

### ? Invasion

- 1.Soustraire attaque & défence
- 2. Si négatif ou nul l'attaquant perd son vaisseau
- 3. un pion invasion et placé au niveau population
- **4.**Déplacez le pion de la valeur obtenue vers la gauche
- 5. Si zéro, la planète passe sous le contrôle de l'attaquant

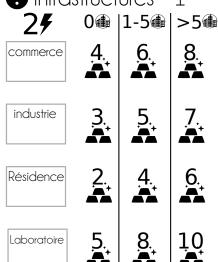
## Mise en place

- 1.Installer le plateau
- **2.**Choisir une carte  $\Psi$ (secret)
- 3.Choisir un (?)
- 4. Choisir une race
- **5.**Choisir une carte
- 6.Choisir une carte
- **7.** Choisir une carte  $\widehat{\mathbf{m}}$
- **8.**Tirer au sort le système planétaire initial
- 9. Prendre un et le positionner sur

### Les combats

- 1.Installer les fiches "combat"
- 2. Choisir une carte ₹(secret)
- **3.**Réveler les cartes et calculer puissance bonifiée
- **4.** Mettre les vaisseaux dans les slots imposés par carte
- **5.** Joueur initiative plus élevée commence
- **6.** Tirer avec le vaisseau de son choix et retourner
- 7. Joueur suivant...etc..

# ? Infrastructures - 1



#### ? Ordre du tour

1. Phase ressources

Changement possible de 🟛 Calcul de 🛋 et de la 🍹

2. Phase recherche

Si gain d'un point de technologie à dépenser

3. Phase construction

Choisir de construire 🗪 ou 🛅

4. Phase déplacement

Déplacement des et combats

Changement du jeton premier joueur dans le sens horaire

Phase entretien

Mouvementer les marqueurs 
Payer l'entretien selon le 
me non payés
Abandon de planètes +5

### ? Révélation

- ${f 1}.$ Tirer au sort le type d'étoile
- 2. Tirer au sort le nombre de planètes dans le système
- 3. Tirer au sort le type de chaque planète

## La révélation partielle correspond à l'étape 1 seule

Avec 2 dés 6 faces



