

? Invasion

- Plus aucun vaisseau ne doit se situer sur l'orbite système ou sur l'orbite planétaire de la planète convoitée pour faire une invasion
- S'il s'agit de la première attaque, mettre un marqueur résistance au même niveau que le marqueur population
- L'attaquant compare sa puissance offensive avec la puissance défensive de la planète 3 cas:
 - Inférieur, le vaisseau attaquant est détruit
 - Egal, le vaisseau attaquant fait retraite
 - Supérieur, la planète perd de la résistance selon la différence entre puissance offensive et défensive
- Déplacer le marqueur résistance, si celui-ci arrive à 0, l'invasion est réussie

? Probabilités

3%		★
30%		★
25%		☆
14%		●
11%		●
6%		●
3%		☆☆
8%	-	◎

? Technologies

Déplacement Autonomie Vitesse Subluminique	Combat Invasion Armement Défense
10€ — 2 20€ — 3	4 — 30€ 5 — 40€
Adaptabilité Stabilité Heuristique	Revenus Productivité Infrastructure Economie
Habitabilité	

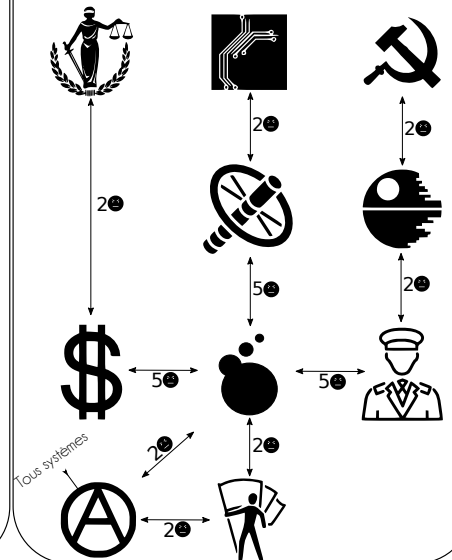
? Conditions victoire

- *Victoire économique
plus de 600 accumulé au coffre
- *Victoire technologique
découverte de toutes les
- *Victoire militaire
Destruction de
- *Victoire conquête
Colonisation COMPLETE de CHAQUE TYPE de planète
- *Victoire au score
A l'issue du nombre de tours échu fixé en début de partie (ou pas), celui qui possède le plus de gagne. Si égalité comparez
- *Victoire sur faillites
Si tout les autres empires sont en faillite (>2 joueurs)
- *Victoire vivante
Le joueur a colonisé 5 planètes vivantes

? Mise en place

- Mise en place du plateau
- Choisir un emplacement sur le plateau
- Choisir une race
- Choisir une carte
- Choisir une carte
- Choisir une carte
- Tirer au sort le système planétaire initial
- Prendre un et le positionner sur

? Politique



? Type de vaisseaux

Eclaireur (x1 début partie)	8⚡
	Vitesse +3
Croiseur	Revente 4
	12⚡
	Vitesse +0
Transport	Revente 6
	20⚡
	Vitesse -3*
	Revente 10

*supérieure ou égal à 1

? Ordre du tour

- Phase ressources
Déménagement possible de
Changement possible de
Calcul de et de la
- Phase recherche
Si x10€ gain d'un point de technologie à dépenser
- Phase construction
Choisir de construire ou infrastructure niv 1-2 si la file de construction est vide, sinon ajuster le marqueur ⚡
- Phase déplacement
Déplacement des et combats
Changement du jeton premier joueur dans le sens horaire
- Phase entretien
Mouvementer les marqueurs
Payer l'entretien selon le en vigueur.
Pénalités sur et non payés
Abandon de planète +5

? Révélation

- Tirer au sort le type d'étoile
- Tirer au sort le nombre de planètes dans le système
- Tirer au sort le type de chaque planète

La révélation partielle correspond à l'étape 1 seule

Avec 2 dés 6 faces

