

# AGE OF GALAXY

Le Croissant d'Argent, une galaxie découverte lors d'une récente expédition interstellaire, regorge de ressources et de reliques mystiques. De nombreuses civilisations affluent de toute part dans l'optique de satisfaire leurs propres intérêts. Tensions, méfiance et agressivité s'intensifient. Saurez-vous forger votre propre alliance de factions et faire les meilleurs choix pour régner sur le plus grand empire de ce nouvel Âge de la Galaxie?

## LIVRET DE RÈGLES



**1** **PLATEAU PRINCIPAL**



# MATÉRIEL

pour  
ne de  
choix  
et 1

**NOMMER**

Prérequis : 1

Dépensez 3 sur un emplacement vide pour gagner le nombre de indiqués.



**5 JETONS PLANÈTE**



**9 JETONS EXPLORATION**



**4 JETONS ORDRE DU TOUR**



**4 JETON +20/+40**  
1 de chaque couleur



**24 JETONS INFLUENCE**  
18x de valeur 1  
6x de valeur 3



**24 JETONS INNOVATION**  
18x de valeur 1  
6x de valeur 3



**24 JETONS RELIQUE**  
18x de valeur 1  
6x de valeur 3



**4 MARQUEURS PRODUCTIVITÉ**



**36 CROISEURS**

9 de chaque couleur



**64 DISQUES ACTION**

16 de chaque couleur



**4 MARQUEURS CREDITS**



**4 MARQUEURS FORCE**

Si vous vous retrouvez à court de jetons Relique, Innovation ou Influence, utilisez les substituts de votre choix. Les Croiseurs et les disques Action sont quant à eux limités et les joueurs ne peuvent pas en gagner davantage.



**1 MARQUEUR FLOTTE GALACTIQUE**




**1 DÉ**  
uniquement pour le mode Solo avancé







**5 FICHES SCENARIO**  
uniquement pour le mode Solo avancé

# SYMBOLES





**Crédit** – Ressource utilisée lors des actions **COLONISER**, **DÉVELOPPER**, **FABRIQUER**, **RECHERCHER** et **RÉCUPÉRER**. Les joueurs ne peuvent jamais avoir plus de **12** .




**Productivité** – Indique le nombre de  que vous gagnez lors de chaque **Phase de Production**. Les joueurs ne peuvent jamais avoir plus de **12** . À tout moment de son tour, un joueur peut dépenser **2**  pour gagner **1**  (autant de fois qu'il le souhaite).





**Force** – Détermine le nombre de  (Croiseurs) qu'un joueur peut conserver à la fin de la **Phase de Guerre**. Elle sert aussi à départager les joueurs pendant la **Phase de Guerre**. Les joueurs ne peuvent jamais avoir plus de **12** .





**Croiseur** – Ressource utilisée lors de l'action **EXPLORER** et lors de la **Phase de Guerre**. Un joueur peut avoir au maximum **5**  dans sa réserve. Lorsqu'un joueur gagne un Croiseur, il en prend un de sa couleur dans la réserve générale.





**Innovation** – Ressource utilisée lors des actions **RECHERCHER** et **RÉCUPÉRER**. À tout moment de son tour, un joueur peut dépenser **1**  pour gagner **1**  (autant de fois qu'il le souhaite).



**Influence** – Ressource utilisée lors des actions **NOMMER** et **COMMERCER**. À tout moment de son tour, un joueur peut dépenser **1**  pour gagner **1**  (autant de fois qu'il le souhaite).



**Prestige** – Chaque Prestige vaut **1**  (Point de Victoire). Chaque fois qu'un joueur gagne **1**  ou plus, il avance son disque sur la piste Prestige. S'il dépasse 20, il place son jeton « +20/+40 » sur la case dédiée à droite de la piste Prestige, face +20 visible. Il replace ensuite son disque sur la case 0. S'il dépasse 40, il retourne son jeton « +20/+40 » face +40 visible et replace son disque sur la case 0.



**Point de Victoire** – Le joueur qui a le plus de Points de Victoire à la fin de la partie l'emporte.



**Relique** – Chaque Relique rapporte **1** .



**Technologie Primaire** – Capacité qui peut être débloquée par l'action **RECHERCHER**.




**Technologie Avancée** – Capacité avancée disposant d'un coût plus élevé et qui peut être débloquée par l'action **RECHERCHER**.




**Action gratuite** – Action qui peut être effectuée autant de fois que vous le souhaitez et à tout moment de chacun de vos tours.

**Rappel** : Une Planète est contrôlée par le propriétaire du disque Action qui est placé sur cette Planète.



**Planète Colonisée** – Chaque Planète Colonisée rapporte **1**  à la fin de la partie.



**Planète Développée** – Chaque Planète Développée rapporte **2**  à la fin de la partie.



**Planète Conquise** – Son propriétaire initial en perd le contrôle : **plus personne ne la contrôle**.



**Planète** – En fonction du nombre de joueurs, recouvrez ce symbole d'un jeton Planète au hasard, face visible.



**Jeton Exploration** – Lors de la révélation d'une nouvelle carte Système (lors de la mise en place et lors de la Phase Galactique), en fonction du nombre de joueurs, recouvrez ce symbole d'un jeton Exploration au hasard, face cachée. Ces jetons sont accessibles par l'action **EXPLORER**.

# SOMMAIRE

## PLANÈTES



Glacée



Désertique



Océanique



Volcanique



Forestière



Stérile

## IDÉOLOGIES

Culturalisme Diplomatique Industrialisme Militarisme Scientisme



<b>MATÉRIEL</b> .....	2-3
<b>SYMBOLES</b> .....	4-5
<b>SOMMAIRE</b> .....	5
<b>MISE EN PLACE</b> (exemple pour 2 joueurs) ....	6-7
<b>DÉROULEMENT</b> .....	8-17
• <b>Phase de Production</b> .....	8
• <b>Cartes Faction</b> .....	8-9
• <b>Phase d'Actions</b> .....	8-14
• Explorer.....	10
• Commercer.....	10
• Rechercher.....	11
• Fabriquer.....	12
• Récupérer.....	12
• Recycler.....	12
• Coloniser.....	13
• Développer.....	14
• Nommer.....	14
• <b>Phase de Guerre</b> .....	15
• <b>Phase Galactique</b> .....	16
• <b>Fin de partie &amp; Décompte</b> .....	17
<b>CRÉDITS</b> .....	17
<b>VARIANTES</b> .....	18
<b>TECHNOLOGIES</b> .....	19

# MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau principal au centre de la table.
- 2 Piochez 3 cartes Commerce et placez-les au-dessus du plateau principal, face visible. Rangez les autres cartes Commerce dans la boîte.
- 3 Déterminez l'ordre des joueurs. Le premier joueur est la dernière personne à avoir gagné à *Age of Galaxy*. Pour votre première partie, déterminez le premier joueur au hasard. Les autres joueurs, dans le sens horaire, prennent les jetons Ordre du Tour correspondants.
- 4 Dans les parties de 1 à 3 joueurs, certains emplacements Action ne sont pas accessibles. En fonction du nombre de joueurs, placez des disques Action d'une couleur non jouée sur les emplacements indiqués du plateau principal et des cartes Commerce. Par exemple, à 2 joueurs, recouvrez les emplacements 3+ et 4.
- 5 Formez la Galaxie en alignant 5 cartes Système aléatoires (les deux cartes les plus à gauche sont placées face visible et les autres sont placées face cachée) en dessous du plateau principal.
- 6 Placez le jeton Flotte Galactique en haut de la carte Système la plus à gauche.
- 7 Placez ensuite aléatoirement des jetons Planète face visible et des jetons Exploration face cachée sur les symboles et correspondants, en fonction du nombre de joueurs.
- 8 Placez les disques Action et les Croiseurs aux couleurs des joueurs dans une réserve générale. Rangez dans la boîte tous les disques Action et les Croiseurs des couleurs inutilisées.
- 9 Placez les jetons restants dans la réserve générale.

## Chaque joueur :

- 10 Place un plateau Tech et une carte Astuce devant lui.
- 11 Place un disque Action de sa couleur sur la case « 0 » de la piste Prestige (le disque du premier joueur est placé au sommet, celui du deuxième joueur en dessous, etc.) sur le plateau principal.
- 12 Place un marqueur Crédits et un marqueur Force sur la case « 0 » de la piste de son plateau Tech, ainsi qu'un marqueur Productivité sur la case « 3 ».
- 13 Pioche 7 cartes Faction. Après avoir pris connaissance de ces cartes, il peut une fois en défausser jusqu'à 3 et en repiocher autant.

**Remarque :** Les joueurs ne gagnent pas d'autres cartes Faction pendant la partie. Les joueurs expérimentés peuvent essayer la variante « **Sélection des cartes Faction** » (p. 18).

- 14 Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit une carte Faction de sa main et la joue devant lui pour commencer à forger son Alliance : il gagne son bonus de départ, indiqué en haut à gauche de la carte, et résout tous les autres effets immédiats.



**4** MARCHANDISES INTERDITES

**2** SYNDICAT INDUSTRIEL

PARTAGE DE CONNAISSANCES

**FABRIQUER**  
Dépensez n'importe quelle quantité de pour gagner pour chaque dépensés.

**RÉCUPÉRER**  
Dépensez et autant de fois que vous le souhaitez pour gagner à chaque fois.

**RECYCLER**  
Gagnez .

**COLONISER**  
Dépensez autant de que votre nombre de . Placez un sur la Planète choisie. Gagnez les ressources indiquées.

**DÉVELOPPER**  
Dépensez pour placer sur l'une de vos . Gagnez et, au choix soit soit et .

**NOUVEAU**  
**4**  
Prérequis :   
Dépensez . Placez un sur un emplacement vide pour gagner le nombre de indiqués.

7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

**7**

**10**

**MISSILE À ANTIMATIÈRE**  
Gagnez immédiatement.

**CANNON À PLASMA**  
Gagnez et immédiatement.

**CANNON LASER**  
Gagnez immédiatement.

**PHASE DE PRODUCTION**  
Tous les joueurs simultanément.  
1. Prenez diques Action.  
2. Gagnez selon votre .  
3. Prenez .  
4. Résolvez tous les effets qui s'activent à la fin de la Phase de Production.

**PHASE D'ACTION**  
Effectuez action pour tour. Vous pouvez également jouer une carte Faction et résoudre ses actions gratuites .  
OU  
Si vous n'avez plus de dique Action, vous passez. Continuez jusqu'à ce que tous les pouvoirs aient passé.

À tout moment, vous pouvez échanger des ressources contre des Crédits .

**13**

**10**

**BOULIERS PLANÉTAIRES**  
Gagnez immédiatement. Toutes vos sont Protégées.

**TECHNOLOGIE**  
Gagnez immédiatement. Toutes vos sont Protégées.

**MISSILE À ANTIMATIÈRE**  
Gagnez immédiatement.

**INGÉNIEURIS AVANCÉS**  
Gagnez immédiatement. Chaque fois que vous **RECYCLEZ**, vous pouvez dépenser de moins.

**SCANNER HYPERSPATIAL**  
Gagnez immédiatement. Chaque fois que vous **EXPLORÉZ**, gagnez .

**CANNON À PLASMA**  
Gagnez et immédiatement.

**TERMOFORMATION**  
Gagnez immédiatement. D'iciormais, vous pouvez **COLONISER**.

**PROPELLSION CONSCIENCE**  
Toutes les Planètes et "X" à carte à droite de sont à portée pour vous.

**CANNON LASER**  
Gagnez immédiatement.

**ALLIANCE**

**PHASE DE PRODUCTION**  
Tous les joueurs simultanément.  
1. Prenez diques Action.  
2. Gagnez selon votre .  
3. Prenez .  
4. Résolvez tous les effets qui s'activent à la fin de la Phase de Production.

**PHASE D'ACTION**  
Effectuez action pour tour. Vous pouvez également jouer une carte Faction et résoudre ses actions gratuites .  
OU  
Si vous n'avez plus de dique Action, vous passez. Continuez jusqu'à ce que tous les pouvoirs aient passé.

À tout moment, vous pouvez échanger des ressources contre des Crédits .

**14**

**PORTABLE MULTITRAIRE**  
Gagnez immédiatement par que vous avez.

**MATOS DE COMBAT**  
Vous pouvez dépenser pour gagner .

**8**

**9**

**3**

**2**




# DÉROULEMENT

La partie se déroule en 5 manches, chacune composée de 4 phases, jouées dans l'ordre suivant :

- Phase de Production
- Phase d'Actions
- Phase de Guerre
- Phase Galactique

La **Phase de Guerre** est ignorée lors de la manche 1.

## PHASE DE PRODUCTION

1. Chaque joueur prend 3 disques Action de sa couleur et les place dans sa réserve personnelle.
2. Il gagne autant de  que son niveau de .
3. Il perd ensuite **1** .
4. Tous les joueurs résolvent simultanément tous les effets des cartes Faction de leur Alliance qui s'activent à la fin de la **Phase de Production**.


## PHASE D' ACTIONS

Les joueurs, dans l'ordre du tour, effectuent 1 action à tour de rôle. Leurs actions peuvent être affectées par des Technologies ou des cartes Faction présentes dans leurs Alliances.

Les joueurs répètent ce processus dans l'ordre du tour jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de disques Action. Si un joueur n'a plus de disque Action au début de son tour, il doit passer son tour. Le nombre de tours effectués par chaque joueur au cours d'une manche peut varier au cours de la partie.

La Phase d'Actions se termine lorsque tous les joueurs ont passé.

En plus de résoudre des actions, les joueurs peuvent également effectuer les actions suivantes à tout moment de leur tour :

- Jouer 1 carte Faction de leur main.
- Effectuer des actions gratuites ().

Chaque action non gratuite exige que le joueur place un disque Action sur un emplacement spécifique. Les différentes actions sont décrites en détail aux pages suivantes.



- 1 Nom de la Faction
- 2 Bonus de Départ
- 3 Soutien Immédiat
- 4 Idéologie
- 5 Biome
- 6 Capacités et Technologies

# CARTES FACTION

À chaque tour, en plus de la résolution d'UNE action et d'actions gratuites, les joueurs peuvent jouer UNE carte Faction en tant que, au choix :

- Faction de leur Alliance
- Véritable Idéologie Dominante
- Soutien Immédiat
- Biome (pendant une action **COLONISER** uniquement)

**En tant que Faction de son Alliance (3 Factions au maximum, y compris celle choisie lors de la mise en place) :**

- Le joueur place la carte Faction dans l'un des emplacements au bas de son plateau Tech.
- Le joueur gagne le bonus de départ de la carte jouée, puis résout ses éventuels effets immédiats.
- Le joueur gagne les capacités de la carte jouée et peut dorénavant utiliser son Biome pour **COLONISER** des Planètes du type correspondant jusqu'à la fin de la partie.

Une fois qu'une carte Faction a été jouée dans une Alliance, elle ne peut plus être remplacée ou défaussée.

L'Idéologie de la carte Faction est importante pour déterminer l'Idéologie Dominante au sein de votre Alliance. À la fin de la partie, les joueurs gagnent des 🚀 pour leur Idéologie Dominante, celle représentée par le plus grand nombre de cartes Faction au sein de leur Alliance. En cas d'égalité, le joueur n'a pas d'Idéologie Dominante.

**En tant que Véritable Idéologie Dominante :**

Une fois par partie, un joueur peut supplanter son Idéologie Dominante par une Véritable Idéologie Dominante.

- Le joueur glisse la carte Faction sous le côté gauche de son plateau Tech, afin que seule la section Idéologie soit visible (comme illustré ci-dessous).
- Tous les autres effets de cette carte sont ignorés.
- L'Idéologie de cette carte devient l'Idéologie Dominante du joueur, qui ne tient plus alors compte des Idéologies des autres Factions de son Alliance (voir l'exemple ci-dessous).

**En tant que Soutien Immédiat :**

Le joueur bénéficie du Soutien Immédiat de la carte jouée, puis la défausse.

**En tant que Biome :**

Lors de la résolution d'une action **COLONISER**, le Biome de la carte jouée offre au joueur, pour cette action uniquement, l'accès à une Planète de ce type (voir **COLONISER**, p. 13).



**Exemple :**

L'Alliance de Yann est constituée de 2 Factions 🌱 et 1 Faction 🧠. Il joue 1 carte Faction à gauche de son plateau et la glisse en tant que Véritable Idéologie Dominante : son Idéologie Dominante est désormais 🧠. Les autres effets de la carte sont ignorés.

# DÉTAIL DES ACTIONS

## EXPLORER

**Coût : 1** ⬆️

**Prérequis :** Vous devez posséder au moins 1 ⬆️.

Pour résoudre l'action **EXPLORER** :

- Placez un disque Action sur un emplacement de la section **EXPLORER** du plateau principal. Il n'y a pas de limite au nombre de disques Action empilés sur ...
- Dépensez 1 ⬆️.
- Révélez un ✨ À portée (de votre choix), gagnez les ressources qui y sont indiquées, puis défaussez-le.

Les disques Action placés sur le plateau principal pour **EXPLORER** sont remis dans la réserve générale à la fin de la manche.



**Exemple :**

**Gautier** souhaite **EXPLORER**. Il place son disque Action sur un emplacement de la section **EXPLORER** du plateau principal et dépense 1 ⬆️. Il révèle ensuite un ✨ À portée et gagne les 3 ⬆️ et 2 ⬆️ indiqués. Enfin, il défausse le ✨.

## COMMERCER

**Coût : Indiqué sur les cartes Commerce.**

Pour résoudre l'action **COMMERCER** :

- Placez un disque Action sur un emplacement disponible de la carte Commerce choisie. Si aucun emplacement n'est disponible sur la carte Commerce, la carte ne peut pas être choisie. Il n'y a pas de limite au nombre de disques Action empilés sur ...
- Dépensez les ressources requises à gauche de la flèche pour gagner celles indiquées à droite. Vous ne pouvez effectuer qu'un seul échange par action **COMMERCER** (même si la carte indique plusieurs options séparées par un «/»). Si un joueur n'a pas assez de ressources, il ne peut pas placer un disque Action sur un emplacement disponible uniquement pour le bloquer.



Cette action permet d'échanger des ressources. Remplir tous les emplacement ● d'une carte Commerce déclenche un Âge d'Or (p. 16).



**Exemple :**

**Yann** souhaite **COMMERCER**. Il place son disque Action sur la carte Commerce **Partage de Connaissances**, puis dépense 3 ⬆️ pour gagner 2 ⬆️.

## RECHERCHER

Coût :  : 3  / 1   : 3  et 1  / 2 

### Technologies disponibles :

Au début de la partie, chaque joueur n'a accès qu'à 3 Technologies : **Terraformation**, **Propulsion Luminique** et **Canon Laser**.

Les Technologies des rangées médiane et supérieure ne sont accessibles qu'une fois leur liaison déverrouillée par une Technologie de la rangée inférieure. Les Technologies de la rangée supérieure ne nécessitent en prérequis qu'une seule Technologie de la rangée médiane pour déverrouiller leur liaison.

Par exemple, si vous avez Recherché **Canon à Plasma**, **Xénologie** et **Missile à Antimatière** deviennent toutes deux disponibles.



Pour résoudre l'action **RECHERCHER** :

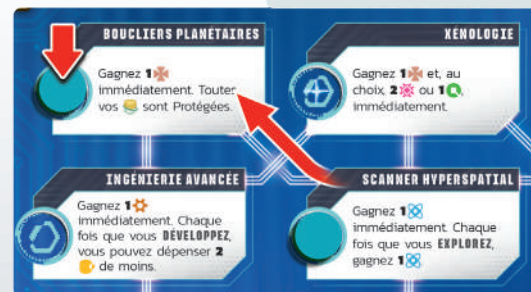
- Placez un disque Action sur un emplacement vide d'une Technologie accessible sur votre plateau Tech ou sur une carte Faction de votre Alliance.
- Dépensez les ressources requises.
- Résolez les effets immédiats de la Technologie recherchée.



Certaines cartes Faction disposent de Technologies uniques. Celles-ci sont toujours des .



### Exemple 1 :

**Yann** veut **RECHERCHER** les **Boucliers Planétaires** puisqu'il a déjà recherché le **Scanner Hyperspatial**. Il place son disque Action sur l'emplacement vide de la Technologie **Boucliers Planétaires** sur son plateau Tech. Il dépense ensuite 3  et 1 .



**Exemple 2 : Sandrine** veut **RECHERCHER** le **Télescope d'Espace Lointain** de la carte **Voicavus** de son Alliance. Elle place son disque Action sur l'emplacement vide de la carte Faction et dépense 3  et 1 .

## FABRIQUER

**Coût : 2** pour chaque fabriqué.

Pour résoudre l'action **FABRIQUER** :

- Placez un disque Action sur un emplacement disponible de la section **FABRIQUER** du plateau principal. Il n'y a pas de limite au nombre de disques Action empilés sur ...
- Dépensez n'importe quelle quantité de pour gagner 1 pour chaque 2 dépensés.

Chaque joueur peut avoir jusqu'à 5 en même temps dans sa réserve personnelle.

L'action **FABRIQUER** est la principale source de , qui sont utilisés pour l'action **EXPLORER** et pendant la **Phase de Guerre**.



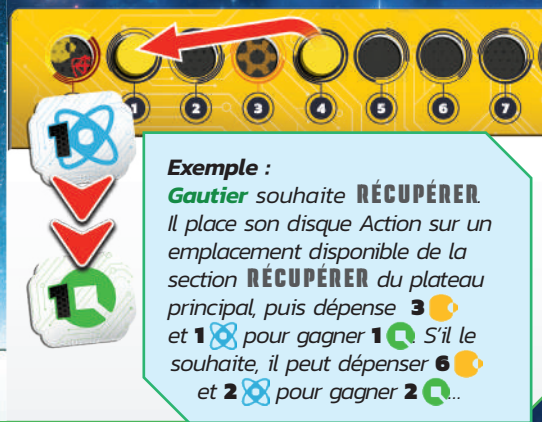
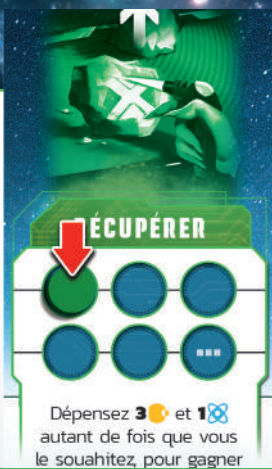
## RÉCUPÉRER

**Coût : 3** et 1 pour chaque récupérée.

Pour résoudre l'action **RÉCUPÉRER** :

- Placez un disque Action sur un emplacement disponible de la section **RÉCUPÉRER** du plateau principal. Il n'y a pas de limite au nombre de disques Action empilés sur ...
- Dépensez 3 et 1 autant de fois que vous le souhaitez pour gagner 1 à chaque fois.

Chaque rapporte 1 à la fin de la partie.



## RECYCLER

**Coût : Aucun.**

Pour résoudre l'action **RECYCLER** :


- Placez un disque Action sur un emplacement disponible de la section **RECYCLER** du plateau principal. Il n'y a pas de limite au nombre de disques Action empilés sur ...
- Gagnez 1.





# COLONISER

**Coût :** Autant de  que le nombre de  du joueur avant cette action.



**Prérequis :**

- La Planète est à portée (voir ci-dessous).
- La Planète est vide : il n'y a ni disque Action ni  présent.
- La Planète est d'un Biome colonisable (voir ci-contre).

Pour résoudre l'action **COLONISER** :

- Dépensez autant de  que votre nombre de .
- Placez un disque Action sur la Planète choisie.
- Gagnez les ressources indiquées.

## À portée

Tous les éléments de jeu présents sur la carte Système avec le marqueur Flotte Galactique () et sur les cartes à sa gauche sont **À portée**. Les éléments de jeu à droite du marqueur Flotte Galactique () sont Hors de portée, à moins que le joueur n'ait recherché la Technologie **Propulsion Luminique**.

## Biome


Un joueur peut **COLONISER** une Planète si :

- le type de cette Planète correspond au Biome d'une Faction de son Alliance.

**ou**

- le joueur joue en tant que Biome une carte Faction avec un Biome qui correspond au type de la Planète.

**ou**

- le joueur a une capacité de Faction ou une Technologie fournissant un Biome correspondant au type de la Planète (les Planètes  ne peuvent être Colonisées que par les joueurs qui ont recherché la Technologie **Terraformation**).






À portée

Hors de portée  
(la **Propulsion Luminique** est requise)



Hors de portée

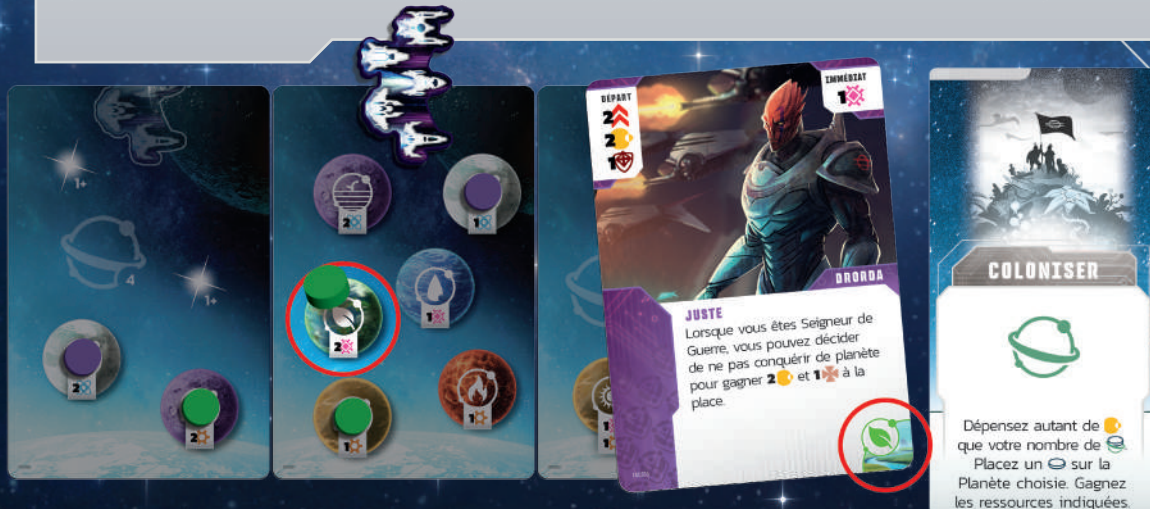
**Exemple :**

**Gautier** souhaite **COLONISER** la Planète entourée en rouge ci-contre. Il vérifie les prérequis :

- La Planète est À portée, car elle ne se trouve pas sur une carte Système au-delà du marqueur Flotte Galactique (.
- Il n'y a ni disque Action ni  sur cette Planète.
- Son type () correspond au Biome d'une des Factions de son Alliance.

Tous les prérequis sont remplis et la Planète peut donc être Colonisée.

**Gautier** dépense 2  (il a déjà 2 Planètes Colonisées), place son disque Action sur la Planète et gagne 2  en récompense.



## DÉVELOPPER

**Coût : 7** 🟡

Pour résoudre l'action **DÉVELOPPER** :

- Dépensez **7** 🟡.
- Placez un disque Action sur la Planète **Colonisée** choisie.
- Gagnez **1** ✂.
- Gagnez, au choix, soit **1** ✂ soit **1** 🟡 et **1** ⚙.

Les Planètes Développées rapportent **2** 🌟 à la fin de la partie. De plus, pour effectuer l'action **NOMMER**, le joueur doit avoir au moins 1 Planète Développée.



**Exemple :**  
*Sandrine* souhaite **DÉVELOPPER** sa Planète Colonisée (en rouge ci-dessus). Elle paie **7** 🟡 et place son disque Action sur la Planète.

## NOMMER

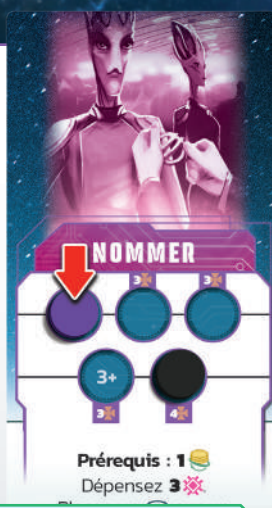
**Coût : 3** ✂

**Prérequis :** Posséder au moins 1 🟡

Pour résoudre l'action **NOMMER** :

- Placez un disque Action sur un emplacement disponible de la section **NOMMER** du Plateau principal.
- Dépensez **3** ✂.
- Gagnez la quantité de ✂ indiquée par l'emplacement.

Les disques Action placés dans la section de l'action **NOMMER** y restent jusqu'à la fin de la partie.
























**Exemple :**  
*Sandrine* souhaite **NOMMER**. Elle place son disque Action sur un emplacement vide de l'action **NOMMER**, puis dépense **3** ✂ pour gagner **4** ✂.



## PHASE DE GUERRE



Ignorez cette phase lors de la manche 1.

1. Les joueurs comparent le nombre de  dans leur réserve personnelle (ceux présents sur les cartes Système ne comptent pas).
2. Les joueurs gagnent des récompenses selon le tableau ci-contre. Le joueur ayant le plus de  gagne le titre de Seigneur de Guerre de cette manche.
3. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de  l'emporte. Si l'égalité persiste, tous les joueurs à égalité (*même avec 0  et 0 *) gagnent la récompense.
4. S'il n'y a qu'un seul Seigneur de Guerre, le Seigneur de Guerre peut conquérir une Planète À portée et non Protégée (voir encadré ci-contre). Il retire tous les disques de la Planète choisie (s'il y en a) et y place un  de sa réserve.
5. À la fin de la **Phase de Guerre**, chaque joueur défausse des  de sa réserve afin de ne pas en conserver plus que sa .

Nombre de joueurs	Seigneur de Guerre	2 <sup>e</sup> place	3 <sup>e</sup> place	4 <sup>e</sup> place
2	 	-		
3	 		-	
4	 	 		-

### Planètes Protégées

Les Planètes Protégées ne peuvent pas être conquises par le Seigneur de Guerre au cours de la **Phase de Guerre**.

- Une  est toujours Protégée.
- Si un joueur a dans sa réserve un nombre de  supérieur ou égal au nombre de ses Planètes Colonisées et Développées, toutes ses Planètes sont Protégées. Sinon, aucune n'est Protégée.
- Certaines Technologies et capacités de Faction dans les Alliances des joueurs Protègent certaines Planètes.

Toutes les autres Planètes ne sont pas Protégées.

#### Exemple :

Dans une partie à 3 joueurs, **Gautier** a 4 . C'est plus que les autres joueurs : il devient le Seigneur de Guerre et gagne donc 2  et 1 . **Sandrine** a 2  et gagne 1 . **Yann** a 1  et ne gagne donc rien. Ensuite, **Gautier** peut choisir de conquérir une Planète À portée et non Protégée. **Sandrine** a plus de 2 Planètes, mais elle n'a que 2  : toutes ses Planètes sont donc non Protégées. **Gautier** décide de conquérir sa . Les disques Action de **Sandrine** présents sur cette Planète sont remis dans la réserve générale. **Gautier** place ensuite 1 de ses  sur la Planète. **Gautier** ne gagne pas la récompense de 1  de la Planète, mais il empêche **Sandrine** de gagner des  pour cette Planète. Enfin, tous les joueurs défaussent les  en excès par rapport à leur . **Gautier** n'a que 1  et doit donc défausser 2  : il n'en conserve que 1 .



## PHASE GALACTIQUE

Ignorez la **Phase Galactique** lors de la dernière manche.

1. Avancez le marqueur Flotte Galactique (🚢) d'une carte Système vers la droite. Révélez ensuite la carte Système face cachée suivante (si possible) et placez les jetons Exploration et Planète sur les emplacements appropriés, en fonction du nombre de joueurs (si nécessaire).
2. Transférez tous les disques Action des emplacements Action **FABRIQUER**, **RÉCUPÉRER** et **RECYCLER** vers les emplacements des cartes Commerce correspondantes (indiquées par des flèches). S'il n'y a plus d'emplacements vides, placez-les simplement sur la carte Commerce. Si tous les emplacements d'une carte Commerce sont remplis, un Âge d'Or se déclenche.
3. Transférez tous les disques Action de l'emplacement Action **EXPLORER** vers la réserve générale.
4. Déterminez le nouvel ordre du tour : le joueur avec le plus de 🌟 devient le premier joueur, le suivant devient deuxième, etc. En cas d'égalité, le joueur ayant le disque le plus haut sur la piste Prestige joue avant. Les joueurs prennent les jetons Ordre du Tour correspondants.
5. Vérifiez si un Âge d'Or est déclenché. Si ce n'est pas le cas, passez à la **Phase de Production** de la manche suivante.



Tous les emplacements de la carte Commerce **Partage de Connaissances** sont remplis, un Âge d'Or est déclenché.

### Âge d'Or

- Tous les disques Action (y compris ceux qui sont en excès) des cartes Commerce entièrement remplies sont rendus à leurs propriétaires.
  - Chaque joueur peut conserver jusqu'à 3 des disques ainsi récupérés pour les utiliser lors de la manche suivante. Les autres sont remis dans la réserve générale.
  - Retournez les cartes Commerce remplies : leur verso dispose d'un emplacement Action 🌟 illimité. Ces cartes Commerce ne peuvent donc pas déclencher d'Âge d'Or.
- Suite à un Âge d'Or, certains joueurs peuvent disposer de plus de 3 disques Action pour la manche suivante.

# CRÉDITS

**Auteur :** Jeffrey CCH

**Illustrations :** Samuel Horowitz, Sandrine Kuik

**Graphisme :** Mateusz Kopacz, Roxy Dai,  
Rafał Szyma

**Chef de projet :** Jan Maurycy

**Directeur de production :** Damian Mazur

**Règles anglaises :** Tyler Brown

**Traduction française :** MeepleRules.fr [juin 2025]

Nous tenons à remercier Karol Mandel.



© 2025 PIXIEGAMES.

13 rue Diderot

94300 Vincennes

[www.pixiegames.fr](http://www.pixiegames.fr)

## PORTAL GAMES

© 2025 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13,

44-190 Knurów, Poland

<https://portalgames.pl/en/>




[www.icemakesboardgame.com](http://www.icemakesboardgame.com)


Tous droits réservés. Toute reproduction et publication des règles du jeu, du matériel de jeu ou des illustrations sans autorisation écrite préalable de Portal Games et PixieGames est interdite.






























Cher client, nos jeux sont assemblés avec le plus grand soin. Cependant, s'il manque quelque chose à votre exemplaire, nous nous en excusons. Veuillez nous en informer en remplissant le formulaire du service client sur : <https://sav.meeple-logistics.com/pixiegames>



Portal Games continue à soutenir ses jeux bien après leur sortie initiale. Malgré des tests rigoureux et de multiples cycles de relectures internes et externes, il se peut que des corrections de règles ou des ajustements mineurs du jeu n'interviennent que plusieurs mois ou années après sa fabrication. Ces éventuelles mises à jour de règles ou clarifications (sous forme de FAQ) seront mises à disposition en téléchargement, par l'intermédiaire d'un fichier PDF, en anglais, sur leur site internet.

## FIN DE PARTIE & DÉCOMPTE

Après la **Phase de Guerre**, si le marqueur Flotte Galactique () se trouve sur la carte Système la plus à droite, la partie s'achève. Ignorez la **Phase Galactique**.

Les joueurs procèdent au décompte de leur  :

Prestige	1  pour chaque  .
<b>Idéologie Dominante</b>	<p>: 1  pour chaque  Recherchée.</p> <p>: 1  par 4  (arrondi à l'inférieur).</p> <p>: 1  pour chaque  + 1  par 2  (arrondi à l'inférieur).</p> <p>: 1  pour chaque .</p> <p>: 1  pour chaque 2  (arrondi à l'inférieur).</p> <p>Si un joueur n'a pas d'Idéologie Dominante, il ne gagne aucun  pour les Idéologies.</p>
Galaxie	<p>1  pour chaque .</p> <p>2  pour chaque .</p> <p>Les  ne rapportent aucun .</p>
Reliques	1  pour chaque  .
Décompte des Factions	Certaines Factions peuvent également bénéficier de conditions de décompte spéciales pour les  à la fin de la partie.

Le joueur ayant le plus de  remporte la partie et est promu Empereur Galactique. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de  l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur ayant le disque au sommet de la pile sur la piste Prestige l'emporte.

## Sélection des cartes Faction

Cette variante remplace l'étape 13 de la mise en place. Chaque joueur reçoit une main de 7 cartes Faction. Chaque joueur choisit simultanément une carte de sa main et la place, face cachée, devant lui. Les joueurs donnent ensuite les cartes non choisies à leur voisin de gauche. Cette opération est répétée 6 fois, jusqu'à ce que chaque joueur ait 7 cartes.

## Mode Galaxie Connue

Procédez à la mise en place normale de la partie, sauf que lors de la préparation des cartes Système, elles sont toutes placées **face visible**. Au cours de la Phase Galactique, vous ne révélez donc pas de carte Système supplémentaire.

## Variante Solo Standard

La variante Solo simule une partie à 2 joueurs : vous et l'Automa. Essayez de gagner autant de 🌟 que possible.

### Ajustements de mise en place :

1. Procédez à une mise en place normale pour 2 joueurs.
2. Attribuez une couleur à l'Automa. Donnez-lui 2 🏹 et tous les disques Action de sa couleur.
3. Formez une pioche avec les cartes Faction restantes.

### Ajustements de règles :

L'Automa ne gagne pas de 🌟 et ne gagne pas de ressources de manière normale (sauf si l'un des effets ci-contre l'y oblige).

### Fin de la Phase d'Actions :

Après avoir effectué toutes vos actions, révélez une carte Faction, puis :

- L'Automa **COLONISE** la Planète libre la plus à gauche de la galaxie et qui est du même Biome que la carte piochée (si possible).
- L'Automa résout un effet selon l'Idéologie de la carte révélée (voir ci-contre).

Répétez ces deux opérations jusqu'à avoir résolu 2 cartes.

### Effets de l'Idéologie révélée :



L'Automa gagne 1 🏹 (5 🏹 max).



L'Automa gagne 2 🌟. Puis, s'il a plus de 2 🌟, il dépense 3 🌟 pour résoudre l'action **NOMMER**.



Si vous avez plus de 🏹 que de 🛡, vous perdez 1 🏹.



L'Automa **COLONISE** la Planète libre la plus à gauche de la galaxie avec l'un de ses disques Action et gagne 1 🌟.



Retirez le 🌟 le plus à gauche.

### Phase de Guerre :

Résolvez cette phase normalement. L'Automa est considéré comme ayant 9 Technologies et 4 🛡.

L'Automa protège ses Planètes normalement s'il a assez de 🏹. Si l'Automa conquiert une Planète pendant la Phase de Guerre, il ne conquiert qu'une seule de vos Planètes non Protégées, choisie par vous, en utilisant normalement 1 de ses 🏹. Si toutes vos Planètes sont Protégées, l'Automa ne conquiert aucune Planète.

### Fin de la partie :

La partie s'achève normalement. Décomptez vos 🌟. La prochaine fois, essayez de battre votre propre score!

## Variante Solo Avancée

La variante Solo Avancée introduit des scénarios. Tous les changements de mise en place et de règles, ainsi que les conditions de victoire, sont précisés sur les fiches Scénario.

# TECHNOLOGIES

## **Terraformation**

Gagnez immédiatement **1** . Vous pouvez **COLONISER** .


## **Ingénierie Avancée** (nécessite **Terraformation**)

Gagnez immédiatement **1** . Chaque fois que vous **DÉVELOPPEZ**, vous pouvez dépenser **2**  de moins au total.

## **Boucliers Planétaires** (nécessite **Ingénierie Avancée** ou **Scanner Hyperspatial**)

Gagnez immédiatement **1** . Toutes vos  sont Protégées.

## **Propulsion Luminique**

Toutes les Planètes et tous les jetons Exploration situés sur la carte Système immédiatement à droite du marqueur Flotte Galactique () sont À portée pour vous.

## **Scanner Hyperspatial** (nécessite **Propulsion Luminique**)

Gagnez immédiatement **1** . Chaque fois que vous **EXPLOREZ**, gagnez **1** .

## **Xénologie** (nécessite **Ingénierie Avancée** ou **Scanner Hyperspatial** ou **Canon à Plasma**)

Gagnez immédiatement **1**  et, au choix, **2**  ou **1** .


## **Canon Laser**

Gagnez immédiatement **1** .

## **Canon à Plasma** (nécessite **Canon Laser**)

Gagnez immédiatement **1**  et **1** .



## **Missile à Antimatière** (nécessite **Scanner Hyperspatial** ou **Canon à Plasma**)

Gagnez immédiatement **2** .


## **Dôme de Protection Liquide** (Technologie Legarchaea)

Gagnez immédiatement **1** . Toutes vos  et  sont Protégées.



## **Boucliers Énergétiques** (Technologie Psykrio)

Gagnez immédiatement **1** . À la fin de la **Phase de Guerre** conservez **2**  supplémentaires.

## **Nanoconstruction** (Technologie Tekhlifa)

Chaque fois que vous **COLONISEZ** ou **DÉVELOPPEZ**, vous pouvez dépenser **3**  de moins au total.

## **Pouvoir de la Matière Noire** (Technologie Tekhlifa)

Gagnez immédiatement **2**  et **2** .





## **Physique Quantique** (Technologie Zephriion)

Gagnez immédiatement **3**  et **2** .

## **Télescope d'Espace Lointain** (Technologie Voicavus)

Gagnez immédiatement **2** . Placez **2**  sur cette carte : vous seul pouvez les **EXPLOREZ**.

## **Écologie des Océans** (Technologie Mersoma)

Gagnez immédiatement **1**  pour chaque  et  que vous avez. Si vous **COLONISEZ** d'autres Planètes de ces types, vous ne gagnez pas plus de .

## **Croiseur Furtif** (Technologie Shrynix)

Gagnez immédiatement **1** . Tous les autres joueurs perdent immédiatement **2**  (si possible).

## **Usines de Biovaisseaux** (Technologie Z-Qhik'eox)

Gagnez immédiatement **3** . Chaque fois que vous **FABRIQUEZ**, dépensez **1**  de moins pour chaque .




## **Canon à Ions** (Technologie Us'ud)

Gagnez immédiatement **2**  et **1** .





## **Infrastructure d'IA** (Technologie Kratox'7)

Chaque fois que vous **DÉVELOPPEZ**, gagnez **2**  et **1** .

## **Protocole Galactique** (Technologie Jamareih)

Gagnez immédiatement **1**   et **1** .

## **Réseau Galactique** (Technologie Jamareih, nécessite **Protocole Galactique**)

À la fin de la partie, gagnez **1**  pour chaque  et **2**  pour chaque .

## **Capteur Subspatial** (Technologie Rt182')

Gagnez immédiatement **1** . Chaque fois que vous **EXPLOREZ**, gagnez **1**  et **1** .



**Crédit** - Ressource utilisée lors des actions **COLONISER, DÉVELOPPER, FABRIQUER, RECHERCHER** et **RÉCUPÉRER**. Les joueurs ne peuvent jamais avoir plus de **12**



**Productivité** - Indique le nombre de que vous gagnez lors de chaque **Phase de Production**. Les joueurs ne peuvent jamais avoir plus de **12** . À tout moment de son tour, un joueur peut dépenser **2** pour gagner **1** (autant de fois qu'il le souhaite).



**Force** - Détermine le nombre de (Croiseurs) qu'un joueur peut conserver à la fin de la **Phase de Guerre**. Elle sert également à départager les joueurs pendant la **Phase de Guerre**. Les joueurs ne peuvent jamais avoir plus de **12** .



**Croiseur** - Ressource utilisée lors de l'action **EXPLORER** et lors de la Phase de Guerre. Un joueur peut avoir un maximum de **5** dans sa réserve. Lorsqu'un joueur gagne un Croiseur, il en prend un de sa couleur dans la réserve générale.



**Innovation** - Ressource utilisée lors des actions **RECHERCHER** et **RÉCUPÉRER**. À tout moment de son tour, un joueur peut dépenser **1** pour gagner **1** (autant de fois qu'il le souhaite).



**Influence** - Ressource utilisée lors des actions **NOMMER** et **COMMERCER**. À tout moment de son tour, un joueur peut dépenser **1** pour gagner **1** (autant de fois qu'il le souhaite).



**Prestige** - Chaque Prestige vaut **1** (Point de Victoire). Chaque fois qu'un joueur gagne **1** ou plus, il avance son disque sur la piste Prestige. S'il dépasse 20, il place un jeton « +20/+40 » sur la case dédiée à côté de la piste Prestige, face +20 visible. Il replace ensuite son disque sur la case 0. S'il dépasse 40, il retourne son jeton « +20/+40 » face +40 visible et replace son disque sur la case 0.



**Point de Victoire (PV)** - Le joueur qui a le plus de Points de Victoire à la fin de la partie l'emporte.



**Relique** - Chaque Relique rapporte **1** .



**Technologie Primaire** - Capacité qui peut être débloquée par l'action **RECHERCHER**.



**Technologie Avancée** - Capacité avancée disposant d'un coût plus élevé et qui peut être débloquée par l'action **RECHERCHER**.



**Action gratuite** - Action qui peut être effectuée autant de fois que vous le souhaitez et à tout moment de chacun de vos tours.



**Planète Colonisée** - Chaque Planète Colonisée rapporte **1** à la fin de la partie.



**Planète Développée** - Chaque Planète Développée rapporte **2** à la fin de la partie.



**Planète Conquise** - Son propriétaire initial en perd le contrôle : **plus personne ne la contrôle**.



**Planète** - En fonction du nombre de joueurs, recouvrez ce symbole d'un jeton Planète aléatoire, face visible.



**Jeton Exploration** - Lors de la révélation d'une nouvelle carte Système (lors de la mise en place et de la Phase Galactique), en fonction du nombre de joueurs, recouvrez ce symbole d'un jeton Exploration aléatoire, face cachée. Ces jetons sont accessibles par l'action **EXPLORER**.

## POINTS DE VICTOIRE

<b>Prestige</b>	<b>1</b> pour chaque
<b>Idéologie Dominante</b>	<p>: <b>1</b>  pour chaque  Recherchée.</p> <p>: <b>1</b>  par <b>4</b>  (arrondi à l'inférieur).</p> <p>: <b>1</b>  pour chaque  + <b>1</b>  par <b>2</b>  (arrondi à l'inférieur).</p> <p>: <b>1</b>  pour chaque </p> <p>: <b>1</b>  pour chaque <b>2</b>  (arrondi à l'inférieur).</p> <p>Si un joueur n'a pas d'Idéologie Dominante, il ne marque aucun  pour les Idéologies.</p>
<b>Galaxie</b>	<p><b>1</b>  pour chaque </p> <p><b>2</b>  pour chaque </p> <p>Les  ne rapportent aucun .</p>
<b>Reliques</b>	<b>1</b> pour chaque
<b>Décompte des Factions</b>	Certaines Factions peuvent également bénéficier de conditions de décompte spéciales pour les  à la fin de la partie.