

The background of the cover is a vibrant, colorful space scene. At the top, a large, complex blue and white orbital station or planetoid is visible. Below it, a large, glowing orange and yellow planet dominates the center. The sky is filled with various spaceships, including fighters, bombers, and larger capital ships. In the foreground, a large, red and white battleship is prominent on the left, and another large ship is on the right. The overall scene is dynamic and action-packed.

**STAR
REALMS**

RISE OF EMPIRE™

LIVRET DE RÈGLES

Table des matières

Contenu et Prologue.....	1	Règles de campagne.....	7
Vue d'ensemble.....	2	Mise en place de la campagne.....	7
Règles générales.....	3	Nouvelles factions.....	8
Mise en place standard.....	3	Améliorer des cartes.....	8
Déroulement de la partie.....	3	Action « À l'acquisition ».....	9
Phase Principale.....	3	Points de Victoire.....	11
Jouer des cartes.....	4	Entre chaque partie.....	11
Vaisseaux et Bases.....	4	Après la campagne.....	11
Utiliser les actions.....	4	Modes Hors-Campagne.....	11
Résoudre les actions.....	4	Standard et	
Action Allié.....	5	Combat à mort.....	11
Action Retirer.....	5	Chasse à l'homme.....	11
Retirer des cartes.....	5	Hydre.....	12
Acquérir (acheter) des cartes.....	5	L'Empereur.....	12
Attaquer.....	5	Raid.....	12
Phases de Défausse et de Pioche.....	5	Crédits.....	13
		Signification des symboles.....	13

Contenu



Livret de règles



Plateau de jeu



12 enveloppes Scénario
(et leur contenu respectif)



2 enveloppes
Capsule



Paquet
Decks Personnels
(72 cartes +
1 carte Sommaire)



Paquet
Campagne
(80 cartes +
1 carte Sommaire)



Paquet
Post-Campagne
(24 cartes +
1 carte Sommaire)



8 séparateurs de cartes



2 cadrans de score



2 blocs de mousse

La liste complète des cartes est disponible sur
iello.fr/jeux/star-realms-rise-of-empire

Prologue

La Fédération du Commerce

Dans un avenir lointain, les traditionnelles instances gouvernantes de l'humanité ont été remplacées par de puissantes corporations. La Terre et toutes les colonies environnantes (connues sous le nom de « Mondes Sources ») sont dirigées par un groupe d'entreprises appelé la Fédération du Commerce.

Les frontières spatiales sont continuellement repoussées grâce aux expéditions de recherche et aux nouvelles colonies. Des mondes arides et irrespirables sont peu à peu transformés en foyers luxuriants à même d'accueillir les générations futures.

Cependant, les richesses de la Fédération sont réparties de manière profondément inéquitable. Concentrées dans les Mondes Sources les plus développés, elles sont aux mains des actionnaires des corporations qui y sont installées. Alors que certains dénoncent l'injustice de cette situation, d'autres affirment que c'est la motivation née du profit qui a catapulté l'humanité vers les étoiles.

Tout le monde s'accorde néanmoins sur une chose : la Fédération a ramené l'ordre et la paix dans la galaxie. Même si des batailles peuvent encore survenir entre colonies, elles savent bien qu'elles ont tout intérêt à régler leurs différends avant que la Fédération ne le fasse à leur place. En effet, dans le cas - rare - où une colonie se rebelle, la Fédération n'hésite pas à rassembler ses vaisseaux afin de mettre un terme définitif à l'insurrection.

Ainsi régnait la Fédération du Commerce sur tout l'espace connu... jusqu'au soulèvement de l'Empire Galactique...





L'Empire Galactique

Toutes les planètes et les stations de l'Empire Galactique furent créées à des fins lucratives par des corporations appartenant à la Fédération du Commerce. Elles firent miroiter aux plus pauvres une chance de s'y enrichir, mais à la place ils ne trouvèrent aux confins de ces mondes inhospitaliers qu'une vie insupportable et une mort glaciale.

Après plusieurs générations de labeur et de terraformation, l'Empire Galactique était malgré tout parvenu à se doter de solides infrastructures. Cependant, ses possibilités de prospérer restaient entravées par des taux de taxation accablants. La Fédération permettait à l'Empereur, chef de l'Empire Galactique, de régner sur ces mondes tant qu'il lui payait de lourds impôts.

L'Empereur fut bien tenté de se battre, mais il avait déjà vu tant de rébellions écrasées par la puissante Fédération du Commerce... Au lieu de cela, il préféra attendre son heure. Les registres furent falsifiés, permettant une sous-estimation de la production. Peu à peu, pendant de nombreuses années, une grande flotte fut ainsi construite en secret.

Aujourd'hui, la flotte de l'Empereur est si importante que le risque qu'elle soit découverte empêche une plus longue préparation. L'indépendance est déclarée! Longue vie à l'Empire Galactique!

Les joueurs vétérans de *Star Realms* peuvent lire directement les « Règles de campagne » en page 7.

Vue d'ensemble

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

Le Commerce (🟡) est utilisé pour acheter les Bases et les Vaisseaux présents dans la Ligne d'Achat.

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, défaussez votre main et tous les Vaisseaux que vous avez joués, puis piochez 5 nouvelles cartes de votre Deck. Lorsque vous êtes à court de cartes, mélangez votre Défausse (y compris toutes les nouvelles cartes acquises) pour former un nouveau Deck.

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

Si l'un des joueurs n'a encore jamais joué à *Star Realms*, nous recommandons qu'il apprenne les bases en jouant une partie uniquement avec les « Règles générales ». Vous pourrez ensuite vous plonger dans la campagne!

Règles générales

Mise en place standard (hors campagne)

Mise en place des joueurs

1. Déterminez aléatoirement le premier joueur.
2. Chaque joueur commence la partie avec une Influence de 50. Utilisez les cadrans de score pour suivre votre Influence.
3. Chaque joueur commence avec un Deck Personnel constitué de 8 cartes Éclaireur et 2 cartes Viper (ouvrez le paquet Decks Personnels). Chaque joueur mélange son Deck Personnel et le place, face cachée, devant lui. Les cartes du paquet Decks Personnels qui ne sont pas utilisées sont rangées dans la boîte.
4. Le premier joueur pioche 3 cartes alors que le second en pioche 5. Chaque joueur pioche uniquement dans son Deck Personnel. Vous pouvez consulter les cartes de votre main, mais pas celles de la main de votre adversaire. Dès que vous piochez une carte, ajoutez-la à votre main.
5. Lors de votre tour, vous jouerez des cartes de votre main, face visible, sur la table. Chaque joueur doit donc ménager un espace devant lui pour cette zone « En jeu ».
6. Chaque joueur réserve également un espace pour sa propre Défausse. Les Défausses se formeront face visible et pourront être consultées à tout moment. Laissez-les vides pour le moment.

Second joueur



Premier joueur



Éclaireur



Viper



Prospecteur

Mise en place du plateau

7. Placez le plateau au centre de la table.
8. Placez les 20 cartes Prospecteur en une pile, face visible, sur l'emplacement correspondant du plateau (ouvrez le paquet Campagne).
9. Mélangez les 60 cartes restantes du paquet Campagne pour former la pile Commerce et placez-la, face cachée, sur l'emplacement correspondant du plateau.
10. Les 5 emplacements situés entre les Prospecteurs et la pile Commerce forment la Ligne d'Achat. Placez-y les 5 premières cartes de la pile Commerce, face visible.
11. La Casse se trouve de l'autre côté de la pile Commerce. Lorsque vous « retirez » une carte en cours de jeu, placez-la, face visible, dans la Casse : elle est écartée pour le reste de la partie. Retirer vos cartes de départ vous permettra de piocher plus souvent les bonnes cartes de votre Deck !

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent chacun 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 Primaire des Bases en jeu.
- Utiliser les actions Allié et/ou Retirer des Vaisseaux et des Bases en jeu.
- Utiliser le Commerce pour acquérir de nouvelles cartes depuis 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 », c'est-à-dire face visible sur la table, devant vous.

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

Vaisseaux



Lorsqu'un Vaisseau est joué, son action Primaire se déclenche immédiatement. Si un Vaisseau dispose d'une action Allié et/ou Retirer, vous pouvez choisir d'utiliser l'une de ces actions ou les deux à n'importe quel moment de votre Phase Principale (sous réserve 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



Contrairement aux Vaisseaux, lorsque vous jouez une Base, vous n'êtes pas obligé de déclencher immédiatement son action Primaire. Vous pouvez déclencher son action Primaire à n'importe quel moment de votre Phase Principale, ou ne pas la déclencher du tout. À l'inverse des Vaisseaux également, les Bases ne sont pas défaussées à la fin du tour. Au lieu de cela, elles restent en jeu jusqu'à ce qu'elles soient détruites ou retirées.

Chaque Base possède une valeur de Défense dans son icône Bouclier (☪ ou ☠), dans le coin inférieur droit de sa carte. Cette valeur indique les dégâts devant être infligés **en un seul tour** pour la détruire. Les dégâts ne parvenant pas à détruire une Base ne sont pas conservés à la fin du tour. Une fois détruite, la Base est placée dans la Défausse de son propriétaire.

Les Bases portant la mention « **Avant-Poste** » au-dessus de leur icône Bouclier 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) en jeu ne peuvent pas être attaquées ou ciblées par un adversaire tant que tous vos Avant-Postes n'ont pas été détruits.

Action « À l'acquisition »

Plusieurs cartes de *Rise of Empire* disposent d'un nouveau type d'action : l'action « À l'acquisition ». Lorsque vous faites l'acquisition de l'une de ces cartes, placez-la dans votre Défausse, comme toujours, puis résolvez l'effet de l'action « À l'acquisition ».

Utiliser les actions

À l'exception des actions « À l'acquisition » et des actions Primaire d'un 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.

Résoudre les actions

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

Certaines actions octroient plusieurs effets (ex : l'action Primaire de l'Arracheur vous octroie à la fois 1 ☀ et 2 ☠). D'autres actions vous permettent de choisir entre plusieurs effets (ex : le Braconnier vous octroie 2 ☀ ou 4 ☠).

Si une action nécessite une prise de décision de la part de plusieurs joueurs, commencez par le joueur dont c'est le tour, puis poursuivez dans le sens horaire. Par exemple, si un effet requiert que chaque joueur défausse une carte, le joueur dont c'est le tour est le premier à choisir une carte dont il se défausse (il la montre à tous), puis le joueur à sa gauche fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient défaussé une carte.

Si le texte d'une carte contredit ce livret de règles, appliquez les règles indiquées sur la carte.

Action Allié —


Chaque action Allié est représentée par un symbole de faction (voir ci-dessus) placé à gauche du texte de l'effet correspondant. Lors de votre tour, une action Allié est déclenchée (et devient donc utilisable) dès que vous avez en jeu une carte de cette faction.



L'ordre dans lequel vous jouez vos cartes n'a pas d'importance. Par exemple, si vous jouez un Vaisseau de l'Empire Galactique, puis que vous jouez un second Vaisseau de l'Empire Galactique, chacune de leurs actions Allié correspondant à l'Empire Galactique est déclenchée (s'il y en a).

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

Action Retirer —

L'action Retirer d'une carte est représentée par le symbole  près du bord gauche de son cadre. À n'importe quel moment de votre Phase Principale, vous pouvez utiliser l'action Retirer d'une carte en la plaçant dans la Casse.

Les cartes jetées à la Casse ne retourneront pas dans votre Deck. Assurez-vous donc d'avoir fait le bon choix avant de vous séparer définitivement d'une carte en utilisant son action Retirer.

Vous pouvez utiliser l'action Retirer d'une carte en plus de ses actions Primaire et Allié.

Retirer des cartes


Certaines actions de cartes vous permettent de retirer d'autres cartes (de votre main, de votre Défausse, etc.). Les cartes retirées sont placées dans la Casse. Les Prospecteurs retirés sont placés sur la pile Prospecteur.

Si une carte est retirée pour toute autre raison que sa propre action Retirer, l'action Retirer de cette carte n'est pas appliquée.

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

Remarque : Les cartes retirées et défaussées sont placées, face visible, dans leur pile respective. Les joueurs peuvent consulter ces cartes à tout moment.

Acquérir (acheter) des cartes


Les actions de certaines cartes vous octroient 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 depuis la Ligne d'Achat ou la pile Prospecteur. Le coût d'achat d'une carte est indiqué par le symbole Commerce situé dans son coin supérieur droit.



Pour faire l'acquisition d'une carte, déduisez son coût de votre Réserve de Commerce, puis placez-la dans votre Défausse. Tout Commerce non dépensé peut être utilisé pour acquérir d'autres cartes pendant votre Phase Principale.

La Ligne d'Achat doit toujours contenir cinq cartes. Dès que vous faites l'acquisition d'une carte depuis la Ligne d'Achat, remplacez-la immédiatement par la première carte de la pile Commerce.

Attaquer

Les actions de certaines cartes vous octroient du Combat (). Ce Combat s'ajoute à votre Réserve de Combat et peut être dépensé durant votre Phase Principale.

Le Combat permet d'attaquer un adversaire ou ses Bases. Lors de votre Phase Principale, vous pouvez lancer autant d'attaques que vous le souhaitez.

Pour attaquer un adversaire, dépensez de votre Réserve de Combat autant de Combat que vous le souhaitez, puis réduisez d'autant son Influence. Pour attaquer une Base, dépensez de votre Réserve de Combat la valeur de Défense de cette Base ( ou ). Cette Base est détruite, puis placée dans la Défausse de votre adversaire.

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

Les actions de certaines cartes permettent de « détruire une Base ciblée ». Dans ce cas, vous détruisez la Base en question sans dépenser de Combat.

Phase de Défausse

Lorsque vous défaussez une carte ou que vous faites l'acquisition d'une nouvelle carte depuis 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 :

1. Vous perdez tout Commerce non dépensé de votre Réserve.
2. Vous perdez tout Combat non dépensé de votre Réserve.
3. Vous placez tous vos Vaisseaux en jeu dans votre Défausse.
4. Vous placez toutes les cartes de votre main dans votre Défausse.

Phase de Pioche

Lors de votre Phase de Pioche :

- Vous piochez cinq cartes, puis votre tour s'achève.

Si vous devez piocher des cartes et que votre Deck est vide, mélangez votre Défausse et placez-la, face cachée, devant vous : elle constitue 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 les deux cartes manquantes.



Règles de campagne

La campagne *Rise of Empire* se divise en 12 scénarios. Pour chaque scénario, ouvrez l'enveloppe correspondante afin de dévoiler les nouveaux éléments de la campagne. La pile Commerce est en constante évolution au fur et à mesure que les joueurs améliorent leurs Vaisseaux et leurs Bases. Lorsqu'un joueur remporte un scénario, il gagne des points de Victoire lui permettant d'asseoir sa supériorité.

Remarque : Lorsque vous jouez la campagne, utilisez uniquement les cartes fournies dans cette boîte. Lorsque vous aurez achevé la campagne, vous pourrez mélanger toutes ces cartes avec celles de vos autres boîtes et extensions Star Realms.

Mise en place de la campagne

1. Avant votre première partie de la campagne, vous devez choisir votre faction : l'Empire Galactique ou la Fédération du Commerce. Vous conserverez votre faction pour toute la durée de la campagne. Si les deux joueurs désirent incarner la même faction, déterminez au hasard celui qui pourra la jouer.
2. Prenez l'enveloppe Capsule de votre faction. Une fois la campagne lancée, si votre Capsule contient des éléments de vos précédentes parties, sortez-les et disposez-les près de vous pour la nouvelle partie.
3. Ouvrez l'enveloppe Scénario correspondant à votre progression. Commencez par « Scénario 1 : La Naissance d'un Empire », puis ouvrez les scénarios suivants dans l'ordre croissant.
 - A. Certaines enveloppes contiennent des planches d'autocollants : prenez ceux de votre faction.
 - B. Mettez les cartes Point de Victoire de côté. Lorsqu'un joueur remplit la condition d'une carte Point de Victoire, il remporte cette carte. Voir « Points de Victoire », page 11.
 - C. Le joueur de l'Empire Galactique jouera le premier tour de la campagne. Lors des parties suivantes, celui qui aura remporté la carte Point de Victoire de la partie précédente jouera en premier.
 - D. Placez sur la table la grande carte Scénario, face faction du premier joueur visible : cette face sera utilisée pour toute la durée de la partie. (Pour la première partie, les deux faces de la grande carte Scénario sont identiques.)
 - E. Lisez la grande carte Scénario. Elle peut modifier les règles du jeu ou demander au premier joueur de faire un choix, qui doit être pris immédiatement, si possible. En fonction du choix effectué, prenez l'éventuelle petite carte Scénario correspondante pour servir d'aide-mémoire.
4. Prenez le Deck Personnel de votre faction. Il contient les cartes de départ illustrées à la page suivante (ouvrez le paquet Decks Personnels).
5. Terminez la mise en place des joueurs comme d'habitude : chaque joueur commence avec une Influence de 50, le premier joueur pioche 3 cartes et le second 5 cartes. Voir « Mise en place standard », page 3.
6. Terminez la mise en place du plateau comme d'habitude : disposez les Prospecteurs, la pile Commerce et la Ligne d'Achat (ouvrez le paquet Campagne). Voir « Mise en place standard », page 3.

Second joueur



Enveloppe Capsule



Planche d'autocollants



Zone « En jeu »



Main de départ
(5 cartes)



Deck
Personnel



Défausse



Influence
(50 points)

Enveloppe Scénario



Prospecteurs



Pile Commerce



Casse



Grande carte Scénario



Ligne d'Achat



Carte Point de Victoire



Premier joueur



Influence
(50 points)



Défausse



Deck
Personnel



Main de départ
(3 cartes)



Zone « En jeu »



Planche d'autocollants



Enveloppe Capsule



Deck Personnel de l'Empire Galactique :
8 Éclaireurs, 1 Viper, 1 Chasseur Impérial,
1 Contrebandier.



Deck Personnel de la Fédération du
Commerce : 8 Éclaireurs, 1 Viper, 1 Navette
de la Fédération, 1 Police du Système.

Nouvelles factions

Rise of Empire propose trois nouvelles factions : le Consortium (🌐), le Royaume (👑) et les Charognards (👁️). La pile Commerce de départ est constituée de 20 cartes de chacune de ces factions.

Améliorer des cartes

Lorsque vous faites l'acquisition depuis la Ligne d'Achat d'un Vaisseau ou d'une Base, vous pouvez l'améliorer en dépensant du Commerce en plus du coût d'achat de la carte : 2 🟡 pour améliorer un Vaisseau, 3 🟡 pour améliorer une Base. Ce coût est à payer au moment de l'acquisition du Vaisseau ou de la Base : une amélioration ne peut jamais être payée ni effectuée plus tard dans le tour.

Lorsque vous améliorez une carte, vous devez y apposer deux autocollants : une amélioration d'action et une amélioration de faction. Les améliorations sont permanentes et ne peuvent jamais être enlevées. Chaque carte ne peut être améliorée qu'une seule fois.

Autocollants Amélioration d'action

Vous débutez la campagne avec une planche d'autocollants Amélioration d'action issue de l'enveloppe Scénario 1.

La planche est constituée de cinq lignes, et deux colonnes. Chaque ligne correspond au coût d'achat d'une carte, et chaque colonne à un type de carte (la colonne de gauche correspond aux Vaisseaux, celle de droite aux Bases).

Un autocollant Amélioration d'action se colle **en dessous de l'action Primaire d'une carte** (voir illustration). Un autocollant donnera de nouvelles actions à la carte et/ou ajoutera des effets à son action Primaire.

L'autocollant doit correspondre au coût et au type de la carte à améliorer : une amélioration sur la colonne Vaisseau et sur la ligne « coût 5 » ne peut être donnée qu'à un Vaisseau dont le coût initial est de 5. Ignorez les effets qui modifient le coût d'une carte (tel que l'action Primaire de l'Élévateur).

Rappel : Quel que soit le coût d'achat d'une carte, l'amélioration de Vaisseau coûte 2 🟡 et l'amélioration de Base coûte 3 🟡.

Vous ne pouvez utiliser qu'une seule amélioration par ligne. Par exemple, si vous utilisez l'amélioration pour Vaisseau de coût 3, vous ne pourrez **jamais** utiliser l'amélioration pour Base de coût 3 de cette même planche. Ainsi, pour une même planche d'autocollants, vous ne pouvez utiliser qu'un maximum de cinq améliorations parmi toutes celles proposées.

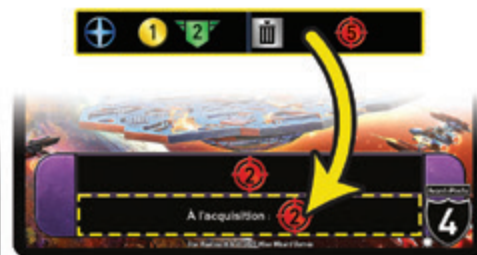
Cette planche d'autocollants propose deux améliorations pour les cartes de coût 4 : à gauche celle pour améliorer un Vaisseau, à droite celle pour améliorer une Base. Vous pourrez utiliser **uniquement l'une ou l'autre** de ces deux améliorations.



Emplacement où coller une
amélioration d'action sur un Vaisseau



Emplacement où coller une
amélioration d'action sur une Base



Certaines améliorations d'action s'ajoutent à l'action Primaire.
L'effet additionnel commence par un « et » sur l'autocollant.



Autocollants Amélioration de faction

Améliorer une carte vous permet de la rallier à votre faction d'origine. Ainsi, une carte améliorée appartient à deux factions et peut déclencher les actions Alliée de ces deux factions ! Lorsque vous améliorez une carte, collez l'autocollant Amélioration de faction correspondant à l'union des deux factions (voir tableau) **en recouvrant le symbole de faction originel**.

Chaque symbole de double faction représente deux factions :



Emplacement où coller une amélioration de faction



Attention : Pour déclencher l'action Alliée d'une carte, l'autre carte doit bien appartenir à la faction indiquée par l'action. Prenons l'exemple d'un Vaisseau ☀️ disposant d'une action Alliée ☀️. Cette action Alliée ne sera pas déclenchée par un Vaisseau 🌌 : bien que les deux Vaisseaux partagent 🌌, le deuxième Vaisseau ne partage pas ☀️.

Action « À l'acquisition »

Plusieurs cartes de *Rise of Empire* disposent d'un nouveau type d'action : l'action « À l'acquisition ». Lorsque vous faites l'acquisition de l'une de ces cartes, placez-la dans votre Défausse, comme toujours, puis résolvez l'effet de l'action « À l'acquisition ».

Attention : si vous améliorez une carte disposant d'une action « À l'acquisition », vous allez coller un autocollant sur ladite action. Pour autant, cette action « À l'acquisition » doit être effectuée **après que** l'autocollant a été collé. Vous pouvez consulter sur ce livret le rappel des différentes actions « À l'acquisition » pour retrouver facilement l'action que vous venez de recouvrir. Une fois améliorée et une fois l'action « À l'acquisition » effectuée, une carte améliorée perd définitivement cette action « À l'acquisition », et ce, jusqu'à la fin de la campagne.

Séquence d'amélioration

Voici la séquence précise à suivre pour améliorer une carte :

1. Achetez un Vaisseau ou une Base en payant son coût en Commerce (ou faites-en gratuitement l'acquisition en utilisant une action).
2. Payez le coût supplémentaire en Commerce pour améliorer cette carte (2 🟡 pour un Vaisseau, 3 🟡 pour une Base).
3. Prenez note de son action « À l'acquisition » (s'il y en a une), sans l'appliquer pour l'instant.
4. Collez les autocollants Amélioration d'action et Amélioration de faction sur la carte.
5. Placez la carte améliorée dans votre Défausse (ou ailleurs, si indiqué).
6. Complétez la Ligne d'Achat en révélant la première carte de la pile Commerce.
7. Résolvez maintenant l'éventuelle action « À l'acquisition » de la carte qui vient d'être améliorée (si vous avez oublié la nature de l'action, consultez le tableau ci-contre).

Liste des actions « À l'acquisition »

Faction	Coût	Action « À l'acquisition »
🌌	1 à 4	Vous pouvez piocher une carte et défausser une carte.
	5 à 6	Vous pouvez piocher une carte.
	7 à 8	Vous pouvez piocher deux cartes et défausser une carte.
👑	1 à 4	2 🟡
	5 à 6	3 🟡
	7 à 8	5 🟡
🔗	1 à 4	Vous pouvez retirer une carte de votre main.
	5 à 6	Vous pouvez retirer une carte de votre main ou de votre Défausse.
	7 à 8	Vous pouvez retirer jusqu'à un total de deux cartes de votre main et/ou de votre Défausse.

Planches d'autocollants supplémentaires

Vous débutez la campagne avec une seule planche d'autocollants Amélioration d'action. Vous recevrez d'autres planches d'autocollants au cours des scénarios 2 à 4. Vous pouvez améliorer une carte avec un autocollant de n'importe quelle planche, mais chaque ligne d'une planche ne peut vous servir qu'à améliorer une seule carte (Vaisseau ou Base). Rappel : Vous ne pouvez **jamais** utiliser plus de cinq améliorations parmi toutes celles proposées sur une même planche d'autocollants.

Victoire Politique



Normalement, vous remportez la partie en réduisant l'Influence de votre adversaire à zéro. Cependant, les scénarios 1 à 4 offrent une condition de victoire alternative : si un joueur utilise les cinq autocollants maximum autorisés de sa **planche d'autocollants pour le scénario en cours**, il gagne immédiatement.

Par exemple, si au cours du scénario 3 vous utilisez cinq améliorations de votre planche d'autocollants issue de l'enveloppe Scénario 3, vous remportez une Victoire Politique. Les autocollants des scénarios précédents ne peuvent pas être comptabilisés pour déterminer une Victoire Politique.

Parties suivantes

Les cartes améliorées sont définitivement modifiées. Elles sont mélangées dans la pile Commerce pour les parties suivantes. Bien que ces cartes soient de la faction Empire Galactique ou Fédération du Commerce, n'importe quel joueur peut les acquérir depuis la Ligne d'Achat : considérez que les commandants de ces Vaisseaux et de ces Bases changent de camp au cours de la guerre et emportent avec eux quelques secrets technologiques. Vous pouvez utiliser ces cartes de la « faction adverse » sans restriction et même activer leur action Alliée, si possible.



Points de Victoire

Surveillez votre Influence grâce à votre cadran de score. Si vous réduisez celle de votre adversaire à zéro, vous remportez le scénario en cours.

À chaque scénario, le vainqueur gagne la carte Point de Victoire correspondante. Conservez chacun vos cartes Point de Victoire jusqu'à la fin de la campagne : elles s'ajouteront à vos scores finaux.

À la fin du scénario 12, suivez les instructions fournies avec l'enveloppe pour déterminer le vainqueur de la campagne.



Carte Point de Victoire

Entre chaque partie

Remettez la grande carte Scénario dans son enveloppe. Reconstituez votre Deck Personnel de départ, puis réunissez toutes les autres cartes (celles disposant d'un coût) dans la pile Commerce. N'oubliez pas que les cartes améliorées sont également mélangées dans la pile Commerce, et que leurs améliorations persistent d'une partie sur l'autre, jusqu'à la fin de la campagne.

Si vous voulez enchaîner directement avec le scénario suivant, procédez à la mise en place standard du jeu (voir « Mise en place de la campagne », page 7). Pour interrompre la campagne, placez tous les éléments débloqués et récupérés (planches d'autocollants, cartes Point de Victoire, etc.) dans votre enveloppe Capsule.

Parés pour la conquête!

Vous êtes maintenant prêts à vous plonger dans la campagne *Rise of Empire*!

Après la campagne

Après avoir déterminé le vainqueur de la campagne, comptez combien d'améliorations vous avez réalisées au cours de celle-ci. Si l'un des joueurs n'a pas utilisé ses 20 autocollants autorisés, il doit choisir et améliorer d'autres cartes de la pile Commerce jusqu'à atteindre un total de 20 cartes améliorées. Si chacun de vous doit encore effectuer des améliorations, faites-le à tour de rôle. Vous devez toujours appliquer la règle « Utilisez l'amélioration de Vaisseau OU de Base (pas les deux) » pour chaque ligne de chacune de vos planches d'autocollants.

Enfin, ouvrez le paquet Post-Campagne. Mélangez les cartes Commerce qu'il contient dans la pile Commerce existante. Cette nouvelle pile Commerce, plus importante, peut être utilisée pour jouer des parties standard de *Star Realms* ou n'importe lequel des modes de jeu Hors-Campagne présentés ci-après.

Modes Hors-campagne

Star Realms peut se jouer selon différents modes, avec différents nombres de joueurs. Nous recommandons de ne pas jouer à 5 ou 6 joueurs avant d'avoir terminé la campagne et débloqué la grande pile Commerce (c'est-à-dire la pile Commerce à laquelle aura été ajouté le paquet Post-Campagne).

Sauf indication contraire, toutes les règles générales énoncées dans ce livret s'appliquent à chaque mode. En option, le Deck Personnel de l'Empire Galactique (comprenant le Chasseur Impérial et le Contrebandidier) et le Deck Personnel de la Fédération du Commerce (comprenant la Navette de la Fédération et la Police du Système) peuvent être utilisés par :

- chacun des joueurs dans une partie à 2.
- les deux Empereurs (voir mode « L'Empereur »).
- un Boss (voir mode « Raid »).

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 dans le sens horaire : le deuxième joueur commence avec une main de quatre cartes, et tous les autres avec une main de cinq.

À leur tour, les joueurs peuvent attaquer/cibler n'importe quelle combinaison de Bases et d'adversaires. Lorsqu'un joueur est vaincu, toutes ses cartes sont placées dans la Casse. 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 dans le sens horaire : le deuxième joueur commence avec une main de quatre cartes, et tous les autres avec une main de cinq.

À leur tour, les joueurs ne peuvent attaquer/cibler que l'adversaire situé à leur gauche et/ou les Bases appartenant à leur adversaire de gauche ou de droite. Si votre adversaire de gauche est vaincu, le joueur situé à la gauche de ce dernier devient votre voisin direct et peut donc être attaqué/ciblé. Le dernier joueur en vie remporte la partie!

Chasse à l'homme au Premier sang (3 à 6 joueurs)

Les règles sont identiques à celles de la Chasse à l'homme, mais dès qu'un joueur est vaincu, la partie prend immédiatement fin. Le joueur placé à la droite du vaincu l'emporte!



À partir de 3 joueurs, les joueurs sans cadran de score suivent leur Influence grâce aux cartes Score du paquet Decks Personnels. Aligned le chiffre des dizaines à celui des unités : dans cet exemple, le joueur a 49 points.

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 Personnel, sa propre main, sa propre Défausse et sa propre zone « En jeu » (ainsi, par exemple, les cartes de vos coéquipiers ne déclenchent pas vos actions Alliés).

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 (et non chaque joueur individuellement), ce qui veut dire que tous les coéquipiers partagent leurs Phases Principales, de Défausse et de Pioche.

Tous les coéquipiers jouent leur tour simultanément, jouant chacun leurs cartes dans leur zone « En jeu ». Chaque joueur dispose toujours de ses propres Réserves de Combat et de Commerce, et prend ses propres décisions concernant les cartes à jouer et à acquérir, les actions à effectuer et les attaques à mener. Durant leur tour, les joueurs peuvent transférer autant de fois qu'ils le souhaitent tout ou partie de leur Commerce et/ou 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 a un Avant-Poste en jeu, aucun joueur de son équipe ne peut être attaqué, et toutes les Bases appartenant à son équipe qui ne sont pas des Avant-Postes ne peuvent être ni attaquées ni ciblées par les 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 : 2 contre 2)

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

Hydre à trois têtes (6 joueurs : 3 contre 3)


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

L'Empereur (6 joueurs : 3 contre 3)

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 de chaque côté par leurs coéquipiers (les Amiraux) :



Les Amiraux commencent la partie avec 50 points d'Influence chacun, les Empereurs avec 60. Chaque membre de l'équipe qui commence reçoit une main de trois cartes, tandis que ceux de l'autre équipe en reçoivent cinq.

La partie commence par le joueur 1 et se poursuit dans le sens horaire. Autrement dit, chaque membre de l'équipe A joue successivement son tour, puis chaque membre de l'équipe B fait de même. Lors de votre tour, vous pouvez dépenser 1  pour transférer une carte de votre Défausse vers la Défausse de l'un de vos coéquipiers. Vous pouvez le faire autant de fois que vous en avez les moyens, et dans l'ordre de votre choix.

Un Empereur peut attaquer/cibler n'importe quel joueur et n'importe quelle Base. Un Amiral ne peut attaquer/cibler que l'Amiral ennemi situé en face de lui ainsi que les Bases contrôlées par cet Amiral. 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.

Lorsque l'un des Empereurs 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 jouent 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 sa taille de main (cette dernière dépendant du nombre de Soldats d'Élite, voir tableau ci-dessous), tandis que les Soldats d'Élite commencent chacun avec une main de cinq cartes. Les Soldats d'Élite jouent chacun leur tour, individuellement, mais les dégâts infligés aux Bases du Boss sont cumulés jusqu'au tour du Boss : si un Soldat d'Élite lance une attaque contre une Base, les Soldats d'Élite suivants peuvent donc continuer à infliger des dégâts à cette Base afin de tenter de la détruire.

Les Soldats d'Élite

Les Soldats d'Élite commencent la partie avec 50 points d'Influence. Ils peuvent consulter mutuellement leurs mains et ainsi mettre au point une stratégie commune. Bien qu'ils agissent en équipe, chaque Soldat d'Élite dispose de ses propres Réserves de Combat et de Commerce, et prend ses propres décisions concernant les cartes à jouer et à acquérir, les actions à effectuer et les attaques à mener. Lorsqu'un Soldat d'Élite est vaincu, il peut placer une carte dans la Défausse de chacun de ses coéquipiers. Ses autres cartes sont placées dans la Casse. Si tous les Soldats d'Élite sont éliminés, le Boss remporte la partie !

Le Boss

Le score d'Influence de départ du Boss ainsi que sa taille de main dépendent du nombre de Soldats d'Élite en jeu :

Nombre de Soldats d'Élite	Influence du Boss	Taille de main 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 !

Crédits

Wise Wizard Games

Conception et direction artistique : Darwin Kastle

Conception et développement : Rob Dougherty

Développement et production : Derek Funkhouser

Illustration : Antonis Papantoniou, Graphics Manufacture, Isuardi Therianto, Kurt Miller, Linggar Bramanty, Indah Alditha Putri Siregar, Andrés Agostini, David Gaillet, Jean Baptiste Andrier

Conception graphique : Randy Delven, Cody Jones, Kalissa Fitzgerald

Assistant conception graphique : Adam Lachmanski

Mise en page : Michael Schemaille

Testeurs : Randy Delven, Lizzy Funkhouser, Dennis Grayson, Kelsey Gregware, Ethan Hoornbeek, Joel Hoornbeek, Wes Hunter, CJ Moynihan, Debbie Moynihan, Nick et Kelcey Potvin, Paul Salomon, Alec Train

IELLO pour la version française

Chef de projet : Guillaume Dejonghe

Traduction : MeepleRules.fr

Relecture : Maëva Debieu Rosas



Signification des symboles

Symboles de faction / Symboles d'action Allié



Empire Galactique



Fédération du Commerce



Consortium



Royaume



Charognards

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



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



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



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



Retirer : Lorsqu'il est présent dans un cadre de texte, ce symbole indique une action Retirer.

Avant-Poste

Avant-Poste : Une Base illustrée de 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 ni ciblées par un adversaire.



Défense : Les Bases présentent un symbole Défense dans leur coin inférieur droit : gris (🛡️) pour les Bases standard, noir (🛡️) pour les Avant-Postes. 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 parvenir à la détruire est perdu à la fin du tour. Certaines cartes utilisent 🛡️ pour faire référence à la fois aux Bases standard et aux Avant-Postes. Par exemple, « Les Bases ont +1 🛡️ » s'applique à toutes les Bases, y compris les Avant-Postes.



Extension : Les cartes *Star Realms* affichent des symboles d'extension dans leur coin inférieur droit. Si, après la campagne, vous mélangez *Rise of Empire* avec d'autres extensions, vous pourrez facilement en retrouver et trier les cartes grâce à ce symbole.

Découvrez tous les autres jeux

**STAR
REALMS**



StarRealms.com/app



HeroRealms.com/digital



Jouez gratuitement avec les applications Star Realms et Hero Realms !
Affrontez l'IA dans des parties de deckbuilding rythmées ou au cours de campagnes.
Vous pouvez également défier d'autres joueurs avec le Pass & Play !

Disponible sur mobile, tablette ou navigateur !





LE CONSORTIUM

Le Consortium est le plus riche et le plus développé des voisins de l'Empire Galactique.

Malgré son opulence, nombre de ses citoyens sont jaloux des richesses de la Terre et des Mondes Sources de la Fédération du Commerce : ils pourraient facilement être convaincus de se rebeller.

D'autres en revanche ont de solides relations commerciales avec la Fédération et pourraient perdre beaucoup d'influence et de richesses si les liens venaient à être rompus...



LE ROYAUME

Le Royaume est une monarchie militariste située loin de la Terre et des Mondes Sources.

La Reine n'aime pas la Fédération du Commerce et sa fiscalité, mais elle se méfie aussi de l'Empereur : offrira-t-il vraiment l'indépendance qu'il promet, ou espère-t-il simplement remplacer la Fédération pour s'accaparer le Royaume et en devenir le nouveau souverain ?

Dans ce jeu d'échecs politique bien complexe, la Reine réfléchit encore à ses prochains coups.



LES CHAROIGNARDS

Les Charognards ne forment pas un groupe stellaire unifié. Il s'agit davantage d'une vague coalition de ferrailleurs, de commerçants, de contrebandiers, de pirates, de spécialistes en opérations minières non autorisées et d'indigènes de colonies sauvages, s'efforçant de survivre à la frontière de l'espace connu.

La plupart des Charognards sont fiers d'être des marginaux. Mais pour quelques pièces ou un peu d'oxygène, ils pourraient bien rallier l'un des deux camps...
Chaque Charognard a son prix !

Retrouvez la liste des cartes, une FAQ et les mises à jour des règles sur StarRealms.com/rise-of-empire

