



# VII Legio

## Nébuleuse Rouge

**Un jeu pour 2-4 personnes, 20mn par personne, à partir de 10 ans**

### Aperçu du jeu

L'Impérium galactique a décidé d'engager une nouvelle campagne d'expansion vers la **Nébuleuse Rouge**. Comme toujours, la première à partir est la VIIème Légion, car sa mission est d'en cartographier l'espace profond et de nouer des premiers contacts utiles avec les Extrasolaires rencontrés.

Vous êtes celles et ceux chargés de cette opération, vous êtes les Unités Commandantes (**U.C.**) de la VIIème Légion et vous explorerez sur un vaisseau de classe Frombola. Votre aventure vous amènera à rencontrer de nouvelles civilisations et des créatures extrasolaires incroyables. Peut-être même parviendrez-vous à percer les secrets du mystérieux Secteur X...

Une partie se joue en tours successifs de chacune des U.C. Vous pourrez Explorer l'espace, prendre Contact ou simplement Observer en vous posant sur des planètes habitées. Il vous faudra négocier, nouer des relations diplomatiques, faire de la recherche scientifique...

Après chaque Contact réussi vous gagnerez des Points de Victoire (**PV**) dépendant du seuil de réussite atteint.

12 PV (ou plus) accumulés ouvriront la voie à votre promotion. Au retour du vaisseau à la base stellaire, vous prendrez le commandement d'un vaisseau de classe Spatha, mieux équipé et plus puissant.

Une fois entièrement cartographiée ou quand une U.C. atteindra 30 PV, ce sera le dernier tour de jeu à la fin duquel les PV gagnés désigneront l'U.C. victorieuse.

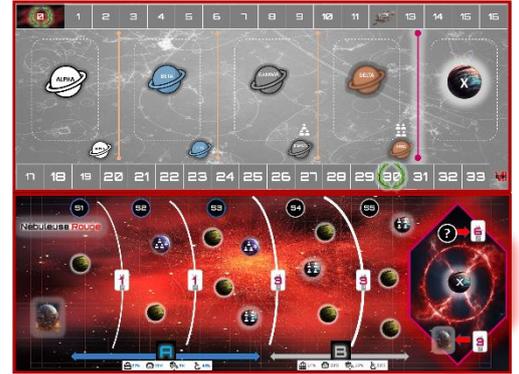


# Composants du jeu

## Les Plateaux

Le Plateau Central contient :

- La Nébuleuse Rouge découpée en 5 secteurs S1 à S5 et le Secteur X.
- 5 emplacements pour recevoir les cartes des Extrasolaires rencontrés – alpha, beta, gamma, delta et X.
- La piste de score allant de 0 à 33.



Le Plateau des Combats contient :

- Les conditions de victoire en combat et les dommages infligés aux vaisseaux des U.C.

Diff	-3	-2	-1	0+
Dégâts	3	2	1	0
Trophée (si laser installé)	X	Ok	Ok	Ok

Dégât	1-2	3-4	5-6	7-8	9-0
Icons	[Ship]	[Ship]	[Ship]	[Ship]	[Ship]

## Les cartes

- 53 cartes Exploration 
- 50 cartes Extrasolaires réparties en 3 piles : A (24), B (21), X (5).



## Les pions

- 1 jeton « Secteur X Fermé » 
- 4 pions score - 1 par couleur 
- 4 pions vaisseaux – 1 par couleur 
- 52 pions compteurs, 13 par couleur 
- 4 pions planète active - Alpha, Beta, Gamma et Delta 
- 18 pions Experts :
  -  Alliance x6
  -  Commerce x6
  -  Capture x6
- 15 pions « 1PV » 
- 4 pions Nanoprobes et 4 pions Holodeck :



Recto



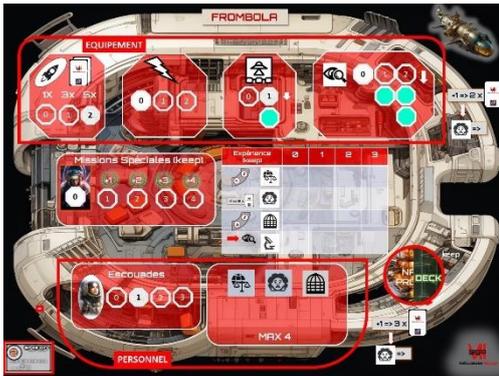
Verso



## 4 Plateaux Vaisseaux double face : une face Frombola, une face Spatha

Le plateau Vaisseau indique :

- Les équipements et personnels embarqués
- Sa dotation minimum (chiffres grisés) en personnel et équipement.
- Un compteur indiquant le nombre de missions spéciales (jusqu'à 4) accomplies pour le compte de l'Impérium
- Les emplacements pour les exo-technologies que sont l'Holodeck et les Nanoprobes. Frombola ne peut embarquer qu'une seule de ces 2 technologies, le Spatha les deux.



Face Frombola



Face Spatha

- L'utilisation des **Scanners** de surface suit le même principe que celui des **Détecteurs** de risques spatiaux, à savoir déplacer leur compteur vers le bas à chaque utilisation durant le tour. Le compteur est replacé en haut de sa colonne en début de tour.



Sur cet exemple, Rouge a utilisé 1 **Détecteur** de risque spatial ce tour sur les 2 disponibles au début de son tour, 1 autre reste disponible pour ce tour. De plus, Rouge n'a pas encore utilisé son **Scanner** de surface à ce tour.

## Les dés

1 dé à 10 faces pour résoudre certains événements et infliger des dommages aux vaisseaux.



## Mise en place

Déployez le plateau central, le plateau des Combats et désignez l'U.C. qui sera la première à jouer. **1**

Les pions « planète active » Alpha et Beta sont placés sur les emplacements prévus pour les exoplanètes. A 3 U.C., ajoutez Gamma et pour une partie à 4 U.C., ajoutez également Delta. **2**

Les jetons Experts sont placés à côté du plateau central. **3**

Le deck Exploration est mélangé et placé en une pile face cachée à côté du plateau central. **4**

Prenez les cartes Extrasolaires :

- Formez une pile face cachée de 10 cartes « A », une autre de 10 Cartes « B » soigneusement mélangées. Mélangez face cachée les 5 cartes « X ». Les autres ne seront pas utilisées dans cette partie et sont remises dans la boîte. **5**

Placez 1 pion **1PV** sur chaque planète visitable de la partie, en fonction du nombre d'U.C. (Cf. La Nébuleuse Rouge) **7**

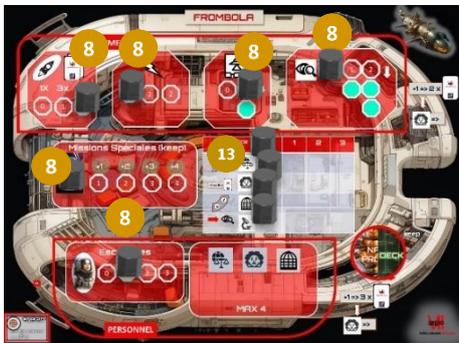


Le jeton « Secteur X Fermé » est placé sur la zone du Secteur « X » **12**

## Equiper son vaisseau

### Equipement initial

Chaque Unité Commandante (U.C.) prend à sa couleur :



- Son plateau vaisseau, **face Frombola visible**, où l'on distingue la zone des **Équipements** et celle des **Personnels**.
- Un compteur est placé sur chaque symbole grisé : 2 *Propulseurs*, 1 *Scanner*, 1 *Escouade*, 0 *Laser*, 0 *Missions spéciales* et 0 *Détecteur de risque*.
- Son jeton score, qui est placé sur la case 0 de la piste « Points Victoire » (PV)
- Son pion vaisseau, posé près de la base stellaire

8

9

10

Un compteur est placé en position 0 sur chaque ligne du tableau d'expérience. 13

Un pion Holodeck et un pion Nanoprobes sont placés à côté du plateau vaisseau. 11

### Les Personnels



- Les *Escouades* de légionnaires de la VIIème Légion. Vous les chargerez de prendre Contact ou d'Observer les Extrasolaires. Sans elles, certaines missions sont impossibles. Elles seront vos yeux et votre voix.



- Les *Experts* qui ont leur domaine d'expertise propre : négoce, alliance ou capture. Un vaisseau Frombola ne peut en embarquer qu'un maximum de 4, toutes spécialités confondues. Chaque *Expert* embarqué est matérialisé par un pion *Expert* de la spécialité choisie. Il n'y a pas d'expert en Recherche 

### Les Équipements :



- Les *Propulseurs* qui fixent le nombre de cartes Exploration reçues par l'U.C. à chaque tour, indiqué sur le plateau suivant le nombre de propulseurs installés.



- Les *Lasers*, qui servent à attaquer ou se défendre de tout vaisseau hostile et qui sont indispensables pour trouver le secteur « X ».



- Les *Scanners* planétaires qui récoltent les premières données sur les Extrasolaires vivant sur les planètes découvertes. Sans eux, vous vous poserez en aveugle.



- Les *Détecteurs* de risques spatiaux, qui permettent d'éviter les risques spatiaux durant l'exploration.

### Dotation complémentaire

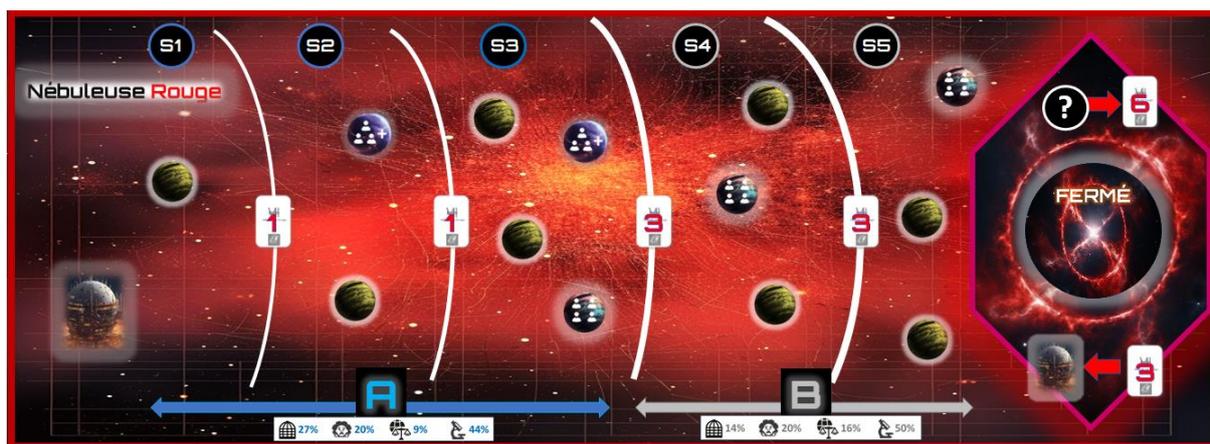
Les U.C.s peuvent ensuite embarquer 2 équipements et/ou personnels de leur choix dans les limites de ce qu'un Frombola peut embarquer.

Ex : un Frombola est limité à 2 *Lasers* maximum.

## La Nébuleuse Rouge

L'espace à explorer est représenté par 5 secteurs délimités par une courbe blanche ainsi que le Secteur « X ». Ce dernier est inaccessible en début de partie. Le plus éloigné de la base stellaire est le secteur 5. Chaque secteur n'a qu'un nombre maximum de planètes à cartographier en fonction du nombre d'U.C.s.

La base stellaire se trouve sur la gauche, en bordure de la **Nébuleuse rouge**, dans le secteur 1. C'est de là que partent tous les vaisseaux et qu'ils y reviennent suite à certains événements ou pour monter en gamme (cf. Promotion).



Accessibles pour les parties à : 2/3/4 U.C.s



3/4 U.C.s



4 U.C.s

Durant la mise en place de la partie, on place un pion  sur les planètes à découvrir durant la partie suivant l'indication ci-dessus.

Les secteurs 1 à 3 forment la zone d'exploration A, les secteurs 4 et 5 la zone d'exploration B. L'Impérium semble penser que le secteur B est celui qui abrite le plus de formes de vies sapiens. La répartition des expériences requises dans chaque zone avant tirage au sort des cartes est indiquée en bordure de plateau.

Les missions les plus glorieuses seront accomplies dans le mystérieux Secteur X, qu'il vous faudra découvrir.



## Le Tour de Jeu

Les U.C. jouent l'une après l'autre dans le sens horaire.

Si le vaisseau de l'U.C. est dans l'Espace

1. Une U.C. commence par prendre autant de cartes Exploration faces cachées depuis le deck Exploration que lui permettent ses  (Exemple : 5x donne droit à 5 cartes).
2. Elle peut alors utiliser ces cartes Exploration pour :
  - Explorer (Cf. Explorer)
  - Recruter du personnel et/ou se doter d'équipement supplémentaire au gré du voyage en suivant les indications de son Plateau Vaisseau.



- 2 cartes Exploration pour un équipement de plus
- 3 cartes Exploration pour un personnel de plus
- Tout nouvel équipement ou personnel ainsi gagné accroît votre expérience en Négocier (Cf. Expérience et gain d'expérience)



3. À tout moment durant son tour, elle peut utiliser ses scanners de surface et ses détecteurs de risques spatiaux pour les usages qui leurs sont réservés.

Si le vaisseau de l'U.C. est posé sur une planète

1. Elle gagne l'expérience acquise par l'**Observation** et décide si elle souhaite rester pour Observer, prendre Contact ou quitter la planète (Cf. Observation).
2. Elle gagne des PV via un **Contact** avec les Extrasolaires présents sur la planète. Puis elle décide – si possible – de poursuivre le Contact ou de quitter la planète (Cf. Contact).

**Les U.C. doivent respecter une règle d'or : un seul atterrissage et un seul décollage par tour.**

## Explorer



Le deck des cartes Exploration est utilisé à cet effet. A votre tour de jeu, si vous souhaitez explorer l'espace, prenez autant de cartes face cachée depuis ce deck que vos propulseurs  vous y autorisent.

Choisir un secteur à explorer

Choisissez quel secteur explorer. Pour vous y rendre, vous pourriez avoir besoin de changer une ou plusieurs fois de secteur. A chaque fois que vous franchissez une limite de secteur, quel qu'en soit le sens, défaussez **face visible** autant de cartes Exploration que le numéro indiqué par l'icône de frontière de secteur. Déplacez alors votre pion vaisseau dans le secteur adjacent. Il est impossible de rejoindre un secteur si le nombre de cartes Exploration restant à votre disposition est trop bas.



Pour rejoindre le secteur adjacent, Bleu devra défausser 1 carte Exploration face visible.

Vous n'êtes pas obligé(e) de changer de secteur pour explorer, comme vous pouvez explorer plusieurs secteurs dans le même tour si le nombre de vos cartes Exploration le permet.

### Retourner une carte Exploration

Explorer consiste à retourner une à une les cartes Exploration en main et se conformer à leurs instructions.

Certaines cartes imposent des contraintes, d'autres les conditions auxquelles leur effet s'applique.

Une fois toutes vos cartes Exploration utilisées ou si vous décidez de ne plus retourner de cartes ou d'atterrir, votre exploration prend fin. Les cartes Exploration non utilisées durant votre tour sont replacées face cachée sur le dessus du deck Exploration.

### Expérience et gain d'expérience



Votre tableau d'expérience montre son accumulation progressive dans les 4 domaines d'expertise du jeu. Elle sera utilisée (consommée) pour remplir les missions de Contact avec les Extrasolaires. Elle est limitée.

Le tableau explique également comment l'expérience peut se gagner :

- Via les cartes Exploration pour toutes les expertises.
- Via les Observations pour la Diplomatie et la Capture (Cf. Observation).
- Via l'aménagement du vaisseau pour le Négocier
- Via la confrontation aux Risques pour la Recherche

Vos Experts vous apportent une expérience permanente, à raison de 1 par expert dans son domaine (Cf. Contact). À noter qu'il n'y a pas d'Expert en Recherche.

### Via l'Exploration



Quand vous activez des cartes Exploration comportant un symbole d'expertise en haut à gauche, vous gagnez immédiatement 1 expérience dans ce domaine. Vous déplacez alors d'un cran vers la droite votre curseur d'expérience en ce domaine. Le symbole ? vous donne le choix du type d'expérience que vous gagnez.

Si vous défaussez une telle carte pour changer de secteur ou éviter un Risque, vous ne gagnez pas l'expérience inscrite sur la carte.



L'expérience en Recherche se gagne principalement en se confrontant aux Risques Spatiaux. Le symbole  en haut à droite d'une carte Exploration indique qu'il s'agit d'un Risque. Vous pouvez utiliser un détecteur de Risque vous éviter ce risque **après** en avoir pris connaissance. Vous défaussez la carte sans subir les conséquences du Risque mais ne gagnez pas l'expérience en Recherche.

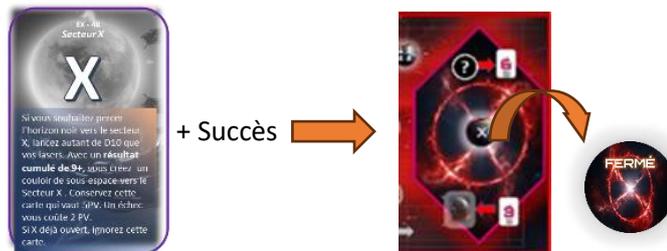
## Gestion du deck Exploration

Quand la carte Exploration « R.A.Z. » est jouée ou défaussée, le deck Exploration est reconstitué et mélangé. Cela met fin à l'exploration en cours.



## Le secteur « X »

Le secteur « X » n'est pas accessible par les voies spatiales habituelles. Au début de la partie, il est fermé. Pour y accéder, il faudra disposer de lasers et activer avec succès une des deux cartes Exploration « Secteur X » :



Une fois le Secteur « X » ouvert, le jeton « Secteur X Fermé » est retiré du plateau central. Toutes les U.C. peuvent maintenant rejoindre le secteur « X » durant leur tour en défaussant 6 cartes Exploration **quel que soit leur secteur de départ**. Elles ne pourront en sortir qu'avec 4 autres cartes Exploration qui les ramèneront obligatoirement à la base stellaire.

Les autres règles qui régissent le secteur « X » sont les suivantes :



- Dès qu'une U.C. pénètre pour la première fois dans le secteur « X », une carte Extrasolaire du secteur « X » est placée face cachée dans l'emplacement planète active réservé à cet effet.
- Les règles de Contact et d'Observation sont inchangées.
- On n'explore pas le secteur X. On y entre ou on en sort. On peut y utiliser son scanner planétaire.
- Après qu'une mission X aura été réussie, la carte Extrasolaire sera défaussée et l'U.C. devra quitter le secteur X. La prochaine U.C. qui entrera dans le secteur « X » posera une nouvelle carte Extrasolaire X face cachée.

## Se poser sur une planète

Pour observer ou prendre contact, vous devez d'abord découvrir une planète et y poser votre vaisseau.

Lorsqu'une carte Exploration indique la possibilité de découverte d'une planète habitée :



- S'il reste au moins un jeton « Planète Active » non utilisé (Alpha, Beta...) et S'il reste au moins 1 jeton 1PV sur l'une des planètes du secteur exploré... Alors une nouvelle planète a été découverte :
  - Le jeton 1PV présent sur une planète du secteur est retiré et l'U.C. gagne 1PV.
  - L'un des jetons « Planète Active » non utilisé est posé sur cette planète.
  - La première carte de la pile des Extrasolaires correspondant à la zone d'Exploration (A ou B) est posée **face cachée** sur l'emplacement actif correspondant du plateau central.
- Dans le cas contraire, la carte exploration est ignorée.

- Exemples :



Jaune, secteur 3, vient de retourner une carte planète. Il n'y a aucune planète active et 3 jetons 1PV dans son secteur : Jaune a bien découvert une nouvelle planète habitée. L'U.C. décide d'activer l'emplacement Gamma de la piste des planètes actives et place le pion sur une des planètes explorables de son secteur après en avoir retiré le pion 1PV. Pour cela Jaune gagne 1PV.

La première carte de la pile Extrasolaire est placée face cachée sur l'emplacement en fonction de la zone, soit ici une carte de la zone « A »



Vert, secteur 2, vient de retourner une carte Découverte de planète. Or, il n'y a plus de pion 1PV dans ce secteur.

La carte Exploration est ignorée.

Avoir découvert une planète ne vous dit pas quelles créatures y vivent. Vous aurez besoin de scanners planétaires  pour cela :

- 1 scanner permet de prendre **secrètement** connaissance d'une carte Extrasolaire par tour. L'U.C. pose alors un pion à sa couleur sur la carte, afin de pouvoir la consulter à loisir plus tard.

La carte Extrasolaire précise quelles expériences sont nécessaires pour établir avec succès le Contact avec les Extrasolaires présents ainsi que les gains résultant d'une simple Observation.

Dans le respect de la règle d'or « un atterrissage ou un décollage par tour », l'U.C. peut se poser sur toute planète active de son secteur, à condition de disposer d'un nombre suffisant d'Escouades tel qu'indiqué en bas de la carte Extrasolaire. En se posant, la carte Extrasolaire est révélée.



Les Napos sont des créatures intelligentes (Sapiens). Il faut 3 Escouades au minimum pour atterrir sur leur planète. Si l'U.C. n'en dispose pas, elle ne peut s'y poser.

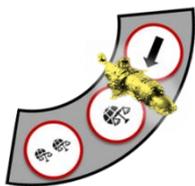
L'U.C. pourra gagner 4PV ou 8 PV lors d'un Contact avec les Napos. Les observer sans se montrer fera gagner de l'expérience en Diplomatie.

Il est possible pour une U.C. de décider d'atterrir sans connaître le contenu d'une carte Extrasolaire. Si elle n'avait pas les Escouades demandées, elle reprendrait son Exploration en laissant la carte Extrasolaire révélée.

En atterrissant, vous choisissez soit la zone d'Observation soit la Zone de Contact et y placez votre vaisseau.



### L'Observation



La zone d'Observation indique l'expérience que vous gagnerez en restant dans la zone d'Observation pendant 1 ou 2 tours (ici, 1 expérience en Diplomatie par tour, à concurrence de 2 tours). Observer des Sapiens fait gagner de l'expérience en Diplomatie, observer des Non Sapiens en Capture.

Tant que vous restez dans la zone d'Observation, une autre U.C. peut se poser en zone de Contact et effectuer une Mission auprès des Extrasolaires présents. Alors dès qu'une Mission sera remplie, vous devrez quitter la planète à votre prochain tour et défausser la carte Extrasolaire en suivant le processus de fin de mission (CF. Le Contact).

Il ne peut y avoir à un instant donné plus de 1 U.C. en zone d'Observation.

## Le Contact

La zone de Contact indique les expertises requises pour réussir le Contact avec les Extrasolaires, organisées en seuils de réussite. Les seuils de réussite sont identifiés par les PV qu'ils rapportent et par les symboles ↩ ou ↪.



Les seuils de réussite se passent dans l'ordre croissant des PV qu'ils rapportent. Chaque seuil de réussite demande un tour. Les symboles ↩ ou ↪ indiquent que vous pouvez arrêter votre Contact à ce stade sans tenter le seuil de réussite suivant.

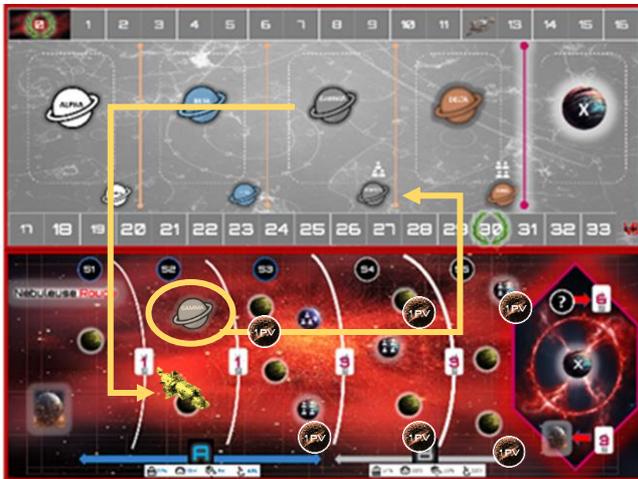
Les expertises requises sont cumulatives. Sur cet exemple :

- 3 expériences (1 expérience en Recherche, Diplomatie et Négocie) rapportent 4 PV
- 6 expériences (2 expériences en Recherche, Diplomatie et Négocie) rapportent 8 PV

Ne gagnant aucune expérience en zone de Contact, vous ne pouvez vous y rendre que si vous avez accumulé au minimum l'expérience requise par le premier seuil de réussite.

Si vous décidez d'arrêter une mission à un seuil de réussite donné, vous quittez la planète. Votre vaisseau de nouveau en vol :

- Son pion est replacé sur la Nébuleuse Rouge dans le secteur de la planète.
- Le jeton planète active (alpha, beta...) est remis sur son emplacement de départ.
- La carte Extrasolaire est défaussée (sauf si une autre U.C. est en observation, Cf. L'Observation).



Jaune réussit sa mission auprès des Napos et quitte la planète.

Le vaisseau Jaune est replacé sur la Nébuleuse Rouge dans son secteur d'origine indiqué par le pion « Planète Active » Gamma. La carte Napos est défaussée et le jeton Gamma revient dans sa zone de départ.

## Retour à la base stellaire

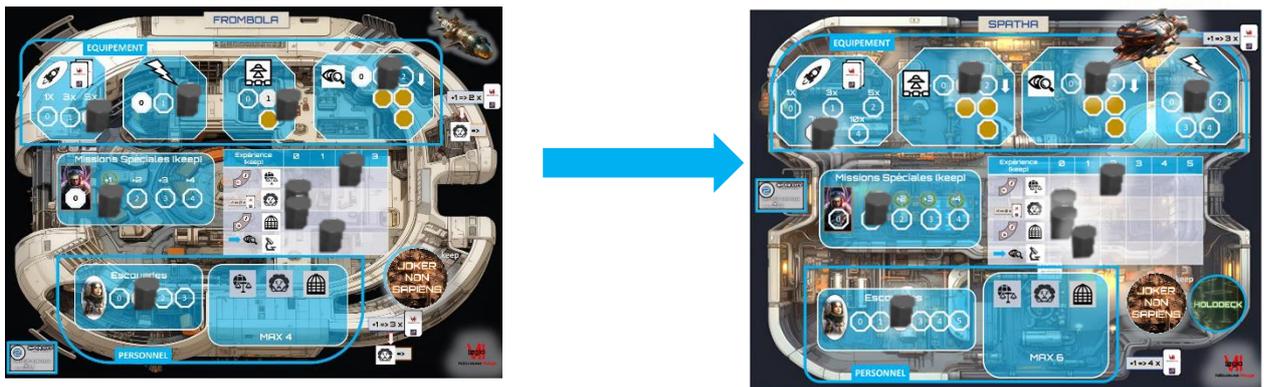
Il peut se faire de façon naturelle en repassant les lignes de secteurs en direction de la base durant une exploration. Il arrive aussi que l'Impérium, via des techniques secrètes, ou que certains risques spatiaux provoquent un retour brutal du vaisseau à la base.

La base stellaire étant considérée comme une planète, vous y rendre équivaut à un atterrissage : il met donc fin à l'exploration en cours et vous demande d'attendre le prochain tour pour repartir en exploration.

### Promotion

La première fois qu'une U.C. totalisant 12 PV ou plus rentre à la base stellaire, elle est promue. Elle prend possession d'un vaisseau de classe Spatha qu'elle ne perdra plus. Pour cela, elle retourne son plateau vaisseau du côté Spatha :

- Ne sont conservés que le compteur de **missions spéciales**, l'éventuel **Holodeck / Nanoprobes** et l'**expérience** acquise sur le tableau.
- Comme pour le Frombola, l'U.C. place ses compteurs sur tous les emplacements équipements et personnels grisés.
- Elle ajoute enfin 2 Équipements et/ou Personnels de son choix à sa configuration minimale.



Bleu reçoit une promotion et retourne son plateau vaisseau côté Spatha.

Les compteurs du vaisseau sont placés sur les valeurs grisées. Ayant accompli 2 missions spéciales avant sa promotion, Bleu reporte ce compteur côté Spatha et conserve ses Nanoprobes, ainsi que ses expériences acquises au moment de sa promotion.

Bleu doit maintenant choisir 2 équipements et/ou personnels à ajouter.

## Combat Spatial

Vous pourrez rencontrer des vaisseaux Extrasolaires hostiles durant vos explorations. Le combat avec l'un d'eux est résolu entièrement durant votre tour de jeu. Vous pouvez toutefois éviter d'attirer son attention en utilisant un *Détecteur de risque*.

Chaque vaisseau Extrasolaire est caractérisé par le nombre de lasers nécessaires à le vaincre (1, 2 ou 3). Si vous en avez moins que le vaisseau Extrasolaire, vous subirez des dégâts. En fonction de la différence entre le nombre de lasers des deux vaisseaux, lancez le dé de dégâts autant de fois qu'indiqué sur le Plateau des Combats et appliquez son résultat.



	Diff	-3	-2	-1	0+
Dégâts		3	2	1	0
Trophée (si laser installé)		X	Ok	Ok	Ok

	1-2	3-4	5-6	7-8	9-0
Dégât					

Si le tableau indique que vous avez droit à un trophée et si vous avez au moins un Laser installé, vous gagnez celui indiqué sur la carte du vaisseau Extrasolaire. Si vous aviez un ou plusieurs lasers installés au début du combat et que tous soient détruits par suite des dommages subis, vous gagnez quand même le trophée.



Bleu fait face à une birème Xeno. Le Spatha de Bleu est équipé d'un laser, la birème cède à 2 tirs de lasers.

La différence est de -1 en défaveur de Bleu. Bleu subira donc un dégât. 2 lasers ou plus auraient été nécessaires pour vaincre la birème sans risque.

Bleu lance le dé et obtient **7**, causant la perte de son seul détecteur de risque spatial. Ayant débuté le combat avec au moins 1 laser, Bleu empoche le trophée de 1 PV indiqué sur la carte Birème et 1 , avant de continuer son Exploration.

## Holodeck et Nanoprobes



Ce sont deux exo-technologies que vous pourrez découvrir dans l'espace profond via des cartes Exploration. Elles ajoutent une expérience joker permanente durant les Contacts suivant que l'Extrasolaire est Sapiens (Holodeck) ou Non Sapiens (Nanoprobes).



Placez le jeton Nanoprobes ou Holodeck face « Nanoprobes » ou « Holodeck » sur votre plateau vaisseau face « Joker » visible après l'avoir échangé avec un équipement de votre choix. Cela vous coûte 1 tour de jeu. Vous ne le perdrez plus. En bonus, vous gagnez immédiatement 1 expérience dans la catégorie de votre choix.

## Fin de partie

La partie prend fin dans l'une de ces situations :

- Une Unité Commandante a atteint ou dépassé 30 PV.
- Toutes les planètes Extrasolaires ont été découvertes, y compris celles du secteur X.

Le tour de table en cours se termine de sorte que chaque U.C. ait joué le même nombre de fois. L'U.C. qui a le plus de PV gagne la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée.



## Table des matières

Aperçu du jeu .....	1
Composants du jeu .....	2
Les Plateaux .....	2
Les cartes .....	2
Les pions .....	2
.....	2
4 Plateaux Vaisseaux double face : une face Frombola, une face Spatha .....	3
Les dés .....	3
Mise en place.....	4
Equiper son vaisseau .....	5
Equiperment initial .....	5
Dotation complémentaire .....	5
La Nébuleuse Rouge .....	6
Le Tour de Jeu.....	7
Si le vaisseau de l'U.C. est dans l'Espace .....	7
Si le vaisseau de l'U.C. est posé sur une planète.....	7
Explorer .....	7
Choisir un secteur à explorer .....	7
Retourner une carte Exploration.....	8
Expérience et gain d'expérience .....	8
Gestion du deck Exploration .....	9
Le secteur « X » .....	9
Se poser sur une planète.....	9
L'Observation .....	11
Le Contact.....	12
Retour à la base stellaire .....	13
Combat Spatial .....	14
Holodeck et Nanoprobes.....	15
Fin de partie.....	15