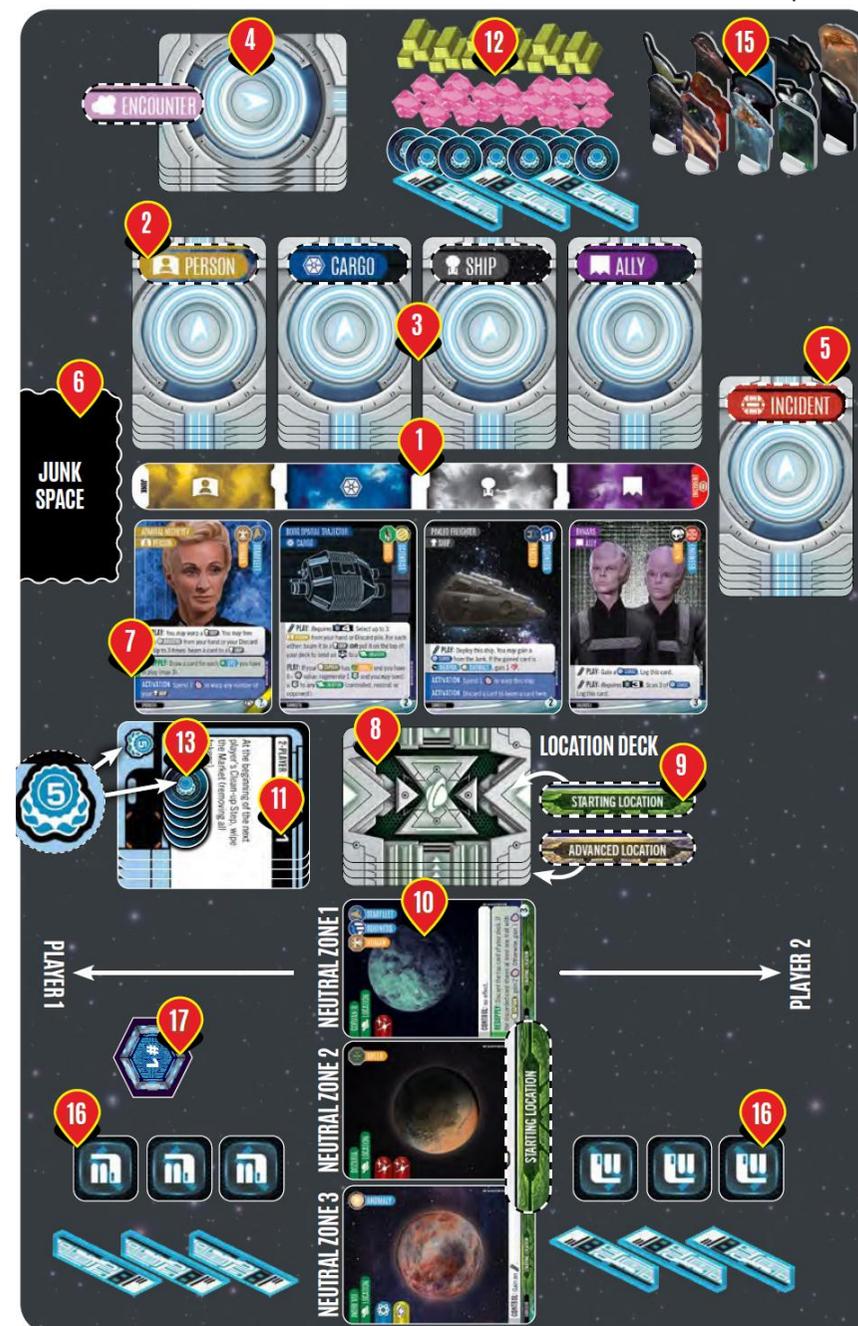


MISE EN PLACE GENERALE

- Placer la tuile de l'offre Marché (*Market*) au milieu de l'aire de jeu.
- Séparer les cartes communes (qui n'ont pas d'icône de deck *Capitaine* en bas à gauche) en 7 piles distinctes selon leur Catégorie (*Suit*), indiquée en haut à gauche de chaque carte.
PERSON - CARGO - SHIP - ALLY - ENCOUNTER - INCIDENT - LOCATION
- Mettre de côté le deck LOCATION. Mélanger chacun des 6 autres decks et placer les decks de Marché (PERSON, CARGO, SHIP, ALLY) face cachée au-dessus des espaces prévus.
- Placer le deck ENCOUNTER au-dessus du Marché, face cachée et horizontalement.
- Placer le deck INCIDENT à droite du Marché, face cachée.
- Le côté gauche du marché est réservé à la défausse Poubelle (*Junk*).
- Révéler 1 carte pour chacun des 4 decks du Marché, placée en-dessous de la tuile.
- Séparer le deck LOCATION en 2 piles *Starting* et *Advanced*, selon l'indicateur au bas des cartes. Mélanger le deck ADVANCED LOCATION et le placer en-dessous de l'offre Marché, face cachée et horizontalement.
- Mélanger le deck STARTING LOCATION et placer 1 carte face cachée sur le deck ADVANCED LOCATION (il devient le deck LOCATION à partir de maintenant).
- Piocher 3 cartes du deck STARTING LOCATION et les placer horizontalement et face visible, en colonne en-dessous du deck LOCATION (ceci est la Zone Neutre -*NEUTRAL ZONE*- à partir de maintenant). Les autres cartes STARTING LOCATION sont remises dans la boîte.
- Prendre les cartes STARDATE appropriées selon le type de partie choisie (cartes *2-Player* pour une partie à 2 Joueurs) et les classer face visible dans l'ordre (N° de séquence en haut à droite de chaque carte, N°1 en haut de la pile). Placer cette pile près du Marché.
- Créer les réserves de *Dilithium*, *Latinum*, *Gloire* et jetons *Action* en haut de l'aire de jeu.
- Placer le nombre indiqué de jetons *Gloire* sur la carte STARDATE N°1.
- Chaque joueur/joueuse choisit son deck d'Equipage (*CREW*) en prenant toutes ses cartes et son plateau (pour les débutants : Picard et Shran recommandés).
Si vous avez des cartes *INCIDENT* dans votre deck *CREW* (pas *AVAILABLE*, indiqué en bas de la carte), mélangez-les au deck INCIDENT principal.
- Créer la réserve de jeton *Vaisseau (Ship)* communs et spécifiques aux Equipages choisis.
- Donner à chacun 3 jetons *Action* et 3 jetons *Mission Complétée*. Les 3 autres jetons *Action* restent en réserve.
- Choisir le 1er Joueur au hasard. Il/Elle gagne le jeton *1er Joueur (Starting Player)*.



SURVOL D'UNE PARTIE

Les tours alternent entre les joueurs, chacun résolvant complètement ses 4 étapes avant de passer au suivant, jusqu'à ce que la fin de partie se déclenche :

- ✓ La dernière carte STARDATE est défaussée, déclenchant la **résolution de la partie après que chacun ait réalisé un dernier tour**. Ensuite, chacun calcule son Score final et le vainqueur est celui ou celle ayant le plus de PV (Points de Victoire).
- ✓ Le deck INCIDENT est vide, déclenchant immédiatement un **Burn**. Celui ou celle ayant le moins de cartes INCIDENT au total (Main, Decks, Défausse, Log mais pas Reserve) gagne la partie. En cas d'égalité, chacun calcule son Score final.
Note : Une combustion (*Burn*) peut se déclencher pendant la résolution de la partie (derniers tours). Dans ce cas le *Burn* se résout en priorité.

STRUCTURE D'UN TOUR

Un tour consiste à résoudre 4 étapes dans l'ordre :

Réappro (RESUPPLY) => Contrôle (CONTROL) => ACTION => Nettoyage (CLEAN-UP)

1) Réappro (RESUPPLY)

Si vous avez des cartes en jeu avec le mot-clé RESUPPLY, déclenchez chaque effet dans l'ordre de votre choix. Ces effets sont obligatoires (sauf indication contraire).

Les cartes qui ont été Téléportées (*Beamed*), c'est-à-dire placées sous une autre carte, ne sont pas concernées.

2) Contrôle (CONTROL)

Vérifiez si vous avez des Lieux Neutres (Neutral LOCATION) sécurisés. Pour cela il faut avoir au moins 3 jetons sur un Lieu et en avoir au moins 2 de plus que l'adversaire. Un jeton peut être un Vaisseau (SHIP) ou une Equipe d'Exploration (AWAY TEAM).

Vous pouvez contrôler un Lieu Neutre que vous avez sécurisé (un seul) :

- Votre adversaire gagne 1 **Gloire** pour chaque jeton qu'il/elle possède sur ce Lieu.
- Ensuite chaque jeton AWAY TEAM est remis sur sa carte *Capitaine* d'origine et chaque jeton SHIP est renvoyé (*Dismissed*), carte mise dans la défausse de son/sa propriétaire et jeton remis en réserve.
- La carte LOCATION ciblée est déplacée dans votre zone *Lieux* et vous résolvez immédiatement son effet CONTROL.
- Piochez 1 carte du deck LOCATION et placez-la face visible dans la zone Neutre pour remplacer celle que vous avez prise.

3) Action

Plusieurs types d'Opérations peuvent être effectuées avec vos cartes (Voir *Actions* pour le détail, page suivante). Les plus communes à utiliser pendant l'étape *Action* sont *Jouer* (PLAY) et *Activer* (ACTIVATION). Vous pouvez effectuer autant d'Opérations que vous voulez pendant un tour, mais votre nombre d'Actions est limité à 3 (par défaut).



Si l'Opération PLAY choisie commence avec l'icône *Action*, vous devez obligatoirement dépenser 1 Action pour la réaliser, en plaçant sur la carte 1 jeton *Action* retourné.

Si l'Opération PLAY n'a pas d'icône *Action*, vous utilisez l'effet sans dépenser de jeton *Action*. Notez que la plupart des cartes proposent plusieurs actions PLAY et/ou ACTIVATION. Vous ne pouvez en choisir qu'une seule sur une carte lorsque vous la jouez ou l'utilisez.

Carte STARDATE : La **Gloire gagnée provient toujours de la carte STARDATE**. Dès que la carte en jeu n'a plus de jetons **Gloire**, elle est donnée au joueur inactif (celui/celle dont ce n'est pas le tour). La carte STARDATE suivante est immédiatement activée (placez les jetons **Gloire** dessus selon l'indication sur la carte, ils sont disponibles immédiatement). S'il n'y a plus de carte STARDATE à activer, gardez la carte actuelle en jeu pour indiquer que la résolution de la partie est engagée et la **Gloire** gagnée est prise depuis la réserve.

4) Nettoyage (CLEAN-UP)

4.1 Opérations CLEAN-UP : vos cartes en jeu avec le mot-clé CLEAN-UP sont résolues à ce moment, y compris celles en Zone Transit (*Staging Area*). Ces effets sont obligatoires, sauf mention contraire. Les cartes placées sous d'autres cartes (*Beamed*) sont ignorées.

4.2 Carte STARDATE : Si vous possédez la carte STARDATE (donnée par l'adversaire pendant son tour), résolvez son effet indiqué puis remettez-la dans la boîte.

Effacer le Marché (WIPE MARKET) : défaussez tous les jetons et cartes de l'Offre.

Effacer la zone Neutre (WIPE NEUTRAL ZONE) : défaussez uniquement les Lieux sans jeton.

4.3 **Gloire (Glory)** : Prenez 1 **Gloire** sur la carte STARDATE en jeu et placez-la sur une des cartes face visible du Marché, au choix. Voir l'encadré ci-dessus si vous prenez le dernier jeton ou si la dernière STARDATE est vide.

4.4 Zone de Transit (*Discard*) : Défaussez vos cartes de votre Zone Transit (STAGING AREA), ainsi que n'importe quel nombre de vos cartes en Main. Notez que vos cartes dans vos zones *Lieux Contrôlés* et *Flotte* ne sont pas défaussées, ni votre Officier de Service (DUTY OFFICER).

4.5 Main (*Draw*) : Piochez de votre deck principal (*Draw*) jusqu'à avoir 5 cartes (par défaut). Si vous en aviez déjà plus de 5, ne défaussez pas l'excédent mais ne piochez pas de nouvelles cartes (pas de limite max de Main). Si votre deck est vide lorsque vous devez piocher, mélangez la défausse puis ajoutez 1 carte *Réserve/Dev*. Voir *Cycler un Deck et Recruter*, p. 5.

4.6 Réactivation (*Refresh*) : Remettez droites vos cartes épuisées en jeu et vos 3 jetons *Action*. Les jetons *Action* supplémentaires gagnés pendant ce tour sont défaussés.

Rappels : Les effets *Opération SPECIAL* sont déclenchés lorsque les conditions indiquées sont remplies / Vous pouvez convertir votre **Gloire** en Ressources / Pensez à vos Missions !

RESSOURCES

Il y a 3 types de ressources : **Dilithium**, **Latinum** et **Gloire**. Lorsqu'un effet indique un gain de ressources, prenez le nombre requis de jetons **Dilithium/Latinum** de la réserve générale vers votre stock personnel. **Pour le gain de Gloire, prenez-la sur la carte STARDATE**. Si la résolution de la partie est déclenchée, prenez la **Gloire** depuis la réserve générale.

Pour dépenser des ressources, prenez le nombre requis depuis votre stock personnel vers la réserve générale (**Dilithium**, **Latinum** et **Gloire**). Si vous ne pouvez pas dépenser les ressources demandées, l'effet ne peut pas être résolu.

Les jetons **Gloire** peuvent être convertis pour payer un coût requis :

- -1 **Gloire** = +1 **Latinum**
- -1 **Gloire** = +2 **Dilithium** (L'excédent dépensé n'est pas rendu)

Vous ne pouvez pas convertir dans l'autre sens pour récupérer de la **Gloire**, ni utiliser la conversion pour autre chose que payer un coût requis (sauf indication spécifique).

Les ressources sont illimitées, utilisez les jetons x5 pour stocker les grosses quantités et utilisez des jetons de remplacement si la réserve est vide.

ACTIONS

Optionnel/Obligatoire : Tous les effets résolus dans une Opération sont obligatoires, sauf si le texte indique « vous pouvez... » (*You may...*).

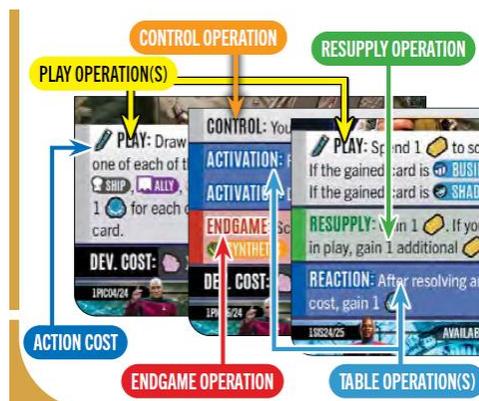
Un coût peut être une dépense de ressources, mettre une carte dans un emplacement spécifique (en défausse, sur un deck, dans une Zone de Transit, etc.) ou un prérequis (faire ceci pour obtenir cela). Si vous ne pouvez pas payer le coût requis, vous ne pouvez pas résoudre l'Opération.

Un effet sans coût qui ne peut pas être résolu (*ex : un bénéfice inutile*) peut être ignoré.

Ne peut pas être joué (CANNOT BE PLAYED) : Quelques cartes n'ont pas d'Opérations mais seulement l'indication *Cannot be played*. Vous ne pouvez pas les jouer dans votre Zone de Transit mais elles peuvent être placées ailleurs (Défausse, *Promote si PERSON*, *Beam*, etc.).

Épuiser une carte (EXHAUST) : Pour épuiser une carte en jeu, inclinez-la à 90°. Pour réactiver une carte épuisée, remettez-la droite.

Opérations ATTACK : Toute Opération précédée par le mot-clé **ATTACK** affecte négativement l'adversaire. Si un choix doit être effectué par l'adversaire, il/elle doit choisir un effet qui peut être intégralement résolu.



Opérations PLAY : Pendant votre étape *Action*, vous pouvez jouer n'importe quel nombre de cartes de votre Main. Placez-la dans votre Zone de Transit (STAGING AREA) puis **résolvez une (et une seule) Opération PLAY de cette carte**, en dépensant 1 Action si indiqué. Si aucune Opération PLAY ne peut être résolue, vous ne pouvez pas jouer la carte.

Une fois son effet résolu la carte reste dans votre Zone de Transit, à moins que l'effet spécifie de déplacer la carte ailleurs (*Deploy, Log, Promote*). Tant qu'elle est en jeu, ses Types (TRAITS) et Catégories (SUITS) sont actifs et pris en compte pour compléter des Missions.

Opérations de TABLE (cartes déjà en jeu) : Les cartes **Vaisseau Déployés (Deployed SHIP)**, **Lieu Contrôlé (Controlled LOCATION)** ou **Personne promue Officier de Service (PERSON dans l'emplacement DUTY OFFICER)**, ne sont pas dans votre Zone de Transit (STAGING AREA). Les actions PLAY ne sont pas disponibles sur ces cartes mais vous pouvez utiliser les actions en bleu (si la carte n'est pas téléportée).

- ✓ **ACTIVATION** : Peut être utilisée avant, pendant ou après avoir joué une carte (elle n'interrompt pas la résolution d'une Opération en cours). Dans ce cas **vous devez Épuiser la carte (EXHAUST)** et aucun autre effet Activation/Réaction ne peut être utilisé sur cette carte.
- ✓ Passif (**PASSIVE**) : Est déclenchée par une condition et est toujours valide, même si la carte est Épuisée. **Sa résolution est obligatoire**, même si l'effet est négatif.
- ✓ Réaction (**REACTION**) : Peut être utilisée dès que le prérequis est rempli, y compris au tour adverse. Dans ce cas **vous devez Épuiser la carte (EXHAUST)**. Un effet Réaction ne peut pas être utilisé sur une carte déjà épuisée.

Promotion (PROMOTE) : Avant d'utiliser les Opérations TABLE d'une Personne (**PERSON**), elle doit avoir été promue Officier de Service (DUTY OFFICER). Cela est généralement effectué grâce à une action spécifique à votre Vaisseau de départ.

On ne peut pas résoudre les Opérations de TABLE des cartes **PERSON non promue** ou **SHIP non déployé** présentes dans votre Zone Transit (STAGING AREA) ou Téléportées (*Beamed*).

Opérations RESUPPLY, CONTROL et CLEAN-UP : Pour rappel, ces types d'Opérations sont déclenchés lors d'autres étapes de votre tour, respectivement en phase 1, 2 et 4.

Objectifs accomplis (COMPLETING GOALS) : Dès que vous remplissez les conditions d'une ou plusieurs de vos Missions, résolvez immédiatement la récompense (REWARD) et placez un jeton *Mission Complétée* sur la Mission.

Une carte Téléportée (Beamed) contribuant au succès d'une Mission est renvoyée (Dismissed). Les autres cartes ne le sont pas (voir Chapitres *Beaming* et *Mission*).

Actions non utilisées : Les actions que vous n'avez pas utilisées sont perdues à la fin de l'étape. Cependant **certaines Opérations de nettoyage (CLEAN-UP) peuvent donner des bénéfices** pour toute action non utilisée.

CONCEPTS**Cycler un deck (DECK CYCLING) et Recruter (ENLISTING)**

Lorsque vous devez piocher une carte, ou si une Opération demande d'interagir avec une carte sur votre deck (défausser, révéler, etc.), et que votre deck est vide, vous devez **mélanger votre défausse pour reconstituer le deck** (Cycler).

Vous devez **ensuite piocher la carte sur votre deck de Réserve** (RESERVE) et l'ajouter sur votre deck. C'est un recrutement (*Enlisting*). Si vous étiez en train de piocher plusieurs cartes, continuez après cet ajout.

Si vous effectuez plusieurs cycles à la suite, vous recrutez à chaque fois (1 carte piochée depuis votre Réserve).

Cartes Développement (DEVELOPMENT)

Vos cartes DEVELOPMENT sont placées sous vos cartes RESERVE. Lorsque vous cyclez votre deck et que **votre pile RESERVE est vide, vous pouvez recruter (ENLIST) une carte Développement de votre choix en payant son coût**. Vous la placez ensuite sur votre deck, comme une carte Réserve.

Certains effets permettent de recruter directement un Développement même si vous avez encore une pile Réserve.

Catégories (SUITS)

Chaque carte de votre deck possède une des 8 Catégories, indiqué en haut à gauche. Les Catégories sont des catégories primaires. **PERSON**, **CARGO**, **SHIP** et **ALLY** sont aussi appelés Cartes de Marché (*MARKET Cards*).

- ✓ **Personne (PERSON)**. Membre d'équipage, spécialiste ou notable.
- ✓ **Cargaison (CARGO)**. Gadgets, artefacts ou créatures bizarres (tout ce qui peut être transporté ou équipé).
- ✓ **Vaisseau (SHIP)**. Vaisseau, navette spatiale ou Base Stellaire, sous votre commandement ou géré par des alliés. Peut être utilisé pour stocker des cartes (*voir Téléportation -BEAMING-*).
- ✓ **Allié (ALLY)**. Race/Civilisation *Alien* ou organisation que vous pouvez recruter ou affronter, selon l'attitude dictée par votre culture.
- ✓ **Rencontre (ENCOUNTER)**. Découverte majeure ou progrès aux proportions épiques !
Errata : Certaines cartes Encounter sont nommées par erreur DISCOVERY.
- ✓ **INCIDENT**. Problèmes et obstacles à surmonter. Vous devez vous débarrasser de ces cartes, soit en les jouant pour résoudre leur effet, soit à l'aide d'autres cartes.
- ✓ **Lieu (LOCATION)**. Ces cartes ne sont pas ajoutées à votre deck. Une fois en jeu dans votre zone *Lieux*, un Lieu est sous votre contrôle (protégé, ou surveillé, par vous). La plupart des decks de départ possède une carte LOCATION dès la mise en place.
- ✓ **Instructions (DIRECTIVE)**. Cartes « utilitaires » dans le deck de départ (impossible d'en gagner par la suite), généralement indispensables comme *Recruter* (Carte *Recruit*) ou *Utiliser* (Carte *Utilize*).

Types (TRAITS)

La plupart des cartes possède un des 5 Types, indiqué en haut à droite. Les Types indiquent le thème de la carte, ils n'ont pas d'incidence directe mais sont importants car beaucoup d'effets s'y réfèrent. Un TRAIT est considéré comme « en jeu » (*in play*) si la carte est en jeu, cartes téléportées (*Beamed*) comprises.



- ✓ **Espèce (Species)**. Les Traits en orange indiquent l'espèce : **HUMAN, FERENGI, ALIEN**, etc. Certains effets font référence à « toutes les espèces » (*ANY SPECIES*) ou « espèces différentes » (*DIFFERENT SPECIES*).
- ✓ **Effet de jeu (gameplay)**. Les Traits en rouge contiennent des effets de jeu : Attaque (**ATTACK**, effet négatif pour l'adversaire), En Cours (**ONGOING**, déployé dans la zone *Flotte*), **SURPRISE** (pour le Mode Solo seulement), Joker (**WILDCARD**, considéré comme n'importe quel Trait unique, au choix du propriétaire).

Exemples d'utilisations du Trait Wildcard :

- Vous avez un prérequis d'avoir 3 Espèces différentes en jeu. Avec 1 Bajoran, 1 Klingon et 1 Joker (Wildcard), le prérequis est rempli.
 - Si un effet vous demande de défausser un Ingénieur, vous pouvez défausser un Joker.
 - Si une attaque vous oblige à défausser un Cardassian, vous n'êtes pas obligé de défausser une carte avec Joker.
- ✓ **Ordinaire (Regular)**. Les Traits en bleu symbolisent la catégorie d'un objet ou l'occupation d'une personne (**WEAPON, STARFLEET, SCIENTIST, TIME TRAVEL**, etc.).

Gagner de nouvelles cartes

On gagne des cartes du Marché (dans une des 4 Catégories de Marché) via les mots-clés *Gagner (GAIN)* ou *Scanner (SCAN)*.

Dans tous les cas, lorsque vous prenez une carte du Marché face visible vous gagnez tous les jetons qui se trouve dessus (*Gloire*, etc.) puis vous devez révéler la prochaine carte sur le deck correspondant et remplacer celle que vous avez prise (sauf si ce deck est vide).

Gagner [Catégorie] (GAIN [SUITE]) (ex : *GAIN [PERSON]*) : Dans la Catégorie indiquée (au choix si plusieurs indiquées), choisissez la carte du Marché face visible ou piochez 1 carte sur le deck de Marché. Regardez-la et **placez-la soit sur votre deck, soit sur votre défausse**.

Scanner # de [Catégorie] (SCAN # OF [SUITE]) : Dans la Catégorie indiquée (au choix si plusieurs), regardez les # premières cartes sur le deck du Marché et choisissez 1 des cartes scannées ou la carte du Marché face visible. Ensuite, **placez-la soit sur votre deck, soit sur votre défausse** puis remettez les cartes scannées non choisies SOUS leur deck de Marché, face cachée (dans l'ordre de votre choix).

Scanner pour [Type] (SCAN FOR [TRAIT]) (ex : *SCAN FOR [KLINGON]*) : Permet de gagner une carte du Type indiqué (sauf s'il n'y en a plus !).

Dans le Type indiqué, prenez la carte du Marché face visible et remplacez-la. S'il n'y en a aucune, révélez les cartes sur le deck de Marché correspondant jusqu'à avoir 1 carte du Type indiqué. **Placez-la soit sur votre deck, soit sur votre défausse**. Ensuite, si vous avez révélé plusieurs cartes d'un deck, mélangez-les dans leur deck de Marché.

Si vous n'avez rien trouvé, continuez à chercher dans les 3 autres Types de deck de Marché, un par un selon la même méthode.

Si vous ne trouvez toujours pas, vous gagnez 2 *Gloire* et le scan est terminé.

Différences entre Gagner (GAIN), Scanner (SCAN), Recruter (ENLIST) et Prendre (TAKE)

Contrairement aux effets GAIN et SCAN où vous avez le choix entre mettre la carte sur votre deck ou dans votre défausse, un effet ENLISTED vous oblige à mettre la carte sur votre deck et un effet TAKE à prendre la carte directement en Main.

Prendre de nouvelles cartes (TAKE)

Certaines cartes sont prises d'un deck plutôt que « gagnée ». **Elles vont directement dans votre Main.**

Carte Rencontre (ENCOUNTER) : Certaines conditions spécifiques indiquent de prendre une carte sur le deck Rencontre (ex : *Strange New Worlds*, *Imperial Pride*, etc.).

Carte INCIDENT : Carte prise comme coût obligatoire pour un effet ou comme pénalité à la suite d'une Attaque adverse. Prenez la carte sur le deck Incident. Lorsque vous devez remettre un Incident dans son deck, placez-le face cachée SOUS son deck.

Spécialités (SPECIALTIES : RESEARCH, INFLUENCE, MILITARY)

Les 3 pistes sur votre plateau correspondent aux 3 Spécialités : **Recherche**, **Influence** et **Militaire**. Quand un effet indique un gain dans une catégorie, avancez votre marqueur d'une case vers la droite sur la piste correspondante. Le minimum est de 0 et le maximum de 15 (vous ne pouvez pas avancer au-delà).

Certaines cartes ont des icônes correspondant à une ou plusieurs Spécialités :

- ✓ Aptitude (**SKILL**), en haut à gauche sous le nom : L'Effet *Utiliser* (carte **UTILIZE**) indique d'avancer sur une piste *Spécialité* selon le nombre d'icônes en jeu. Une carte peut avoir jusqu'à 3 icônes *Skill*. Certaines indiquent « au choix » (ANY), vous permettant de choisir une Spécialité, d'autres ont des conditions à remplir (VARIABLE).
- ✓ Concentration (**FOCUS**), en bas à droite près des PV : Effet lors du calcul du Score PV final, si au moins une Mission est réussie. La valeur en PV de la carte dépend du multiplicateur atteint sur la piste Spécialité correspondante (ex : *X4 dans une case d'une piste indique qu'une carte qui se réfère à cette piste vaut 4 PV si vous avez atteint ou dépassé cette case*). Voir *Missions*, page suivante.

Certains effets requièrent d'avoir ou de défausser une carte ayant une Spécialité. Il suffit d'avoir la bonne icône SKILL (en haut à gauche) ou FOCUS (en bas à droite). Les icônes présentes dans les effets eux-mêmes ne comptent pas !

Restrictions : Certaines Opérations ont des conditions d'utilisation liées à votre niveau sur les pistes *Spécialités* (ex : *requires 5 Military*). Si vous n'avez pas le minimum requis indiqué dans l'effet, **vous ne pouvez pas jouer (PLAY) ni résoudre l'Opération**.



Lieux (LOCATIONS)

Les cartes *Lieu* (LOCATION) représentent des planètes ou des stations spatiales qui sont sous votre protection ou que vous avez conquises.

Une fois sous votre contrôle (c'est-à-dire plus dans la Zone Neutre mais dans votre propre Zone *Lieux*), vous pouvez utiliser les Opérations et profiter des icônes SKILL du Lieu.

Vaisseaux déployés (DEPLOYED SHIPS) et WARP

La plupart des cartes *Vaisseau* (SHIP) peuvent être déployées. Pour cela, déplacez la carte dans votre Zone *Flotte* (FLEET AREA), avec son jeton *Vaisseau* correspondant.

Une fois un Vaisseau déployé, vous pouvez utiliser la *Distorsion* (WARP) pour déplacer son jeton sur **un Lieu (LOCATION) que vous contrôlez ou situé en Zone Neutre**. Il n'y a pas de limite au nombre de jetons *Vaisseau* sur un Lieu.

Un Vaisseau déployé peut être *renvoyé* (DISMISS). Dans ce cas, retournez son jeton dans la réserve générale et renvoyez la carte *Vaisseau* dans votre défausse. Toutes les cartes qui étaient téléportées dessous (*Beamed*) sont aussi renvoyées (défaussées).

Equipes d'Exploration (AWAY TEAMS)

Chaque carte *Capitaine* (CAPTAIN) indique le nombre d'Equipes d'Exploration (AWAY TEAMS) qu'il possède. Ces jetons AWAY TEAMS peuvent être placés sur un *Lieu* (LOCATION) que vous contrôlez ou situé en Zone Neutre, **tant que l'adversaire n'a pas plus de Vaisseaux que vous sur ce Lieu** (en Zone Neutre).

Vous pouvez toujours placer une AWAY TEAMS sur un Lieu sans jeton *Vaisseau* (thématiquement, votre Equipe se rend en navette sur le Lieu).

Si tous vos jetons AWAY TEAMS sont déjà sur des Lieux, vous pouvez choisir de les déplacer depuis d'autres cartes selon vos besoins.

Lorsqu'un effet retire un jeton AWAY TEAMS, le propriétaire le remet sur sa carte *Capitaine*.

Téléporter (BEAMING)

Certaines cartes, généralement des Vaisseaux déployés ou des Lieux, permettent d'y téléporter d'autres cartes. Ceci vous permet de retirer temporairement ces cartes de votre deck. Une carte téléportée (BEAMED) est placée depuis sa Main face visible sous la carte, décalée de façon à laisser apparaître ses Types (TRAITS). Elle est toujours considérée en jeu pour ses TRAITS mais **on ne peut plus utiliser ses Opérations**.

Lorsqu'un Vaisseau (SHIP) quitte sa Zone *Flotte* (FLEET AREA) vers une autre zone, toutes les cartes téléportées sous lui la suivent (*par exemple si le Vaisseau est défaussé, ses cartes Téléportées le sont aussi*).

Les Lieux (LOCATION) dans votre Main ne peuvent PAS être téléportés.

MISSIONS

Chaque Mission a un *Objectif* (GOAL), généralement atteindre une certaine valeur dans une Spécialité et/ou avoir un certain nombre de cartes d'un Type (TRAIT) ou d'une Catégorie (SUIT) en jeu. Parfois il faudra téléporter (BEAM) ces cartes sur un Vaisseau déployé.

Chaque Mission ne peut être complétée qu'une seule fois par partie. Une fois les prérequis d'un Objectif remplis, la Mission peut être validée à tout moment pendant votre tour, sans dépenser d'action :

- 1) Résoudre la Récompense (REWARD) de la Mission.
- 2) Renvoyer (DISMISS) toutes les cartes **Téléportées** (*Beamed*) ayant contribué à la Mission. Les Vaisseaux déployés, Lieux Contrôlés et cartes dans votre Zone de Transit (STAGING AREA) ne sont pas concernées.
- 3) Marquer la Mission avec un jeton *Mission Complétée* dessus.

Important ! Si vous ne complétez aucune Mission, toutes vos cartes avec FOCUS rapporte 0 PV lors du calcul du score final.

Journal de bord du Capitaine (CAPTAIN'S LOG)

Le *Journal de bord du Capitaine* (LOG) est un moyen pour retirer définitivement des cartes de son deck (ceci permet d'affiner votre deck). Lorsque vous devez *logger une carte* (LOG A CARD), placez-la sous votre carte CAPITAINE.

Dans certains cas très rares, un effet peut autoriser à réutiliser une carte du LOG.

Certaines cartes aux effets puissants se *Loggent* elles-mêmes. Elles sont jouées dans votre Zone de Transit, résolues puis immédiatement mise dans votre LOG. En dehors de l'étape de résolution de l'effet de la carte, ce type de carte n'est pas considéré comme étant en jeu. Par exemple elle ne contribue pas aux effets comptant le nombre de TRAITS en jeu (pour cela, il faudra téléporter la carte plutôt que la *Logger*).

Informations cachées et publiques (SECRET VS. PUBLIC KNOWLEDGE)

Les informations telles que la Main adverse et l'ordre des cartes dans les decks face cachée doivent rester secrètes pour vous.

Les informations publiques (consultables par tout le monde) sont les cartes dans la défausse *Poubelle* (JUNK), les LOGS, les DEVELOPMENT et les cartes Téléportées (*Beamed*).

La composition des decks du Marché est disponible dans la liste fournie avec le jeu. Il est conseillé de la consulter avant un SCAN pour savoir si le type de carte recherché est présent dans un deck spécifique.

STAR TREK: CAPTAIN'S CHAIR – RÈGLES FR (v 1.2)

SCORE FINAL

La phase de calcul du score final s'effectue quand la fin de partie est déclenchée par une *Résolution* ou s'il y a une égalité après une *Combustion* (BURN).

- Retirez du jeu toutes les cartes restantes en RESERVE et DEVELOPMENT avant le calcul.
- Votre score PV de base est votre nombre de jetons **Gloire**.
- Ajoutez +1 PV pour chacun de vos jetons *Vaisseau/Equipe d'Exploration* (SHIP / AWAY TEAM) sur des Lieux en Zone Neutre.
- Vos Opérations *Fin de Partie* (ENDGAME) qui sont **en jeu** (CAPITAINE et LIEUX CONTRÔLÉS, pas celles des cartes en LOG ou dans votre DECK) indiquent le nombre de PV gagnés. Toutes vos cartes non retirées du jeu comptent pour calculer un score *Endgame*.
- Comptez ensuite le Score PV de chaque carte que vous avez, y compris les cartes LOG et celles téléportées (*Beamed*). Les cartes avec une Opération **SPECIAL** (avec astérisque) expliquent dans quelle condition les PV sont marqués.
- Comptez vos Missions Complétées sur votre carte **CAPTAIN**. Sur chaque piste *Spécialité*, utilisez le dernier multiplicateur atteint sur la piste (*ignorez les cases supplémentaires sans multiplicateur*) pour calculer vos PV pour chaque icône FOCUS de vos cartes.
Rappel : Aucun PV FOCUS si vous n'avez complété aucune mission !



Notes :

- Les TRAITS *Joker* (WILDCARD) ne peuvent pas être utilisés pour calculer un score PV.
- Certains Scores PV de cartes peuvent être **négatifs**, par exemple les Incidents !
- Les cartes avec un astérisque indiquent comment calculer leur score PV (même si elles ne sont pas en jeu).
- Sur les plateaux *Captain* côté *Avancé*, des VP supplémentaires sont gagnés pour chaque Mission complétée.

La personne ayant le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, les deux adversaires gagnent.

Combustion (BURN)

Rappelez-vous que dès que le deck INCIDENT est vide, cela déclenche une Combustion (*Burn*) et la partie s'arrête **immédiatement**. Celui ou celle ayant le moins de cartes *Incident* au total (Main, deck principal, défausse et Log) gagne la partie **sans calculer le score final**.

ENTRAINEMENT DES CADETS – DECOUVRIR LE JEU EN SOLO (CADET TRAINING MODE)

Ce mode spécial permet de s'entraîner au jeu seul, pour découvrir les règles et le fonctionnement général. Il est différent du mode Solo car ici il n'y a pas d'adversaire.

Mise en place

Utilisez les 2 cartes STARDATE *Cadet Training* (avec 5 **Gloire** chacune) au lieu des cartes standards.

Modification des règles

- ✓ Chaque **Gloire** que vous gagnez est prise dans la réserve, pas sur la carte STARDATE.
- ✓ Si un effet demande de retirer de la **Gloire** depuis la carte STARDATE, ignorez-le sauf pendant la phase de Nettoyage (*Clean-up*).
- ✓ Votre adversaire est virtuel, considérez qu'il a toujours 1 ressource ou jeton de chaque (1 **Dilithium**, 1 **Latinium**, 1 jeton AWAY TEAM sur chaque Lieu en Zone Neutre, etc.).

Exemples :

Un effet vous permettant de voler 3 Dilithium à l'adversaire ne vous en fait voler qu'un seul.

Vous avez besoin de 3 jetons pour contrôler un Lieu en zone Neutre.

- ✓ Lorsque l'adversaire doit piocher 1 INCIDENT, ignorez et gagnez 1 **Gloire** à la place.
- ✓ Dès qu'une Combustion (BURN) est déclenchée, vous perdez la partie !

Etape Nettoyage (Clean-up) et carte STARDATE

Durant l'étape *Nettoyage*, effacez (WIPE) 1 carte de votre choix du Marché (les jetons dessus sont défaussés) et remplacez-la, puis placez 1 **Gloire** depuis la carte STARDATE sur une carte du Marché de votre choix.

Si vous jouez avec le Capitaine Burnham, à la place défaussez 1 **Gloire** de la carte STARDATE et placez 1 **Dilithium** (au lieu de 2) sur le Marché.

Durant votre 5^{ème} tour, la première carte STARDATE sera vidée de son dernier jeton **Gloire**. Comme indiqué sur la carte, au Nettoyage lors de votre 6^{ème} tour vous devez effacer (WIPE) tout le Marché ainsi que les cartes *Lieu* (LOCATION) sans jeton de la zone Neutre, puis placer 5 jetons **Gloire** sur la nouvelle carte STARDATE. Ensuite continuez le nettoyage normal.

La seconde carte STARDATE sera vidée lors de votre 10^{ème} tour. Comme indiqué sur la carte, il vous reste ensuite 1 tour à faire avant le calcul du score final.

Score Cadet

Calculez normalement votre score et comparez votre niveau :

- 70+ PV : Vous savez jouer à *Star Trek Captain's Chair*.
- 100+ PV : Vous maîtrisez les règles avec le deck choisi.
- 120+ PV : Vous êtes phénoménal !

DETAIL DES MOTS-CLES**Beam / Beamed (Téléportation/Téléporté)**

Prendre une carte de sa Main (ou ailleurs si spécifié) et la placer face visible sous la carte en jeu ayant déclenché l'effet (en général, un Vaisseau). Seule la ligne des Traits/Suits de la carte téléportée doit rester visible. Une carte peut avoir plusieurs cartes téléportées (pas de limite). Certains effets de Téléportation demandent une Catégorie (SUIT) spécifique.

Un Lieu (LOCATION) ne peut jamais être téléporté sous d'autres cartes, mais un Vaisseau peut l'être (comme s'il était « capturé » par un autre Vaisseau).

Une carte téléportée est toujours considérée comme étant en jeu mais on ne peut pas utiliser ses Opérations ni compter ses icônes d'Aptitudes (SKILLS).

Si une carte est renvoyée (*Dismissed*), rappelée (*Recalled*) ou loggée (*Logged*) et qu'elle a des cartes téléportées sous elle, le même effet est appliqué à toutes ses cartes.

Deploy (Déployer)

Seul un Vaisseau (SHIP) ou une carte avec un effet *En cours* (ONGOING) comme une Cargaison (CARGO), une DIRECTIVE ou une Rencontre (ENCOUNTER), peut être déployé. Déplacer la carte déjà en jeu depuis votre Zone de Transit (STAGING AREA) vers votre Zone Flotte (FLEET AREA). S'il s'agit d'un vaisseau, prendre aussi son jeton *Vaisseau* et le placer sur sa carte. Toutes les Opérations listées sur la carte sont immédiatement disponibles.

Si l'effet *Dupliquer* (DUPLICATE) est utilisé sur une carte *non Vaisseau* et *non En cours* pour la déployer, ce mot-clé *Duplicate* n'a pas d'effet.

Destroy (Détruire)

Une carte détruite est retirée de la partie définitivement. On la remet dans la boîte du jeu. Les cartes téléportées sous une carte détruite sont aussi détruites ! Si un Lieu (LOCATION) est détruit et que des jetons étaient présents, les vaisseaux sont renvoyés (*Dismissed*) et les Equipages d'exploration (AWAY TEAMS) retournent sur leur carte *Capitaine*.

Discard (Défausser)

Choisir une carte de votre Main (en respectant les indications s'il y en a) et la placer dans votre défausse. Ceci est toujours considéré comme un coût à payer, donc si vous ne pouvez pas défausser vous ne pouvez pas résoudre l'effet. L'effet *Défausser* est différent de l'effet *Renvoyer* car il ne cible que la Main et pas les cartes en jeu.

Dismiss (Renvoyer)

Déplacer la carte ciblée en jeu vers votre défausse. Si elle avait des cartes téléportées, elles sont défaussées aussi. Les cartes dans votre Zone de Transit (STAGING AREA) ne peuvent pas être renvoyées, ainsi qu'un Lieu (LOCATION) sauf si c'est spécifiquement indiqué. Si la carte avait utilisé un jeton *Action*, il ne redevient pas disponible.

Si un Vaisseau est renvoyé, remettre son jeton en réserve. Si une Attaque vous permet de renvoyer une carte adverse en jeu, elle va dans la défausse de l'adversaire.

Draw/Draw from Discard (Piocher/Piocher depuis la défausse)

Piocher une carte de votre deck consiste à prendre la première carte sur le paquet et l'ajouter à votre Main. Il n'y a pas de limite maximum au nombre de cartes en Main. Si votre deck est vide au moment de piocher, mélanger votre défausse pour le reconstituer, recruter (ENLIST) une carte *Réserve* (ou *Développement* s'il n'y en a plus) puis continuer à piocher.

Piocher depuis sa défausse consiste à choisir une carte dans cette pile, correspondant aux indications de l'effet. L'effet *Piocher* (Draw) est différent de l'effet *Rappeler* (Recall) car il ne cible pas les cartes en jeu.

Drone / Assimilate (Drone / Assimiler)

Aucune signification connue aujourd'hui, sûrement dans une future Extension...

Duplicate (Dupliquer)

Sélectionner la carte spécifiée par l'effet *Dupliquer*, Catégorie (SUIT) et emplacement occupé (Marché, Défausse ou Log), et résoudre une des Opérations dessus.

Si l'effet choisi indique de dépenser une Action, il faut l'ignorer lorsqu'on le duplique. Mais il faut remplir le prérequis de Spécialité s'il est présent. Si l'Opération dupliquée se réfère à son propre nom ou à « cette carte » (par exemple *Log this card*), l'effet est appliqué à la carte avec l'effet dupliqué, si possible. On ne peut pas dupliquer le mot-clé *Dupliquer* ! Cela résulterait en une boucle de duplication, donc ce genre d'effet est ignoré.

Enlist a Development (Recruter un Développement)

Payer le coût requis pour acheter la carte *Développement* choisie et la placer sur votre deck. On peut consulter toutes les cartes de son deck *Développement* avant d'en choisir une. Si le coût ne peut pas être payé on ne peut pas recruter un Développement.

Normalement il faut attendre d'avoir son deck principal vide et ne plus avoir de deck *Réserve* (RESERVE) pour pouvoir mélanger sa défausse puis acheter un Développement. Mais si un effet autorise à recruter directement un Développement, on peut le faire même s'il reste des cartes *Réserve* sur les *Développements*.

Enlist a Reserve (Recruter une Réserve)

Déplacer la première carte du deck *Réserve* (RESERVE) vers le haut de votre deck principal, sans la révéler. Si le deck *Réserve* est vide, ce mot-clé n'a pas d'effet (pas de Développement à la place).

Exhaust (Epuiser)

Incliner à 90° la carte en jeu ciblée, comme lors d'une Opération *Activation* ou *Réaction*. Lorsqu'une carte est épuisée on ne peut plus utiliser ses Opérations jusqu'à la prochaine étape de Nettoyage (*Clean-Up*) ou jusqu'à ce qu'un autre effet réactive la carte (*Refresh*). Epuiser une carte est considéré comme un coût à payer, si vous ne pouvez pas alors l'Opération n'est pas résolue.

Find (Chercher)

Chercher une carte consiste à regarder dans sa Main, Défausse et decks *Principal* et *Réserve* jusqu'à trouver celle correspondant aux critères indiqués (Nom, **Catégorie**, Type). Elle est placée dans la Main. On peut continuer à chercher même si on a déjà trouvé une carte répondant aux critères. Certains effets indiquent des restrictions de recherche (*ex* : *hors du deck Réserve*). Rechercher une carte avec un Type particulier fonctionne si le Type (TRAIT) trouvé est un Joker (*Wildcard*).

Une fois la carte trouvée, mélanger chaque deck dans lequel la recherche a été faite.

Force (Forcer)

Lorsqu'un effet force l'adversaire à faire quelque chose, cet adversaire doit le résoudre en faisant les choix si besoin (*ex* : « *Forcer l'Adversaire à Renvoyer un Vaisseau* » => *ce dernier choisit quel Vaisseau il va défausser*). Notez que l'effet est différent de « *Renvoyer un Vaisseau adverse* » => vous choisissez quel Vaisseau l'adversaire doit défausser.

Résoudre un effet avec un choix oblige à choisir celui qu'on peut résoudre complètement. Si vous forcez l'adversaire à résoudre un effet impossible à compléter, il l'ignore.

Free Play (Jouer gratuitement)

Choisir une carte dans sa Main, correspondant aux critères indiqués (Nom, **Catégorie**, Type), et la jouer normalement. Si l'Opération choisie sur la carte nécessite de dépenser 1 Action, ignorer cette dépense. Notez que la gratuité ne concerne que la dépense d'une Action, pas les autres coûts éventuels.

Gain a card (Gagner une carte)

Gagner une **Catégorie** de carte (*ex* : *Gain PERSON*) permet de choisir une carte face visible du Marché ou la première carte du deck de Marché correspondant sans la regarder avant. Consulter la carte puis choisir de la mettre sur son deck principal ou dans sa défausse.

Si plusieurs Catégories (SUITS) sont indiquées, il faut en choisir une seule. Si aucune carte n'est disponible (offre et deck vides), le mot-clé n'a pas d'effet.

Lorsqu'on prend une carte face visible du Marché, on prend aussi les jetons dessus puis on révèle la carte suivante du deck correspondant (s'il est vide, laisser l'emplacement vide).

Certains effets permettent de *Gagner depuis la Défausse Poubelle* (Gain from the Junk). Dans ce cas consulter uniquement les cartes de cette pile.

Gain Resources (Gagner des Ressources)

Quand un effet indique de gagner un nombre de Ressources, pour le Dilithium et le Lantium prendre depuis la réserve générale vers votre stock (Resource pool) et pour la Gloire prendre directement sur la carte STARDATE actuelle (ou depuis la réserve si la résolution finale a été déclenchée). Si la carte STARDATE n'a plus de jeton, il faut la donner à l'adversaire (joueur inactif) puis placer les jetons *Gloire* sur la nouvelle carte STARDATE. Si c'était la dernière carte, la laisser en jeu et gagner la Gloire restante depuis la réserve générale.

Les jetons *Ressource* (et *Action*) sont illimités. Au cas où la réserve serait vide, utiliser les jetons x5 ou des substituts.

Gain/Spend an ACTION (Gagner/Dépenser une ACTION)

Quand un effet indique de gagner 1 Action, prendre un jeton *Action* supplémentaire depuis la réserve et l'ajouter à son stock, côté *disponible*. Le nombre de jetons *Action* est illimité mais les Actions en trop seront défaussées pendant l'étape *Nettoyage*.

Quand une Opération est précédée du symbole *ACTION*, ou quand un effet indique de dépenser une ACTION, retourner un de vos jeton *Action* disponible sur son côté *Dépendé* et le placer sur la carte concernée. Si vous ne pouvez pas le faire (aucune Action disponible), l'Opération ou l'effet ne peut pas être déclenché.

In Play/From Play (En jeu/Depuis le Jeu)

Les cartes suivantes sont considérées comme étant « en jeu » pour vous :

- ✓ Cartes dans votre Zone *Lieux* (CONTROLLED LOCATIONS).
- ✓ Cartes dans votre Zone *Flotte* : Vaisseaux que vous avez déployés (Deployed SHIPS) et cartes avec effet *En Cours* (ONGOING).
- ✓ Votre carte *Officier de Service* (DUTY OFFICER).
- ✓ Votre carte *Capitaine* (CAPTAIN) et son éventuelle carte STATUS.
- ✓ Cartes dans votre Zone de Transit (STAGING AREA). Ces cartes seront défaussées pendant l'étape de Nettoyage (leurs Opérations ne sont pas disponibles).
- ✓ Cartes téléportées (BEAMED) sous d'autres cartes. Leurs Opérations ne sont pas disponibles et elles sont défaussées lorsqu'elles contribuent à remplir une Mission ou que la carte qui les accueille est défaussée.

Les cartes suivantes ne sont PAS considérées « en jeu » :

- ✓ Votre Main, deck principal (*Draw*) et Défausse.
- ✓ Votre deck Réserve (RESERVE).
- ✓ Votre pile Développement (DEVELOPMENT).
- ✓ Vos cartes Loggées (LOG), sous votre carte *Capitaine*.

Les cartes de l'adversaire ne sont pas en jeu pour vous, sauf indication explicite.

Junk a card from the Market (Jeter une carte depuis le Marché)

Choisir une carte face visible du Marché et la placer dans la défausse du Marche (Défausse *Junk*). Révéler ensuite la carte du deck correspondant pour la remplacer (ignorer si ce deck est vide). On ne peut pas défausser une carte du Marché si elle a au moins un jeton sur elle. Cependant, le mot-clé *Effacer* (WIPE) des cartes STARDATE peut le faire.

Market (Marché)

Un effet se référant au « Marché » signifie l'offre de 4 cartes face visible du Marché (ou moins si un deck est vide).

Log (Log et cartes Loggées)

Toutes les cartes placées sous votre carte *Capitaine* sont considérées comme faisant partie du Log de votre Capitaine (*Captain's Log*). Quand un effet indique de *Logger* une carte (*Log a card*), placer cette carte ainsi que ses éventuelles cartes téléportées sous votre Capitaine. Si un Lieu (LOCATION) est *Loggé*, les Vaisseaux présents sont renvoyés (*dismissed*) et les jetons *Equipages d'Exploration* (AWAY TEAMS) sont remis sur la carte *Capitaine*.

Les cartes dans votre Log sont considérées comme « hors-jeu », on ne peut pas interagir avec sauf si un effet l'indique spécifiquement, ou lors du calcul du score final. On peut consulter son propre Log à tout moment, mais pas celui de l'adversaire.

Un effet *Logger cette carte* (*Log this card*) est activé immédiatement après sa résolution : la carte ne reste pas dans votre Zone de Transit jusqu'à la fin du tour.

Une *Attaque* permettant de *Logger* une carte adverse place cette carte dans le Log de l'adversaire (pas dans le vôtre !).

Promote a Person to Duty Officer (Promouvoir une Personne comme Officier de Service)

Choisir une Personne (PERSON) dans la zone indiquée par l'effet (Main, Zone de Transit, défausse) et placer la carte dans l'emplacement réservé à l'Officier de Service (DUTY OFFICER). Toutes les Opérations de Table sur cette carte sont immédiatement disponibles. Certaines Opérations *Play* indiquent de promouvoir immédiatement la carte sur laquelle elles se trouvent, auquel cas elle est immédiatement déplacée comme Officier de Service.

Si un jeton *Action* était associé à la carte promue, il y reste jusqu'à la fin du tour. Un jeton *Action* utilisé n'empêche pas de déclencher une REACTION ou une ACTIVATION sur la carte (même s'il faut dépenser une autre Action pour déclencher l'effet, tant que vous avez une Action disponible).

Le nombre d'Officier de Service est par défaut de 1 mais certains effets permettent d'en avoir plus. Si une promotion fait dépasser cette limite, il faut renvoyer (*dismiss*) le ou les Officiers en trop de votre choix.

L'effet *Dupliquer* ne peut pas promouvoir une carte non-Personne (l'effet est ignoré).

Put a card somewhere (Mettre une carte quelque part)

Choisir une carte selon les critères requis, depuis votre Main (ou ailleurs si spécifié) et la placer à l'endroit indiqué (sur votre deck principal, dans votre Zone de Transit, etc.). Ceci est considéré comme un coût à payer, si vous ne pouvez pas le faire alors l'effet n'est pas résolu.

Put a card into play (Mettre une carte en jeu)

Une carte est mise en jeu lorsqu'une de ses Opérations est résolue, au moment où elle est contrôlée s'il s'agit d'un Lieu en Zone Neutre (avant de résoudre son Opération *Control*), lorsqu'elle est promue Officier de Service s'il s'agit d'une Personne, au moment où elle est téléportée (*Beamed*), ou quand elle est placée dans votre Zone de Transit par un autre effet.

Reaction Operations (Opérations Réaction)

Le déclenchement d'une Réaction n'est pas obligatoire. Mais lorsqu'un tel effet est déclenché il doit être résolu entièrement (sauf indication contraire).

Résoudre une Réaction peut interrompre une autre Opération dès que la condition est remplie. Une fois la réaction résolue, on reprend la résolution de l'autre Opération.

Une Réaction peut s'activer sur la carte qu'on est en train d'utiliser pour une autre Opération (*Play* ou *Control*), si la condition est remplie.

Si plusieurs Réactions se déclenchent à la suite d'une même condition remplie, résolvez-les dans l'ordre que vous voulez.

Recall (Rappeler)

Déplacer la carte ciblée par l'effet depuis le jeu vers votre Main. On peut jouer une carte au tour où elle a été rappelée en Main. Si la carte rappelée avait des cartes téléportées, elles sont rappelées aussi. Un Lieu (LOCATION) ne peut pas être rappelé, sauf si cela est spécifiquement indiqué sur ce Lieu.

S'il y avait un jeton *Action* utilisé pour la carte rappelée, il reste en jeu. Si cette carte est jouée à nouveau pendant le même tour, on peut dépenser une nouvelle Action.

Refresh (Réactiver)

Permet de remettre droite une carte épuisée (*Exhausted*) tournée à 90°, ce qui autorise à utiliser à nouveau des Opérations *Activation* ou *Réaction* sur cette carte (ceci n'affecte pas l'éventuel jeton *Action* utilisé, ce qui n'empêche pas d'épuiser la carte).

Return an Incident (Replacer un Incident)

Remettre la carte *Incident* ciblée sous le deck INCIDENT, face cachée. S'il y avait un jeton *Action* utilisé pour la carte replacée, il reste en jeu.

Secured (Sécurisé)

Un Lieu Neutre (NEUTRAL LOCATION) est sécurisé tant que vous avez au moins 3 jetons dessus (SHIPS et AWAY TEAMS) et que vous en avez au moins 2 de plus que l'adversaire.

Ceci est important lors de l'étape *Contrôle* ou lors d'un effet permettant de prendre le contrôle immédiat d'un Lieu.

Steal Resources (Dérober des Ressources)

Permet de prendre à l'adversaire le nombre indiqué de Ressources. S'il y en a moins qu'indiqué, dérober le maximum possible du type indiqué (on ne peut pas remplacer par une autre Ressource).

Dérober n'est pas un Gain, par conséquent une Réaction déclenchée en gagnant une Ressource ne fonctionne pas lors d'un vol de ressource.

Scan (Scanner)

Scanner # [Catégorie] (SCAN # [SUIT]) (ex : SCAN 2 [CARGO]) : Dans la **Catégorie** indiquée (au choix si plusieurs), regardez les # premières cartes sur le deck du Marché et choisissez 1 des cartes scannées ou 1 carte du Marché face visible. Ensuite, **placez-la soit sur votre deck, soit sur votre défausse** puis remettez les cartes scannées non choisies SOUS leur deck de Marché (dans l'ordre de votre choix).

S'il y a moins de cartes à scanner que le nombre indiqué, regardez le maximum possible. Si vous avez choisi une **Catégorie**, vous ne pouvez pas regarder ni gagner les autres. Lorsque vous scannez dans la défausse *Poubelle* (Junk), vous regardez toutes les cartes de cette pile.

Scanner pour [Type] (SCAN FOR [TRAIT]) (ex : SCAN FOR [KLINGON]) : Permet de gagner une carte du Type indiqué (sauf s'il n'y en a plus !).

Dans le Type indiqué, prenez 1 carte du Marché face visible et remplacez-la. S'il n'y en a aucune, révéléz les cartes sur le deck de Marché correspondant jusqu'à avoir 1 carte du Type indiqué. **Placez-la soit sur votre deck, soit sur votre défausse**. Ensuite, si vous avez révélé plusieurs cartes d'un deck, mélangez-les dans leur deck de Marché.

Si vous n'avez rien trouvé, continuez à chercher dans les 3 autres Types de deck de Marché, un par un selon la même méthode.

Si vous ne trouvez toujours pas, vous gagnez 2 Gloire et le scan est terminé.

Ceci déclenche les effets de Réactions qui s'activent en cas de *gain* d'une carte. Si vous avez pris une carte face visible, gagnez les jetons dessus puis remplacez-la dans l'offre (sauf si deck vide). Une fois que vous avez choisi un Type, vous ne pouvez plus en changer. Lorsque vous scannez depuis la défausse *Poubelle* (Junk), vous regardez toutes les cartes de cette pile avant de chercher dans les decks.

Spend Ressources (dépenser des Ressources)

Lorsqu'un effet demande de dépenser un nombre de Ressources, remettre en réserve générale le nombre indiqué depuis votre stock. Si cela est impossible, l'Opération ne peut pas être résolue.

On peut dépenser de la Gloire à la place du Dilithium ou du Latinum selon le barème suivant :

- -1 Gloire = +1 Latinum
- -1 Gloire = +2 Dilithium

L'excédent dépensé n'est pas rendu (ex : dépenser 2 Dilithium quand le coût est de 1). En dehors du paiement d'un coût, on ne peut pas convertir des Ressources, sauf indication contraire.

Send/Remove AWAY TEAM (Envoyer/Retirer une Equipe d'Exploration)

Placer/Retirer le nombre indiqué de jeton *Equipe d'Exploration* sur/ depuis le Lieu indiqué. Il n'est pas obligatoire d'avoir un Vaisseau présent (sauf indication contraire). Cependant vous ne pouvez pas placer une Equipe d'Exploration sur un Lieu où l'adversaire a plus de jetons Vaisseaux que vous.

Si vous n'avez plus d'Equipe d'Exploration disponible sur votre carte *Capitaine* pour en placer une, vous pouvez la prendre ailleurs. Les Equipes d'Exploration retirées (pour quelque raison que ce soit) sont mises sur votre carte *Capitaine*.

Le nombre total de vos Equipes d'Exploration ne peut pas être réduit.

Take a card (Prendre une carte)

Placer la carte indiquée dans votre Main (ou votre défausse si action Gagner/Scanner) depuis le deck indiqué. Ceci est généralement indiqué dans un effet comme « Prendre 1 INCIDENT » ou « Prendre 1 Rencontre » (ENCOUNTER).

Prendre n'est pas un Gain, par conséquent une Réaction déclenchée en gagnant un type de carte ne fonctionne pas avec un effet « Prendre une carte ».

Si une Attaque indique à l'adversaire de prendre 1 Incident, il est pioché sur ce deck et pris en Main.

Take Control (Contrôler)

Contrôler se réfère toujours à un Lieu (LOCATION). S'il s'agit d'un Lieu Neutre, renvoyer tous les jetons présents (vaisseaux et Equipes d'Exploration). L'adversaire gagne alors 1 Gloire pour chacun de SES jetons renvoyés. La carte *Lieu* est ensuite placée dans votre Zone *Lieux* et vous résolvez l'Opération CONTROL de la carte (ceci compte comme « mettre une carte en jeu » pour les conditions des Réactions).

Prendre le Contrôle d'un Lieu se fait généralement durant l'étape Contrôle de son tour, mais certains effets PLAY d'Opérations permettent de contrôler une carte qui vient d'être jouée ou directement du deck LOCATION.

Trigger a Location's Control Operation (Déclencher l'Opération Contrôle d'un Lieu)

Résoudre l'Opération *CONTROL* du Lieu indiqué comme si on venait d'en prendre le Contrôle (même si on le contrôle déjà). Ceci ne déclenche pas les Réactions ayant pour condition de « Prendre le contrôle d'un Lieu ». Les jetons et cartes téléportées du Lieu ne sont pas affectés. Ceci ne dépense pas d'Action, sauf indication contraire ou faisant partie de l'Opération *Contrôle* déclenchée.

Warp (Distorsion)

Une fois déployé, un Vaisseau peut utiliser la distorsion (WARP) : déplacer le jeton *Vaisseau* (SHIP) vers un Lieu que vous Contrôlez ou dans la Zone Neutre. Il n'y a pas de limite au nombre de Vaisseaux présents sur un Lieu.

Une fois déplacé depuis sa carte *Vaisseau*, un jeton *Vaisseau* ne peut y retourner sauf s'il est renvoyé (*dismissed*) ou rappelé (*recalled*) puis déployé (*deployed*) à nouveau.

Un Vaisseau sur un Lieu est considéré comme étant présent sur le Lieu (*At the Location*), tout comme ses cartes téléportées (*Beamed*).

Certaines cartes peuvent se référer à un Lieu qui n'a pas encore été découvert... (*NdT : il n'est pas dans la boîte de base !*).

Structure d'un tour pour le Bot**1) Réappro (RESUPPLY)**

Le Bot ignore cette étape.

2) Contrôle (CONTROL)

2.1 S'il a sécurisé un Lieu Neutre (3+ jetons dessus et au moins 2 de plus que vous), le bot en prend le contrôle (en renvoyant les jetons présents sur la carte, ce qui peut vous faire gagner de la Gloire). S'il a sécurisé plusieurs Lieux, il choisit la carte ayant la plus haute valeur. N'oubliez pas de remplacer la carte prise dans la Zone Neutre.

2.2 Le nouveau Lieu contrôlé est placé dans la Zone de Contrôle du Bot.

2.3 Il résout l'effet correspondant de cette carte *Lieu* selon son *Automated Command* (voir p. suivante).

3) Action

3.1 Le Bot pioche un nombre de cartes égal au nombre d'Actions Bot indiqué sur la carte STARDATE actuelle. Ceci peut déclencher un mélange du deck Bot (voir ci-dessous).

3.2 Il place les cartes face cachée et alignées dans sa Zone de Transit (STAGING AREA).

3.3 Pour chaque carte de gauche à droite, il la révèle et résout l'effet correspondant de sa carte *Automated Command* (voir p. suivante). Ceci peut déclencher la résolution d'une autre carte. Vérifier les cartes Loggées du Bot : les Incidents sont remis sous le deck *Incident*.

3.4 Une fois toutes les cartes résolues (toutes face visible), il passe à l'étape suivante.

4) Nettoyage (CLEAN-UP)

4.1 S'il y a une carte STARDATE dans la Zone de Transit du bot (placée car vous l'avez vidée à votre tour), déclencher l'effet éventuel de cette carte puis la retirer du jeu.

4.2 Défausser toutes les cartes présentes dans la Zone de Transit (STAGING AREA) du Bot. Notes : les cartes *Lieu* (LOCATION) présentes doivent être mises dans la Zone de Contrôle du Bot (voir p. 15).

4.3 Sélectionner la carte du Marché ayant la plus basse valeur **pour vous** (en cas d'égalité, celle ayant le moins de Ressources sur elle, puis la plus à gauche).

Placer 1 Gloire sur cette carte, depuis la carte STARDATE (ou la réserve générale si la fin de partie est déclenchée).

Note : Le Bot *Capitaine Burnham* place 2 *Dilithium* de la réserve à la place de la Gloire.

Mélanger le deck Bot

Lorsque le deck Bot est vide et qu'il doit interagir avec, mélanger sa défausse pour recréer le deck puis placer la première carte du deck SUPPLEMENT sur le deck BOT.

Notez que les cartes dans sa Zone de Transit ne sont défaussées que pendant son étape *Nettoyage* (sauf indication contraire).

Fin de partie

Si la partie se conclue sur une Combustion (*Burn*), le Bot gagne automatiquement quel que soit le nombre de cartes *Incident* que vous avez.

Sinon, lorsque la résolution se déclenche (dernière carte STARDATE vide), terminer le round en cours puis chacun effectue un dernier tour.

Ensuite le calcul du Score Final se fait normalement, excepté pour les points suivants :

- ✓ Le Bot gagne 5 PV pour chaque Opération ENDGAME qu'il possède sans tenir compte du texte de l'Opération, même si la carte n'est pas en jeu (Log, etc.). N'oubliez pas que si le Capitaine Bot possède une Opération ENDGAME, il la compte aussi.
- ✓ Le Bot ignore les Missions mais score automatiquement les PV pour ses icônes FOCUS et ses pistes *Spécialité*.
- ✓ Le Bot marque +1 PV pour chaque 2 Ressources *Dilithium/Latinum* qu'il possède.
Note : Avec la Capitaine Burnham, à la place il marque +1 PV pour chaque *Dilithium*.
- ✓ Si une carte possède un astérisque avec sa valeur PV, le Bot résout normalement l'Opération SPECIAL de cette carte.

Si vous avez plus de PV que le Bot vous gagnez. Sinon le Bot gagne, même en cas d'égalité.

Valeur des cartes

Le Bot fonctionne selon un concept spécifique : pour déterminer son choix de cartes dans le Marché et la Zone Neutre, il attribue une « valeur » à chacune. Pour gagner une carte ou essayer de sécuriser un Lieu Neutre, il choisira la carte ayant la plus forte valeur.

Le Bot choisit toujours la carte qui lui rapporte le plus de PV si la partie s'arrêtait juste après. Pour cela il fait le total de valeur pour chaque carte potentielle :

- ✓ La valeur PV inscrite sur la carte.
- ✓ Les icônes FOCUS, si présentes, donnent une valeur PV selon le niveau *Multiplicateur* atteint par le Bot sur ses pistes *Spécialité*.
- ✓ Une Opération ENDGAME, qui augmente de +5 PV la valeur de la carte quel que soit son texte (l'effet est ignoré par le Bot).
- ✓ Les jetons *Gloire* présents sur la carte, chacun augmente sa valeur de +1 PV. Les autres Ressources ne comptent pas.

En cas d'égalité de valeur, le Bot compte le total de jetons présents en incluant les Ressources (*Dilithium* et *Latinum*). S'il y a toujours égalité, il prend la carte la plus à gauche.

Parfois vous devrez déterminer la valeur d'une carte pour vous. Utilisez le même processus (avec vos pistes *Spécialité* pour les FOCUS). Notez que lors de l'étape *Nettoyage*, le bot doit choisir la carte ayant la plus basse valeur **pour vous**.

Cartes **AUTOMATED COMMAND**

Ces cartes spécifiques au Bot (2 par Capitaine) permettent de résoudre les actions du Bot. Le Bot ignore les textes sur toutes les autres cartes (sauf *Surprise*).

Lorsque le Bot résout une carte, il consulte les lignes de ces cartes *Automated Command* :

1) Sur la carte TRAITS, chercher du haut vers le bas le premier Type (TRAIT) présent sur la carte résolue. S'il s'agit d'un Trait *joker* (*Wildcard*), cela correspond au premier Trait de la carte *Automated Command* (après le rappel pour l'effet *Surprise*).

2) Si aucun TRAIT ne correspond, chercher sur la carte SUITS (uniquement du côté où elle est actuellement), du haut vers le bas, la première Catégorie (SUIT) présente sur la carte résolue.

3) Résoudre l'effet trouvé sur la carte *Automated Command*.

Un seul effet est résolu, même si plusieurs TRAITS ou SUITS correspondent.



- ✓ Spécialités (SPECIALTIES) : Le Bot avance sur ses pistes *Spécialité*, comme un joueur. En cas d'égalité s'il doit avancer sur sa piste la plus/moins avancée, il choisit la plus haute (*Research > Influence > Military*).
- ✓ "Cette Carte" ("This Card") : Lorsqu'un effet *Automated Command* se réfère à « cette carte », il s'agit de la carte actuellement résolue dans la Zone de Transit.
- ✓ TRAIT « SURPRISE » : Une carte résolue ayant ce Trait déclenche son effet d'Opération *SURPRISE* et ignore tous les autres effets pour le Bot. C'est le seul cas où le Bot résout une Opération et ignore sa carte *Automated Command*. 
- ✓ Lieux (LOCATIONS) : lorsqu'un Lieu est résolu, si la carte est toujours dans la Zone de Transit du Bot après avoir appliqué l'effet (pas *Loggé*), **déplacer ce Lieu dans la Zone Contrôlée du Bot**. Ceci est fait quel que soit l'effet *Automated Command* appliqué.
- ✓ La Défausse du Bot (Bot Discard Pile) : Lorsqu'un effet demande de résoudre, promouvoir ou *Logger* une carte avec un TRAIT/SUIT spécifique dans la défausse du Bot, prendre la première carte correspondante en partant du haut de la pile *Défausse*.
- ✓ Choix multiples : Si un effet offre plusieurs choix au Bot, il prend toujours le premier listé possible pour lui, même si cela ne lui donne rien.

- ✓ Résoudre une autre carte : Lorsqu'un effet demande de résoudre une autre carte (ex : *la carte sur le deck BOT ou SUPPLEMENT*), placer cette carte dans la Zone de Transit du Bot et résoudre l'effet *Automated Command* correspondant. Ceci ne compte pas dans le nombre d'Actions du Bot pour le tour.

✓ Incidents : Si un effet oblige le Bot à *Logger* une carte INCIDENT, à la place la carte est remise **SOUS le deck Incident**. Si l'effet donne le choix, le Bot refuse de mettre en *Log*.

Officier de Service (DUTY OFFICER)

Il renforce les actions du Bot lorsqu'il est présent, quel que soit ses Types et Catégories. Même si certains de ses effets les plus puissants vont *logger* ou renvoyer automatiquement l'Officier, il est conseillé d'essayer d'Attaquer le Bot pour lui faire défausser.

- ✓ Lorsque le Bot promeut une Personne (PERSON) comme DUTY OFFICER, il la déplace près de sa carte *Capitaine* et **retourne sa carte *Automated Command* SUITS côté « With Duty Officer »**. Le Bot ne peut avoir qu'un seul Officier de Service, donc lors d'une promotion il doit renvoyer (*dismiss*) l'actuel Officier de Service pour le remplacer.
- ✓ Lorsqu'un effet renvoie (*dismiss*) ou *Log* son Officier de Service, le Bot doit **retourner sa carte *Automated Command* SUITS côté « Without Duty Officer »**.
- ✓ Si un effet rappelle (*recall*) l'Officier, à la place il est renvoyé (*dismissed*).

Marché et Zone Neutre

Gagner/Prendre une carte. Lorsqu'un effet *Automated Command* indique de gagner une carte avec un TRAIT, SUIT, FOCUS ou SKILL, le Bot choisit la carte selon les critères suivants :

- ✓ A > B. Si une carte avec A est dans le Marché, le Bot la gagne. Sinon il gagne une carte avec B. S'il y a plusieurs cartes avec A (ou B), il gagne celle ayant la plus haute valeur.
 - ✓ A / B. Le Bot gagne la carte avec A ou B (ou A et B) ayant la plus haute valeur.
- Exemple : Gagner Vaisseau / Focus Influence => Le Bot gagne la carte de plus haute valeur ayant une icône Vaisseau et/ou une icône Focus Influence. Si aucune carte n'a d'icône Focus Influence, il gagne une carte avec une icône Vaisseau ayant la plus haute valeur.*
- ✓ A > B / C. L'expression > est résolue avant /. Le Bot gagne la carte avec A de plus haute valeur, sinon il résout l'expression B / C comme ci-dessus.
 - ✓ A / B > C. Le Bot gagne la carte avec A ou B (ou A et B) ayant la plus haute valeur, sinon il gagne la carte avec C de plus haute valeur.

Exemple : Gagner Focus Recherche > Alien > Cargo / Ally => Le Bot gagne la carte de plus haute valeur avec une icône Focus Recherche, sinon celle avec Alien. Si aucune carte n'a ses icônes, il gagne la carte de plus haute valeur ayant une icône Cargo et/ou Ally.

Le Bot ne gagne jamais de carte sur un deck du Marché, il choisit toujours une carte face visible dans l'offre. Si des Ressources sont présentes, il les gagne.

Si le Bot GAGNE une carte (mot-clé GAIN), il la place face visible sur sa défausse.

Si le Bot PREND une carte (mot-clé TAKE), il la place sur son deck BOT, face cachée. Un effet donnant une carte au Bot (GIVE) est similaire à *prendre* une carte.

Jeter une carte (*Junk a card*)

Lorsque la carte *Automated Command* indique de « Jeter la carte du Marché de plus haute valeur » (*Junk the most valuable card in the Market*), il s'agit de la carte ayant **le plus de valeur pour vous** et **sans jetons dessus**. Elle va dans la Défausse du Marché (Poubelle).

Gagner des Ressources. Le Bot gagne de la Gloire comme vous, sur les cartes du Marché ou sur la carte STARDATE (ou de la réserve générale si la résolution de la partie est déclenchée). Si le Bot vide de sa Gloire la carte STARDATE, la carte va dans votre Zone de Transit. Le Bot ne gagne du Dilithium ou Latinum que si le Capitaine Burham est joué (du Dilithium est placé sur l'offre du Marché), ou si un effet lui donne spécifiquement ces Ressources.

La Zone Neutre. Lorsque le Bot choisit un Lieu (LOCATION) pour déplacer son Vaisseau (SHIP) ou Equipes d'exploration (AWAY TEAMS), il compte le nombre total de jetons présents et résout les égalités en calculant la valeur des cartes. Cependant il ne déplace jamais un Vaisseau ou Equipe d'Exploration vers un Lieu dans sa Zone de Contrôle, ou vers un Lieu Neutre sur lequel **il a déjà 1 jeton de plus que prévu pour le sécuriser** (c'est-à-dire 3 jetons minimum et au moins 3 de plus que vous).

Envoyer des Equipes d'Exploration (*Sending AWAY TEAMS*)

Lorsque la carte *Automated Command* indique d'envoyer une Equipe d'Exploration, déplacer un jeton depuis la carte Capitaine vers un Lieu en Zone Neutre. Comme vous **le Bot ne peut choisir un Lieu où l'adversaire à plus de Vaisseaux que lui** (sauf indication contraire), par exemple vous avez 1 Vaisseau et le Bot n'en a aucun.

Le Bot préfère le Lieu où il a déjà le plus de jetons (avec le TRAIT spécifié s'il y en a un), sauf s'il l'a déjà sécurisé. En cas d'égalité il choisit le Lieu de plus haute valeur, puis celui à gauche. S'il n'a pas d'Equipe d'Exploration disponible sur son Capitaine, il la prend sur le Lieu où il a le **moins** de jetons (si égalité, Lieu de plus basse valeur pour lui).

Déploiement et Distorsion (*Deploying and Warping SHIPS*)

Lorsque la carte *Automated Command* indique de « déployer un Vaisseau » (*Deploy a ship*), déplacer la carte spécifiée dans la Zone de Contrôle avec son jeton *Vaisseau* dessus. Il faut garder l'ordre dans lequel les Vaisseaux sont déployés, de gauche à droite dans la Zone de Contrôle.

Lorsqu'un effet indique d'explorer ou d'engager avec un Vaisseau (*Explore / Engage*), déplacer le jeton dans la Zone Neutre (comme un *Warp*). Le Lieu (LOCATION) est choisi selon le type d'action (en cas d'égalité, il choisit le Lieu ayant la plus haute valeur) :

- ✓ **Explorer** : Le Bot choisit le Lieu Neutre ayant le moins de jetons au total (0 si possible).
- ✓ **Engager** : Le Bot choisit le Lieu Neutre où **vous** avez le plus de jetons.

Lorsque le Bot doit **rappeler (*recall*)** ou **renvoyer (*dismiss*) un Vaisseau déployé**, il le défausse. S'il y en a plusieurs, il choisit le Vaisseau qui a été déployé le plus récemment.

Interagir avec le Bot

Attaque du Bot. Lorsqu'un effet *Automated Command* a un impact négatif pour vous, cela est considéré comme une **Attaque du Bot** (même s'il n'y a pas le mot-clé *ATTACK* sur la carte résolue). **Ces effets sont surlignés en rouge sur la carte *Automated Command*. Ils déclenchent vos Opérations REACTION** ayant pour condition d'être attaqué par l'adversaire. Si vous avez un effet pouvant annuler (*cancel*) une Attaque, vous annulez uniquement la partie de l'effet qui vous concerne (ceci est obligatoire) et le reste de l'effet se résout normalement.

Aider le Bot. Si le Bot doit piocher une carte à cause d'un de vos effets, il **défausse** la première carte de son deck BOT.

Si un effet donne le choix au Bot de remettre un Incident à cause d'un de vos effets, il refuse de le faire. S'il n'a pas le choix, il la remet **sous le deck *Incident***.

Si un de vos effets donne une Ressource au Bot, il la gagne normalement (*rappel : la Gloire est gagnée depuis la carte STARDATE, ou de la réserve si la fin de partie est déclenchée*).

Attaquer le Bot. Toutes vos Attaques ciblant la Main de l'adversaire (Révéler, Défausser depuis la Main, etc.) sont **sans effet** puisque le Bot n'a pas de Main.

De même, toute Attaque forçant le Bot à chercher (*find*) une carte ou à choisir une carte dans sa défausse pour la mettre en Main est **sans effet**. Lorsque vous résolvez ces effets, vous choisissez quel résultat vous obtenez (succès ou échec).

Si votre Attaque propose un choix au Bot entre plusieurs effets négatifs, il choisit l'option qu'il peut résoudre.

Si votre Attaque vous permet de voler (*steal*) des Ressources à l'adversaire, considérez cela comme un succès automatique mais **prenez les Ressources depuis la réserve générale**, pas celles du Bot. Ceci n'est pas un gain, donc les Réactions se déclenchant lors d'un gain de ressources sont ignorées.

CAMPAGNE ET CHALLENGES (p. 16-19 du manuel Solo)

Une **Campagne** représente 10 parties maximum et s'arrête lorsque vous êtes promu Amiral en ayant vaincu 5 adversaires. Utilisez le *Campaign Log* p. 19 pour suivre votre progression. Vous commencez toujours au Niveau *Enseign* et vous devez choisir un des 4 modes de difficulté. Selon le mode choisi, les Capitaines Bots auront différents niveaux (cartes STARDATE de *Enseign* à *Admiral*). Vous pouvez sélectionner votre adversaire ou le choisir au hasard, toujours parmi les Capitaines qui vous n'avez pas encore affrontés. A chaque victoire vous êtes promu au rang supérieur et gagnez la Campagne quand vous atteignez le rang *Amiral*. A chaque fin de partie, gagnée ou perdue, vous choisissez une option *UPGRADE* indiquée au dos de la carte *TRAITS* du Bot. Ceci vous permet de créer un deck *Reinforcement* et d'utiliser la carte Directive *Reinforce* pour piocher des cartes dans ce deck.

Les **Challenges** (p. 18) sont des options de jeu à ajouter à votre Campagne pour augmenter la difficulté. Vous pouvez en inclure plusieurs au choix.