

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



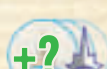
Défausser un jeton Gloire
(n'importe quelle valeur)



Placer un jeton Gloire de valeur 1 sur un secteur



Tous les jetons Gloire



Marquer (Influence) la valeur totale de Gloire

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



Consommer une Technologie



Catastrophe



Placer un jeton Catastrophe sur le plateau Crise

COMBAT



Envahisseur



Défenseur



Initiative



Dégâts d'Approche



Dégâts de Salve



Absorption d'Approche



Absorption de Salve








Défense réussie



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
-  +2 Gagner
-  -2 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 Gilde

- Secteur avec des Guildes différentes
- Secteur sans emplacement de Gilde 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

-  Gilde (n'importe quel type)
-  Gilde de *Banquiers*
-  Gilde d'*Ingénieurs*
-  Gilde de *Fermiers*
-  Gilde de *Mineurs*
-  Gilde de *Scientifiques*
-  Gilde de *Fermiers/Mineurs/Ingénieurs*
-  Gilde Pure
-  Établir une Gilde
-  Retirer une Gilde d'un secteur (sauf Secteur-Mère)
-  Emplacement de Gilde libre
-  Emplacement Pur de Gilde 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
-  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".