum.

Stock qui peut contenir 10 ressources maximum. Il est possible de se défausser de ressources.



FOCUS SUR LA CONFIGURATION DU SÉNAT



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.



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

Chaque manche se décompose en 2 grandes étapes :

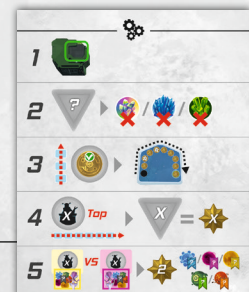
I / Phase Ambassadeur

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 / PHASES 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 pion 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'accreditation le permet **et effectuer la Mission Spéciale** (action optionnelle).



FOCUS SUR LE PION AMBASSADEUR

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



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

Les répercussions liées à chaque face sont différentes.

La **face financement** permet de :

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

La **face Vote** permet de :

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

1. JOUER 1 PION AMBASSADEUR (action principale)

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

Choisissez 1 pion 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.xx)

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

Recevez immédiatement le ou les bonus indiqués sur votre pion **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 pion Ambassadeur. Il existe 3 grands types d'actions: 1) Planètes Fédérées, 2) Salles du Sénat, 3) Espion. (cf. p.XX).



Action
salle
du Sénat

Action
espion

Action
planète
fédérée

Appliquez les effets liés à la face du pion Ambassadeur:

Symbole de Financement



A. Si votre pion 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 pion 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) [icone engrenage] (cf. p. XX)



Si votre pion 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.XX)

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.

Les **Missions Spéciales** peuvent être identiques à celle du Sénat. C'est le cas des actions correspondantes aux **5 planètes fédérées**.

Certaines missions correspondantes à des **salles du Sénat** peuvent ouvrir des **actions complètement différentes ou légèrement modifiées par rapport à leur case correspondante du Sénat**.

Par exemple, la case « Bureau des achats » qui permet un achat de 2 vaisseaux contre un cristal bleu sur le plateau central correspond à une action différente sur votre plateau individuel : marquer 2 points de prestige par niveau d'accréditation que vous possédez.

Chaque salle du Sénat est identifiée par un visuel. Ce visuel permet uniquement de faire le lien entre la case jouée avec un pion Ambassadeur sur sa face financement et la case Mission Spéciale de votre plateau individuel.

Vous pouvez réaliser 1 Mission Spéciale 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.XX)

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

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

Une mission spéciale ne peut être réalisée qu'une seule fois par le joueur.

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. XX)

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.

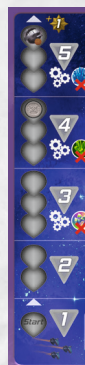
Le premier joueur qui atteint le niveau d'influence demandé remporte la Médaille d'honneur. Ensuite le niveau d'influence exigé pour la Médaille d'honneur suivante de la même couleur sera plus élevé.



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



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



La médaille mission Solo est remportée dès que le joueur a réalisé la Mission Spéciale Solo 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 pion 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 pions Ambassadeur), passez à l'étape Fin de Manche (Phase Exécutive).

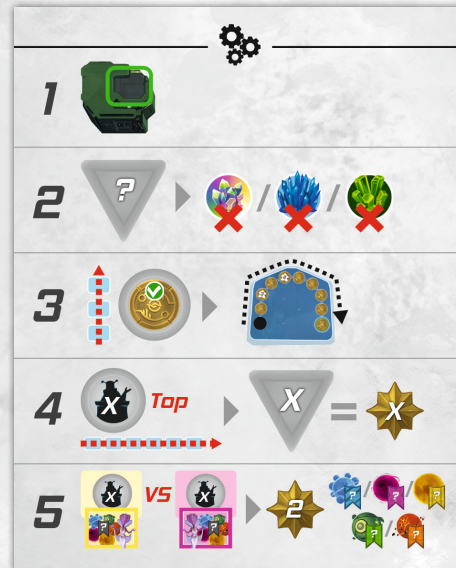


II / PHASE EXECUTIVE

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 construit.
- 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 pion 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 p.XX)






2/ PAIEMENT DU COUT LIÉ AU NIVEAU D'ACCREDITATION

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

Vous payez le cristal correspond 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'Oceanium  est un cristal joker, qui peut remplacer le Lavandium  ou le Coppernium .



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 pion 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:



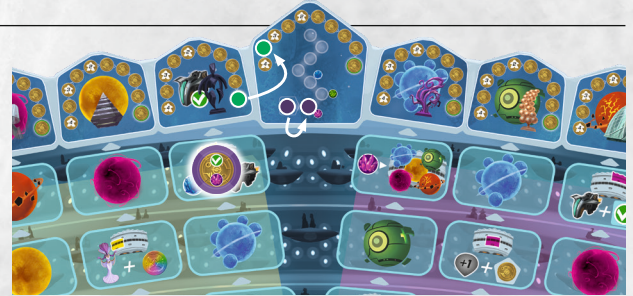
- 1) Lorsque vous pouvez financer un Grand Projet de votre choix grâce à un financement libre (Action Petit Salon, Mission Spéciale Petit Salon, jetons Altération, tuiles Deep Space)



- 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 pions Ambassadeur face Financement se trouvent dans sa colonne, le financement de ces pions 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 puis et enfin.



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

4	1 st	16	2 nd	8	3 rd	4	3	14	6	2	10
---	-----------------	----	-----------------	---	-----------------	---	---	----	---	---	----

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 fond jaune vs côté droit fond rose), additionnez le nombre de votes de tous les pions 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 paquet)

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 pions Ambassadeur et éventuellement votre dé Assistant (cf. p.xx).

- 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.xx).



LE SÉNAT

18 ZONES / CASES D'ACTION



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



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













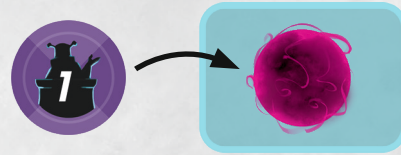
- 1 Action Espion (Copie) (présente 2 fois, 1 fois dans chaque aile du Sénat)

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

1/ LES PLANÈTES FÉDÉRÉES :

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

Les pions 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.

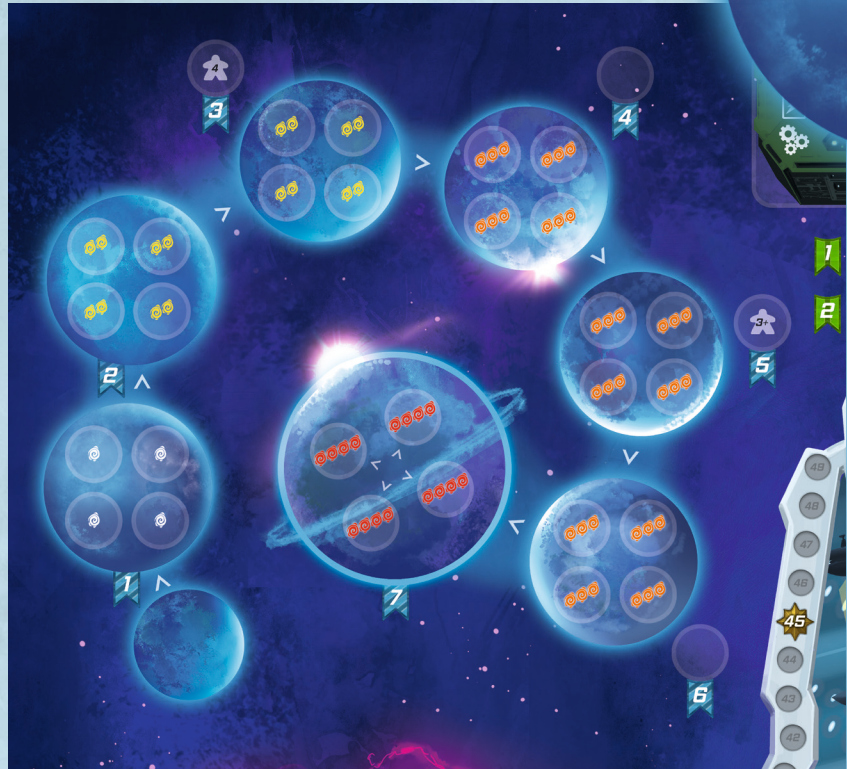
Ensuite, révélez (si cela n'a pas déjà été fait) les jetons Altération de la lune suivante immédiatement accessible à celle d'arrivée du pion Mage.

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



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 [icone face financement], soit d'une face Vote [icone face vote], avec un bonus.

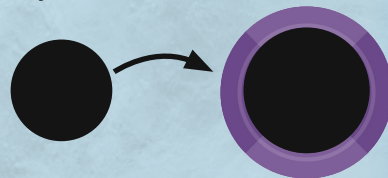


Lorsque vous récupérez un jeton Altération, placez-le à côté de votre plateau individuel.



Quand jouer un jeton Altération ?

Lors de la phase Ambassadeurs, vous pouvez jouer un jeton Altération sur votre pion Ambassadeur. Ignorez alors la valeur du pion Ambassadeur : vous remplacez la valeur du pion Ambassadeur et ses éventuels bonus par ceux du jeton Altération.



Vous gagnez le bonus quand vous jouez le jeton Altération sur le pion 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

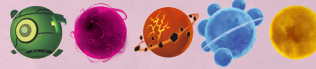
The place to be... où se réunissent les plus Érudits de chaque délégation!!!

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.

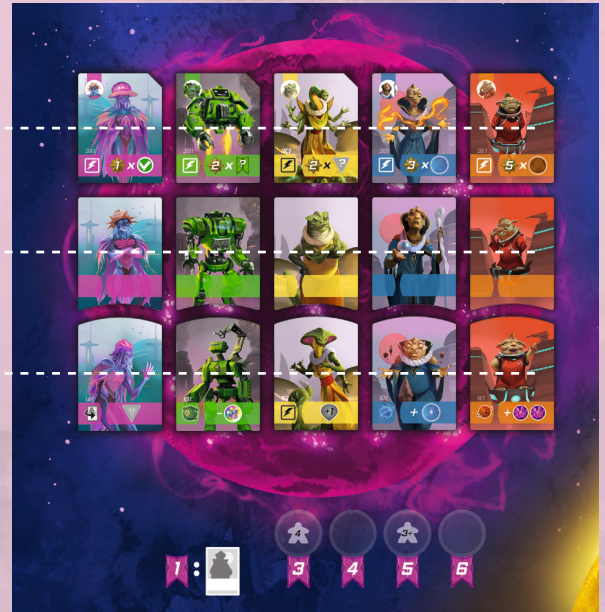


Chaque tuile Érudit en votre possession vous donne 1 niveau d'influence.

Niveau 3

Niveau 2

Niveau 1



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 Coppernium  et vous pouvez choisir d'obtenir:

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



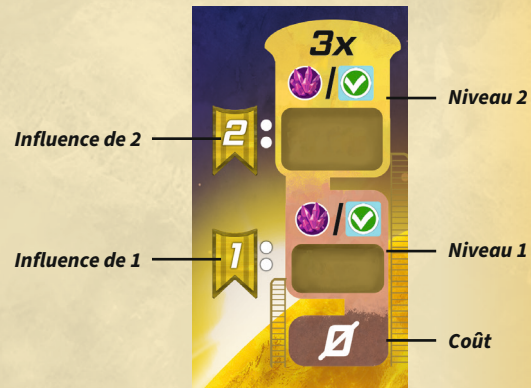
Un pion Commerce à l'étage 1 donne 1 niveau d'influence.



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



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



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. Un joueur ne peut construire qu'une seule fois chaque Structure de Production ou chaque Mégastructure.

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. Ne recevez pas 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.



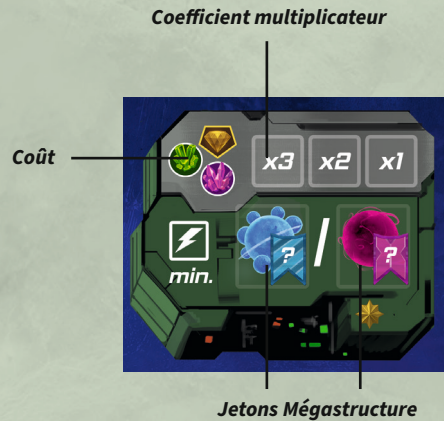
Construire 1 Structure de Production augmente votre niveau d'influence de 1.

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. On prend en compte la plus petite valeur 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 scoring 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 scoring des Mégastructures: Chaque Mégastructure va fonctionner avec un binôme de jetons. Identifiez le jeton Mégastructure qui correspond à votre plus petite valeur, 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.



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

II / LES SALLES DU SÉNAT

Placer un pion 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 pion Ambassadeur.

Les pions Ambassadeur placés dans les cases action Salles du Sénat ne font pas progresser l'influence [5 icônes influence] sur les planètes fédérées.

1/ SALLE DES OFFICIERS

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

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

2/ BUREAU DES ACHATS

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

3/ SALON DES MÉCÈNES

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



4/ 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 de votre choix. Si vous choisissez la Médaille d'honneur d'une planète Fédérée, prenez toujours celle positionnée sur le niveau d'influence le plus élevé.

Le premier joueur ne peut pas réaliser l'action Bureau de la Présidente en tant que première action du tour.

5/ 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.xx)

6/ PETIT SALON

- Gagnez +1 degré d'accréditation (cf. Focus Accréditation p.xx).
- 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 ou non recouverte par un pion Ambassadeur.



IV / 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 pion Ambassadeur (ou jeton Altération).

Placer votre pion 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 pion Ambassadeur sur l'action Module Externe au cours d'une même manche.



Les missions spéciales liées au sénat, sur le plateau individuel.

1/xxx

Explications...

...

...



FOCUS SUR L'ACCREDITATION



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



Chaque niveau est composé de degrés 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.XX)

Exemple : Au niveau 4, vous devez payer 1 Copernium 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.

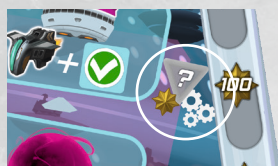
(cf. tuiles Deep Space p.XX)

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

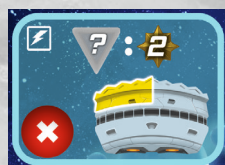
Votre niveau d'accréditation vous permet également de gagner des points de prestige grâce à :

1) La majorité sur les étages du Sénat.

(cf. Phase Fin de Manche p.XX)



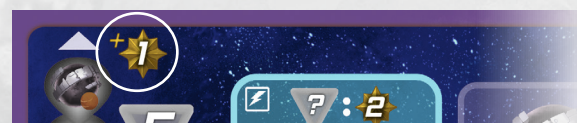
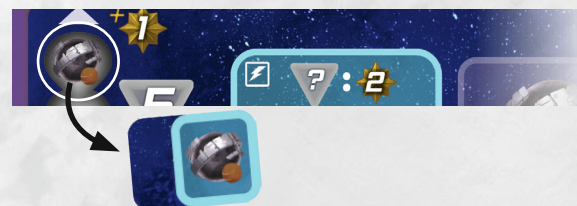
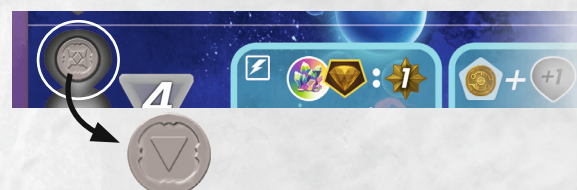
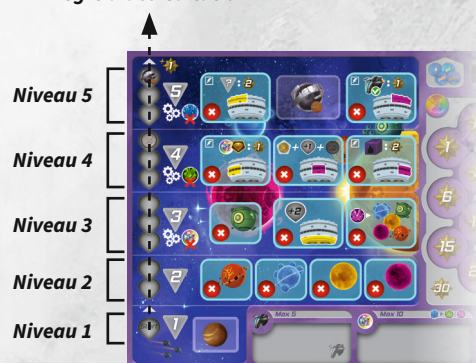
2) La Mission Spéciale Bureau des achats.



3) Une Mégastructure.



Degré d'accréditation



FOCUS DÉ 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 ?

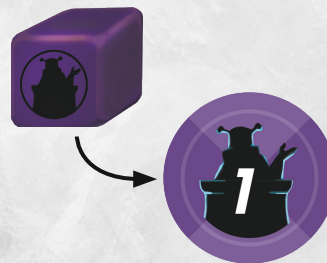
Au moment où vous placez l'un de vos pions Ambassadeur sur sa face Vote, vous pouvez lui associer votre dé assistant.

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 pion 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.

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



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.

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.

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

Exemple: le joueur mauve a ici 3 missions réalisées.

La Mission Spéciale de départ et la mission Deep Space (si elle est atteinte) 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 scoring du Grand Projet.



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.

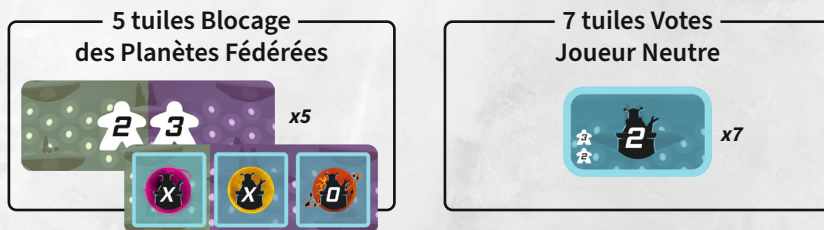


La délégation avec le plus de points de prestige **gagne la partie** et rejoint la Fédération. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

MISE EN PLACE ET DÉROULEMENT POUR 3 JOUEURS

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

A / Matériel 3 joueurs

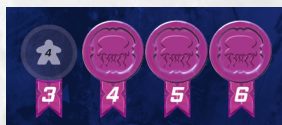


B / Mise en place

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.

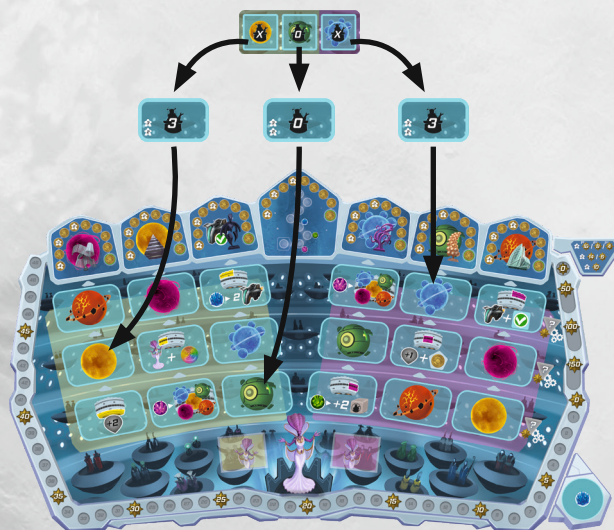


C / Déroulement d'une manche

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 (rouge).

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

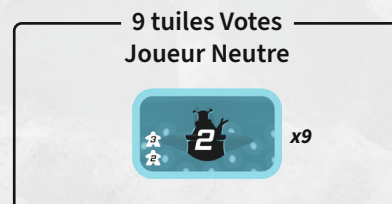
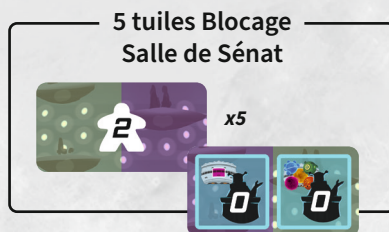


2/ Fin de Manche, retirez les 3 tuiles Votes Joueur Neutre.

MISE EN PLACE ET DÉROULEMENT POUR 2 JOUEURS

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

A / Matériel 2 joueurs



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.

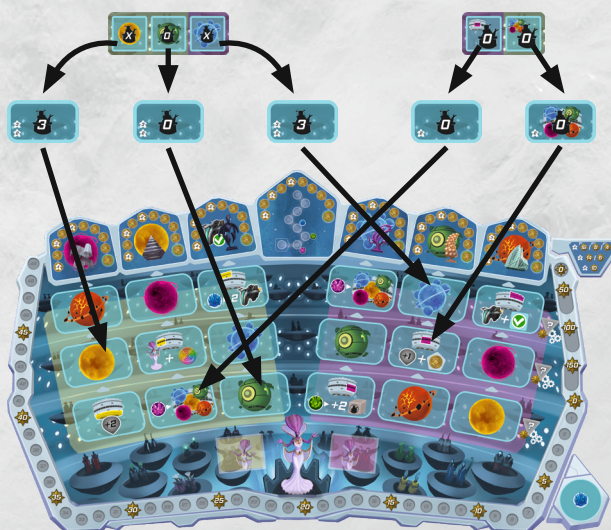
Exemple, la tuile Blocage des planètes Fédérées et la tuile Blocage Salle du Sénat du Salon des mécènes sont révélées au début de la manche 3:

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 (rouge) 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.

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.



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.



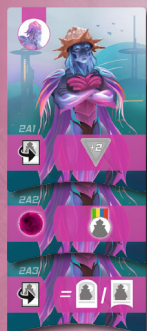
1A1 Prenez un jeton Niveau d'Accréditation +1. Jusqu'à la fin de la manche, votre niveau d'accréditation est bonifié de +1. Défaussez le jeton à la fin de la manche.



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.



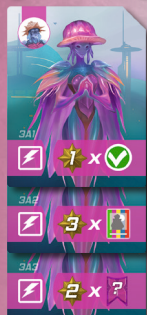
2A1 Prenez un jeton de niveau d'accréditation +2. Jusqu'à la fin de la manche, votre niveau d'accréditation est bonifié de +2. Défaussez le jeton à la fin de la manche.



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 mission libérée / jeton libération placé sur votre plateau individuel.

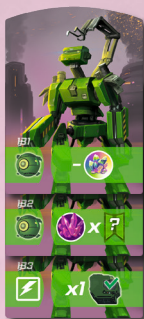


3A2 Gagnez 3 PP par tuile Érudit de couleur différente que vous possédez (max 15 PP).



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





1B1

Lors d'une prochaine action sur E81216, le coût de chaque structure est réduit de 1 cristal de votre choix / payez un cristal de moins de votre choix



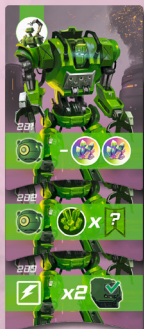
1B2

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.



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 Coppernium 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.



3B1

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



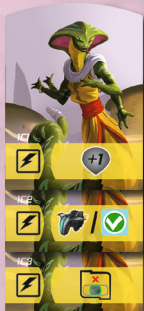
3B2

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.



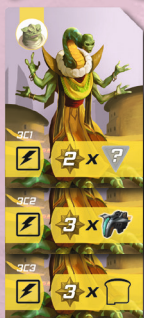
2C2

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.



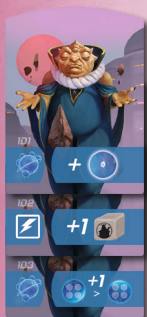
3C2

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.



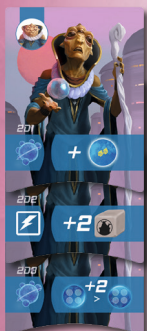
1D2

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. Recevez uniquement le jeton de la case d'arrivée.



2D1

Lors d'une prochaine action sur 6Moon, recevez 1 jeton Altération de puissance 2 supplémentaire.



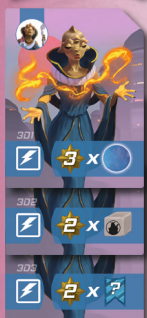
2D2

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. Recevez uniquement le jeton de la case d'arrivée.



3D1

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



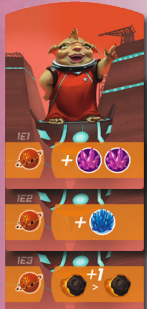
3D2

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 / Recevez +2 Lavandium.



1E2

Lors d'une prochaine action sur Néo, gagnez 1 Oceanium supplémentaire / Recevez +1 Oceanium.



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



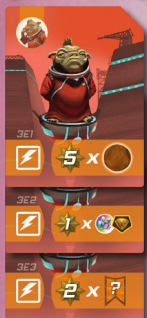
2E2

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 (maximum 15 PP).



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.)



Financez 2 Grands Projets de votre choix. Cela peut être le même Grand Projet ou 2 Grands Projets différents (y compris le Grand Projet Sénatorial).

Recevez 1 Vaisseau et placez-le dans votre hangar.

Libérez toutes vos missions spéciales.



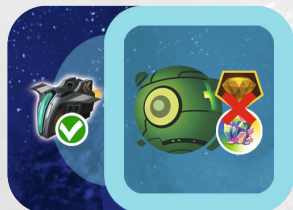
Placez immédiatement un pion Commerce dans l'échoppe de niveau 2 de votre choix et recevez le bonus sans payer le coût de l'échange.

Gagnez 2 Oceanium.

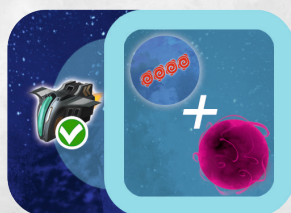


Recevez 1 pion Ambassadeur de valeur 7 votes. Jouez ce pion lors d'un prochain tour de votre choix. Au cours de la manche où vous jouerez ce pion, vous jouerez 5 tours au lieu de 4. Ce pion n'a pas de face Financement.

Vous pouvez y placer un jeton Altération de Vote.



Construisez gratuitement 1 Structure de Production ou 1 Mégastucture 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.

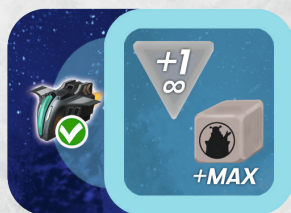


Votre niveau d'accréditation est bonifié de +3 jusqu'à la fin de la partie.

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

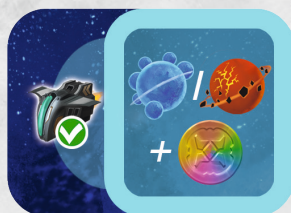
Gagnez 1 Oceanium.

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.

