

## Conditions de victoire :

La partie se termine et est remportée par soit :

- Un joueur a accumulé 15 pts de Conquête. Si égalité, + de Ressources /+ de zones contrôlées /+ de bases / + de travailleurs.
- Un joueur a rempli son Objectif de victoire. Si égalité, + de pts de Victoire / + de Ressources /+ de zones contrôlées /+ de bases / + de travailleurs.
- Un joueur est le dernier encore en jeu.
- Après 2 cartes "La Fin est Proche" ou plus, le joueur ayant le plus de pts de Victoire. Si égalité, + de Ressources /+ de zones contrôlées /+ de bases / + de travailleurs.

## Préparation :

Choisir un 1er joueur, puis chaque joueur choisit une faction en prenant le matériel correspondant et en le disposant devant lui.

Placer la Piste de Conquête avec le marqueur de chaque joueur sur 0.

Placer les pions Épuisement.

Préparer le paquet Événement : mélanger chaque époque (I, II et III) séparément, retirer un nombre de cartes des époques I et II en fonction du nombre de joueurs, puis empiler les paquets dans l'ordre croissant.

Si 5 Joueurs, retirer 5 cartes époque I et 5 cartes époque II.

Si 4 Joueurs, retirer 10 cartes époque I et 10 cartes époque II.

Si 3 Joueurs, retirer 15 cartes époque I et 15 cartes époque II.

Si 2 Joueurs, retirer 20 cartes époque I et 20 cartes époque II.

Chaque joueur pioche 2 jetons Planète, les révèle et prend les plateaux correspondants.

Défausser tout le matériel en surplus (jetons, plateaux et cartes Ressource des Planètes, et matériels des factions inutilisées).

En commençant par le 1er joueur et dans le sens horaire, chacun place une Planète au centre la table, à condition de pouvoir la connecter à une autre (sauf la 1ère) avec une Route de navigation, et il peut y placer une base alliée.

Relier les planètes avec des Routes de navigation chaque fois que cela est possible.

Installer la Galaxie :

En commençant par le dernier joueur et dans le sens anti-horaire, chacun place une Planète au centre la table, à condition de pouvoir la connecter à une autre avec une Route de navigation, et il **doit** y placer une base alliée s'il ne l'a pas fait précédemment.

Chaque joueur prend un lot de Routes de navigation Axe-Z et place chaque élément sur une extrémité libre de planète.

Si plus d'extrémité libre, défausser les autres Routes Axe-Z.

Distribuer les cartes Ressource correspondant à la Planète où se trouve la base.

Chaque joueur place des Unités sur sa zone de départ selon sa fiche Faction.

Chaque joueur sépare les cartes Technologie des cartes Combat, et place le paquet Technologie sur leur fiche de faction.

Chaque joueur, mélange son paquet Combat et pioche 6 cartes (sauf Terran = 8).

## Tour de jeu : (1ère partie)

- 1) Programmation :**
- Selon l'ordre du tour, chaque joueur place 1 Ordre sur une de ses planètes.
  - Choisir secrètement un de ses pions Ordre.
  - Le placer face cachée sur la zone Ordre d'une de ses planètes.
  - Uniquement sur une planète contenant une base ou unité alliée, ou adjacente à une telle planète.**
  - Placer le jeton Ordre au-dessus des jetons Ordre posés précédemment (le dernier posé sera le premier résolu).
  - Possibilité d'utiliser les Ordres Spéciaux uniquement selon le nombre de modules Recherche & Développement.
- Répéter jusqu'à ce que tous les joueurs aient pu placer 4 Ordres (standards et spéciaux combinés).

**Possibilité de ne pas exécuter l'Ordre et de piocher** une carte Événement **sans la regarder.**

**Si aucun Ordre visible**, le joueur est bloqué et il pioche une carte Événement **sans la regarder.**

Selon l'ordre de tour, chaque joueur doit choisir un de ses ordres visibles au sommet d'une pile d'ordre, le révéler, l'exécuter, puis le retirer du plateau.

**Si un joueur a déjà exécuté ses 4 Ordres**, il passe son tour sans piocher de cartes Événement.

**Placer des Travailleurs sur les cartes Ressource** pour obtenir les Ressources nécessaires aux **Construction et Recherche**; **Possibilité de surexploitation** (+1 Travailleur et retourner la carte; +2 Travailleurs -ou 2ème surexploitation- et défausser la carte; placer un marqueur "partiellement épuisé" ou "épuisé" sur la zone).

**2) Exécution :**  
(début...)

- Construction** (dans cet ordre) :
- 1) Si base alliée sur la planète active, possibilité de construire**
    - Travailleur** : le placer sur l'emplacement Travailleurs indisponibles.
    - Transport** : le placer sur une Route de navigation normale ou Axe-Z de la planète active; limité à 1 Transport allié par route.
  - Travailleurs, Transports et des Unités.**
    - Unité** : en respectant la limite de construction (2) et la limite d'unités de la planète active, la placer sur une zone vide ou alliée de la planète active.
    - Possibilité de détruire des Unités (sur la planète active ou d'autres) avant de construire de nouvelles Unités.
  - 2) Si base ou unité alliée sur la planète active, possibilité d'améliorer ses bases par l'achat de bâtiments et/ou modules.**
    - Limité à 1 Bâtiment et/ou 1 Module par Ordre.
    - Le premier Bâtiment d'un type doit être de Niveau 1.
    - Les Bâtiments de niveau supérieur doivent être posés sur les équivalents du niveau inférieur.
  - 3) Si unité alliée sur la planète active, possibilité de construire une base.**
    - Dans la limite d'une base par planète, sans base ennemie dans la zone, placer la base sur la zone où se trouve l'Unité alliée.
  - Si Ordre spécial**, la limite de construction d'unités est augmentée de 1 et remise d'1 Ressource lors d'un achat (une seule fois).
- Mobilisation** :
- Effectuer un déplacement** dans et/ou vers la planète active :
    - Déplacer des Unités alliées d'une ou plusieurs zones d'une planète active vers une ou plusieurs zones de la même planète.
    - Transporter des Unités alliées d'une ou plusieurs zones de planètes adjacentes vers une ou plusieurs zones de la planète active.
    - Dans la limite d'Unités de la planète active.
    - Limité à 1 seule zone ennemie par ordre Mobilisation.
    - Si Bataille, dans la limite d'Unités de la planète active +2, hors Unités du défenseur.

**Tour de jeu : (1ère partie)**

	Déplacer le pion Ordre dans la zone contestée.
	Utiliser une seule capacité "Début d'une bataille", en commençant par l'attaquant.
	Piocher des cartes Combat : 3 pour l'attaquant et 1 seule pour le défenseur.
	Rassembler toutes les Unités attaquantes et défensives de la zone contestée.
	L'attaquant apparie chaque unité attaquante avec une unité défensive (hors Unités "Renfort"), réduisant le nombre d'escarmouches au nombre d'Unités le plus faible.
	Le joueur ayant des Unités en soutien (en surplus et "Renfort") les affine à des escarmouches, en commençant par l'Attaquant, sans restrictions de nombre.
Chaque joueur affecte une carte Combat standard sur chaque Escarmouche et peut y ajouter une carte Combat renfort.	L'attaquant joue une ou deux cartes Combat face cachée sur chaque escarmouche. Si 2 cartes, une Standard + 1 Renfort. Le défenseur joue une ou deux cartes Combat face cachée sur chaque escarmouche. Si 2 cartes, une Standard + 1 Renfort.
	Possibilité, pour chaque escarmouche, de ne pas jouer de cartes Combat de sa main et de piocher directement une seule carte de la pioche Combat sans la regarder.
	Révéler les cartes Combat. Si carte Renfort seule, la défausser et piocher jusqu'à avoir une carte Combat.
	Vérifier si l'icône Unité de la carte Renfort correspond bien à l'unité en 1ère ligne, ou à l'unité en soutien si "Soutien spécialisé", sinon défausser.
	Si l'icône Unité correspond à l'unité en 1ère ligne, utiliser la valeur la plus forte.
	Comparer les valeurs d'attaque et de résistance. Ajouter les bonus de capacités spéciales (si correspondant à l'icône Unité), de renfort et de soutien (selon la valeur indiquée sur la fiche de faction et si l'unité en soutien peut cibler l'unité à détruire).
	L'unité en 1ère ligne a la capacité de détruire l'autre unité (Char=Terrestre; Missile=Volante). Possibilité d'éliminer les deux unités en 1ère ligne.
<b>2) Exécution :</b> (...suite...)	Détruire l'unité belligérante en 1ère ligne si : Sa valeur de résistance est inférieure ou égale à la valeur d'attaque de son adversaire.
<b>Mobilisation :</b> (...suite...)	Détruire l'unité belligérante en soutien si : L'unité en 1ère ligne a la capacité de détruire l'autre unité (Char=Terrestre; Missile=Volante). Sa valeur de résistance est inférieure ou égale à la valeur d'attaque de son adversaire.
<b>Résoudre une Bataille :</b>	Résoudre les escarmouches une par une, dans l'ordre choisi par l'Attaquant. Si l'unité n'a pas déjà éliminé une unité adverse en 1ère ligne. Si Unité "Camouflage", elle n'est pas détruite mais elle fait une Retraite (sauf si l'adversaire à un "Détecteur").
<b>Commencer une Escarmouche :</b>	Défausser les cartes jouées sur cette escarmouche (sauf si "dégâts répercutés"). Résoudre les dégâts répercutés. Remettre les unités restantes dans la zone contestée.
	Résoudre les retraites. Si l'attaquant est seul dans la zone contestée (hors Renforts du défenseur), il a gagné la bataille et doit retraiter l'excédent limité d'unités de la zone. <b>Retraites :</b> vers une zone alliée ou vide de la planète active OU vers une zone alliée ou vide d'une planète adjacente (si transport); supprimer l'excédent ou si retraite impossible.
	Si le défenseur est seul dans la zone contestée, il a gagné la bataille.
	S'il n'y a plus d'unités en vie, la zone reste sous le contrôle du défenseur.
	Si les deux joueurs ont encore des unités (sauf Renforts pour le défenseur), l'attaquant doit retraiter.



**Tour de jeu : (...fin)**

<b>2) Exécution :</b> (...fin)	<b>Mobilisation :</b> (...fin)	Si <b>Ordre spécial</b> , possibilité de piocher 2 cartes Combat lors de la résolution d'une bataille et +1 à sa valeur d'attaque pour chaque escarmouche de la bataille.
	<b>Recherche :</b> (uniquement sur planète avec une base alliée)	<b>1) Piocher une carte Événement :</b> le joueur <b>doit</b> prendre la première carte du paquet Événement et la place face cachée devant lui, sans la regarder.
		<b>2) Piocher 3 cartes Combat :</b> le joueur <b>peut</b> piocher les 3 premières cartes de son paquet Combat et les mettre dans sa main.
		<b>3) Acheter de la Technologie :</b> le joueur <b>peut</b> choisir une carte Technologie de son paquet, en payer so coût et prendre toutes les cartes correspondantes à cette technologie.
<b>3) Regroupement :</b> (dans cet ordre)		Piocher une carte 2vénement supplémentaire.
	<b>Si Ordre spécial</b> , effectuer au choix soit :	Placer une carte Technologie correspondante à l'achat d'une nouvelle Technologie (mélanger les autres).
		Prendre toutes les cartes correspondant à cette technologie.
		Payer le coût nécessaire pour une seule carte.
		<b>4) Mélanger le paquet Combat</b> s'il y a eu l'achat d'une Technologie dont les cartes ont été défaussées dans le paquet Combat.
	1) Destruction des Bases et des Transports :	Si des Unités sont présentes dans une zone avec une Base adverse, cette Base est détruite. Si un Transport n'est plus adjacent à une Base alliée, le Transport est détruit.
	2) Perte des cartes Ressources :	Pour chaque carte Ressource en possession, défausser la carte si les deux conditions suivantes ne sont pas respectées : Le joueur doit avoir une base sur la planète correspondante. Le joueur doit avoir une base sur la planète correspondante.
	3) Gain des cartes de Ressources :	Si le joueur a une Base sur une planète, il gagne les cartes Ressource correspondantes aux zones où il a des Unités alliées. Placer les cartes selon leur niveau d'épuisement. Si le joueur est le seul sur la planète, il gagne toutes les cartes Ressource de cette planète.
	<b>4) Récupérer les Travailleurs :</b>	déplacer les pions Travailleurs précédemment placés sur les cartes Ressource et sur la case travailleurs indisponibles.
	<b>5) Gain des pts de Conquête :</b>	chaque joueur gagne autant de pts de Conquête que la somme de ceux présents sur les zones qu'il contrôle.
<b>6) Vérifier si Victoire normale :</b>	15 pts de Victoire.	
<b>7) Vérification d'une Victoire particulière :</b>	victoire de faction. Consulter secrètement les cartes Événement reçues lors de la phase Exécution.	
<b>8) Jouer des cartes Événement :</b>	Selon l'ordre du tour, chaque joueur peut jouer une seule carte Événement, puis qu'il l'ait fait ou non, il doit révéler ses autres cartes et les défausser. Si "La Fin est Proche", résoudre la carte et la poser près du plateau; si 2 ou plus, la partie se termine.	
	Défausser les cartes Combat si dépassement de la limite de main (6, 8 si Terran).	
	Donner le jeton 1er joueur au joueur suivant (à gauche).	

