

# ICONOGRAPHIE



1 crédit



1 énergie



1<sup>re</sup> carte du paquet principal



1 carte de la rangée de cartes ou 1<sup>re</sup> carte du paquet principal



1 couverture médiatique



1 donnée



1 PV



Déplacez votre sonde sur une case adjacente.



1 carte de **cette** espèce extraterrestre (la carte visible ou la 1<sup>re</sup> carte du paquet)



Réservez 1 carte de votre main en la glissant sous vos revenus. **Prenez immédiatement la ressource indiquée.**



Prenez 1 technologie du type indiqué et gagnez ses récompenses.



Prenez 1 technologie de n'importe quel type et gagnez ses récompenses.

**Rappel :** Vous ne pouvez pas avoir 2 tuiles Technologie issues de la même pile.



Avancez le jeton Rotation et faites pivoter le disque du Système solaire correspondant d'un cran dans le sens antihoraire.



Marquez 1 signal. (Prenez 1 jeton Donnée d'un secteur et remplacez-le par l'un de vos marqueurs.)



Marquez 1 signal dans un secteur jaune / rouge / bleu.



Marquez 1 signal dans un secteur noir. (Ils sont rares.)



Marquez 1 signal dans le secteur de la planète indiquée. (Ici, il s'agit de la Terre.)



Défaussez 1 carte de la rangée de cartes et marquez 1 signal dans un secteur correspondant à la couleur indiquée dans son coin supérieur droit. (Remplacez la carte défaussée dans la rangée après avoir résolu l'ensemble de l'action.)



Le fait de couvrir un secteur de cette couleur.



Le fait de couvrir un secteur de n'importe quelle couleur.



Traces de vie dans notre Système solaire, souvent découvertes en **Posant des sondes** sur des planètes



Traces de vie sur des étoiles proches, souvent découvertes en couvrant un secteur



Traces de vie découvertes en **Analysant des données**



N'importe lequel des 3 symboles ci-dessus



Orbiteur



Atterrisseur



Orbiteur **ou** atterrisseur



## MISSION ACCOMPLIE



**Missions déclenchables :** Les récompenses ne peuvent être déclenchées qu'une fois la carte **Jouée**. Une fois déclenchée, vous pouvez recouvrer la récompense. La mission est accomplie lorsque toutes les récompenses sont recouvertes.



**Missions conditionnelles :** Si vous remplissez la condition, vous pouvez gagner la récompense. Il s'agit d'une action gratuite qui peut être accomplie immédiatement, si la condition est déjà remplie au moment où vous **Jouez** la carte.



## DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

3 pour chaque

En fin de partie, décomptez les PV comme indiqué.

## ACTIONS PRINCIPALES (1 PAR TOUR)

### JOUER UNE CARTE



Résolvez l'effet de la partie blanche de la carte.

### LANCER UNE SONDE



Lancez une sonde depuis la Terre.

### METTRE UNE SONDE SUR ORBITE



### POSER UNE SONDE



### SCANNER UN SECTEUR



Marquez des signaux en fonction de vos technologies.

### ANALYSER LES DONNÉES



Retirez tous les jetons Donnée de votre ordinateur pour marquer une .

### RECHERCHER UNE TECHNOLOGIE



Faites pivoter le Système solaire. Obtenez une nouvelle technologie et les récompenses associées.

### PASSER



1. Défaussez des cartes pour n'en conserver que 4.
2. Faites pivoter le Système solaire si vous êtes le 1<sup>er</sup> à passer lors de cette manche.
3. Choisissez une carte dans le paquet de cartes Fin de manche.

Ces actions peuvent être améliorées grâce aux technologies.

## ACTIONS GRATUITES (ILLIMITÉES)

### TRANSFÉRER DES DONNÉES



Placez 1 jeton Donnée dans votre ordinateur. Gagnez la récompense recouverte par cette donnée.

### ACCOMPLIR UNE MISSION



Si vous remplissez les conditions d'une mission, vous pouvez l'accomplir et gagner sa récompense.

### ACTION DES COINS GAUCHES DES CARTES

Défaussez 1 carte de votre main pour effectuer l'action gratuite indiquée dans son coin supérieur gauche (généralement , , ou ).

### ACHETER UN DÉPLACEMENT



Dépensez 1 énergie pour gagner 1 déplacement.

### ACHETER UNE CARTE



Baissez de 3 votre niveau de couverture médiatique pour prendre une carte de la rangée de cartes ou la 1<sup>re</sup> carte du paquet principal.

### ÉCHANGER DES RESSOURCES

Échangez 2 ressources identiques contre 1 ressource de n'importe quel type.



## FIN DE MANCHE

- Chaque joueur perçoit ses revenus.
- Le marqueur Premier joueur passe au voisin de gauche du premier joueur actuel.
- Déplacez le jeton Rotation vers le paquet de cartes Fin de manche suivant.



## TECHNOLOGIES D'EXPLORATION



Vous pouvez désormais avoir jusqu'à 2 sondes en même temps sur le plateau Système solaire. Ceci s'applique déjà au bonus immédiat de cette technologie, qui vous permet de **Lancer une sonde** gratuitement.



**Poser une sonde** coûte désormais 1 énergie de moins. (**Poser une sonde** vous coûte donc désormais 1 énergie s'il y a déjà un orbiteur autour de la planète ou 2 énergies s'il n'y en a pas.)



Lorsque vous vous déplacez vers un champ d'astéroïdes, augmentez votre couverture médiatique de 1. Vous n'avez plus besoin d'utiliser 1 déplacement supplémentaire pour quitter un champ d'astéroïdes.



Désormais, vous pouvez **Poser une sonde** sur la lune d'une planète au lieu de la planète elle-même. Le coût est le même que pour **Poser une sonde** sur la planète.



## TECHNOLOGIES D'OBSERVATION



Lors d'une action **Scanner un secteur**, vous pouvez marquer un signal dans un secteur adjacent à celui de la Terre au lieu de marquer le secteur de la Terre. Le bonus immédiat de cette technologie vous octroie également 2 jetons Donnée.



Lors d'une action **Scanner un secteur**, vous pouvez défausser une carte de votre main pour marquer un signal supplémentaire dans un secteur correspondant à la couleur indiquée dans le coin supérieur droit de la carte défaussée.



Lors d'une action **Scanner un secteur**, vous pouvez payer 10 pour marquer un signal supplémentaire dans le secteur de Mercure.



Lors d'une action **Scanner un secteur**, vous pouvez soit payer 14 pour **Lancer une sonde**, soit gagner 1 déplacement.



## TECHNOLOGIES INFORMATIQUES



Les technologies informatiques sont placées dans votre ordinateur. Elles présentent chacune 2 cases (supérieure et inférieure) sur lesquelles vous pouvez transférer des données. Transférer des données sur les cases supérieures vous rapporte 2 PV. Vous devez recouvrir toutes les cases supérieures pour pouvoir **Analyser des données**. Transférer des données dans les cases inférieures est facultatif pour **Analyser des données**, mais vous rapporte diverses récompenses.

Vous n'êtes pas obligé de remplir les cases inférieures dans l'ordre (de gauche à droite). Toutefois, vous ne pouvez pas recouvrir une case inférieure si vous n'avez pas recouvert la case supérieure correspondante.

Lorsque vous **Analysez des données**, toutes les cases supérieures doivent être remplies. Les cases inférieures peuvent être vides. Dans tous les cas, retirez ensuite tous les jetons Donnée présents sur ces cases.

# TUILES SCORE DORÉES



La 1<sup>re</sup> fois que vous atteignez un palier doré sur la piste de score, placez un marqueur sur un emplacement libre de l'une des tuiles Score dorées. Vous ne pouvez placer qu'un seul de vos marqueurs sur chaque tuile. En fin de partie, multipliez les PV indiqués par le nombre de fois où vous avez rempli la condition de la tuile.



Pour chaque série de technologies d'**exploration**, d'**observation** et **informatiques**.



Pour chaque série de **2 technologies** (quel que soit leur type).



Pour chaque série de chaque type de ressource (**crédits**, **énergie** et **revenus**) réservée **sous** votre carte Revenus de départ. (Ne prenez pas en compte les ressources imprimées sur votre carte Revenus de départ.)



Choisissez le type de **carte que vous avez en plus grand nombre sous votre carte Revenus de départ** (cartes Crédit ou cartes Énergie) et gagnez la récompense indiquée pour chacune de ces cartes. (Ne prenez pas en compte les ressources imprimées sur votre carte Revenus de départ.)



Pour chaque carte **Mission accomplie**. (Les missions déclenchables ne sont considérées comme accomplies que si tous leurs cercles ont été recouverts.)



Pour chaque **paire de cartes Mission accomplies ET/OU Fin de partie** (cadre doré).



Pour chaque **série de 3 marqueurs sur des traces de vie différentes**. (Chaque série contient 1 trace de chaque couleur. Ne tenez pas compte de l'espèce à laquelle elles appartiennent.)



Pour chaque **paire secteur couvert / orbiteur ou atterrisseur** que vous pouvez former. (Avec 3 secteurs couverts + 1 atterrisseur et 1 orbiteur, un joueur aurait 2 paires.)