

Déroulement des cycles pour du SOLO (3 cycles par partie)

- **A0 sur le plateau CYCLE 2 et 3** : (P.7 règles)
 - Retirez les cartes focus héroïque encore disponibles. Piochez 3 cartes et placez-les sous le plateau galactique. Si vous révélez une carte focus héroïque correspondant à une carte focus dont votre maison ne dispose pas, alors rangez cette carte et remplacez-la par une autre.
 - Nettoyez la défausse alerte créée par le cycle précédent : rangez toutes les cartes guerre dans la boîte et remettez les cartes situation dans leur paquet respectif, face visible. Ajoutez le nombre de cartes situation I, II et III requis face cachée dans la pioche alerte. Ajoutez le nombre de cartes guerre requis (prises au hasard dans la pioche guerre, face cachée). Mélangez la pioche alerte. Placez un jeton gardien sur l'une des pistes du plateau crise (de votre choix) si indiqué sur la carte aide de mise en place.
- **A1 sur le plateau CYCLE 2 et 3** : (P.8 règles)
 - Rangez dans la boîte le jeton commerce qui se trouve le plus bas sur le plateau galactique.
- **A2 sur le plateau CYCLE 2** : (P.8 règles)
 - Retirez la tuile de blocage des technologies améliorées.
- **A2 sur le plateau CYCLE 3** : (P.8 règles)
 - Retirez les technologies améliorées encore disponibles et placez les quatre cartes restantes de la pioche face visible dans l'offre.
- **A4 sur le plateau** : Placez et résolvez l'événement galactique du sommet de la pile du cycle en cours. Si les bordures du cadre sont pleines, vous devez résoudre les instructions. Si bordures du cadre en pointillés gris, vous pouvez résoudre les instructions données ou non. (P. 8 règles)
- Phase focus : Nombre de manche inscrit sur la carte événement galactique en haut à droite. (P. 9 règles)
 - **B0 sur le plateau : Révéler une crise** => Piochez une carte Alerte pour cette manche, si la carte est une guerre, vous n'avez pas à piocher de carte crise mais lors de la phase B4, vous devrez résoudre cette carte guerre ou bien utiliser un jeton catastrophe pour ne pas à avoir à la résoudre. (P. 9 règles). Une carte guerre, résolue ou non, est toujours remplacée par une nouvelle carte Alerte en début de manche B.
 - **B1 sur le plateau : Sélection** => Choisir une carte focus de votre main OU défaussez une carte focus de votre main pour prendre et résoudre une carte focus héroïque qui lui correspond (même nom). Pour le focus héroïque commandement => défausser n'importe quelle carte focus. Vous pouvez retourner l'un de vos jetons commerce sur son côté opposé et le placer près de la carte focus que vous avez jouée (Effet : 3 actions de la carte focus au lieu de 2). Vous pouvez également jouer une carte Programme de votre main et la placer près de la carte focus que vous avez jouée. Pour cela, l'une des icônes focus du programme doit correspondre à celle de la carte focus choisie. (P. 9 règles)
 - **B2 sur le plateau : Actions** => Résolvez 2 actions de votre carte focus, ou 3 si vous avez joué un jeton commerce. Vous résolvez également le programme choisi lors de l'étape Sélection. (P. 10 règles)
 - **B3 sur le plateau : Nettoyage** => Pour chaque secteur avec au moins trois jetons flotte, vous devez rappeler un (ou plusieurs) cubes de puissance navale de votre choix pour que les cubes restants tiennent sur deux jetons Flotte. Si vous avez plus de quatre jetons gloire, remettez les jetons gloire de votre choix dans la réserve, jusqu'à retomber à 4 jetons. Si vous avez joué une carte programme à ce tour, vous devez choisir une des options suivantes : Placez-la dans un emplacement de programme libre. Si vous avez déjà une carte programme du même type dans l'un de vos emplacements de programme, vous ne pouvez pas choisir cette option OU retirez l'une de vos cartes programme pour en mettre une nouvelle. Attention pas 2 fois le même type de programme. Si vous avez retourné un jeton commerce lors de l'étape 1, remettez-le sur le plateau galactique. Chaque jeton commerce restant doit être placé selon l'une des options suivantes : soit sur le coin inférieur droit d'une carte programme de l'un de vos emplacements de programme qui ne contient pas déjà un jeton commerce, soit renvoyé sur le plateau galactique. (P. 12 règles)
 - **B4 sur le plateau : Progression du néant** => Si crise en cours déjà résolue, ignorer cette étape. Si une crise est encore là, 3 choix : Subissez pénalité du bas de la carte OU placez jeton catastrophe à droite du plateau Crise OU rendez la crise permanente en la posant sur la ligne du haut ou du bas suivant la couleur du haut de la carte crise. La nouvelle carte crise permanente est toujours placée sur l'emplacement le plus à gauche de la ligne, faisant bouger les autres crises d'une case vers la droite. Si rangé pleine, défaussez la crise et ajoutez un jeton catastrophe. (P. 13 règles) Si la carte alerte en cours est une guerre, vous devez choisir l'une des deux options suivantes : Résoudre l'escarmouche OU placez un jeton catastrophe (P. 14 règles)
- Phase évaluation :
 - **C1 sur le plateau** : Résolvez le plateau crise. (Si cycle 2 ou 3 ajouter +1 à la flotte du néant.) (P. 15 règles)
 - **C2 sur le plateau** : Calculez le coût d'entretien et payez 1 nourriture ou 2 matériel ou énergie (ou 1 de chaque) pour chaque unité d'entretien. Si pas possible, -3 influences pour chaque unité d'entretien. Pour chaque secteur pur que vous contrôlez avec 6 populations et au moins trois guildes, vous pouvez prendre l'un de vos cubes de puissance navale inactif et le placer sur une tuile refuge. (P. 15 règles)
 - **C3 sur le plateau** : Choisir une récompense si possible, sur la carte événement galactique. (P. 15 règles)
 - **C4 sur le plateau** : Comptez et gagnez maintenant les points d'influences des cartes programme des emplacements dédiés de votre fiche maison, pourvu qu'il n'y ait pas de corruption dessus. (P. 16 règles)
- Reprenez en main tous les focus défaussés. Si vous êtes à la fin du cycle 1, reprenez également votre focus Innovation, maintenant disponible. (P. 16 règles)

Crises

- Lorsque vous résolvez une crise, renvoyez-la dans la boîte. Si vous avez défaussé une crise permanente, faites glisser chaque crise à sa droite d'un cran vers la gauche pour combler l'espace vacant. Résoudre une crise n'est pas une action en soi mais vous demande tout de même de remplir les conditions indiquées sur la crise (et de satisfaire aux prérequis supplémentaires, le cas échéant). Si c'est bien le cas, vous pouvez immédiatement résoudre la crise en question. (P. 11 règles)

Plateau crise

- Le plateau crise affiche deux rangées d'emplacements de cartes : La rangée des crises militaires, en haut, et la rangée des crises économiques, en bas. (P. 34 règles)
- Chaque emplacement peut accueillir soit une crise, soit un gardien. L'emplacement libre le plus à gauche de la rangée militaire (sans crise ni gardien) indique la puissance navale du néant à utiliser lors d'une escarmouche. L'emplacement libre le plus à gauche de la rangée économique affiche des ressources. (P. 34 règles)
- Résoudre le plateau crise : (P. 14 règles)
 - Résolvez l'escarmouche indiquées sur l'emplacement libre le plus à gauche de la rangée militaire. Voir le chapitre "Escarmouche (attaque du néant)" pour plus de détails.
 - Dépensez les ressources indiquées sur l'emplacement libre le plus à gauche de la rangée économique. Si vous n'avez pas assez de ressources à dépenser, vous perdez 3 influence pour chaque ressource manquante. Vous n'avez pas le droit de choisir de perdre de l'influence pour économiser des ressources.

Jeton catastrophe

- Lorsqu'un jeton catastrophe est placé, chaque joueur peut immédiatement choisir de retirer une corruption ou de gagner 5 ressources (quelles qu'elles soient) qui seront ajoutées à sa réserve. Si vous devez ajouter un 4e jeton catastrophe lors de cette étape, tous les joueurs perdent immédiatement la partie. (P. 14 règles)

Combat (P.24 règles)

- Le Combat se divise en deux parties : une étape d'approche et une ou plusieurs étapes de salves. (P.24 règles)
- Les dégâts d'approche sont infligés lors de l'étape d'approche et sont annulés par l'absorption d'approche. (P.24 règles)
- Les dégâts de salve sont infligés lors d'une étape de salve et sont annulés par l'absorption de salve. (P.24 règles)
- 1 dégât = rappeler un cube de votre choix. (P.24 règles)
- Lors de l'étape d'**approche**, chacune des défenses de secteur et bases stellaires du défenseur infligent 1 dégât d'approche à l'envahisseur. (P.25 règles)
- Lors de chaque étape de **salve** (P.25 règles) :
 - 1: Déterminez l'initiative de chaque camp à partir de la puissance navale totale de tous les types de flottes du secteur
 - 2: Le camp qui a l'initiative la plus haute inflige 1 dégât à l'autre, quelle que soit la différence d'initiative.
 - 3: Le camp qui a l'initiative la plus basse recalcule aussitôt son Initiative après avoir subi (ou annulé) le dégât. S'il lui reste au moins 1 point d'initiative, il inflige à son tour 1 dégât à l'adversaire. Sinon, il n'inflige aucun dégât.
 - 4: Si les deux camps ont la même Initiative, ils s'infligent mutuellement 1 dégât simultanément.
- Répétez les 4 sous-étapes de salve jusqu'à ce qu'un des deux camps n'ait plus aucune puissance navale.
- En cas de victoire de l'envahisseur (vous) (P.26 règles) :
 - Retirez toutes les installations du secteur (mais pas les guildes).
 - Résolvez tout jeton prime présent dans ce secteur.
 - Résolvez tout jeton libération présent de la même façon.
 - Prenez tous les jetons gloire du secteur (s'il y en a) et placez-les près de votre fiche maison. Gagnez autant d'influence que la valeur totale de vos jetons gloire.
 - Si le secteur envahi contient un ou plusieurs gardiens, déplacez-les sur le plateau crise.
 - Si maison déchu, voir chapitre maison déchu.
- Si égalité parfaite (Plus de cube dans les 2 camps), suivre les règles "Abandon d'un secteur". (P.27 règles)

Abandon d'un secteur (P.24 règles)

- Vous êtes autorisé à abandonner un secteur quand vous devez rappeler 1 cube vers la zone active (P.21 règles) ou lorsque vous lancez une invasion. (P.23 règles)
- L'action de déplacement des flottes n'autorise pas l'abandon d'un secteur. (P.23 règles)
- En cas d'abandon d'un secteur :
 - Vous devez défausser un jeton gloire de votre choix. (P.27 règles)
 - Retirez toutes les installations (mais pas les guildes). (P.24 règles)
 - Placez un marqueur corruption sous le dé population (s'il n'en a pas déjà un). (P.24 règles)
 - Placez un jeton flotte du néant avec deux cubes et un jeton prime face cachée dans ce secteur. (P.24 règles)

Maison déchue

- Si vous remportez un combat contre une maison déchue (P. 26 règles):
- Vous êtes autorisé à détenir un maximum de 6 technologies (au lieu de 5).
- Choisissez une technologie que vous ne possédez pas déjà parmi les deux qui sont proposées au milieu de la carte. Si vous avez au moins un emplacement de technologie libre et que la technologie voulue est disponible sur le tableau des technologies, gagnez la technologie de base.
- Résolvez les effets indiqués en bas de la carte de la maison déchue ; tout placement de guildes ou d'installation, ou tout déploiement de flotte, doit être effectué dans ce secteur.
- S'il s'agissait de votre première conquête contre une maison déchue, retournez la carte face cachée et conservez-la près de votre fiche maison comme 6e emplacement de technologie. Sinon, défaussez la carte.

Escarmouche (attaque du néant)

- La Puissance Navale qui participe au combat peut être modifiée comme suit : (P.33 règles)
- Ajoutez 1 si l'escarmouche a lieu lors de la phase évaluation du cycle 2 ou 3.
- Ajoutez ou soustrayez la valeur indiquée sous l'icône escarmouche de la carte crise, de la carte alerte guerre ou du plateau crise (selon ce que vous résolvez).
- Ajoutez 1 pour chaque jeton corruption sur votre fiche maison.
- Utilisez la procédure suivante pour désigner le secteur cible envahi par le néant : (P.33 règles)
- Le néant peut uniquement cibler des secteurs adjacents à un secteur du néant, et ne peut jamais cibler un secteur-mère.
- Le néant ne cible jamais un secteur immunisé aux flottes du néant.
- S'il y a plusieurs cibles éligibles, le néant préfère le secteur où il va gagner ou obtenir une égalité.
- S'il y a plusieurs cibles éligibles, le néant préfère cibler le secteur qui vous forcera à rappeler le plus de puissance navale possible.
- S'il reste encore plusieurs cibles éligibles de préférence égale, le néant choisit : (P.33 règles)
 - Un secteur pur, si possible.
 - Le secteur avec la population la plus élevée.
 - Le secteur avec le plus de guildes.
 - Un secteur au hasard.
- En cas de victoire du néant sur un de vos secteur : (P.27 règles)
- Défausser l'un de vos jetons gloire (au choix).
- Retirer toutes les installations du secteur.
- Retirer les flottes du néant restantes du secteur.
- Suivre ensuite les règles "Abandon d'un secteur" pour ce secteur.
- Icône bouclier : Certains effets d'escarmouche affichent des instructions supplémentaires, lesquelles se déclenchent si vous avez réussi à défendre le secteur. Ce sont des instructions qui vont vous pénaliser, et rarement vous aider. (P.34 règles)
- Si la Puissance Navale totale du Néant lors d'une Escarmouche est 0, vous réussissez automatiquement votre défense contre cette Escarmouche. (P.15 règles)

Pistes de civilisation (P.28 règles)

- Après avoir atteint le niveau 1 et 2, vous avez le droit d'avoir plus de technologies améliorées.
- Avant d'atteindre le niveau 3 et 4, vous devez désactiver respectivement 1 et 2 cubes de puissance navale.
- Si un jeton corruption est placé sur un marqueur, la piste de ce marqueur est dite corrompue. Vous pouvez toujours progresser sur cette piste, mais vous ne touchez aucun bénéfice lors de votre progression.

Corruption

- Lorsque vous gagnez une corruption, choisissez une des options suivantes : (P.29 règles)
- Placez-la dans n'importe lequel de vos secteurs purs.
- Placez-la sur l'un de vos trois emplacements de programme, sauf celui de départ.
- Placez-la sur l'un de vos trois marqueurs de piste de civilisation.
- Placez-la votre technologie chambres de décontamination si vous avez la technologie.
- Si vous gagnez un programme avec une corruption, vous gagnez également la corruption (P.30 règles)

Jeton commerce (P.30 règles)

- Lorsque vous gagnez un jeton commerce, prenez le jeton le plus bas du plateau galactique.
- Gagnez la récompense qui se trouve à droite de l'emplacement où vous avez pris le jeton ou de n'importe quel emplacement inférieur.
- À la fin de votre tour (phase nettoyage), vous devrez trouver un emplacement (sur un programme) où placer le jeton commerce; à défaut, il faudra le remettre sur le plateau galactique.
- Utilisation jeton commerce pour avoir 3 actions de carte au lieu de 2 : à la fin du tour, il faudra le remettre sur le plateau galactique. Vous ne pouvez pas utiliser/retourner un jeton lors du tour où vous l'avez acquis.
- Si un effet de jeu vous demande de dépenser un jeton commerce, vous devez toujours choisir un jeton non retourné et le remettre sur le plateau galactique.

Focus préférés (P.32 règles)

- Certains effets de jeu vous permettent de résoudre une action de focus préféré à partir de l'une de vos cartes focus préférés, que cette carte soit dans votre main ou dans votre défausse.
- Vos focus préférés sont indiqués du côté droit de votre fiche maison. Vous devez tout de même payer le coût de l'action que vous entreprenez.
- Faire une action de focus de cette manière ne compte pas comme résoudre ce focus. Impossible d'utiliser un jeton commerce pour gagner une action de plus via cette action.

Programmes (P.32 règles)

- Lorsque vous gagnez un programme, procédez comme suit :
 - Choisissez l'une des deux options suivantes :
 - Prenez l'un des programmes visibles du type choisi depuis l'ordre des programmes et mettez-le dans votre main, puis piochez un nouveau programme du même type et placez-le face visible sur le côté droit du plateau des programmes.
 - Piochez deux programmes au sommet du paquet des programmes du type choisi et choisissez-en un à mettre dans votre main. Puis remettez l'autre sous ce même paquet.
- Il n'y a pas de limite au nombre de programmes que vous pouvez avoir en main.
- Si vous avez joué un programme lors de l'étape sélection, vous pouvez placer sa carte dans l'un de vos trois emplacements de programme les plus à droite lors de l'étape nettoyage de ce même tour.
- Vous ne pouvez jamais avoir des programmes du même type dans des emplacements différents.
- Vous ne pouvez pas gagner de l'influence depuis des programmes corrompus.
- Chacune des quatre offres de programmes peut également être corrompue. Si vous gagnez un programme depuis une offre corrompue, vous devez aussi gagner le marqueur corruption de cette offre (où vous voulez).

Technologies (P.31 règles)

- Limite 5 techno. 6 (mais pas au-delà) si vous parvenez à envahir avec succès le secteur d'une maison déchu.
- Lorsque vous gagnez une technologie améliorée, vous devez d'abord vérifier si au moins une d'entre elles est disponible pour vous, et qu'elle ne vous fasse pas dépasser votre limite de technologies améliorées.
- Lors du cycle 1, les cartes du plateau galactique sont recouvertes par la tuile de blocage. Vous pouvez donc voir quelles seront les technologies améliorées disponibles au cycle 2, mais la seule technologie améliorée disponible au cycle 1 est celle qui se trouve à côté de votre fiche maison.
- Technologies consommées : Lorsque vous consommez une technologie de base, choisissez une technologie du tableau avec de l'influence, si possible, et placez-la à côté du plateau crise. Lorsque vous consommez une technologie améliorée, prenez la carte la plus à gauche du plateau galactique à la place. S'il n'y a pas de technologies sur le plateau galactique ou si la tuile de blocage est toujours là, cette pénalité de crise ne peut pas être résolue. Les cartes technologie consommées rapportent des points d'influence au néant à la fin de la partie. (P.35 règles)

Gardiens (P.34 règles)

- Lorsque vous devez retirer un gardien, vous pouvez le faire depuis le plateau crise ou depuis n'importe quel secteur.
- Si vous réussissez à envahir un secteur occupé par un ou plusieurs gardiens, déplacez tout gardien de ce secteur vers l'une des rangées de votre choix sur le plateau crise.

Refuges (P.34/35 règles)

- Lorsque vous construisez un niveau de refuge, vous pouvez placer 1 cube de puissance navale inactif sur l'emplacement libre le plus bas d'une tuile refuge. Si vous n'avez aucun cube inactif à placer, alors vous pouvez désactiver un cube actif.
- Vous pouvez immédiatement construire un niveau de refuge à chaque fois que vous parvenez à accomplir l'un des exploits économiques suivants :
 - Vous surproduisez au moins deux fois lors du même tour.
 - Vous atteignez le niveau 4 de n'importe laquelle de vos pistes de civilisation.
 - Lors de l'étape 2 de la phase évaluation (entretien), vous avez un secteur pur avec 6 populations et au moins trois guildes. Si vous avez deux secteurs qui remplissent ces conditions, vous pouvez construire deux niveaux lors de chaque cycle.
- Lorsque le dernier niveau d'une tuile refuge a été construit => 1 récompense parmi 4 :
 - Retirer une corruption.
 - Retirer un gardien.
 - Gagner 3 ressources.
 - Déployer 2 cubes de puissance navale.

Fin de la partie (P. 16 règles)

- Calculez l'influence du néant dans la galaxie.
- 60/100/140 Influence. (selon la difficulté choisie : voir l'aide de mise en place à ce sujet)
- 30 (et pas 60 comme indiqué dans le livre des règles, c'est une erreur dans la traduction du jeu) Influence pour chaque secteur de faille encore sur le plateau. (voir glossaire p.51)
- 20 Influence pour chaque refuge incomplet. (voir p.34)
- 20 Influence pour chaque jeton catastrophe placé sur le côté droit du plateau crise.
- 10 Influence pour chaque jeton gardien du plateau central (et non du plateau crise).
- 5 Influence pour chaque carte technologie consommée(améliorée ou non, voir p.34).
- 5 Influence pour chaque carte crise permanente du plateau crise.
- 3 Influence pour chaque carte maison déchue encore sur des secteurs.
- 2 Influence pour chaque jeton corruption des secteurs (quel qu'en soit le propriétaire), des programmes, des cases de piste de civilisation, des fiches maison et de l'offre des programmes.
- 1 Influence pour chaque population dans les secteurs du néant (mais pas les secteurs sans aucune puissance navale).

Important

- Les crédits (marron) peuvent être utilisés comme substitut pour une dépense de nourriture, énergie ou matériel. (P.17 règles)
- Lorsque votre production de ressources vous fait dépasser le cap de 15 ressources du même type dans vos réserves, vous générez une surproduction. Dans ce cas, vous devez perdre l'excédent de manière à ne pas dépasser 15 en réserve. Lorsque cela vous arrive, gagnez 3 influences. (P.20 règles)
- Chaque flotte a un minimum de 1 puissance navale (un cube) et un maximum de 3 (trois cubes). Les flottes d'un même secteur peuvent librement être divisées ou fusionnées à tout moment. Si vous rappelez le dernier cube d'un secteur qui n'est pas votre secteur-mère, le secteur est abandonné (voir "Abandon d'un secteur") (P.21 règles)
- Chaque secteur du néant (hors spéciaux) est limité à un seul jeton flotte du néant (donc au maximum à 3 cubes). (P.22 règles)
- Vous ne pouvez pas déplacer le dernier cube d'un secteur (sauf en cas d'invasion) si cela conduit à son abandon (sauf secteur-mère). (P.23 règles)
- Si un jeton libération vous accorde un placement de guilde/installation ou un déploiement de flotte, il doit être effectué dans le secteur où se trouvait ce jeton. (P.27 règles)
- Les cartes Situation qui n'ont pas été piochées lors du Cycle précédent et qui sont restées dans la pioche sont conservées et mélangées avec les nouvelles cartes pour le Cycle suivant. (P.7 règles)