

GAME MANUAL

EVE

WAR FOR NEW EDEN

CONTENTS

COMPOSANTS 6
MISE EN PLACE 8
CONCEPTS DE JEU 9
ROUND DE JEU 13
MOVE ACTION 14
CLAIM ACTION 17
EXTRACT ACTION 17
TRADE ACTION 18
MANUFACTURE ACTION 19
RESEARCH ACTION ET DEVELOPMENT 20
BUILD ACTION 22
UPKEEP 24
SHIPS ET COMBAT 25
VICTOIRE 32
PARTIES À 2 ET 3 JOUEURS 33





©2025 CCP ehf. All rights reserved.
Copyright @2025 Titan-Forge



WAR FOR NEW EDEN

Dans l'immensité infinie de l'univers, parmi les nébuleuses et les étoiles, se trouve New Eden - un endroit ou passé et futur s'affrontent, ou l'ambition rencontre le vide sans merci de l'espace. Ici, les empires naissent et s'effondrent sous le regard d'astres sans âge, et les seules constantes sont le pouvoir, la guerre et la volonté implacable de survivre.

L'AVÈNEMENT DES EMPIRES

New Eden est un amas de 5433 systèmes solaires incroyablement vaste, long de 106 années lumière, large de 90 et profond de 25, colonisé et habité par l'espère humaine. Le terme "New Eden" peut servir à désigner tous les systèmes stellaires dans ce secteur, uniquement ceux qui ont été explorés et répertoriés par les humains, ou exclusivement ceux qui sont actuellement connectés par des réseaux de Stargates. Quatre empires dominants se partagent cet immense territoire dans une joute constante pour le pouvoir.



AMARR EMPIRE

Cette monarchie théocratique est la plus grande nation de New Eden, réputée pour sa religion omniprésente. Les Amarr furent le premier des quatre empires à redécouvrir le voyage spatial. Cette technologie leur permit d'étendre leur domaine, réduisant en esclavage les civilisations moins développées qu'ils rencontrèrent. C'est durant cette période que les Amarr vainquirent le peuple Matari. Leur expansion ne s'arrêta qu'après leur rencontre avec les Gallente et les Jove. Aujourd'hui, l'empire Amarr est le plus vaste et probablement le plus puissant. L'esclavage y est toujours pratiqué, et les relations entre Amarr et Minmatar restent tendues. Leur capitale est la planète Amarr Prime dans le système Amarr.



CALDARI STATE

Prêchant toujours les valeurs de travail et de patriotisme qui ont aidé ses ancêtres à survivre sur leur monde d'origine hostile, l'état Caldari est une dictature corporatiste. Ses meneurs sont résolus à restaurer les idéaux méritocratiques du passé. Aussi impitoyables et efficaces en salle de réunion que sur un champ de bataille, les Caldari sont des emblèmes de force, de persistance et de dignité. Leur planète d'origine, Caldari Prime, est située dans le système Luminaire, ou se trouve aussi Gallente Prime, monde d'origine des Gallente. Après un conflit de plus d'un siècle auquel seul l'intervention de CONCORD a pu mettre fin, Caldari Prime est toujours sous contrôle Gallente, et les relations entre les deux factions restent difficiles.



GALLENTE FEDERATION

Par ses principes de fraternité, solidarité et égalité, La Fédération Gallente est un havre de liberté et de démocratie dans New Eden. Connue pour ses valeurs progressistes, la Fédération a été une pionnière de l'utilisation de l'intelligence artificielle et des drones pour défendre ses frontières. Toutefois les limites de ces technologies l'ont obligé à évoluer. Gallente Prime, ou Gallentia, est la planète d'origine des Gallente et se situe dans le système Luminaire à l'instar de Caldari Prime. Fondée par des colons Français, les valeurs Gallente reflètent toujours cet héritage. La Fédération Gallente fut créée en 115 BYC, mais 34 ans plus tard la Guerre Gallente-Caldari éclata, causant la naissance de L'état Caldari.



MINMATAR REPUBLIC

La république Minmatar, née d'une rebellion d'esclaves, est une jeune nation de New Eden, connue pour ses vaisseaux rapides et polyvalents. Son peuple, nommé Matari d'après sa planète d'origine, Matar, fût réduit en esclavage par l'Empire Amarr il y a plus d'un millénaire. La Libération commença en 20 BYC, après la guerre Amarr-Jove, et est célébrée chaque année le 10 juillet lors du Jour de Libération de Minmatar. Malgré cette liberté, la moitié des Matari vivent encore sous le joug Amarr. La république comprend cinq des sept tribus Matari, unies dans leur combat pour l'autonomie et la préservation de leur culture.

RÉSUMÉ DU JEU

Dans **"War for New Eden"**, vous menez un empire dans le but de dominer vos rivaux et de diriger New Eden.

Votre empire grandira avec chaque système que vous explorerez, conquerrez et développerez. Vous vous enrichirez en récoltant, échangeant et manufacturant des ressources. Vous développerez des technologies de pointe pour atteindre vos objectifs. Enfin, vous dépoierez des flottes de vaisseaux spatiaux qui s'affronteront dans des batailles spectaculaires.

Chaque succès stratégique sera récompensé par des Victory Points (VP), et le **premier joueur à atteindre 10 VP déclenchera une course finale pour régner sur New Eden.**

COMPOSANTS

La boîte EVE: Guerre pour New Eden contient les composants ci-dessous:

4 Faction Panels - Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar



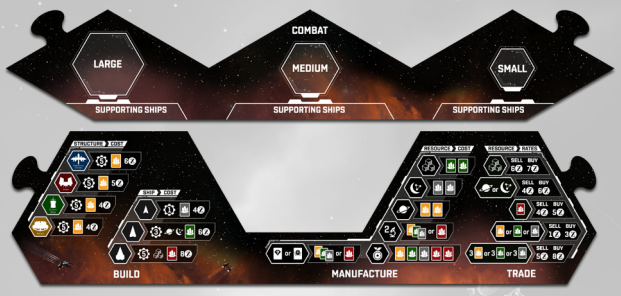
4 Development Panels - Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar



4 Home System Tiles - Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar



8 Border Tiles (dont 4 de rechange)



36 System Tiles - 19 de Tier 1, 11 de Tier 2 et 6 de Tier 3



4 Development Decks - Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar - 44 cartes chacun



4 Strategy Decks - Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar - 9 cartes chacun



4 Sets de Ship Cards - Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar - 8 cartes chacun



63 Event Cards, **41** Mission Cards, **6** Reference Cards (deux copies de chaque)



172 Mineral Cards - Mexallon, Pyerite, Tritanium, Morphite - 43 cartes de chaque



28 Figurines de Ships - Amarr - 15 Small, 9 Medium, 4 Large



5 5 5 3 3 3 2 2

28 Figurines de Ships - Caldari - 15 Small, 9 Medium, 4 Large



5 5 5 3 3 3 2 2

28 Figurines de Ships - Gallente - 15 Small, 9 Medium, 4 Large



5 5 5 3 3 3 2 2

28 Figurines de Ships - Minmatar - 15 Small, 9 Medium, 4 Large



5 5 5 3 3 3 2 2

10 Dés blancs, **10** Dés noirs, **1** Sac Discovery, **1** Sac Asteroid



80 Faction Cubes (20 Amarr, 20 Caldari, 20 Gallente, 20 Minmatar). Servent de Faction Cubes, de Currency Cubes et de Development Cubes.



24 Faction Damage Tokens - Amarr, Caldari, Gallente, Minmater - 6 de chaque



48 Control Tokens - Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar - 12 de chaque



24 Exhausted Fleet Tokens - Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar - 6 de chaque



8 Unlock Tokens - Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar - 2 de chaque



52 Structure Tokens - Citadel, Engineering Complex, Customs Office, Refinery (13 de chaque)



20 Asteroid Tokens **20** Discovery Tokens



20 1 Victory Point Tokes, **10** 3 Victory Points Tokens, **40** 1 Research Point Tokens, **10** 3 Research Points Tokens



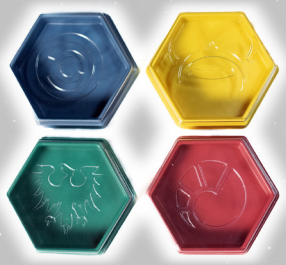
30 Planetary Material Tokens, **30** Moon Material Tokens et **20** Component Tokens



1 First Player Token, **2** Combat Tokens (pour indiquer où se déroule un combat)



4 Boîtes de Joueur - Amarr, Caldari, Gallente, Minmatar



1 Petit Plateau, **1** Grand Plateau et **1** Ventouse Silicone (aide à ramasser les tuiles)

MISE EN PLACE

1. CRÉER LE PLATEAU

Connectez les 4 Home System Tiles et Border Tiles pour former le cadre du plateau. Mélangez les System Tiles de chaque Niveau séparément, et placez les face cachée dans le cadre comme indiqué sur l'image. Après avoir mis le plateau en place, il vous restera un System Tile inutilisé de chaque Tier. Remettez-les dans la boîte sans les retourner.



Pour la mise en place 2 ou 3 joueurs, voir page 33

2. PRÉPARER UNE RÉSERVE COMMUNE

Placez près du plateau, à un endroit accessible à tous les joueurs:

- **Grand Plateau** avec tous ses composants
- **Petit Pleateau** avec tous ses composants
- **Sac Discovery** avec tous les Discovery Tokens.
- **Sac Asteroid** avec tous les Asteroid Tokens.
- **10** dés blancs et **10** dés noirs.



3. CHAQUE JOUEUR CHOISIT SA FACTION ET REÇOIT SES COMPOSANTS DE FACTION

- Un **Faction Panel**, avec 5 Action Cubes dans les emplacements dédiés et 2 Currency Cubes sur les cases '0' des compteurs d'unités et de dizaines. Utilisez les Faction Cubes colorés pour cela.
- Un Development Panel, aligné au dessus du Panneau de Faction.
- Une Boîte de Joueur avec Control Tokens, Exhausted Fleet Tokens, Unlock Tokens et Development Cubes.
- Un Development Deck, un Strategy Deck, un Set de Cartes Ship, et les Figurines de Ships à placer à côté du Faction Panel.



4. DÉPLOIEMENT ET DÉCISIONS

Avant le début du premier tour, chaque joueur:

- Reçoit le montant en Ƶ de la valeur d'Income sur leur Faction Panel.
- Pioche 1 Event Card.
- Pioche 3 Mission Cards, en choisit une et remet les autres dans le Mission Deck qu'il mélange.
- Déploie 2 Ships Small (1 de chaque Frigate) dans n'importe lequel de ses Home Systems.
  - Amarr: Malediction et Anathema
  - Caldari: Crow et Buzzard
  - Gallente: Ares et Helios
  - Minmatar: Stiletto et Cheetah
- Prend 2 Unlock Tokens et les place de façon à recouvrir 2 des 3 Asteroid Belts les plus à gauche présentes dans le Home System de son choix.
- Pioche 1 Carte Mineral de la couleur de l'Asteroid Belt qui n'a pas été recouverte par un Unlock Token.
- Choisit 4 Development Cards de son

Development Deck et les place face cachée dans la Zone de Développement, formée par les 4 emplacements de développement sur son Development Panel.

- Soit le joueur avec le plus vieux compte EVE: Online reçoit le First Player Token, soit le premier joueur est choisi au hasard.

CONCEPTS DE JEU

ACTIONS

- **Chaque joueur effectue une action jusqu'à ce que tous les joueurs passent leur tour.**

À chaque tour de jeu, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs effectuent 1 Action ou passent. Ceci continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Utiliser une Action nécessite de placer un Action Cube sur l'espace dédié à côté du nom de l'Action sur le Faction Panel. Les trois premières Actions sont gratuites mais les Actions additionnelles ont un coût en Ƶ indiqué sur le Faction Panel.

UPKEEP

- **Après que tous les joueurs ont passé, chacun collecte des biens et des avantages.**

Après les Actions, la phase d'Upkeep commence: les joueurs récoltent simultanément des ressources de leurs systèmes, collectent des revenus, font progresser leurs recherches de Developments, préparent leurs flottes et rafraîchissent leurs Actions. Ensuite, un nouveau tour commence.

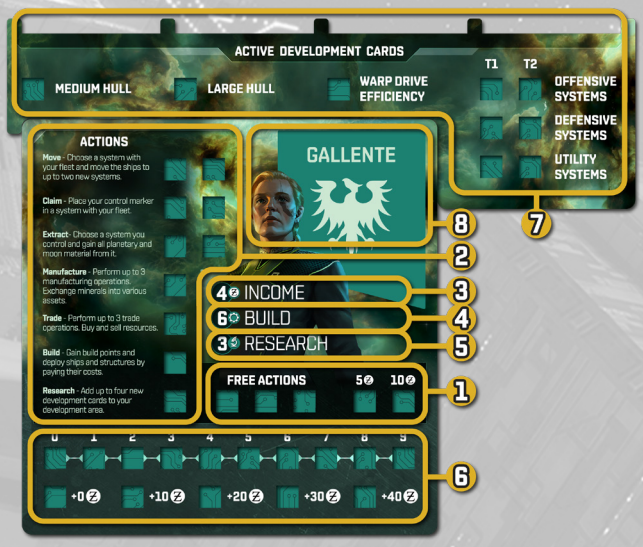
RESOURCES

- **Gagnez et dépensez des ressources pour déployer vaisseaux et structures.**

Lorsque vous gagnez ou dépensez des ressources, prenez-les ou remettez-les dans la réserve commune. La quantité et le type de ressources que vous avez sont visibles par les autres joueurs.

FACTION PANEL

- **Pour suivre vos actions et votre monnaie Ƶ.**



1. **Action Pool.** Sert à stocker les Action Cubes.
2. **Action List.** Liste d'Actions avec emplacements pour Cubes d'Actions.
3. **Income.** Combien de Ƶ vous gagnez par Upkeep.
4. **Build.** Combien de Build Points vous gagnez par Build Action.
5. **Research.** Combien de Research Tokens vous gagnez à chaque Upkeep.
6. **Compte Ƶ.** Combien de Ƶ vous avez.
7. **Development Area.** 4 emplacements dédiés pour les Development Cards et pour garder trace des developments complétés.
8. **Illustration de personnage.** Un emplacement pour stocker les Tokens

INTERSTELLAR KREDITS (Ƶ)

- **Utilisez le compte Ƶ pour gagner et dépenser de la monnaie.**

Les InterStellar Kredits (Ƶ) sont la monnaie principale et leur montant est indiqué sur le Faction Panel, en plaçant des Currency Cubes sur les compteurs de dizaines et d'unités.

Vous pouvez généralement gagner plus de Ƶ en augmentant votre Income ou en vendant des ressources avec une Trade Action. Vous pouvez avoir un **maximum de 49 Ƶ**.

MINERALS

- **Extrayez des Minerals des Asteroid Belts de vos Systems.**

Les Minerals sont représentés par des cartes de quatre couleurs. La Pyerite (cartes jaunes), le Mexallon (cartes vertes), et le Tritanium (cartes grises) sont des Basic Minerals, et la Morphite (cartes rouges) est un Rare Mineral.

Les Minerals sont obtenus de Systems controlés contenant des Asteroid Belts. Vous pouvez avoir un **maximum de 12 Minerals**. Si vous en gagnez plus, défaussez n'importe lesquels pour rester à 12.

MATERIALS ET COMPONENTS

- **Collectez des Materials et Components pour déployer des Ships Medium et Large.**

Les Lunar Materials et Planetary Materials sont des Tokens avec des symboles de lune et de planète. Ils peuvent être obtenus de Systems portant ces symboles en utilisant une Extract Action ou en y construisant des Refineries.

Les Components sont aussi des Tokens et sont utilisés pour construire des Large Ships. Ils peuvent être obtenus par une Trade Action ou une Manufacture Action. Il n'y a pas de limite au nombre que vous pouvez en avoir.

DEVELOPMENTS

- **Menez secrètement des recherches sur jusqu'à 4 Developments à la fois.**
- **Complétez et révélez-les une fois qu'ils ont suffisamment de Research Tokens.**

Durant la partie, vous améliorerez les capacités de votre Faction en menant des recherches sur de nouveaux Developments. Vous pouvez librement choisir la direction de vos recherches, en commençant par la sélection des 4 Cartes Development au début du jeu.
Dans la Development Area les cartes sont placées face cachée, invisibles aux adversaires. Lorsque suffisamment de Research Tokens ont été placés sur un Development, les recherches peuvent être finalisées et la carte est révélée lors de votre tour. Elle est ensuite retirée de la Development Zone et commence à accorder des bonus.

HOME SYSTEMS - ZONE DE DÉPART

- **Gagnez des Minerals de vos Home Systems et construisez-y des structures.**

Chaque joueur a une Home Tile composée de trois Home Systems. Les autres joueurs ne peuvent pas les saisir, mais peuvent y effectuer des Raids pour voler vos Victory Points.
Vous pouvez y construire des structures et y déverrouiller des Asteroid Belts. Les Home Systems on une Strength de +2 lors du calcul des résultats de Raids et de Combats.

SYSTEM INEXPLORÉ

- **Le premier à explorer un System reçoit des récompenses.**

Au début de la partie, tous les Systems sont placés face cachée avec leur Tier (de 1 à 3) visible. Les Systems avec un haut Tier sont plus avancés et offrent de meilleures récompenses à ceux qui les explorent et les contrôlent.
Pour révéler un System inexploré, déplacez votre Fleet dessus. Révéler un System inexploré d'un plus haut Tier nécessite plus de mouvement.

SYSTEMS

- **Élargissez votre territoire et votre économie.**

Les Systems peuvent contenir ces éléments:



1. **Discovery Reward** - le nombre de Discovery Tokens piochés lorsque le System est révélé.

2. **Asteroid Belt Slot** - Un Asteroid Token est pioché lorsque le System est révélé.

3. **Structure Slots** - nombre fixe de sites pour les structures créées avec une Build Action.

4. **Materials** - Symboles montrant si des Lunar Materials ou Planetary Materials peuvent être extraits du système.

La Strength de base d'un System est 0.

CONTRÔLE

- **Saisissez des Systems pour y construire des Structures et en tirer des ressources.**

Avec une Claim Action, les joueurs peuvent placer des Control Tokens sur les Systems avec leurs Fleets, pour pouvoir y construire des structures et obtenir des ressources.

TRADING ET MANUFACTURING

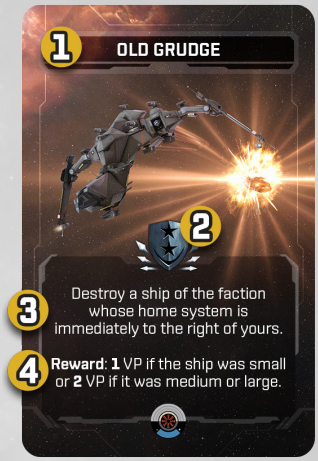
- **Utilisez ces deux actions économiques pour obtenir des ressources et des biens.**

Avec la Trade Action et la Manufacture Action, vous pouvez échanger des ressources contre d'autres et même obtenir des Mission Cards, Event Cards, Research Tokens et Victory Points.

MISSIONS ET EVENTS

- **Prenez l'avantage avec les Events et Missions.**

Les Mission Cards accordent des Victory Points et d'autres bonus. Juste après que l'objectif d'une Mission Card soit rempli, vous pouvez révéler la carte et la défausser pour recevoir les récompenses. Si vous choisissez de ne pas révéler la mission, vous pouvez le faire plus tard, si l'objectif est à nouveau atteint. La Manufacture vous permet d'obtenir plus de Mission Cards.



1. **Nom**
2. **Symbole de Mission** - Indique le maximum de Victory Points que remplir la mission peut vous rapporter.
3. **Objectif** - Détaille les conditions que le joueur doit remplir pour récolter la récompense.
4. **Récompense** - Décrit les récompenses.

Exemple:
L'Event Card "Old Grudge" est complétée en détruisant un Ship (d'une faction spécifique) et rapporte 1 VP pour un Ship Small, ou 2 VP pour un Ship Medium ou Large. Si le détenteur de la carte détruit un Ship Small, il n'est pas obligé de révéler la carte immédiatement (pour 1 VP) mais peut attendre et tenter de détruire un Ship plus grand pour une récompense de 2 VP.

Les Event Cards accordent des bonus ponctuels et peuvent être utilisées par les joueurs pendant leur tour. Des cartes supplémentaires peuvent être obtenues par Manufacture. Elles sont gardées secrètes dans la main du joueur.

Des Event Cards sont aussi accordées comme Reparations après une défaite. Lorsque vous perdez des vaisseaux, piochez 1 Event Card pour chaque tranche complète de 3 Strength perdue.

Il n'y a pas de limite au nombre de Missions et d'Events qu'un joueur peut avoir en main. Quand les Events sont utilisés ou les missions remplies, défaussez les dans une pile séparée. Formez un nouveau deck en mélangeant une pile de défausse lorsque vous n'avez plus de cartes.



1. **Nom**
2. **Conditions et Effets** - Détaille les conditions pour utiliser l'Event Card et décrit ses effets.

CONSTRUCTION ET BUILD POINTS [⚙]

- **Ce qui peut être construit lors d'une Build Action est limité par les Build Points [⚙].**

Afin d'augmenter votre influence dans New Eden, vous utiliserez des Build Actions pour déployer des Ships et Structures. Chacun d'entre eux a son propre coût en ressources mais vous êtes aussi limité par les Build Points [⚙] qui déterminent combien de Ships et de Structures vous pouvez déployer lors d'une Build Action.

STRUCTURES

- **Déployez des Structures dans vos Systems pour les améliorer.**

Les Structures ne peuvent être déployées que sur les Structure Slots dédiées dans les Systems que vous contrôlez, et vous fournissent des bonus. Le Customs Office augmente votre Income, la Refinery vous permet d'extraire des Materials pendant l'Upkeep, la Citadel fournit des bonus de combat, et le Engineering Complex augmente votre Research et vous permet de déployer des vaisseaux dans son System.

SHIPS

- **Déployez des Ships pour attaquer et défendre des Systems.**

Les Ships ne peuvent être déployés que dans les Home Systems et les Systems avec un Engineering Complex. Ils peuvent se déplacer pour combattre ou explorer mais deviennent ensuite Exhausted et sont immobiles ce tour.
Les Ships Small peuvent être construits dès le début, mais les plus grands Ships requièrent des Developments.
Les caractéristiques des Ships indiquent la distance qu'ils peuvent parcourir en une Move Action et leur efficacité en combat. Ils ont aussi des capacités spéciales, qui requièrent parfois des Developments. Les Ships dans un System forment une Fleet.

STRATEGY CARDS

- **Utilisez des stratégies pour triompher au combat.**

Au début de chaque combat, les joueurs choisissent et révèlent une carte de leur Strategy Deck. Ces cartes fournissent une grande variété de bonus de combat.

STRENGTH

- **La Strength d'un ship dépend de sa taille.**


Les Ships Small ont 1 Strength


Les Ships Medium ont 3 Strength


Les Ships Large ont 5 Strength

La Strength des Ships survivants est comparée à la fin du combat pour déterminer quel joueur gagne et lequel doit fuir le System. Les Fleets de Strength 3 ou plus peuvent aussi saisir un System non-contrôlé sur lequel elles se déplacent sans utiliser de Claim Action.

DEVELOPMENT PANEL

- **Suivez le développement de votre Fleet sur le Development Panel.**

Les Developments de la catégorie Spaceship améliorent vos Ships. Quand l'un des ces Developments est obtenu, placez un Development Cube sur la case correspondante. Les Developments vous permettent de construire de plus gros Ships, de débloquer des capacités spéciales, et d'augmenter leur vitesse.

COMBAT

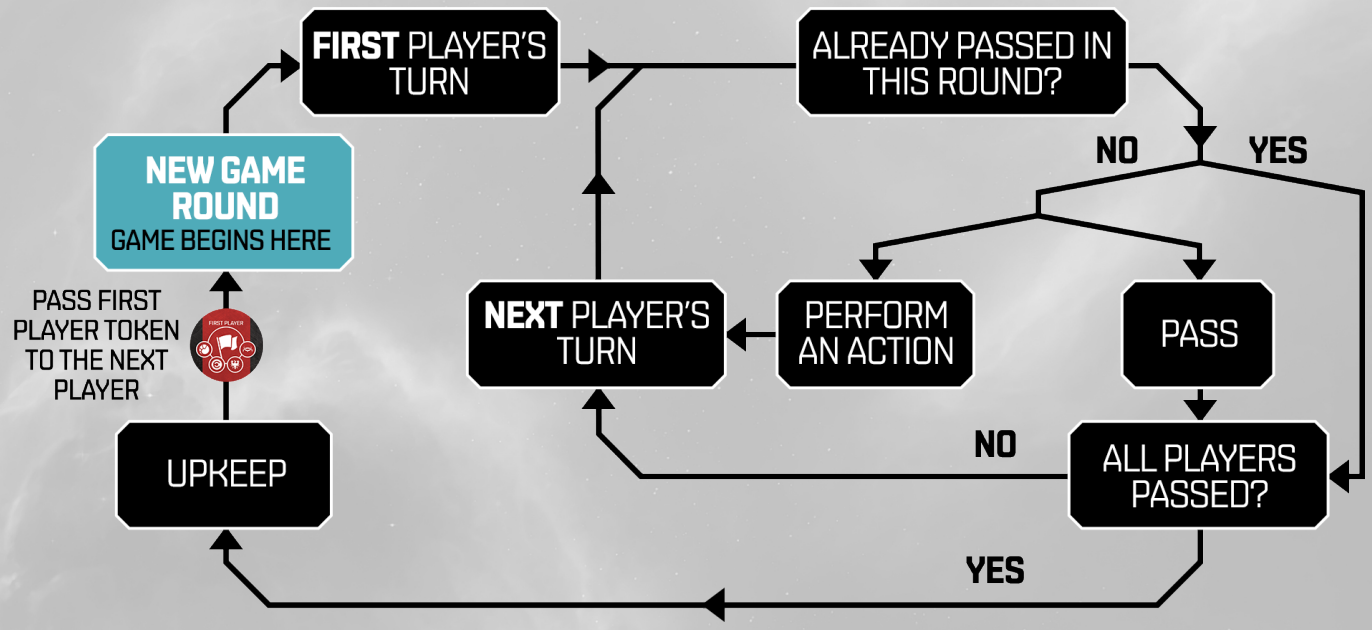
- **Envoyez vos Ships conquérir de nouveaux Systems et protéger votre empire.**

Quand une Fleet atteint un System contenant des Ships ennemis, un combat commence. Les joueurs alignent leurs Ships comme ils le souhaitent sur trois orbites (Small, Medium et Large) et attaquent en commençant par l'orbite Small. La bataille dure trois tours, et au début de chaque tour les joueurs peuvent battre en retraite. La Fleet perdante doit fuir le System.

VICTOIRE

- **Gagnez des Victory Points et dirigez New Eden!**

Les Victory Points sont accordés lorsque vous battez des ennemis, complétez des Missions, atteignez des objectifs de Domination, effectuez de la Manufacture, et complétez des Developments. Lorsqu'un joueur atteint 10 VP, il entre dans la Verge of Ascendancy. Un Round final aux lourds enjeux est alors joué, et le joueur avec le plus de VP à la fin du tour devient le gagnant de la guerre pour New Eden.



ROUND DE JEU

ORDRE DE JEU

À chaque Round, celui qui a le First Player Token commence. Les joueurs se succèdent dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que tous aient passé ou n'aient plus d'actions à entreprendre.

COMMENCER UN TOUR

Votre tour commence automatiquement si vous avez au moins 1 Action Cube dans la réserve de Free Actions. Si vous avez déjà utilisé vos Free Actions, vous ne pouvez commencer votre tour qu'en dépensant 5 Ƶ pour le 4ème Action Cube, puis 10 Ƶ pour le 5ème Action Cube..

Si vous n'avez pas ou ne souhaitez pas dépenser les Ƶ pour débloquer un Action Cube de plus, vous passez, et ne jouez plus jusqu'a la fin du Round. Vous ne pouvez plus faire de tours une fois que vous avez passé.

TOUR

Pendant votre tour, vous devez effectuer 1 action en déplaçant un cube de la Réserve d'Actions sur la Cube Slot vide correspondant à l'Action que vous souhaitez entreprendre. Le nombre de Cube Slots vides à côté d'une Action limite le nombre de fois qu'elle peut être entreprise chaque Round.

Avant et après une action, vous pouvez aussi résoudre d'autres effets dans n'importe quel ordre et autant de fois que nécessaire:

- **Compléter un Development.** Finissez la recherche de l'une de vos Development Cards en la révélant et gagnez ses bonus de façon permanente.
- **Utiliser un Development.** Engagez (en la tournant sur le côté) l'une de vos Development Cards avec le mot-clé Use pour gagner son bonus qui s'applique une fois par Round.
- **Résoudre une Event Card.** Révélez une Event Card de votre main et défaussez la pour recevoir son bonus ponctuel.

FINIR UN TOUR

Votre tour se termine quand vous le déclarez. Pour un jeu plus fluide, si vous prenez des décisions dans votre tour qui ne concernent pas le jeu immédiat, vous pouvez autoriser le joueur suivant à commencer son tour avant de terminer officiellement le vôtre.

LES EFFETS EN DEHORS DU TOUR

Votre tour se termine quand vous le déclarez. Pour un jeu plus fluide, si vous prenez des décisions dans votre tour qui ne concernent pas le jeu immédiat, vous pouvez autoriser le joueur suivant à commencer son tour avant de terminer officiellement le vôtre.

MOVE ACTION

La Move Action vous permet de déplacer vos Ships de System en System.

Quand vous utilisez une Move Action, choisissez un System et une de vos Fleet qui n'a pas d'Exhausted Fleet Token. Une Fleet consiste d'au moins un Vaisseau. Après avoir choisi un System, sélectionnez l'une de ces options:

- Déplacer la Fleet entière vers un nouveau System.
- Séparer les Ships en deux Fleets et déplacez-les vers deux nouveaux Systems.
- Séparer les Ships en deux Fleets et déplacez-en une vers un nouveau System, laissant l'autre dans le System de départ.
- Séparer les Ships en trois Fleets, déplacez-en deux vers deux nouveaux Systems, laissant la dernière dans le System de départ..

Restriction: lors d'une Move Action, seule une de vos Fleets peut entrer dans un System contenant une Fleet ennemie, déclenchant un combat

RÈGLES DE VITESSE ET DE MOUVEMENT

Les Ships ne peuvent pas parcourir plus de Systems que le chiffre de leur Speed Statistic (SPD). Par conséquence, la vitesse d'une Fleet est celle de son Ship le plus lent.

Exemple:



Un joueur effectue une Move Action et choisit un System avec un ship Large (1 SPD) et deux Ships Small (3 SPD). Le joueur choisit de séparer les Ships en deux Fleets. La première est formée d'un ship Small et peut parcourir jusqu'à 3 Systems. La deuxième contient un ship Large et un Small, et ne peut se déplacer que vers un System adjacent

Les Fleets vont parfois traverser des Systems contenant des Fleets alliées sans y finir leur déplacement. Dans ces situations, les Fleets ne fusionnent pas, et aucun ship ne peut rejoindre la Fleet en déplacement.
Une Fleet doit s'arrêter et ne peut pas continuer de se déplacer si elle entre dans un System qui:

- Est saisi par un autre joueur
- Est un Home System d'un autre joueur
- Contient des Ships ennemis
- Est inexploré

FLEET EXHAUSTED

Après avoir déplacé une Fleet dans un autre System **avec une Move Action ou tout autre effet**, placez un de vos Exhausted Fleet Token dans le nouveau System occupé par la Fleet.

Lorsque vous utilisez une Move Action, vous ne pouvez pas choisir un System contenant déjà un Exhausted Fleet Token de votre Faction. Donc une Fleet ne pourra pas utiliser plus d'une Move Action par Round, et aucun des Ships déjà dans un System ne pourra se déplacer une fois qu'une autre Fleet sera rentrée dans leur System, qu'ils aient déjà bougé ce Round-ci ou pas.

Un Exhausted Fleet Token interdit seulement de choisir le System pour une Move Action. Tout autre effet autorisant ou forçant une Fleet à se déplacer (comme battre en retraite, les capacités de Vaisseau, ou certaines cartes Mission, Strategy ou Event) peut toujours être appliqué, même si le System contient un Exhausted Fleet Token.

Retirez l'Exhausted Fleet Token d'une Faction s'il ne reste aucun Ship de cette Faction dans un System.



FINIR UN MOUVEMENT

Lors d'une Move Action, toutes vos Fleets se déplacent simultanément. Ne résolvez les effets de l'arrivée de vos Fleets qu'une fois tous les déplacements effectués. Vous pouvez résoudre ces effets dans l'ordre de votre choix.

> Entrer dans un System avec des Ships ennemis
Lorsque votre Fleet finit son déplacement dans un System avec des Ships ennemis, commencez le combat. Pour en savoir plus, voir la section Combat.

> Entrer dans des Systems non saisis
Lorsque votre Fleet finit son déplacement dans un System n'appartenant à aucun joueur, vous pouvez **immédiatement placer votre Control Token sur ce System si la Strength totale de votre Fleet est d'au moins 3.**

Saisir un System automatiquement de cette manière n'est possible que si la Fleet s'est déplacée par une Move Action, et non par un autre effet comme de battre en retraite.

Si une Fleet en rejoint une autre qui était déjà dans ce System, leur Strength est calculée après que les deux ont fusionné.

Si une Fleet ennemie est présente dans le System, résolvez d'abord le combat. Si vous gagnez et que votre Strength est toujours d'au moins 3, vous pouvez saisir le System.

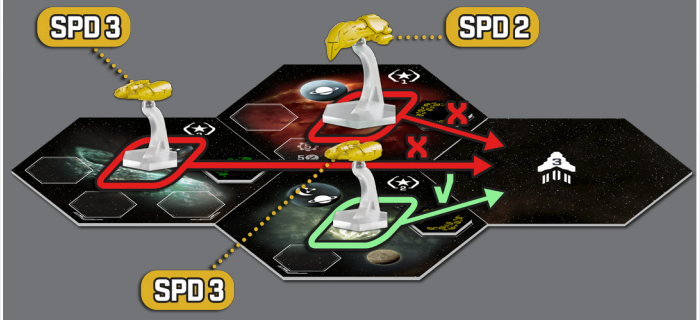
>Entrer dans des Systems saisis par un joueur
Lorsque votre Fleet finit son déplacement dans un System controlé par un autre joueur, le System est Occupé tant que votre Fleet y reste. Le joueur qui contrôle le System ne peut pas y utiliser d'Extract Action ni y déployer des Ships ou des Structures. Pendant l'Upkeep, les joueurs ne récoltent pas de Minerals dans les Systems Occupés et les Structures n'y fournissent aucun bonus.

> Entrer dans des Home Systems ennemis
Lorsque votre Fleet finit son déplacement dans l'un des Home Systems d'un autre joueur, il n'y a pas d'effet immédiat. Toutefois, pendant l'Upkeep, votre Fleet pourra effectuer un Raid pour voler les Victory Points de l'ennemi. Pour en savoir plus, voir la section Upkeep.

> Entrer dans des Systems inexplorés
Le chiffre de Tier au dos de chaque System inexploré (de 1 à 3) indique combien de Speed il faut à une Fleet afin d'y pénétrer.



Exemple:



Une Fleet composée de Ships avec une Speed Statistic de 3 ne peut pas entrer dans un System inexploré de Tier 3 si elle a déjà traversé un System. Elle ne peut y entrer qu'en partant d'un System adjacent. Une Fleet avec une Speed Statistic de 2 ne pourra jamais entrer dans un System inexploré de Tier 3, mais pourra y entrer pour 1 SPD une fois le System exploré.

MOUVEMENT SPÉCIAL - LE JUMP

Certaines cartes ou capacités permettent à un Ship ou une Fleet de faire un Jump. C'est un déplacement spécial vers un autre System à portée du Jump qui ignore tout effet que traverser les Systems sur le chemin devrait normalement déclencher, y compris ceux qui forceraient normalement la Fleet à s'arrêter (comme des Fleets ennemies ou des Systems inexplorés). C'est une manière de téléporter des Ships jusqu'à leur destination.

Pour calculer la distance d'un Jump, chaque System compte pour un déplacement, sans tenir compte de s'il a été exploré ou non.

Tout Ship(s) faisant un Jump au cours d'une Move Action est séparé en une Fleet distincte. Une Fleet se déplaçant vers un autre System ne peut pas combiner des Ships faisant un Jump et des Ships se déplaçant normalement.

RÉVÉLER DES SYSTEMS

Lorsque votre Fleet termine son mouvement dans un System inexploré, révélez le System en le retournant, et placez vos Ships dessus.

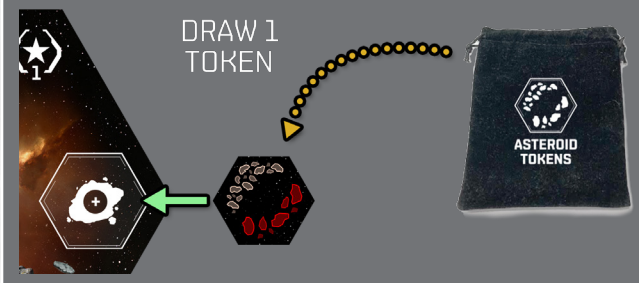


Si le System révélé arbore un **Discovery Icon**, prenez dans le Discovery Bag le nombre de Discovery Tokens indiqués. Gagnez immédiatement les récompenses accordées par les Tokens et placez-les hors du plateau dans une réserve de Tokens défaussés.

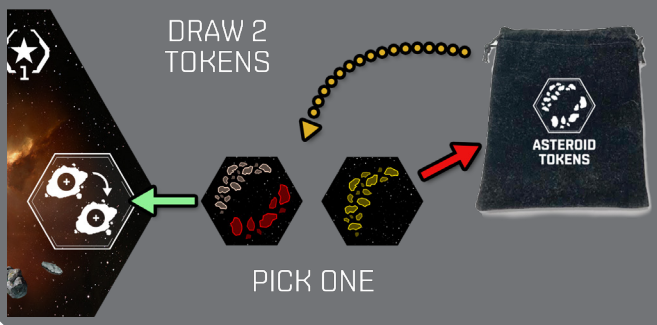
- Piochez le nombre de Basic Mineral Cards (pas rouges) indiquées
- Gagnez le nombre de Research Tokens indiqués, distribuez-les immédiatement
- Placez votre Control Token sur le System.
- Gagnez un Moon Material Token.
- Gagnez un Planetary Material Token.
- Gagnez un Component Token.
- Piochez une carte Event ou Mission.
- Gagnez le nombre de Ƶ indiqué.

S'il y a une **Asteroid Belt Slot** sur le System révélé, piochez dans l'Asteroid Bag le nombre d'Asteroid Tokens indiqué par l'icône. Placez le Token choisi à l'emplacement approprié. Si vous avez pioché plusieurs Tokens, remettez les autres dans l'Asteroid Bag.
Les Systems controlés avec des Asteroid Belts fournissent des Minerals pendant l'Upkeep

Exemple:
Piochez et placez un Asteroid Token.



Piochez deux Asteroid Tokens. Choisissez-en un et placez-le, remettez l'autre dans le sac



CLAIM ACTION

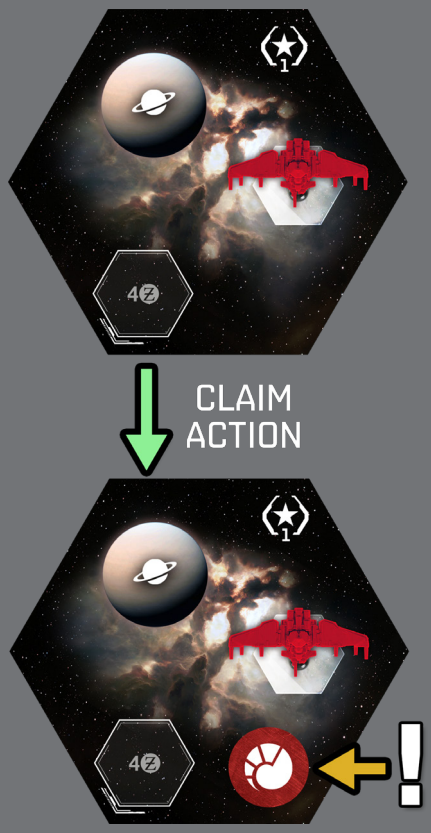
Saisir un System étend votre territoire.

Lorsque vous utilisez une Claim Action, choisissez un System contenant votre Fleet et placez votre Control Token dessus. S'il y a déjà le Control Token d'un autre joueur, retirez-le.

Vous ne pouvez pas saisir un System contenant des Ships ennemis, ni un Home System. Saisir des Systems ennemis nécessite que la Strength de votre Fleet soit supérieure à la Strength totale du System.

Vous devez contrôler un System pour y déployer des Structures, y utiliser une Extract Action, ou en obtenir des Minerals pendant l'Upkeep. Les Fleets ennemies doivent cesser leur déplacement lorsqu'elles entrent dans un System que vous contrôlez.

Example:

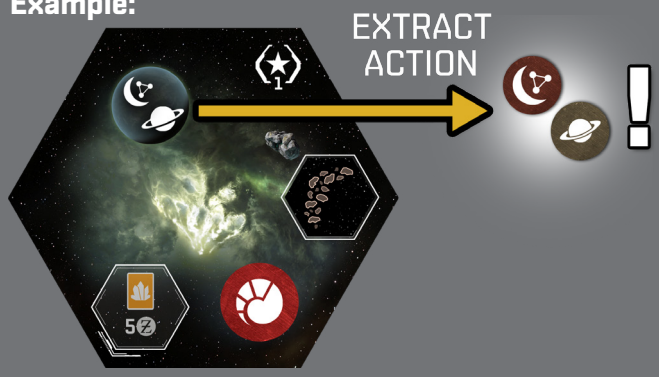


EXTRACT ACTION

L'Extract Action vous permet de gagner des Moon et Planetary Materials, qui servent à construire des Medium Ships et à utiliser certain Developments.

Lorsque vous effectuez une Extract Action, choisissez un System qui a votre Control Token. Si ce System a une icône Planetary Material et/ou Moon Material, gagnez la ressource correspondante **pour chaque**.

Example:



TRADE ACTION

Le commerce vous permet d'acheter et de vendre des ressources en échange de Ƶ. Le faire par multiples de 3 est plus rentable que d'en vendre le même nombre à l'unité.

Lorsque vous utilisez une Trade Action, vous pouvez effectuer jusqu'à trois opérations dans l'ordre de votre choix parmi les options indiquées dans le Trade Panel (sur la Border Tile). Chaque opération est accomplie individuellement et peut être effectuée plusieurs fois

Trade Panel



- Vendre/Acheter 1 Component
- Vendre/Acheter 1 Planetary/Moon Material
- Vendre/Acheter 1 Red Mineral Card
- Vendre/Acheter 1 Yellow, Green ou Gray Mineral Card
- Vendre/Acheter 3 Yellow, Green ou Gray Mineral Cards

Exemple:
Vous avez 6 Ƶ, 3 Green Minerals, 1 Red Mineral, et 1 Moon Material. Vous voulez déployer un Ship Large à la prochaine Build Action, mais vous n'avez pas les ressources nécessaires et décidez donc d'utiliser d'abord une Trade Action.



> Comme première opération, vous choisissez de vendre 3 Minerals identiques pour gagner 5 Ƶ.



> Comme seconde opération, vous vendez un Moon Material pour gagner 4 Ƶ.



> Comme troisième et dernière opération, vous achetez un Component pour 7 Ƶ.



Vous avez maintenant 8 Ƶ, 1 Red Mineral et 1 Component - tout ce qu'il vous faut pour construire votre Ship Large.



MANUFACTURE ACTION

La Manufacture Action vous permet de dépenser vos Minerals pour produire des ressources plus avancées, des Mission Cards, des Event Cards, des Research Tokens et des Victory Points

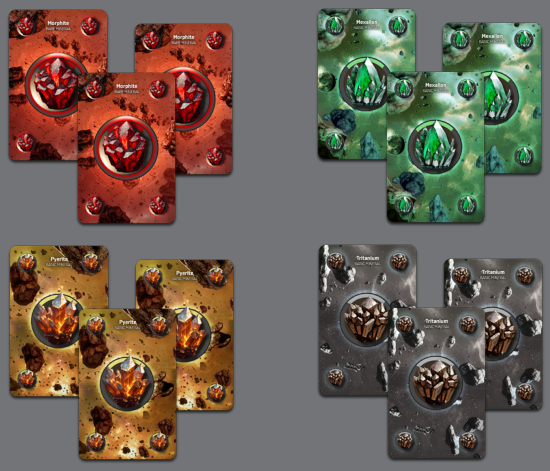
Lorsque vous utilisez une Manufacture Action, dans l'ordre de votre choix, vous pouvez effectuer jusqu'à trois opérations parmi les options du Manufacturing Panel (situé sur les Border Tiles). Chaque opération est effectuée individuellement et vous pouvez effectuer la même opération plus d'une fois.

Manufacturing Panel



- Manufacturez 1 Component
- Manufacturez 1 Moon Material
- Manufacturez 1 Planetary Material
- Manufacturez 2 Research Points
- Manufacturez 1 Victory Point
- Manufacturez 1 Event Card ou 1 Mission Card

Exemple:
Votre soute est pleine. Vous avez 3 Minerals de chaque couleur, vous utilisez donc une Manufacturing Action pour en échanger une partie contre d'autres ressources



> Comme première opération, vous dépensez 2 Green Minerals pour gagner 1 Component.



> Comme deuxième opération, vous dépensez 1 Red Mineral pour piocher 1 Mission Card.



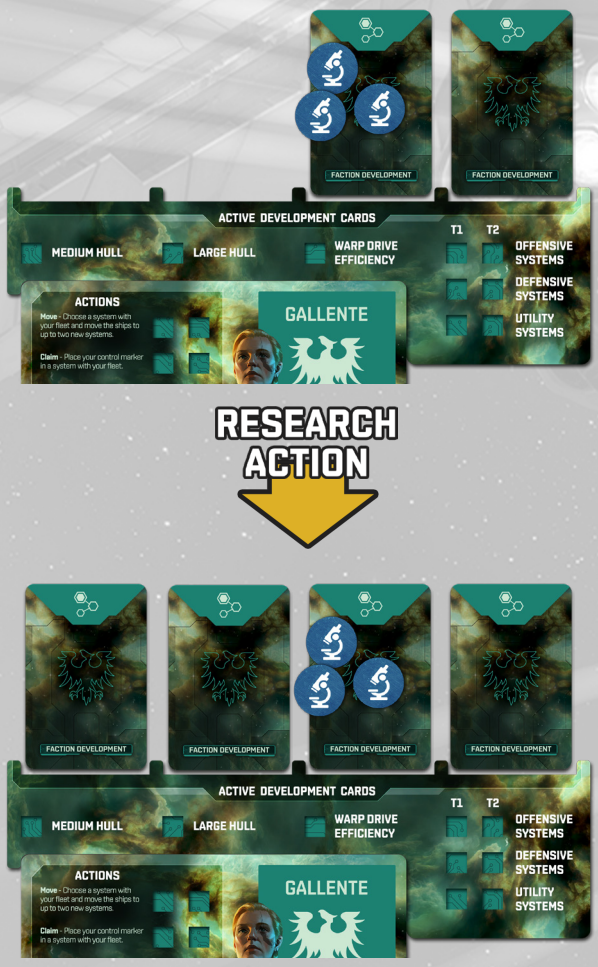
> Comme troisième et dernière opération, vous dépensez 1 Green Mineral, 1 Yellow et 1 Grey pour gagner 2 Research Tokens. Vous devez immédiatement placer les Tokens sur vos Developments dans la Development Area.



RESEARCH ACTION ET DEVELOPMENT

Au début de la partie, chaque joueur choisit 4 Developments à placer dans la Development Area. Compléter des Developments libère des emplacements dans votre Development Area et la Research Action vous permet de remplir ces emplacements avec de nouvelles Development Cards.

Lorsque vous utilisez une Research Action, vous pouvez choisir des cartes dans votre Development Deck et les utiliser pour remplir tout emplacement vide dans la Development Area



Avec la Research Action, vous pouvez également remplacer tout Development en cours de recherche par un nouveau. Lorsque vous faites cela, remettez le Development remplacé dans le Development Deck et défaussez tous les Research Tokens qui étaient dessus.

DEVELOPMENT CARDS



1. **Nom.**

2. **Coût.** Combien de research tokens sont nécessaires pour le compléter.

3. **Règles.** Bonus accordés par le Development

4. **Prérequis.** Si d'autres Developments sont nécessaires pour compléter celui-ci.

5. **Catégorie.**
   Les Development Cards sont divisées en six catégories :
   - **Structures** - améliore les effets des Structures contrôlées..
   - **Conquest** - vous fournit des moyens supplémentaires de gagner des Victory Points.
   - **Economy** - améliore votre génération de ressources.
   - **Diplomacy** - offre des effets qui interagissent avec les décisions des autres joueurs.
   - **Combat** - améliore la capacité de combat de vos Ships.
   - **Spaceships** - améliore les Ships, débloque leurs capacités et permet de construire de plus grandes coques (hulls).

CATÉGORIE SPACESHIPS

Spaceships est la seule catégorie de Developments où les cartes peuvent avoir des prérequis.

- Compléter **Large Hulls** nécessite **Medium Hulls**.
- Compléter **Offensive Systems T2** nécessite **Offensive Systems T1**.
- Compléter **Defensive Systems T2** nécessite **Defensive Systems T1**.
- Compléter **Utility Systems T2** nécessite **Utility Systems T1**.

Lorsque vous complétez n'importe quel Development de Spaceship, placez un Development Cube dans l'emplacement à côté de son nom sur le Development Panel. Vous pouvez mettre la carte recherchée de côté.

DEVELOPMENT AREA

Pendant le Setup, vous placerez 4 Development Cards dans la Development Area, en haut de votre Development Panel. La Development Area possède 4 emplacements et peut contenir jusqu'à 4 cartes que vous êtes en train de rechercher. Les Development Cards sont toujours placées face cachée et ne sont connues que de vous jusqu'à ce qu'elles soient complétées (vous pouvez les regarder à tout moment).

RESEARCH TOKENS

Les Research Tokens sont généralement gagnés pendant l'Upkeep, lorsque vous en recevez un nombre égal à la valeur de Research de votre Faction Panel, augmenté de 1 pour chaque Engineering Complex que vous contrôlez. Vous pouvez également les gagner à partir de Discovery Tokens, via la Manufacturing Action, ou en jouant diverses cartes.

Quelle que soit la manière dont ils sont gagnés, les Research Tokens doivent être **immédiatement** répartis comme vous le souhaitez parmi les Development Cards dans votre Development Area.

Au lieu de distribuer tous les tokens, vous pouvez choisir d'en dépenser 3 pour chercher dans votre deck une nouvelle Development Card à placer dans un emplacement vide de la Development Area ou pour remplacer l'un de vos Developments en cours de recherche

Si vous gagnez suffisamment de tokens, vous êtes autorisé à ajouter plus d'une nouvelle Development Card pour 3 Research Tokens chacune ou à ajouter une nouvelle carte **et** à distribuer les tokens restants pour faire progresser la recherche des Developments, même ceux qui viennent d'être ajoutés.

Tous les Research Tokens qui ne sont pas immédiatement dépensés ou distribués sont défaussés.

COMPLÉTER DES DEVELOPMENTS

Pendant votre tour, vous pouvez compléter les Developments qui ont autant ou plus de Research Tokens que leur Research Cost. Lorsque vous complétez un Development, retirez tous les Research Tokens de celui-ci et défaussez-les. Ensuite, révélez la carte et placez-la sous votre Faction Panel. Elle vous accorde immédiatement les bonus énumérés dans ses règles.

Certaines Development Cards vous permettent d'ajouter une nouvelle Development Card à votre Development Area lorsqu'elles sont complétées. Pour ces cartes, vous pouvez immédiatement choisir une nouvelle carte dans votre Development Deck et la placer sur la Development Slot vide.

USE ET USE IN COMBAT

Les Developments recherchés avec le mot-clé Use ou Use in Combat peuvent être engagés (tournés sur le côté) pendant votre tour ou pendant le combat pour accorder des effets utilisables une fois par Round. Certains Developments indiquent qu'ils peuvent être utilisés lorsque des événements spécifiques se produisent en dehors de votre tour, comme Guerilla Warfare qui peut être utilisé (et engagé) lorsqu'un autre joueur tente de saisir un System que vous contrôlez.

Pendant l'Upkeep, tous les Developments inclinés sont redressés (remis dans leur orientation normale), prêts à être réutilisés au Round suivant.

BUILD ACTION

La Build Action vous permet de déployer de nouveaux Ships et Structures dans vos Systems.

Lorsque vous utilisez une Build Action, vous recevez des Build Points [⚙] de la valeur 'Build' indiquée sur votre Faction Panel. En dépensant des Build Points et en payant les coûts des Ships et Structures, vous pouvez les construire et les déployer dans vos Systems. Les Build Points ne sont pas représentés par un composant physique. Une fois qu'une Build Action est terminée, les Build Points inutilisés sont perdus.

Les coûts de construction des Ships et Structures sont indiqués dans le Build Panel sur les Border Tiles.

Build Panel



CONSTRUCTION DES SHIPS

Les Ships doivent être construits et déployés dans des Home Systems ou dans des Systems avec un Engineering Complex. Pour déployer un Ship, dépensez des Build Points (pendant une Build Action) en fonction de sa taille (Ships Small ①, Ships Medium ③, Ships Large ⑤) et les Ƶ, Minerals, Materials ou Components requis.

Placez la figurine du Ship dans le System où il est construit. Vous ne pouvez pas construire de ships s'il n'y a pas de figurines disponibles.

Vous pouvez déployer les trois types de Small Ships dès le début de la partie. Pour déployer des Medium Ships, vous devez compléter le development Medium Hull. Ensuite, vous pouvez compléter le Development Large Hull pour déployer des Large Ships.

Exemple:



Un joueur effectue une Build Action, gagnant ⑥ à dépenser. Il décide de déployer 3 Ships Small [①, 4 Ƶ, et 1 Grey Mineral chacun) et 1 Ship Medium [③, 6 Ƶ, 1 Green Mineral, et 1 Planetary et Moon Material]. Même si le joueur a plus de ressources, il ne peut rien déployer d'autre car il a dépensé tous ses Build Points.

CONSTRUCTION DES STRUCTURES

Pour construire et déployer une Structure, choisissez une Structure Slot vide dans un System avec votre Control Token ou votre Home System. Dépensez des ressources égales au coût de la Structure en ressources et (5). Placez le Structure Token sur l'emplacement choisi. Vous ne pouvez pas construire de structures s'il ny a pas de Structure Token disponible.

Structures

Les Structures ne fournissent leurs bonus qu'au joueur qui a son Control Token dans le System, quel que soit le joueur qui a déployé la Structure. Les Systems peuvent avoir plusieurs Structures du même type et leurs effets se cumulent



Refinery - Permet d'extraire des Planetary et Moon Materials du System pendant l'Upkeep.

- Pendant l'Upkeep, si le System a une icône Planetary et/ou Moon Material, choisissez-en une et gagnez le Token correspondant.



Customs Office - augmente l'Income.

- Pendant l'Upkeep, augmentez votre Income de +2 Z.



Engineering Complex - Augmente la Research et permet de construire des Ships dans le System.

- Pendant l'Upkeep, gagnez 1 Research Token.
- Pendant une Build Action, vous pouvez construire et déployer des Ships dans tout System que vous contrôlez avec un Engineering Complex.
- **Lorsque vous construisez un Engineering Complex, vous ne pouvez pas construire des Ships dans ce System lors de la même Build Action (sauf si vous avez déjà un autre Engineering Complex dedans).**



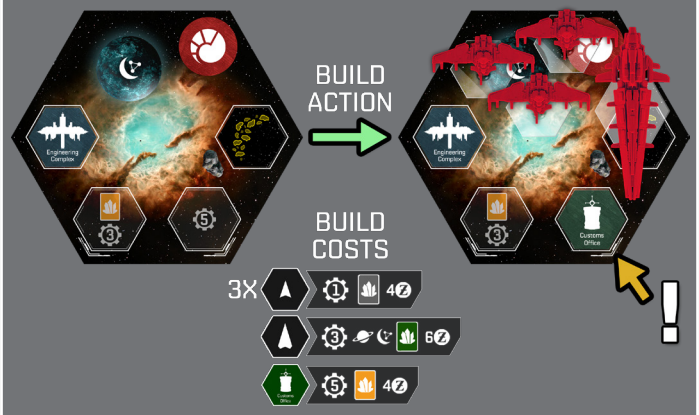
Citadel - Augmente les capacités défensives du System.

- Les Citadels accordent leurs bonus même si le System est occupé par des Enemy Ships.
- Au début du combat dans le System, choisissez une Orbit qui gagne +1 SUP pour toute la bataille. **Cet effet ne se cumule pas avec des Citadels supplémentaires.**
- Chaque Citadel a 1 Strength, et après le combat, quand vous comparez la Strength des Fleets pour déterminer le vainqueur, chaque Citadel accorde +1 Strength.
- Les ennemis ne peuvent pas utiliser de Claim Action dans les Systems avec des Citadels sauf si la Strength de leur Fleet est supérieure à la Strength des Citadels dans les Systems.

Discount Structure Slots

Si un Structure Slot a des Z, des Minerals ou des ⚙ affichés dessus, cela signifie que le coût de déploiement d'une Structure y est réduit du montant des ressources indiquées.

Exemple:



Dans l'exemple précédent, le joueur a dépensé tous ses Build Points et n'a rien pu déployer d'autre. Cependant, dans un System qu'il contrôle, il y a une Discount Structure Slot avec (5). Comme le déploiement d'une Structure coûte (5), le joueur peut y déployer une Structure même s'il ne lui reste plus de ⚙. Le joueur dépense 4 Z et 1 Yellow Mineral pour déployer un Customs Office dans la Slot.

DÉVERROUILLER LES ASTEROID BELTS DES HOME SYSTEMS

Chaque joueur commence la partie avec 1 Asteroid Belt déverrouillée et 2 verrouillées dans son Home System le plus à gauche. Lors d'une Build Action, vous pouvez dépenser **4** ⚙ **et 5** Z pour retirer de façon permanente un Unlock Token d'une Asteroid Belt. Une fois qu'une Asteroid Belt est déverrouillée, elle accorde des Minerals pendant l'Upkeep

UPKEEP

Quand tous les joueurs ont passé ou épuisé toutes leurs Actions, une Upkeep Phase commence, durant laquelle les joueurs rafraîchissent leurs actions et flottes, et gagnent des ressources et de la Research.

ÉTAPES D'UPKEEP

À l'exception des 3 dernières étapes, toutes les étapes de l'Upkeep Phase doivent être suivies simultanément par tous les joueurs.

1. Rafraîchir les Action Cubes.
Remettez tous les Action Cubes qui ont été dépensés pour des actions aux emplacements dédiés dans la Action Pool du Faction Panel.

2. Rafraîchir les Fleets.
Retirez tous les Exhausted Fleet Tokens de tous les Systems.

3. Extraction de Minerals.
Piochez des Mineral Cards des couleurs indiquées par les Asteroid Belts dans les Systems que vous contrôlez. Les Asteroid Belt Tokens avec deux Belts fournissent deux Minerals.

4. Extraction de Materials.
Pour chaque Refinery dans un System que vous contrôlez, choisissez un Material présent dans ce System et gagnez le Material Token correspondant.

5. Gain d'Income.
Gagnez le montant en ℨ égal à la valeur d'Income de votre Faction Panel plus 2 ℨ pour chaque Customs Office dans les Systems que vous contrôlez.

6. Research.
Gagnez le nombre de Research Tokens égal à la valeur de 'Research' indiquée dans votre Faction Panel plus 1 Research Token pour chaque Engineering Complex dans les Systems que vous contrôlez.

7. Raid.
Si vous avez une Fleet dans un Home System ennemi, vous effectuez un Raid. Les Raids dans chaque Home System sont résolus séparément, en commençant par tous les Raids du joueur avec le First Player Token et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre.

8. Dégagement des Developments.
Redressez toutes les Development Cards avec le mot-clé Use afin qu'elles puissent être réutilisés au Round suivant.

9. Domination.
Les joueurs gagnent des Victory Points pour les objectifs de Domination. Pour les règles de Domination, voir la section Victory.

10. Passer le First Player Token au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

RAID

Un Raid réussit si la Strength de votre Fleet est supérieure à la Strength du Home System dans lequel elle se trouve. Les Home Systems ont 2 Strength, plus celle des Citadels construites dans les Structure Slots sur leur Home Tile. La Strength des Citadels construites sur la Home Tile s'applique à tous les Home Systems.

Un Raid réussi vole 1 Victory Point au joueur ciblé. Vous ne pouvez voler qu'1 Victory Point à chaque ennemi lors d'un Upkeep.

Après un Raid, réussi ou non, votre Fleet entière doit se déplacer du Home System ennemi vers un System adjacent. Ne placez pas de Exhausted Fleet Token pour ce mouvement. Le System doit être exploré, ne peut pas être contrôlé par un autre joueur ou contenir de Ships ennemis, et ne peut pas être un Home System. Si aucun System approprié n'est disponible, la Fleet est détruite et vous gagnez des Reparations (1 Event Card pour chaque tranche complète de 3 Strength de Ships perdus).

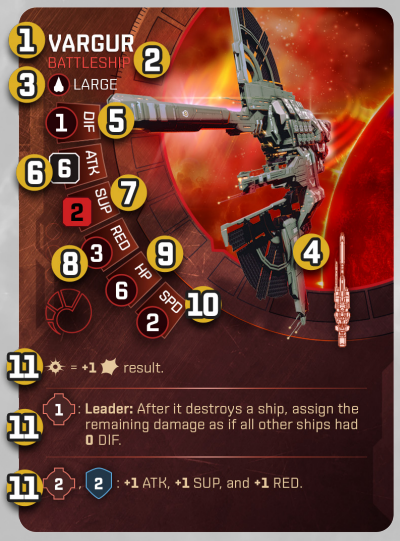
S'il n'y a pas assez de Minerals pour que tous les joueurs gagnent leur montant total pendant l'Upkeep, les joueurs les reçoivent 1 Mineral à la fois, en commençant par le joueur avec le First Player Token et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre. La même méthode est utilisée pour tout type de ressource en pénurie pendant l'Upkeep.

SHIPS ET COMBAT

Lorsqu'une Fleet termine son mouvement dans un System avec une Fleet ennemie, la bataille commence. S'il y a plusieurs Systems avec des flottes adverses, le joueur dont c'est le tour choisit l'ordre dans lequel les batailles sont résolues.

SHIP CARD

Chaque Ship Card affiche les statistiques et les capacités uniques d'un type de Ship individuel.



1. **Nom du Ship.**

2. **Classe du Ship.**

3. **Taille du Ship.** Détermine le coût et la Strength du Ship.

4. **Illustration et Schéma.** Sert à identifier la figurine correspondante.

Statistiques

5. **DIF** - Difficulté. À quel point il est difficile de cibler le Ship lors d'une attaque.

6. **ATK** - Attaque. Combien de dés le Ship ajoute à l'attaque lorsqu'il est un Leader. L'arrière-plan indique la couleur des dés lancés dans l'attaque - noir, blanc, ou mixte.

7. **SUP** - Support. Combien de dés le Ship ajoute à l'attaque lorsqu'il est en soutien.

8. **RED** - Reduction. Combien de dégâts sont absorbés dans chaque attaque contre le Ship.

9. **HP** - Hull Points. Combien de dégâts doivent être infligés au Ship pour le détruire.

10. **SPD** - À quelle distance le Ship peut se déplacer en une seule Move Action.

11. **Ship Abilities** - Règles additionnelles qui accordent des bonus supplémentaires.

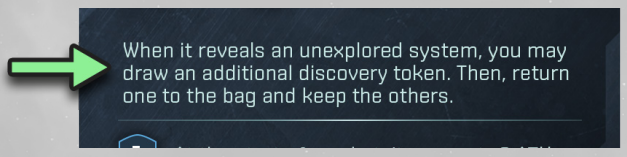
SHIP ABILITIES

Les Ships peuvent avoir jusqu'à trois Abilities. Ces Abilities peuvent améliorer leurs capacités de combat, gêner les ennemis et fournir des bonus supplémentaires en dehors de la bataille.

Pendant le combat, avoir plusieurs Ships du même type dans la même Orbit ne cumule pas ni ne répète leurs Abilities individuelles

Abilities de base

Les Abilities sans prérequis supplémentaires sont actives immédiatement.

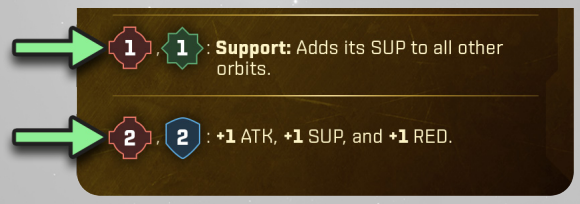


Abilities avancées

Les Abilities avancéesont accompagnées d'un symbole sur le côté gauche qui indique quel Development dédié doit être recherché pour que l'Ability devienne active.

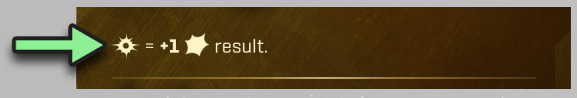
- 1 Offensive Systems T1 (Tier 1)
- 2 Offensive Systems T2 (Tier 2)
- 1 Defensive Systems T1 (Tier 1)
- 2 Defensive Systems T2 (Tier 2)
- 1 Utility Systems T1 (Tier 1)
- 2 Utility Systems T2 (Tier 2)

Une fois que vous avez recherché le Development correspondant, les Abilities avec ce prérequis (ou ces prérequis si 2 sont affichés) deviennent actives sur tous vos Ships, y compris les Ships déjà déployés..



Critical Abilities

Les Abilities avec l'icône Critical Damage [ ] sont actives uniquement lorsque le Ship avec l'Ability est un Leader. Elles fournissent un bonus à l'attaque lorsque des résultats de Critical Damage sont obtenus.



Les Critical Abilities marquées 'once per attack' ne peuvent se déclencher qu'une seule fois par attaque, quel que soit le nombre de résultats obtenus. Les Critical Abilities non marquées de cette façon peuvent se déclencher plusieurs fois par attaque si plus d'un résultat est obtenu.

Exemple:

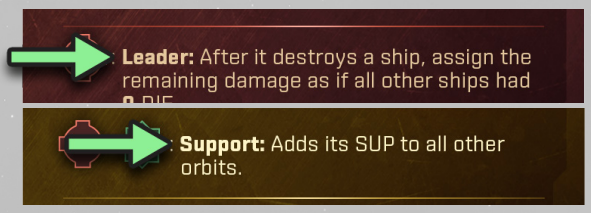


Une attaque obtenant 4 quand le Leader a l'Ability = **+1** résultat gagnerait **+4** résultats .

Les Critical Abilities qui permettent de lancer des dés supplémentaires (ou des relances) peuvent dépasser le maximum normal de 10 dés, mais elles ne se déclenchent pas à nouveau si ces dés supplémentaires donnent de nouveaux résultats critiques.

Leader / Support Abilities

Les Abilities avec les mots-clés Leader ou Support sont actives uniquement lorsque le Ship est Leader d'une Orbit ou en Support, respectivement.



BATAILLE

Nous comprenons que s'engager dans le combat pour la première fois peut sembler un peu complexe. Pour rendre votre expérience plus fluide, nous avons préparé une vidéo détaillée qui vous explique chaque étape. Scannez simplement ce code QR pour y accéder et acquérir une compréhension plus claire avant votre première bataille.

Dans chaque bataille, il y a un Attaquant et un Défenseur. L'Attaquant est toujours le joueur qui a déplacé sa Fleet dans un System avec une Fleet ennemie, peu importe qui contrôle le System dans lequel la bataille a lieu.

PREPARATION

1. Strategy.

- *Les joueurs adverses choisissent chacun une Strategy Card et la placent face cachée près du Board.*

Les cartes restent face cachée jusqu'à l'étape Start of Combat. Chaque joueur doit choisir une Strategy Card.

À part **Neutral Formation**, chaque Strategy Card ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie.

2. Assignement aux Orbits.

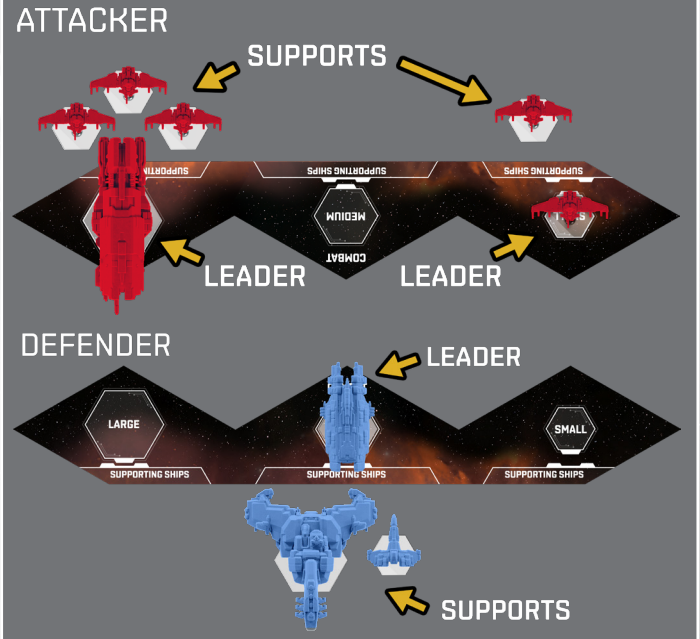
- *Retirez tous les Ships du System et placez-les sur les Combat Panels sur les côtés opposés du Board.*

En commençant par l'Attaquant, les joueurs doivent assigner tous leurs Ships aux Orbits. Il y a trois Orbits : Small, Medium, et Large. Chaque Orbit a une zone hexagonale pour placer le Leader. Un joueur peut assigner un maximum de 1 Leader à chaque Orbit.

Dans la Small Orbit, le Leader ne peut être qu'un Ship Small, dans la Medium Orbit - un Ship Medium, et dans la Large Orbit - un Ship Large.

Un joueur doit assigner au moins un Leader dans chaque Orbit qu'il souhaite utiliser. Un joueur n'est pas obligé d'utiliser chaque Orbit, même s'il dispose de Ships de taille appropriée disponibles. Une fois que le Leader ou les Leaders sont choisis, chacun des Ships restants doit être assigné comme Support à n'importe quelle Orbit qui a un Leader. Les Supports sont placés derrière le Leader de leur Orbit. Les Supports peuvent être répartis entre les Leaders de la manière que vous jugez appropriée, chaque Leader ayant n'importe quel nombre de Supports, y compris aucun, tant que tous les Ships ont été assignés.

Exemple:
L'Attacker a 5 Ships Small et 1 Large. Il choisit d'assigner le Large Ship comme Leader dans la Large Orbit et 3 Ships Small comme Supports dans la Large Orbit. Il choisit également d'assigner un des Ships Small comme Leader dans la Small Orbit, avec le Ship Small restant comme Support dans la Small Orbit.



Le Défenseur a un Ship Large, un Medium et un Small. Il choisit d'assigner le Ship Medium comme Leader dans la Medium Orbit, avec le Ship Large et le Small comme Supports dans la Medium Orbit.

3. Début du Combat

- *Révélez les Strategy Cards, puis résolvez tous les effets qui se déclenchent "At the start of combat".*

Les joueurs révèlent simultanément les Strategy Cards qu'ils ont sélectionnées précédemment. L'attaquant résout l'effet de sa carte en premier, suivi de tous les autres effets qui demandent de faire certains choix au début du combat. Ensuite, le défenseur fait de même.
Certaines Strategy Cards n'ont pas d'effet immédiat et sont résolues plus tard. Gardez la Strategy Card près de la Bataille jusqu'à ce qu'elle se termine pour vous rappeler son effet.

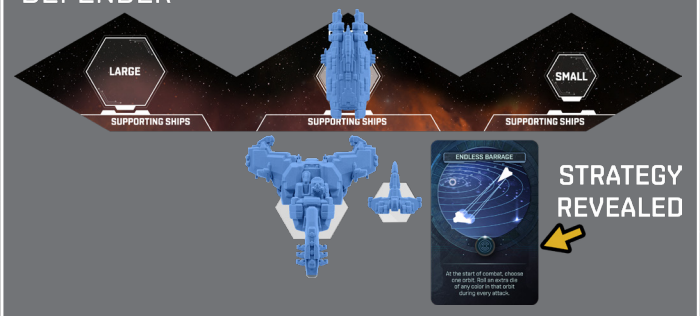
Example:

ATTACKER



L'attaquant a révélé la Strategy Card Shields Up, augmentant le RED de tous ses Small Ships de 1.

DEFENDER



Le Défenseur a révélé la Strategy Card Endless Barrage, choisissant sa Medium Orbit comme cible de son effet.

COMBAT ROUND

Chaque Bataille se compose de 3 Combat Rounds. Répétez cette étape jusqu'à ce que les 3 Rounds aient été résolus.

Dans chacun des 3 Combat Rounds, chaque joueur attaquera une fois depuis chaque Orbit dans laquelle il a un Leader. L'ordre d'attaque est la Small Orbit, puis la Medium Orbit, et enfin la Large Orbit.

Lorsque les deux joueurs ont des Leaders dans la même Orbit, leurs attaques ont lieu en même temps. Cependant, pour maintenir une clarté et un déroulement appropriés du jeu, l'attaquant effectue son attaque en premier, suivi du défenseur. Si l'attaquant détruit des Ships lors de son attaque, placez des Damage Tokens dessus, mais ne les retirez pas tant que le défenseur n'a pas également effectué ses attaques. Ces Ships sont considérés comme pleinement opérationnels pour l'attaque du défenseur.

Si le Leader d'une Orbit est détruit avant que son Orbit n'attaque (par exemple, si une attaque d'une Small Orbit détruit le Leader d'une Medium Orbit), le joueur qui a perdu son Leader n'attaquera pas depuis cette Orbit dans ce Round.

Retreat

Au début de chaque Round, avant toute attaque et avant que tout effet "at the start of round" ne soit résolu, les joueurs, en commençant par l'attaquant, peuvent décider de battre en retraite (Retreat). Une fois qu'un joueur décide de battre en retraite, l'adversaire ne peut pas décider de battre en retraite dans le même Round.

Lorsqu'un joueur décide de battre en retraite, le Round de Combat actuel devient le dernier. Le joueur qui bat en retraite n'effectue aucune attaque dans ce Round, mais tous ses Ships gagnent +1 DIF. Le joueur qui ne bat pas en retraite peut effectuer des attaques régulières depuis chaque Orbit comme d'habitude.

Attaque

1. Choisir une cible.

Avant d'établir le nombre de dés dans une attaque et de les lancer, vous devez choisir une cible pour votre attaque. La cible peut être n'importe quel Ship ennemi dans n'importe quelle Orbit.

2. Déterminer le nombre de dés dans une attaque

Additionnez la Statistic Attack (ATK) de votre Orbit Leader avec la Support Statistic (SUP) de tous les Supports et Citadels dans l'Orbit. La somme établit le nombre de dés que vous utiliserez dans l'attaque. Si le nombre établi est supérieur à 10, il est réduit à 10.

- **La Small Orbit utilise des dés blancs**

Lorsque vous attaquez depuis la Small Orbit, préparez le nombre établi de dés blancs.

- **La Medium Orbit utilise des dés noirs et blancs**

Lorsque vous attaquez depuis la Medium Orbit, préparez la moitié du nombre établi en dés blancs et la moitié en dés noirs. Si le nombre établi est impair, vous pouvez choisir la couleur du dé restant.

Exemple:



Dans la Medium Orbit, vous avez un Leader avec 4 ATK, et trois Support Ships avec 1 SUP chacun. Cela signifie que le nombre établi de dés est de 7 (4 ATK + 1 SUP + 1 SUP + 1 SUP). Préparez 3 dés noirs et 3 dés blancs. Choisissez la couleur du 7ème dé.

- **La Large Orbit utilise des dés noirs**

Lorsque vous attaquez depuis la Large Orbit, préparez le nombre établi de dés noirs.

Gardez à l'esprit que la couleur des dés préparés dépend de l'Orbit d'où l'attaque a lieu. Les dés fournis par les Support Ships sont toujours de la couleur des dés utilisés par le Leader.

Après avoir préparé le nombre de dés établi par les Statistics des Ships dans l'Orbit, vous pourrez parfois ajouter des dés supplémentaires en utilisant d'autres effets comme des Events, des Strategies, et des Developments, qui spécifieront toujours la couleur des dés à ajouter. Ces dés peuvent excéder la limite initiale de 10 dés.

3. Jeter les dés.

Les résultats **Aim** sont nécessaires pour verrouiller la cible.

Les résultats **Damage** représentent 1 Damage à un Ship.

Les résultats **Critical Damage** représentent 1 Damage à un Ship et peuvent en plus déclencher les Critical Damage Abilities du Leader

Les dés blancs et noirs ont une allocation différente de résultats sur leurs faces. Les blancs sont meilleurs pour cibler les Ships et les noirs sont meilleurs pour leur infliger des dégâts.

Allocation des résultats sur chaque type de Dé:

Vide	Vide
Aim	Aim
Aim	Damage
Damage	Critical Damage
Critical Damage	Aim et Damage
2 Aim	2 Damage

Après avoir lancé les dés, en commençant par l'attaquant, les joueurs peuvent utiliser tous

les effets de relance, ceux ajoutant ou retirant des résultats, ou accordant des lancer de dés supplémentaires, qui ont été déclenchés par des Abilities, des Developments, des Events, et des résultats de Critical Damage. **Chaque dé ne peut être relancé qu'une seule fois.**

Après que tous les effets sont utilisés, comptez tous les résultats et établissez le nombre de Aim et de Damage dans l'attaque.

4. Vérifier si la cible est verrouillée.
Le nombre de Aim results doit être égal ou supérieur à la Difficulty Statistic (DIF) du Ship ciblé.

Si c'est le cas, la cible devient locked-in (verrouillée). Cependant, elle n'est verrouillée que pour cette attaque, et toute autre attaque effectuée depuis les Orbits suivantes ou dans les Rounds suivants nécessite de verrouiller à nouveau ce Ship.

S'il n'y a pas assez de Aim dans le lancer, votre attaque a manqué. Tous les autres résultats sont perdus sans effet.

5. Infliger des Damages à la cible.
S'il y avait assez de Aim pour verrouiller le Ship ciblé, vous pouvez lui infliger des Damages. Cependant, vous devez d'abord pénétrer ses défenses, représentées par la Reduction Statistic (RED).

Chaque point dans la Reduction Statistic réduit les Damages de 1. Cela signifie que lorsqu'un Ship avec un RED de 3 reçoit 4 Damages, les trois premiers seront absorbés, et un seul Damage Token sera placé sur le Ship.

La Reduction s'applique séparément à chaque attaque individuelle. Par conséquent, si une attaque de la Small Orbit inflige 3 dégâts à un Ship avec un RED de 3, le Ship ne recevra aucun dégât. Plus tard dans le Round, si la Medium Orbit lui inflige 3 autres dégâts, l'attaque sera encore complètement ignorée.

Les Hull Points (HP) d'un Ship indiquent combien de dégâts il peut supporter avant d'être détruit. Tous les Damage Tokens restent sur les Ships jusqu'à la fin du Combat.

Les Ships détruits seront retirés du Combat après que les deux joueurs auront résolu leurs attaques dans l'Orbit actuelle.

6. Si possible, utiliser les Damages excessifs pour cibler un autre Ship.
Lorsque vous détruisez un Ship ennemi, vous pourriez être en mesure d'infliger des dégâts à d'autres Ships, s'ils se trouvent dans la même Orbit que la cible.

Retirez tous les résultats Aim et Damage que vous avez utilisés pour verrouiller et détruire la cible initiale et si il reste assezt de Aims pour correspondre au DIF d'un autre Ship dans la même Orbit, vous pouvez lui allouer les Damages restants. Vous pouvez répéter ce processus jusqu'à ce que vous n'ayez plus assez de résultats Aim ou Damage pour verrouiller et endommager un autre Ship, ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ennemis dans l'Orbit.

7. Retirez les Ships détruits.
Après que tous les joueurs présents dans l'Orbit ont attaqué, vous pouvez retirer les Ships qui ont reçu des dégâts égaux à leurs HP. Placez tous les Ships détruits près du Board, car leur valeur de Strength sera requise pour déterminer les récompenses de Combat.

8. Fin du Round - réalignage des Orbits
Après que toutes les attaques de toutes les Orbits ont été résolues, le Combat Round se termine. En commençant par l'attaquant, vérifiez s'il y a des Orbits qui n'ont plus de Leader, mais qui ont encore des Support Ships dedans.

Pour tout Leader qui a été retiré, vous pouvez choisir l'un de ses Support Ships de la taille appropriée (par exemple, les Ships Small peuvent être Leader dans les Small Orbits) pour devenir le nouveau Leader. Si aucun Support ship ne peut devenir le Leader, ou si vous choisissez de ne pas promouvoir un Support ship au rang de Leader, vous devez alors réassigner tous les Support ships aux autres Orbits de la manière que vous souhaitez. Les Ships peuvent être alloués comme Leaders à toute Orbit qui n'a pas de Leader et/ou comme Supports à toute Orbit qui a un Leader, même si le Leader vient d'être assigné.

9.Nouveau Round
Si le Round actuel n'était pas le dernier Round de Combat, commencez un nouveau Round. En commençant par une opportunité pour chaque joueur de battre en retraite et en continuant avec les attaques depuis chaque Orbit.

END OF COMBAT

1. Fin du Combat

- *Le Combat se termine après le 3ème Round ou si un joueur n'a plus de Ships.*

Une Bataille se termine à la fin du 3ème Round ou du Round ou un joueur a battu en retraite. Quand tous les Ships d'un joueur ont été détruits et retirés, la Bataille finit immédiatement. Certains effets peuvent changer le nombre de Rounds.

2. Nettoyage

- *Remettez les Ships dans le System et retirez leurs Damage Tokens..*

Remettez tous les Ships survivants dans le System, en retirant tout Damage Token. Défaussez les Strategy Cards utilisées face visible en pile près des Strategy Decks de leurs joueurs.

3. Établir le gagnant

- *Le vainqueur est le joueur avec la Strength la plus élevée.*

Chaque joueur additionne la Strength de tous leurs Ships survivants ainsi que les bonus de Strength comme ceux des Citadels, des Developments et le +2 des Home Systems. Ces bonus sont ignorés si l'un des joueurs a perdu tous ses Ships.

Le joueur avec la Strength la plus haute ou celui qui a détruit tous les Ships ennemis est le gagnant, et l'autre joueur est défait. En cas d'égalité ou si les deux Fleets sont détruites, l'attaquant perd. Celui qui a battu en retraite est toujours perdant.

4. Fleets qui fuient

- *La Fleet défaite fuit du System.*

Tout Ship de la Fleet défaite doit fuir le système où le combat à eu lieu.La Fleet entière doit se déplacer dans un System non contrôlé par un autre joueur et ne contenant pas de Ships ennemis. Ça peut être le System dont la Fleet ennemie est arrivée. Après son déplacement, placez un Exhausted Fleet Token dans le System sur lequel elle s'est déplacée.
Si aucun System adéquat n'est disponible, tous les Ships de la Fleet défaite sont détruits et leur Faction reçoit des réparations - elle pioche 1 Event Card pour chaque tranche complète de 3 Strength de Ships détruits.

RÉCOMPENSES DE COMBAT

Récompenses de l'attaquant
L'attaquant gagne 1 VP s'il est à la fois le vainqueur du combat et s'il a détruit au moins un Ship ennemi lors de ce combat1. Comptez la Strength de tous les Ships que l'attaquant a perdus et recevez des Reparations - en piochant 1 Event Card pour chaque tranche complète de 3 Strength de Ships détruits.

Exemple:
L'attaquant a perdu la bataille, perdant 2 Ships Small et un Ship Medium au combat. Il ne reçoit aucun Victory Point car il n'a pas gagné le combat. La Strength totale des Ships perdus au combat par l'Attaquant est de 5, il pioche donc une seule Event Card.

Récompenses du défenseur
Le défenseur ne reçoit pas de Victory Points pour avoir gagné le combat. Si le Défenseur a perdu au moins 1 Ship, il pioche une Event Card. De plus, comptez la Strength de tous les Ships que le défenseur a perdus et recevez des Reparations - en piochant 1 Event Card pour chaque tranche complète de 3 Strength de Ships détruits.

Exemple:
Le défenseur a gagné une bataille et y a perdu 2 Ships Medium. Il ne reçoit pas de Victory Point car vous n'en gagnez généralement que si vous êtes vainqueur en tant qu'attaquant. Cependant, il a perdu au moins 1 Ship, il pioche donc 1 Event Card. De plus, la Strength totale des Ships perdus par le défenseur était de 6, il pioche donc 2 Event Cards supplémentaires.

VICTOIRE

FIN DU JEU

Lorsqu'un joueur gagne son dizième Victory Point, il doit annoncer qu'il est sur la Verge of Ascendancy.

Si la Verge of Ascendancy est annoncée pendant l'Upkeep, terminez l'Upkeep en cours, puis jouez un Round de plus suivi d'un dernier Upkeep. La partie se termine ensuite.

Si la Verge of Ascendancy est annoncée pendant un Round, le joueur dont c'est le tour peut le terminer, après quoi le Round prend fin. Démarrez un Emergency Upkeep, qui suit toutes les étapes et règles d'un Upkeep régulier, mais omet l'Étape 9 - Domination. Enfin, jouez un Round de plus suivi d'un Upkeep régulier, après quoi la partie se termine.

GAGNANT

Une fois la partie terminée, le joueur avec le plus de Victory Points gagne la partie. Ce n'est pas nécessairement le joueur qui a annoncé être sur la Verge of Ascendancy..

ÉGALITÉS

Si 2 joueurs ou plus ont le même nombre de Victory Points, celui qui contrôle le plus de Systems gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur avec la Strength de Ships totale la plus élevée gagne. Si le vainqueur ne peut toujours pas être déterminé, les joueurs à égalité partagent la victoire.

GAGNER DES VICTORY POINTS

Domination

Pendant l'Upkeep, les joueurs reçoivent des Victory Points pour les objectifs de Domination:

- 1 VP pour chaque joueur qui contrôle 5 Systems non-Home Systems ou plus.
- 1 VP pour le joueur qui contrôle 5 Systems non-Home Systems ou plus et contrôle plus de Systems que tout autre joueur (non attribué à un joueur en cas d'égalité).
- 1 VP pour le joueur qui contrôle le System Central (le System de Tier 3 au milieu du Board).

Compléter des Missions

Les joueurs gagnent des Mission Cards au début de la partie et par Manufacturing. Les Mission Cards ont des Objectives et des Rewards.

À tout moment, même en dehors du tour d'un joueur, si l'Objective de la Mission est rempli, un joueur peut révéler la Mission Card et collecter la Reward sous la forme de VP et de récompenses supplémentaires.

Manufacturer des Victory Points

L'une des opérations disponibles dans la Manufacture Action est d'échanger 3 Common Minerals différents et 2 Rare Minerals contre 1 Victory Point.

Developments Recherchés

Compléter certaines Development Cards offrira aux joueurs des moyens supplémentaires d'acquérir des Victory Points.

Gagner un Combat

Gagner un combat en tant qu'attaquant et avoir détruit au moins un Ship ennemi rapporte un VP au joueur.

PARTIES À 2 ET 3 JOUEURS

Le jeu de base de **"War for New Eden"** a été conçu et équilibré pour des parties impliquant 4 joueurs, mais avec quelques petits changements, il est parfaitement possible de jouer des parties avec seulement 2 ou 3 joueurs.

Lorsque vous jouez avec moins de 4 joueurs, il est important d'être conscient que, ayant été équilibrées pour des parties à 4 joueurs, certaines cartes et Abilities peuvent sembler plus fortes ou plus faibles selon le nombre de joueurs. Toutes les Factions du jeu de base peuvent être utilisées dans les parties avec un nombre de joueurs inférieur.

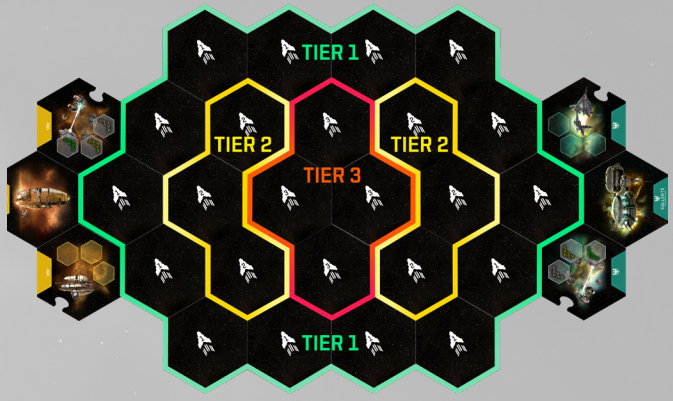
La principale différence dans le jeu avec un nombre de joueurs inférieur est que le plateau pour chaque nombre a une forme et une configuration différentes, comme indiqué dans les images suivantes.

Notez que ces configurations de plateau n'utilisent pas les Border Pieces qui encadrent le plateau dans une partie régulière à 4 joueurs. Au lieu de cela, les composants utilisées pour les batailles ou comme référence devraient être placés près du plateau là où tous les joueurs peuvent les voir.

Dans une partie à 2 joueurs, les Abilities faisant référence à la Faction à gauche ou à la Faction à droite font toutes deux référence à la Faction adverse.

Retirez "Crucial Shipyard" du Mission Deck. Il n'est pas utilisé dans une partie à 2 joueurs.

Configuration du plateau pour 2 joueurs



Configuration du plateau pour 3 joueurs



Si vous avez la moindre questions, ou si des composants sont endommagés ou manquants, n'hésitez pas à nous contacter: support@titan-forge.com

Obtenez plus de produits **EVE: War For New Eden** pour améliorer votre expérience!

Avec **Titan Expansion**, vous pourrez construire et déployer les Capital Ships les plus grands et les plus redoutables de l'univers EVE.



Cette boîte contient **4 Figurines Multipart de Titan Class Ship**, 4 Titan Construction Tiles, 4 Extensions de Player Board, 12 Titan Tech Cards, 4 Titan Art Collector Cards, et un Livret de Règles.



Avec l'**Havoc Expansion**, vous pouvez inviter un cinquième joueur dans la bataille.
En jouant le Deathless Circle, vous contrôlerez les factions pirates, dirigerez une nouvelle flotte de vaisseaux renégats, et corromprez les Systems sur votre passage. Cette boîte contient **36 Figurines de Ships**, 100+ Cartes, 3 Board Tiles, 1 Player Board, 40 Plastic Cubes, 50+ Tokens, et un Livret de Règles.





L'Azariel Titan Expansion permet au joueur du Deathless Circle de construire son propre Capital Class ship. Un incontournable pour ceux qui ont déjà les Expansions Titans et Havoc. Cette boîte contient **1 Figurine Modulaire de Titan,** 1 Titan Construction Tile, 1 Extension de Player Board, 3 Titan Tech Cards, 1 Azariel Titan Collector Art Card, et 1 Livret de Règles.

La **Succession Expansion** élève l'expérience de EVE: War For New Eden en ajoutant de nouveaux Empire Commanders, chacun ayant des Stats et des Abilities uniques. De plus, les joueurs peuvent explorer de nouvelles Strategies grâce à un ensemble de Developments de Faction. Cette boîte contient 4 Plastic Player board Frames, **24 Empire Player Cards**, et 36 Faction Development Cards.







Avec les 3 Visual Expansions - **Resources, Structures,** et **System Control** - vous pouvez remplacer vos composants de jeu standard par des figurines plastiques de haute qualité et améliorer l'aspect visuel de vos parties.



Les Collector's Sets EVE: War For New Eden sont pour les vrais fans d'EVE Online qui souhaitent exposer leurs vaisseaux favoris. Chaque boîte contient des versions plus larges des figurines du jeu. Elles sont idéales pour afficher votre loyauté envers votre faction de choix.



EVE: War for New Eden a été financé parcitipativement sur Kickstarter.

Un sincère **MERCI** à tous les participants qui ont permis à ce projet d'exister!

Remerciements spéciaux à **CCP** et la **communauté EVE Online** pour leur confiance et leur soutien.



TITAN FORGE

CCP



Créé par **Titan-Forge** en partenariat avec **CCP**

Project Direction: Roman Łakomiak
Game Design: Radosław Dmochowski, Roman Łakomiak
Project Managment: Radosław Dmochowski, Kuba Sawka
Art Direction: Jędrzej Wiliński
Graphic Artists: Bryan K. Ward (Rixx Javix), Sławomir Kościukiewicz, Kinga Brotoń, Adam Lepieszkiewicz
Game Testing: Marcin Kaim, Adam Ulman. Michał Marciniak, Grzegorz Bogacki, Kuba Sawka
3D Sculpts: Marcin Zdębski
Rules Copywriting: Kuba Sawka, Judgement Dave
Special Thanks to: Bergur "CCP Burger" Finnbogason, Anna Katrín "CCP Duckling" Ólafsdóttir



