

Galactic Emperor (L'Empereur Galactique) – Règles



Résumé du jeu

Galactic Emperor est un jeu de construction d'empire rapide basé sur l'exploration, les conflits et la lutte pour la domination. Le dernier Empereur Galactique a subi un accident mortel soudain. Il y a maintenant un vide concernant le pouvoir dans la galaxie et vous êtes l'un des Ducs Planétaires qui veut le remplir. Chaque joueur contrôle un secteur de l'espace avec une planète d'origine, et, pour un moment, partage le pouvoir du trône galactique. Pendant ce combat pour le contrôle, le soleil central d'Omega se dirige vers l'effondrement... un cataclysme qui servira uniquement à accélérer le chaos !

La partie se joue en plusieurs manches, et, dans chaque manche, les joueurs choisissent des rôles afin de déterminer ce qui va se passer après. Il y a 7 types de rôles différents : Explorateur, Marchand, Administrateur, Ingénieur, Seigneur de guerre, Régent et Scientifique. Chaque joueur joue un tour pour chaque rôle. Les joueurs découvrent des planètes, gagnent des ressources, construisent des vaisseaux et attaquent des flottes spatiales dans un effort désespéré de transformer leurs ennemis en poussière cosmique !

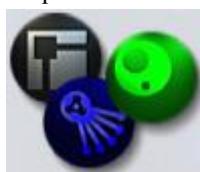
Le joueur avec le plus de points de victoire (PV) à la fin de la partie gagne et devient le dernier Empereur Galactique !

Composants

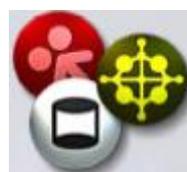
1	plateau de jeu représentant la galaxie	48	vaisseaux de combat
66	jetons PV de 1, 3, et 5 (bleu-foncé)	24	croiseurs
70	billets de 1 et 5 dollars galactiques (or et argent)	12	Dreadnoughts
40	cubes nourriture (vert)	12	cartes technologie (robotics, etc.)
36	cubes métal (bleu)	1	carte direction
18	cubes énergie (jaune)	7	cartes rôle (Merchant, etc.)
38	tuiles secteur hexagonales	1	carte Trône
66	marqueurs empire	6	cartes référence vaisseaux
6	marqueurs base spatiale d'origine	6	cartes entrepôts

Mise en place

Placez le plateau de jeu représentant la galaxie au milieu de la table. Chaque joueur choisit une couleur et prend les vaisseaux, la carte référence et le grand marqueur représentant la base spatiale d'origine de cette couleur. De plus, il prend le nombre adéquat de marqueurs empire de cette couleur :



Joueurs	Marqueurs empire
3	11
4	10
5	9
6	8



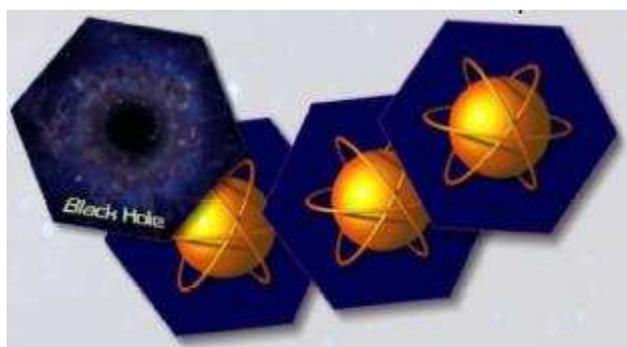
Galactic Emperor (L'Empereur Galactique) – Règles

Remettez le reste des marqueurs empire dans la boîte. Le côté plein d'un marqueur empire s'appelle un empire, le côté avec un symbole s'appelle une base spatiale. Vous contrôlez un secteur planète si vous avez un empire ou une base spatiale dessus.

Trouvez les secteurs d'origine assortis aux couleurs de chaque joueur et la tuile du soleil d'Omega et placez-les sur le plateau de jeu. Voir ci-dessous la disposition pour 3, 4, 5 ou 6 joueurs.

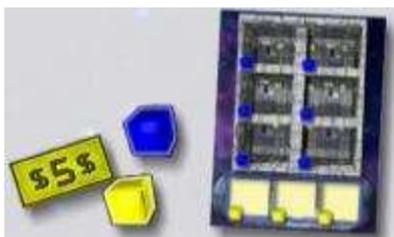
Chaque joueur place un vaisseau de combat et son marqueur base spatiale d'origine sur sa tuile secteur.

Trouvez le secteur du trou noir (Black Hole) et mettez-le de côté. Séparez les tuiles secteur en un paquet sans symbole et un paquet portant le symbole atomique, y compris les tuiles secteur de départ inutilisées. Mélangez les deux paquets et mettez-les en deux piles face cachée. Mettez la tuile trou noir face cachée sur la pile atomique. Mettez la pile sans symbole sur la pile atomique et placez la grande pile résultante près du plateau de jeu. Pour terminer, piochez et révélez autant de tuiles secteur que le nombre de joueurs plus 1 (par exemple, dans une partie à 4 joueurs, piochez et révélez 5 tuiles secteur).



Placez les cartes technologie face visible près du plateau de jeu. Elles sont disponibles pour que tous les joueurs puissent les inspecter pendant la partie et peuvent être achetées pendant le rôle du scientifique.

Placez les cartes rôle, les dollars galactiques, les ressources et les PV dans leurs réserves indiquées sur le plateau de jeu. La carte rôle avec l'explorateur d'un côté et le seigneur de guerre de l'autre côté est placée avec le côté explorateur visible. La quantité appropriée de PV est indiquée ci-dessous. Placez-les face visible et remettez le reste dans la boîte.



Joueurs	PV
3	115
4	130
5	145
6	160



Chaque joueur reçoit comme dotation de départ 5 dollars, 1 cube métal (bleu) et 1 cube jaune (énergie) de leurs réserves respectives. Chaque joueur prend une carte entrepôt. Les cubes métal et énergie d'un joueur sont toujours placés sur sa carte entrepôt. Chaque entrepôt peut contenir 3 énergie et 6 métal.

Distribuez aléatoirement la carte Trône à un des joueurs. Vous pouvez utiliser les dés ou la donner au joueur qui a apporté les meilleurs sandwiches.



Galactic Emperor (L'Empereur Galactique) – Règles

Les dispositions du plateau de jeu représentant la galaxie

Le 'P' indique le secteur de départ d'un joueur. Le 'S' central est le secteur du soleil d'Omega.

Disposition à 3 joueurs



Disposition à 4 joueurs



Disposition à 5 joueurs



Disposition à 6 joueurs



Manches et Tours



Début de la partie Pour la première manche uniquement, distribuez aléatoirement la carte Trône.

Exemple Dans une partie à 3 joueurs, le joueur 1 détient la carte Trône. Il pointe la carte direction dans le sens des aiguilles d'une montre (imaginez que la table est regardée du dessus).

Le joueur 1 choisit le rôle du marchand et l'applique. Après cela, les joueurs restants dans le sens des aiguilles d'une montre appliquent selon les règles le rôle du marchand.

Il est maintenant temps pour le joueur 2 de choisir un rôle, parce qu'il est à côté du joueur 1 dans le sens horaire. Le joueur 2 choisit le rôle de l'administrateur et l'applique. A partir de sa position, les joueurs restants dans le sens des aiguilles d'une montre appliquent selon les règles le rôle de l'administrateur (le joueur 1 jouera en dernier).

Pour terminer, le joueur 3 choisit le rôle de seigneur de guerre et l'applique. Alors les joueurs restants dans le sens des aiguilles d'une montre appliquent selon les règles le rôle de seigneur de guerre.

La manche est terminée. Comme personne n'a choisi le rôle de l'explorateur, une autre tuile secteur est retournée face visible. Les rôles choisis sont remis dans la réserve et chaque joueur prend 2 dollars de la banque

Comme personne n'a choisi le rôle de régent, le joueur 1 détient toujours la carte Trône. Il garde la carte et pointe la carte direction comme il le souhaite. Une nouvelle manche commence alors.



Pour commencer une manche, le joueur détenant la carte Trône prend la carte direction et la fait pointer vers le gauche ou droite. Chaque joueur prendra son tour dans la direction indiquée (dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire des aiguilles d'une montre). Le détenteur du trône choisit alors un rôle.

Choisir un rôle débute une séquence de tours. Seul le choisisseur reçoit en bonus une capacité spéciale sur son tour. Chaque joueur utilisera le rôle en circulant autour de la table dans la direction indiquée par le détenteur du trône. Par exemple, si quelqu'un choisit le rôle du scientifique, il peut acheter une technologie en premier, puis le prochain joueur peut en acheter une, et ainsi de suite autour de la table. Les différents rôles sont expliqués aux pages suivantes.

Après que chaque joueur a utilisé un rôle, le joueur suivant choisit un des rôles restants et le processus se répète, le nouveau choisisseur jouant en premier.

La manche se termine quand le dernier joueur a choisi un rôle et que chaque joueur a joué son tour pour utiliser ce rôle. Il se produit alors :

1. Si le rôle de l'explorateur n'a pas été choisi, révéléz une tuile secteur supplémentaire.
2. Remettez tous les rôles choisis dans la réserve.
3. Chaque joueur reçoit 2 dollars de la banque.
4. Passez la carte direction au joueur qui détient maintenant la carte Trône.

Une nouvelle manche commence et la partie continue.

Fin de la partie quand un joueur :

- place son dernier marqueur empire pour établir le contrôle d'un secteur planète OU
- prend le dernier jeton PV de la réserve.

Toujours terminer le rôle en cours – ainsi chaque joueur joue son tour pour utiliser ce rôle.

Décompte final. Si la partie se termine pendant un rôle de seigneur de guerre ou d'explorateur, effectuez un décompte final de PV - chaque joueur reçoit 1 PV pour chaque planète qu'il contrôle. Quelques secteurs ont 2 planètes. *Si la partie se termine pendant un rôle de régent*, n'effectuez pas de décompte final de PV - un décompte de PV fait déjà partie du rôle de régent.

Bonus des Seigneurs les plus riches. Chaque joueur avec un entrepôt plein (c'est-à-dire 6 métal et 3 énergie) reçoit 1 PV. De plus, le joueur avec le plus de dollars reçoit 2 PV. En cas d'égalité, chacun des ex-æquo reçoit 1 PV.

Les joueurs reçoivent toujours tous leurs PV même si les PV sont épuisés ! Utilisez les PV additionnels de la boîte ou marquez-les.

Le joueur avec le plus de PV gagne ! Tous les autres joueurs doivent dire à l'unisson respectueusement au gagnant: "*Vive le grand Empereur Galactique !*" L'empereur se repose alors en arrière et ne fait rien pendant que les autres joueurs rangent le jeu.

Dans le cas rare où 2 joueurs ont le même nombre de PV, il est temps de terminer par une épreuve de force galactique - les flottes entières des deux joueurs encore dans l'espace sont déplacées vers un secteur neutre de combat. Si l'égalité impliquait plus de 2 joueurs, les 2 joueurs ayant le plus de secteurs contrôlés combattent. Deux flottes de l'espace se rencontrent, une seule flotte de l'espace l'emporte !

Galactic Emperor (L'Empereur Galactique) – Règles

Rôles

Au début de la partie, il y a 7 rôles et donc 7 types de tours : Explorer [Explorateur], Merchant [Marchand], Steward [Administrateur], Engineer [Ingénieur], Warlord [Seigneur de guerre], Regent [Régent] et Scientist [Scientifique].

- Explorateur :** Trouver de nouvelles planètes dans les secteurs de la galaxie
Marchand : Récolter la nourriture, acheter et vendre des ressources, approvisionner la production de l'administrateur
Administrateur : Produire les ressources métal et énergie
Ingénieur : Construire des vaisseaux spatiaux
Seigneur de guerre : Entrer en guerre avec des flottes de l'espace mortelles
Régent : Comploter politiquement et évaluer les PV
Scientifique : Acheter les cartes technologie

Deux rôles changent pendant la partie. Quand le rôle de l'explorateur est terminé, il est retourné et devient un deuxième rôle de seigneur de guerre. De plus, le rôle de scientifique est retiré de la partie quand le soleil d'Omega explose.

Qui est en train de gagner ? Les joueurs conservent leurs PV cachés pendant la partie. Les autres possessions de chaque joueur - ressources, dollars, vaisseaux, etc. - sont visibles pour tout le monde.



Rôle de l'explorateur

Stratégie Habituellement, les tuiles secteur avec des ressources valables sont placées si possible près du secteur de votre base spatiale d'origine. Les "mauvais" secteurs comme des tuiles sans aucune planète sont souvent placés près des bastions ennemis pour embêter les adversaires.

Stratégie Ne passez pas toujours à côté des secteurs de nourriture pour choisir des secteurs avec du métal ou de l'énergie. La nourriture est moins intéressante mais elle peut toujours être récoltée et aide à produire du métal et de l'énergie.

Plus de galaxie Si l'explorateur n'est pas choisi pendant une manche, une autre tuile secteur est piochée et révélée face visible. La capacité spéciale du choisisseur de placer les tuiles excédentaires devient encore meilleure.

Fin de la partie ? Pendant le rôle de l'explorateur, vous pouvez placer votre dernier marqueur empire. Si c'est le cas, la partie se terminera quand le rôle de l'explorateur sera accompli et un décompte final des PV est effectué (voir Fin de la partie page 4).

Chaque tuile secteur représente une section de la galaxie. Les tuiles secteur ont une ou deux planètes, de l'espace vide ou également un soleil ou un trou noir. Les tuiles secteur avec 2 planètes ou un bon nombre de ressources sont les plus convoitées.

Placer une tuile secteur. Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit et place une tuile secteur sur le plateau de jeu dans un hexagone vide

Vous pouvez mettre une tuile secteur dans un hexagone vide contenant des vaisseaux - les vaisseaux sont placés sur la tuile. Cependant, le joueur y possédant un vaisseau ne peut pas réclamer maintenant la tuile secteur avec un marqueur empire (voir le rôle de seigneur de guerre page 8).

Capacité spéciale du choisisseur: *Le choisisseur peut utiliser un marqueur empire pour réclamer immédiatement le premier secteur qu'il choisit - à condition que le secteur ne soit pas placé sous des vaisseaux ennemis. Le choisisseur place également toutes les tuiles secteur excédentaires face visible après que chaque joueur a choisi une tuile.*

Révélez le prochain ensemble de tuiles. Après que toutes les tuiles ont été placées, piochez et révélez un nombre de tuiles égal au nombre de joueurs plus 1. Elles restent face visible ainsi chaque joueur peut prévoir ce qui sera disponible la prochaine fois que le rôle de l'explorateur sera choisi.

Plus tard pendant la partie, vous pouvez manquer de tuiles secteur à révéler face visible. Révélez simplement les tuiles secteur restantes (quelques joueurs n'en obtiendront plus). *Quand toutes les tuiles secteur sont sur le plateau de jeu, retournez le rôle de l'explorateur - c'est maintenant un rôle de seigneur de guerre.* Pour le reste de la partie il y aura deux rôles de seigneur de guerre à choisir.

Explosion d'Omega et trou noir Pendant la partie, la tuile secteur unique de trou noir sera révélée. Le joueur qui choisit le trou noir doit permuter la tuile secteur du soleil central d'Omega avec le trou noir.

Le soleil d'Omega explose, s'effondrant dans un trou noir ! Les scientifiques sont bannis de la galaxie parce que ces incompetents imbus de leur savoir ont failli à prévoir la calamité.

Le placement du trou noir produit ces effets immédiatement :

Retirez de la partie le rôle du scientifique. Plus aucune technologie ne peut être achetée pour le reste la partie.

Le trou noir est une connexion vers l'hyperespace. Si vous y déplacez des vaisseaux et qu'ils y terminent le rôle du seigneur de guerre, les vaisseaux peuvent se déformer – vous déplacerez ces vaisseaux n'importe où dans la galaxie à l'exception des bases spatiales d'origine et des soleils – lors de votre prochain tour de seigneur de guerre (voyez le rôle de seigneur de guerre page 8).



Rôle du marchand

Les joueurs récoltent la nourriture et approvisionnent la production de ressources pendant ce rôle. Les joueurs peuvent également acheter et vendre des ressources avec des dollars galactiques (l'argent). Il est important d'acquiescer le bon compromis de dollars et de ressources pour les autres rôles à venir prochainement :

Les dollars galactiques achètent des vaisseaux (Ingénieur) et de l'influence politique (Régent).

La nourriture approvisionne la production de métal et d'énergie (Administrateur).

Le métal achète des vaisseaux (Ingénieur).

L'énergie achète des vaisseaux (Ingénieur) et des technologies (Scientifique).

Capacité spéciale du choisisseur : Le choisisseur reçoit 3 dollars de la banque. Il fixe alors le prix de chaque ressource en lançant 4 dés. Le choisisseur écarte un des dés et assigne les 3 autres dés aux cases du marché sur le plateau de jeu - le plus bas à la nourriture, celui du milieu au métal et le plus élevé à l'énergie.

Après que le choisisseur a installé les prix du marché, chaque joueur fait ce qui suit :



Récolte de nourriture. Vous récoltez la quantité de nourriture indiquée de vos secteurs contrôlés, Comptez le nombre de nourritures que vos secteurs produisent et prenez ce nombre de nourritures (cubes verts) de la réserve. Vous pouvez également récupérer des cubes nourriture placés pendant un rôle de marchand précédent sur des secteurs que vous contrôlez.

Achat et vente. Vous pouvez acheter et vendre autant de ressources que vous le souhaitez. Les ressources vendues sont rendues à la réserve. Le métal et l'énergie achetés sont placés dans votre entrepôt. Vous ne pouvez jamais dépasser la capacité de votre entrepôt - 6 métal et 3 énergie.

Approvisionnement de la production de métal et d'énergie. Vous pouvez mettre des cubes nourriture sur les secteurs que vous contrôlez qui produisent du métal et/ou de l'énergie. Chaque secteur métal/ énergie peut contenir un maximum de 2 cubes nourriture (voir le rôle de l'administrateur ci-dessous pour plus de détails sur la production). Après l'approvisionnement de votre production, toute la nourriture en excès doit être vendue au prix du marché courant. Les cubes nourriture vendus sont retournés à la réserve.

Rôle de l'administrateur

Les secteurs contrôlés avec du métal et de l'énergie peuvent fournir ces ressources s'ils ont été approvisionnés (voir le rôle du marchand ci-dessus).

Capacité spéciale du choisisseur : Le joueur qui sélectionne le rôle de l'administrateur gagne gratuitement un métal ou une énergie au début de son tour. La ressource est immédiatement placée dans l'entrepôt du joueur, mais il n'est pas possible de dépasser la capacité - 6 métaux et 3 énergies.

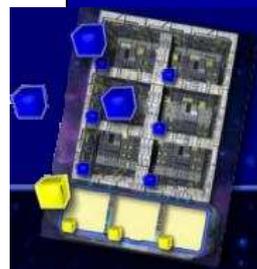
Production de métal et d'énergie. Vous pouvez enlever un cube nourriture de chaque secteur contrôlé pour produire le métal et/ou l'énergie indiqués. Vous ne pouvez pas enlever plus d'une nourriture par secteur. Prenez de la réserve le nombre de métaux (cubes bleus) et d'énergies (cubes jaunes) indiqués sur le secteur et placez-les dans votre entrepôt. Vous ne pouvez jamais dépasser la capacité de votre entrepôt - 6 métaux et 3 énergies.

Exemple Bill sélectionne le marchand et prend 3 dollars de la banque. Après, il lance 4 dés obtenant 3, 4, 6 et 6. Il défusse un 6, et met le 3 sur la nourriture, le 4 sur le métal et le 6 sur l'énergie. Bill récolte une nourriture de son secteur. Il achète alors une nourriture additionnelle pour approvisionner sa production de ressource et vend 3 métaux. Il place alors ses 2 nourritures sur ses deux secteurs produisant deux métaux.

Secteurs contrôlés Vous contrôlez un secteur planète si vous avez un empire ou une base spatiale dessus.

Stratégie Si vous mettez 2 nourritures sur un secteur, ce secteur peut produire du métal et de l'énergie pendant les deux prochains rôles de l'administrateur.

Retour dans la réserve La nourriture utilisée pour la production revient toujours dans la réserve. N'importe quel métal ou énergie produit en trop - les ressources qui dépassent la capacité de votre entrepôt - retourne également dans la réserve.



Rôle de l'ingénieur

Dock dans l'espace Un marqueur empire (coté couleur pleine) peut être amélioré (retourné) en une base spatiale (coté symbole) pendant le rôle du régent (voir le rôle du régent page 10). Chaque base spatiale d'origine a plusieurs avantages, y compris celui de déployer des vaisseaux pendant le rôle de l'ingénieur. Vous avez toujours au moins une base spatiale dans votre secteur d'origine qui ne peut pas être attaquée.

Pas de limite Vous pouvez placer autant de vaisseaux que vous voulez sur une tuile secteur.

Les joueurs construisent des vaisseaux spatiaux pour améliorer leur puissance de feu. Les vaisseaux de combat sont bons, les croiseurs sont meilleurs et les dreadnoughts sont du concentré de méchanceté. Vous pouvez construire autant que vous pouvez vous permettre mais votre force totale ne peut pas dépasser votre stock de 8 vaisseaux de combat, 4 croiseurs et 2 dreadnoughts.

Capacité spéciale du choisisseur : Le joueur qui sélectionne le rôle de l'ingénieur reçoit gratuitement un vaisseau de combat s'il y en a un de disponible dans sa réserve. Ce vaisseau de combat est immédiatement déployé dans une des bases spatiales du joueur.

Acheter et déployer des vaisseaux. Les vaisseaux achetés sont déployés sur n'importe quelle tuile secteur où vous avez une base spatiale. Vous ne pouvez pas déployer des vaisseaux sur un marqueur empire. Vous payez vos vaisseaux avec les ressources de votre entrepôt et les dollars de votre réserve.



Vaisseaux de combat coût



Dreadnoughts coût



Croiseurs coût



Rôle du seigneur de guerre

Douce maison Vous ne pouvez pas entrer ou attaquer une tuile base spatiale d'origine ennemie.

Pas de planète = Pas de contrôle
Une tuile secteur qui ne contient aucune planète ne peut être contrôlée avec un marqueur empire ou une base spatiale.

Fin de la partie ? Pendant le rôle de seigneur de guerre, vous pouvez épuiser la réserve de PV. Si c'est le cas, la partie finira quand le rôle de seigneur de guerre sera achevé, les autres joueurs peuvent encore recevoir des PV qu'ils gagneront pendant le rôle. De plus, la partie finira si tous vos marqueurs empire sont en jeu à la fin du rôle de seigneur de guerre. Si la partie se termine, un décompte final des PV est fait (voir le chapitre *Fin de la partie* page 4).

Brûlage des vaisseaux Si vous utilisez l'hyperespace pour déplacer des vaisseaux dans un combat, vous ne pouvez pas battre en retraite. Gagnez ou mourez.

Les joueurs déplacent leurs vaisseaux spatiaux pour contrôler des tuiles secteur avec des planètes et des ressources intéressantes. Si des unités ennemies sont sur votre route, il y a combat. Si vos vaisseaux se trouvent sur une tuile secteur de planète non-revendiquée, vous pouvez immédiatement réclamer le secteur avec un de vos marqueurs empire

Déplacement. Chaque joueur peut déplacer n'importe lesquels de ses vaisseaux spatiaux et dans n'importe quel ordre. Les vaisseaux peuvent se déplacer dans des cases vides (sans tuile secteur) et des tuiles secteur. Un vaisseau peut sauter au-dessus des soleils en se déplaçant, ils ne comptent pas comme des cases.

Les vaisseaux de combat se déplacent de 2 cases.

Les croiseurs se déplacent de 2 cases.

Les Dreadnoughts se déplacent de 1 case.

Les marqueurs empire et les bases spatiales ne peuvent pas se déplacer.

Quand vous déplacez des vaisseaux sur une tuile secteur non revendiquée avec au moins une planète, mettez un de vos marqueurs empire dessus pour la réclamer. Les vaisseaux peuvent continuer à se déplacer.

Les vaisseaux s'arrêtent quand ils arrivent dans une case avec des forces ennemies. Ces vaisseaux ne peuvent plus se déplacer. Le combat doit être résolu avant la fin de votre tour.

Déplacement/attaque à partir de l'hyperespace. Le trou noir a des règles spéciales de déplacement quand il apparaît, fournissant un point de départ vers n'importe où dans la galaxie. Les vaisseaux peuvent sortir du trou noir ou le traverser normalement. Cependant, si vous déplacez des vaisseaux dans le trou noir et qu'ils y terminent leur déplacement pendant votre tour du rôle de seigneur de guerre, les vaisseaux peuvent se déformer, et se déplacer n'importe où dans la galaxie (sauf votre secteur d'origine ou

Galactic Emperor (L'Empereur Galactique) – Règles

un soleil) pendant votre prochain tour de seigneur de guerre. Tous les vaisseaux utilisant l'hyperespace doivent se déplacer vers la même destination et ils ne peuvent plus se déplacer à nouveau pendant ce tour.

Si vos vaisseaux utilisent l'hyperespace pour se déplacer vers un lieu de combat, *ils obtiennent immédiatement une attaque gratuite !* Le défenseur ne tire pas mais choisit quand même quelles unités sont frappées. Après cette attaque surprise, le combat continue normalement.

Tir. Les vaisseaux de combat touchent sur un résultat de 5 ou 6 sur un dé 6. Toutes les autres unités touchent sur un résultat de 4 à 6.

Capacité spéciale du choisisseur : *Le joueur qui sélectionne le rôle de seigneur de guerre gagne un dé supplémentaire pour un vaisseau pendant chaque combat. Le vaisseau qui obtient ce bonus peut changer sur le combat suivant (avant la phase 1). Le choisisseur n'obtient pas le bonus du dé quand il défend.*

Les combats sont résolus en 3 phases. Si l'attaquant et le défenseur ont tous les deux des unités qui tirent pendant la même phase, les tirs sont considérés comme simultanés.

Phase 1 Les **Dreadnoughts** lancent 3 dés puis les unités touchées sont enlevées.

Phase 2 Les **croiseurs** lancent 2 dés, les **marqueurs empire** lancent 2 dés, les **bases spatiales** lancent 3 dés puis les unités touchées sont enlevées.

Phase 3 Les **vaisseaux de combat** lancent 1 dé puis les unités touchées sont enlevées.

Après la phase 3, l'attaquant décide s'il continue le combat ou s'il bat en retraite. Les vaisseaux qui battent en retraite doivent retourner vers leur secteur précédent. Les défenseurs ne peuvent pas battre en retraite.

Enlèvement des unités touchées. A chaque phase, les résultats du combat sont résolus simultanément par l'attaquant et le défenseur (par exemple un marqueur empire et un croiseur pourraient s'éliminer). Chaque joueur choisit lesquelles de ses unités sont touchées. Cependant, un marqueur empire ne peut pas être touché tant que tous les vaisseaux du défenseur ne sont pas détruits.

Les dommages sont évalués comme suit :

Les **vaisseaux de combat** sont détruits par un coup.

Les **croiseurs** sont détruits par un coup.

Les **Dreadnoughts** sont retournés sur le premier coup et détruits sur le deuxième coup.

Les empires sont détruits par un coup.

Les bases spatiales sont retournées sur le premier coup, se transformant en marqueurs empires.

Un coup sur un Dreadnought ne diminue pas ses possibilités (un avantage certain). Si un Dreadnought survit à un combat, il de répare automatiquement et repositionné du côté normal.

Les bases spatiales qui se transforment en marqueurs empires ne se réparent pas automatiquement s'ils survivent au combat.

Chaque unité détruite au combat (vaisseaux et marqueurs) retourne dans la réserve de son propriétaire.

Fin du combat. *Si l'attaquant gagne un combat sur un secteur planète, il met un de ses propres marqueurs empire sur le secteur pour le réclamer. Si l'attaquant détruit un marqueur empire ennemi, il reçoit immédiatement 1 PV.*

Le défenseur ne reçoit jamais de récompense même si l'attaquant est détruit ou bat en retraite. Il n'y a aucune récompense si l'attaquant et le défenseur se détruisent mutuellement (cela amuse cependant les autres joueurs).

Exemple Rob décide d'attaquer un des secteurs de Joe avec un Dreadnought et 2 vaisseaux de combat. La défense de Joe se compose d'une base spatiale et d'un croiseur.

Dans la phase 1, le Dreadnought de Rob touche une fois. Joe assigne le coup à sa base spatiale, il la transforme ainsi en marqueur empire.

Dans la phase 2, le croiseur et le marqueur empire de Joe touchent 2 fois. Rob assigne un coup à son Dreadnought, le retournent et un à un vaisseau de combat, le détruisant.

Dans la phase 3, le vaisseau de combat de Rob touche une fois. Joe doit assigner le coup dans son croiseur, le détruisant. Rob continue la bataille.

Dans la phase 1, le Dreadnought de Rob touche 2 fois, plus qu'assez pour détruire le marqueur empire de Joe et finir la bataille.

Rob gagne 1 PV pour avoir détruit le marqueur empire de Joe. Rob met un marqueur empire sur le secteur pour le réclamer. Rob retourne également son Dreadnought du côté normal parce qu'il se répare automatiquement.



Rôle du régent

Stratégie Essayez de convaincre d'autres joueurs de former des alliances politiques, châtier le leader ou casser un monopole de ressources.

Pénurie de marqueurs Plus tard pendant la partie, vous pouvez manquer de marqueurs empire à utiliser ou à acheter comme influence. Utilisez juste ce que vous avez. Manquer de marqueurs de cette façon ne termine pas la partie.

Douce maison Vous ne pouvez pas mettre d'influence sur la tuile secteur d'origine d'un joueur.

Exemple Bill veut améliorer un de ses marqueurs empire en base spatiale, ainsi il place un marqueur empire comme influence sur son propre secteur. Personne d'autre n'y met d'influence. Comme Bill a 2 influences après la résolution, il retourne un marqueur empire qui devient une base spatiale et remet l'autre dans sa réserve.

Exil des vaisseaux Si vous perdez le contrôle d'un secteur planète où vous avez des vaisseaux, vous devez immédiatement déplacer ces vaisseaux vers votre base spatiale la plus proche. Si plus d'une base spatiale sont à égales distances, vous pouvez choisir vers laquelle a lieu l'exil. La base spatiale doit avoir existé avant la résolution de l'influence.

Exemple Tracy a un secteur planète avec un marqueur empire et un vaisseau de combat. Paul y met un marqueur empire pour titiller Tracy. Bill y met alors 2 marqueurs empire.

Pour résoudre ceci, chacun enlève une influence, c'est-à-dire retire une de ses marqueurs empire. Bill reste avec un marqueur empire contrôlant le secteur. Tracy doit déplacer son vaisseau de combat vers le secteur le plus proche ayant une de ses bases spatiales.

Les joueurs utilisent l'influence politique pour étendre ou protéger leurs empires. La politique peut vous permettre de prendre le contrôle de secteurs planète ou du trône sans tirer de projectile. Ensuite, des PV sont attribués basés sur la situation actuelle de la galaxie.

Pour débiter ce rôle, le contrôleur actuel de la carte trône doit placer cette carte à côté du plateau de jeu. Tous les joueurs peuvent essayer de gagner de l'influence et réclamer le trône !

Phase 1 Gagner de l'influence. Chaque joueur prend 2 marqueurs empire de sa réserve qu'il va utiliser comme influence politique. Dans l'ordre du tour, chaque joueur décide s'il achète un marqueur additionnel à utiliser comme influence politique. Chaque joueur ne peut en acheter qu'un. Le coût de cette influence supplémentaire commence à 2 dollars galactiques mais augmente de un dollar galactique à chaque fois qu'une influence est achetée.

Phase 2 Exercer l'influence. Dans l'ordre du tour, sauf que le choisisseur joue en dernier, chaque joueur décide quels secteurs de planète il va influencer. L'influence peut également être placée sur la carte trône



Capacité spéciale du choisisseur : Le joueur qui sélectionne le rôle du régent obtient l'avantage de placer ses marqueurs empire en dernier. A la place, le prochain joueur dans l'ordre du tour place ses marqueurs en premier etc.

Chaque marqueur empire que vous placez compte pour une influence comme les marqueurs empires que vous avez déjà sur le plateau de jeu. Une base spatiale déjà sur le plateau de jeu compte pour 2 influences.

Vous pouvez disséminer vos influence ou les mettre toutes sur un secteur. Vous pouvez mettre de l'influence sur vos propres secteurs pour les améliorer en bases spatiales. Vous pouvez étendre votre territoire en mettant de l'influence sur des tuiles secteur planète non contrôlées. Vous pouvez mettre de l'influence sur des tuiles secteur planète ennemies pour transformer une base spatiale ennemie en un marqueur empire ou éliminez un marqueur empire ennemi. Vous pouvez également placer de l'influence directement sur la carte trône.

Phase 3 Résolution des conflits. Si 2 joueurs ou plus ont de l'influence sur un secteur ou la carte trône, le conflit doit être résolu. Enlevez une quantité d'influence égale de chaque joueur jusqu'à ce qu'un seul joueur conserve de l'influence. Si tous les joueurs ont la même quantité d'influence, le secteur ou la carte trône sera laissé vide. Les marqueurs enlevés sont retournés dans les réserves des joueurs.

Réclamation des secteurs. Si vous avez toujours de l'influence sur un secteur, laissez votre marqueur empire sur le secteur pour indiquer que vous le contrôlez. Si vous y avez au moins 2 influences, laissez-y une base spatiale et reprenez tous les marqueurs en excès.

Réclamation du trône. Si vous avez toujours de l'influence sur la carte trône, reprenez vos marqueurs empire et prenez la carte trône. S'il ne reste aucune influence sur la carte trône, elle va au joueur qui a choisi le rôle du régent ! Après que la manche soit terminée, celui qui détient la carte trône obtiendra la carte de direction et jouera en premier à la prochaine manche.



Décompte des PV. Vous terminez le rôle du régent en attribuant des PV. Chaque joueur marque un PV pour chaque planète qu'il contrôle avec un marqueur empire ou une base spatiale (quelques secteurs ont 2 planètes).

Si un joueur a épuisé sa réserve de marqueurs empire après que toutes les influences politiques ont été résolues, la partie est terminée. La partie peut également se terminer si les PV sont épuisés pendant ce décompte (les joueurs reçoivent toujours les PV qu'ils méritent). Si la partie est terminée, donnez également son bonus au seigneur le plus riche (voir la section *Fin de partie* page 4).

Rôle du scientifique

Les technologies accordent des capacités intéressantes pendant un rôle spécifique pour le reste de la partie. Acheter une carte technologie coûte de l'énergie.

Achat d'une technologie. Chaque joueur peut acheter une technologie pendant son tour.

Capacité spéciale du choisisseur : *Le joueur qui sélectionne le rôle du scientifique peut acheter une carte technologie pour une énergie de moins (par exemple Space Pirate [Pirate de l'espace] ne coûterait rien).*

Ambassador [Ambassadeur] ( rôle du régent)

Vous pouvez désigner une tuile secteur comme une tuile privée. Juste après qu'un ennemi place un marqueur influence sur une tuile secteur, vous dites "non, c'est ma tuile privée", l'adversaire doit déplacer son marqueur ailleurs. Seul vous pouvez mettre de l'influence sur ce secteur pour le reste du rôle du régent.

Shield Generators [Générateurs de bouclier] ( rôle du seigneur de guerre)

Ignorez le premier tir sur votre flotte pendant chaque combat. Si vous n'avez qu'un marqueur empire ou une base spatiale au début d'un combat, les générateurs de bouclier ne fonctionnent pas.

Ion Cannons [Canons ioniques] ( rôle du seigneur de guerre)

Vous lancez 3 dés pour vos marqueurs empire et 4 pour vos bases spatiale pendant les combats.

Plasma Weapons [Armes plasmatiques] ( rôle du seigneur de guerre)

Quand vos vaisseaux attaquent en combat, ajoutez +1 au résultat de chaque dé (les Dreadnoughts et croiseurs touchent sur un résultat de 3 à 6, les vaisseaux de combat touchent sur un résultat de 4 à 6). Les armes plasmatiques ne fonctionnent pas quand vous défendez.

Fusion Engines [Moteurs à fusion] ( rôle du seigneur de guerre)

Tous vos vaisseaux peuvent de déplacer de une case supplémentaire.

Robotics [Robotique] ( rôle de l'ingénieur)

Soustrayez 2 métal du coût de tous les vaisseaux achetés ce tour (pas par vaisseau !).

Protein Fields [Champs protéines] ( rôle de l'administrateur)

Vous produisez du métal et/ou de l'énergie à partir de 2 secteurs quelconques sans défaut de ressource nourriture.

Saboteur ( n'importe quand)

Empêchez l'utilisation d'une carte technologie pour le reste du tour. Le saboteur est utilisé juste après qu'un joueur déclare qu'il utilise une carte technologie. Ensuite, le joueur pris pour victime peut essayer d'attraper le saboteur. La victime lance un dé, sur un résultat de 5 ou 6, le saboteur est arrêté et retiré de la partie.

Diplomat [Diplomate] ( rôle du régent)

Votre marqueur d'influence politique supplémentaire vous coûte toujours 2 dollars galactiques.

Time Warp [Distorsion du temps] ( n'importe quand)

Vous pouvez relancer un dé ce tour-ci. Si vous n'aimez pas le nouveau résultat, vous pouvez relancer le dé une nouvelle fois. La distorsion du temps peut être utilisée sur n'importe quel résultat de dé.

Space Pirate [Pirate de l'espace] ( rôle du marchand)

Prenez une ressource métal de l'entrepôt d'un adversaire ou une ressource nourriture du secteur d'un adversaire. Yeah !

Long Range Scanners [Scanners longue distance] ( rôle de l'explorateur)

Quand vous choisissez une tuile secteur face visible pendant le rôle de l'explorateur, vous pouvez regarder (vous seulement) la tuile secteur du dessus de la pioche. Choisissez une de ces tuiles secteur et placez l'autre face cachée sur la pioche des tuiles. Si vous choisissez le rôle de l'explorateur, cette technologie ne s'applique qu'à la première tuile secteur que vous choisissez.

Ce rôle n'est disponible que pendant un temps limité

Quand le soleil d'Omega explose et se transforme en trou noir, le rôle du scientifique est retiré de la partie.

Ambassador [Ambassadeur] Vous n'avez pas besoin de contrôler une tuile secteur pour la désigner comme tuile privé. Les secteurs d'origine ne peuvent être influencés par personne, ainsi la technologie de l'ambassadeur n'est pas utilisable sur les secteurs d'origine.

Deux Warlords [Seigneur de guerre] Plus tard pendant la partie, il peut y avoir deux rôles de seigneur de guerre disponibles. Les technologies utilisables pendant le rôle de seigneur de guerre peuvent être utilisées pendant les deux rôles de seigneur de guerre.

Diplomat [Diplomate] Utiliser cette carte augmente le coût de l'influence politique pour le prochain joueur qui veut acheter comme si vous aviez payé le prix normal.

N'importe quand, mais une seule fois
Les cartes Saboteur et Time Warp [Distorsion du temps] peuvent être utilisées pendant n'importe quel rôle mais une seule fois par manche. Quand une nouvelle manche commence, vous pouvez à nouveau les utiliser.

Valeur des dés pour le Time Warp [Distorsion du temps] Si elle est utilisée pendant le rôle du marchand, la carte Time Warp [Distorsion du temps] doit être activée avant que les dés soient assignés aux prix des ressources.

Long Range Scanners [Scanners longue distance] Cette carte ne peut pas affecter le trou noir. Si le trou noir est retourné face visible (et sur le point d'entrer en jeu), vous ne pouvez pas le remettre sur la pile. Si vous piochez le trou noir en utilisant cette carte, vous devez remettre le trou noir sur la pile et placer la tuile déjà choisie.