



APEX

LIVRET DE RÈGLES

Les civilisations balbutiantes qui ne se sont pas encore lancées à l'assaut des étoiles pensent parfois être les seules formes de vie intelligente dans l'Univers. La Galaxie est pourtant remplie d'êtres aux physiologies aussi improbables les uns que les autres, qui construisent des civilisations plus variées encore.

La plupart sont toutefois détruites -lorsqu'elles ne se détruisent pas elles-mêmes- avant d'avoir maîtrisé le voyage à vitesse lumineuse. Les quelques civilisations survivantes sont donc inévitablement les plus redoutables, qu'elles aient pris le dessus par la guerre, le jeu politique, l'hégémonie économique ou grâce à une innovation technologique inédite.

La Galaxie est immense, mais pas assez pour plusieurs empires interstellaires en expansion exponentielle. Tôt ou tard, ils doivent entrer en conflit pour la domination galactique.

Pour avoir une chance dans le conflit galactique, les civilisations les plus évoluées ont toutes appris à utiliser les mystérieux portails disséminés dans la Galaxie. Ces anomalies physiques permettent à des flottes entières de sauter instantanément d'un point à un autre de l'espace.

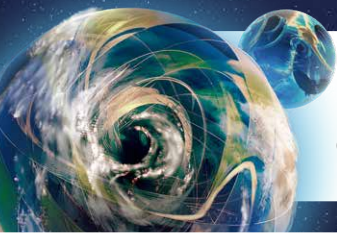
Personne ne sait quelle lointaine civilisation disparue, ni quelle science formidable a pu créer ces portails. Leur utilisation demeure relativement simple, bien qu'elle demande une quantité colossale d'énergie.



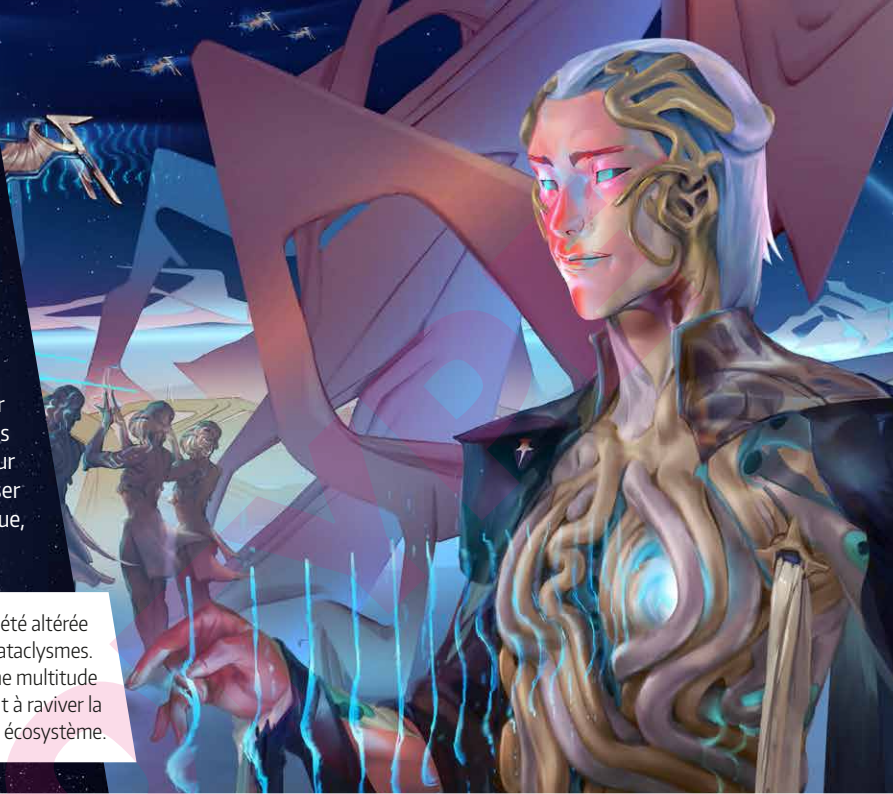
HUMAINS

Après des millénaires d'une histoire mouvementée, destructrice mais aussi extraordinairement créative, les Humains ont finalement construit, sur les ruines de leur passé belliqueux, une société harmonieuse, pacifique et pourtant pleine de diversité.

D'avantage que le pouvoir ou la gloire, c'est maintenant la créativité sous toutes ses formes qui constitue la valeur universelle et fédératrice des Humains. Ces derniers constituent la plus ouverte des grandes civilisations galactiques, promouvant les échanges culturels et artistiques entre espèces. Bien que la diplomatie soit maintenant leur arme de prédilection, leur histoire tumultueuse a légué aux Humains toutes les ressources nécessaires aux conflits de haute intensité. Leur prodigieuse technologie ondulatoire leur permet aussi bien de composer des symphonies cosmiques magistrales ou de naviguer à vitesse lumineuse, que de fabriquer de redoutables instruments de destruction.



La Terre, planète d'origine des Humains, a été altérée mainte fois et menacée par de nombreux cataclysmes. Elle est finalement devenue le berceau d'une multitude d'expérimentations artistiques qui cherchent à raviver la diversité de son écosystème.



DRAGONITES

Les Dragonites sont des êtres vaporeux qui apparaissent chacun sous la forme d'un enchevêtrement complexe de surfaces bidimensionnelles alambiquées. Leur physiologie comme leur psychologie demeurent pourtant incompréhensibles aux autres espèces.

La société Dragonite est organisée en une myriade de castes interdépendantes, aux fonctions très spécifiques mais toujours complémentaires. Chaque individu est créé à dessein dans une caste particulière et n'est autorisé à changer de voie que dans de rares circonstances. Intangibles, les Dragonites interagissent avec leur environnement par le biais d'une technologie avancée produisant des interactions gravitationnelles localisées très précises. Cette technologie donne de surcroît à leurs vaisseaux une vélocité et une maniabilité inégalées, ce qui a permis à cette civilisation mystérieuse, venue des marges de la Galaxie, de jouer rapidement à armes égales avec les principales puissances galactiques.



On ne sait pas si l'astre qui abrite actuellement les Dragonites est celui qui les a vu naître. Le fait est qu'ils ont modifié la chimie de cette géante gazeuse pour en faire un générateur prodigieux, nécessaire à leur technologie gravitationnelle.



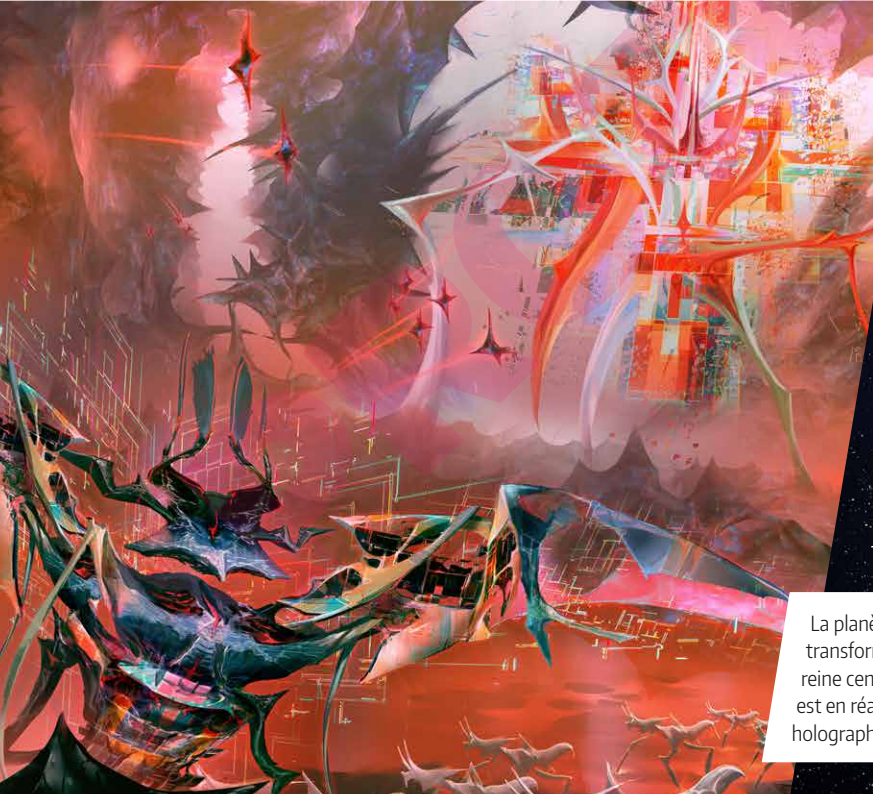


MINERLS



La civilisation Minerl est composée de plusieurs formes de vie minérales. En coévolution synergiques, elles ont toutes développé une structure orthogonale pour forger une multitude de relations symbiotiques. Les Minerls forment ainsi des organisations sociales d'une complexité inouïe, dans lesquelles des règles précises permettent à chaque individu de peser dans les décisions collectives. Grâce à une technologie reproduisant les mêmes principes de symbiose orthogonale, les Minerls ont développé une industrie d'une productivité prodigieuse, dont l'implacable expansion gagne de plus en plus de systèmes dans le cœur galactique. Les mondes ainsi conquis sont irrémédiablement transformés pour contribuer à l'économie Minerl, mais les espèces qui les habitent se voient toujours offrir une place dans leur civilisation. Invariablement, les structures construites par les Minerls adoptent des formes cubiques, un motif qu'ils souhaitent propager dans toute la Galaxie.

La planète d'origine des Minerls a été entièrement recomposée pour servir leurs besoins industriels colossaux. Pourtant, chaque forme de vie qui l'habitait jadis a été préservée et s'est vu attribuer un rôle dans cette gigantesque usine planétaire.



SHERAIS



Les Sherais sont une espèce insectoïde formant un unique superorganisme. Après avoir parasité entièrement leur planète mère, ils ont jeté leur dévolu sur le reste de la Galaxie. Au cours de leur évolution fulgurante, les Sherais ont développé une technologie organique, grossière et brutale, qui rivalise néanmoins avec celles des autres prétendants à la conquête galactique.

Chaque Sherai est un soldat ultime en totale coopération avec les autres, prêt à tous les sacrifices pour le bien de la ruche. Il peut générer des hologrammes hypnotiques, pour communiquer avec ses semblables comme pour manipuler occasionnellement d'autres formes de vie. Ensemble, les Sherais forment un réseau qui permet à leur reine de centraliser toutes les informations à disposition de la ruche et de coordonner les actions de chacun de ses membres, pour atteindre une précision tactique inégalée dans la Galaxie.

La planète Sherai a été complètement absorbée et transformée par la ruche. Bien que cet astre abrite une reine centralisatrice, la conscience collective des Sherais est en réalité préservée dans l'ensemble de leur réseau holographique.



NAGARITAKAS

Les Nagaritakas ont développé une des premières civilisations interstellaires de la Galaxie. Au cours de leur longue histoire, ils ont entièrement modifié leur physiologie comme leur environnement, dans une perpétuelle quête de perfection et d'élégance. On retrouve cette obsession dans leur technologie épurée, aérienne, mais toujours redoutablement efficace.

Les Nagaritakas n'ont que mépris pour le reste de la Galaxie et ses grossiers habitants. Toutefois, la menace posée par les jeunes civilisations qui se querellent pour la domination galactique les a finalement forcés à sortir de leur isolationnisme. Bien que les Nagaritakas n'aient pas connu de guerre depuis plusieurs millions d'années, ils sont dépositaires d'une tradition guerrière presque aussi vieille que la Galaxie. Armés d'une patience sans rival, ce peuple vénérable aborde le nouveau conflit galactique avec un perfectionnisme mortel.



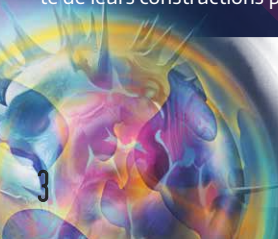
La planète mère Nagaritaka ressemble à un magnifique jardin plein d'élégance. Rien n'est laissé au hasard dans sa composition : chaque mer, chaque continent et même chaque forme de vie est le fruit d'un travail d'orfèvre minutieux et millénaire.



CIREADES

Les Cireades sont de petits organismes aquatiques dont les capacités cognitives individuelles demeurent très sommaires. Ils sont toutefois en mesure de communiquer par bioélectricité, à la manière d'un réseau de neurones, afin de manifester collectivement des capacités intellectuelles et computationnelles impressionnantes. Les Cireades ont ainsi construit un empire expansionniste extrêmement peuplé, dont chaque décision stratégique est calculée avec une extrême précision par la réunion de milliards d'individus. Bien que beaucoup considèrent la civilisation Cireade comme primitive, son système économique est certainement le plus finement optimisé qui soit à l'échelle galactique.

Les Cireades ayant peu d'individualité, leur technologie manque souvent de créativité et d'élégance. Ils compensent toutefois sans peine la simplicité de leurs constructions par leur nombre et leur taille colossale.



La planète Cireade est entièrement recouverte d'un grand océan. Des cités, immenses centres de calcul parcourues de courants bioélectriques, en occupent les fonds marins, tandis que des spires vertigineuses apparaissent à la surface des eaux.

ELEMENTS

4

6 CIVILISATIONS

Pour chaque civilisation :

1 plateau civilisation

1 secteurs d'origine

20 pions vaisseau

3 pions colonie

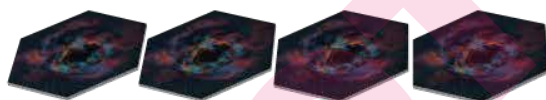
4 pions évolution



30 cartes de stratégie



24 secteurs neutres



42 jetons points de victoire



Vaisseaux

Les **vaisseaux** constituent le gros des forces de chaque civilisation. Ils peuvent se déplacer et peuvent être détruits par une **bataille**, une **conversion** ou une **embuscade**.



Colonies

Les **colonies** sont les bases d'où une civilisation peut produire de nouveaux **vaisseaux**. Elles ne déplacent jamais et ne peuvent être détruite que lors d'une **bataille**.



Colonie d'origine

Chaque civilisation possède toujours une **colonie** sur son **secteur d'origine**. Cette **colonie** n'est pas matérialisée par un pion mais elle compte en tous points comme un **pion colonie**, à ceci près qu'elle **ne peut jamais être détruite**.



CARTES DE STRATÉGIE

C - Stratégie : Colonisation

Pour placer un pion **colonie** sur un **secteur**.

B - Stratégie : Évolution

Pour augmenter l'**évolution** indiquée.

Indice de la carte

D - Stratégie : Expansion

Pour effectuer les **actions** indiquées.

A - Stratégie : Guerre

Pour déclencher des **batailles**.



À 2 ou 3 joueurs,
les cartes de stratégie sur
lesquelles un cercle apparaît en
haut à droite doivent être
retirées du paquet pour toute
la durée de la partie.

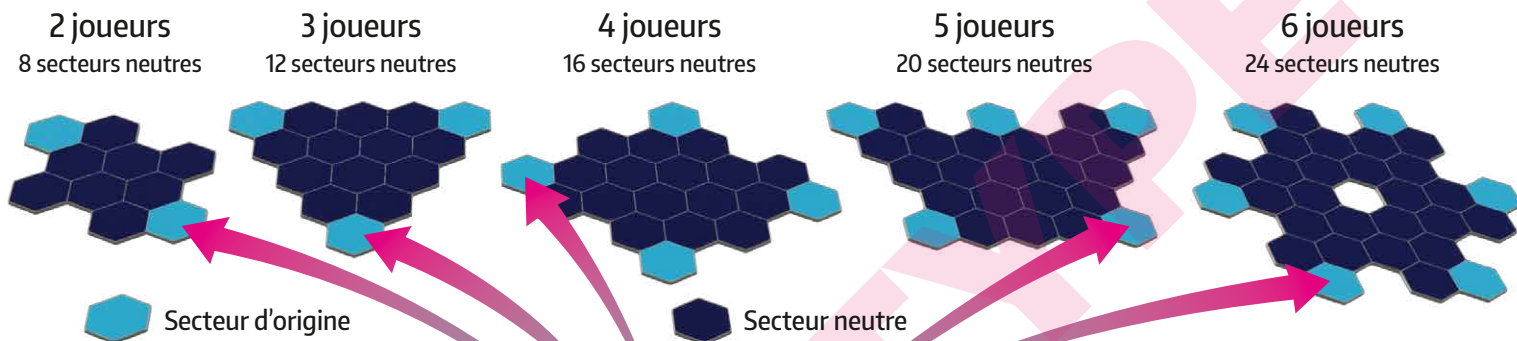


À 4, 5 ou 6 joueurs,
ces cartes doivent être
ajoutées au paquet si elles n'y
étaient plus.

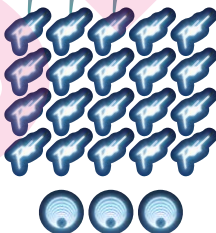
MISE EN PLACE

GALAXIE

Pour composer la **Galaxie**, tirez aléatoirement **4 secteurs neutres par joueur** puis installez les face visible, conformément au schéma correspondant au nombre de joueurs :



CIVILISATIONS



Dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le plus jeune, chaque joueur choisit une **civilisation**.

Chaque joueur prend alors le **plateau** correspondant à sa civilisation et place son **secteur d'origine** sur un des emplacements prévus à cet effet encore libres. Puis il récupère tous les pions correspondants à sa civilisation.

Il place sur son **secteur d'origine** le nombre de **pions vaisseaux** indiqués par son plateau.

Enfin, il place ses **4 pions évolution** sur les **échelles d'évolution** de son plateau civilisation, au niveau **0**, à moins qu'un autre niveau soit entouré, auquel cas il place le **pion évolution** en question à ce niveau.

Chaque **échelle d'évolution** représente le progrès technologique d'une civilisation dans un domaine donné. Cette indice est amené à augmenter en cours de partie, jusqu'à un maximum de 5.

ÉVOLUTIONS



Production

Bonus pour produire plus de **vaisseaux** lors de la stratégie **expansion**.



Mouvement

Bonus pour déplacer davantage ses **vaisseaux** lors de la stratégie **expansion**.



Influence

Bonus pour contrôler des **secteurs**, et donc aussi pour les actions de **conversion**.



Armement

Bonus lors de la stratégie **guerre**, et uniquement lors de cette stratégie.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

6

CONDITIONS DE VICTOIRE

Une partie est composée de **3 âges**.

Une fois les **3 âges** résolus, on compte les **points de victoire (PV)** accumulés par chaque joueur. Le joueur avec le plus de **PV** l'emporte. (En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de **pions** sur des **secteurs** l'emporte.)

Un joueur gagne des **PV** grâce aux **secteurs** qu'ils contrôlent à la fin de chaque **âge**, et lorsqu'ils remportent des **batailles**.

Les **PV** sont représentés par des jetons de différentes valeurs.

DÉROULEMENT D'UN ÂGE

Au début de chaque **âge**, les **cartes de stratégie** défaussées sont mélangées. On distribue ensuite **6 cartes** à chaque joueur, face cachée (lors d'une partie à **6** on ne distribue que **5 cartes** par joueur). Les cartes restantes sont défaussées, face visible.

On résout alors **5 tours de jeu**. Les cartes inutilisées sont défaussées à la fin des 5 tours.

À la fin de chaque **âge**, on compte les **points de victoire (PV)**. Chaque joueur gagne **1 PV** par **secteur** qu'il contrôle.

CONTRÔLE D'UN SECTEUR

Un joueur contrôle un **secteur** si au moins un de ses **pions** s'y trouve, qu'il s'agisse d'un **vaisseau** ou d'une **colonie** (y compris la **colonie** sur son **secteur d'origine**).

Un seul joueur peut contrôler un **secteur** donné au même moment. Si plusieurs joueurs possèdent au moins un **pion** sur un même **secteur**, ils comptent chacun combien de **pions** ils possèdent sur le **secteur** et ajoutent leur niveau d'**influence**. Le joueur avec le score le plus élevé contrôle le **secteur**. Si plusieurs joueurs ont le score le plus élevé, personne ne contrôle le **secteur**.



EXEMPLE



Humains : $3 + 1 + 1 = 5$
Minerls : $0 + 3 = 3$
Sherais : $1 + 3 = 4$

Les **Humains**, les **Minerls** et les **Sherais** sont tous présents sur ce **secteur**. Pour déterminer qui le contrôle, on compte les **pions** et l'**influence** de chaque civilisation.

Les **Humains** ont **1 vaisseau**, **1 colonie**, et une **influence** de **3**, pour un total de **5**. Les **Minerls** ont **3 vaisseaux**, aucune **colonie** et une **influence** de **0**, pour un total de **3**.

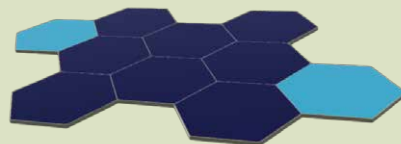
Les **Sherais** ont **3 vaisseaux**, aucune **colonie** et une **influence** de **1**, pour un total de **4**. Ce sont donc les **Humains** qui contrôlent ce **secteur**.

MODE DUEL

Lors d'une partie à **2 joueurs**, chaque joueur se voit distribuer **10 cartes** au lieu de **6** au début de chaque âge.

À chaque tour, au moment de choisir une carte à jouer, **chaque joueur doit également choisir une autre carte de sa main à défausser**. Les cartes ainsi défaussées sont révélées juste après les cartes jouées.

À la fin de chaque tour, les joueurs font passer leurs cartes à l'autre joueur normalement.

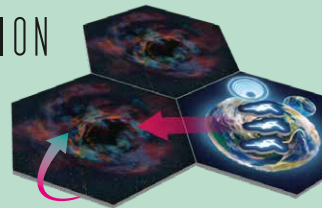


MODE EXPLORATION

Dans ce mode, la Galaxie est encore un territoire inconnu à explorer.

Lors de la mise en place, les secteurs neutres sont placés face cachée.

Dès qu'un **pion** est déplacé pour la première fois sur un **secteur** qui est encore **face cachée**, on retourne automatiquement ce dernier **face visible**. Il reste ainsi face visible jusqu'à la fin de la partie.



Les tirages de cartes ne déterminent pas votre stratégie, pas plus que le bonus d'évolution accordé par votre civilisation. Ce sont avant tout vos choix en cours de partie qui décident du style de jeu de votre civilisation.

CHOIX DES STRATÉGIES

Au début de chaque tour, tous en même temps et secrètement, les joueurs choisissent chacun une **carte** de leur main et la posent devant eux, **face cachée**, en pointant vers le centre de la table le côté correspondant à la **stratégie** qu'ils veulent jouer.

Les joueurs révèlent ensuite leurs cartes **simultanément**. Ils ne peuvent pas changer de stratégie à ce moment-là et doivent bien garder le même côté de leur carte pointé vers le centre de la table en la retournant.

RÉSOLUTION DES STRATÉGIES

Les joueurs jouent ensuite en fonction de leurs stratégies respectives. Les stratégies sont résolues dans l'ordre suivant :

Guerre → **Évolution** → **Colonisation** → **Expansion**.

Si plusieurs joueurs ont choisi la même stratégie, ils jouent dans l'**ordre croissant des indices** de leurs cartes. Puis c'est aux joueurs qui ont choisi la stratégie suivante, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu l'opportunité de jouer.

FIN DU TOUR

À la fin de chaque tour, les **cartes de stratégie** utilisées sont défaussées. Puis chaque joueur passe ses cartes restantes à son voisin, de **gauche** lors des **premier et troisième âges**, de **droite** lors du **deuxième âge**.

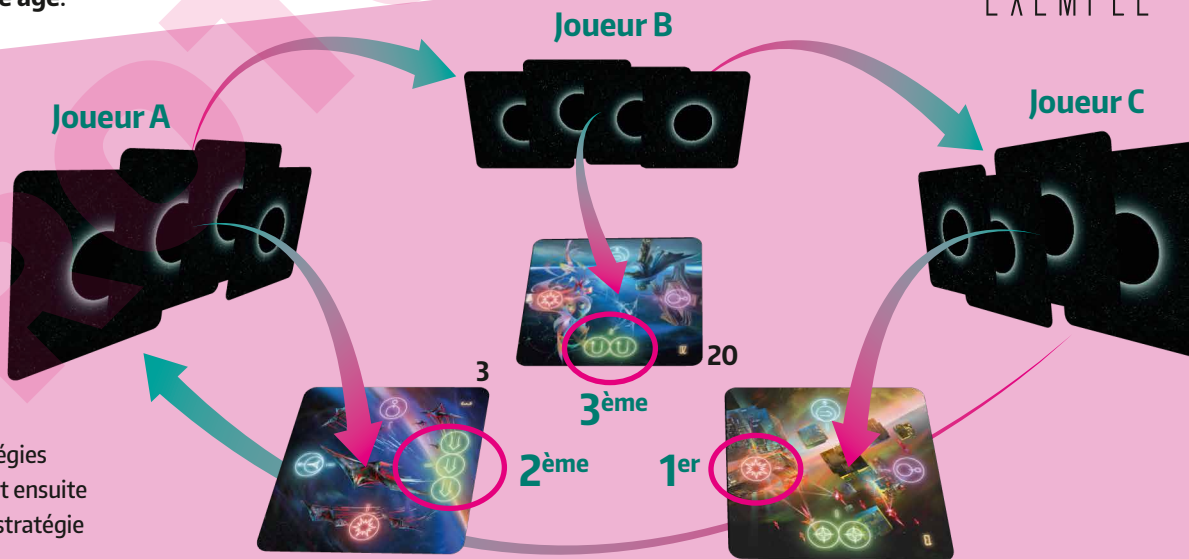
C'est le **troisième tour** du **troisième âge**. Les **3 joueurs** choisissent tous en même temps une carte parmi les **4** dans leur main, ainsi qu'une stratégie parmi les **4** côtés de la carte. Puis ils révèlent leur carte simultanément.

Le **joueur C** commence à jouer car c'est le seul à avoir choisi la stratégie **guerre**. Personne n'a choisi les stratégies **évolution** et **colonisation**, donc c'est ensuite aux **joueurs A et B**, qui ont choisi la stratégie **expansion**.

Pour savoir lequel des deux joue en premier, on regarde les **indices de leurs cartes**. Avec un indice de **3** pour le **joueur A** et de **20** pour le **joueur B**, c'est au **joueur A** de commencer. L'ordre est donc : **C, A, B**.

Une fois que tous les joueurs ont joué, ils passent leurs **3 cartes** restantes à leur voisin de gauche, puisqu'il s'agit du troisième âge.

EXEMPLE





GUERRE



DÉCLENCHER DES BATAILLES

Un joueur qui a choisi cette stratégie peut déclencher une **bataille** sur chaque **secteur** sur lequel se trouvent au moins un de ses **pions** et au moins un **pion adverse**.

Il peut déclencher plusieurs **batailles** sur plusieurs **secteurs** lors d'un même tour. On résout les **batailles** sur chaque **secteur** séparément, l'une après l'autre, dans l'ordre choisi par le joueur qui a déclaré la **guerre**. Un joueur n'est jamais obligé de déclencher une **bataille**.

RÉSOLUTION D'UNE BATAILLE

Pour résoudre une **bataille**, chaque joueur présent compte ses **pions** sur le **secteur** disputé et ajoute sa valeur d'**armement**.

Le joueur avec le score le plus élevé l'emporte et **détruit** tous les **vaisseaux** et **colonies** des autres joueurs. Il **conserve autant de pions que la différence entre son score et le score le plus élevé parmi les joueurs qu'il affronte**. Ses autres **pions** sont **détruits**, en commençant par ses **vaisseaux**.

En cas d'égalité pour déterminer le gagnant, personne ne remporte la **bataille** et tous les pions présents sur le **secteur** sont **détruits**.

Un joueur gagne **1 PV** pour chaque **secteur** où il remporte une **bataille**.

La **colonie** se trouvant initialement sur le **secteur d'origine** d'une civilisation ne peut pas être détruite. Mais cela n'empêche pas un adversaire de remporter une **bataille** sur ce **secteur** et de gagner le **PV** correspondant.

EXEMPLE

Les **Humains** ont choisi la stratégie **guerre**. Ils déclenchent une **bataille** sur un **secteur** où ils possèdent des **pions** et où se trouvent aussi des **pions Minerls** et **Sherais**. On procède alors au calcul du score de chaque civilisation :

Les **Humains** disposent de **6 vaisseaux** sur ce **secteur** et leur **armement** est de **3**, pour un total de **9**.

Les **Minerls** disposent de **6 vaisseaux** et d'une **colonie**, et leur **armement** est de **0**, pour un total de **7**.

Les **Sherais** disposent de **2 vaisseaux**, et leur **armement** est de **4**, pour un total de **6**.

Les **Humains** l'emportent donc. Tous les **pions Minerls** et **Sherais** sont **détruits**.

Les **Humains** conservent alors autant de **pions** que la différence entre leur score de **9** et celui le plus élevé parmi leurs adversaires, c'est-à-dire **7**. Ils conservent donc **2 vaisseaux**.

Les **Humains** gagnent en outre **1 PV**.



Humains : $3 + 6 = 9$
Minerls : $0 + 6 + 1 = 7$
Sherais : $4 + 2 = 6$



Ne faites pas la guerre à la légère, elle peut être très meurtrière pour vos forces. Bien qu'il soit tout à fait possible de gagner sans faire la guerre, en remportant plusieurs batailles à la fois, la guerre peut vous donner l'avantage.

EVOLUTION

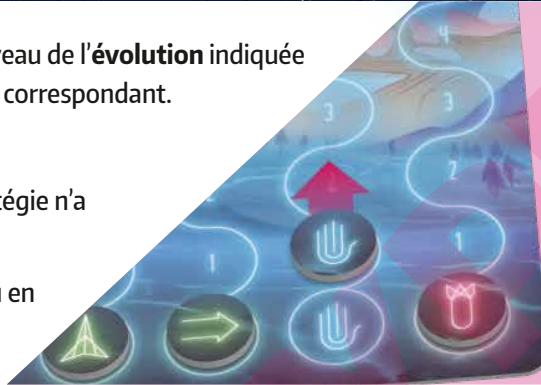
Durant la partie, laissez cette double page ouverte pour servir d'aide de jeu.

Un joueur qui a choisi cette stratégie augmente de **1** le niveau de l'**évolution** indiquée par sa **carte de stratégie**, en déplaçant le **pion évolution** correspondant.

Le niveau d'une **évolution** ne peut pas dépasser **5**.

Si l'**évolution** indiquée sur sa carte est déjà à **5**, cette stratégie n'a aucun effet.

Une civilisation peut toutefois dépasser **5** en **influence** ou en **armement** grâce à une **colonie** ou un autre **bonus**.



EXEMPLE

Avec cette carte, la stratégie **évolution** permet à un joueur d'augmenter son **influence** de **1**.



COLONISATION

Un joueur qui a choisi cette stratégie peut placer un de ses **pions colonie** sur un **secteur** qui remplit ces deux conditions : **il contrôle ce secteur et aucune colonie ne se trouve déjà sur ce secteur**.

Un joueur ne peut avoir plus de **4 colonies** au même moment, en comptant celle se trouvant sur son **secteur d'origine**. Si tous ses **pions colonies** sont déjà placés sur des **secteurs**, cette stratégie n'a aucun effet.

Un joueur gagne un bonus pour chaque **secteur** sur lequel il a placé une **colonie**, à l'exception de son **secteur d'origine**, qui ne rapporte aucun **bonus**. Il perd immédiatement le **bonus** d'une **colonie** dès l'instant où celle-ci est détruite. Certains **bonus** accordent des **actions supplémentaires** lors de la stratégie **expansion**. D'autres accordent des **bonus passif** en **influence**, en **armement** ou en **PV**.

Note : Un joueur **ne doit pas** déplacer ses **pions évolution** pour représenter les **bonus** de ses **colonies**.

EXEMPLE

En plaçant une **colonie** sur ce **secteur**, les **Humains** pourront faire une action **embuscade** en plus de toutes leurs actions lorsqu'ils choisiront la stratégie **expansion** à l'avenir.



+1 action portail
lors de la stratégie **expansion**



+1 action mouvement
lors de la stratégie **expansion**



+1 action production
lors de la stratégie **expansion**



+1 action embuscade
lors de la stratégie **expansion**



+1 action conversion
lors de la stratégie **expansion**



+1 point de victoire
à la fin de chaque âge



Influence +1



Armement +1

BONUS

EXPANSION

10

Un joueur qui a choisi cette stratégie peut effectuer toutes les actions indiquées sur sa **carte de stratégie**, plus toutes celles correspondantes à ses niveaux d'**évolution**, ainsi que celles éventuellement accordées par les **secteurs** où il a établi une **colonie**.

Note : Les **actions supplémentaires** accordées par les **évolutions** et les **colonies** d'un joueur sont uniquement effectuées lorsqu'il choisit la stratégie **expansion**, **PAS** lorsqu'il effectue d'autres stratégies.

Un joueur peut effectuer les actions auxquelles il a droit dans l'ordre de son choix et il n'est pas obligé de toutes les effectuer.

Chaque déplacement permis par les actions **mouvement** et **portail** permet de déplacer n'importe quel nombre de ses **vaisseaux** situés sur un même **secteur**, mais pas de **colonie**. Tous les **vaisseaux** déplacés par une même action doivent être déplacés vers le même **secteur**. Un même **vaisseau** peut être déplacé plusieurs fois lors d'un même tour.

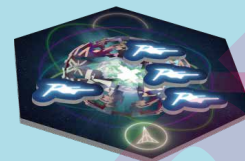
Les actions permettant de détruire des **vaisseaux** ne peuvent jamais détruire de **colonie**. Le seul moyen de détruire une **colonie** est de remporter une **bataille** sur le même secteur.

Si un joueur a déjà placé tous ses **pions vaisseaux** sur des **secteurs**, les actions **production** et **conversion** n'ont aucun effet.

Portail



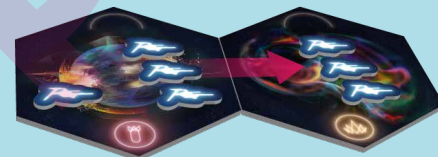
Déplacez n'importe quel nombre de vos **vaisseaux** se trouvant sur un seul **secteur** vers n'importe quel autre **secteur** en jeu.



Mouvement



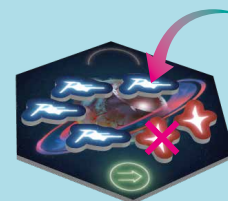
Déplacez n'importe quel nombre de vos **vaisseaux** se trouvant sur un seul **secteur** vers un **secteur** directement **adjacent**.



Conversion



Détruisez un **vaisseau adverse** situé sur un **secteur que vous contrôlez**. Pour chaque **vaisseau adverse** ainsi détruit, placez un nouveau **vaisseau** de votre civilisation sur ce **secteur**.



Embuscade



Détruisez un **vaisseau adverse** situé sur un **secteur** sur lequel se trouve au moins un de vos **pions**.



Production



Placez un nouveau **vaisseau** de votre civilisation sur un **secteur** où se trouve une de vos **colonies**.



EXEMPLE

Avec la stratégie **expansion**, les **Humains** peuvent effectuer l'action **portail** qui se trouve sur leur **carte de stratégie** ; 1 action **production** et 2 actions **mouvement** octroyées par leurs **évolutions** ; et 1 action **production** et 1 action **embuscade** pour leur **2 colonies** sur des **secteurs neutres**. Toutes ces actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre.



Un jeu de
Julien VAUCANSON

Illustré par
Veronique MEIGNAUD

© 2023 Borderline Editions

www.borderlineeditions.com

support@borderlineeditions.com

BORDERLINE
EDITIONS