



 **STAR
REALMS**

FRONTIÈRES

LIVRET DE RÈGLES

TABLE DES MATIÈRES

Aperçu et Mise en place	4
Schéma de début de partie	5
Suivi des scores.....	6
Déroulement, Phase Principale et Jouer des cartes	7
Vaisseaux et Bases	8
Utiliser les actions	9
Actions Allié et Double Allié	10
Action Retirer et Retirer des cartes	11
Acquérir (Acheter) des cartes	11
Attaquer	12
Phases de Défausse et de Pioche	13
Signification des symboles	14-15
Modes de jeu	16
Standard et Combat à mort.....	16
Chasse à l'homme, premier sang et Hyde	17
L'Empereur	18
Raïd	19-20
Cartes Défi (Solo et Coopératif)	21-22
Mulligan de la Ligne d'Achat.....	23
Attaques du Boss	24
Automates.....	25-26
Assaut Blob	27-28
Horreur Dimensionnelle.....	29-30
Aliénation des Machines	31-32
Némésis Monstrueuse	33-34
Pirates de l'Étoile Obscure	35-36
Défier l'Empire.....	37-38
Le Prix de la Liberté.....	39-40

Star Realms : Frontières contient :

- Ce livret de règles
- 144 cartes (taille standard)
- 8 grandes cartes Défi

Cartes Commerce



Cartes Commerce

- 1 Blob Alpha
- 3 Blob Foreur
- 2 Fouisseur
- 2 Broyeur
- 1 Reine de l'Essaim
- 1 Lune Infestée
- 2 Rejeton de Lombrilune
- 1 Zone de Nidification
- 1 Pulvérisateur
- 2 Amas d'Épines
- 3 Aiguillonneur
- 1 Amas d'Essaims



Cartes Commerce

- 3 Drone Bâtitteur
- 1 Recycleur Orbital
- 2 Système de Défense
- 3 Drone Destructeur
- 1 Mech Exécuteur
- 2 Spatioport d'Intégration
- 1 Essaim de Nano-Drones
- 1 Réseau Neural
- 3 Drone Plasma
- 1 Station de Réhabilitation
- 2 Mech Réparateur



Cartes Commerce

- 2 Avant-Poste Capturé
- 3 Cargo de Fret
- 2 Vaisseau Ferme
- 3 Faucon Frontalier
- 1 Marteleur
- 1 Porte-Étendard Impérial
- 1 Terminal de Brouillage
- 3 Croiseur Léger
- 2 Artillerie Orbitale
- 1 Forteresse de Siège
- 1 Croiseur à Distorsion



Cartes Commerce

- 1 Cuirassé de la Fédération
- 1 Croiseur de la Fédération
- 3 Contrebandier Frontalier
- 1 Vaisseau Portail
- 1 Station Ionique
- 2 Transporteur Lourd
- 2 Marché Ambulant
- 3 Navette Orbitale
- 3 Station d'Outrespace
- 2 Patrouilleur
- 1 Centre de Transit

Cartes de base

16 cartes Prospecteur
32 cartes Éclaireur
8 cartes Viper

4 cartes Score (unités)
4 cartes Score (dizaines)

8 grandes cartes Défi

1 Automates
1 Assaut Blob
1 Horreur Dimensionnelle
1 Aliénation des Machines

1 Némésis Monstrueuse
1 Pirates de l'Étoile Obscure
1 Défier l'Empire
1 Le Prix de la Liberté

80 cartes Commerce (20 de chaque faction)



8 grandes cartes Défi

4 paires de cartes Score



16 Prospecteurs

32 Éclaireurs

8 Vipers



Aperçu

Dans *Star Realms*, chaque joueur commence la partie avec un Deck de cartes représentant sa flotte galactique. À chaque tour, les joueurs jouent toutes les cartes de leur main afin de gagner en Commerce, en Combat et en Influence, et de bénéficier d'autres puissants effets.

Le Commerce (🟡) est utilisé pour acheter de puissants Vaisseaux et des Bases, présents dans la Ligne d'Achat, et les ajouter à votre Défausse.

Le Combat (🔴) est utilisé pour attaquer vos adversaires et leurs Bases.

L'Influence (🟢) représente votre score. Chaque joueur commence la partie avec 50 points d'Influence.

À la fin de votre tour, piochez une nouvelle main de cinq cartes. Lorsque vous êtes à court de cartes, mélangez votre Défausse (y compris toutes les nouvelles cartes acquises) pour former votre nouveau Deck.

Le premier joueur qui parvient à réduire à zéro l'Influence de ses adversaires remporte la partie.

Mise en place

Mettez de côté les grandes cartes Défi. Elles ne servent que lors des parties solos ou lors des défis coopératifs (voir page 22).

Chaque joueur commence la partie avec un Deck personnel (constitué de 8 cartes Éclaireur et 2 cartes Viper) et une Influence de 50.

Placez ensuite les 16 cartes Prospecteur en une pile face visible sur la table. Mélangez les cartes Commerce (de taille standard, possédant un symbole de faction 🟡, 🔴, 🟢, ou 🟠 dans leur coin supérieur gauche) pour former

la pile Commerce et placez-la face cachée sur la table. À côté, laissez un emplacement libre pour la Casse (zone réservée aux cartes retirées pendant la partie). Disposez les cinq premières cartes de la pile Commerce face visible : elles forment la Ligne d'Achat.

Chaque joueur mélange son Deck personnel et le place, face cachée, devant lui. Veillez à laisser de la place à côté de ces cartes pour votre Défausse.

Déterminez aléatoirement le premier joueur. Lors d'une partie standard à deux joueurs, ce joueur pioche trois cartes (les joueurs piochent uniquement dans leur Deck personnel) alors que le joueur jouant en second pioche cinq cartes.

Schéma de début de partie



Suivi des scores

Les joueurs suivent leur Influence en utilisant la méthode de leur choix : en utilisant les cartes Score fournies ou une feuille de papier et un crayon.

Pour utiliser les cartes Score, alignez-les en prenant garde à l'orientation de la carte des dizaines, qui est placée sur celle des unités.

Par exemple, si vous avez une Influence de 30 et que vous subissez 3 dégâts, votre nouvelle Influence est de 27 et se représente ainsi :



Déroulement de la partie

Les joueurs jouent chacun à leur tour. Chaque tour est constitué de trois phases :

1. Phase Principale
2. Phase de Défausse
3. Phase de Pioche

Phase Principale

Durant votre Phase Principale, vous pouvez effectuer, dans l'ordre de votre choix, autant d'actions que vous le voulez parmi les suivantes :

- Jouer des cartes de votre main.
- Utiliser les actions Primaires des Bases en jeu.
- Utiliser les actions Alliés / Retirer des Vaisseaux et des Bases en jeu.
- Utiliser le Commerce pour acquérir de nouvelles cartes dans la Ligne d'Achat.
- Utiliser le Combat pour attaquer un adversaire et/ou ses Bases.

Jouer des cartes

Il n'y a aucun coût à payer pour jouer une carte de votre main. Placez-la simplement "en jeu", face visible, sur la table devant vous.

Il existe deux types principaux de cartes dans *Star Realms* : les Vaisseaux et les Bases.

Vaisseaux

Nom et type de la carte

Faction



Coût d'achat
(toutes les cartes
sont gratuites à jouer)

Action Primaire

Action Alliée

Action Retirer

Lorsqu'un Vaisseau est joué, son action Primaire se déclenche immédiatement. Si un Vaisseau possède une action Alliée et/ou Retirer, vous pouvez choisir d'utiliser une de ces actions ou les deux à n'importe quel moment de votre Phase Principale (à condition de remplir les conditions nécessaires).

Les Vaisseaux que vous jouez restent face visible devant vous jusqu'à la Phase de Défausse, où ils sont alors placés dans votre Défausse.

Bases

Nom et type de la carte

Faction



Coût d'achat

Action
Primaire

Avant-Poste
Défense

Action
Alliée

Action
Double Alliée

Contrairement aux Vaisseaux, les Bases ne sont pas défaussées à la fin du tour. Au lieu de ça, elles restent en jeu jusqu'à ce qu'elles soient détruites ou retirées. De la même façon, contrairement aux Vaisseaux, vous pouvez choisir à quel moment de votre Phase Principale vous activez l'action Primaire d'une Base.

Chaque Base possède une valeur de Défense qui représente le score de Combat qui doit être atteint en un seul tour pour la détruire. Une fois détruite, la Base est placée dans la Défausse de son propriétaire.

Les Bases qui portent la mention "Avant-Poste" vous protègent et protègent vos autres Bases. Si vous avez un Avant-Poste en jeu, vous ne pouvez pas être attaqué et vos autres Bases (non Avant-Postes) ne peuvent pas être attaquées ou ciblées par un adversaire tant que tous les Avant-Postes n'ont pas été détruits. Une fois détruite, une Base est placée dans la Défausse de son propriétaire.

Utiliser les actions

À l'exception de l'action Primaire d'un Vaisseau (qui se déclenche dès l'arrivée en jeu du Vaisseau), les joueurs peuvent utiliser les différentes actions de leurs Vaisseaux et de leurs Bases en jeu à n'importe quel moment de leur Phase Principale. Chaque action ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

Si une action octroie du Combat ou du Commerce, cette ressource constitue une réserve qui pourra être utilisée à n'importe quel moment de la Phase Principale. Si une action vous octroie de l'Influence supplémentaire, ajoutez-la immédiatement à votre score d'Influence.

Certaines actions octroient plusieurs effets (ex. : le Contrebandier Frontalier vous octroie à la fois **2** et **2**). D'autres actions vous permettent de choisir entre plusieurs effets (ex. : la Station d'Outrespace qui octroie **1** ou **3**).

Actions Allié



Les actions Allié sont représentées par un symbole de faction (   ou ) à gauche du texte de l'effet correspondant.

À votre tour, une action Allié est déclenchée (et devient donc utilisable) dès que vous avez en jeu une autre carte de cette faction. L'ordre dans lequel vous jouez vos cartes n'a pas d'importance, dès que vous avez au moins deux cartes d'une même faction en jeu, toutes les actions Allié correspondantes sont déclenchées.

Une fois qu'une action Allié est déclenchée, elle peut être utilisée à n'importe quel moment de votre Phase Principale.

Actions Double Allié



Les actions Double Allié sont un type spécial d'action Allié. Elles comportent deux symboles de faction (   ou ) précédant l'effet correspondant.

Les actions Double Allié fonctionnent exactement de la même façon que les actions Allié standards, à l'exception du fait qu'elles nécessitent au moins deux autres cartes de la même faction pour être déclenchées.

Action Retirer



Certains Vaisseaux et Bases disposent d'une action Retirer, représentée par un symbole poubelle () dans son cadre. À n'importe quel moment de la Phase Principale, vous pouvez utiliser l'action Retirer d'une carte en la retirant immédiatement du jeu et en la plaçant dans la Casse. Les cartes jetées à la Casse ne retournent pas dans votre Deck. Assurez-vous donc de faire le bon choix avant de vous séparer définitivement d'une carte en utilisant son action Retirer.

Retirer des cartes

Certains actions de cartes vous permettent de retirer d'autres cartes de votre main, de votre Défausse ou de la Ligne d'Achat. Lorsqu'une carte est retirée, placez-la dans la Casse. Si une carte est retirée pour toute autre raison que son action Retirer, vous ne bénéficiez pas de l'effet associé à son action Retirer. Si un Prospecteur devait se retrouver dans la Casse pour quelque raison que ce soit, placez-le face visible sur la pile Prospecteur à la place.

La Ligne d'Achat doit toujours contenir cinq cartes. Ainsi, lorsqu'une carte de la Ligne d'Achat est retirée, remplacez-la immédiatement par la première carte de la pile Commerce.

Acquérir (Acheter) des cartes

Les actions de certaines cartes vous procurent du Commerce (). Ce Commerce s'ajoute à votre Réserve de Commerce et peut être dépensé pendant votre Phase Principale.

Le Commerce permet d'acquérir des cartes de la Ligne d'Achat ou de la pile de Prospecteurs. Le coût d'achat d'une carte est indiqué par le symbole Commerce situé dans le coin supérieur droit de la carte. Pour faire l'acquisition d'une carte, déduisez son coût de votre Réserve de Commerce, puis placez cette carte dans votre Défausse. Acquérir une carte n'est pas considéré comme la jouer : elle n'est donc pas mise en jeu et vous ne pouvez pas utiliser ses actions. Tout Commerce restant est conservé et peut être utilisé pour acquérir d'autres cartes pendant votre Phase Principale.

Les actions de certaines cartes permettent de "faire l'acquisition d'une carte". Dans ce cas, vous en faites l'acquisition sans en payer le coût d'achat.

N'oubliez pas que la Ligne d'Achat doit toujours contenir cinq cartes. Par conséquent, lorsque vous faites l'acquisition d'une carte, remplacez-la immédiatement par la prochaine carte de la pile Commerce.

Attaquer

Les actions de certaines cartes vous donnent du Combat (). Ce Combat s'ajoute à votre Réserve de Combat et peut être dépensé durant votre Phase Principale. Vous pouvez utiliser votre Combat pour attaquer un adversaire ou ses Bases. Vous pouvez faire autant d'attaques que vous le souhaitez lors de votre Phase Principale.

Pour attaquer une Base, soustrayez à votre Réserve de Combat autant de Combat que la Défense de la Base. Cette Base est détruite et est placée dans la Défausse de votre adversaire.

Les actions de certaines cartes invitent à "détruire une Base ciblée". Dans ce cas, vous détruisez la Base sans dépenser de Combat.

Pour attaquer un adversaire, soustrayez de votre Réserve de Combat autant de Combat que vous le souhaitez et réduisez d'autant son Influence.

Si un adversaire contrôle un Avant-Poste, ce dernier doit être détruit avant que vous ne puissiez attaquer votre adversaire et attaquer ou viser ses Bases non Avant-Postes.

Phase de Défausse

Lorsque vous défaussez une carte ou que vous faites l'acquisition d'une nouvelle carte de la Ligne d'Achat, placez cette carte face visible dans votre Défausse. N'importe quel joueur peut consulter votre Défausse, à n'importe quel moment.

Lors de votre Phase de Défausse, vous :

- perdez tout Commerce non dépensé de votre Réserve de Commerce ;
- perdez tout Combat non dépensé de votre Réserve de Combat ;
- placez tous vos Vaisseaux en jeu dans votre Défausse ;
- mettez toutes les cartes de votre main dans votre Défausse.

Phase de Pioche

Lors de votre Phase de Pioche, vous piochez cinq cartes et votre tour s'achève.

Remarque : Si vous devez piocher une carte et que votre Deck est vide, mélangez votre Défausse et placez-la face cachée pour constituer votre nouveau Deck.

Exemple : Au début de votre Phase de Pioche, il reste trois cartes dans votre Deck. Piochez ces trois cartes, mélangez votre Défausse pour former votre nouveau Deck, puis piochez-y deux autres cartes.

Signification des symboles



Symbole faction Blob



Symbole faction Techno-Culte



Symbole faction Empire Galactique



Symbole faction Fédération du Commerce

Ces symboles présents dans le coin supérieur gauche d'une carte indiquent la faction à laquelle appartient la carte. Lorsqu'ils sont présents dans un cadre de texte, ils indiquent une action Allié.



Influence

Les joueurs commencent la partie avec chacun un score de 50 en Influence. Si votre Influence est réduite à zéro ou moins, vous perdez la partie. Lorsque ce symbole est présent dans le cadre de texte d'une carte, il indique le nombre de points d'Influence que vous gagnez. Vous pouvez ainsi tout à fait dépasser votre score de départ.



Combat

Lorsque ce symbole est présent dans le cadre de texte d'une carte, il indique la valeur de Combat que vous gagnez.



Commerce

Ce symbole présent dans le coin supérieur droit d'une carte indique son coût d'achat. Lorsqu'il est présent dans le cadre de texte d'une carte, il indique la valeur de Commerce que vous gagnez.



Retirer

Lorsque ce symbole est présent dans le cadre de texte d'une carte, il indique une action Retirer.

AVANT-POSTE

Avant-Poste

Une Base avec ce symbole est un Avant-Poste. Si un joueur a un Avant-Poste en jeu, il ne peut pas être attaqué directement et ses Bases qui ne sont pas des Avant-Postes ne peuvent pas être attaquées ou ciblées tant que ses Avant-Postes n'ont pas été détruits.



Défense

La Défense d'une Base correspond à la valeur de Combat qui doit être dépensée lors d'un même tour pour la détruire. Tout dégât infligé à une Base sans la détruire n'est pas conservé à la fin du tour.

C'est parti !

Vous êtes désormais prêt à jouer une partie standard à deux joueurs ! Le restant de ce livret de règles concerne d'autres configurations de jeu que vous pourrez essayer par la suite.

MODES DE JEU

Star Realms est un jeu conçu pour proposer une grande variété de formats multijoueurs. Sauf mention contraire, toutes les règles standards s'appliquent à chaque configuration. *Frontières* contient suffisamment de cartes pour jouer jusqu'à quatre joueurs. Ajoutez une boîte de base de *Star Realms* ou *Colony Wars* pour jouer aux modes de jeu à 5 ou 6 joueurs.



Standard (2 joueurs)

Déterminez aléatoirement le premier joueur. Ce joueur pioche trois cartes pour constituer sa main de départ. L'autre joueur en pioche cinq.

Combat à mort (3 à 6 joueurs)

Déterminez aléatoirement le premier joueur. Ce joueur commence avec une main de trois cartes. La partie se déroule en sens horaire : le deuxième joueur commence avec une main de quatre cartes, tous les autres joueurs commencent avec une main de cinq cartes.

À leur tour, les joueurs peuvent attaquer/prendre pour cible n'importe quelle combinaison de Bases et d'adversaires. Le dernier joueur en vie remporte la partie !

Chasse à l'homme (3 à 6 joueurs)

Déterminez aléatoirement le premier joueur. Ce joueur commence avec une main de trois cartes. La partie se déroule en sens horaire : le deuxième joueur commence avec une main de quatre cartes, tous les autres joueurs commencent avec une main de cinq cartes.

À leur tour, les joueurs ne peuvent attaquer/prendre pour cible que l'adversaire situé à leur gauche et/ou les Bases qui appartiennent à leurs adversaires de gauche et de droite. Si votre adversaire de gauche est vaincu, le prochain joueur situé à sa gauche peut être attaqué/pris pour cible. Le dernier joueur en vie remporte la partie !

Chasse à l'homme au premier sang

Les règles sont identiques à celles de la Chasse à l'homme, mais dès qu'un joueur est vaincu, la partie prend immédiatement fin et le joueur à sa droite l'emporte !

Hydre (4 ou 6 joueurs en équipe)

Tous les joueurs d'une même équipe partagent le même score d'Influence. En revanche, chaque joueur possède son propre Deck, sa propre main, sa propre Défausse et sa propre zone de jeu (par exemple, les cartes de vos coéquipiers ne déclenchent pas vos actions Allié).

Déterminez aléatoirement l'équipe qui joue en premier. Les joueurs de cette équipe commencent tous avec une main de trois cartes. Les joueurs de l'équipe adverse commencent tous avec une main de cinq cartes. Les équipes jouent à tour de rôle (au lieu des joueurs individuellement),

tous les coéquipiers partageant leur Phase Principale, de Défausse et de Pioche.

Chaque joueur dispose toujours de ses propres Réserves de Combat et de Commerce et prend toujours ses propres décisions concernant les cartes à jouer et à acquérir, les actions à activer et les attaques à mener. Les joueurs peuvent autant de fois qu'ils le souhaitent transférer tout ou partie de leur Commerce et/ou de leur Combat vers la réserve d'un coéquipier. Ceci permet aux coéquipiers de travailler de concert pour détruire des Bases et pour acheter des cartes onéreuses. Tant qu'un joueur d'une équipe donnée a un Avant-Poste en jeu, cette équipe ne peut pas être attaquée et toutes les Bases qui ne sont pas des Avant-Postes et qui appartiennent à cette équipe ne peuvent être ni attaquées ni prises pour cibles par leurs adversaires.

Lorsque l'Influence d'une équipe est réduite à zéro, tous les joueurs de cette équipe sont vaincus.

Hydre à deux têtes (4 joueurs)

Chaque équipe de deux joueurs commence la partie avec un score total de 75 points d'Influence.

Hydre à trois têtes (6 joueurs)

Chaque équipe de trois joueurs commence la partie avec un score total de 100 points d'Influence.

Remarque : Lorsque vous jouez dans une équipe Hydre contre une carte Défi (voir page 22), l'équipe a un score total d'Influence égal à l'Influence individuelle multipliée par le nombre de joueurs.

L'Empereur (6 joueurs en équipe)

Les joueurs se répartissent en deux équipes de trois. Chaque équipe désigne l'un de ses membres pour incarner l'Empereur. Les deux Empereurs s'assoient l'un en face de l'autre, encadrés par leurs coéquipiers (Amiraux) sur chaque côté :

Équipe A



ZONE DE JEU

Équipe B



Les Amiraux commencent la partie avec 50 points d'Influence, et les Empereurs commencent avec 60 points d'Influence. Chaque membre de l'équipe qui commence (équipe A) reçoit une main de trois cartes. L'équipe qui joue en second (équipe B) en reçoit cinq. La partie commence par le joueur 1 et se poursuit dans le sens horaire.

Un Amiral ne peut attaquer/prendre pour cible que l'Amiral ennemi situé en face de lui et/ou les Bases contrôlées par cet Amiral. Si cet Amiral est vaincu, il peut alors commencer à attaquer et cibler l'Empereur ennemi et ses Bases. Les Empereurs peuvent attaquer/prendre pour cible n'importe quel joueur et n'importe quelle Base. Lors de sa Phase Principale, n'importe quel joueur peut payer **1** pour déplacer une carte de sa Défausse vers celle d'un coéquipier.

Lorsqu'un Amiral est vaincu, il peut placer une carte de sa main, de son Deck ou de sa Défausse dans la Défausse de son Empereur. Lorsqu'un Empereur est vaincu, son équipe perd la partie !

Raid (3 à 6 joueurs : 1 Boss et 2 à 5 Soldats d'Élite)

L'un des joueurs incarne le Boss tandis que les autres sont les Soldats d'Élite. La partie commence par le Boss et se poursuit dans le sens horaire. Le Boss commence la partie

avec deux cartes de moins que la normale (voir tableau ci-dessous), tandis que les Soldats d'Élite commencent chacun avec leur main standard de cinq cartes. Les Soldats d'Élite jouent chacun à leur tour, individuellement, mais les dégâts infligés aux Bases du Boss sont cumulés jusqu'au début du tour du Boss : un Soldat d'Élite peut donc lancer une attaque sur une Base et les Soldats d'Élite suivants peuvent continuer à infliger des dégâts à cette Base afin de tenter de la détruire avant le début du prochain tour du Boss.

Les Soldats d'Élite

Les Soldats d'Élite peuvent consulter la main des autres Soldats d'Élite et ainsi mettre au point une stratégie commune. Bien qu'il agisse en équipe, chaque Soldat d'Élite dispose toujours de ses propres Réserves de Combat et de Commerce et prend toujours ses propres décisions concernant les cartes à jouer et à acquérir, les actions à activer et les attaques à mener. Lorsqu'un Soldat d'Élite est vaincu, il peut placer l'une de ses cartes dans la Défausse de chacun de ses coéquipiers. Si tous les Soldats d'Élite sont éliminés, le Boss remporte la partie !

Le Boss

Le score d'Influence de départ du Boss et sa taille de main de départ dépendent du nombre de Soldats d'Élite.

Nombre de Soldats d'Élite	Points d'Influence du Boss	Main normale du Boss
2	50	7
3	70	7
4	70	8
5	90	8

Si l'Influence du Boss est réduite à zéro, les Soldats d'Élite remportent la partie !

Solo et Coopératif

Les joueurs combattent ensemble contre le jeu au moyen des cartes Défi.

Nom du Défi



Influence du Boss

Action spéciale ou règles

Nom du Défi



Règles du Défi

Des règles et consignes supplémentaires spécifiques à chaque Défi sont détaillées dans les pages suivantes.

CARTES DÉFI

Les huit grandes cartes Défi de cette extension vous permettent de jouer seul, ou en équipe avec vos amis, contre le jeu. Chaque Défi vous offre la possibilité de combattre de redoutables ennemis, appelés Boss.

Vous utiliserez en général les règles standards de *Star Realms* concernant la taille de votre main, les cartes à acquérir, l'utilisation du combat, etc., mais le Défi comporte des règles spécifiques précisant les actions et réactions de l'ennemi que vous allez affronter. Les règles de chaque Défi se trouvent au recto et au verso de sa grande carte ainsi que dans ce livret de règles (voir pages 25-40).

Après avoir choisi la carte Défi que vous souhaitez jouer, consultez les pages de règles correspondantes dans ce livret. Lisez le texte d'ambiance (en italique) à voix haute et suivez les instructions de mise en place.

Niveaux de difficulté des Défis

Il y a quatre niveaux de difficulté pour chaque Défi. Les Défis sont conçus pour être difficiles pour les joueurs expérimentés au niveau Vétéran. Nous vous recommandons donc de commencer aux niveaux Débutant ou Intermédiaire et d'augmenter progressivement la difficulté.

Débutant : Les joueurs jouent trois tours chacun avant le premier tour du Boss.

Intermédiaire : Les joueurs jouent deux tours chacun avant le premier tour du Boss.

Vétéran : Les joueurs jouent en premier.

Expert : Le Boss joue en premier.

Mulligan de la Ligne d'Achat

Un joueur peut, durant la Phase Principale de n'importe lequel de ses tours, retirer toutes les cartes de la Ligne d'Achat. La Ligne d'Achat ne peut être intégralement remplacée qu'une seule fois par Défi. Cette capacité ne peut donc être utilisée que si aucun joueur n'a pas déjà fait un mulligan de la Ligne d'Achat au cours de cette partie.

Remarques sur les Défis

- Les Boss qui ont une main de cartes commencent avec leur main complète, même s'ils jouent en premier.
- Lorsque les joueurs jouent en premier (Débutant, Intermédiaire et Vétéran), ils commencent chacun avec une main de trois cartes, pour leur premier tour de jeu.
- En Débutant et Intermédiaire, une fois que les joueurs ont joué leurs tours supplémentaires en début de partie, la partie continue normalement en alternant les tours des joueurs et du Boss.
- Lorsque les consignes de jeu du Boss indiquent qu'il doit utiliser une action (comme une action Allié), et que le Boss a plusieurs cartes en jeu disposant de ce type d'action, il utilise la carte ayant le coût le plus élevé. En cas d'égalité, choisissez aléatoirement une carte parmi celles à égalité et résolvez son action.
- Si la pile Commerce est épuisée, mélangez la Casse pour former une nouvelle pile Commerce (retirez tout d'abord les cartes qui n'appartiennent pas à la pile Commerce, comme les Éclaireurs).

Attaques du Boss

Lorsque les règles indiquent que "le Boss attaque", le Boss utilise son Combat pour effectuer une série d'attaques. Chaque attaque est résolue selon les étapes suivantes, en effectuant la première attaque possible. Répétez ces étapes (en commençant par la n° 1) jusqu'à ce que le Boss n'ait plus de Combat à dépenser. Pour chaque attaque, le Boss utilise le minimum de Combat requis pour vaincre un joueur ou pour détruire une Base.

1. Si le Boss peut vaincre un joueur en l'attaquant, il attaque le joueur qu'il peut vaincre possédant l'Influence la plus élevée. En cas d'égalité, il attaque au hasard l'un des joueurs à égalité.
2. Le Boss attaque l'Avant-Poste qu'il peut détruire ayant la Défense la plus élevée. En cas d'égalité, il attaque celui ayant le coût le plus élevé parmi ceux à égalité. En cas de nouvelle égalité, il attaque au hasard l'un des joueurs à égalité.
3. Le Boss attaque la Base qui n'est pas un Avant-Poste et qu'il peut détruire ayant la Défense la plus élevée. En cas d'égalité, il attaque celle ayant le coût le plus élevé parmi celles à égalité. En cas de nouvelle égalité, il attaque au hasard l'une des Bases à égalité.
4. Le Boss attaque le joueur ayant l'Influence la plus faible. En cas d'égalité, il attaque au hasard l'un des joueurs à égalité.

Rappelez-vous que le Boss ne peut pas attaquer un joueur ou une Base non Avant-Poste s'ils sont protégés par un Avant-Poste.

Si une action permet au Boss de "détruire une Base", il choisit la Base en suivant les étapes ci-dessus. Le Boss ne détruit jamais ses propres Bases.

AUTOMATES

Défi pour 1 à 4 joueurs (solo / coopératif)



Il y a quelques semaines, un groupe de vos Prospecteurs a été confronté à ce qui semble être les vestiges d'une civilisation ancestrale. La planète, froide et sombre, était couverte d'un réseau routier et de bâtiments à l'architecture avancée, mais elle ne présentait aucun signe de vie. Vos vaisseaux ont contacté la planète sur toutes les fréquences : c'est à ce moment précis que ce monde endormi s'est allumé de toute part et que vos vaisseaux ont été attaqués par des essaims de drones jaillissant de milliers de spatioports.

Depuis, cette mystérieuse flotte alien s'est emparée de chaque vaisseau et de chaque Base qu'elle a croisés, en a assimilé la technologie, non sans avoir tué au préalable leurs équipages.

Vos officiers du renseignement estiment qu'il s'agit d'une technologie défensive conçue pour anéantir un ennemi par assimilation matérielle. Ils pensent que cette technologie s'est affranchie de tout contrôle, jusqu'à éradiquer ses créateurs. Vous devez annihiler cette menace rapidement, sous peine de voir votre royaume stellaire subir le même destin.

Mise en place du Défi

Munissez-vous d'un moyen de suivre le "Niveau d'Assimilation" (feuille de papier et crayon, cartes Influence supplémentaires, etc.). Le Niveau d'Assimilation représente le développement de l'armada alien à mesure qu'elle assimile de plus en plus de technologies.

Le Boss commence la partie avec 30 points d'Influence par joueur et un Niveau d'Assimilation de 0 (+4 pour chaque joueur au-delà du premier). Par exemple, dans une partie à 3 joueurs, le Niveau d'Assimilation commence à 8.

Remarque : Le Boss n'a ni main de cartes, ni Deck, ni Défausse.

Chaque joueur commence avec un Deck standard (8 Éclaireurs et 2 Vipers).

Chaque joueur commence avec 60 points d'Influence. S'il y a plus d'un joueur, les joueurs forment une équipe Hydre (voir page 17).

Séquence de jeu du Boss

Après que le Boss a joué ses cartes (voir la carte Défi Automates), suivez les étapes ci-dessous pour finaliser son tour. Après chaque étape, si le Boss a fait quoi que ce soit durant cette étape, reprenez à l'étape 1. Répétez cette procédure jusqu'à atteindre l'étape "Fin du tour".

1. Le Boss utilise l'action Primaire d'une Base.
2. Le Boss utilise une action Allié.
3. Le Boss utilise une action Double Allié.
4. Le Boss attaque.
5. Augmentez le Niveau d'Assimilation de 1.
6. Fin du tour.

ASSAUT BLOB

Défi pour 1 à 4 joueurs (solo / coopératif)



Un amas épineux de Blob a été découvert par des colons aux confins de votre royaume stellaire. Paniquées, les défenses coloniales ont attaqué et détruit cet amas, mais un peu tard, celui-ci étant parvenu à transmettre un signal de détresse loin dans le système Blob.

Leurre a été commise, impossible d'y remédier. Vous n'avez d'autre solution que de préparer votre royaume à la réplique Blob... et prier d'y survivre.

Mise en place du Défi

Retirez toutes les cartes 🐛 de la pile Commerce.

Placez un Amas d'Épines face visible dans la Défausse Blob. Puis, assemblez le Deck Blob avec les cartes suivantes dans cet ordre (de haut en bas) : Aiguillonneur, Amas d'Épines, Fouisseur, Broyeur, Zone de Nidification, Pulvérisateur, Blob Alpha, Amas d'Essaims, Lune Infestée et Reine de l'Essaim. Rangez toutes les autres cartes 🐛, elles ne seront pas utilisées.

Le Boss commence la partie avec 40 points d'Influence par joueur.

Remarque : Le Boss n'a pas de main de cartes.

Chaque joueur commence avec un Deck standard (8 Éclaireurs et 2 Vipers).

Chaque joueur commence avec 40 points d'Influence. S'il y a plus d'un joueur, les joueurs forment une équipe Hyde (voir page 17).

Séquence de jeu du Boss

Après que le Boss a joué ses cartes (voir la carte Défi Assaut Blob), suivez les étapes ci-dessous pour finaliser son tour. Après chaque étape, si le Boss a fait quoi que ce soit durant cette étape, reprenez à l'étape 1. Répétez cette procédure jusqu'à atteindre l'étape "Fin du tour".

1. Le Boss utilise l'action Primaire d'une Base.
2. Le Boss utilise une action Allié.
3. Le Boss utilise une action Double Allié.
4. Le Boss attaque.
5. Fin du tour.

HORREUR DIMENSIONNELLE

Défi pour 1 à 4 joueurs (solo / coopératif)



Jadis, la frontière fut la cible d'une vaine tentative de colonisation par l'entremise d'une puissante, mais tragique, technologie expérimentale de portail dimensionnel. Ces portails dimensionnels ont créé d'infimes fractures dans le continuum espace-temps. Quelque chose d'horrible au-delà de notre réalité a profité de ces imperceptibles défauts pour percer une brèche vers notre dimension...

Mise en place du Défi

Le Boss n'a ni main de cartes, ni Deck, ni Défausse, ni Influence. À la place, il dispose de quatre tentacules (rouge, jaune, vert et bleu). Les joueurs doivent détruire tous ces tentacules pour remporter la partie. Avant de constituer la Ligne d'Achat initiale, révélez les 10 premières cartes de la pile Commerce. Séparez ces cartes en quatre piles par couleur (faction), une pour chaque tentacule. Assurez-vous que le coût de chaque carte est visible dans toutes les piles. Chacune de ces piles représente l'un des tentacules de l'Horreur Dimensionnelle.

Chaque joueur commence avec un Deck standard (8 Éclaireurs et 2 Vipers).

Chaque joueur commence avec 40 points d'Influence.

Les joueurs jouent leur tour individuellement. Déterminez aléatoirement le premier joueur. Jouez ensuite dans le sens horaire à partir de ce joueur.

Après le tour de chaque joueur, le Boss joue un tour. Les attaques et les actions spéciales du Boss affectent uniquement le joueur ayant joué juste AVANT le Boss.

Niveaux de difficulté

Débutant : Le Boss ne joue pas après les deux premiers tours de chaque joueur.

Intermédiaire : Le Boss ne joue pas après le premier tour de chaque joueur.

Vétéran : Jouez normalement.

Expert : Le Boss joue un tour contre chaque joueur avant le premier tour du premier joueur.

Séquence de jeu du Boss

1. Prenez dans la Ligne d'Achat la carte la plus éloignée de la pile Commerce et ajoutez-la dans la pile du tentacule correspondant.
2. Ménagez un espace à côté de la pile Commerce en éloignant d'un emplacement les cartes restantes de la Ligne d'Achat.
3. Révélez la première carte de la pile Commerce. Si elle est de la même faction que la carte précédemment ajoutée au tentacule, ajoutez-la également à ce tentacule. Sinon, placez la carte dans la Ligne d'Achat à l'emplacement libre. Répétez ces opérations jusqu'à ce que la Ligne d'Achat soit remplie.
4. Le Boss acquiert l'action spéciale correspondant à la couleur des cartes ajoutées au tentacule (voir le recto de la carte Horreur Dimensionnelle). Il n'obtient qu'une seule action, quel que soit le nombre de cartes ajoutées au tentacule.
5. Le Boss gagne une valeur de Combat égale au nombre de cartes constituant le tentacule le plus long.
6. Le Boss attaque.
7. Fin du tour.

ALIÉNATION DES MACHINES

Défi pour 1 à 4 joueurs (solo / coopératif)



Une récente attaque Blob a endommagé le Cerveau-Monde du Techno-Culte dans votre secteur. Les vaisseaux Techno-Culte se sont déployés pour le défendre, tandis que des nuées de drones mécaniciens ont œuvré sans relâche pour le réparer. Remis en service, le Cerveau-Monde, en proie à une révélation soudaine, comprit que purifier le Techno-Culte était insuffisant. Tous devaient se soumettre à la divine efficacité du Techno-Culte. Tous devaient être convertis ou éliminés. Convertis ou éliminés...

Mise en place du Défi

Retirez toutes les cartes  de la pile Commerce. Ajoutez à ces cartes 4 Éclaireurs et 4 Vipers, puis mélangez l'ensemble pour former le Deck Techno-Culte. Si vous utilisez plusieurs boîtes de jeu, choisissez uniquement les 20 cartes  de Frontières.

Le Boss commence la partie avec 40 points d'Influence par joueur.

Chaque joueur commence avec un Deck composé de 7 Éclaireurs et 1 Viper.

Chaque joueur commence avec 60 points d'Influence. S'il y a plus d'un joueur, les joueurs forment une équipe Hyde (voir page 17).

Séquence de jeu du Boss

Après que le Boss a joué ses cartes, suivez les étapes ci-dessous pour finaliser son tour. Après chaque étape, si le Boss a fait quoi que ce soit durant cette étape, reprenez à l'étape 1. Répétez cette procédure jusqu'à atteindre l'étape "Fin du tour".

1. Le Boss joue la carte Techno-Culte ayant le coût le plus élevé de sa main. En cas d'égalité entre un Vaisseau et une Base, jouez la Base.
2. Le Boss utilise l'action Primaire d'une Base.
3. Le Boss utilise une action Allié.
4. Le Boss utilise une action  disponible (sauf Station de Réhabilitation).
5. Si le Boss a une Station de Réhabilitation en jeu, il utilise l'action  de cette dernière...
6. Le Boss joue tous les Éclaireurs et tous les Vipers de sa main.
7. Le Boss attaque.
8. Fin du tour.

NÉMÉSIS MONSTRUEUSE

Défi pour 1 à 4 joueurs (solo / coopératif)



Tandis que vous explorez un nouveau système en vue de sa colonisation, vos scanners détectent ce qui semble être une gigantesque tempête géomagnétique à la surface de la quatrième planète. La tempête s'amplifie et s'intensifie, pulvérisant la planète.

S'éloignant du champ de débris, elle se dirige vers votre flotte, ajustant sa trajectoire à vos moindres corrections de route. Au comble de l'horreur, vous comprenez que cette "tempête" n'est autre qu'un avalanche d'astres, une monstruosité stellaire ! Vous devez l'annihiler pour sauver votre flotte, votre royaume, et peut-être votre galaxie !

Mise en place du Défi

Dans une partie à deux joueurs ou plus, piochez une carte par joueur dans la pile Commerce et placez cette carte, face cachée, devant le Boss.

Le Boss commence la partie avec 50 points d'Influence par joueur.

Remarque : Le Boss n'a ni main de cartes, ni Deck, ni Défausse.

Chaque joueur commence avec un Deck standard (8 Éclaireurs et 2 Vipers).

Chaque joueur commence avec 50 points d'Influence. S'il y a plus d'un joueur, les joueurs forment une équipe Hydre (voir page 17).

Séquence de jeu du Boss

Durant le tour du Boss, suivez les étapes suivantes :

1. Retirez de la Ligne d'Achat la carte la plus éloignée de la pile Commerce. Mettez cette carte de côté.
2. Ménagez un espace à côté de la pile Commerce en éloignant d'un emplacement les cartes restantes de la Ligne d'Achat.
3. Placez devant le Boss, face cachée, la carte retirée. Le Boss gagne une valeur de Combat égale au nombre de cartes placées devant lui.
4. Révélez la prochaine carte de la pile Commerce afin de compléter la Ligne d'Achat.
5. La faction de la carte révélée détermine quelle action spéciale gagne le Boss pour ce tour (voir le recto de la carte Némésis Monstrueuse).
6. Le Boss attaque.
7. Fin du tour.

PIRATES DE L'ÉTOILE OBSCURE

Défi pour 1 à 4 joueurs (solo / coopératif)



Les Pirates de l'Étoile Obscure sont connus à travers toute la galaxie pour leur cruauté, ne laissant qu'un champ de ruines dans leur sillage ainsi que quelques survivants dont le témoignage nourrit leur légende. C'est désormais votre royaume qu'ils ont dans leur ligne de mire. Ils ont exterminé votre flotte frontalière et font maintenant route vers les planètes intérieures. Décimez ces pirates, ou assistez à l'anéantissement de votre royaume !

Mise en place du Défi

Le Boss commence la partie avec 25 points d'Influence par joueur.

Remarque : Le Boss n'a ni main de cartes, ni Deck, ni Défausse.

Chaque joueur commence avec un Deck standard (8 Éclaireurs et 2 Vipères).

Chaque joueur commence avec 50 points d'Influence. S'il y a plus d'un joueur, chaque joueur bénéficie d'une Influence personnelle et peut donc être éliminé. Cependant, les joueurs partagent un même tour de jeu et disposent d'une réserve unique combinant, d'une part, leur Commerce, et, d'autre part, leur Combat, comme dans une équipe Hydre (voir page 17).

Séquence de jeu du Boss

Durant le tour du Boss, résolvez les étapes suivantes :

1. Pour chaque joueur en jeu, retirez de la Ligne d'Achat la carte la plus éloignée de la pile Commerce.
2. Pour chaque carte retirée, décalez les cartes restantes de la Ligne d'Achat d'un emplacement, à l'opposé de la pile Commerce.
3. Révélez autant de cartes que nécessaire de la pile Commerce pour compléter la Ligne d'Achat.
4. La faction et le coût de la première carte révélée déterminent l'attaque que le Boss inflige au premier joueur. La seconde carte révélée détermine l'attaque infligée au deuxième joueur, et ainsi de suite (voir le recto de la carte Pirates de l'Étoile Obscure).
5. Fin du tour.

DÉFIER L'EMPIRE

Défi pour 1 à 3 joueurs (solo / coopératif)



L'Empire Galactique a repoussé une incursion Blob dans l'un de ses systèmes, en bordure de votre royaume. Il vous somme désormais de payer un tribut à son Empereur.

Selon eux, votre royaume aurait été la prochaine cible des Blobs. Vous avez donc bénéficié de la protection de l'Empereur. Bien que cela puisse être vrai, vous savez que si vous payez, leur prochaine exigence sera un serment d'allégeance. Plutôt tout risquer en combattant que de perdre votre influence, une concession après l'autre.

Mise en place du Défi

Retirez toutes les cartes ☀️ de la pile Commerce. Si vous utilisez plusieurs boîtes de jeu, utilisez uniquement les 20 cartes ☀️ de *Frontières*.

Utilisez ces 20 cartes pour former deux piles :

- La pile Commerce "Élite de l'Empereur" (dans cet ordre, de haut en bas) : Marteleur, Terminal de Brouillage, Croiseur à Distorsion, Forteresse de Siège, Porte-Étendard Impérial.
- La pile Commerce "Vassaux de l'Empereur" : le reste des cartes de l'Empire Galactique issues de *Frontières*, mélangées.

La première carte de chacune de ces piles est toujours face visible. Ces piles constituent les piles Commerce du Boss.

Le Boss commence la partie avec 40 points d'Influence par joueur.

Le Boss et chaque joueur commencent avec un Deck standard (8 Éclaireurs et 2 Vipers).

Chaque joueur commence avec 50 points d'Influence. S'il y a plus d'un joueur, les joueurs forment une équipe Hydre (voir page 17).

Séquence de jeu du Boss

Après que le Boss a pioché ses cartes, résolvez les étapes ci-dessous pour déterminer ses actions. Après chaque étape, si le Boss a fait quoi que ce soit durant cette étape, reprenez à l'étape 1. Répétez cette procédure jusqu'à atteindre l'étape "Fin du tour".

1. Le Boss utilise l'action Primaire d'une Base.
2. Le Boss utilise une action Allié.
3. Le Boss utilise une action Double Allié.
4. Le Boss joue la carte ayant le coût le plus élevé de sa main (le coût des Éclaireurs et des Vipers est de 0).
5. Le Boss acquiert la carte qu'il peut payer, ayant le coût le plus élevé, visible au sommet de l'une de ses piles Commerce.
6. Le Boss attaque.
7. Fin du tour.

LE PRIX DE LA LIBERTÉ

Défi pour 1 à 4 joueurs (solo / coopératif)



La Fédération du Commerce a décidé que votre royaume s'avérait être une acquisition essentielle. Elle a interdit à ses filiales de travailler avec vous et elle utilise son écrasante puissance financière pour s'assurer de la loyauté des forces alentour. Vous devez montrer à la Fédération que votre royaume est bien trop coûteux pour rejoindre son portefeuille.

Mise en place du Défi

Retirez toutes les cartes  de la pile Commerce. Si vous utilisez plusieurs boîtes de jeu, choisissez uniquement les 20 cartes  de *Frontières*.

Utilisez ces 20 cartes pour former deux piles :

Commencez par former la pile Acquisition avec : 1 Centre de Transit, 1 Cuirassé de la Fédération, 1 Station Ionique, 2 Marché Ambulant et 1 Station d'Outerspace.

Dans une partie à un joueur, ajoutez 1 Patrouilleur.

Dans une partie à deux joueurs, ajoutez 1 Patrouilleur et 1 Croiseur de la Fédération.

Placez le Centre de Transit face cachée sur la table, mélangez le reste des cartes de la pile Acquisition, puis placez-les, face cachée, par-dessus le Centre de Transit : la pile Acquisition est désormais complète.

Mélangez le reste des cartes  issues de *Frontières* pour former le Deck du Boss.

Le Boss commence la partie avec 40 points d'Influence par joueur.

Le Boss et chaque joueur commencent avec un Deck standard (8 Éclaireurs et 2 Vipers).

Chaque joueur commence avec 30 points d'Influence. S'il y a plus d'un joueur, les joueurs forment une équipe Hyde (voir page 17).

Séquence de jeu du Boss

Après que le Boss a pioché ses cartes, résolvez les étapes ci-dessous pour déterminer ses actions. Après chaque étape, si le Boss a fait quoi que ce soit durant cette étape, reprenez à l'étape 1. Répétez cette procédure jusqu'à atteindre l'étape "Fin du tour".

1. Le Boss utilise l'action Primaire d'une Base.
2. Le Boss utilise une action Alliée.
3. Le Boss utilise une action Double Alliée.
4. Le Boss joue la carte la plus coûteuse de sa main (le coût des Éclaireurs et des Vipers est de 0).
5. Le Boss acquiert la carte qu'il peut payer, ayant le coût le plus élevé, et l'ajoute au Registre des Actifs (voir verso de la carte Défi Le Prix de la Liberté).
6. Le Boss attaque.
7. Fin du tour.

Histoire de la Fédération du Commerce

Dans un futur lointain, les grands dirigeants de la race humaine ont été remplacés par de gigantesques sociétés. La Terre et ses colonies environnantes sont désormais dirigées par un groupe d'entreprises appelé la Fédération du Commerce. Les règles régissant la Fédération sont centrées sur le marché et la croissance, et elles visent tout particulièrement à maximiser les profits de ceux qui sont au sommet de sa hiérarchie. Bien qu'elle préfère traiter avec les autres royaumes stellaires en utilisant les voies commerciales ou diplomatiques, la Fédération possède un bras armé défensif dédié à la protection de ses intérêts.

La Fédération du Commerce est spécialisée dans la production de grandes quantités de Commerce et le gain d'Influence (augmentant votre score).

Histoire des Blobs

Ces mystérieuses créatures sont la première forme de vie extraterrestre rencontrée par l'espèce humaine. La plupart de ces premières rencontres se sont résumées à des colonies humaines totalement anéanties. Dans les rares cas où le vaisseau a été retrouvé dans un état correct, les seuls restes biologiques retrouvés à l'intérieur consistaient en une masse gélatineuse et informe, à l'origine du surnom de "Blobs." Alors que pendant des années, toutes les rencontres entre l'humanité et les Blobs furent extrêmement violentes, quelques échanges commerciaux limités se mettent en place entre diverses factions de Blobs et certains des plus audacieux commerçants humains.

Les Blobs sont particulièrement efficaces pour générer de vastes quantités de Combat et pour retirer les cartes indésirables de la Ligne d'Achat.

Histoire de l'Empire Galactique

L'Empire Galactique se compose principalement d'anciennes colonies de la Fédération du Commerce qui se trouvaient aux limites de sa zone d'influence. Non seulement ces colons se sentaient utilisés par les entreprises, mais ils estimaient que la Fédération ne leur offrait pas une protection suffisante contre les Blobs. Profitant de ce contexte délétère, un gouverneur colonial plein d'ambition est parvenu à unir plusieurs colonies sous une même bannière, prenant ainsi la tête d'un empire indépendant, disposant d'une armée forte lui permettant à la fois de repousser la menace Blob et de décourager la Fédération dans toute tentative de regagner le contrôle de ses colonies perdues.

L'Empire Galactique est une faction axée sur le combat, qui pioche beaucoup de cartes et force ses adversaires à en défausser.

Histoire du Techno-Culte

Un petit groupe de mondes miniers ont été totalement isolés de la Fédération du Commerce par les Blobs. Poussés par une menace d'anéantissement toujours imminente et sans le moindre contact avec le reste de l'espèce humaine, ces mondes ont été forcés de prendre des mesures drastiques. Rapidement, un culte s'est développé autour de la technologie, puisant sa force dans l'utilisation d'une robotique de pointe et d'une informatisation à outrance et permettant de créer une défense suffisamment puissante pour protéger leur population relativement peu nombreuse. Puisque leurs dirigeants croyaient que leur salut résidait dans la technologie, celle-ci a rapidement été élevée au rang de divinité.

Le Techno-Culte tire la plus grande partie de sa puissance dans sa capacité à éliminer les cartes indésirables de votre Deck et leur grand nombre de Bases conçues pour défendre votre Influence contre les attaques.

CRÉDITS

Auteur, développement et direction artistique du jeu de base :
Darwin Kastle

Auteur, développement et direction artistique de l'extension :
Robert Dougherty

Conception graphique :
Randy Delven, Vito Gesualdi et Adam Lachmanski

Illustrateur principal : Antonis Papantoniou

Illustration des cartes : Graphics Manufacture

Assistant : Nathan Davis

Testeurs :
Connor Daly, Martin Dickie, Nate Dougherty, Ed Wilcox,
Maia Dougherty, George Groussis, Barbara Gugluizza,
JR Honeycutt, Desiree Jerome, CJ Moynihan,
Debbie Moynihan, Adam Podtburg, Spencer Schwarzwald,
Zach Schwarzwald, John Tatian, Ian Taylor, Alex Tottenham

Traduction française : MeepleRules.fr

Relecteurs de la version française :
Florent Baudry, Robin Houpier, Pierre-François Llorente,
Alain Wernert

Graphiste de la version française : Cindy Roth

Pour plus d'informations sur *Star Realms : Frontières*,
rendez-vous sur StarRealms.com/frontiers (site en anglais)
et iello.com. Vous y trouverez des précisions sur les règles,
des conseils et d'autres informations utiles.

Star Realms : Frontières™ & © 2018 White Wizard Games LLC
© 2020 IELLO pour la version française