FLOTTES DU NÉANT

Cube de Puissance Navale du Néant

Placer un cube du Néant

Placer un cube du Néant sur un secteur du Néant

Placer un cube du Néant sur un secteur du Néant adjacent

Retirer un cube du Néant

Retirer un cube du Néant depuis un secteur adjacent

Limite de Flotte du Néant : 2

Limite de Flotte du Néant : 3

Placer un cube du Néant sur tous les secteurs de faille

JETONS

Jeton Prime

Gagner un jeton Prime

Placer un jeton Prime sur un secteur

Défausser un jeton Prime

Jeton Libération

Gagner un jeton Libération

Placer un jeton Libération sur un secteur

Défausser un jeton Libération

Jeton Commerce

Gagner un jeton Commerce

Défausser un jeton Commerce

Jeton Gloire (n'importe quelle valeur)

Gagner un jeton Gloire (n'importe quelle valeur)

Améliorer un jeton Gloire

Défausser un jeton Gloire (n'importe quelle valeur)

Placer un jeton Gloire de valeur 1 sur un secteur

Tous les jetons Gloire

Marquer (Influence) la valeur totale de Gloire

COMBAT

Envahisseur

Défenseur

Initiative

Dégâts d'Approche

Dégâts de Salve

Absorption d'Approche

Absorption de Salve

Défense réussie

CRISE

Résoudre les plateaux Crise

Placer une Crise militaire de départ

Placer une Crise économique de départ

Défausser une Crise

Défausser une Crise économique ou générale

Défausser une Crise générale

Défausser une Crise militaire ou générale

Consumer une Technologie

Catastrophe

Placez un jeton Catastrophe sur le plateau Crise



Iconographie

GÉNÉRAL


Influence


Fiche Maison


Événement galactique


Consulter


Défausser l'Événement galactique sous la pioche


Entretien


Entretien satisfait


Envahir


Envahir un secteur Corrompu


Escarmouche


Défendre contre une Escarmouche


Gagner


Dépenser


De plus haute valeur


De plus faible valeur


Substituer une ressource (dans un sens)


Substituer une ressource (dans les deux sens)


Maison Déchue


Retourner une carte Maison Déchue pour un emplacement de Technologie supplémentaire


Construire un niveau de Refuge


Échanger une ressource


Élément du tutorial


À ignorer lors de votre première partie


Tutorial : apprenez cette règle avant le Cycle 2

CORRUPTION


Corruption


Placer/Gagner une Corruption


Retirer une Corruption


Déplacer une Corruption


Pur


Ne peut pas être Corrompu


Corruption de secteur


Corruption de fiche Maison


Corruption de piste Civilisation


Corruption d'emplacement de Programme


Placer une Corruption sur une offre de Programmes

PISTES DE CIVILISATION


Piste de *Civilisation*


Piste *Société*


Piste *Économie*


Piste *Gouvernement*


Avancer sur une piste de Civilisation

Avancer sur la piste la moins avancée

Niveau de piste

Piste de Civilisation Pure

CARTES FOCUS

Carte Focus

Focus *Conquête*

Focus *Développement*

Focus *Innovation*

Focus *Politique*

Focus *Production*

Focus *Progrès*

Focus *Prospérité*

Focus *Renfort*

Focus *Tentation*

Focus *Croisade*

Focus *Dispersion*

Focus *Raid*

Focus *Ruse*

Focus *Exaltation*

Focus préféré

Faire une action de Focus

Copier 1 action depuis le Focus préféré

Faire une action supplémentaire différente

Faire 2 actions différentes

Toutes les cartes Focus préféré en main

CARTES TECHNOLOGIE

Technologie de base

Technologie améliorée

Gagner une Technologie

Technologie d'un emplacement de fiche Maison

Emplacement de Technologie améliorée verrouillé

Emplacement de Technologie améliorée déverrouillé

CARTES PROGRAMME

Programme de départ

Autre Programme

Programme *Domination*

Programme *Force*

Programme *Soutien*

Programme *Richesse*

Gagner un Programme

Défausser un Programme

Programme en main

Jouer un Programme de sa main

Programme en jeu (sauf de départ)

Programme de départ en jeu

Programme Pur en jeu (sauf de départ)

Défausser un Programme (sauf de départ)

Évaluer un Programme Pur (sauf de départ)

Évaluer un Programme Pur

SECTEURS

Secteur

Secteur Pur

Secteur Pur (autre que Secteur-Mère)

Secteur du Néant

Secteur avec un type de Flotte

Secteur avec de la Puissance de Flotte

Secteur avec une Guilde

Secteur avec des Guildes différentes

Secteur sans emplacement de Guilde disponible

Secteur avec une Installation

Secteur avec Entretien

Secteur avec la Population exacte indiquée

Secteur avec cette Population, ou plus

Pas dans 4 secteurs / moins de 4 secteurs

Résoudre après une invasion réussie

Reste à vous, même sans Puissance Navale

Ne peut pas être envahi

Dans le même secteur

Interdit aux Flottes du Néant

POPULATION

Population

Valeur de Population

Augmenter la Population

Diminuer la Population

Population Pure

Population du Secteur-Mère

Population d'un secteur (autre que Secteur-Mère)

Marquer (Influence) la valeur totale de Population

GUILDES

Guilde (n'importe quel type)

Guilde de *Banquiers*

Guilde d'*Ingénieurs*

Guilde de *Fermiers*

Guilde de *Mineurs*

Guilde de *Scientifiques*

Guilde de *Fermiers/Mineurs/Ingénieurs*

Guilde Pure

Établir une Guilde

Retirer une Guilde d'un secteur (sauf Secteur-Mère)

Emplacement de Guilde libre

Emplacement Pur de Guilde libre

INSTALLATIONS

Installation

Défense de Secteur

Chantier Naval

Base Stellaire

Construire une Installation

Retirer une Installation d'un secteur (sauf Secteur-Mère)

Installation Pure

Construire une Défense de Secteur dans un secteur du Néant

Construire une Défense de Secteur dans des secteur du Néant adjacents

PRODUCTION

Réserve / n'importe quelle ressource

Nourriture

Énergie

Matériel

Science

Crédits

Nourriture/Matériel/Énergie

De la même réserve

D'une réserve différente

Niveau de Production

Revenu

Produire un type de ressource

Surproduction

Surproduction sans bonus d'Influence

Produire le même type de ressource

Produire des types de ressource différents

FLOTTES

Cube de Puissance Navale déployé

Cube* actif

Cube inactif

Cube de Corvette

Cube de Porte-Vaisseaux

Cube de Destroyer

Cube de Cuirassé

Cube de Sentinelle

Déployer un cube (de la zone active vers un secteur)

Déployer un cube sur le Secteur-Mère

Rappeler un cube (d'un secteur vers la zone active)

Zone active

Zone inactive

Activer un cube (de la zone inactive vers la zone active)

Désactiver un cube (de la zone active vers la zone inactive)

Même type de Flotte

Différents types de Flotte

5 Regrouper (se déplacer d'un secteur à l'autre)

* ***Rappel :*** *pour simplifier la lecture, nous utilisons le mot "cube" pour désigner "un cube de Puissance Navale".*