

MISE EN PLACE

- ✓ Défausser et remplacer une Planète inoccupée : la carte *Planète* sans Vaisseau en Orbite ou en Surface est retirée du jeu.
- ✓ Défausser des Dés non activés : Uniquement pendant votre tour, ces Dés sont inutilisables à ce tour.
- ✓ Déplacer un Vaisseau en Orbite pour gagner *Énergie/Culture* : Gagner la Ressource selon la case que le Vaisseau occupait.

- ✓ Déplacer un Vaisseau selon la position d'un autre sur une piste : Ne fonctionne pas s'il y a moins de cases sur la destination.
- ✓ Déplacer 2 de vos Vaisseaux : pas deux fois le même.
- ✓ Reculer 1 Vaisseau adverse sur 1 piste : Case départ minimum.
- ✓ Obtenir *Énergie/Culture* si vous êtes suivi : 1 seule fois par tour.
- ✓ Niveau d'Empire le plus bas : Ne compte pas en cas d'égalité.

1. Joueurs

Chaque joueur choisit une couleur et prend :

- 1 Plateau *Galaxie*
- 4 Vaisseaux
- 1 pion *Culture*
- 1 pion *Énergie*
- 1 pion *Empire*

Chacun place 2 Vaisseaux en position verticale au centre de sa Galaxie et 2 Vaisseaux sur la piste *Vaisseaux* de son plateau sur les cases entourées d'un carré.

Chacun place son pion *Culture* sur la case 1 de la piste *Ressources* de sa Galaxie et son pion *Énergie* sur la case 2.

Chacun place son pion *Empire* sur la case 1 de la piste *Empire* de sa Galaxie.

2. Aire de jeu

Mélanger le paquet des cartes *PLANÈTE*, face cachée.

Piocher 2 + *Nombre de Joueurs* cartes (à 5 joueurs, piocher seulement 6 cartes) et les placer en ligne, face visible. C'est l'offre des *PLANÈTES COLONISABLES*.

Placer le Plateau *CONTRÔLE* au centre de l'aire de jeu avec les 7 Dés *Action* à côté.

Mélanger le paquet des cartes *MISSION SECRÈTE*, face cachée. Chacun en pioche 2 et en garde 1 de son choix, sous son plateau *Galaxie*. Cette carte est gardée secrète jusqu'à la fin de la partie, seul son propriétaire peut la consulter.

Le joueur le plus jeune commence la partie, puis en sens horaire.

Mise en place supplémentaire

SOLO (Galaxie Renégate)

Mise en place identique à une partie à 2 Joueurs, avec les exceptions suivantes :

- Choisir un Plateau *Galaxie Renégate* (au dos des plateaux normaux), selon la difficulté souhaitée - de *Débutant* à *Épique* -.
- A la mise en place, la Galaxie Renégate a 0 *Énergie*, 0 *Culture* et 4 Vaisseaux dans sa galaxie.
- Vous débutez le jeu (*1^{er} joueur*).
- **On n'utilise pas les cartes *Mission Secrète* lors d'une partie Solo.**

EXTENSION BEYOND THE BLACK

Mise en place normale avec les ajouts suivants :

- Ajouter aux paquets de base les cartes *Planète* et *Mission Secrète* de l'extension.
- Mélanger le paquet *PILOTE* face cachée et piocher 2 + *Nombre de joueurs* cartes (à 5 joueurs, piocher seulement 6 cartes) pour créer l'offre des *PILOTES*, face visible (2^e ligne parallèle à l'offre *Planètes*).
- Placer le Plateau *EXPLORATION* dans l'aire de jeu puis mélanger et placer dessus le paquet *EXPLORATION* (cartes rondes), face cachée.
- Placer le Plateau *SCORE* dans l'aire de jeu et les pions *Score* des joueurs sur la case 0 (le côté + d'un pion est utilisé quand le joueur dépasse 30 points).
- Chacun prend le Plateau *HANGAR* et les 4 *Vaisseaux Avancés* de sa couleur. Ces *Vaisseaux Avancés* sont placés sur leurs icônes correspondantes du plateau.

Règles Solo : Galaxie Renégate

A son tour, la Galaxie Renégate lance 1 Dé à la fois et le résout. Si l'action obtenue est inutilisable par le Bot (ex : *déplacer 1 Vaisseau et aucun Vaisseau dispo, ou action limitée à une fois par tour et déjà faite*), le Dé est défaussé (*Mode Difficile* : relancer une fois le Dé avant de le défausser). Vous pouvez dépenser -1 *Énergie* et -1 *Culture* pour relancer le Dé, autant de fois que vous voulez en payant à chaque fois.

Le résultat du Dé est placé dans la Zone d'Activation du Plateau *Contrôle* et l'action correspondante est réalisée par le Bot. Si l'action est réalisée (Dé non défaussé), vous pouvez la *Suivre* en dépensant -1 *Culture* (voir *Suivre le joueur*).

Le Bot lance ensuite son Dé suivant, s'il en a encore de disponible.

Énergie max : A la fin de son tour, le Bot gagne +1 *Niveau Empire* puis il remet son *Énergie* à 0. Cette action est faite en 1^{er} si la *Culture* est aussi au max.

Culture max : A la fin de son tour, le Bot retire ses Dés du Plateau *Contrôle* et rejoue un tour supplémentaire avec 3 Dés seulement. Une fois ce tour bonus effectué, le Bot remet sa *Culture* à 0. Les actions *max* ne sont déclenchées qu'une fois par tour.

Actions du Bot Galaxie Renégate

Victoire dès que vous atteignez 21 PV, **défaite** quand le Bot atteint 21 PV ou Niveau *Empire* max.

- Déplacer 1 Vaisseau : S'il a un Vaisseau disponible sur sa Galaxie, le Bot le déplace sur la piste *Colonie* de la Planète la plus à gauche qui n'a pas déjà un Vaisseau Renégat en Orbite. Il ne pose jamais ses Vaisseaux sur la Surface. 
- Progression de la Colonisation : Le Bot avance d'une case tous ses Vaisseaux présents sur le type de piste *Colonie* correspondant au résultat du Dé. S'il atteint la case *Diplomatie* ou *Économie*, il colonise la Planète (comme un joueur). 
- Acquérir des Ressources : Selon le résultat du Dé, le Bot gagne 1 Ressource de ce type par Vaisseau en Orbite qu'il possède. Ses Vaisseaux dans sa Galaxie récupèrent aussi bien de l'Énergie que de la Culture. 
- Utiliser une Colonie : Le Bot n'utilise aucune de ses cartes *Planète colonisée*. Il utilise toujours son action indiquée sur son Plateau *Galaxie Renégate*, qui dépend de son Niveau *Empire*. Certaines actions sont limitées à 1 fois par tour. 

DEBUT DU TOUR

Lancez un nombre de Dés correspondant à votre Niveau *Empire*. Le résultat des Dés détermine les actions disponibles, dans l'ordre de votre choix.

Pour activer un Dé et effectuer l'action, placez-le sur la Zone d'Activation du Plateau *Contrôle* (ce Dé n'est plus utilisable pour ce tour). Vous n'êtes pas obligé d'activer tous vos Dés. Une fois toutes vos actions effectuées, votre tour prend fin.

FIN DE PARTIE (JEU DE BASE)

Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse **21 Points de Victoire (PV)**, terminer la Manche en cours puis chacun calcule son score final en dévoilant sa carte *Mission Secrète* (marquer les PV indiqués si la condition est remplie). En cas d'égalité, chacun ajoute son nombre de *Planètes Colonisées* puis, si l'égalité persiste, son nombre total de *Ressources*.



DÉPLACER UN VAISSEAU

Depuis sa Planète ou Galaxie actuelle, déplacez un de vos Vaisseaux vers votre Galaxie ou une autre Planète (vous ne pouvez rester sur la même). Choisir une option *Surface* ou *Orbite*. Vous ne pouvez avoir qu'un Vaisseau en Surface et un en Orbite sur une Planète.

A) Se poser à la Surface : Posez le Vaisseau debout sur la Planète et effectuez l'action en bas de la carte *Planète*.

B) Rester en Orbite : Posez le Vaisseau couché sur la case de départ de la piste *Colonie* de la Planète. Pour avancer sur cette piste, voir *Progression de la Colonisation*.

Déplacement sur la piste *Colonie*

Le symbole *Diplomatie* ou *Économie* de la piste détermine quelle action est requise pour avancer dessus. Le 1^{er} joueur atteignant la dernière case de la piste colonise la Planète.

Plusieurs joueurs peuvent avoir un Vaisseau sur la même case d'une piste. Si un de vos Vaisseaux est déplacé à votre insu, il retourne sur votre Galaxie.



ACQUÉRIR DES RESSOURCES

Les Planètes peuvent produire 2 types de Ressources, *Énergie* et *Culture*. Selon le Dé activé, gagnez 1 Ressource de ce type par Vaisseau en Orbite ou en Surface que vous possédez. Vos Vaisseaux dans votre Galaxie récupèrent de l'Énergie.

Gain *Énergie/Culture* : Sur votre piste *Ressources*, déplacez votre pion *Énergie* ou *Culture* selon le total gagné.

Vous pouvez avoir 7 ressources de chaque type au maximum. Lorsque votre total passe à 0, retirez le pion jusqu'à acquérir à nouveau la Ressource.



PROGRESSION DE LA COLONISATION

Choisissez une Planète avec un de vos Vaisseaux en Orbite (présent sur la piste *Colonie*). Selon le Dé activé, avancez d'1 case sur la piste *Colonie* du type correspondant (*Diplomatie* ou *Économie*).

Coloniser une Planète : Si un joueur atteint la case *Diplomatie* ou *Économie* d'un piste *Colonie*, il colonise cette Planète.

Tous les Vaisseaux présents sur la piste sont renvoyés dans leur Galaxie d'origine et le joueur prend la carte *Planète* pour la placer sous son Plateau *Galaxie* (garder Action et PV visibles). Ensuite on pioche une nouvelle carte *Planète* pour remplacer la précédente.



UTILISER UNE COLONIE

Effectuez l'Action de votre Plateau *Galaxie* ou d'une de vos Planètes colonisées (une seule action au choix).

Améliorez votre Empire (Action *Colonie* du Plateau *Galaxie*) : Dépensez le nombre de Ressources requis pour atteindre le prochain Niveau de votre Empire. Ce coût doit être payé avec un seul type de Ressource (*Énergie* ou *Culture*).

Ceci vous rapporte des PV et augmente le nombre de Dés et de Vaisseaux que vous utilisez. Un nouveau Vaisseau est placé dans votre Galaxie et peut être utilisé au même tour. Un nouveau Dé ne sera disponible qu'au début de votre prochain tour.

ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES PENDANT UN TOUR

CONVERTIR LES DÉS

Le convertisseur permet de changer la face d'un Dé de son choix, une seule fois par tour. Pour cela, placez 2 Dés pas encore activés dans les cases du *Convertisseur* et choisissez la face d'un 3^e Dé pas encore activé.

RELANCER LES DÉS

À tout moment pendant votre tour, vous pouvez relancer n'importe quel nombre de vos Dés pas encore activés. La 1^{ère} relance est **gratuite**, chaque relance suivante coûte **-1 Énergie**.

SUIVRE LE JOUEUR

Pendant le tour d'un joueur, chacun des autres joueurs peut suivre son Action après qu'il ait activé un Dé, en dépensant **-1 Culture** pour copier cette action (une seule fois par joueur). Les actions copiées sont résolues dans le sens horaire.

EXTENSION BEYOND THE BLACK

L'extension ajoute 2 nouveaux types d'action (*Engager des pilotes* et *Explorer*), ainsi que des *Vaisseaux Avancés*, des *Pilotes* et des cartes *Planète* et *Mission Secrète* supplémentaires.

En plus des PV gagnés pour les *Planètes colonisées* et leur Niveau *Empire*, les joueurs peuvent marquer des PV supplémentaires en recrutant des Pilotes, en explorant le cosmos pour récupérer des Badges et en colonisant des Planètes Naines.

ENGAGER UN PILOTE

Pendant votre tour vous pouvez activer vos Dés pour engager un Pilote. La carte *Pilote* indique quel(s) Vaisseau(x) il/elle peut piloter parmi les 4 disponibles.

Vous devez activer, au choix :

- A) 2 Dés aux symboles identiques correspondants à un des Vaisseaux du Pilote.
- B) 3 Dés identiques ayant n'importe quel symbole unique.

Prenez la carte *Pilote* et placez-la sur votre Plateau *Hangar*, sur la case du Vaisseau. Prenez le jeton *Vaisseau Avancé* correspondant et mettez-le en jeu à la place d'un de vos Vaisseaux normaux. Ce Vaisseau normal est placé sur la carte *Pilote*, sur la case du Vaisseau Avancé qui le remplace.

Ensuite piochez une nouvelle carte *Pilote* pour remplacer la précédente dans l'offre.

Capacité du Pilote

La capacité est toujours active et s'applique au Vaisseau Avancé auquel elle est rattachée.

Remplacement du Pilote

Vous pouvez recruter un nouveau Pilote pour un Vaisseau Avancé qui en a déjà un. Placez la nouvelle carte *Pilote* sur l'ancienne, la nouvelle Capacité remplace la précédente. L'ancien Pilote ne peut plus être utilisé mais les PV et les Badges *Exploration* sur sa carte restent actifs (*laissez la ligne du bas visible*).

EXPLORER (Déplacer un Vaisseau)

Placez un de vos Vaisseaux sur le Plateau *Exploration*, sur la zone *Espace Inexploré*.

Vous devez explorer, au choix :

- A) 1 carte *Exploration* de l'offre face visible (s'il y en a). Cela met fin à l'exploration.
- B) La carte sur le paquet *Exploration* face cachée. Si la carte est une *Découverte verte*, vous pouvez la prendre (cela met fin à l'exploration) ou la placer dans l'offre et continuer à piocher (max 3 cartes dans l'offre). Si la carte est un *Danger rouge*, vous devez la prendre et cela met fin à l'exploration.

Après la fin de l'exploration, vous devez résoudre tous les effets de la carte choisie. Ensuite gardez la carte face cachée près de votre Plateau *Hangar*. Elle sera utilisée en fin de partie pour ses Badges (bonus de PV).

Votre Vaisseau reste sur le Plateau *Exploration* jusqu'à ce que vous utilisiez l'action *Déplacer un Vaisseau* pour partir vers une Planète ou votre Galaxie (pas pour explorer à nouveau avec ce Vaisseau).

Modification des Actions

ACQUÉRIR DES RESSOURCES

Lorsque vous utilisez cette action, vos Vaisseaux sur le Plateau *Exploration* récupèrent de la Culture.

FIN DE PARTIE (*Beyond the Black*)

La fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 21 PV ou lorsque le paquet *Exploration* est vide. Terminer la manche afin que chacun ait fait le même nombre de tours. En plus de sa *Mission Secrète* remplie (les Planètes Naines ne sont pas comptées pour ces Missions), chacun peut marquer des PV bonus selon ses Badges *Exploration* collectées, pour chaque type de Badge :

- ✓ +2 PV pour le joueur ayant le plus de symboles d'un type (en cas d'égalité, +1 PV chacun et rien pour le second).
- ✓ +1 PV pour le(s) joueur(s) classé(s) deuxième(s) (ignoré lors d'une partie à 2).

SOLO - PILOTES RENÉGATS

La mise en place se fait comme pour une partie à 2 joueurs, avec les ajouts indiqués en p. 1 (*Mise en place supplémentaire*).

L'action *Engager un Pilote* se déclenche lorsque le Bot obtient 2 fois le même symbole dans sa rangée de Dés activés. Lorsque le second Dé est placé en Zone d'Activation, le Bot engage le Pilote le plus à gauche dans l'offre, s'il dispose du type de Vaisseau Avancé requis sur son Plateau *Hangar* (il ne tient pas compte des Vaisseaux pilotables par le pilote). Décaler à gauche les cartes dans l'offre puis piocher 1 *Pilote* pour l'emplacement vide à droite. Si le Vaisseau n'est pas dans son Hangar, l'action *Engager* est ignorée et le Bot utilise le 2^e Dé pour son symbole. Même si l'action du second Dé n'est pas réalisée par le Bot, vous pouvez suivre l'action de ce Dé (pour son symbole, pas pour *Engager*). Le Bot n'utilise pas les Capacités de ses Pilotes mais il gagne les PV des cartes. S'il a déjà 4 Pilotes recrutés, il ignore son action *Engager un Pilote*.

L'action *Explorer* se déclenche lorsque le Bot améliore son Niveau *Empire*. Il prend toutes les cartes face visible dans l'offre *Exploration* ou, s'il n'y en a pas, il pioche 1 carte sur le paquet *Exploration* (sans la regarder). Les cartes acquises sont placées face cachée près de son Plateau.

Fin de partie (Solo)

La Galaxie Renégate gagne immédiatement la partie si son jeton *Empire* atteint la case *Tête de Mort* sur sa piste *Empire*. Dès que vous ou le Bot atteignez 21 PV la partie s'arrête immédiatement et chacun révèle ses cartes *Exploration* et compte ses Badges (*Rappel : Dans une partie à 2, il n'y a pas de 2^e place au classement des Badges*).

SUIVRE LE JOUEUR

Lors d'une action *Engager un Pilote* les Dés activés sont placés en zone d'Activation. Les autres joueurs peuvent suivre l'action du second Dé uniquement (dépendre -1 Culture normalement) mais ils ne peuvent pas copier l'action *Engager un Pilote*.

	J1	J2	J3	J4	J5
Score PV					
Mission / Badges					
TOTAL					
Score PV					
Mission / Badges					
TOTAL					
Score PV					
Mission / Badges					
TOTAL					

	J1	J2	J3	J4	J5
Score PV					
Mission / Badges					
TOTAL					
Score PV					
Mission / Badges					
TOTAL					
Score PV					
Mission / Badges					
TOTAL					

PISTE DE SCORE PV (Jeu de Base)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

FIN DE PARTIE (JEU DE BASE)

Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse **21 Points de Victoire** (PV), terminer la Manche en cours puis chacun calcule son score final en dévoilant sa carte *Mission Secrète* (marquer les PV indiqués si la condition est remplie). En cas d'égalité, chacun ajoute son nombre de *Planètes Colonisées* puis, si l'égalité persiste, son nombre total de *Ressources*.

FIN DE PARTIE (Extension *Beyond the Black*)

Chacun peut marquer des PV bonus selon ses Badges *Exploration* collectées, pour chaque type de Badge :

- ✓ +2 PV pour le joueur ayant le plus de symboles d'un type (en cas d'égalité, +1 PV chacun et rien pour le second).
- ✓ +1 PV pour le(s) joueur(s) classé(s) deuxième(s) (ignoré lors d'une partie à 2).