STARSHIP CAPTAINS

PETER B. HOFFGAARD

Félicitations pour votre promotion !

En tant que capitaine d'un croiseur stellaire récemment remis à neuf, vous dirigerez une équipe d'êtres intelligents qui ont consacré leur vie aux idéaux de la Coopération : la force par la coordination, la paix par la négociation, la connaissance par l'exploration.

L'expérience qui fait défaut à votre équipage est compensée par son enthousiasme. Nous savons qu'ils apprendront beaucoup de vous tout au long du vol. Et quand bien même votre vaisseau reviendrait avec quelques éraflures, cela ne ferait que prouver sa durabilité. Entre vos mains, nous sommes sûrs qu'il deviendra le meilleur vaisseau de la Flotte.

C'est un moment palpitant pour devenir capitaine de vaisseau. Beaucoup de travail vous attend et, si vous ne le faites pas, un autre capitaine s'en chargera. Alors, si vous voulez être celui qui marquera l'histoire, foncez ! Pour défendre, négocier et explorer !

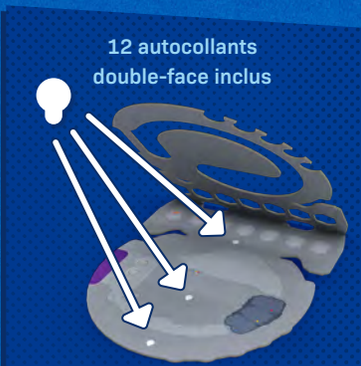
MATÉRIEL

JOURNAL DE BORD : TEST. TEST. EST-CE QUE CE TRUC M'ENREGISTRE ? OH, COOL ! JE DOIS DIRE « JOURNAL DE BORD » OU JE PEUX COMMENCER À PARLER ?

3 pistes Faction (recto verso)

1 plateau principal (recto verso)

4 plateaux Vaisseau



Pour assembler les plateaux Vaisseau : Appliquez 3 autocollants double-face aux endroits indiqués. Repliez le plateau et appuyez fermement.

1 plateau Technologie central

4 plateaux Technologie individuels (recto verso)

50 cartes Technologie

12 cartes Technologie oméga

2 cartes Station

50 cartes Mission

11 cartes Événement

12 figurines Cadet

18 figurines Enseigne rouge

18 figurines Enseigne jaune

18 figurines Enseigne bleu

Les figurines sont présentées dans des poses différentes et avec une répartition pouvant varier d'une boîte à l'autre. Ces poses n'ont aucun effet sur le jeu.

8 figurines Androïde

20 anneaux Promotion

4 figurines Vaisseau

32 jetons Dégât

30 jetons Pirate

27 jetons Artéfact

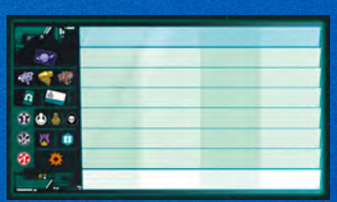
18 jetons Médaille

16 tuiles triangulaires

1 marqueur Premier joueur

Tutoriel vidéo

cge.as/scv



1 bloc de feuilles de score

3 jetons Trophée de faction

12 marqueurs Faction (3 pour chaque joueur)

MATÉRIEL SOLO

6 cartes Passager

7 cartes Action

3 cartes Événement Solo

MISE EN PLACE

PLATEAU PRINCIPAL

Utilisez cette face du plateau si vous êtes moins de 4 joueurs. À 4 joueurs, utilisez l'autre face.

Ces tuiles ne sont utilisées que dans une partie à 4 joueurs. Si vous êtes moins nombreux, laissez-les dans la boîte.

1

Placez les éléments requis sur la piste Décompte, le long du haut du plateau.

2 Mélangez le paquet de cartes Mission. Mélangez les tuiles triangulaires et placez-en 1 au hasard sur chaque planète. Ces tuiles déterminent la mise en place du plateau :

Les **tuiles Mission** sont remplacées par des cartes Mission.

Les **tuiles Station** sont retournées face Effet visible. Glissez en-dessous la carte Station correspondante.

Les **tuiles numérotées** sont retournées face orange visible. (La face orange est appelée «face visible».) Elles restent sur le plateau.

La **station mère** est le seul lieu qui n'est pas une planète. Elle ne reçoit aucune tuile. Elle possède une tuile Station, mais cette tuile démarre la partie sur la piste Décompte.

3 Mélangez les jetons Pirate, face Crâne visible. Placez-en 1 sur chaque route comportant un symbole Crâne, puis retournez-les face Vaisseau visible.

TECHNOLOGIES

4 Le paquet de cartes Technologie contient des technologies alpha et bêta mélangées. Mélangez-le, puis placez :

4a 1 technologie alpha, face visible, sur la piste de la faction Zinca (piste dorée, illustrée en haut de la page) ;

4b 5 technologies alpha, face visible, sur le plateau Technologie central.

En plaçant les cartes alpha, vous rencontrerez quelques cartes bêta dans le paquet Technologie : mettez-les simplement sous le paquet sans les consulter. Une fois les cartes distribuées, placez le paquet Technologie sur son emplacement du plateau Technologie.

5 Mélangez le paquet oméga et révélez 3 cartes sur le plateau Technologie. Mettez le reste du paquet de côté au cas où vous en auriez besoin au cours de la partie.

paquet oméga

Manche 2 :
1 médaille par joueur, tuile Station mère

PISTES FACTION

Chaque piste est recto verso. Choisissez aléatoirement une face pour chaque piste.

Mélangez ces paquets Événement, puis piochez et placez 1 événement au hasard de chacun d'eux sur la piste correspondante, face visible.

La piste Zinca n'a qu'un seul événement possible. Placez cette carte face visible sur la piste Zinca. L'événement vous rappelle que vous devez également placer 1 carte Technologie alpha sur la piste (étape 4a).

Manche 3 :
1 cadet par joueur

Manche 4 :
1 cadet par joueur

RÉSERVE COMMUNE

Conservez ces éléments dans une réserve commune. Les joueurs en auront besoin tout au long de la partie.

artéfacts mélangés, face cachée

pirates mélangés, face cachée

médailles

dégâts

cadets

androïdes

enseignes

MISE EN PLACE DES JOUEURS

JOURNAL DE BORD : MON CROISEUR RÉPARÉ EST EN BIEN MEILLEUR ÉTAT QUE JE NE L'AURAIS CRU. ET APRÈS AVOIR FAIT LA RENCONTRE DE MON ÉQUIPAGE, JE SUIS CONVAINCU D'AVOIR HÉRITÉ DE LA CRÈME DE LA CRÈME.

Chaque joueur prend un plateau Vaisseau, un plateau Technologie individuel et les autres éléments indiqués ci-dessous :

Placez votre **figurine Vaisseau** sur la station mère.

Placez vos **3 marqueurs Faction** sur les cases de départ des 3 pistes Faction.

Insérez **5 anneaux Promotion** dans votre plateau.

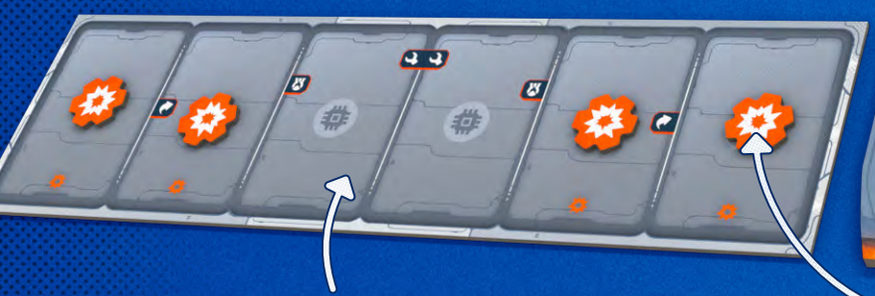
Prenez **1 médaille** et conservez-la ici.

File d'attente :
Les membres d'équipage dans la file d'attente ne sont pas en service pour le moment.

Équipage :
Placez 1 enseigne de chaque couleur dans la file d'attente de votre plateau Vaisseau, dans l'ordre indiqué sur le plateau.

Placez 1 enseigne de chaque couleur et 1 cadet gris dans votre salle de préparation.

Salle de préparation :
Les membres d'équipage ici sont prêts à être affectés.



Plateau Technologie individuel :
Le plateau est recto verso afin d'offrir une plus grande variété de jeu. Veillez à ce que tous les joueurs utilisent la même face.

Dégâts :
Vous commencez avec 7 dégâts : 3 dans les emplacements Cargaison, 4 dans les emplacements Technologie indiqués.

Emplacements Cargaison :
Ils peuvent contenir une cargaison, sauf s'ils sont endommagés.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

JOURNAL DE BORD : L'ÉQUIPAGE EST SOUS MON COMMANDEMENT. LA ROUTE, C'EST À MOI DE LA TRACER. LES DÉCISIONS QUI DÉTERMINENT LE SUCCÈS OU L'ÉCHEC NE REVIENNENT QU'À MOI. HEUREUSEMENT QUE J'AI EU UNE FORMATION DE 3 MOIS AVANT DE DEVENIR CAPITAINE !

Désignez un premier joueur : il reçoit le marqueur Premier joueur et joue son tour en premier.

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. À votre tour, vous choisissez l'**une** des options suivantes :

ACTIVER UNE SALLE OU **ACCOMPLIR UNE MISSION**

OU VOUS POUVEZ **PASSER**

En général, vous devrez affecter un ou plusieurs membres d'équipage à la tâche choisie et ils quitteront votre salle de préparation pour se retrouver dans la file d'attente. Par la suite, vous choisirez de passer ou serez forcé à le faire, car vous n'aurez plus de figurine disponible pour accomplir de tâche supplémentaire. Une fois que vous avez passé, vous ne jouez plus de tour pour le reste de la manche.

Une fois que tous les joueurs ont passé, la manche se termine, le marqueur Premier joueur est transmis au joueur de gauche et la file d'attente de chaque joueur libère de nouvelles figurines dans sa salle de préparation pour la manche suivante.

À l'issue des quatre manches, la partie se termine et le joueur qui a le plus de points décroche le titre de meilleur capitaine de la Coopération.

ACTIVER UNE SALLE

JOURNAL DE BORD : L'ÉQUIPAGE CONNAÎT SES MISSIONS, DONC C'EST BON, JE N'AI PLUS QU'À M'ASSEOIR ET À LAISSER LE VAISSEAU SE DIRIGER TOUT SEUL. <RIRE ÉTOUFFÉ> DÉSOLÉ. J'AI, EUH, ÉTERNUÉ. FIN DE L'ENREGISTREMENT !

SALLES

Votre vaisseau dispose au départ de quatre salles de base. Certaines technologies fonctionnent également comme des salles et peuvent être activées de la même manière.

Passerelle
Déplacer le vaisseau.

Armes
Combattre les pirates.

Science
Prendre une technologie.

Réparation
Réparer le vaisseau.

Technologies de salle
Elles ont diverses fonctions.

ACTIVER UNE SALLE AVEC UN MEMBRE D'ÉQUIPAGE

Lorsqu'à votre tour vous activez une salle avec un membre d'équipage, résolvez ces étapes :

1. Sélectionnez une salle sur votre plateau Vaisseau ou sur l'une de vos technologies.
2. Prenez une figurine de votre salle de préparation qui correspond* à la couleur de la salle que vous souhaitez activer.
3. Touchez avec la figurine la salle que vous activez, puis déplacez la figurine à la fin de la file d'attente (l'extrémité la plus éloignée de la salle de préparation).
4. Appliquez les effets indiqués dans la salle.

*** Correspondance des couleurs**
Un cadet ne correspond à aucune salle autre que la salle grise.

Toutes les figurines correspondent à la salle grise.

Les androïdes n'activent pas les salles. (Notre technologie primitive les irrite.)

ACTIVER UNE SALLE AVEC DES ARTÉFACTS

Au cours de la partie, vous pouvez acquérir des artéfacts, que vous conserverez dans votre soute. Lorsque deux artéfacts sont combinés, ils réveillent une ancienne intelligence artificielle (IA) capable d'activer une salle de leur couleur commune.

Lorsqu'à votre tour vous activez une salle avec des artéfacts :

1. Sélectionnez une salle sur votre plateau Vaisseau ou sur l'une de vos technologies.
2. Dépensez 2 artéfacts de la couleur qui correspond à la salle. (N'importe quelle paire d'artéfacts correspond à la salle grise.)
3. Appliquez l'effet de la salle.

Artéfacts défaussés : Une fois utilisés, les artéfacts sont défaussés dans une pile face visible. Si vous êtes à court d'artéfacts à piocher au hasard, mélangez ceux de la défausse et regroupez-les en une pile face cachée pour former une nouvelle pioche.

Cette paire d'artéfacts peut activer une salle rouge (ou la salle grise).

Cette paire d'artéfacts peut activer une salle rouge ou une salle bleue (ou la salle grise).

CHANGER DE LIEU

JOURNAL DE BORD : CERTAINS CAPITAINES POURRAIENT S'INQUIÉTER DE CONFIER LES COMMANDES DU VAISSEAU À UN ENSEIGNE INEXPÉRIMENTÉ, MAIS J'AI UNE CONFIANCE TOTALE EN SES CAPACITÉS. ET PUIS, C'EST LA SEULE PERSONNE EN SERVICE QUI A REÇU UNE FORMATION DE PILOTE.

Vous pouvez passer autant de temps que vous voulez à améliorer votre vaisseau et à préparer votre équipage. Mais tôt ou tard, si vous voulez marquer cette galaxie de votre empreinte, vous devrez quitter la station mère. C'est pourquoi votre vaisseau a une passerelle… et un enseigne rouge qui sait s'en servir.

DÉPLACEMENTS

Lorsque vous activez cette salle, vous obtenez 2 déplacements. Vous découvrirez d'autres façons d'obtenir des déplacements au cours de la partie.

Un déplacement se fait toujours le long d'une des routes du plateau, d'un lieu à un autre. Un déplacement est toujours facultatif. Si un effet vous donne 2 déplacements, vous pouvez n'en utiliser qu'un seul.

2 déplacements depuis la station mère

Chaque fois que vous vous déplacez sur une route où se trouve **un pirate**, votre vaisseau subit **1 dégât** (voir page 9).

SAUTS

Cet effet ressemble à un déplacement, et c'est le cas. Il s'agit d'un saut. Pour sauter, prenez votre figurine Vaisseau et placez-la sur n'importe quel lieu du plateau. Contrairement à un déplacement, un saut vous permet d'éviter tous les pirates.

DESTINATIONS

Missions

Souvent, votre meilleur choix est de vous rendre sur une planète avec une mission. Cela vous permet d'accomplir la mission lors d'un tour ultérieur.

Stations

Si vous **terminez votre tour** sur une station contenant une tuile Station, appliquez tous les effets indiqués sur la tuile.

La tuile ne peut être utilisée qu'une seule fois par manche. Une fois utilisée, déplacez la tuile sur la piste Décompte. Placez-la sur la case triangulaire à côté des autres éléments en attente de mise en place pour la prochaine manche.

Si vous terminez votre tour sur une station qui ne contient aucune tuile Station, rien ne se passe. (Cette station ne vous est d'aucune aide tant que de nouvelles marchandises ne lui sont pas livrées.)

Tuiles triangulaires

Certaines planètes ne disposent de rien d'intéressant pour le moment, mais vous pouvez tout de même y terminer votre tour. Peut-être qu'une mission s'y présentera plus tard !

Mais à qui appartient cette mission ?

Premier arrivé, premier servi ! Le premier vaisseau qui arrive sur une planète est celui qui reçoit la mission : placez ce vaisseau sur la planète. Toute mission sur cette planète, ou toute mission qui y apparaîtrait plus tard vous est réservée. Les retardataires mettent leur vaisseau à côté de la planète.

Dans les rares cas où un joueur abandonne sa planète réservée et la laisse à 2 autres joueurs arrivés après lui, alors aucun d'entre eux ne peut la réserver. L'un ou l'autre pourra toutefois accomplir la mission de la planète lors de son tour.

DÉGÂTS ET RÉPARATIONS

JOURNAL DE BORD : ... DOMMAGES STRUCTURELS AUX PONTS 1 ET 2, UNE BRÈCHE DANS LA COQUE AU PONT 3, UN ROBINET QUI FUIT AU PONT 4...

Au début de la partie, votre vaisseau est endommagé et il se peut que vous ayez l'impression de passer votre vie à le réparer.

SUBIR DES DÉGÂTS

Lorsque votre vaisseau subit des dégâts, prenez 1 jeton Dégât et placez-le dans un **emplacement Cargaison**. Les dégâts ne sont jamais ajoutés aux emplacements Technologie en cours de partie.

Cargaison détruite : Si vous subissez des dégâts alors que vous n'avez pas d'emplacement Cargaison vide, vous devez défausser 1 jeton Artéfact ou Pirate pour faire de la place.

Dégâts en excès : Si tous vos emplacements Cargaison sont occupés par des jetons Dégât, les dégâts supplémentaires que vous subissez s'ajoutent à ceux qui se trouvent déjà dans les emplacements. Il n'y a pas de limite au nombre de dégâts que peut subir votre vaisseau.

RÉPARER VOTRE VAISSEAU

Cet effet vous permet de **retirer 1 jeton Dégât** de votre vaisseau : soit de votre plateau Vaisseau, soit de votre plateau Technologie individuel.

Si vous avez des dégâts en excès, vos emplacements Cargaison restent occupés par les jetons Dégât jusqu'à ce qu'ils aient tous été réparés. (Mais cela ne vous empêche pas de réparer des emplacements Technologie à la place.)

La salle de réparation peut être activée par un enseigne ou un commandant de n'importe quelle couleur. Elle peut même être activée par un cadet !

Emplacement Cargaison :
Peut contenir 1 jeton Artéfact ou Pirate, sauf s'il a subi des dégâts.

CARGAISON

Lorsque vous gagnez des jetons Artéfact ou Pirate, placez-les simplement dans des emplacements Cargaison vides. Les artéfacts sont placés face visible. Les pirates sont placés face cachée, car leurs récompenses n'ont plus d'importance.

Si vous n'avez pas assez d'emplacements Cargaison vides, vous pouvez défausser des jetons Artéfact et Pirate de votre soute pour faire de la place. Consultez les artéfacts que vous pouvez gagner et décidez quels jetons garder et lesquels défausser.

Remarque sur le timing : Si vous gagnez plusieurs artéfacts à la suite, regardez-les tous avant de décider lesquels garder.

Bien sûr, vous ne pouvez pas défausser de jetons Dégât afin de faire de la place pour une cargaison !

Emplacement Technologie :
Peut contenir 1 carte Technologie, sauf s'il a subi des dégâts. Bien que certains commencent endommagés, les emplacements Technologie ne subissent aucun dégât au cours de la partie.

DES PIRATES !

JOURNAL DE BORD : AUJOURD'HUI, NOUS AVONS EU NOTRE PREMIÈRE RENCONTRE AVEC UN VAISSEAU NI'AN. ILS ONT RÉPONDU À NOTRE APPEL PAR UN TIR DE CANON QUI A DÉTRUIT LE HANGAR À NAVETTES 2. L'ENSEIGNE RULOK SUPPOSE QUE CELA POURRAIT SIMPLEMENT ÊTRE L'ÉQUIVALENT D'UN SALUT AMICAL DANS LEUR CULTURE.

PIRATES SUR LES ROUTES

Lorsque vous vous déplacez sur une route contenant un jeton Pirate, vous subissez 1 dégât. Le pirate, lui, s'en sort indemne : il se contente de vous tirer dessus lorsque vous passez à proximité.

Toutes les routes peuvent comporter un pirate, mais jamais plus d'un. Les pirates peuvent apparaître sur le plateau de jeu de plusieurs façons :

Embuscade des pirates

Certaines missions peuvent faire apparaître des pirates. Pour résoudre cet effet, piochez 1 jeton Pirate au hasard et identifiez la route menant à votre lieu et dont la couleur correspond à celle des gaz d'échappement du pirate. Si cette route ne contient pas déjà un pirate, placez le jeton sur cette route. (Défaussez le jeton si un pirate s'y trouve déjà.)

Ce pirate a des gaz d'échappement verts, ce qui correspond à la route verte.

Comme pour les dégâts, l'effet « Embuscade » n'est pas facultatif. Soit vous piochez 1 jeton pour résoudre l'embuscade, soit vous choisissez d'ignorer toute la récompense pour cette ligne de la carte Mission.

Révolte des pirates

La révolte des pirates, expliquée dans le chapitre Missions, utilise également les couleurs des routes pour déterminer où les pirates apparaissent.

Lors de la mise en place

Pendant la mise en place, placez les pirates directement sur les routes indiquées, sans vous soucier de leur couleur.

Autres pirates

D'autres effets ajoutent simplement des pirates sans se soucier de la correspondance des couleurs ou des marques de mise en place des pirates.

Et s'il n'y a plus de jetons ?

Si vous devez piocher un pirate et que vous ne pouvez pas le faire, retournez tous les jetons Pirate défaussés face cachée (crâne visible) et mélangez-les afin de former une nouvelle pile.

COMBATTRE DES PIRATES

L'effet « Combattre les pirates » peut se trouver dans cette salle et sur certaines technologies et missions. Si vous choisissez de combattre :

1. Choisissez 1 pirate sur n'importe quelle route menant à votre lieu actuel.

2. Subissez 1 dégât.
3. Prenez le jeton Pirate et ses récompenses.
4. Ajoutez-les à votre vaisseau.

Les deux types de jetons Pirate

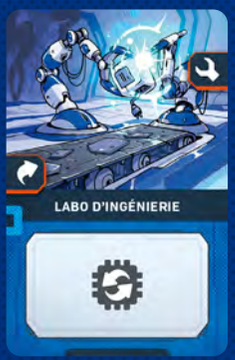
Prenez 1 médaille de la réserve générale et mettez-la sur votre plateau. Prenez également 1 artéfact au hasard. Placez ensuite le jeton Pirate et le jeton Artéfact dans votre soute, comme expliqué page 9.

Prenez 1 figurine Androïde dans la réserve générale et placez-la dans votre salle de préparation. Placez ensuite le jeton Pirate dans votre soute.

TECHNOLOGIES

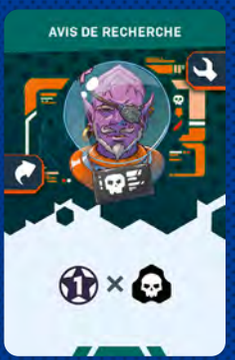
JOURNAL DE BORD : BIEN QUE NOTRE CROISEUR AIT ÉTÉ CONSTRUIT AU SIÈCLE DERNIER, IL EST EN TRAIN DE DEVENIR LE VAISSEAU LE PLUS MODERNE DE LA FLOTTE. POUR L'INSTANT, NOUS AVONS INSTALLÉ UN NOUVEAU SYSTÈME DE PROPULSION, UN NOUVEAU SYSTÈME D'ARMEMENT ET UNE MACHINE À CAFÉ AUXILIAIRE.

TYPES DE TECHNOLOGIE



Technologie de salle
Peut être activée par un membre d'équipage correspondant.

Technologie de capacité
Indique explicitement quand elle s'applique.



Technologie oméga
Permet de gagner des points en fin de partie.

RECHERCHER UNE TECHNOLOGIE

L'effet de cette salle vous permet de **prendre 1 carte Technologie** du plateau central et de la placer sur un emplacement Technologie vide, c'est-à-dire un emplacement sans carte Technologie ni jeton Dégât. (Si vous n'avez pas d'emplacement Technologie vide, cette salle est sans effet.)

Votre technologie peut vous octroyer un ou plusieurs bonus technologiques que vous appliquez immédiatement. À la fin de votre tour, placez une nouvelle carte sur l'emplacement que vous avez laissé vide sur le plateau Technologie central. La pioche se fait toujours à partir du paquet alpha-bêta, même si vous avez pris une technologie oméga.

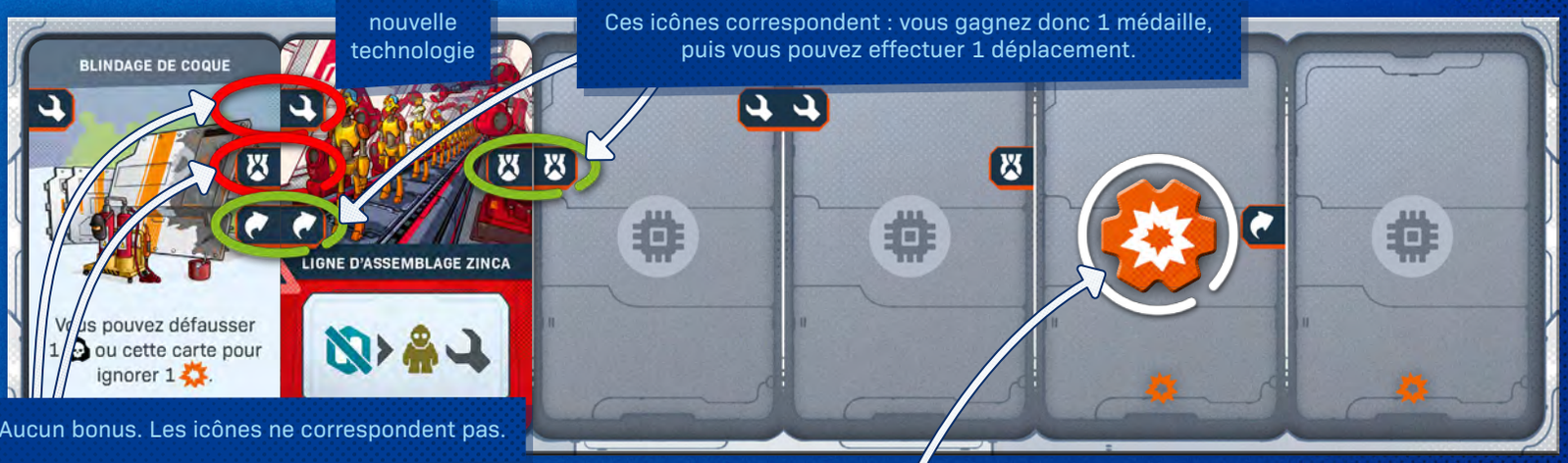
Recycler un emplacement Technologie

Il s'agit d'un effet Recherche particulier qui vous permet de défausser une technologie et d'en placer une nouvelle sur son emplacement, en bénéficiant de tous les bonus applicables.

Vous pouvez également utiliser cet effet comme une recherche normale : prenez 1 technologie et placez-la sur un emplacement vide.

Bonus technologiques

Les icônes sur les côtés d'une carte Technologie sont des effets bonus potentiels. Si votre nouvelle technologie comporte des icônes qui correspondent à une icône adjacente, appliquez immédiatement ces effets dans l'ordre, de haut en bas.



Il existe 3 types de bonus technologiques :

- Réparer 1 dégât.
- Gagner 1 médaille.
- Effectuer 1 déplacement (facultatif).

Emplacements endommagés

Certains emplacements Technologie sont endommagés au début de la partie. Cela indique que votre vaisseau doit être modernisé (réparé) avant que vous puissiez y ajouter une technologie. Les dégâts vous empêchent de placer une technologie dans ces emplacements, mais ils n'affectent pas les bonus technologiques imprimés sur le plateau.

MISSIONS

JOURNAL DE BORD : J'ESPÈRE QU'ILS VONT BIEN. ATTENDEZ, ÇA ENREGISTRE ? ORDINATEUR, REDÉMARRE L'ENREGISTREMENT. J'AI ENVOYÉ L'ENSEIGNE RULOK ET LE CADET BOLZANO POUR LEUR PREMIÈRE MISSION À L'EXTÉRIEUR. JE SUIS CERTAIN QU'ILS S'EN SORTENT À MERVEILLE.

ACCOMPLIR UNE MISSION

À votre tour, pour accomplir une mission :

Votre vaisseau doit déjà être sur la planète où se trouve la mission.

La mission ne doit pas être réservée par un autre joueur (voir page 8).

Vous devez avoir suffisamment de figurines dans votre salle de préparation.

1. **Prendre la mission.** Placez la carte Mission dans l'emplacement situé à côté du téléporteur de votre vaisseau.

2. **Assigner l'équipage.** Pour chaque ligne de la carte Mission, prenez 1 figurine d'équipage dans votre salle de préparation et placez-la sur le module de téléportation face à cette ligne. La figurine d'équipage peut être de n'importe quelle couleur. Vous pouvez même envoyer des cadets.

3. **Résoudre la mission.** Résolvez chaque ligne de la mission dans l'ordre, de haut en bas :

   Si la figurine est un enseigne correspondant à la couleur de la ligne, vous pouvez résoudre tous les effets décrits, de gauche à droite. (Les commandants et les androïdes disposent de règles spéciales détaillées page 15.)

   Si la figure ne correspond pas ou s'il y a un effet que vous voulez éviter, ignorez la ligne dans sa totalité.

4. **Faire avancer l'équipage.** Une fois que toutes les lignes ont été résolues, faites avancer les figurines dans la file d'attente (à l'exception des androïdes : ils doivent être remis dans la réserve générale). Les figurines avancent dans la file d'attente dans l'ordre, avec la figurine la plus haute en tête de file.

5. **Retourner la mission.** Retirez la carte de l'emplacement et conservez-la face cachée. La mission est accomplie ! Elle vous rapportera des points en fin de partie.

Remarque : L'utilisation la plus efficace d'une mission est de faire correspondre toutes les couleurs et de collecter toutes les récompenses, mais il est parfaitement possible de ne rien faire correspondre et de ne rien collecter à part les points. Faites quand même savoir à l'équipage que vous êtes fier de lui. Après tout, si des gens sont envoyés sur une mission pour laquelle ils ne sont pas qualifiés, c'est votre faute, pas la leur !

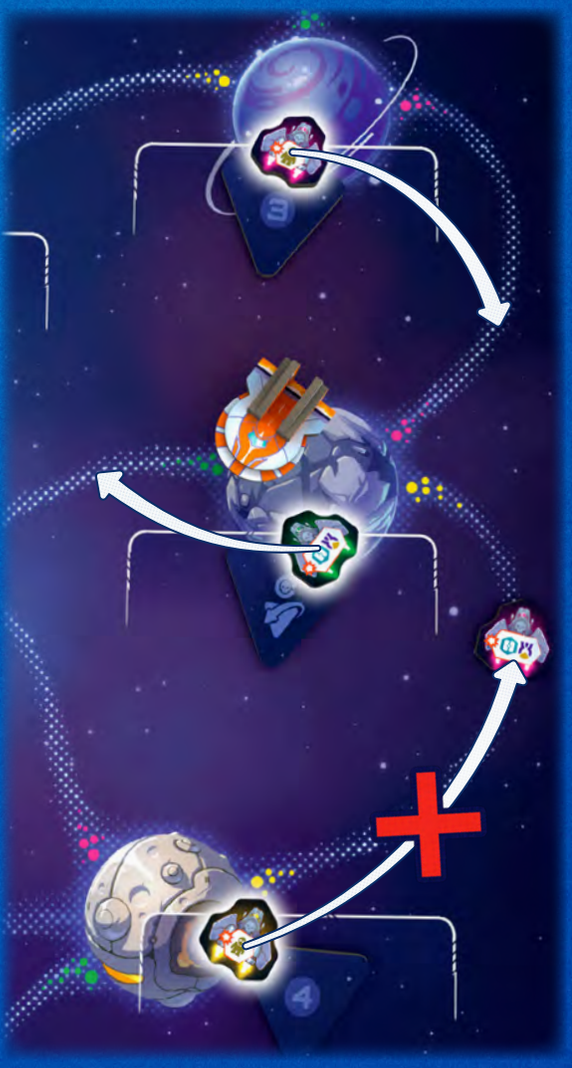
NOUVELLE MISSION

Après avoir accompli une mission, vous devez révéler une nouvelle mission dans un autre lieu.

1 Prenez la tuile triangulaire face visible ayant le numéro le plus élevé et placez-la face cachée sur la planète où vous venez d'accomplir une mission.

2 La planète sur laquelle vous avez pris la tuile est maintenant la seule planète vide. Placez-y une nouvelle carte Mission, face visible.

Remarque : Le lieu de la prochaine nouvelle mission est prévisible. Il est possible de stationner sur cette planète et d'attendre qu'une mission vienne à vous. Cette tactique est parfois efficace, parfois non, mais elle impressionne toujours l'équipage. « Notre capitaine a le nez fin pour s'attirer des problèmes ! »



RÉVOLTE DES PIRATES !

À mesure que les joueurs accomplissent des missions, les tuiles triangulaires sont déplacées, tel un compte à rebours. Lorsque la tuile 1 est placée face cachée, une révolte de pirates a lieu !

1 Placez 1 jeton Pirate face cachée (crâne visible) sur chacune des tuiles triangulaires numérotées.

2 Sur chacune de ces planètes, révélez le pirate.

3 S'il n'y a pas de pirate sur la route de la couleur correspondante, déplacez-y le nouveau pirate. Sinon, défaussez-le.

4 Une fois que vous avez terminé avec les pirates, retournez toutes les tuiles numérotées, face visible. Le compte à rebours recommence.

Conseil : Les joueurs peuvent résoudre toutes les planètes simultanément. Si 2 planètes envoient un pirate sur une même route, le pirate de la planète ayant le numéro le plus élevé est défaussé.

Exemple : *Le pirate avec des gaz d'échappement violets va sur la route violette de sa planète. Le pirate avec des gaz d'échappement verts va sur la route verte de sa planète. Le pirate avec des gaz d'échappement jaunes est défaussé : la route jaune de sa planète contient déjà un pirate qui y a été placé lors de la mise en place.*

VOTRE ÉQUIPAGE

JOURNAL DE BORD : BOLZANO A ÉTÉ PROMU ENSEIGNE ET AFFECTÉ À L'ÉQUIPE DE SÉCURITÉ. C'EST RIDICULE, MAIS DONNER CETTE PREMIÈRE PROMOTION M'A EMBALLÉ. JE NE SAIS PAS QUI DE NOUS DEUX ÉTAIT LE PLUS FIER.

DÉCOUVRIR VOTRE ÉQUIPAGE

Vous commencez la partie avec deux enseignes de chaque couleur et un cadet. Cependant, votre équipage peut apprendre et s'améliorer.

Enseignes rouges
Ils pilotent votre vaisseau et assument souvent un rôle de meneur lors des missions.

Enseignes jaunes
Ils s'occupent des armes, de la tactique et de la sécurité.

Enseignes bleus
Ils sont formés pour les tâches de recherche et d'ingénierie.

Cadets
Ils ne sont encore bons à rien. Mais ils font de gros efforts.

Commandants
Des vétérans chevronnés. Et ils agissent comme tels.

Androïdes
De mystérieux invités Zinca qui ont proposé de rejoindre votre équipage pour une courte période.

FORMATION ET PROMOTION

Les formations et promotions ont lieu au début de votre tour. Si vous voulez améliorer un ou plusieurs membres d'équipage, vous devez le faire avant d'activer une salle ou d'affecter un membre d'équipage à une mission. **Seules les figurines présentes dans votre salle de préparation** peuvent être formées ou promues.

Formation

Vous pouvez former un cadet pour qu'il devienne un enseigne ou reformer un enseigne pour changer sa couleur. Chaque formation coûte 1 médaille : remettez-la dans la réserve générale.

Choisissez une figurine de cadet ou d'enseigne dans votre salle de préparation et remettez-la dans la réserve générale. Remplacez-la par une nouvelle figurine d'enseigne de la couleur de votre choix.

former un cadet

reformer un enseigne

Exemple : *La capitaine Andersen veut consacrer ce tour à déplacer son vaisseau, mais elle a utilisé son seul enseigne rouge disponible plus tôt dans la manche. Heureusement, un cadet traîne dans sa salle de préparation. Elle dépense 1 médaille pour transformer son cadet en enseigne rouge et assigne ce nouvel enseigne rouge à la passerelle. Elle déplace ensuite son vaisseau deux fois.*

Remarque : Il est plus efficace de former un cadet que de reformer un enseigne. Mais si vous n'avez pas de cadet dans votre salle de préparation, la possibilité de changer la couleur d'un enseigne peut s'avérer utile.

MÉDAILLES

Vous améliorez votre équipage en dépensant des médailles. Vous commencez la partie avec 1 médaille et vous pouvez en gagner d'autres au fil de vos aventures.

Lorsque vous **gagnez une médaille**, prenez-la dans la réserve générale. Gardez vos médailles sur votre plateau jusqu'à ce que vous soyez prêt à les utiliser. Il n'y a pas de limite au nombre de médailles que vous pouvez avoir.

Promotion au grade de commandant

promotion au grade de commandant

Vous pouvez promouvoir un enseigne au grade de commandant. Choisissez une figurine d'enseigne dans votre salle de préparation, payez 3 médailles et placez l'un de vos anneaux Promotion disponibles sur cette figurine. C'est désormais un commandant (de la même couleur).

Vous êtes limité à 5 commandants. N'oubliez pas qu'il n'est pas possible de changer la couleur d'un commandant.

COMMANDANTS

Les commandants sont comme les enseignes, mais deux fois plus efficaces, car ils peuvent accomplir deux tâches.

Première tâche : Commencez par utiliser un commandant comme un enseigne de cette couleur. Les commandants peuvent activer des salles ou partir en mission.

Deuxième tâche : Votre commandant peut ensuite soit **effectuer une tâche supplémentaire**, soit **commander un subalterne**.

Tâche supplémentaire

Si vous demandez à votre commandant d'effectuer une tâche supplémentaire, vos options dépendent de l'affectation initiale.

Un commandant qui a activé une salle peut ensuite activer une autre salle avant de retourner dans la file d'attente. Vous pouvez choisir deux fois la même salle ou deux salles différentes. Bien sûr, la tâche supplémentaire doit être effectuée dans une salle de la couleur correspondante (ce qui inclut la salle de réparation).

Un commandant qui a résolu une ligne d'une mission peut à nouveau résoudre cette même ligne (avant que vous passiez à la ligne suivante). Si la ligne offre plusieurs choix, les choix effectués la deuxième fois peuvent être les mêmes ou différents.

Commander un subalterne

Au lieu d'effectuer une tâche supplémentaire, votre commandant peut ordonner à un subalterne de se présenter à la salle de préparation. Le subalterne doit être un cadet ou un enseigne de la couleur du commandant. Le subalterne peut se trouver n'importe où dans la file d'attente (mais pas en mission avec le commandant).

Une fois que le commandant a activé la salle assignée ou résolu la ligne assignée de la mission, déplacez le subalterne vers la salle de préparation.

Exemple : *La capitaine Kristensen résout la ligne assignée à son commandant jaune sur la mission illustrée ci-contre. Elle subit 2 dégâts, puis avance de 4 cases sur une piste de son choix (elle choisit la piste Zinca). Avant de passer à la ligne de l'enseigne bleu, elle doit décider de la deuxième tâche de son commandant. Elle pourrait subir 2 dégâts supplémentaires et avancer de nouveau de 4 cases sur une piste (Zinca ou une autre), mais elle ne veut pas subir autant de dégâts. Elle décide donc de commander un subalterne à la place. Elle a le choix entre le cadet et l'enseigne jaune. Elle choisit de commander l'enseigne et le déplace de sa file d'attente à la salle de préparation. Puis, elle passe à la ligne suivante de la mission.*

ANDROÏDES

Cet effet vous permet de **gagner 1 androïde**. Prenez 1 figurine Androïde dans la réserve générale et placez-la dans votre salle de préparation.

Les androïdes ne peuvent jamais activer une salle. Vous pouvez cependant envoyer un androïde en mission :

Un androïde correspond aux trois couleurs des enseignes. Il peut donc obtenir les récompenses de n'importe quelle ligne d'une mission.

Cette couleur ne correspond à aucune figurine, sauf à un androïde. Comme d'habitude, n'importe quelle figurine peut être assignée ici, mais seul un androïde peut appliquer les effets et gagner les récompenses de cette ligne.

Une fois la mission terminée, l'androïde quitte votre vaisseau. Ses obligations remplies, l'androïde retourne dans la réserve générale au lieu d'aller dans votre file d'attente comme le font vos autres figurines d'équipage.

Conseil : Il est généralement inefficace de passer alors que vous avez encore des membres d'équipage dans votre salle de préparation. Les androïdes font cependant exception. Comme votre figurine Androïde ne peut être utilisée qu'une seule fois, il est parfois judicieux de la garder pour une manche ultérieure.

DIPLOMATIE

JOURNAL DE BORD : JE PRÉPARE MA RENCONTRE AVEC L'ENVOYÉ ZIN — ENFIN, ZINE… KA. ZINE… KA. ZINEKA. ZINEKA. S'ILS VEULENT QUE L'ON PRONONCE ZINEKA, POURQUOI INSISTENT-ILS POUR QU'ON L'ÉCRIVE ZINCA ?

PISTES FACTION

Vous aurez de nombreuses occasions d'avancer sur une ou plusieurs des pistes Faction. Chaque fois que vous avancez sur ou traversez une case avec un bonus, appliquez immédiatement ce dernier.

- Avancez de 1 case sur la piste Coopération (votre flotte).
- Avancez de 1 case sur la piste Zinca (androïdes).
- Avancez de 1 case sur la piste Ni'an (pirates).
- Avancez de 3 cases sur une piste au choix.
- Avancez de 1 case sur n'importe quelle piste. Puis, à nouveau, avancez de 1 case sur n'importe quelle piste. Ces pistes peuvent être identiques ou différentes.

Événements Faction

Chaque faction possède son propre paquet de cartes Événement. Au début de la partie, une carte a été piochée aléatoirement pour les factions Ni'an et Coopération. La faction Zinca utilise le même événement à chaque partie, mais elle reçoit également une technologie alpha au hasard.

Lorsque vous atteignez cette case de la piste, vos contacts politiques avec cette faction ont conduit à un événement important qui affectera tous les joueurs. Résolvez-le immédiatement. Retirez ensuite la carte de la piste pour indiquer que l'effet ne peut pas se reproduire.

Seuls 2 événements peuvent se produire par partie. Une fois que vous avez résolu deux événements, retirez la troisième carte de sa piste et rangez-la dans la boîte. (La troisième faction se sent ignorée par les efforts diplomatiques des joueurs et, par dépit, met un terme à toute négociation.)

Points

Chaque piste Faction est divisée en 4 zones, qui rapportent 1, 2, 3 ou 4 points. Chaque fois que vous repassez par la case de départ, cela vous rapporte 5 points supplémentaires. Il n'y a pas de limite aux points que peuvent rapporter les pistes Faction.

Si vous faites un tour complet de la piste, retournez votre marqueur, face +5 visible, pour vous rappeler que vous avez 5 points supplémentaires sur cette piste.

Si vous faites deux fois le tour complet, prenez le trophée de la piste ! Il vous rappelle que vous avez marqué un autre +5, et il montre à quel point vous nous avez impressionnés. Si deux joueurs remportent le trophée… eh bien, nous ne nous attendions déjà pas à ce qu'un seul joueur le remporte, alors deux… Gardez simplement la trace de vos points supplémentaires d'une manière ou d'une autre.

LES FACTIONS

La Coopération

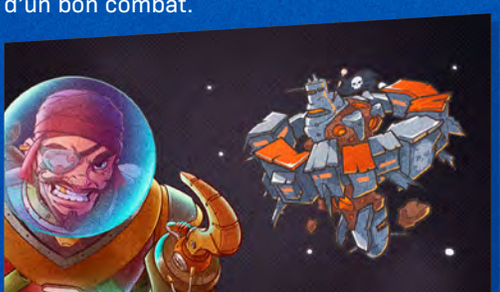
Votre faction aspire à diriger la galaxie, mais en réalité vous n'êtes que des petits nouveaux. Votre position sur cette piste représente à quel point les amiraux du QG de la Flotte vous apprécient.

Les Zinca

Autrefois maîtres de la galaxie, ces anciens androïdes sont désormais dispersés et désorientés. Vous les trouverez peut-être disposés à partager leur technologie avec votre peuple « délicieusement immature ».

Les Ni'an

Des pirates impitoyables qui attaquent les colonies Zinca juste pour le plaisir. Ils semblent toujours avoir le dessus sur vous dans n'importe quelle négociation et ils ne laissent jamais l'amitié se mettre en travers d'un bon combat.



FIN D'UNE MANCHE

JOURNAL DE BORD : QUELLE QUE SOIT L'HEURE, LE CIEL EST TOUJOURS SOMBRE ET LES ÉTOILES SONT TOUJOURS LÀ. SI VOUS N'AIMEZ PAS LE TRAVAIL DE NUIT, NE TRAVAILLEZ PAS DANS L'ESPACE. CECI DIT, JE PENSE QUE TOUT LE MONDE A DROIT À UNE PERMISSION.

PASSER

Passer est l'une des trois options de votre tour. Vous pouvez passer par choix, ou vous pouvez être forcé de passer si votre salle de préparation ne contient plus aucun membre d'équipage et que vous n'avez plus d'artéfact utilisable dans votre soute.

Conseil : Garder un enseigne ou un commandant pour la prochaine manche est rarement un bon choix. Si vous craignez de ne pas avoir de membre d'équipage de la bonne couleur, n'oubliez pas que la couleur d'un enseigne peut être changée avec une simple médaille.

Une fois que vous avez passé, vous ne jouez plus pour le reste de la manche. Une fois que tout le monde a passé, la manche est terminée.

LA FILE D'ATTENTE

Au cours de la manche, les figurines sont progressivement déplacées de la salle de préparation vers la fin de la file d'attente. Bien qu'il existe quelques moyens de faire passer un membre d'équipage de la file d'attente à la salle de préparation, la plupart du temps les figurines de votre file d'attente y restent jusqu'à la fin de la manche.

À la fin de la manche, faites glisser les figurines de la file d'attente vers la salle de préparation jusqu'à ce qu'il ne reste plus que les trois dernières figurines dans la file.

COMMENCER LA NOUVELLE MANCHE

1 **Un peu de nouveauté !** Après la première manche, chaque manche commence avec de nouveaux éléments en provenance du QG. Distribuez équitablement les figurines ou les jetons de la nouvelle manche à tous les joueurs. Les nouveaux cadets vont directement dans la salle de préparation.

2 **Stations.** Pour chaque tuile Station sur la piste Décompte, placez la tuile sur sa station si aucun vaisseau de joueur ne s'y trouve ou déplacez-la vers la manche suivante si sa station est occupée.

3 **Premier joueur.** Passez le marqueur Premier joueur au joueur de gauche. Le nouveau premier joueur peut commencer à jouer, avec une salle de préparation remplie d'une équipe fraîche, enthousiaste et aux yeux pétillants (sous réserve qu'ils aient tous pris un bon petit-déjeuner).

FIN DE LA PARTIE

JOURNAL DE BORD : NOUS NOUS SOMMES FAIT DES AMIS. NOUS AVONS APPRIS À COMPRENDRE NOS ENNEMIS. NOS DÉCISIONS ONT CHANGÉ L'AVENIR. OH, ET IL Y A MÊME EU CETTE MISSION BIZARRE QUI A CHANGÉ LE PASSÉ. MAINTENANT, LORSQUE JE ME REGARDE DANS LE MIROIR, JE M'INTERROGE : AVONS-NOUS BIEN FAIT ? PUIS, JE REGARDE MON ÉQUIPAGE ET JE ME DIS : OUI, NOUS AVONS BIEN FAIT !

La partie se termine à l'issue des quatre manches. La Coopération adresse à chaque capitaine ses félicitations et vous dit à tous que vous avez fait un excellent travail. Mais entre nous, vous savez que certains capitaines ont fait un meilleur travail que d'autres, et il est maintenant temps de déterminer qui est le meilleur.

DÉCOMPTE FINAL

À la fin de la partie, gagnez des points comme indiqué sur la feuille de score :

les points de vos **missions**

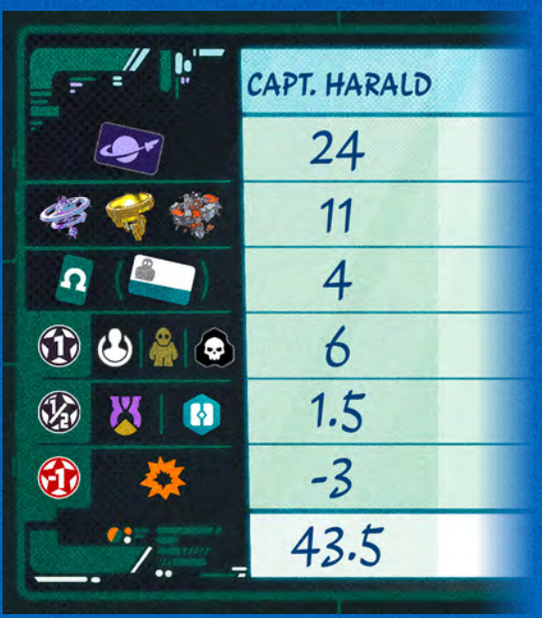
les points des **trois pistes Faction** (n'oubliez pas les +5 pour chaque tour complet)

les points de vos **technologies oméga** (et de votre **passager** dans le jeu solo)

1 point pour chaque **commandant, androïde** et **jeton Pirate** sur votre vaisseau

½ point pour chaque **médaille** et **artéfact** sur votre vaisseau

-1 point pour chaque **dégât** qu'il vous reste



Le jeu est accompagné d'un bloc de feuilles de score. Si vous les avez toutes utilisées, tant mieux ! Vous pouvez télécharger le PDF sur www.iello.com et en imprimer d'autres.

VICTOIRE

Le capitaine qui a obtenu le plus de points doit dire aux autres capitaines moins bien lotis qu'ils ont également très bien réussi dans des conditions particulièrement difficiles. Essayez de ne pas paraître trop condescendant. Ce n'est pas simple, on sait. Vous avez le meilleur vaisseau et le meilleur équipage, et cela signifie évidemment que vous êtes le meilleur capitaine de la Flotte.

En cas d'égalité : Il arrive que deux capitaines soient autant valeureux l'un que l'autre. Nous savons que vous êtes suffisamment professionnel pour le comprendre.

Épilogue

Les joueurs peuvent rechercher les significations cachées de leurs scores dans la liste de la page ci-contre. (Si votre score a ½ point supplémentaire, n'en tenez pas compte.) N'hésitez pas à débattre pour savoir qui a obtenu le meilleur épilogue.

Équipe de développement : Tomáš "Uhlík" Uhlíř, Michaela "Mín" Štachová, Vít Vodička, Adam Španěl

Direction artistique : Jakub Politzer

Illustrations : Jiří Mikovec, Jiří Kůs, František Sedláček, Mergen Erdenebayar, Alena Kubíková, Jan Vohlídal, David Izaj

Modélisation 3D : Radim "Finder" Pech, Roman Bednář

Conception graphique : Michaela Zaoralová

Production : Vít Vodička

Rédaction des règles : Jason Holt

Gestion du projet : Jan Zvoníček

Supervision du projet : Petr Murmak

Traduction française : MeepleRules.fr

Relecture française : Robin Houpier, Robin Leplumey

UN JEU DE PETER B. HOFFGAARD

Un remerciement spécial à : ma femme Nina pour son amour et son soutien, et pour avoir eu la patience de m'écouter parler du jeu pendant si longtemps. Mon teckel Spock pour avoir inspiré plusieurs cartes et pour m'avoir fait sortir me promener de temps en temps. Mon bon ami et génial auteur Jonathan «Jonny Pac» Cantin pour ses encouragements et pour m'avoir aidé avec le premier prototype. Jesper Jühne pour avoir toujours cru en ce jeu et avoir essayé tant de versions différentes de celui-ci. Matthieu Verdier pour avoir eu l'idée des icônes des bonus technologiques. Tomáš «Uhlík» Uhlíř et toute l'équipe de CGE pour leur passion et leur travail acharné qui ont permis de donner vie au jeu de mes rêves.

... et merci également à : Mads Fløe, Tine Kristensen, Daniel Tamborra, Christian Daugbjerg, Jacob Coon, Danni Loe, Gil Hova, Daniel Johansen, Nicki Thomas Hansen, Loke Daugbjerg Andersen, Chris Marling, Rolf Howalt Svendsen, Christian Melchior, Hanne Aya Skogberg, Kieren Otton, Jost L. Hansen, Jais Lytje.

© 2022 Czech Games Edition
www.CzechGames.com

© 2023 IELLO pour la version française
www.iello.com

ÉPILOGUES

JOURNAL DE BORD : JE VOUDRAIS CLORE CE JOURNAL EN DISANT — OH NON, C'EST QUOI, ÇA ?!

Cherchez votre score dans cette liste pour découvrir votre épilogue.

0–20 Vous arrimez votre vaisseau à la station mère dans un bruit de grincement qui explose littéralement le sas. Heureusement, personne n'attendait à la porte pour vous accueillir.

21 Votre retour à la station mère est peu remarqué, sauf par ceux qui développent une mystérieuse éruption cutanée trois semaines plus tard.

22 Le QG de la Flotte enregistre un certificat de participation au nom de votre vaisseau.

23 Vous êtes jugé en cour martiale pour manquement au devoir, insubordination, et pour avoir rendu l'appel du matin trop théâtral.

24 De retour à la station mère, tout le monde semble vous connaître. Lorsque l'on vous croise dans les couloirs, on vous fait des clins d'œil complices. Vous finissez par apprendre que votre mission faisait partie d'une émission de télé-réalité organisée par le QG de la Flotte.

25 Vous rentrez à votre station mère, poursuivis par une flotte Ni'an en colère qui exige trois ans de provisions de chocolat. Estimant que vous ne serez pas d'une grande aide, la station est contrainte de céder.

26 Votre humanité est mise en procès. L'avocat qui vous défend est une marionnette. En mettant les mots dans le bon ordre, parler il ne peut pas.

27 L'amiral Borscht a pris note de vos compétences uniques et vous offre un poste de grand prestige. Vous n'aviez jamais imaginé que vous pourriez un jour devenir le serveur personnel des repas de l'amiral.

28 Alors que vous commencez votre approche de la station mère, une version future de votre vaisseau désactive son camouflage et détruit votre vaisseau actuel. Vous êtes sûr que vous aviez/aurez une bonne raison.

29 Vous revenez à la station mère pour la trouver envahie par de petites créatures poilues en forme de boule. Au moins, ce n'est pas votre faute cette fois-ci.

30 Vous revenez à la station mère pour découvrir qu'elle est maintenant gouvernée par des singes. Eh bien, ça fait bizarre.

31 Le QG de la Flotte approuve votre travail. Ils vous laissent prendre 10 jours de repos avant de vous donner votre prochaine affectation.

32 Vous êtes la première personne à recevoir la médaille « Je fourre mon nez là où je ne devrais pas ».

33 Le QG de la Flotte est satisfait de vous et de votre vaisseau, mais tout le monde ne parle que des rumeurs selon lesquelles, lors de votre prochaine mission, votre chef de la sécurité sera remplacé par un blob amorphe avec un pistolet laser. Pour le côté comique.

34 En rentrant à la station mère, vous voyez votre propre vaisseau partir pour sa première mission. Il semblerait que vous ayez oublié de résoudre l'un de ces paradoxes temporels.

35 Chacun de vos commandants reçoit la médaille de la « Bravoure face à l'extrême bizarrerie ».

36 À votre retour, vous êtes invité à une conférence de presse où les journalistes vous posent des questions telles que « Comment allez-vous aux toilettes dans l'espace ? ».

37 Votre vaisseau reçoit la médaille pour avoir été « Un bon vaisseau même si les vaisseaux ne peuvent pas porter de médaille car ils n'ont pas d'uniforme ».

38 Le QG de la Flotte ajoute une note à votre dossier. Elle dit : « Bon travail ».

39 Alors que vous retournez à la station mère, les scanners détectent un signal subspatial, audio uniquement, contenant le message cryptique « Les Starship Captains reviendront pour une saison 2 ! ».

40 Vous rentrez dans un univers alternatif dans lequel les Zinca règnent sur la galaxie. Il n'y a pas grand-chose de différent, si ce n'est les distributeurs automatiques qui vous prennent la tête si vous n'avez pas la monnaie exacte.

41 Le QG de la Flotte vous réaffecte à la station d'extraction d'astéroïdes à la limite de l'espace Ni'an. C'est comme être dans un vaisseau spatial, sauf que cette fois les missions viennent à vous.

42 À votre retour, vous êtes immédiatement assailli par des journalistes qui veulent savoir comment vous avez survécu à toutes ces attaques de pirates. Ils veulent aussi connaître votre opinion sur les minijupes.

43 Vous êtes réaffecté à une unité d'élite composée d'un personnage colérique, d'un personnage comique et d'un personnage farfelu et intelligent. Vous pouvez choisir celui que vous voulez être.

44 L'amiral Borscht est si impressionné par vos exploits qu'il vous invite au banquet de la Flotte. Vous avez l'honneur d'être assis à côté du majordome de l'amiral, à la table 20 de la salle à manger 2.

45 Vous rentrez à la station mère pour constater que tout le monde est accaparé par un nouveau jeu de société haut en couleur. Heureusement, vous êtes plutôt doué à ce jeu.

46 Lorsque vous rentrez à la station mère, les scanners détectent d'énormes objets flottant dans l'espace. Ils semblent former des lettres qui disent « À suivre… ».

47 Alors que vous êtes sur le point de mettre le cap sur votre foyer, votre futur moi apparaît sur la passerelle et vous supplie d'emmener le vaisseau sur Wolf 359. On dirait que vous allez devoir jouer au héros une fois de plus !

48 Votre meilleur commandant se voit confier le commandement d'une nouvelle station spatiale près d'un trou de ver. Une fois par an, vous êtes invité sur la station pour une apparition.

49 À votre retour sur la station mère, vous êtes accueilli par votre homologue de l'univers miroir. Vous êtes trop poli pour demander pourquoi elle porte une barbichette.

50 Vous retournez sur Terre en héros. Pendant votre permission, vous et une équipe d'archéologues découvrez le corps de l'ambassadeur Zinca fossilisé dans une couche de roche du Jurassique.

51 Après tous vos actes héroïques, le QG de la Flotte décide que vous êtes trop populaire pour prendre des risques. Ils vous donnent un travail de bureau ennuyeux et ne vous laissent sortir que pour parler lors d'événements publics.

52 Grâce à vos efforts de pionnier, le poste de capitaine de vaisseau devient un sport populaire. Vous êtes engagé comme commentateur et vous êtes adulé par tous ceux qui regardent vos émissions.

53 Vous avez si bien réussi que le QG de la Flotte vous confie le commandement d'une station spatiale aux confins de la galaxie. Chaque semaine, un membre de votre ancien équipage se présente pour une aventure loufoque.

54 En raison de vos fascinantes découvertes, on vous confie la direction d'une équipe de recherche qui ne fera rien d'autre qu'explorer l'espace pendant les cinq prochaines années.

55 Vous êtes promu amiral. Après cinq ans passés derrière un bureau, vous récupérez votre ancien vaisseau et votre équipage, car le QG de la Flotte a besoin de quelqu'un pour découvrir ce qu'il y a de l'autre côté d'un trou noir.

56 Vous êtes promu amiral-en-attente. Cela signifie que vous pouvez toujours diriger votre propre vaisseau, mais que vous pouvez également voter sur la politique relative aux animaux de compagnie au sein de la flotte.

57 Vous êtes maintenant si célèbre que les enfants se déguisent en vous pour Halloween.

58 Vous avez fait un si bon travail avec votre croiseur stellaire remis à neuf que le QG de la Flotte vous demande de prendre le commandement du vaisseau amiral nouvellement remis à neuf et à peine endommagé.

59 Vous avez eu une longue carrière, vous prenez votre retraite avec les honneurs. Vous revenez sur Terre pour reprendre l'exploitation laitière de votre famille et vous devenez finalement la vedette de votre propre série télévisée.

60 Vous êtes devenu un si grand héros que des hordes de paparazzis vous suivent partout où vous allez. Pour avoir un peu d'intimité, vous simulez votre propre mort dans un trou noir.

61 Vous êtes immédiatement promu amiral et chargé de diriger l'équipe qui établit le premier contact avec le Collectif des vaisseaux-cubes. On n'a depuis plus jamais entendu parler de vous et de votre équipage.

62 Vous revenez en héros. Vous êtes régulièrement invité à des conventions où des fans enthousiastes vous demandent de raconter l'histoire de votre rencontre avec l'Entité Omnipotente.

63 Vous êtes maintenant si célèbre que les magasins de jouets vendent une figurine à votre effigie.

64 Grâce à vos étonnantes découvertes, la division recherche du QG de la Flotte est en mesure de faire progresser d'un pas de géant la science de l'exploration spatiale.

65 À votre retour, vous trouvez ce qui semble être une version futuriste d'un croiseur stellaire de la Flotte amarré à la station mère. Des officiers du futur ont voyagé dans le temps, car ils ont besoin de votre aide.

66 Impressionné par votre sens du commandement, le QG de la Flotte vous nomme administrateur principal de la station mère. Après un an d'ennui, vous trouvez le moyen de récupérer votre ancien croiseur stellaire.

67 Vous êtes maintenant si célèbre que votre *facepalm* est devenu un mème sur Internet.

68 Vous êtes immédiatement promu amiral. Vous passez le reste de votre carrière dans la Flotte à imaginer des moyens de tourmenter les capitaines de vaisseau.

69 Vous vous retirez pour mener une vie tranquille dans votre exploitation laitière ancestrale. Tous les deux ans environ, le QG de la Flotte exige que vous sortiez de votre retraite pour les sauver d'une horrible crise.

70 Vous avez fait de votre vieux croiseur stellaire quelque chose de vraiment spécial. Le QG de la Flotte vous demande de concevoir le nouveau vaisseau amiral.

71 Vous êtes immédiatement promu amiral et on vous offre un poste à l'Académie. Des générations d'étudiants apprennent à imiter de manière humoristique votre façon de tenir des conférences.

72 Le QG de la Flotte veut vous promouvoir au rang d'amiral. Vous refusez, à moins qu'on vous laisse garder votre vaisseau. Ils vous aiment tellement qu'ils acceptent.

73 Tous vos commandants sont promus au rang de capitaine et reçoivent de nouveaux vaisseaux. Vous êtes promu amiral et placé à la tête de leur flotte.

74 Vous êtes promu amiral et on vous confie le commandement d'une flotte de vaisseaux qui part explorer une dimension parallèle. Bonne chance !

75+ Vous continuez à vivre de nombreuses aventures et devenez incroyablement célèbre. Même après votre retraite, le QG de la Flotte insiste pour vous téléporter à l'Académie une fois par an afin que vous puissiez y présider la cérémonie de répartition des maisons.

RÈGLES SOLO

JOURNAL DE BORD : BIEN QUE JE SOIS TOUJOURS ENTOURÉ DE MON ÉQUIPAGE, JE TROUVE QU'IL Y A DES MOMENTS OÙ UN CAPITAINE DOIT SAVOIR FAIRE FACE, SEUL.

Dans le jeu solo, vous et Capitaine Ténèbre, une figurine Vaisseau non-joueur, partez à l'aventure pour défendre, négocier et explorer !

MISE EN PLACE

Les cartes du mode solo ont un dos blanc.

Procédez à une mise en place pour une partie à 2 joueurs, avec les ajustements suivants :

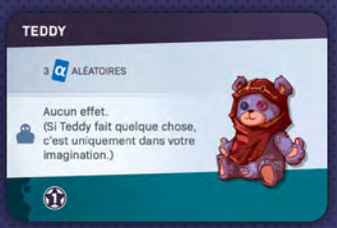
-

Utilisez la face Solo du plateau Technologie central. Il commence avec 2 technologies oméga au lieu des 3 habituelles.
- Chaque faction n'a qu'une seule carte Événement possible.
- Mettez en place le paquet de cartes Action du mode solo.

Captaine Ténèbre n'utilise pas de plateau Vaisseau ni de plateau Technologie. Placez simplement une deuxième figurine Vaisseau sur la station mère.

Passager

Alors que vous vous préparez au départ, le QG de la Flotte vous informe que vous allez emmener un passager. Choisissez-en 1 dans le paquet. Pour votre première partie, nous vous recommandons *Teddy*.



Pour les parties solo suivantes, choisissez au hasard l'un des passagers (ou pas du tout au hasard, c'est vous qui voyez). Le passager est affecté à votre vaisseau pour toute la durée de la partie.

Le passager indique certaines cartes à retirer du paquet Technologie et à placer sur l'événement Zinca. En général, il y a une forte relation entre ces technologies, l'effet du passager et le bonus ou la pénalité appliquée à votre score final par le passager.

technologies pour l'événement Zinca

Mise en place des cartes Action

Il y a 7 cartes Action solo.

Prenez 1 carte Action de chaque type et mélangez-les face cachée pour obtenir un paquet de quatre cartes Action. Placez-le sur l'emplacement correspondant du plateau Technologie.

Mélangez les 3 cartes restantes et distribuez-les, face cachée, en regard des manches 2, 3 et 4 de la piste Décompte.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous êtes toujours le premier joueur. Vous alternez vos tours avec ceux de Capitaine Ténèbre, dont les actions sont définies par le paquet Action. Après chacun de vos tours, piochez la carte Action du dessus du paquet et placez-la au-dessus du plateau Technologie central. Placez les cartes au-dessus des emplacements du plateau Technologie, dans l'ordre, de gauche à droite.

Capitaine Ténèbre est sur le point de jouer la dernière carte Action de la première manche.

Prendre une technologie

Capitaine Ténèbre saute jusqu'à votre lieu actuel. («J'assure vos arrières !»)

Capitaine Ténèbre prend une technologie sur le plateau Technologie. Défaussez la technologie sur l'emplacement se trouvant sous cette carte Action. Remplacez-la par une nouvelle technologie du paquet Technologie.

Accomplir une mission

Capitaine Ténèbre tente de se déplacer vers une mission située à 1 déplacement. S'il y a plusieurs missions de ce type, Capitaine Ténèbre se déplace vers celle de votre choix. («Je suis heureux de coopérer avec vous, après tout, ce n'est pas une compétition !»)

Cependant, Capitaine Ténèbre ne se déplace jamais sur votre planète : cette mission vous appartient ! Si Capitaine Ténèbre n'a pas de mission vers laquelle se déplacer, cette action n'a pas d'effet (pas même s'il y a une mission sur la planète actuelle de Capitaine Ténèbre).

Si Capitaine Ténèbre se déplace vers une mission, retirez-la du plateau. Placez une nouvelle mission, comme vous le feriez si vous l'aviez accomplie vous-même.

Combattre les pirates !

Capitaine Ténèbre retire un vaisseau pirate du plateau.

Le vaisseau doit se trouver sur une route menant au lieu actuel de Capitaine Ténèbre. S'il n'y a pas de pirates sur ces routes, rien ne se passe. S'il y a plusieurs possibilités, vous choisissez. («Celui-là ? Mais bien sûr ! Ce qui est le mieux pour notre flotte !»)

Action du passager

Votre passager effectue une action. (Capitaine Ténèbre en profite pour faire une pause.)

Chaque passager, sauf *Teddy*, effectue une action lorsque cette carte est piochée du paquet Action.

action du passager

Fin de la manche

Si vous passez, Capitaine Ténèbre continue de jouer jusqu'à ce que toutes les cartes Action aient été piochées. Et inversement, si la pioche de Capitaine Ténèbre est vide avant que vous ne passiez, vous pouvez terminer la manche en enchaînant plusieurs tours consécutifs.

Une fois que vous et Capitaine Ténèbre avez passé, il est temps de résoudre toutes les étapes habituelles de fin de manche. En outre, vous ajoutez la carte Action de la nouvelle manche au paquet, sans la consulter. La manche 2 aura donc cinq cartes Action, la manche 3 en aura six, et la manche 4 les utilisera toutes. À chaque manche, les cartes Action sont révélées comme indiqué ci-dessus, en commençant par l'emplacement le plus à gauche.

DÉCOMPTE FINAL

Votre passager modifie votre score en fin de partie. (Capitaine Ténèbre ne gagne pas de points. Il s'en va juste vers le soleil couchant… ou ailleurs.)

Faites la somme de vos points et consultez les épilogues page 19 pour savoir ce que votre score signifie vraiment.

modification du score

RÉSUMÉ DES RÈGLES

Mise en place

Effectuez la mise en place détaillée aux pages 4 et 5.

- Utilisez la face du plateau principal correspondant au nombre de joueurs (1 à 3 OU 4 joueurs). Rangez si besoin les deux tuiles triangulaires réservées aux parties à 4 joueurs.
- Les tuiles triangulaires génèrent des lieux Station spatiale aléatoires et des lieux de départ aléatoires pour des missions aléatoires.
- Placez 1 pirate au hasard sur chaque route indiquée.
- Les pistes Faction Ni'an et Coopération reçoivent 1 carte Événement au hasard. La piste Zinca reçoit sa carte Événement et 1 technologie alpha.
- Révélez 5 technologies alpha.
- Révélez 3 technologies oméga.

Mettez en place les plateaux Technologie individuels comme indiqué à la page 6.

- L'ordre de l'équipage dans la file d'attente est indiqué sur le plateau.
- Chaque joueur utilise la même face du plateau Technologie individuel.
- N'oubliez pas votre médaille !

Manche

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur. À votre tour, choisissez **une** option :

- **Activer une salle :**
  - Déplacez 1 figurine correspondante de la salle de préparation vers la fin de la file d'attente OU dépensez 2 artéfacts correspondant à la salle.
  - Appliquez l'effet de la salle.
- **Accomplir une mission** dans votre lieu actuel :
  - Placez la carte Mission à côté du téléporteur.
  - Placez 1 figurine de la salle de préparation sur chaque ligne de la mission.
  - Résolvez les lignes de haut en bas : si la couleur correspond, vous pouvez appliquer tous les effets, de gauche à droite.
  - Une fois que toutes les lignes sont résolues, avancez les membres d'équipage dans la file d'attente, dans l'ordre, sauf les androïdes qui sont défaussés.
  - Conservez les missions accomplies dans une pile, face cachée, près de votre plateau.
  - Déplacez la tuile triangulaire face visible de plus haute valeur sur l'emplacement vide. Retournez-la face cachée.
  - Placez une nouvelle mission sur l'emplacement où se trouvait la tuile triangulaire.
  - Si toutes les tuiles triangulaires sont face cachée :
    - Placez des pirates sur les planètes ayant des tuiles numérotées. Si la route correspondante n'a pas de pirate, ajoutez le pirate. Sinon, défaussez-le.
    - Retournez les tuiles triangulaires face visible.
  - Vous ne pouvez pas accomplir une mission réservée par un autre joueur.
- **Passer :**
  - Une fois que vous avez passé, vous ne jouez plus pendant cette manche.
  - Si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas activer une salle ou accomplir une mission, vous devez passer.

Lorsque chaque joueur a passé, la manche est terminée.

- Faites glisser les figurines de votre file d'attente vers votre salle de préparation, en ne laissant que les 3 dernières figurines de la file d'attente.
- Distribuez aux joueurs les figurines et jetons présents sur la piste Décompte.
- Remettez chaque tuile Station sur sa station, ou faites-la glisser jusqu'à la prochaine manche si un joueur est déjà présent sur sa station.
- Passez le marqueur Premier joueur au joueur de gauche.

Équipage

Les **cadets** sont les figurines grises.

- Ils ne peuvent pas activer les salles, sauf la salle de réparation grise.
- Ils peuvent participer à n'importe quelle mission, mais ne correspondent à aucune couleur.
- Ils peuvent être formés comme enseigne d'une couleur de votre choix en payant 1 médaille.

Les **enseignes** sont les figurines rouges, jaunes et bleues (sans anneau Promotion).

- Ils peuvent activer la salle correspondant à leur couleur ou la salle de réparation grise.
- Ils peuvent participer à n'importe quelle mission. Ils correspondent à une couleur particulière.
- Ils peuvent être reformés en enseigne de la couleur de votre choix en payant 1 médaille.
- Ils peuvent être promus commandant de la même couleur en payant 3 médailles.

Les **androïdes** sont les figurines dorées.

- Ils ne peuvent pas activer les salles.
- Ils peuvent participer à n'importe quelle mission. Ils correspondent à n'importe quelle couleur.
  - Seuls les androïdes correspondent à la couleur dorée.
- Ils ne peuvent pas être reformés ou promus.
- Au lieu d'être placé dans la file d'attente, l'androïde s'en va.

Les **commandants** sont les figurines rouges, jaunes et bleues avec un anneau Promotion. Limités à 5.

- Ils peuvent activer la salle correspondant à leur couleur ou la salle de réparation grise.
- Ils peuvent participer à n'importe quelle mission. Ils correspondent à une couleur particulière.
- Ils ne peuvent pas être reformés ou promus.
- Un commandant à qui l'on assigne une mission effectue d'abord cette mission, comme un enseigne de cette couleur. Il doit ensuite choisir une option :
  - Tâche supplémentaire :
    - Si le commandant a activé une salle, il peut activer à nouveau une salle, identique ou différente, selon les règles pour un enseigne de cette couleur.
    - S'il est envoyé en mission, et si sa couleur correspond, il peut résoudre la ligne deux fois. Il peut faire les mêmes choix ou des choix différents.
  - Commander un subalterne :
    - Déplacez un cadet ou un enseigne de sa couleur présent dans la file d'attente vers la salle de préparation.
    - Le subalterne doit être dans la file d'attente, et non en mission avec le commandant.

Pirates

Les jetons Pirate sont piochés aléatoirement.
5 ou 6 sont placés sur le plateau en début de partie.
De nouveaux pirates peuvent être placés dans le lieu actuel en cas d'embuscade ou sur des tuiles numérotées lorsqu'elles sont renouvelées.

- Piochez pour le lieu correspondant. Si la route correspondante n'a pas de pirate, placez le jeton à cet endroit. Sinon, défaussez-le.

Chaque fois que vous volez sur une route contenant un pirate, vous subissez 1 dégât.
Vous pouvez vaincre les pirates en les combattant.

- Chaque fois que vous combattez un pirate, vous subissez 1 dégât.
- Prenez le jeton et les récompenses qui lui sont associées.

Dégâts et cargaison

Vous commencez avec des dégâts dans les 7 emplacements marqués : 4 emplacements Technologie et 3 emplacements Cargaison.
Lorsque vous subissez un dégât, placez-le dans un emplacement Cargaison :

- Si tous les emplacements sont occupés, défaussez un artéfact ou un jeton Pirate pour faire de la place aux dégâts.
- Si tous les emplacements sont occupés par des dégâts, gardez simplement les jetons en excès au-dessus des emplacements occupés.
- Les dégâts subis au cours de la partie ne sont jamais placés dans les emplacements Technologie.

Un effet « Réparation » permet de retirer 1 dégât de votre vaisseau : choisissez l'emplacement Cargaison ou l'emplacement Technologie que vous souhaitez réparer.

- Si tous les emplacements Cargaison sont endommagés, la réparation d'un emplacement Cargaison retire un jeton Dégât en excès, jusqu'à ce que vous n'ayez plus de dégât en excès.

Un emplacement Technologie endommagé doit être réparé avant que vous ne puissiez y placer une technologie.

- Cependant, s'il possède des icônes bonus, celles-ci peuvent toujours créer des bonus avec les cartes voisines.

Lorsque vous gagnez un jeton Artéfact ou Pirate :

- Placez le jeton dans un emplacement Cargaison vide.
- Si aucun n'est vide, vous pouvez défausser un jeton Artéfact ou Pirate (sans effet) pour faire de la place.
- S'ils sont tous remplis de dégâts, vous devez défausser le jeton.

Pistes Faction

Lorsque vous avancez sur ou traversez une case avec un bonus, résolvez-le. Si vous résolvez un événement, retirez la carte.

- Lorsque deux événements sont résolus, retirez la troisième carte Événement (sans effet).

Il n'y a pas de limite au nombre de points que vous pouvez y gagner.

REMARQUES SUR CERTAINES CARTES

Bibliothèque Zinca

Piochez 3 cartes du paquet Technologie. Vous pouvez en choisir 1. Les cartes que vous ne choisissez pas sont défaussées.

Conscience collective

Les androïdes de la mission font toujours partie de votre équipage jusqu'à ce que la mission soit accomplie.

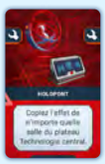
Porte vers les étoiles

Vous n'êtes pas autorisé à changer l'ordre des missions.

Vol de plans secrets

Superordinateur oméga

Ce sont les seules cartes qui utilisent le paquet oméga. Piochez 3 cartes dans le paquet oméga et choisissez-en 1. Vous pouvez la placer sur un emplacement Technologie vide ou remplacer une technologie existante par celle-ci. Gardez les 2 autres cartes dans une pile de défausse. Il est très peu probable que le paquet soit épuisé mais, si c'est le cas, mélangez la pile de défausse pour former un nouveau paquet oméga.



Holopont

Considérez cette carte comme si l'effet copié était directement imprimé dessus. Par exemple, un effet stipulant « Défaussez pour : » vous fera défausser l'*Holopont*.

Torpilles quantiques

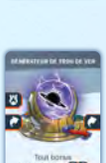
Un effet est toujours facultatif. Vous pouvez donc choisir de ne combattre qu'un seul pirate.

Blindage de coque

Le que vous défaussez doit se trouver dans l'un de vos emplacements Cargaison. Vous ne pouvez pas défausser un pirate que vous combattez pour éviter ses dégâts.

Casiers dimensionnels

Ce sont des emplacements Cargaison qui ne peuvent pas être endommagés. Vous pouvez déplacer des jetons Cargaison entre cette carte et vos emplacements Cargaison à tout moment. Même si vous subissez des dégâts en excès, vous pouvez toujours stocker des cargaisons dans ces casiers.



Générateur de trou de ver

Lorsque vous gagnez un déplacement en tant que bonus technologique, il ne s'agit pas d'un déplacement, mais d'un saut. Cela s'applique même aux bonus technologiques reçus en jouant cette carte.

Holocasque d'entraînement

L'effet s'applique également aux bonus technologiques que vous obtenez lorsque vous jouez cette carte.

Hyper-chargeur

Si vous gagnez un effet « Déplacement » ou « Saut », vous pouvez faire comme s'il s'agissait d'un effet « Réparation » à la place.

Observateurs

Ces cartes se soucient uniquement de savoir si la mission accomplie a au moins une ligne de la couleur indiquée. Elles ne se soucient pas de savoir si vous avez résolu cette ligne ou non, et une mission avec 2 lignes rouges est équivalente à une mission avec 1 seule.

Peinture furtive

Lors d'une mission, « votre premier » peut être un imprimé sur la carte Mission ou un dégât subi à la suite d'un .

Robots mécanos

Lorsque vous gagnez une réparation en tant que bonus technologique, vous pouvez effectuer jusqu'à 2 réparations à la place. Cela s'applique même aux bonus technologiques reçus en jouant cette carte.

Traducteur universel

Par exemple, si vous obtenez , vous pouvez le transformer en ou , mais pas en .

Transmetteur Ni'an

Si au moins une icône , ou est imprimée sur l'une des lignes de la mission, vous gagnez l'avantage de *Transmetteur Ni'an*, peu importe que vous ayez résolu ou non cette ligne de la mission.

Vitrine d'artéfacts

Vitrine de trophées

Ces technologies vous permettent de dépenser un jeton Cargaison à un moment où vous devriez normalement dépenser une médaille. Vous ne pouvez pas simplement défausser le jeton et prendre une médaille.

Plans d'artéfacts

Il n'existe que 3 types d'artéfacts différents. La valeur maximale de cette carte est donc de 6 points.

Crise explosive

Ordre diplomatique n° 12

Lorsque vous terminez votre tour dans une station spatiale, appliquez tous les effets de la carte Événement avant de résoudre la tuile de la station.

Production participative

Les artéfacts face cachée dans une salle ne comptent pas dans le score final. Ils sont défaussés si la salle est défaussée ou remplacée.

Sommet de l'honnêteté

Lorsque les marqueurs reculent, ils ne déclenchent pas de bonus.

EFFETS

Les effets sont toujours appliqués dans l'ordre, de gauche à droite.

Vous pouvez effectuer 1 déplacement avec votre vaisseau.

Vous pouvez effectuer jusqu'à 2 déplacements avec votre vaisseau.

Vous pouvez combattre et vaincre un pirate sur une route menant à votre lieu actuel. Si vous le faites, n'oubliez pas de subir des dégâts.

Vous pouvez prendre 1 technologie sur le plateau Technologie central et la placer sur l'un de vos emplacements Technologie vides (sans carte ni dégât). À la fin de votre tour, réapprovisionnez le plateau Technologie central avec la première carte du paquet Technologie.

Identique à l'effet ci-dessus, mais vous pouvez défausser l'une de vos technologies actuelles et placer la nouvelle technologie sur l'emplacement ainsi libéré. Les bonus technologiques s'appliquent normalement.

Vous pouvez réparer 1 dégât.

Subissez 1 dégât. Cet effet n'est pas facultatif. Les dégâts sont toujours assignés aux emplacements Cargaison et non aux emplacements Technologie.

Prenez 1 figurine Androïde dans la réserve générale et placez-la dans votre salle de préparation.

Gagnez les jetons indiqués.

Lorsque vous gagnez un jeton Pirate, prenez-le directement dans la réserve générale, comme vous le feriez pour n'importe quel autre jeton.

Lorsque vous gagnez plusieurs artéfacts à la suite, piochez-les tous avant de décider lesquels garder.

Vous pouvez défausser le jeton représenté pour obtenir les avantages indiqués. (Si vous ne défaussez pas, vous ne bénéficiez pas des avantages.)

Vous pouvez défausser 1 technologie de l'un de vos emplacements Technologie pour obtenir l'avantage indiqué. (Si vous ne défaussez pas, vous ne bénéficiez pas de l'avantage.)

La barre oblique indique que vous choisissez l'une des deux options indiquées.

Piochez 1 pirate et placez-le sur la route correspondante de votre lieu actuel. Si cette route a déjà un pirate, défaussez celui que vous venez de piocher. Cet effet n'est pas facultatif.

Vous pouvez sauter sur n'importe quel lieu. Prenez votre figurine Vaisseau et posez-la sur un autre lieu, en ignorant les pirates sur les routes.

Les effets sont toujours évalués de gauche à droite. Cela signifie que vous choisissez d'abord où sauter, puis qu'un pirate apparaît sur une route menant à votre nouveau lieu.

Déplacez la première figurine de votre file d'attente vers votre salle de préparation.

Vous pouvez avancer jusqu'à 3 cases sur la piste Faction correspondante.

Vous pouvez choisir une piste Faction et avancer jusqu'à 2 cases sur celle-ci.

Vous pouvez avancer de 1 case sur la piste Faction de votre choix. Ensuite, vous pouvez recommencer. La deuxième piste peut être la même que la première ou non.

Cette icône représente une mission qui a au moins 1 ligne de la couleur indiquée. Si une mission a plusieurs lignes de cette couleur, elle ne compte toujours que pour 1 mission.

En fin de partie, gagnez 1 point pour chaque paire d'icônes Bonus technologique correspondante que vous possédez. (Si la paire correspondante imprimée au milieu de votre plateau est toujours visible, comptabilisez-la également.)

En fin de partie, gagnez 1 point pour chaque figurine de la couleur indiquée.

En fin de partie, gagnez 1 point pour chaque commandant de votre vaisseau. (Oui, le maximum est de 5.)

En fin de partie, gagnez 1 point pour chaque jeton Dégât sur votre vaisseau. (Mais vous perdez aussi 1 point normalement pour chaque : le bonus et le malus s'annulent donc.)

Défaussez pour : Certaines cartes Technologie sont à usage unique. Lorsque vous utilisez la carte, placez-la dans la défausse. Même un commandant ne peut utiliser cette carte deux fois.

Peut remplacer une technologie existante : Lorsque vous prenez cette technologie, vous pouvez défausser 1 technologie de l'un de vos emplacements Technologie et y placer cette technologie.

RAPPELS DE RÈGLES

Mise en place des joueurs : n'oubliez pas de prendre 1 médaille.

Chaque fois que vous combattez un pirate, vous subissez 1 dégât.

Aucune route ne peut comporter plus d'un jeton Pirate.

Les bonus technologiques sont basés sur la correspondance entre des icônes adjacentes ; vous ignorez les icônes que la carte Technologie recouvre.

Un bonus technologique n'a qu'un seul effet, pas deux (même si l'icône est visible deux fois).

Lorsque vous prenez une technologie, remplacez-la par une technologie du paquet alpha-bêta, même si vous avez pris une technologie oméga.

Vous ne pouvez former et promouvoir que les membres d'équipage présents dans votre salle de préparation, et seulement au début de votre tour.

Appliquez les effets des missions ligne par ligne, de haut en bas. Pour chaque ligne, appliquez les effets de gauche à droite. Si un effet vous permet d'avancer sur une piste Faction, effectuez immédiatement cette progression (en incluant tous les effets, dans l'ordre), puis poursuivez la résolution de la ligne.

Une fois que deux événements Faction ont été déclenchés, défaussez le troisième sans effet.

Pénurie : Si vous êtes à court de médailles, de jetons Dégât ou de figurines d'équipage, utilisez des substituts de votre choix. Ces éléments ne sont pas considérés comme étant limités.