

Déroulement d'une partie

Le jeu est divisé en tours de jeu. A la fin d'un tour, si un joueur a accompli ses 2 objectifs, la partie est terminée. Sinon, vous commencez un nouveau tour de jeu.

Chaque tour de jeu est lui-même une succession de phases. Ces phases sont regroupées en 2 groupes. Dans un premier temps les joueurs reçoivent des cartes, de l'énergie et de nouveaux systèmes solaires sont créés. Puis les joueurs étendent leur empire en utilisant les cartes et l'énergie qu'ils viennent de recevoir.

Au début de la partie un joueur est désigné Meneur. Il garde devant lui une des cartes d'Aide. Il distribue les cartes et commence à jouer à chaque phase. A la fin du tour, il donne la carte d'Aide à son voisin de gauche qui devient le Meneur pour le tour suivant.

Description d'un tour de jeu

Pour jouer il suffit de suivre le déroulement des phases décrites ci-dessous. Cette succession est répétée sur les cartes d'Aide. Le Meneur s'assure que l'ordre du tour est respecté.

1) PHASES TECHNIQUES

Production d'énergie

Chaque joueur reçoit autant d'unités d'énergie qu'il a d'usine. Prendre en compte les différents bonus ou malus attribués par les cartes Événement qui ont été jouées (ex. cartes "Production Spéciale" ou "En grève").

Phase des cartes

Chaque joueur reçoit des nouvelles cartes. Il peut choisir entre les cartes Système Solaire ou les cartes Événement, ou un mélange des deux.

Chacun reçoit autant de cartes qu'il occupe de Monde avec de la Population. Ne pas prendre en compte les Mondes occupés avec seulement des usines ou les Soleils avec des pions en orbite.

A aucun moment un joueur ne peut avoir plus de 8 cartes en main (total des cartes Événement + Système Solaire). Si un joueur atteint 8 cartes il ne peut plus en recevoir d'autres, quand bien même le nombre de Monde qu'il occupe le lui permettrait.

Nouveaux systèmes

Pendant cette phase vous allez créer les nouveaux systèmes solaires en utilisant les cartes Soleil et Monde que vous avez reçu. Vous placerez ces nouveaux systèmes autour du système de départ en suivant ces 2 étapes :

-d'abord, tous les joueurs ayant des Soleils en main peuvent les poser autour du système de départ, là où la place le permet.

- Puis tous les joueurs ayant des Mondes peuvent les associer aux Soleils qui viennent d'être joués.

Remarques :

- Il n'y a pas de limitation au nombre de Mondes pouvant graviter autour d'un Soleil.

- Si personne n'associe de Monde à un Soleil le tour où il est joué, il restera isolé. Il est impossible d'associer un Monde à un Soleil qui a été joué dans un tour précédent.

- Placer un Soleil ou un Monde n'est pas obligatoire. Un joueur peut passer son tour même s'il a encore des cartes Système Solaire en main.

Phase d'échanges

Pendant cette phase toutes les transactions ou négociations sont autorisées à partir du moment où les protagonistes sont d'accord sur les conditions d'échange.

La principale utilité de cette phase est de vous permettre d'acquérir de bonnes combinaisons de cartes Événement. En effet, vous utiliserez ces cartes ces cartes pour créer de nouveaux pions Population, et certaines combinaisons permettent de créer plus de pions que d'autres. Vous découvrirez ces combinaisons plus loin dans la règle.

Le support des talons peut vous aider à échanger vos cartes sans devoir les montrer à vos adversaires. Chaque type de combinaison y est définie par une lettre de A à E. Ainsi, pour être certain que tous les joueurs comprennent vos besoins, vous pouvez annoncer par exemple "je voudrais échanger une carte A ou D contre une carte C".

Vous devriez limiter la durée de cette phase à 2 ou 3 minutes.