

ANDROMEDA'S EDGE
EMBRASEMENT

INTRODUCTION

ANDROMEDA'S EDGE : EMBRASEMENT

Les technologies des Précurseurs ont toujours suscité une certaine méfiance. Mais la tentation s'est avérée trop grande... Une décharge d'énergie sombre a transpercé l'espace-temps et donné naissance au Néant, duquel s'est échappée une terrible créature, un puissant dragon qui veut nous aspirer dans une dimension de ténèbres éternelles. De l'autre côté de la galaxie, les commandants de l'Unité ont détecté une immense explosion de tachyons radioactifs : leur flotte est en route pour la Bordure, prête à y restaurer l'ordre.

L'extension *Embracement* vient enrichir le gameplay d'*Andromeda's Edge* ! Utilisez les vaisseaux supplémentaires afin d'ajouter un cinquième joueur, ou jouez en solo face à une IA. Découvrez aussi trois nouvelles factions, des améliorations de vaisseaux, des modules, des Lunes antiques, des cartes Stratégie et un paquet Événement inédit ! Ce livret de règles vous présentera d'abord l'expérience à cinq joueurs et le nouveau contenu, avant de se pencher sur le mode Solo, « *La lutte contre l'Unité.* »



MATÉRIEL DE L'EXTENSION

MATÉRIEL

6 CARTES ÉVÉNEMENT
SOLO ALTERNATIVES



15 CARTES CAPACITÉ D'INFRASTRUCTURE
SOLO ALTERNATIVES



24 CARTES ACTION
DE L'UNITÉ

1 CARTE
SONDE



1 FIGURINE
SONDE

5 MARQUEURS PISTE
(POUR 1 JOUEUR OU L'UNITÉ)

5 PIONS AMÉLIORATION
DE L'UNITÉ

1 MARQUEUR PV
(POUR 1 JOUEUR OU L'UNITÉ)

9 CHEFS
(POUR 1 JOUEUR OU L'UNITÉ)

18 CARTES CONFLIT
DE L'UNITÉ



9 CARTES COMMANDANT
DE L'UNITÉ



1 PION
CONTRÔLE



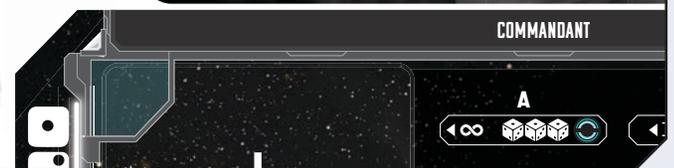
6 TRANSPORTS
(POUR 1 JOUEUR OU L'UNITÉ)

1 CHASSEUR
(POUR 1 JOUEUR OU L'UNITÉ)

1 VAISSEAU SCIENTIFIQUE
(POUR 1 JOUEUR OU L'UNITÉ)

1 CROISEUR Lourd
(POUR 1 JOUEUR OU L'UNITÉ)

1 PLATEAU STATION
DE L'UNITÉ



1 AIDE DE JEU POUR L'UNITÉ
(NON ILLUSTRÉE)

6 DÉS JOUEUR
(POUR 1 JOUEUR OU L'UNITÉ)

MATÉRIEL DU MODE SOLO : « LA LUTTE CONTRE L'UNITÉ »

MISE EN PLACE POUR 5 JOUEURS

CHANGEMENTS À INTÉGRER LORS DES PARTIES À 5 JOUEURS

Suivez les instructions en page 4 du livret de règles de la boîte de base d'*Andromeda's Edge* et appliquez les modifications suivantes.

- 1** **PLATEAU DE DÉPART** : pour 5 joueurs, piochez 10 tuiles Planète.
- 2** Nous vous recommandons de jouer une partie de durée moyenne ou longue, afin que chacun ait le temps de profiter de la Bordure. Réglez le marqueur Terminus à 60 ou 70 points.
- 3** Ajoutez les 3 nouvelles factions à celles du jeu de base au moment de la sélection par les joueurs : il s'agit des Nébulons des nuages, des Acolytes de l'Astre noir et des Krawl'n.

- 4** Ajoutez les 4 nouvelles améliorations de vaisseaux neutres aux piles formées lors de la mise en place.

- 5** L'étape Escalade n'est pas exempte de nouveautés : la tuile Le Néant, le paquet Événement Ombres du Néant et le Dragon du Néant, ainsi qu'un pillard de classe C qui leur est associé, se joignent à la fête ! Cette extension permet aussi de gagner des PV grâce aux nouveaux modules reliques et aux lunes antiques ! Pour plus d'informations quant à la mise en place de toutes ces innovations, consultez les sections qui suivent.



NOUVELLES FACTIONS

DE NOUVELLES FACTIONS ATTEIGNENT LA BORDURE D'ANDROMÈDE

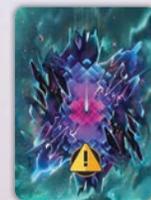
Alors que la guerre fait rage, de nouveaux arrivants se joignent à la bataille ! Les Nébulons des nuages, les Acolytes de l'Astre noir et les Krawl'n font désormais partie des factions jouables. Sillonneriez-vous les nébuleuses à la recherche de précieuses ressources ou préférerez-vous rôder parmi les bases de l'Alliance ? Peut-être choisirez-vous plutôt d'envahir les planètes de la Bordure grâce à la puissance de votre conscience collective ?

Pour en apprendre davantage à propos de ces factions, consultez le livret annexe d'*Andromeda's Edge*.

NOUVEAU PAQUET ÉVÉNEMENT

OMBRES DU NÉANT

Ombres du Néant comprend 10 cartes Événement, dont les effets dépendent de la proximité des vaisseaux. Nous recommandons ce paquet aux joueurs les plus aguerris, qui souhaitent se confronter à de nouveaux défis dynamiques.



Si vous choisissez ce paquet Événement, vous devrez utiliser la tuile Le Néant et le pillard Dragon du Néant durant votre partie.

! Seuls les joueurs en possession de vaisseaux à portée du Néant seront affectés par un Événement issu d'Ombres du Néant.

MISE EN PLACE

- Lorsque vous installez les régions, posez le Néant à l'endroit où le plateau affiche un . Les autres tuiles seront placées avant et après.
- Le Dragon du Néant est un pillard de classe C. Il se joint aux autres pillards de départ et est donc en jeu dès le début de la partie : posez-le sur le Néant.
- L'utilisation du Néant n'empêche pas l'ajout des autres tuiles Région spéciale.

LUNES ANTIQUES & MODULES RELIQUES

Les vestiges de la civilisation des Précurseurs regorgent de reliques antiques. D'après la légende, celles-ci recèlent un pouvoir mystique qui s'amplifie à mesure qu'on les accumule.

Vous pouvez choisir d'utiliser les 6 lunes antiques (*dos rose*) seules, ou de les associer aux lunes orphelines de la boîte de base (*dos turquoise*). Si vous alliez les deux :

- ◆ mélangez les 12 lunes, puis sélectionnez-en 4 au hasard et placez-en 2 par nébuleuse ;
- ◆ les joueurs effectuant un lancement vers une nébuleuse contenant 2 lunes ne peuvent en revendiquer qu'une.

Tous les modules reliques et 3 des lunes antiques affichent une icône Relique . À la fin de la partie, chaque joueur gagne des PV en fonction du nombre d'icônes Relique en sa possession.

Lunes antiques



Modules reliques



ICÔNE RELIQUE

Nombre de reliques

	1	2	3	4	5
PV	2	5	9	14	20

NOUVELLE RÉGION

ACTION DU NÉANT

Lorsque vous effectuez un lancement vers le Néant, lancez les dés de bataille du vaisseau déployé (par exemple, 3 dés pour votre croiseur lourd) et choisissez l'un des résultats. Nul besoin de sélectionner le plus élevé : il ne s'agit pas d'un affrontement. Ne suivez donc pas les étapes propres à ce dernier. **L'énergie** peut toutefois être déviée vers les armes afin d'octroyer davantage de dés, et il en va de même pour les cartes et effets altérant les dés ou le ciblage.

Gagnez le bénéfice correspondant au résultat choisi :

La capacité Distorsion ombrale du Dragon du Néant envoie des vaisseaux vers le Néant pendant une attaque de pillard... pour le meilleur comme pour le pire !

1

Gagnez 3 énergie

2

Piochez 2 cartes Stratégie

3

Gagnez 2 crédits

4

Avancez de 1 case sur n'importe quelle piste Progrès

5

Gagnez 1 amélioration de vaisseau

6

Gagnez 1 module disponible de votre choix



MODE SOLO - L'UNITÉ

LA LUTTE CONTRE L'UNITÉ ANDROMEDA'S EDGE : MODE SOLO

Dans votre recherche désespérée d'un endroit sûr où vous établir, vous avez mené votre faction jusqu'à la Bordure d'Andromède. Malheureusement, une sonde contrôlée par l'Unité vous y a tous suivis. À présent, votre ennemi envoie des vaisseaux sur place afin d'étendre son empire tyrannique. Vous êtes le seul obstacle qui se dresse sur son chemin. À moins que votre peuple n'établisse une présence assez importante à travers la Bordure, l'Unité s'emparera de tout et vous réduira à néant.

La lutte peut être menée en mode Solo (1 joueur contre l'Unité) ou à plusieurs (2 à 3 joueurs contre l'Unité). Les règles de base s'appliquent toujours, avec les exceptions mentionnées ci-après.

MISE EN PLACE

En mode Solo, effectuez la même mise en place que pour une partie à 2 joueurs. Si vous êtes 2 à 3 participants, faites comme s'il y en avait 1 de plus. Les modifications sont décrites ci-après.

STATION ET COMMANDANT DE L'UNITÉ

L'Unité utilise une Station spéciale, destinée à sa flotte, et une carte Commandant remplace sa carte Faction. Les neuf commandants sont répartis en 3 niveaux de difficulté.

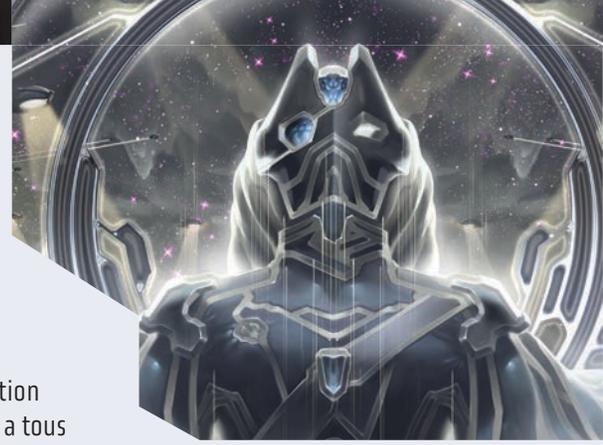


Chacun bénéficie de bonus de départ liés aux pistes Progrès, ainsi que d'un Gouvernail qui lui octroie d'autres avantages en jeu. Les commandants de niveaux 2 et 3 possèdent quant à eux une capacité spéciale unique. Sélectionnez un commandant pour votre partie et placez-le en haut de la station de l'Unité. Rangez les autres cartes Commandant dans la boîte.

MISE EN PLACE DE L'UNITÉ

Associez une couleur à l'Unité et disposez son matériel comme indiqué (la couleur par défaut est le blanc, mais toute couleur non utilisée par les joueurs conviendra).

- ◆ Posez tous les vaisseaux de l'Unité sur les emplacements de sa station.
- ◆ Placez 1 chef de l'Unité sur chaque base de l'Alliance de façon normale, mais n'en posez **aucun** sur une nébuleuse aléatoire. Au lieu de cela, mettez-les dans la zone Chefs de la station.
- ◆ Placez le dernier chef restant sur la première case du Gouvernail. Il sera considéré comme un **marqueur Gouvernail** jusqu'à la fin de la partie. Il n'est dès lors plus pris en compte par les règles, effets ou décomptes de points qui concernent les chefs.



- ◆ Placez les marqueurs de l'Unité sur la première case de chaque piste Progrès, puis avancez-les en fonction des bonus indiqués sur la carte Commandant.
- ◆ **Chefs corrompus** : choisissez 5 chefs d'une couleur non utilisée et placez-les dans la zone correspondante de la station de l'Unité. Cette dernière peut les utiliser comme s'ils lui appartenaient. 
- ◆ Séparez les cartes Action de l'Unité en 3 paquets (I, II et III), mélangez-les et posez-les sur les emplacements appropriés de sa station. Retournez la première carte de chaque paquet face visible.
- ◆ Mélangez les cartes Conflit de l'Unité et posez-les à côté de sa station.
- ◆ Mélangez les pions Amélioration de l'Unité et posez-les à côté de sa station.
- ◆ Placez la Sonde de l'Unité sur la planète située dans le coin supérieur gauche.
- ◆ Remplacez les 15 cartes Infrastructure par leurs variantes du mode Solo. Ces dernières comportent un bénéfice associé à l'implantation de cette Infrastructure par l'Unité. 
- ◆ Remplacez certaines cartes Événement, en fonction du paquet utilisé lors de cette partie, par leurs variantes du mode Solo (voir Événements, page 8).

L'Unité ne reçoit aucune carte Stratégie au début de la partie, mais en obtiendra par la suite.

Si vous intégrez les cartes Destinée, l'Unité en reçoit 2. Les joueurs ne doivent pas les voir. À la fin de la partie, elle effectue ses calculs en se basant sur la carte qui lui octroie le plus de points.

ORDRE DE JEU ET CONTRÔLE DE L'UNITÉ

MODE MULTIJOUEUR

Lorsque vous intégrez l'Unité à une partie à 2 ou 3 participants, déterminez l'ordre de jeu de façon normale. Ensuite, donnez le Contrôle au dernier joueur. L'Unité jouera **toujours** après la personne en sa possession. Posez les marqueurs PV de tout le monde (*y compris ceux de l'Unité*) sur les cases appropriées de la piste de victoire.

En mode Multijoueur, la position de l'Unité dans l'ordre du tour change au fil de la partie. **Au terme de la résolution d'un événement**, le détenteur du Contrôle le confie au joueur à sa gauche en déclarant « À toi le Contrôle ».

MODE SOLO

En mode Solo, le joueur prend tout de même le Contrôle : il lui rappelle que l'Unité l'a toujours à l'œil.

Il joue en premier, puis la partie se déroule comme s'il y avait 2 participants. Le marqueur PV du joueur est placé sur la première case de la piste de victoire, et celui de l'Unité sur la deuxième.



L'Unité joue toujours après la personne en possession du Contrôle.



DIFFÉRENCES LIÉES À L'UNITÉ

L'Unité met des bâtons dans les roues des participants en envahissant des régions, en affrontant des vaisseaux, en revendiquant des lunes, en gagnant des modules et en implantant des infrastructures. En revanche, certaines actions ne sont réalisables que par les joueurs et elle agira différemment de ces derniers dans plusieurs cas.

CHOIX

De nombreux choix de l'Unité sont déterminés par des règles précises, énoncées dans ce livret. Mais lorsqu'il faut trancher, la décision revient au détenteur du Contrôle.

RESSOURCES ET CARTES STRATÉGIE

L'Unité ne gagne et n'utilise pas ses ressources de la même manière que les joueurs. Elle n'obtient que des cartes Stratégie au cours de la partie, sous la forme d'une « main ». Cependant, **elle ne les joue jamais**. Dès qu'elle est sur le point d'acquérir une ressource, elle la défait si nécessaire (*par exemple si elle est volée à un autre joueur*) et prend la première carte du paquet Stratégie avant de la placer dans sa main (*illimitée*), face cachée. L'Unité ne paie aucun coût en ressources afin d'entreprendre des actions. Lorsqu'elle doit défausser une carte Stratégie ou en donner une à un joueur, elle se sert dans sa main.

LUNES

Quand l'Unité gagne un pion Lune, placez-le dans la zone Lunes & Pions de sa station. Lorsqu'elle obtient une lune de nébuleuse (*orpheline ou antique*) grâce à son Gouvernail ou après avoir effectué le lancement de son vaisseau scientifique, elle acquiert celle de la nébuleuse la plus à gauche. S'il n'en reste aucune, elle s'empare de n'importe quelle lune planétaire.

VAISSEAUX

L'Unité commence avec tous ses vaisseaux, et elle n'en construit aucun.

AMÉLIORATIONS

Lorsque l'Unité est sur le point de gagner une amélioration de vaisseau, elle gagne un pion Amélioration de l'Unité à la place. Piochez et révélez le prochain pion, puis posez-le face visible à côté de sa station. Tous octroient un bonus à utilisation unique ou un effet durable.

DÉGÂTS & RÉPARATIONS

Lorsqu'un vaisseau de l'Unité est endommagé, il est envoyé à la casse ; son croiseur lourd possède toutefois des boucliers et peut donc subir 1 dégat sans y être contraint. Si l'Unité doit endommager un module, choisissez n'importe quel module intact. Lorsqu'elle effectue une action Réparation, elle répare toujours un module aléatoire. Si tous ses modules sont intacts, elle peut alors réparer un vaisseau. Dans l'éventualité où elle n'a rien à réparer, elle gagne 1 PV, comme c'est le cas pour les joueurs.



MODULES



L'Unité peut gagner des modules mais ne les active pas. Dès qu'elle en obtient un, elle acquiert le moins cher de la colonne indiquée. Si aucun type n'est précisé, choisissez-en un du type dont elle possède le moins d'exemplaires. Placez-le dans la rangée appropriée de sa station et avancez d'une case sur la piste Progrès correspondante. Si besoin, posez des marqueurs Dégât dessus.

LANCEMENTS & DÉPLACEMENTS DE VAISSEAUX



Les vaisseaux de l'Unité ignorent certaines restrictions. Contrairement à ceux des joueurs, ils **peuvent toujours être lancés vers un endroit déjà occupé** (à l'image des chasseurs, grâce à leur capacité *Attaquer*). Ils peuvent également partager un emplacement avec d'autres véhicules de l'Unité. Aucun d'eux ne possède

Voyager : il leur est donc **impossible** de se rendre dans une nébuleuse.

Le vaisseau scientifique possède une capacité spéciale : en cas de lancement, l'Unité gagne aussitôt 1 pion Lune issu de la nébuleuse située le plus à gauche.



PISTES PROGRÈS

L'Unité avance sur les pistes Progrès et déclenche les effets indiqués de la même manière que les joueurs, à quelques exceptions près :



SCIENCE : quand l'Unité atteint une pile de pions Découverte, piochez-en 2 au hasard et placez-les dans sa zone Lunes & Pions.



INDUSTRIE : l'Unité gagne des pions Amélioration de l'Unité plutôt que des améliorations de vaisseau.



SUPRÉMIE : quand l'Unité atteint un pion Suprémie, placez-le dans sa zone Lunes & Pions.



COMMERCE : l'Unité gagne une quantité de PV basée sur le bonus de coffre-fort à la fin de la partie. Toutefois, seules ses cartes Stratégie comptent (avec une limite maximale de 15 cartes).



CIVILISATION : quand l'Unité atteint l'augmentation de la main, elle pioche 3 cartes Stratégie à la place.

INFRASTRUCTURES



Quand une action ou un effet de jeu permet à l'Unité de s'implanter, son infrastructure est édifée sur la planète non colonisée la plus à gauche. L'un de ses transports doit s'y trouver, et elle doit posséder la quantité de chefs requise. En revanche, elle ne paie aucun coût en ressources.



S'il n'y a aucun transport sur place ou que l'Unité ne détient pas assez de chefs, elle ne s'implante pas.

Lorsqu'une infrastructure est implantée, l'Unité gagne la carte associée, avance sur la piste indiquée et obtient des PV en fonction des chefs présents dans la région colonisée et les tuiles adjacentes (jusqu'à un maximum de 10 chefs).

Aussitôt après son implantation, l'Unité reçoit le bénéfice à utilisation unique indiqué ci-dessous, puis la carte Infrastructure est retournée face cachée.

◆ **OBSERVATOIRE** : l'Unité gagne 2 pions Découverte aléatoires, issus de la pile Découverte de l'Observatoire.



◆ **USINE** : l'Unité effectue 2 actions Réparation.



◆ **OBÉLISQUE** : l'Unité effectue 2 actions Réparation.



◆ **SPATIOPORT** : l'Unité gagne 1 module disponible au choix.



◆ **VILLE** : l'Unité gagne 1 module disponible au choix.



ÉVÉNEMENTS



Les effets de certains événements sont résolus différemment pour l'Unité. Les cartes citées ci-après subissent une modification lors des parties intégrant cet ennemi, qui ne gagne pas les effets spéciaux indiqués sur la carte, mais ceux listés ci-dessous.

AUBE GALACTIQUE

◆ **Bienvenue dans la flotte** : l'Unité gagne 1 module Industrie à la place.

◆ **Relique fragmentée** : l'Unité gagne 1 module Commerce à la place.

◆ **Déferlement d'énergie** : l'Unité gagne 1 module Science à la place.

CRÉPUSCULE COSMIQUE :

◆ **Effondrement catastrophique** : l'Unité reconstruit l'infrastructure détruite lors de sa prochaine action Infrastructure.

◆ **Anomalie temporelle** : l'Unité ignore cet effet.

OMBRES DU NÉANT :

◆ **Émergence des Ténèbres** : l'Unité gagne 1 module au choix à la place.



DÉROULEMENT D'UN TOUR DE L'UNITÉ

La Sonde de l'Unité vous poursuit à travers toute la Bordure !

L'Unité joue toujours après le détenteur du Contrôle.

SONDE DE L'UNITÉ

Chaque fois que vous effectuez le lancement d'un vaisseau vers une planète ou une base de l'Alliance (pas une nébuleuse), déplacez la Sonde jusqu'à la région active. Elle ne bouge ni pendant le tour de l'Unité, ni durant votre rappel vers la station.



LANCEMENT DE L'UNITÉ

NIVEAU 1 **LANCER DU D6** - Le résultat détermine quelle carte Action et quelle section de la Baie de lancement de l'Unité sont utilisées pendant ce tour. S'il n'y a plus aucun vaisseau à l'emplacement désigné, l'Unité n'effectue aucun lancement et entreprend un rappel vers la station.

NIVEAU 2 **LANCEMENT DU VAISSEAU** - Sélectionnez le premier vaisseau de la section obtenue dans l'ordre alphabétique, puis effectuez son lancement vers la région indiquée par la carte Action. Certaines cartes désignent une région spécifique, d'autres un emplacement lié à la position de la Sonde.



Si aucune région n'est atteignable ou ne correspond à la description, effectuez le lancement du vaisseau vers celle qui contient la Sonde.

LANCEMENT DE L'UNITÉ

- | | |
|--------------------------|----------------------|
| 1 Lancer du D6 | 5 Action spéciale |
| 2 Lancement du vaisseau | 6 Attaque de pillard |
| 3 Résolution de l'action | 7 Bataille |
| 4 Recrutement | 8 Défausse |

NIVEAU 3 **RÉSOLUTION DE L'ACTION** - L'Unité résout l'action de la région comme suit.

- ◆ **PLANÈTE, REVENDICATION DE LUNE** - Lorsque l'Unité effectue un lancement vers une planète, placez le prochain pion Lune disponible de cette région dans la zone Lunes & Pions. S'il n'y en a plus, elle gagne 1 carte Stratégie à la place.
- ◆ **BASE DE L'ALLIANCE, AUCUNE ACTION** - L'Unité n'effectue pas l'action décrite sur la base de l'Alliance. Au lieu de cela, déplacez le marqueur Gouvernail d'une case en sens horaire. Elle gagne le ou les bonus indiqués dessus.

1 L'Unité lance un dé et détermine une section

2 Lancement du premier vaisseau dans l'ordre alphabétique

3 Résolution de l'action de la région

Cette carte Action résout la base de l'Alliance Champ d'Odessa.



Marqueur Gouvernail de l'Unité (n'importe quel chef)

NIVEAU 4 **RECRUTEMENT DE CHEFS ET OBTENTION DE RESSOURCES GRATUITES** - Déplacez tous les chefs de l'Unité situés dans des régions occupées par ses vaisseaux jusqu'à sa station. S'il y a une ressource bonus dans l'une de ces régions, rangez-la dans la boîte : l'Unité gagne une carte Stratégie à la place.

NIVEAU 5 **ACTIONS SPÉCIALES** - Agissez en fonction des icônes spéciales apparaissant dans le coin supérieur gauche de la carte de l'Unité.

 **INFRASTRUCTURE** - L'Unité implante une infrastructure, si possible.

 **ÉVÈNEMENT** - Faites avancer le marqueur Événement sur le plateau associé.

 **RÉPARATION** - L'Unité effectue 1 réparation.

NIVEAU 6 **ATTAQUE DE PILLARD** - Vérifiez s'il y a un pillard à portée.

NIVEAU 7 **BATAILLE** - Si la région active contient des adversaires, une bataille a lieu.

NIVEAU 8 **DÉFAUSSE** - Défaussez la carte Action utilisée et révélez la première carte du paquet pour la remplacer. S'il est épuisé, remélangez la défausse pour former un nouveau paquet.

RAPPEL VERS LA STATION DE L'UNITÉ

NIVEAU 1 **INFRASTRUCTURE** - L'Unité implante une infrastructure, si possible.

EXEMPLE

L'Unité cherche à s'implanter sur la planète non colonisée la plus à gauche. Dans ce cas, elle utilise son transport et bâtit une ville sur la planète glacière.



NIVEAU 2 **GOVERNAIL** - Pour chaque vaisseau de l'Unité présent dans les régions d'Andromède et la Barge de réparation, faites progresser le marqueur Gouvernail d'une case en sens horaire. À chacune de ses avancées, l'Unité gagne le ou les bonus indiqués sur le Gouvernail. Si l'un de ses vaisseaux est réparé et déplacé jusqu'à la Barge de réparation pendant cette phase, avancez de nouveau le marqueur.

EXEMPLE

L'Unité possède 2 transports : 1 sur le plateau et 1 dans la Barge de réparation. Son marqueur Gouvernail avance donc de 2 cases. Elle gagne 1 module Civilisation, puis 1 module Industrie, et effectue enfin 1 réparation.

RAPPEL DE L'UNITÉ

1 Infrastructure

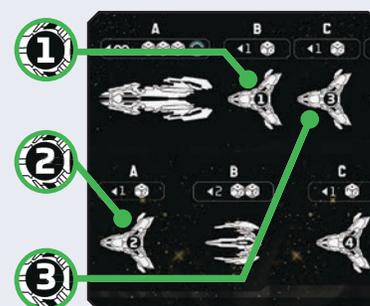
2 Gouvernail

3 Casse

4 Rappel

NIVEAU 3 **CASSE** - L'Unité gagne 2 PV par vaisseau en sa possession présent dans la casse, mais pas dans la Barge de réparation.

NIVEAU 4 **RAPPEL** - Rappelez les vaisseaux de l'Unité vers les sections appropriées de sa Baie de lancement. Agencez les transports de sorte qu'ils se trouvent sur les emplacements associés aux chiffres les moins élevés. Retirez aussi les dégâts de son croiseur lourd, le cas échéant.



L'UNITÉ LORS D'UNE BATAILLE

DIFFÉRENCES LORS D'UNE BATAILLE INCLUANT L'UNITÉ

NIVEAU 1 **ESCALADE** - Tous les vaisseaux de l'Unité à portée se joignent à la bataille, à l'exception des transports situés sur des planètes non colonisées, qui y restent. Son croiseur lourd étant doté d'une portée infinie, il participe à tous les affrontements depuis n'importe où.

NIVEAU 2 **DIPLOMATIE** - L'Unité utilise un paquet spécial de cartes Conflit. Il ne s'agit pas de cartes Stratégie : elles ne sont donc jamais mélangées à ces dernières. Lorsque c'est à son tour de jouer pendant l'étape Diplomatie, piochez et résolvez une carte Conflit.



Le croiseur lourd de l'Unité fera tout son possible pour réduire vos forces à néant !



L'UNITÉ LORS D'UNE BATAILLE

- 1 Escalade
- 2 Diplomatie
- 3 Préparatifs de bataille
- 4 Lancer de dés
- 5 Issue
- 6 Endommagement des vaisseaux

PAS D'OPÉRATIONS STRATÉGIQUES

Pendant l'étape Issue, l'Unité ne gagne aucun bonus d'Opérations stratégiques si elle perd une bataille.



DERNIER TOUR DE L'UNITÉ

Lors de son dernier tour, l'Unité effectue toujours un rappel vers sa station, à moins que tous ses vaisseaux ne soient présents dans sa Baie : dans ce cas, elle entreprend un lancement.





Relique (décompte en fin de partie)



Le Néant



Unité



Emplacement de la Sonde



Lancez le vaisseau de l'Unité ici



Lancez le vaisseau de l'Unité sur la planète non colonisée la plus à gauche



Lune de nébuleuse (orpheline ou antique)



Coût annulé (utilisé comme une lune) : ne dépensez rien pour gagner le rendement

DÉCOMPTE DE L'UNITÉ



COMME POUR LES JOUEURS



SI INCLUS DANS LA PARTIE



UNITÉ SEULEMENT

À la fin de la partie, l'Unité obtient des PV en fonction des données suivantes.

◆ **PISTES** : positions sur chacune des 5 pistes Progrès.

◆ **INFRASTRUCTURES** : PV gagnés en fonction de l'avancement sur la piste (I, II ou III).

◆ **QUASAR/VORTEX** : PV bonus gagnés en fonction des infrastructures adjacentes.

◆ **DÉGÂTS** : -2 PV par module endommagé.

◆ **PIONS LUNE** : +2 PV par pion.

◆ **PIONS DÉCOUVERTE ET SUPRÉMATIE** : +3 PV par pion.



◆ **COFFRE-FORT** : l'Unité gagne 0, 1 ou 2 PV par carte Stratégie (15 maximum) en fonction de sa position sur la piste Commerce.



◆ **RELIQUES** : l'Unité obtient 2/5/9/14/20 PV selon qu'elle possède 1/2/3/4/5 reliques.



◆ **CHEFS** : 1 PV par chef présent sur la station.



◆ **DESTINÉE** : basez-vous uniquement sur la meilleure des 2 cartes Destinée de départ.

Si votre score final est supérieur à celui de l'Unité, vous la chassez et prenez le contrôle de la Bordure. Dans le cas contraire, c'est elle qui assoit sa domination : elle vous remercie pour les infrastructures que vous avez implantées, mais se passera désormais de vos services.

© Cardboard Alchemy Tous droits réservés

Édition française par Lucky Duck Games,

ul. Zielińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.

TRADUCTION : Léna Geynet

MAQUETTE : Valentin Debret

RELECTEUR ET RESPONSABLE ÉDITORIAL : Elric Rozet

DISTRIBUTION : Davy Spychala

MARKETING ET ÉVÉNEMENTIEL : Guillaume Poueys, Théo Vitte

