

INDEX DES CARTES

Dans l'index qui suit, les cartes sont classées par peuple / illustration, puis par ordre alphabétique des noms ou des premiers mots en allemand. Les cartes semblables sont traduites une seule fois, le nombre est indiqué entre parenthèses à droite, les différences sont indiquées par les mots entre []. Méfiez-vous des cartes qui diffèrent par un seul mot... ! Chaque • indique une nouvelle carte / un nouveau type de carte.

CARTES D'AMITIE

Colombe

- Ra Hal: Lorsque le résultat des dés est 7, vous ne devez payer un **tribut** que si vous avez **plus de 12 cartes** de matières premières.
- Ra Hna: A chaque fois que c'est votre tour, vous pouvez prendre au hasard 1 matière première dans la main de **2 joueurs qui ont plus de points de victoire** que vous (une carte à chacun).
- Ra Hno: Grâce au fond d'aide Intergalactique, lorsque vous ne recevez pas de matière première à la phase de production, vous en **recevez immédiatement une au choix** (sauf en cas de "7" aux dés).
- Re Bah / Re Ohn: Tant que vous avez **moins de six AR**, vous pouvez en **acheter**, au prix d'un anneau par matière première "Biens de commerce".

Rose

- Asox: A chaque fois qu'au moins une de vos colonies (ou Spatioport) produit du minerai, vous obtenez immédiatement une carte **minerai** supplémentaire.
- Axxa: A chaque fois qu'au moins une de vos colonies (ou Spatioport) produit du carburant, vous obtenez immédiatement une carte **carburant** supplémentaire.
- Esox: A chaque fois qu'au moins une de vos colonies (ou Spatioport) produit de la nourriture, vous obtenez immédiatement une carte **nourriture** supplémentaire.
- Xom: A chaque fois qu'au moins une de vos colonies (ou Spatioport) produit des Biens de commerce, vous obtenez immédiatement une carte **Biens de commerce** supplémentaire.
- Xulu: A chaque fois qu'au moins une de vos colonies (ou Spatioport) produit du Diamant, vous obtenez immédiatement une carte **Diamants** supplémentaire.

Noyau atomique

(les pièces ne sont pas mise en place sur le vaisseau-mère, c'est leur illustration qui en tient lieu; il ne sont donc pas compté dans le maximum qu'on peut construire, ni détruits par d'autres événements).

- Asa-Bar: La **vitesse** et la **puissance de feu** de vos vaisseaux augmentent dès maintenant de **1** unité chacun.
- Hir-Akas: La **vitesse** de vos vaisseaux est dès maintenant augmentée de **2** unités.
- Hir-Sto: La **vitesse** et la **puissance de feu** de vos vaisseaux augmentent dès maintenant de **1** unité chacun.
- Kha-Star: La **puissance de feu** de vos vaisseaux est dès maintenant augmentée de **2** unités.
- Khor-Nem: La **vitesse** et la **puissance de feu** de vos vaisseaux augmentent dès maintenant de **1** unité chacun.

H stylisé

- Crizzettu: A chaque fois que c'est votre tour, vous pouvez commercer avec la banque galactique, et y échanger 2 unités de vos **Minerais** contre une matière première de votre choix.
- Ezzel: A chaque fois que c'est votre tour, vous pouvez commercer avec la banque galactique, et y échanger 2 unités de vos **Biens de commerce** contre une matière première de votre choix.
- Orzel: A chaque fois que c'est votre tour, vous pouvez commercer avec la banque galactique, et y échanger 2 unités de votre **nourriture** contre une matière première de votre choix.
- Utuzzo: A chaque fois que c'est votre tour, vous pouvez commercer avec la banque galactique, et y échanger 2 unités de vos **carburants** contre une matière première de votre choix.
- Zuzzo: A chaque fois que c'est votre tour, vous pouvez commercer avec la banque galactique, et y échanger 2 unités de vos **Diamants** contre une matière première de votre choix.

CARTES RENCONTRES

Vaisseau avec astronaute (ATTENTION: Dans ces deux carte, tous les événements décrit sont effectués les un après les autres, dans l'ordre, et touchent tous les joueurs)

- 1. *Zahn der Zeit* / 2. *Neue Begegnungen* (1)
 1. Dommages du temps: Chaque joueur qui a plus de 8 pièces détachées sur son vaisseau-mère, doit en supprimer une au choix.
 2. Mélangez la pile des cartes rencontres et les cartes déjà utilisées, et tirez une nouvelle carte rencontre.
- 1. *Zahn der Zeit* / 2. *Galaktischer Rat* / 3. *Neue Begegnungen* (1)
 1. Dommages du temps: Chaque joueur qui a plus de 6 pièces détachées supplémentaires sur son vaisseau-mère, doit en supprimer une au choix.
 2. Le joueur dont le vaisseau-mère a le plus d'anneaux de cargaison reçoit un AR.
 3. Mélangez la pile des cartes rencontres et les cartes déjà utilisées, et tirez une nouvelle carte rencontre.

Trou noir

- *Sie Geraten in die Nähe einer Raumzerrung:* (3)

Vous êtes a proximité d'un trou noir. Voulez-vous tenter un saut dans l'hyperespace ?

Non: Votre voisin / deuxième voisin [zweiter...nachbar] de gauche [links / linke] / droite [recht / rechter] tire une nouvelle carte rencontre pour vous.

Oui: Votre voisin de droite [recht / rechter] / gauche [links / linke] et vous déterminez vos vitesses ("lancer" du Vaisseau-mère plus propulsion). Est-il plus rapide que vous ?

Non: Vous pouvez déplacer votre premier vaisseau sur un point autorisé de l'espace selon votre choix.

Oui: Votre vaisseau est endommagé. Votre premier vaisseau ne peut se déplacer à ce tour.

Vaisseau pirate attaquant un vaisseau

- *Sie sehen ein Raumschiff... J-> Sie müssen kämpfen ! Sie und Ihr zweiter rechte Nachbar...* (1)

Vous rencontrez un vaisseau attaqué par des pirates. Voulez-vous l'aider ?

Non: Votre fuite reste sans conséquences.

Oui: Vous devez vous battre. Votre deuxième voisin de droite (qui joue les pirates) et vous comparez votre puissance de feu ("lancer" du vaisseau-mère et canons). Est-il plus fort ?

Oui: Défaite: Votre vaisseau-mère perd une pièce détachée de votre choix. Votre premier vaisseau ne peut se déplacer à ce tour.

Non: Victoire: Vous sauvez un marchand. Pour vous remercier, il vous offre deux cartes "bien de commerce". Vous recevez également un AR.
- *Sie sehen ein Raumschiff... J-> Sie müssen kämpfen ! Sie und Ihr rechter Nachbar...* (1)

Vous rencontrez un vaisseau attaqué par des pirates. Voulez-vous l'aider ?

Non: Votre fuite est découverte. Vous perdez un AR.

Oui: Vous devez vous battre. Votre voisin de droite (qui joue les pirates) et vous comparez votre puissance de feu ("lancer" du vaisseau-mère et canons de bord). Est-il plus fort ?

Oui: Défaite: Votre vaisseau-mère perd une pièce détachée de votre choix. Mais votre acte courageux vous apporte un AR.

Non: Victoire: Vous sauvez une princesse du peuple vert et recevez deux matières première de votre choix ainsi qu'un AR.
- *Sie sehen ein Raumschiff... J-> Sie müssen kämpfen ! Sie und Ihr linker Nachbar...* (1)

Vous rencontrez un vaisseau attaqué par des pirates. Voulez-vous l'aider ?

Non: Votre fuite est découverte. Vous perdez un AR.

Oui: Vous devez vous battre. Votre voisin de gauche (qui joue les pirates) et vous comparez votre puissance de feu ("lancer" du vaisseau-mère et canons de bord). Est-il plus fort ?

Oui: Défaite: Votre 1^{er} vaisseau ne peut se déplacer, mais votre acte courageux vous apporte un AR.

Non: Victoire: Vous sauvez un vaisseau du peuple nomade. Vous pouvez déplacer votre vaisseau sur un point autorisé de votre choix. Vous recevez un AR.

Vaisseau pirate seul

- *Sie begegnen einem Raupiraten... N -> Sie fliegen weiter:* (1)
Vous rencontrez un vaisseau pirate. Il vous propose d'attaquer les autres joueurs contre le paiement d'une matière première de votre choix. Acceptez-vous ?
 - Non:* Vous repartez.
 - Oui:* Payez la matière première, puis "lancez" votre vaisseau-mère:
 - 1: Vous pouvez prendre au hasard une carte à chacun des autres joueurs.
 - 2, 3: Vous pouvez prendre au hasard 1 carte à chacun des joueurs, mais perdez un AR.
 - 4, 5: Le pirate vous a eu ! Il disparaît avec votre matière première, et vous perdez un AR.

- *Sie begegnen einem Raupiraten... N -> Sie fliegen weiter und erhalten...:* (1)
Vous rencontrez un vaisseau pirate. Il vous propose d'attaquer les autres joueurs contre le paiement d'une matière première de votre choix. Acceptez-vous ?
 - Non:* Vous repartez et recevez un AR
 - Oui:* Payez la matière première, puis "lancez" votre vaisseau-mère:
 - 1, 2: Le pirate vous a eu ! Il disparaît avec votre matière première, et vous perdez un AR.
 - 3, 4: Vous pouvez prendre au hasard 1 carte à chacun des joueurs, mais perdez un AR.
 - 5: Vous pouvez prendre au hasard une carte à chacun des autres joueurs.

- *Ein Raumpiraten fordert... J -> Die Völker...:* (1)
Vous rencontrez un vaisseau pirate. Il vous prend deux de vos matières premières. Acceptez-vous ?
 - Oui:* Les peuples de la Galaxie vous considèrent comme un ami des pirates. Vous perdez un AR.
 - Non:* Vous devez vous battre. Votre second voisin de droite (qui joue le pirate) et vous calculez votre puissance de feu ("lancer" du vaisseau-mère plus canons supplémentaires). Est-il plus fort que vous?
 - Oui:* Défaite: Votre premier vaisseau ne peut se déplacer à ce tour. Pour votre courage, vous recevez un AR.
 - Non:* Victoire: La cargaison pirate vous appartient. Vous recevez 2 diamants et 1 AR.

- *Ein Raumpiraten fordert... J -> Der Pirat...:* (1)
Vous rencontrez un vaisseau pirate. Il vous prend deux de vos matières premières. Acceptez-vous ?
 - Oui:* Le pirate vous remercie et vous souhaite bon vol.
 - Non:* Vous devez vous battre. Votre voisin de droite (qui joue le pirate) et vous calculez votre puissance de feu ("lancer" du vaisseau-mère et canons). Est-il plus fort que vous?
 - Oui:* Défaite: Votre vaisseau-mère perd une pièce détachée de votre choix. Pour votre courage, vous recevez un AR.
 - Non:* Victoire: Vous prenez le vaisseau ennemi ! Placez aussi tôt que possible un vaisseau de commerce sur l'un de vos points de Spatioport.

- *Ein Raumpiraten fordert... J -> Sicherheitshalber...:* (1)
Vous rencontrez un vaisseau pirate. Il vous prend deux de vos matières premières. Acceptez-vous ?
 - Oui:* Le pirate sabote votre vaisseau par prudence. Votre premier vaisseau ne peut se déplacer à ce tour.
 - Non:* Vous devez vous battre. Votre voisin de gauche (qui joue le pirate) et vous calculez votre puissance de feu ("lancer" du vaisseau-mère plus canons supplémentaires). Est-il plus fort que vous ?
 - Oui:* Défaite: Votre vaisseau-mère perd une pièce de votre choix. Votre premier vaisseau ne peut se déplacer à ce tour.
 - Non:* Victoire: La cargaison des pirates vous appartient. Vous recevez deux matières premières "minerai" et un AR.

- *Ein Raumpiraten greift Sie an !... J -> Hat Ihr zweiter Linker...:* (1)
Un vaisseau pirate vous attaque ! Voulez-vous fuir ?

NON	OUI Votre deuxième voisin de gauche a-t-il plus de propulsion que vous ?
OUI Vous devez vous battre. Votre voisin de droite (qui joue les pirates) et vous comparez votre puissance de feu ("lancer" du vaisseau-mère et canons de bord). Est-il plus fort ?	
NON	NON Votre fuite réussit, mais vous perdez un AR.
NON VICTOIRE: La cargaison pirate est à vous. Vous obtenez 2 minerais et 1 AR.	OUI DÉFAITE: Vous perdez une pièce détachée de votre choix de votre vaisseau-mère. Mais vous obtenez un AR pour votre courage.

- *Ein Raupiraten greift Sie an !... J -> Hat Ihr Linker...:* (1)
Un vaisseau pirate vous attaque ! Voulez-vous fuir ?

NON	OUI Votre voisin de gauche a-t-il plus de propulsion que vous ?
OUI Vous devez vous battre. Votre second voisin de droite (qui joue les pirates) et vous comparez votre puissance de feu ("lancer" du vaisseau-mère et canons). Est-il plus fort ?	
NON	NON Votre fuite réussit.
NON VICTOIRE: Vous obtenez le vaisseau. Placez dès que possible un nouveau vaisseau près de l'un de vos Spatioports.	OUI DÉFAITE: Vous perdez une pièce détachée de votre choix de votre vaisseau-mère. Votre premier vaisseau ne peut se déplacer à ce tour.

- *Ein Raupiraten greift Sie an !... J -> Hat Ihr rechter...:* (1)
Un vaisseau pirate vous attaque ! Voulez-vous fuir ?

NON	OUI Votre voisin de droite a-t-il plus de propulsion que vous ?
OUI Vous devez vous battre. Votre voisin de gauche (qui joue les pirates) et vous comparez votre puissance de feu ("lancer" du vaisseau-mère et canons de bord). Est-il plus fort ?	
NON	NON Votre fuite réussit.
NON VICTOIRE: Vous libérez un prince du peuple savant. Améliorez votre vaisseau-mère avec une pièce détachée de votre choix. Recevez également un AR.	OUI DÉFAITE: Vous perdez une pièce détachée de votre choix de votre vaisseau-mère.

- *Sie treffen einen Raupiraten... N -> Sie fliegen weiter:* (1)
Vous rencontrez un vaisseau pirate. Il vous propose d'échanger une de vos matières premières contre deux autres de votre choix. Voulez-vous faire l'échange ?

Non: Vous repartez.

Oui: Faites l'échange, puis "lancez" votre vaisseau-mère:

1, 2: Les pirates vous remercient et vous souhaitent bon vol.

3: La police galactique vous arrête pour recel, vous perdez les deux matières premières concernées et un AR.

4, 5: Il y a des rumeurs comme quoi vous feriez du recel. Vous perdez un AR.

- *Sie treffen einen Raupiraten... N -> Sie fliegen weiter und erhalten 1 RR:* (1)
Vous rencontrez un vaisseau pirate. Il vous propose d'échanger une de vos matières premières contre deux autres de votre choix. Voulez-vous faire l'échange ?

Non: Vous repartez et recevez un AR.

Oui: Faites l'échange, puis "lancez" votre vaisseau-mère:

1, 2: Il y a des rumeurs comme quoi vous feriez du recel. Vous perdez un AR.

3: La police galactique vous arrête pour recel, vous perdez les deux matières premières concernées et un AR.

4, 5: Les pirates vous remercient et vous souhaitent bon vol.

Vaisseau seul en difficulté près d'un soleil

- *Sie erhalten den Notruf... N-> Es wird bekannt...* (1)
Vous recevez le SOS d'un vaisseau attiré irrémédiablement par un soleil. Voulez-vous l'aider ?
 - Non:* On apprend que vous avez refusé votre aide à un haut diplomate. Vous perdez un AR.
 - Oui:* Votre voisin de gauche et vous déterminez vos vitesses ("lancer" du Vaisseau-mère + propulsion). Est-il plus rapide ?
 - Non:* Vous sauvez un haut diplomate. En remerciement, vous recevez un AR. Vous pouvez également prendre une carte matière première à chacun des autres joueurs.
 - Oui:* Votre sauvetage rate. Votre vaisseau-mère perd une pièce détachée de votre choix. Mais vous recevez un AR pour votre courage.

- *Sie erhalten den Notruf... N-> Ihr eigennütziges Verhalten...* (1)
Vous recevez le SOS d'un vaisseau attiré irrémédiablement par un soleil. Voulez-vous l'aider ?
 - Non:* Votre égoïsme est connu et vous perdez un AR.
 - Oui:* Votre voisin de droite et vous déterminez vos vitesses ("lancer" du Vaisseau-mère + propulsion). Est-il plus rapide ?
 - Non:* Vous sauvez un prince du peuple savant. En remerciement, vous pouvez immédiatement ajouter une pièce détachée de votre choix à votre vaisseau-mère. Vous recevez un AR.
 - Oui:* Votre sauvetage rate. Votre vaisseau-mère perd une pièce détachée de votre choix. Votre premier vaisseau ne peut se déplacer à ce tour.

- *Sie erhalten den Notruf... N-> Ihr Rücksichtsloses Verhalten...* (1)
Vous recevez le SOS d'un vaisseau attiré irrémédiablement par un soleil. Voulez-vous l'aider ?
 - Non:* Votre irresponsabilité et votre manque de compassion n'ont pas de suite.
 - Oui:* Votre second voisin de droite et vous déterminez vos vitesses ("lancer" du Vaisseau-mère + propulsion). Est-il plus rapide ?
 - Non:* Vous sauvez un prince du peuple marchand. En remerciement, il vous offre un vaisseau de commerce, que vous placerez dès que possible sur l'un de vos points de Spatioports.
 - Oui:* Votre sauvetage rate. Votre vaisseau-mère perd une pièce détachée de votre choix. Votre premier vaisseau ne peut se déplacer à ce tour.

Peuple marchand (homme avec le symbole en forme de H majuscule au milieu du visage)

- *Sie begegnen einem Händler... Der Händler entpuppt...* (2)
Vous rencontrez un marchand. Combien de matières premières lui offre-vous ? (de 0 à 3)
Le marchand est en réalité un pirate, et veut s'enfuir avec votre cadeau. Essayez-vous de l'arrêter ?
 - Non:* Le pirate disparaît avec votre "cadeau".
 - Oui:* Votre voisin de droite [rechter Nachbar] / de gauche [linker Nachbar] (qui joue les pirates) et vous déterminez vos puissances de feu ("lancer" du Vaisseau-mère plus canons de bord). Est-il plus fort ?
 - Non:* Victoire. Vous récupérez votre cadeau, et vous recevez un AR.
 - Oui:* Défaite. Le pirate disparaît avec votre "cadeau". Votre premier vaisseau ne peut se déplacer à ce tour.

- *Sie begegnen einem Händler... 0-> Der Händler ist außer sich vor Wut...* (1)
Vous rencontrez un marchand. Combien de matières premières lui offre-vous (de 0 à trois) ?
 - 0: Le marchand est très en colère et noircit votre réputation auprès des autres peuples. Vous perdez un anneau de renommé.
 - 1: Le marchand bougonnant prend votre cadeau, mais ne vous donne rien en échange.
 - 2: Vous avez malheureusement attrapé un marchand fantôme. Vous obtenez quand même un anneau de réputation.
 - 3: Vous avez malheureusement attrapé un marchand fantôme. Vous obtenez quand même un bien de commerce et un anneau de réputation.

- *Sie begegnen einem Händler... 0-> Der freundliche Händler...* (1)
Vous rencontrez un marchand. Combien de matières premières lui offre-vous (de 0 à trois) ?
 - 0: Le marchand amical est déçu. Par pitié, il vous offre un bien de commerce.
 - 1: Le marchand amical est séduit par votre présent. Vous obtenez un AR et une matière première de votre choix.
 - 2: Le marchand amical est hautement surpris. Vous obtenez un AR et deux matières premières de votre choix.
 - 3: Le marchand se méfie et vous rend vos cadeaux.

- *Sie begegnen einem Händler... 0-> Der Händler erzählt allen...* (1)

Vous rencontrez un marchand. Combien de matières premières lui offre-vous (de 0 à trois) ?

- 0: Le marchand parle à tout le monde de votre pauvreté. Chaque joueur vous offre une matière première (s'il en a), mais vous perdez deux anneaux de renommé.
- 1: Le marchand regrette votre pauvreté et vous offre une carte "nourriture", mais vous perdez 1 AR.
- 2: Le marchand est content. Vous obtenez une matière 1ère de votre choix et 1 AR.
- 3: Le marchand est hautement satisfait. Vous obtenez 2 matières 1ères de votre choix et 1 AR.

- *Sie begegnen einem Händler...0-> Der Händler ist schockiert...* (1)

Vous rencontrez un marchand. Combien de matières premières lui offre-vous (de 0 à trois) ?

- 0: Le marchand est choqué. Vous perdez un anneau de renommé.
- 1: Le marchand vous remercie et vous recevez une matière première de votre choix.
- 2: Le marchand est heureux. Vous obtenez une matière 1ère de votre choix et 1 AR.
- 3: Le marchand est heureux. Vous pouvez améliorer votre vaisseau-mère d'une pièce détachée de votre choix et vous obtenez 1 AR.

- *Sie begegnen einem Händler...1-> Ihr Gegenüber, ein Handelsfürst, ist nicht sehr begeistert...* (1)

Vous rencontrez un marchand. Combien de matières premières lui offre-vous (de 0 à trois) ?

- 0: Le prince marchand est offensé, et sabote votre vaisseau. Votre premier vaisseau ne peut se déplacer à ce tour.
- 1: Le prince marchand, n'est pas très impressionné. Vous perdez un AR.
- 2: Vous avez rendu heureux votre interlocuteur, un prince marchand. Vous obtenez une matière première de votre choix et un AR.
- 3: Le prince marchand est impressionné et vous offre un vaisseau de commerce, que vous placerez dès que possible sur l'un de vos points de Spatioports.

- *Sie begegnen einem Händler...1-> Ihr Gegenüber, ein Handelsfürst, ist enttäuscht...* (1)

Vous rencontrez un marchand. Combien de matières premières lui offre-vous (de 0 à trois) ?

- 0: Le prince marchand est offensé, et sabote votre vaisseau. Votre premier vaisseau ne peut se déplacer à ce tour et vous perdez un AR.
- 1: Votre interlocuteur, un prince marchand, est surpris et ennuyé. Vous perdez un AR.
- 2: Le prince marchand est satisfait. Vous obtenez une matière 1ère à choix et 1 AR.
- 3: Le prince marchand, impressionné, vous offre un vaisseau de commerce, que vous placerez dès que possible sur l'un de vos points de Spatioports.

Homme sans visage

- *Sie treffen einen Raumschiff des Wandernden Volkes...0 / 1 / 2,3* (1)

Vous rencontrez un vaisseau du peuple nomade. Ce peuple respecté dans toute la galaxie vous demande un don. Combien de matières premières (de 0 à 3) voulez-vous lui donner ?

- 0: Le peuple nomade vous rattrape dans votre fuite. Votre vaisseau-mère perd une pièce détachée de votre choix. Vous perdez un AR.
- 1: Vous recevez la bénédiction du peuple nomade et obtenez un AR.
- 2,3: En remerciement pour votre geste on vous offre un saut dans l'hyperespace: placez votre premier vaisseau sur un point autorisé de votre choix.

- *Sie treffen einen Raumschiff des Wandernden Volkes...0 / 1, 2 / 3* (1)

Vous rencontrez un vaisseau du peuple nomade. Ce peuple respecté dans toute la galaxie vous demande un don. Combien de matières premières (de 0 à 3) voulez-vous lui donner ?

- 0: Vous avez de la chance, votre fuite reste sans conséquences.
- 1, 2: Vous recevez la bénédiction du peuple nomade et obtenez un AR.
- 3: En remerciement pour votre geste on vous offre un vaisseau de commerce. Placez dès que possible un tel vaisseau sur l'un de vos points de Spatioports.

- *Sie treffen einen Raumschiff des Wandernden Volkes...0,1 / 2 / 3* (1)

Vous rencontrez un vaisseau du peuple nomade. Ce peuple respecté dans toute la galaxie vous demande un don. Combien de matières premières (de 0 à 3) voulez-vous lui donner ?

- 0, 1: On parle de votre comportement scandaleux envers le peuple nomade dans toute la galaxie. Vous perdez un AR.
- 2: Vous recevez la bénédiction du peuple nomade et obtenez un AR.
- 3: En remerciement pour votre geste on vous offre un saut dans l'hyperespace: placez votre premier vaisseau sur un point autorisé de votre choix. De plus, vous recevez un AR.