

P1

GALACTIC REBELLION

LES RÈGLES

P2

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	3
I. CONTENU	3-5
II. MISE EN PLACE / COMMENCER LA PARTIE	6
Les joueurs	6
Le plateau de jeu	6
III. COMMENT JOUER	7-12
Aperçu	7
Les phases d'un tour de jeu	7
Phase 1 : Placer des ouvriers	7
Phase 2 : Résolution des pistes	8
Phase 3 : Les revenus	11
Phase 4 : Les bénéfices technologiques	11
Phase 5 : Fin du tour / Nettoyer le plateau	12
IV. LES SPÉCIALISTES, LES SENTINELLES ET LES FLOTTES	13
V. LA GUERRE GALACTIQUE	14
VI. FIN DE LA PARTIE ET VICTOIRE	15
APPENDICES	16-19
I. Planètes centre d'échanges et les routes commerciales	16
II. Cartes de mission secrète	16
III. Cartes d'action impériale	17
IV. Technologies	18
CRÉDITS	19

P3

INTRODUCTION

Le mécontentement couve dans les bordures extérieures de l'empire galactique. Les murmures séditieux se sont développés à travers les années lumières pour se transformer en un chœur de protestations qui a forcé le Sénat à reconnaître la rébellion ouverte comme une vraie possibilité. Le désordre s'organise dans les ténèbres de l'espace car le Sénat reste divisé sur les moyens à mettre en œuvre pour réprimer et supprimer cette menace grandissante.

Les rebelles, de leur côté, manquent de mise au point ; leurs désaccords ne font qu'égaliser leur haine envers l'empire galactique. Des visions différentes de ce que pourrait être la vie après l'empire galactique empêchent une vraie coopération entre les factions rebelles. Mais de ces chamailleries des chefs apparaissent, capables de rassembler des forces autour d'eux pour que s'accomplissent leurs vues honnêtes et objectives du futur.

Vous êtes un de ces chefs et c'est à vous d'organiser votre faction, c'est à vous de mobiliser une rébellion pour vaincre l'empire galactique.

I. CONTENU

Le Plateau de jeu : Une carte galactique avec 8 planètes qui sont des centres d'échanges sur la partie gauche du plateau de jeu. Sur la partie droite se trouvent les pistes. Pendant la partie, les joueurs placent leurs rebelles sur ces pistes pour réaliser différentes actions.

Il y a aussi une piste de Tours & d'Époques en bas du plateau.

P4

Les Ouvriers (les rebelles) : Chaque joueur reçoit 80 figurines en plastique d'une seule couleur. Ce sont les ouvriers du joueur. Il y a 6 sortes d'ouvriers dans ce jeu : Rebelle (30), Soldat (10), Héros (10), Trafiquant (10), Scientifique (10) et Diplomate (10). Les rebelles sont les ouvriers de base et ils sont tout d'abord utilisés pour réaliser des actions. Le reste des ouvriers est appelé spécialistes. Chacun fonctionne de la même manière que le rebelle (c'est-à-dire qu'il peut réaliser des actions), mais chacun procure aussi un ou plusieurs bénéfices spéciaux qui ne sont disponibles que pour ces sortes de spécialistes.

Rebelle (x30)

Soldat (x10)

Héros (x10)

Trafiquant (x10)

Scientifique (x10)

Diplomate (x10)

Les Sentinelles (30) : Des troupes militaires qui occupent les planètes centre d'échanges et qui sont contrôlées par le Sénat galactique. De temps en temps pendant la partie, ils peuvent réaliser une action contre les factions rebelles. À la fin de la partie, ils s'engageront dans une guerre totale dont le but sera de mettre fin à la rébellion.

Sentinelles (x30)

Crédits Universels (l'argent) : 50 pièces d'argent d'une valeur de 1 CU (Crédits Universels), 50 pièces d'or d'une valeur de 5 CU (Crédits Universels). Les joueurs peuvent échanger avec la réserve quand ils le souhaitent pour faire de la monnaie. Lorsque les joueurs dépensent de l'argent, les crédits sont remis dans la réserve.

Les Technologies : Au début de chaque tour, 5 technologies sont disponibles à l'achat. Les technologies procurent à leur propriétaire des avantages spéciaux ou les récompenses inscrites sur les tuiles. Chaque tuile de technologie a aussi une Époque (I, II ou III) qui est inscrite au dos de la tuile. Cela correspond à l'époque pendant laquelle la technologie sera disponible à l'achat.

Les Labos Scientifiques (10) : Un labo est placé sur chaque planète centre d'échanges au début de la partie. Le labo est acquis par le joueur qui possède le premier scientifique arrivant sur cette planète. Lorsque le labo est acquis, le joueur prend le cube gris, il le déplace en dehors du jeu, et il ajoute un cube de science militaire de sa couleur aux autres cubes de science militaire devant lui.

Cube gris de labo scientifique (x10)

Science Militaire (10 cubes dans chacune des 5 couleurs des joueurs et 10 cubes noirs pour l'empire galactique) : Chaque joueur commence la partie avec trois de ces cubes dans sa propre couleur. Ces cubes représentent la science militaire de ce joueur par rapport aux autres joueurs et par rapport aux forces de l'empire galactique. Le nombre de cubes et par conséquent la force militaire du joueur peuvent être augmentés par l'acquisition de labos scientifiques sur les planètes, ou par l'acquisition de certaines technologies, ou par la réalisation de missions secrètes. Ces cubes sont utilisés pour déterminer le vainqueur lors de la guerre contre les factions rebelles, ou contre les terribles sentinelles impériales.

P5

Marchandises (32 tuiles) : Il y a 8 sortes de marchandises clés disponibles dans la

galaxie : Médicaments, Biotech, Nanotech, Minerais rares, Propulseur de fusée, Soma, Hydrogène liquide et Silice. Ces tuiles sont utilisées pour créer des séries, qui vont générer des revenus à chaque tour pour le joueur qui les possède.

Routes Commerciales (8 grandes tuiles) : Les routes commerciales sont reliées à une planète centre d'échanges spécifiques et elles comptent comme marchandises doubles lorsqu'elles sont récupérées. Les routes commerciales sont acquises par le joueur qui possède le premier trafiquant qui arrive sur cette planète. Elles sont combinées avec les marchandises pour former des « séries » qui génèrent des revenus.

La Puissance (10 tuiles) : Les tuiles de puissances représentent la valeur relative de chacune des planètes centres d'échanges de l'empire. Placez une tuile au hasard sur chacune des planètes au début de la partie pour déterminer combien de points de victoire les planètes vaudront lors du calcul des scores.

Pioche des actions impériales (25 cartes) : Ces cartes représentent les propositions émises par le Sénat pour contrer la nuisance rebelle. Une fois par tour, une carte est piochée et elle est « votée » par les joueurs. Chaque joueur possède un nombre de votes égal au nombre de ses factions qui a infiltré le Sénat. Le vainqueur reçoit le bénéfice de la carte, mais il perd aussi le nombre de votes qu'il avait rassemblé (les infiltrés ont été découverts et leur sort a été réglé).

Pioche des Missions Secrètes (20 cartes) : Ces cartes représentent les missions réalisées par les factions rebelles pour accélérer leurs plans pour précipiter la chute de l'empire. Une carte est piochée à chaque tour et est disponible pour les joueurs qui ont des ouvriers sur la piste des missions secrètes. Le premier joueur, dans l'ordre du tour de jeu, qui peut payer le prix en ouvrier pour accomplir la mission et qui choisit de le faire, gagne le bénéfice de la carte ainsi que des points de victoire.

Les Flottes de la Capitale Impériale (5 vaisseaux miniatures noirs) : Utilisés pour indiquer les planètes indisponibles sur le plateau de jeu.

Vaisseau de la flotte de la Capitale Impériale (x5)

La Flotte Rebelle (3 vaisseaux miniatures gris clairs) : un vaisseau est utilisé comme marqueur sur la piste de Tours & Époque, un autre est utilisé pour montrer quelles cases sur la piste de l'influence des planètes ne sont pas disponibles, et le dernier est utilisé si une planète centre d'échanges fait l'objet d'un blocus par la flotte rebelle.

Vaisseau de la flotte rebelle (x3)

Bloc de feuilles de score : Pour garder une trace des points pendant la partie. Les points de victoire pour l'influence des planètes sont marqués à la fin de chaque époque (après les tours 3, 6 et après la guerre galactique). Tous les autres points de victoire (missions secrètes, technologies et économie) sont marqués à la fin de la partie.

P6

II. MISE EN PLACE / COMMENCER LA PARTIE

LES JOUEURS :

Chaque joueur choisit une couleur et place les éléments de cette couleur à côté de lui (cela forme sa « réserve d'éléments inutilisés »).

Chaque joueur reçoit 10 Crédits Universels (10UC) et cinq rebelles de sa réserve. Les

rebelles sont placés devant chaque joueur et ils seront utilisés comme ouvriers pour le premier tour.

LE PLATEAU DE JEU :

1. **Placement des tuiles de puissance** : Placez une tuile de puissance (PV) au hasard, face cachée, sur chaque planète centre d'échanges. Retournez-les face visible avant le début de la partie.
2. **Placement des sentinelles** : Utilisez les tuiles de route commerciale pour placer les sentinelles. Mélangez les tuiles de route commerciale, face cachée, sur la table. Piochez deux tuiles de route commerciale et placez 4 sentinelles sur les planètes indiquées. Piochez deux tuiles de plus et placez 3 sentinelles sur les planètes centre d'échanges indiquées, piochez encore deux tuiles puis placez 2 sentinelles et enfin placez 1 sentinelle sur les deux planètes centre d'échanges restantes.
3. **Planètes centre d'échanges disponibles** : Le nombre de planètes disponibles pour l'influence des planètes par les factions rebelles est déterminé selon le nombre de joueurs :
 - 5 joueurs = 7 planètes
 - 4 joueurs = 6 planètes
 - 3 joueurs = 5 planètes
 - 2 joueurs = 4 planètesLà encore, utilisez les tuiles de route commerciale pour déterminer au hasard les planètes qui ne seront pas disponibles. Mélangez-les bien, face cachée, et piochez un nombre de tuiles égal au nombre de planètes qui ne seront pas disponibles pour l'influence des planètes au début de la partie. Par exemple, à 4 joueurs, 2 planètes ne seront pas disponibles. Placez un vaisseau miniature de la flotte de la capitale impériale sur chacune des planètes piochées.
4. **Placement des routes commerciales** : Placez les 8 routes commerciales sur leur planète centre d'échanges comme indiqué.
5. **Préparation de la pioche des cartes action impériale** : Mélangez la pioche des cartes action impériale et placez-la, face cachée, à côté de la piste du sénat galactique. Retournez la première carte et placez-la face visible à côté de la pioche.
6. **Préparation de la pioche des cartes de mission secrète** : Mélangez la pioche des cartes de mission secrète et placez-la à côté de la piste des missions secrètes. Retournez la première carte, face visible, et placez-la à côté de la pioche.
7. **Préparation des cubes de science militaire** : Placez un cube gris de labo scientifique sur chaque planète.
8. **Mise en place des marchandises et des crédits universels** : Placez les crédits universels et les marchandises à côté du plateau de jeu pour former une réserve. Assurez-vous que toutes les marchandises soient face cachée et qu'elles aient été bien mélangées. Piochez au hasard quatre marchandises et placez-les, face visible, sur les cases jaunes de la piste des marchandises du plateau de jeu.
9. **Préparation de la piste de l'influence des planètes** : Le nombre de cases disponibles est égal à deux fois le nombre de joueurs plus un ($2 \times \text{joueurs} + 1$). Placez un vaisseau de la flotte rebelle sur la première case inutilisable de la piste de l'influence des planètes pour indiquer quelles cases ne sont pas disponibles. *Par exemple, dans une partie à 5 joueurs 11 cases seront disponibles, donc toutes les cases à partir de « 12 » seront bloquées.* Les cases « X » et « Y » sont laissées disponibles pour le seul joueur qui achètera la technologie correspondante plus tard dans le jeu.
10. **Préparation des tuiles de technologie** : Triez les tuiles de technologie en trois époques (*comme indiqué par les icônes I, II et III au dos des tuiles technologie*) et formez trois piles, face cachée (une pile par époque). Mélangez bien chaque pile et

piochez ensuite 5 tuiles technologie au hasard dans l'époque I. Placez-les face visible dans les cases rouges de la piste des recherches technologiques.

P7

11. **Mise en place pour les joueurs** : Un rebelle de chaque joueur est pris dans la réserve de chaque joueur (pas parmi les 5 de l'étape 1). Ils sont placés au hasard pour déterminer l'ordre du tour de jeu pour le début de la partie. Les joueurs reçoivent deux bénéfiques supplémentaires pendant le placement initial de l'ordre du tour de jeu :

1) **L'argent** : le joueur qui est 1er ne reçoit pas de crédits supplémentaires, cependant le 2ème joueur reçoit 1 CU supplémentaire, le 3ème reçoit 2 CU, le 4ème reçoit 3 CU supplémentaires et ainsi de suite. Ce sont des CU en plus des 10 CU reçus lors de la mise en place.

2) **Les rebelles** : dans l'ordre inverse du tour de jeu, les joueurs peuvent placer des rebelles de leur réserve (pas parmi les 5 reçus lors de l'étape 1) sur n'importe quelle planète centre d'échanges ou bien sur des planètes qu'ils ont choisi et qui NE sont PAS gardées par la flotte impériale :

a) Les 4ème et 5ème joueurs placent 3 rebelles.

b) Les 1er, 2ème et 3ème joueurs placent 2 rebelles.

III. COMMENT JOUER

APERÇU

Empires : Galactic Rebellion est un jeu pour 2 à 5 joueurs dans lequel les joueurs sont à la tête de factions rebelles qui ont pour but de renverser l'empire galactique. Chaque faction essaiera de prendre le contrôle de planètes centre d'échanges, de rechercher de nouvelles technologies, de réussir à faire du commerce et de conduire des missions secrètes ainsi que des missions militaires pour pouvoir créer un nouvel ordre galactique à leur image.

Les différentes factions sont les suivantes :

Les théocrates : ils cherchent à renverser le gouvernement pour le remplacer par un nouveau basé sur les enseignements de l'Unité.

Une vraie dynastie qui souhaite abolir le Sénat pour restaurer la monarchie en respectant la lignée héréditaire des Ardus.

Les planètes indépendantes : Elles fonctionnent sur la croyance qu'un gouvernement de n'importe quelle sorte va sous-estimer les systèmes qui s'organisent par eux-mêmes.

Les utopistes : Ils sont convaincus qu'ils peuvent établir un paradis idéaliste grâce aux ressources presque illimitées de l'Empire.

Les oligarques : Ils ont utilisé leur force financière pour pouvoir quotidiennement échapper aux lois galactiques.

Les méchoïdes : ce sont des machines douées de conscience dont le but est de sortir du joug de l'oppression humaine.

Pendant la partie, les joueurs vont jouer leurs tours de jeu en plaçant leurs rebelles et leurs spécialistes (s'ils en ont) sur les différentes pistes. Dès que tous les joueurs ont

placés leurs rebelles et spécialistes, les pistes sont résolues une par une, à partir du haut vers le bas. Lorsqu'une piste est résolue, chaque rebelle ou spécialiste sur une case d'une piste réalise l'action appropriée de cette piste.

PHASES D'UN TOUR DE JEU

Il y a 8 tours de jeu dans la partie. Les tours 1 à 3 sont dans l'époque I, les tours 4 à 6 dans l'époque II, et les tours 7 et 8 sont dans l'époque III. À la fin de chaque époque, il y a une manche de décompte des points pendant laquelle les joueurs vont marquer des points de victoire pour avoir le plus d'influence sur les planètes et au Sénat galactique. Le tour 8 est suivi d'une guerre galactique, et d'une phase finale de décompte des points.

Il y a donc 6 phases dans chaque tour de jeu :

1. Placer des ouvriers
2. Résolution des pistes
3. Revenus
4. Bénéfices technologiques
5. Guerre Galactique (seulement au tour 8) et décompte des points (tours 3, 6 et 8)
6. Rafraîchir le plateau

PHASE 1 : PLACER DES OUVRIERS

Le placement de rebelles et de spécialistes représente la distribution de ressources rares pour chaque faction rebelle dans sa lutte pour étendre la rébellion, pour vous engager dans des missions secrètes pour aider la cause, et pour financer vos efforts en contrôlant une partie du commerce galactique.

Lors du tour d'un joueur, s'il a des ouvriers restants à placer, un ouvrier doit être placé sur une des pistes événements du plateau. Si un joueur n'a plus d'ouvrier à placer, il doit passer. Cette phase continue jusqu'à ce que tous les joueurs n'aient plus d'ouvriers à placer.

Il y a huit (8) pistes sur lesquelles les ouvriers peuvent être placés :

La piste d'initiative, l'influence des planètes, les marchandises, missions secrètes, recherche technologiques, guerre, spécialistes et Sénat galactique.

Le placement sur chacune des pistes fonctionne un peu différemment selon la piste :

- a) Les piste de l'initiative, de l'influence des planètes, des marchandises, de la recherche technologique et de la guerre : les rebelles et les spécialistes doivent être placés de gauche à droite, en remplissant toujours la première case disponible à gauche.
- b) Les pistes des missions secrètes et du Sénat galactique : Placerz les rebelles et les spécialistes n'importe où dans cette zone. Ils ne sont pas retirés tant qu'ils n'ont pas été utilisés, et ils peuvent rester sur cette piste de tour en tour.
- c) Piste de la guerre : Seul les spécialistes soldats et héros peuvent être placés sur cette piste.

d) La piste des spécialistes : Placez un ouvrier sur la case du spécialiste désiré. Un total de 6 spécialistes est disponible à chaque manche (il y a 1 spécialiste de chaque de disponible, plus une case supplémentaire où un joueur peut payer 5 CU pour entraîner un spécialiste de n'importe quelle sorte).

Les ouvriers sont placés de cette manière jusqu'à ce que les joueur n'en n'aient plus. Les joueurs ne peuvent pas garder en réserve des ouvriers pour la prochaine manche. Remarque : certains joueurs peuvent avoir plus d'ouvriers que d'autres à cause des technologies et des spécialistes acquis sur la piste des spécialistes lors d'une manche précédente. Par conséquent, certains joueurs peuvent avoir plus de tours de jeu que les autres joueurs pendant une manche particulière.

P8

PHASE 2 : RÉOLUTION DES PISTES

Après que tous les joueurs ont placé tous leurs ouvriers disponibles, les pistes événements sont résolues dans l'ordre, de haut en bas et selon les règles spéciales de chacune des pistes (voir ci dessous). Par conséquent, cette phase va commencer par la piste de l'Initiative pour se terminer par la piste du Sénat galactique. Une fois que les actions des huit pistes ont été résolues, le jeu passe à la phase 3 : les revenus.

Ordre du tour de jeu : Chaque joueur a un rebelle sur une des cases numérotées. L'ordre du tour de jeu n'est pas une piste à proprement parler, mais elle détermine plutôt l'ordre dans lequel les joueurs placent leurs rebelles et leurs spécialistes (case 1 = 1er, case 2 = 2ème, etc...) ainsi que l'ordre pour réclamer des missions secrètes et pour enchérir au Sénat galactique.

Initiative : La piste d'initiative remplit deux fonctions : 1) elle fournit des revenus pour un joueur qui y a placé un rebelle, et 2) elle détermine l'ordre du tour de jeu pour la manche suivante. Lorsqu'elle est résolue, chaque joueur qui y a un rebelle sur une de ses cases reçoit des revenus égaux au nombre inscrit dans la case : 1 crédit universel (1 CU) pour la case « 1 », 2 CU pour la case « 2 », etc...

Remarque : les revenus générés par la piste d'initiative sont reçus immédiatement lorsque la piste est résolue.

Le nouvel ordre du tour de jeu ne sera pas déterminé avant la phase de rafraîchissement du plateau (*à la fin du tour*).

Exemple sur la piste d'initiative :

Nouvel ordre de tour de jeu : Rouge et Jaune sont 1er et 2ème dans le nouvel ordre, Bleu et Vert sont sur les 3ème et 4ème cases.

Remarque : Les joueurs ne peuvent pas placer plus d'un rebelle sur la piste d'initiative. Les joueurs qui ne placent pas de rebelle sur la piste d'initiative NE REÇOIVENT PAS de revenus lors de la résolution de la piste d'initiative.

Influence des planètes :

L'influence des planètes représente l'envoi de forces par les factions rebelles et la construction d'infrastructure sur les différentes planètes. Cela leur permet d'exercer leur influence et aussi de propager la rébellion.

Lors de la résolution de la piste, les ouvriers placés sur la piste de l'influence des planètes sont déplacés, un à la fois, dans l'ordre de la gauche vers la droite (*« 1 » en premier, « 2 » en deuxième, et ainsi de suite*) vers une planète centre d'échanges. Le joueur qui possède l'ouvrier peut décider sur quelle planète le rebelle ou le spécialiste est placé. Dès qu'il sont placés, les ouvriers ne peuvent plus être déplacés (*à moins que cela soit spécialement autorisé par une carte technologie ou par une autre carte*). Les ouvriers ne peuvent pas être pris de cette piste pour être envoyés sur des planètes qui sont gardées par la flotte impériale. Seuls les ouvriers qui appartiennent au joueur qui détient la flotte rebelle peuvent se déplacer sur une planète gardée par la flotte rebelle.

Les cases X et Y sont seulement disponibles pour les joueurs qui possèdent les technologies correspondantes et elles sont résolues dans l'ordre après toutes les cases numérotées disponibles.

Certains spécialistes (les trafiquants, les scientifiques et les diplomates) appliquent un pouvoir spécial immédiatement lorsqu'ils arrivent sur une planète (voir les spécialistes ci-dessous).

Marchandises :

Les marchandises représentent le moteur économique des factions rebelles. En prenant le contrôle des monopoles de marchandises clés, chaque faction rebelle construit sa richesse et peut ensuite la dépenser pour acheter des ressources dont elle a besoin sur sa route vers le succès.

Cette piste est résolue de la gauche vers la droite. Le joueur qui possède un ouvrier sur la case la plus à gauche choisit une marchandise disponible, ensuite c'est au propriétaire de l'ouvrier suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les ouvriers aient été utilisés ou que toutes les marchandises aient été choisies. Le propriétaire d'un spécialiste trafiquant peut prendre deux marchandises. Cela signifie que parfois un ouvrier peut ne pas avoir de marchandise. (*C'est donc la raison pour laquelle les joueurs doivent faire attention lorsqu'ils placent leurs ouvriers sur cette piste, pour éviter de les perdre*).

Les marchandises acquises sont placées face visible devant le joueur qui les possède.

Remarque : Les marchandises restent avec le joueur pendant la totalité de la partie. Elles ne sont pas remises dans la réserve lorsqu'elles génèrent des revenus.

Lorsque cette piste est terminée, retirez tous les ouvriers et remettez-les dans les réserves d'ouvriers inutilisés de chaque joueur. De même, s'il reste des marchandises qui n'ont pas été choisies, retirez-les et placez-les dans la réserve des marchandises inutilisées.

Mission secrète :

Les missions secrètes nécessitent les dons de certains opérateurs héroïques ou clandestins pour accomplir des objectifs essentiels qui vont renforcer la rébellion ou bien qui vont affaiblir l'empire galactique. Les missions secrètes comportent de l'espionnage, des assassinats, du sabotage, du vol et même des missions de sauvetage.

P9

Lorsque cette piste est résolue, dans l'ordre du tour de jeu, les joueurs doivent choisir s'ils veulent réaliser la mission secrète ou s'ils passent. Seuls les joueurs qui peuvent « payer pour » la mission, peuvent choisir de la réaliser. Il y a trois cartes de mission secrète

disponibles à chaque manche. Dès qu'un joueur a choisit de réaliser la mission secrète, aucun autre joueur ne peut réaliser de missions secrètes pendant cette manche.

Une des cartes de mission secrète, face visible, peut être réalisée avec des ouvriers sur la piste. Pour terminer une mission, le joueur qui est en train de la réaliser doit payer avec un nombre de rebelles qui sera égal au nombre de sentinelles placées sur la planète où la mission secrète se déroule (s'il y en a). Pour cet objectif les héros et les trafiquants sur la piste de mission secrète comptent pour deux rebelles. Les ouvriers qui ont été envoyés pour réaliser la mission secrète sont retirés du jeu et ils sont remis dans la réserve des joueurs. Le joueur qui a terminé la mission, peut réaliser l'action récompense pour avoir réalisé la mission secrète, il prend aussi la carte de la mission secrète et il la place devant lui car elle lui rapportera des points de victoire à la fin de la partie.

Remarque : Les planètes gardées un vaisseau de la flotte galactique impériale ou par la flotte rebelle possédée par un autre joueur PEUVENT être la cible d'une mission secrète. Ces missions sont secrètes, et par conséquent elles sont indétectables par les flottes.

Nom

Sentinelles

Planète

Action en récompense

Points de victoire

Si la mission secrète n'est pas réalisée, placez la carte sous la pile des cartes mission secrète.

Les ouvriers qui n'ont pas été utilisés pour une mission secrète restent sur la piste de mission secrète jusqu'à ce qu'ils soient utilisés.

Recherches technologiques :

Les nouvelles découvertes technologiques procurent des avantages décisifs en temps de guerre. Une faction peut découvrir de nouvelles armes, de nouvelles méthodes de recrutement et de nouvelles manières de surpasser ses ennemis. Cela lui permettra d'avoir un avantage significatif dans leur quête pour renverser l'empire galactique et pour vaincre les factions rebelles rivales.

Résolvez les ouvriers de gauche à droite, chaque joueur paye le coût des recherches (10 CU lors de l'époque I, 15 CU lors de l'époque II et 20 CU lors de l'époque III) et choisit une des technologies disponibles parmi celles restantes. Lorsqu'elle est achetée la tuile de technologie est placée devant le joueur pour le reste de la partie, pour que les bénéfices qu'elle produit puissent être utilisés lors de la phase 4 : Bénéfices technologiques. Certaines technologies produisent des bénéfices à chaque tour, et d'autres sont à usage unique, et certaines peuvent rapporter des points de victoire à la fin de la partie.

Après que tous les ouvriers sur la piste des recherches technologiques aient été utilisés, ils sont retirés et replacés dans les réserves de leur propriétaire.

Les joueurs peuvent choisir de ne pas choisir de technologie et ils ne devront pas payer de pénalités en le faisant, cependant leur ouvrier est quand même retiré. Les technologies qui n'ont pas été choisies restent sur la piste événement à moins que ce ne soit le dernier

tour d'une époque, dans ce cas elles sont retirées. Les cases libres sur la piste des recherches technologiques sont remplies par de nouvelles technologies lors de la phase de nettoyage du plateau de jeu. Lors du premier tour d'une nouvelle époque toutes les technologies qui n'ont pas été choisies sont retirées du jeu et les tuiles de technologie de l'époque suivante sont mélangées et elle seront utilisées pour remplir la piste des recherches technologiques.

Guerre :

Pendant la rébellion galactique, l'aspect compétitif entre les différentes factions rebelles survient de manière très subtile par le biais de missions secrètes, de lutte pour les routes commerciales, de querelles diplomatiques au Sénat, dans la course aux nouvelles technologies et dans la rivalité pour la conquête des cœurs et des esprits des habitants des planètes centre d'échanges. Cependant, de temps en temps il y a des batailles ouvertes contre l'empire galactique ou entre les différents fantassins des factions rebelles.

A la différence des autres pistes, seuls deux sortes de spécialistes sont complètement utiles sur cette piste de la guerre : Les héros et les soldats. Les autres spécialistes et rebelles peuvent être placés pour bloquer une case et ainsi empêcher son utilisation par un autre joueur, mais ils ne font pas autre chose.

Lors de la résolution de la piste de la guerre, le héros ou le soldat sur la case la plus à gauche est envoyé en premier, suivi par le prochain à droite, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils aient tous attaqué une planète. Lorsqu'il est utilisé, le propriétaire du héros ou du soldat choisit une planète et une faction ou une sentinelle à attaquer. (Remarque : une planète gardée par un vaisseau de la flotte de la capitale impériale ou par un vaisseau de la flotte rebelle détenu par un autre joueur ne peut pas être attaquée).

Lorsqu'une attaque survient, le joueur visé par cette attaque (celui qui se défend) choisit un de ses ouvriers sur la planète pour se défendre contre l'attaque, et les deux joueurs impliqués dans le conflit placent leur cubes de science militaire dans le sac. Trois cubes sont piochés dans le sac, un à la fois.

Le joueur qui détient la majorité des cubes piochés remporte le conflit. La pièce du perdant est éliminée et replacée dans la réserve de son propriétaire. Si le joueur qui se défendait a perdu la bataille, et que son ouvrier qui le défendait n'était pas un soldat ou un héros, il doit alors choisir un deuxième ouvrier de cette planète qui doit aussi être éliminé.

Se défendre grâce à un héros ou un soldat signifie que le pire que ce joueur puisse perdre est juste cet ouvrier. Si vous vous défendez avec une autre sorte d'ouvrier (non militaire), il risquera d'y avoir deux ouvriers de perdus si la bataille est perdue. C'est important que les joueurs défendent leur présence sur une planète avec des soldats et/ou des héros pour éviter d'être balayé trop rapidement par des attaques.

Après la bataille, les cubes utilisés dans cette bataille sont rendus aux joueurs (ils ne sont pas consommés), et le soldat ou le héros qui venait de la piste de la guerre est utilisé et il est remis dans la réserve de son propriétaire s'il n'a pas déjà été éliminé. Il NE reste PAS sur la planète qu'il a attaquée.

P10

Cubes de science militaire :

Chaque joueur commence la partie avec 3 cubes de science militaire devant lui, et d'autres peuvent venir s'ajouter tout au long de la partie en envoyant des scientifiques sur

les planètes où se trouve un cube de laboratoire scientifique. Certaines technologies ou missions secrètes peuvent aussi donner aux joueurs des cubes de science militaire supplémentaires. Le maximum de cubes qu'un joueur peut posséder est dix.

Bataille exemple 1 :

	2 sentinelles noires
2 rebelles rouges	1 rebelle vert
1 soldat rouge	1 soldat vert
1 cube rouge	2 cubes verts

Bataille exemple 2 :

2 rebelles rouges	1 rebelle vert
2 sentinelles noires	+2 cubes dans le sac
	1 héros vert
2 cubes noirs	1 cube vert

Sentinelles :

Les sentinelles peuvent aussi être la cible d'une attaque par le biais de la piste de la guerre. Si l'attaquant est un héros, il reçoit deux (2) cubes de science militaire supplémentaires pour cette attaque seulement (ils sont remis dans la réserve après la bataille). Les soldats attaquants utilisent le nombre normal de cubes de science militaire lorsqu'ils attaquent une sentinelle.

Si une sentinelle perd une bataille, seul la sentinelle vaincue est éliminée (c'est une unité militaire).

Les sentinelles possèdent 5 cubes de science militaire (noirs) pour faire la guerre.

Spécialistes :

Entraîner des rebelles pour qu'ils deviennent des spécialistes, cela donne à la faction rebelle de nouvelles capacités. De plus, l'entraînement est une partie importante de la stratégie rebelle.

Lorsque cette piste est résolue, les joueurs reçoivent le spécialiste indiqué sur la case occupée par leur rebelle. Un joueur qui a choisi la case « UC » peut payer cinq (5) CU et prendre un spécialiste. Un seul joueur peut occuper une case de spécialiste à la fois. Les spécialistes entraînés par le biais de cette piste sont pris dans la réserve des joueurs et ils sont placés devant le joueur qui les possède pour être utilisés lors de la prochaine manche. Tous les rebelles sur cette piste sont remis dans la réserve de leur propriétaire après que cette piste ait été réalisée.

P11

Sénat Galactique :

Le Sénat Galactique est l'organe de gouvernement principal de l'empire et il vote sur toutes les décisions importantes, y compris sur la gestion des mouvements rebelles qui sont en plein essor. Récemment, les rebelles ont infiltré le Sénat galactique pour récupérer

des renseignements, voire même pour influencer les décisions prises par cet organe décisionnaire. Ils vont manipuler le Sénat galactique pour que les actions décidées par celui-ci augmentent le soutien que le joueur va recevoir dans toute la galaxie, ou pour que ses forces soient directement en opposition face aux factions rebelles, ce qui sera vraiment très efficace.

Lors de la résolution de cette piste, les joueurs qui ont des rebelles et des spécialistes sur la piste du Sénat galactique vont enchérir (*dans l'ordre du tour de jeu*) pour essayer de gagner les bénéfices de la proposition en cours, inscrite sur la carte action impériale. Les joueurs vont soit augmenter l'enchère précédente soit passer. Cette enchère se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs, sauf un, aient passés. Le vainqueur de l'enchère retire son enchère en rebelle et en spécialiste (arrondi à l'inférieur) du Sénat galactique et il prend la carte action impériale. Les rebelles et les spécialistes non-diplomates comptent pour « 1 » lors de l'enchère, et le spécialiste diplomate compte pour « 2 ».

Exemple d'enchère pour le Sénat :

1 Diplomate rouge 2 rebelles rouges

3 rebelles bleus 3 diplomates bleus

2 diplomates jaunes 1 rebelle jaune

Sénat Galactique

Bleu = 9 votes potentiels

Jaune = 5 votes potentiels

rouge = 4 votes potentiels

Séquences des enchères :

Jaune propose 1 → rouge propose 3 → bleu propose 4

Jaune passe → rouge doit passer → bleu l'emporte et il doit retirer une valeur de 4 points parmi ses ouvriers.

Tous les ouvriers qui n'ont pas été retirés pour le paiement de l'enchère vainqueur reste sur la piste du Sénat galactique. À la fin de chaque époque, le Sénat rapporte des points ainsi que les planètes. Le joueur qui a le plus de points dans le Sénat (*les diplomates valent « 2 » et tous les autres valent « 1 »*) marque 7 PV. Tous les autres joueurs ne marquent rien. Au cas où il y aurait égalité pour le plus de points, les joueurs à égalité reçoivent 7 PV.

PHASE 3 : LES REVENUS

Lors de cette phase, les joueurs récupèrent des revenus (CU) à partir de leurs séries de marchandises.

Les marchandises sont récupérées de trois manières différentes :

1. Par le biais de la piste des marchandises (voir plus haut).
2. En envoyant le premier trafiquant sur une planète, et de ce fait vous récupérez une « route commerciale », qui compte pour deux (2) marchandises de la sorte décrite sur la route commerciale.
3. En possédant la technologie « Automated Factory » (Usine Automatisée).

Dès qu'elles sont acquises, les marchandises restent avec leur propriétaire pendant toute la partie et elles génèrent des revenus pour leur propriétaire pendant cette phase. Le total des revenus générés est déterminé par les « séries » que le joueur peut créer avec ses

marchandises et ses routes commerciales. Les séries qui peuvent être créées et leurs valeurs sont ci-dessous :

- 3 marchandises différentes = 1 CU
- 3 marchandises identiques = 3 CU
- 4 marchandises identiques = 6 CU

Les joueurs peuvent organiser leurs marchandises et leurs routes commerciales comme ils le souhaitent pour en tirer le maximum de revenus.

Rappelez-vous que les séries ne sont pas encaissées une seule fois, mais au contraire elles génèrent des revenus pendant cette phase, tout au long de la partie.

PHASE 4 : BÉNÉFICES TECHNOLOGIQUES

Les tuiles de technologie qui ont été achetées par les joueurs pendant la résolution de la piste des recherches technologiques sont placées devant les joueurs qui les ont achetées. Pendant la phase des bénéfices technologiques tous les bénéfices indiqués récurrents sur ces tuiles sont maintenant réalisés par les joueurs.

Si un bénéfice unique (tel que celui du Capital Ship Drydock) a déjà été utilisé, il ne peut pas être à nouveau utilisé. Pour indiquer qu'un bénéfice unique a été utilisé, retournez la tuile jusqu'à la fin de la partie. Elle rapportera toujours des points de victoire en fin de partie.

P12

Décompte des points pour les planètes et pour le Sénat galactique

Si le tour en cours est le tour 8, la guerre galactique précède le décompte des points du tour final 8 (reportez-vous à la partie V sur la guerre galactique).

Si le tour en cours est le tour 3, 6 ou 8 il faut passer au décompte des points.

Les planètes centre d'échanges sont comptées de la manière suivante :

- Le joueur qui a le plus d'ouvriers reçoit le nombre de PV le plus élevé, inscrit sur la tuile de puissance de cette planète centre d'échanges. S'il y a égalité pour le plus d'ouvriers, alors tous les joueurs à égalité reçoivent le nombre le plus bas de PV, inscrit sur la tuile de puissance.
- Le joueur qui a le deuxième nombre d'ouvriers le plus élevé sur cette planète reçoit le nombre de PV le plus bas, inscrit sur la tuile de puissance A MOINS QU'il y ait eu une égalité pour le plus d'ouvriers ou qu'il y ait une égalité pour la seconde place pour le plus d'ouvriers. Dans ce cas le(s) joueur(s) avec le deuxième nombre d'ouvriers le plus élevé reçoivent 0 PV.

Le sénat galactique est compté de la manière suivante :

- Le joueur qui a le plus d'ouvriers sur la piste du sénat galactique (avec les diplomates qui comptent pour 2 ouvriers) reçoit 7 PV. S'il y a égalité pour le plus d'ouvriers au Sénat galactique, alors tous les joueurs à égalité reçoivent 7 PV.

PHASE 5 : FIN DU TOUR / NETTOYAGE DU PLATEAU

Pendant cette phase, les joueurs vont préparer le plateau de jeu pour le prochain tour.

Nouvel Ordre de tour de jeu :

Déplacez les rebelles qui se trouvent sur la piste d'initiative sur les cases correspondantes de la piste de l'ordre du tour de jeu. Un joueur qui n'a pas placé de rebelle sur la piste d'initiative voit son rebelle placé derrière ceux qui y avaient placé un rebelle. Si plus d'un joueur n'ont pas placé de rebelle sur la piste d'initiative, leurs rebelles sont placés derrière, (mais dans le même ordre du tour précédent), ceux qui y avaient placé un rebelle.

Remettre des marchandises :

Placez 4 marchandises choisies au hasard, face visible, à côté de la piste des marchandises sur le plateau. Les marchandises restantes du tour précédent (s'il en restait) sont mélangées à nouveau avec celles présentes dans la pile des marchandises qui n'ont pas été choisies auparavant.

Nouvelle mission secrète :

Assurez-vous d'avoir trois cartes de mission secrète disponibles pour le prochain tour. Les deux cartes restantes restent en place et une nouvelle carte est retournée face visible. Si une mission secrète a été réalisée, les deux autres cartes restent disponibles, et une autre carte est retournée face visible. Si aucune mission secrète n'a été réalisée, retirez les 3 vieilles cartes, et révélez-en 3 nouvelles.

Remettre des technologies :

Remettez des tuiles de technologie pour qu'il y ait cinq technologies disponibles sur la piste des recherches technologiques. Les technologies qui n'ont pas été choisies lors du tour précédent restent en place, et remettez juste assez de tuiles pour qu'il y en ait cinq de disponibles. (Exception : après chaque époque, retirez du jeu toutes les vieilles tuiles qui n'ont pas été choisies sur la piste des recherches technologiques). Piochez de nouvelles tuiles technologies dans la pioche adéquate (c'est-à-dire celle de l'époque correspondante) parmi les tuiles face cachée et placez-les, face visible, sur la piste des recherches technologiques.

Prendre les rebelles de départ :

Tous les joueurs prennent cinq rebelles (de leur couleur) parmi ceux inutilisés dans leur réserve, et ils les placent devant eux. Ils sont placés avec les spécialistes ou les rebelles reçus grâce à des technologies ou grâce à la piste des spécialistes.

Avancer le marqueur de tour de jeu :

Avancez le marqueur de tour de jeu sur la case suivante.

Marquer des points pour les planètes et pour le Sénat galactique :

Après les tours 3 et 6, et après la guerre galactique, vous marquez des points provenant des planètes et du Sénat galactique. Les joueurs marquent des points pour les planètes dans l'ordre qu'ils souhaitent.

Les planètes rapportent des points de la manière suivante :

- Le joueur qui a le plus d'ouvriers sur la planète pour laquelle le décompte des points est fait, reçoit le nombre de PV le plus élevé inscrit sur la tuile de puissance de cette planète. S'il y a égalité pour le plus d'ouvriers, alors tous les joueurs à égalité reçoivent le nombre de PV le plus bas, inscrit sur la tuile de puissance.

- Le joueur qui a le deuxième total le plus élevé d'ouvriers sur la planète, reçoit le nombre de PV le plus bas inscrit sur la tuile de puissance A MOINS qu'il y ait eu égalité pour le plus d'ouvriers, ou qu'il y ait égalité pour le deuxième total le plus élevé, auquel cas le(s) joueur(s) qui a(ont) le deuxième total d'ouvriers le plus élevé reçoit(vent) 0 PV.

Le Sénat galactique rapporte des points de la manière suivante :

- Le joueur qui a le plus d'ouvriers sur la piste du Sénat galactique (les diplomates, dans ce cas, valent 2 ouvriers) reçoit 7 PV. S'il y a égalité pour le plus d'ouvriers au Sénat galactique, tous les joueurs à égalité reçoivent 7 PV.

P13

IV. LES SPÉCIALISTES, LES SENTINELLES ET LES FLOTTES

Les rebelles qui ont des capacités spéciales ont beaucoup de valeur pour la cause. Chaque spécialiste fonctionne comme un rebelle mais il a aussi des capacités uniques.

Les Héros

Les héros représentent les individus courageux qui mènent des missions secrètes et des missions militaires contre l'empire. Les actions extraordinaires de ces personnes en inspirent beaucoup d'autres pour rejoindre la cause.

- 1) Compte pour deux (2) rebelles lorsqu'ils sont placés sur la piste de mission secrète.
- 2) Peuvent être placés sur la piste de la guerre et de plus ils peuvent attaquer d'autres factions rebelles ou sentinelles sur les planètes. Ils ont deux cubes de science militaire lorsqu'ils attaquent des sentinelles.
- 3) Lorsqu'ils sont envoyés sur une planète grâce à la piste de l'influence des planètes, ils peuvent, plus tard dans la partie, être utilisés pour défendre cette planète lorsque sa faction est attaquée par le biais de la piste de la guerre.

Les Diplomates

L'espèce humaine s'est répandue dans toute la galaxie connue apportant avec elle ses croyances et ses attitudes sur les nombreuses planètes peuplées. L'art de la diplomatie n'a jamais été aussi important qu'aujourd'hui dans cette vaste étendue qu'est la galaxie et même en son seing, dans le Sénat galactique. Les diplomates représentent des individus qui ont un véritable talent pour la persuasion, soit en recrutant de nouveaux rebelles pour la cause ou en menant des négociations nuancées parmi les sénateurs.

Un diplomate a deux pouvoirs spéciaux :

- 1) Il compte pour deux (2) rebelles qui ont infiltré le Sénat sur la piste du Sénat galactique.
- 2) Il permet de créer immédiatement un nouveau rebelle lorsqu'il est déployé sur une planète centre d'échanges par la biais de la piste de l'influence des planètes. Un nouveau rebelle de la couleur de ce joueur, venant de sa réserve personnelle des ouvriers inutilisés y est donc placé. (Remarque : cela se produit uniquement lorsque le diplomate arrive sur la planète, pas à chaque tour).

Les Scientifiques

Des penseurs brillants et souvent idéalistes, qui se rallient facilement à une cause. Beaucoup de scientifiques ont rejoint la rébellion, et leurs innovations scientifiques sont indispensables à la cause rebelle. Lors d'une guerre, les nouvelles technologies peuvent faire la différence entre la victoire et la défaite.

Un scientifique a deux pouvoirs spéciaux :

- 1) Il réduit le coût de la recherche pour une nouvelle technologie de 5 CU lorsqu'il est placé sur la piste des recherches technologiques, et
- 2) Le joueur qui possède le premier scientifique qui arrive sur une planète par le biais de la piste de l'influence des planètes, gagne le cube de laboratoire scientifique. Ce cube est immédiatement transformé en un nouveau cube (permanent) de science militaire pour ce joueur.

Les Trafiquants

Trafiquer c'est un mode de vie très répandu dans toute la galaxie. Tous les vaisseaux, de la plus petite yole spatiale, aux plus grands vaisseaux mères, possèdent des cachettes dans les espaces des fuselages et dans la structure même du vaisseau. Certains trafiquants très entreprenants, se servent directement des soutes des cargos.

Les trafiquants ont trois utilisations possibles :

- 1) Ils peuvent prendre deux marchandises lorsqu'ils sont placés sur la piste des marchandises.
- 2) Le joueur qui possède le premier trafiquant qui arrive sur une planète par le biais de la piste de l'influence des planètes gagne la tuile de la route commerciale de cette planète.
- 3) Ils comptent pour deux (2) rebelles sur la piste des missions secrètes.

Les Soldats

Les soldats sont essentiels pour le succès de la rébellion. Ils sont spécialement entraînés dans le maniement des armes de pointes et les méthodes militaires qui font d'eux de formidables unités.

Un soldat peut être utilisé de deux manières :

- 1) Il peut être placé sur la piste de la guerre et il peut attaquer d'autres factions rebelles ou des sentinelles présentes sur les planètes.
- 2) Lorsqu'il est envoyé par le biais de la piste de l'influence des planètes, il peut être utilisé plus tard pour défendre la planète lorsque le joueur qui le possède est attaqué par le biais de la piste de la guerre.

Les Sentinelles

Les sentinelles sont placées au début de la partie lors de la mise en place du jeu.

- 1) Les sentinelles peuvent être ajoutées, déplacées ou retirées grâce à des actions du Sénat galactique.
- 2) Le nombre de sentinelles sur une planète centre d'échanges affecte les missions secrètes qui s'y déroulent.
- 3) Les sentinelles vont attaquer les unités rebelles pendant la guerre galactique à la fin de la partie, avant le décompte final des points.

Les Flottes de la Capitale Impériale

Les flottes de la capitale impériale sont installées au début de la partie lors de la mise en place des éléments du jeu.

- 1) Les flottes de la capitale impériale sur une planète centre d'échanges empêchent les joueurs de déplacer des ouvriers sur cette planète.
- 2) Les missions secrètes NE sont PAS affectées par les flottes de la capitale

impériale.

- 3) Des vaisseaux de la flotte de la capitale impériale peuvent être ajoutés, déplacés ou retirés par des actions du Sénat galactique.

La Flotte Rebelle

La flotte rebelle est placée par une recherche technologique.

- 1) Placer une flotte rebelle sur une planète centre d'échanges permet au joueur qui la possède de déplacer une flotte de la capitale impériale qui s'y trouve sur une autre planète centre d'échanges.
- 2) La flotte rebelle présente sur une planète centre d'échanges empêche les autres joueurs de placer des ouvriers sur cette planète.

P14

V. LA GUERRE GALACTIQUE

Les combats occasionnels qui caractérisent l'essor des rébellions ont tous été tolérés jusqu'à maintenant par le Sénat car ils ont toujours voulu éviter une guerre ouverte. Cependant il devient évident que ces mouvements rebelles ne pourront pas être supprimés dans la douceur. Le Sénat galactique a mobilisé ses forces militaires d'élite et les a envoyées pour écraser les rébellions une bonne fois pour toutes.

Après que le tour 8 se soit terminé et avant le décompte final des points, une phase spéciale de « Guerre Galactique » se produit. Pendant cette phase, les sentinelles sur chacune des planètes attaquent les rebelles présents sur cette planète. Pendant la guerre galactique, les sentinelles vont utiliser un taux de 8 cubes de science militaire. Chaque sentinelle sur cette planète va attaquer jusqu'à être éliminée. Elles vont attaquer la faction qui a le plus d'ouvriers présents sur la planète jusqu'à ce que cette faction ait été balayée ou bien jusqu'à ce que toutes les sentinelles aient été éliminées. En cas d'égalité pour le « plus d'ouvriers », choisissez quelle faction est attaquée en plaçant un cube de chaque joueur à égalité dans le sac et en piochant un cube au hasard.

La guerre galactique se déroule exactement comme une guerre régulière, mais avec les sentinelles qui sont les attaquants. Cependant, lors de l'attaque, les sentinelles ne sont pas utilisées et retirées après une attaque réussie. Elles continuent à attaquer tant qu'elles n'ont pas perdu et qu'elles n'ont pas été éliminées.

Si une faction est complètement balayée d'une planète et qu'il y reste toujours des sentinelles, elles attaquent ensuite la nouvelle faction rebelle qui a le plus d'ouvriers présents.

La guerre galactique se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus du tout de sentinelles sur les planètes ou au contraire qu'il n'y ait que des sentinelles sur les planètes.

3 rebelles rouges

3 sentinelles noires

1 soldat rouge

5 rebelles jaunes

Sentinelles VS.	Cubes piochés	Résultats	Unités restantes
Rebelles jaunes	2 cubes noirs + 1 cube jaune	2 jaunes éliminés	3 rebelles jaunes 3 rebelles rouges & 1 soldat rouge

			3 sentinelles
Rebelles jaunes	3 cubes jaunes	1 sentinelle éliminée	3 rebelles jaunes 3 rebelles rouges & 1 soldat rouge 2 sentinelles
Rebelles jaunes	2 cubes noirs + 1 cube jaune	2 jaunes éliminés	1 rebelle jaune 3 rebelles rouges & 1 soldat rouge 2 sentinelles
Rebelles jaunes	3 cubes noirs	1 jaune éliminé	Jaune est éliminé 3 rebelles rouges & 1 soldat rouge 2 sentinelles
Soldat rouge	1 cube noir + 2 cubes rouges	1 sentinelle éliminée	3 rebelles rouges & 1 soldat rouge 1 sentinelle
Soldat rouge	2 cubes noirs + 1 cube rouge	Soldat rouge éliminé	3 rebelles rouges 1 sentinelle
Rebelles rouges	1 cube noir + 2 cubes rouges	1 sentinelle éliminée	3 rebelles rouges La sentinelle est éliminée

P15

VI. FIN DE LA PARTIE ET VICTOIRE

Après la fin de la guerre galactique, la partie est terminée et la manche pour le décompte final des points survient.

Des points de victoire sont ajoutés au score de chaque joueur sur les feuilles de score pour chacun des éléments suivants :

Les planètes et le Sénat galactique

Les planètes rapportent des points de la manière suivante :

- Le joueur qui a le plus d'ouvriers sur une planète reçoit le nombre de PV le plus élevé inscrit sur la tuile de puissance de la planète. S'il y a égalité pour le plus d'ouvriers, alors tous les joueurs à égalité reçoivent le nombre de PV le plus bas inscrit sur la tuile de puissance.
- Le joueur qui a le deuxième nombre le plus élevé d'ouvriers sur la planète reçoit le nombre de PV le plus bas inscrit sur la tuile de puissance A MOINS QU'il y ait eu une égalité pour le plus d'ouvriers, ou qu'il y ait une égalité pour la deuxième place, auquel cas le(s) joueur(s) qui a(ont) le deuxième total d'ouvriers le plus élevé recevra(ont) 0 PV.

Le Sénat galactique permet de marquer des points de la manière suivante :

- Le joueur qui a le plus d'ouvrier sur la piste du Sénat galactique (les diplomates y comptent pour 2 ouvriers) reçoit 7 PV. S'il y a égalité pour le plus d'ouvriers au Sénat galactique, tous les joueurs à égalité reçoivent 7 PV.

Les technologies

Les technologies de l'époque III rapportent toutes des points à leur propriétaire respectif.

Les missions secrètes

Les points de victoire inscrits sur les cartes de mission secrète sont marqués par les joueurs qui les ont accomplis.

L'économie

Un certain nombre de PV peut être gagné par chaque joueur qui sera égal au nombre de CU générés par ses séries de marchandises et de routes commerciales. Ces points sont ajoutés aux PV de chaque joueur.

Égalités : si deux joueurs ou plus terminent la partie avec le même score, les égalités sont résolues de la manière suivante :

- 1) Première manière de résoudre : le joueur qui a gagné le plus de points grâce aux majorités sur les planètes et au Sénat lors du tour 8, gagne la partie.
- 2) Seconde manière de résoudre : Le joueur qui a le plus d'ouvriers au Sénat galactique (les diplomates comptent pour 2 ouvriers dans ce cas), gagne la partie.

APPENDICE I

PLANÈTES CENTRE D'ÉCHANGES ET ROUTES COMMERCIALES

Veltair – Médicament

Trega – Biotech

Vollux – Nanotech

Erdara – Minerais Rares

Galcrux – Carburant des fusées.

Alioth – Soma

Mirzam – Hydrogène liquide

Sargas – Silice

APPENDICE II

LES CARTES DE MISSION SECRÈTE (20 CARTES)

Assassinate Rival Diplomat

Lieu : Sénat galactique ou tout autre planète sur laquelle se trouve la cible.

Éliminez un diplomate rival au Sénat ou sur une planète. (Si la cible est au Sénat, le coût est d'1 point venant de la piste des missions secrètes).

3 PV

Assassinate Rival General (x2)

Lieu : Sur n'importe quelle planète.

Éliminez un soldat rival présent sur une planète.

2 PV

Steal Imperial Plans (x2)

Lieu : Galcrux, Alioth

+1 cube de science militaire.

3 PV

Spy on Imperial War Council (x2)

Lieu : Veltair, Sargas

Ajoutez une sentinelle sur une planète.

3 PV

Sabotage Imperial Facility (x2)

Lieu : Trega, Mirzam

+2 cubes de science militaire lorsque vous attaquez des sentinelles lors de votre prochain tour (remettez-les dans la réserve après les combats avec les sentinelles au prochain tour).

4PV

Destroy Imperial Capital Ship

Lieu : une planète où la flotte impériale est en orbite.

Retirez une flotte impériale d'une planète.

4PV

Rescue Imperial Prisoner (x2)

Lieu : (2 cartes uniques) Vollux, Edara

Gagnez 1 spécialiste de votre choix pour l'utiliser au prochain tour.

Gagnez 1 héros que vous utiliserez au prochain tour.

4PV

Assassinate Imperial General (x2)

Lieu : Alioth, Trega

Éliminez une sentinelle sur une planète (ou ajoutez une sentinelle s'il n'y en n'a pas).

4 PV

Rob an Imperial Treasury

Lieu : Veltair, Mirzam

Gagnez 5 CU.

4 PV

Supplant leader of the Pirates of Sargas

Lieu : Sargas

Gagnez 1 soldat rebelle et 5 CU.

4PV

Save Imperial Traitor

Lieu : Edara, Vollux

Piochez une carte action impériale gratuitement et jouez-la immédiatement.

5 PV

Take Control of the Imperial Propaganda Machine

Lieu : Galcrux

+1 cube de science militaire lorsque vous attaquez une faction rebelle ou plus lors de votre prochain tour (remettez-le dans la réserve après les combats avec les autres factions rebelles au prochain tour).

3PV

P17

APPENDICE III

CARTES ACTION IMPÉRIALE (25 CARTES)

Planetary Bombardement

Un vaisseau de la capitale impériale est déplacé sur une planète choisie par le joueur et il bombarde la planète. Toutes les sentinelles de cette planète sont retirées et envoyées sur d'autre(s) planète(s) choisies par le joueur. Tous les rebelles et spécialistes sont retirés et placés devant les joueurs respectifs pour pouvoir être utilisés au prochain tour. (Ils représentent les nouveaux rebelles recrutés à cause de l'atrocité et de la brutalité impériales).

The Empire is Invaded by The Vox

Retirez un vaisseau de la capitale impériale et 4 sentinelles (une de quatre planètes différentes).

New Corps of Sentinels Raised (x3)

Ajoutez 3 nouvelles sentinelles sur une planète.

Rebel Base Discovered! (x2)

Déplacez jusqu'à 2 sentinelles d'une planète vers une autre planète et éliminez 2 rebelles/spécialistes présents sur la planète d'arrivée.

Troops Re-based (x3)

Déplacez jusqu'à 3 sentinelles d'une(de) planète(s) vers une (d') autre(s) planète(s).

The Senate Awards a Trade Route (x2)

Prenez une route commerciale présente sur une planète et qui n'a pas encore été réclamée. Si toutes les routes commerciales ont déjà été prises, alors prenez-en une à un autre joueur.

Imperial Atrocity (x2)

Une telle atrocité a créé un courant de sympathie pour les rebelles. Retirez un rebelle appartenant à une faction rivale, et ajoutez deux rebelles de votre couleur sur n'importe quelle autre planète.

Imperial Spies Infiltrate a Rebel Faction (x2)

Retirez une valeur de 3 points de rebelles/spécialistes présents sur la piste des missions secrètes.

Imperial Propaganda (x2)

Retirez 2 rebelles ou 1 spécialiste d'une planète.

Dangerous Creature Escapes from Imperial Lab

Vous aurez besoin de 2 points supplémentaires pour réaliser la prochaine mission secrète. Gardez cette carte en jeu jusqu'à ce qu'elle soit réalisée.

Rebellion Spreads like Wildfire!

Placez 3 nouveaux rebelles sur une planète et ensuite choisissez un autre joueur qui va placer 2 nouveaux rebelles sur cette même planète.

Imperial Double Agent

Pour le reste de la partie, le joueur qui possède cette carte joue en premier lorsque la piste

des missions secrètes est réalisée.

New Science Lab Built in Rebel-Held Area

Ajoutez 2 scientifiques sur une planète.

Imperial Mistake

Le transport d'équipements militaires complets a été envoyé à une mauvaise destination et ces équipements sont tombés aux mains des rebelles. Ajoutez 2 soldats sur une planète.

Plague Serum Withheld from Rebel Planet

Une horrible épidémie dévaste une planète. Choisissez une planète et placez tous les rebelles, spécialistes et sentinelles qui y sont dans un sac. Retirez-en 5 au hasard et remettez-les dans leur réserve respective. Remettez le reste sur la planète.

Planetary Civil War

Une planète vient de sombrer dans une guerre civile vicieuse. Choisissez une planète et éliminez la moitié (arrondi à l'inférieur) des sentinelles, rebelles et spécialistes qui y sont présents. (Mettez-les tous dans un sac et retirez-en la moitié. Remettez le reste sur la planète).

P18

APPENDICE IV TECHNOLOGIES

EPOQUE I (13)

Human Cloning

2 rebelles à chaque tour.

Hawk Maneuver Engines

1 trafiquant à chaque tour.

Blast Armor

1 soldat à chaque tour.

Hyper-Learning Pharma

1 scientifique à chaque tour.

Brainwave Sync Implants

1 diplomate à chaque tour.

Performance Enhancement Suit

1 héros à chaque tour.

Propaganda Amplification Software

1 rebelle sur la case « Y » de la piste de l'influence des planètes à chaque tour.

Red-Falcon Missile Fighter

1 héros sur la piste de la guerre à chaque tour.

Matter Duplication

+5 CU (Crédits Universels) à chaque tour.

Trance-State Inducer

+ 2 cubes de science militaire.

Election Hack Firmware

1 rebelle sur la piste du Sénat galactique à chaque tour.

Personal Cloaking Device

1 héros sur la piste des missions secrètes à chaque tour.

Capital Ship Drydock

Placez la flotte rebelle en orbite autour de n'importe quelle planète. Aucun rebelle/spécialiste ou sentinelle ne peut y être envoyé tant que le vaisseau est ici. Placez une de vos pièces rebelles avec le vaisseau pour montrer que vous le posséder. S'il y a un vaisseau de la flotte impériale déjà présent, déplacez-le sur une autre planète de votre choix.

ÉPOQUE II (15)

Alliance with Indigenous Planetary Race

Placez immédiatement 2 soldats sur une planète de votre choix (où vous avez déjà au moins 1 rebelle ou 1 spécialiste).

Imperial Corruption

Prenez 2 CU à tous les joueurs à chaque tour où vous avez au moins 1 diplomate au Sénat galactique (à prendre lors de la phase des bénéfiques technologiques).

Auto-Targeting Blaster

1 soldat à chaque tour.

Planetary Jump Armor

+2 cubes de science militaire.

Mind Control

1 diplomate à chaque tour.

Intergalactic Translator

1 trafiquant à chaque tour.

Stun Blaster

1 héros sur la piste des missions secrètes à chaque tour.

Archon Helmet

1 héros à chaque tour.

Laboratory Droid

1 scientifique à chaque tour.

Miniaturized Hyperdrive

Déplacez 2 de vos rebelles/spécialistes sur une planète vers une autre planète à chaque tour.

P19

Nanotech Optimized Trade Vessels

+3 CU pour chaque marchandise Nanotech que vous possédez (+6 pour la route commerciale Nanotech).

Loyalty Scanner

1 rebelle sur la case « X » de la piste de l'influence de planètes.

Automated Factory

1 marchandise gratuite prise au hasard à chaque tour.

Meta-Embezzlement Mainframe

+10 CU à chaque tour.

Molten-Injector Boarding Cannon

Prenez le contrôle de la flotte des vaisseaux de la capitale rebelle et déplacez-la sur une planète de votre choix. Aucun rebelle/spécialiste rival ou sentinelle ne peut y être envoyé tant que le vaisseau s'y trouve. Placez une pièce rebelle pour indiquer que vous possédez le vaisseau. Si la flotte impériale s'y trouve déjà, déplacez alors la flotte impériale vers une autre planète de votre choix.

ÉPOQUE III (12)

Technocrat Utopia

2 PV par technologie.

Mercantile Federation

3 PV par route commerciale.

Elitist Oligarchy

2 PV par spécialiste au Sénat.

Democracy

1 PV pour 2 rebelles et spécialistes sur des planètes contrôlées par le propriétaire de cette technologie.

Republic

1 PV par rebelle au Sénat galactique.

Star Faring Autocracy

10 PV pour posséder la flotte rebelle.

Military Dictatorship

2 PV par soldat sur les planètes.

Weak Confederacy

4 PV par planète contrôlée.

Financial Collective

3 PV par trafiquant sur les planètes.

Dynastic Monarchy

+25 CU par tour et 1 PV pour 5 CU.

Anarchy

3 PV par mission secrète réussie par le propriétaire.

Scientific Oligarchy

4 PV par scientifique sur les planètes.

Concept du jeu et auteur : Glenn Drover

Création du prototype et design additionnel : Don Beyer

Illustrations et couverture de la boîte : Paul Niemeyer

Livret de règles, conception et mise en page du dos de la boîte : Jacoby O'Connor

Principaux testeurs : Glenn Drover, Bruce Shelley, Jack Provenzale, Don Beyer, Paul Niemeyer, Dan Vujovic, Rick Soued

Tests supplémentaires :

Relecture et correction du livret de règles : Adam Allett, Jason Grantz, Ralph H. Anderson

Coordination du projet Kickstarter et vidéo : Taylor Culbertson

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :