SETI

LIVRET DE RÈGLES

***SETI* est un jeu d'exploration et de découverte. Vous savez que la vie extraterrestre existe, mais encore faut-il parvenir à en trouver les traces. En utilisant judicieusement les ressources, limitées, à votre disposition, vous lancerez des sondes, explorerez des planètes, étudierez les étoiles et ferez progresser la science de l'exobiologie.**

Chaque joueur prend la tête d'une agence d'exploration spatiale qui s'appuie sur des technologies et des techniques bien réelles afin d'élucider l'un des plus grands mystères de l'univers.

▶ Tutoriel vidéo

iello.fr/seti

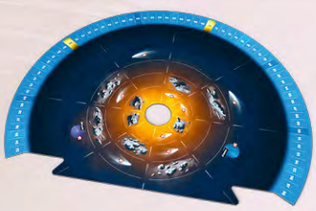
Où que vous regardiez dans le ciel, vos yeux se posent sur un million de galaxies, chacune composée de milliards d'étoiles.

Ces étoiles peuvent avoir des planètes en orbite et ces planètes peuvent abriter la vie… une vie potentiellement dotée d'intelligence. Cela signifie que, où que vous dirigiez votre télescope, vous pourriez être en train de regarder quelqu'un qui vous regarde également.

MATÉRIEL

Le SETI regroupe différents projets scientifiques internationaux. Sur les plateaux, vous remarquerez que les noms des planètes, lunes et étoiles sont en anglais : c'est normal. L'anglais est la langue internationale de la recherche scientifique. Toutefois, pour faciliter votre expérience de jeu, leurs noms sont traduits en français sur les cartes. Un tableau répertorie les noms concernés et leur traduction à la toute fin de ce livret.

PLATEAU PRINCIPAL



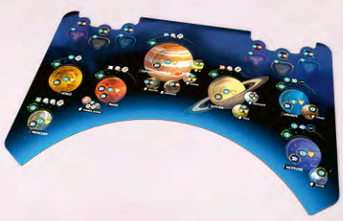
1 plateau Système solaire

ÉLÉMENT 1



1 plateau Technologies

ÉLÉMENT 2



1 plateau Planètes

ÉLÉMENT 3



3 disques Système solaire

ÉLÉMENT 4



Le Soleil

ÉLÉMENT 5



4 plateaux Secteur avec les étoiles proches

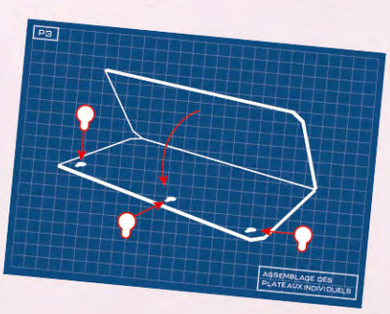
ÉLÉMENT 6

MATÉRIEL DES JOUEURS



4 plateaux individuels (à assembler)

ÉLÉMENT 7





4 aides de jeu

ÉLÉMENT 8

ÉLÉMENTS DÉCLINÉS DANS LES 4 COULEURS :



8 sondes*

ÉLÉMENT 9



30 marqueurs*

ÉLÉMENT 10



1 marqueur Couverture médiatique

ÉLÉMENT 11



1 marqueur de score

ÉLÉMENT 12



1 jeton 100/200 PV

ÉLÉMENT 13



1 carte Revenus de départ

ÉLÉMENT 14

MODE SOLO



24 tuiles Objectif

ÉLÉMENT 15



19 cartes Action de l'adversaire

ÉLÉMENT 16

Ce matériel ne sert que pour le mode solo (voir page 22).

MATÉRIEL COMMUN



48 tuiles Technologie

ÉLÉMENT 17



12 tuiles 2 PV

ÉLÉMENT 18



1 marqueur Premier joueur

ÉLÉMENT 19



2 jetons Rotation (du Système solaire)

ÉLÉMENT 20



4 tuiles Score dorées

ÉLÉMENT 21



1 paquet principal de 138 cartes

ÉLÉMENT 22



30 jetons Crédit et 30 jetons Énergie*

ÉLÉMENT 23



70 jetons Donnée*

ÉLÉMENT 24

ESPÈCES EXTRATERRESTRES

MASCAMITES



1 plateau Espèce

1 fiche Espèce

10 cartes Mascamites

7 spécimens Mascamite

ÉLÉMENTS E.T. 25 — Première découverte le : - - .

EXERTIENS



1 plateau Espèce

1 fiche Espèce

15 cartes Exertiens

2 tuiles Palier Exertiens

ÉLÉMENTS E.T. 28 — Première découverte le : - - .

OUMUAMUA



1 plateau Espèce

1 tuile Oumuamua

1 fiche Espèce

10 cartes Oumuamua

17 jetons Exofossile d'Oumuamua*

ÉLÉMENTS E.T. 26 — Première découverte le : - - .

CENTAURIENS



1 plateau Espèce

1 fiche Espèce

10 cartes Centauriens

4 tuiles Message Centauriens

ÉLÉMENTS E.T. 29 — Première découverte le : - - .

ANOMALIES



1 plateau Espèce

1 fiche Extraterrestre

10 cartes Anomalies

3 jetons Anomalie

ÉLÉMENTS E.T. 27 — Première découverte le : - - .

À chacune de vos parties, vous pourrez découvrir 2 de ces espèces extraterrestres.

* Les éléments marqués d'un * sont considérés comme étant illimités. Si vous veniez à en manquer, utilisez le substitut de votre choix. Vous pouvez par exemple utiliser les marqueurs des joueurs à la place des sondes de la même couleur, et inversement.

MISE EN PLACE

1 PLATEAU PRINCIPAL

Assemblez le plateau Planètes (A), le plateau Système solaire (B) et le plateau Technologies (C) afin de former le plateau principal, puis placez-le au centre de la table.



2 ESPÈCES EXTRATERRESTRES

Mélangez les 5 plateaux Espèce, face cachée, puis **placez-en 2 au hasard dans les emplacements** situés sur le bord du plateau Planètes. Personne ne saura de quelles espèces il s'agit tant que celles-ci n'auront pas été découvertes. Rangez les autres dans la boîte sans les regarder. Laissez toutes les cartes Extraterrestre et tous les autres éléments correspondants dans la boîte.

3 PLATEAU SYSTÈME SOLAIRE

Le Système solaire est composé de 3 disques posés sur le plateau Système solaire. L'ensemble forme ainsi 4 anneaux.

Le Système solaire est ensuite entouré par les 4 plateaux Secteurs, qui sont disposés aléatoirement.

Vous pouvez utiliser le QR code ci-contre (lien en anglais) pour utiliser une mise en place aléatoire, ou les disposer vous-même aléatoirement. L'important est que **les disques soient correctement alignés pour former 8 secteurs bien distincts ayant chacun 1 étoile proche**.

Au cours de la partie, les disques du Système solaire vont être pivotés, faisant ainsi orbiter les planètes autour du Soleil.

cge.as/seti-solarsystem

4 RANGÉE DE CARTES

Mélangez le paquet de cartes principal et révélez-en **3 pour former la rangée de cartes**.

5 JETONS CRÉDIT ET ÉNERGIE

Conservez les jetons Crédit et Énergie à proximité du plateau principal.

6 DONNÉES

Remplissez la fente Données de chaque étoile proche avec des jetons Donnée. Certaines étoiles en ont plus que d'autres. Placez les jetons Donnée restants dans une réserve à proximité du plateau.

7 TUILES SCORE DORÉES

Les 4 tuiles Score dorées sont recto verso. Placez-les, sur une face au hasard, au bord du plateau principal (comme ci-dessous).

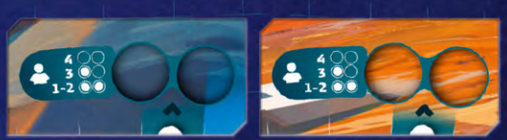
8 PALIERS NEUTRES

Placez des marqueurs neutres au-dessus des cases 20 et 30 de la piste de score. Prenez pour cela des marqueurs d'une couleur non utilisée (neutre), selon votre configuration :

À 1 ou 2 joueurs, placez 2 marqueurs au-dessus de chacune de ces deux cases.

À 3 joueurs, placez 1 marqueur au-dessus de chaque case.

À 4 joueurs, ignorez les paliers neutres et ne placez aucun marqueur.



9 TECHNOLOGIES

12 technologies différentes peuvent vous aider dans vos recherches. Chacune d'entre elles est représentée sur le plateau Technologies (4 technologies dans chacune des 3 couleurs). **Pour chaque technologie, mélangez les 4 tuiles Technologie correspondantes et placez-les sur les emplacements correspondants.** La face représentant la technologie doit être cachée. Placez une tuile 2 PV au sommet de chacune des 12 piles.



10 CARTES FIN DE MANCHE

Préparez 4 paquets de cartes. Chaque paquet contient 1 carte de plus que le nombre de joueurs *(par ex. : à 3 joueurs, chaque paquet contiendra 4 cartes)*.

Après avoir **Passé** lors des manches 1, 2, 3 et 4, vous choisirez à tour de rôle 1 carte du paquet de la manche en cours (principe du draft).

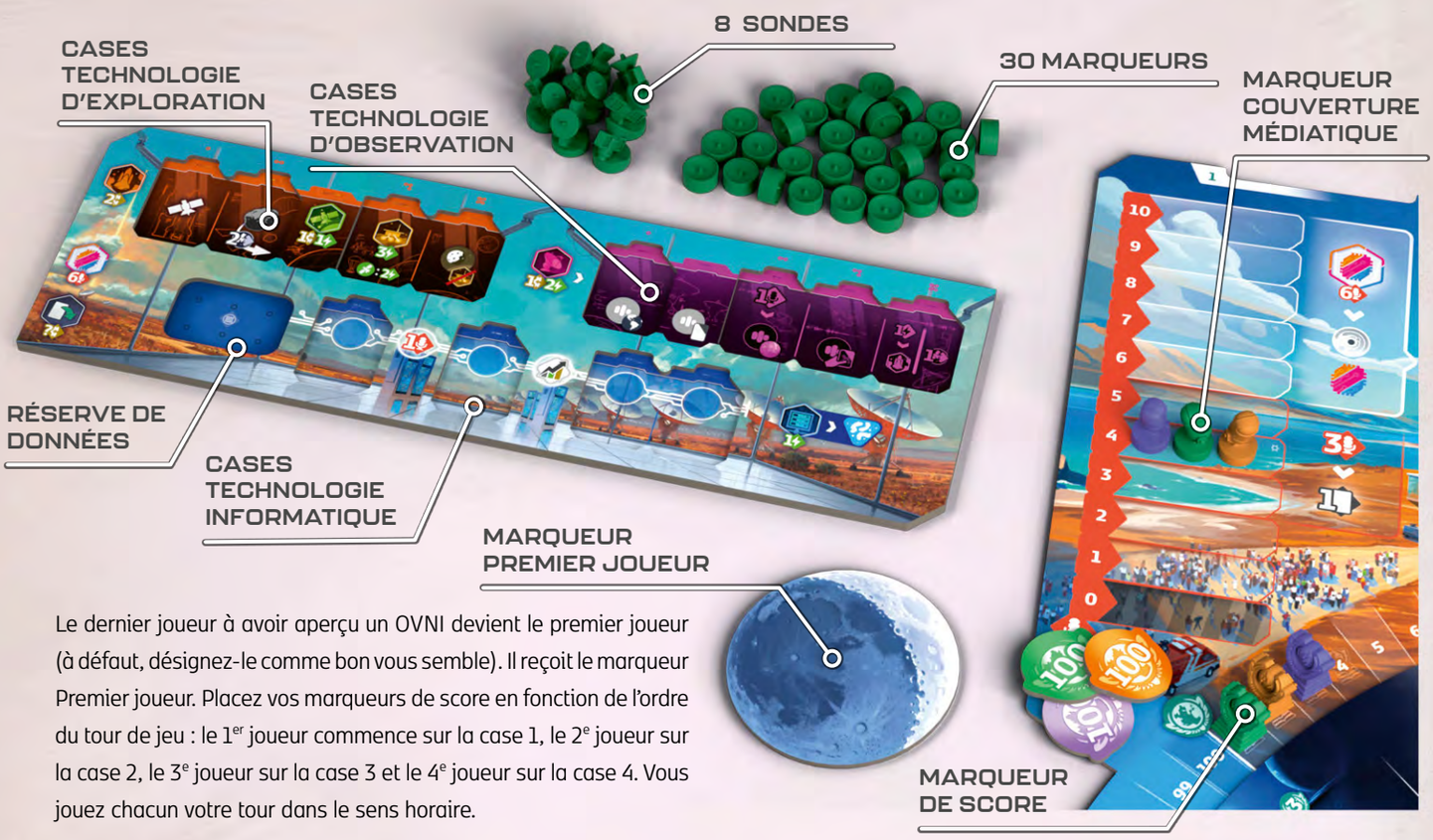
11 JETONS ROTATION DU SYSTÈME SOLAIRE

Placez l'un des jetons Rotation sur l'emplacement indiqué, sur le plateau Technologies. Placez l'autre sur le 1er paquet de cartes Fin de manche. Ces jetons vous rappelleront de faire pivoter le Système solaire la 1re fois qu'un joueur **Passera** au cours d'une manche.



MISE EN PLACE INDIVIDUELLE

Chacun d'entre vous choisit une couleur et prend les éléments correspondants. Conservez-les près de votre plateau individuel.



Le dernier joueur à avoir aperçu un OVNI devient le premier joueur (à défaut, désignez-le comme bon vous semble). Il reçoit le marqueur Premier joueur. Placez vos marqueurs de score en fonction de l'ordre du tour de jeu : le 1er joueur commence sur la case 1, le 2e joueur sur la case 2, le 3e joueur sur la case 3 et le 4e joueur sur la case 4. Vous jouez chacun votre tour dans le sens horaire.

RESSOURCES DE DÉPART

Prenez la carte Revenus de départ de votre couleur. Vos ressources de départ sont indiquées au dos de cette carte : 4 en couverture médiatique, 4 crédits, 3 énergies et 5 cartes.



Carte Revenus de départ

Pour suivre le niveau de couverture médiatique de vos explorations, placez votre marqueur Couverture médiatique sur la case indiquée de la piste Couverture médiatique (à côté du Système solaire). Vous commencez tous au niveau 4.

Pour les crédits et l'énergie, prenez le nombre de jetons indiqué (4 crédits et 3 énergies).

Piochez ensuite 5 cartes du paquet.

Enfin, transformez l'une de ces cartes pour générer des revenus.





Revenus pour les manches suivantes (à partir de la manche 2)

Ressource gagnée lors de la mise en place qui s'ajoutera aux revenus lors des manches suivantes

Augmentation des revenus

Chaque fois que vous gagnez des revenus ( ), vous pouvez glisser 1 carte de votre main sous votre carte Revenus de départ. La carte ainsi réservée augmente vos revenus de façon permanente. Gagnez immédiatement le bonus indiqué dans son coin inférieur droit. **Vous percevrez à nouveau ce bonus au début de chaque manche, à partir de la manche 2.**

Une partie se déroule toujours en 5 manches. **Celui ou celle qui a le marqueur Premier joueur commence le 1er tour de la manche.** Vous jouez à tour de rôle dans le sens horaire, en ignorant les joueurs qui ont déjà **Passé** au cours de la manche. À la fin de la manche 5, vous procèderez au décompte final des points de victoire (PV). Celui ou celle qui aura cumulé le plus de PV remportera la partie.

APERÇU DU TOUR

Lors de votre tour, vous n'effectuez qu'**1 seule action principale** :

ACTIONS GRATUITES

En plus de votre action principale, vous pouvez effectuer des **actions gratuites**, qui sont expliquées dans des encadrés que vous découvrirez au fil des pages de ce livret et qui sont résumées sur vos aides de jeu. Ces **actions gratuites** peuvent être effectuées autant de fois que vous le souhaitez et à n'importe quel moment durant votre tour (avant, après ou même pendant votre action principale).

APERÇU D'UNE MANCHE

Une fois que vous avez effectué votre **action principale** et vos éventuelles **actions gratuites**, votre tour prend fin. Vous devez ensuite résoudre les éventuels **paliers** atteints ainsi que les **espèces** découvertes. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Vous allez enchaîner plusieurs tours avant d'être à court de possibilités. Lorsque l'un de vous **Passe**, il arrête de jouer jusqu'à la fin de la manche en cours. Les autres, toutefois, continuent à jouer. Lorsque tout le monde a **Passé**, la manche prend fin et les joueurs perçoivent leurs revenus. Le premier joueur de la manche qui prend fin donne son marqueur Premier joueur à son voisin de gauche, qui commencera la prochaine manche.

ACTIONS PRINCIPALES

- LANCER une sonde
- METTRE UNE SONDE SUR ORBITE
- POSER UNE SONDE
- SCANNER un secteur
- ANALYSER des données
- JOUER une carte
- RECHERCHER une technologie
- PASSER pour le reste de la manche

APERÇU DES CARTES

Lorsque vous utilisez une carte, vous devez choisir comment vous souhaitez l'utiliser. Par exemple, si vous **Jouez la carte** en tant qu'action principale pour bénéficier de son effet (texte de la zone blanche), vous ne pourrez pas la défausser pour bénéficier de son action gratuite.

ACTION GRATUITE

Vous pouvez défausser vos cartes à tout moment pendant votre tour pour bénéficier de l'avantage indiqué dans leur coin supérieur gauche. Vous pouvez effectuer cette action gratuite avec autant de cartes que vous le souhaitez.

ACTION PRINCIPALE

COÛT

Ne payez ce coût que si vous **Jouez cette carte** en tant qu'action principale pour bénéficier de son effet.

EFFET

Lorsque vous **Jouez cette carte** en tant qu'action principale, résolvez cet effet.

MISSION

Certaines cartes vous octroient des bonus si vous remplissez leurs conditions (voir page 15).



COULEUR DE SECTEUR

Cette couleur sera importante lors des actions **Scanner**.

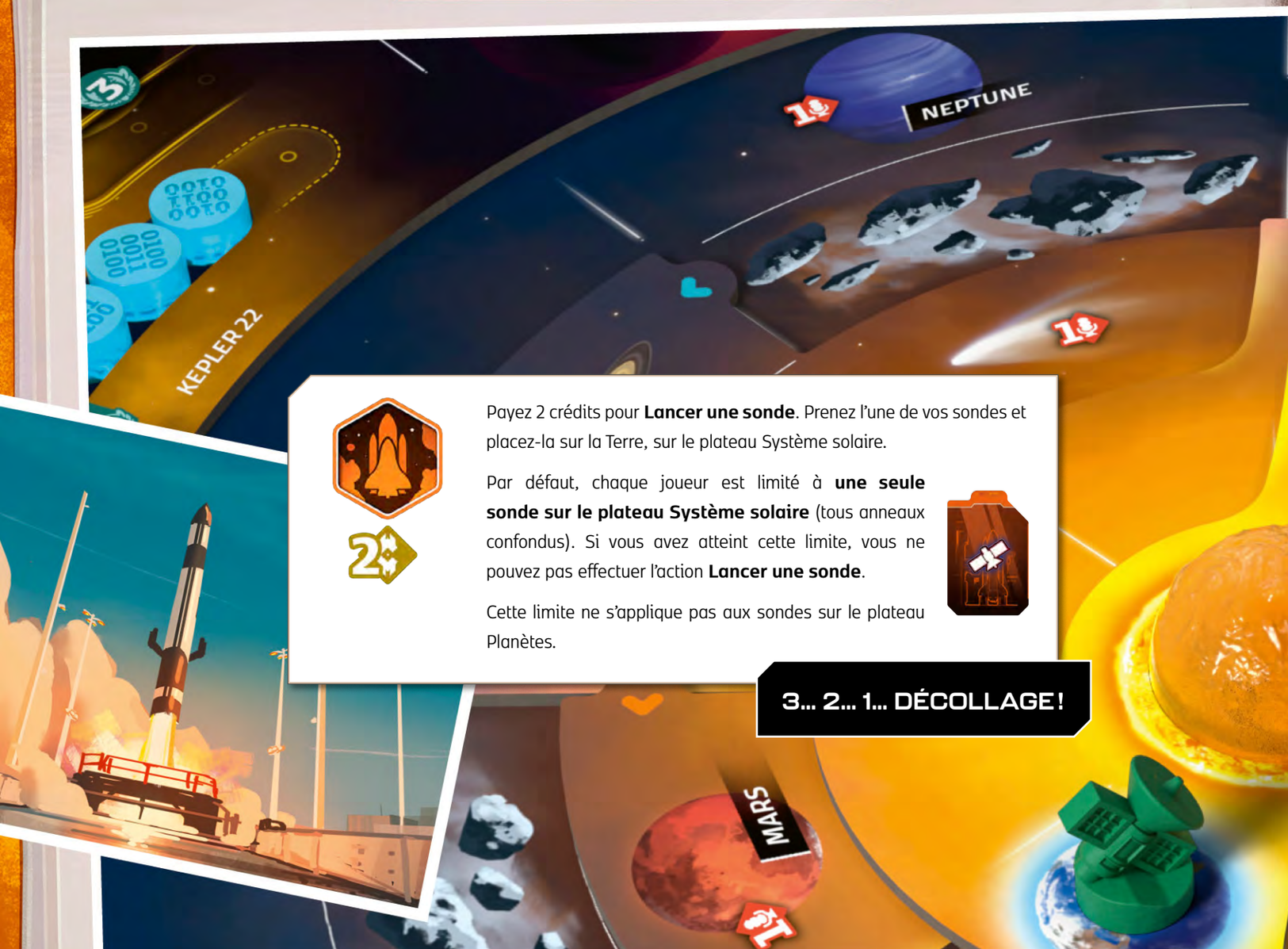
Chaque carte vous donne des informations factuelles sur un projet scientifique passé, en cours ou futur.

REVENUS

C'est le type de ressource que cette carte vous octroie lorsque vous la glissez sous vos revenus lors d'un effet .

Profitez-en pour en apprendre davantage sur les projets que vous avez entre les mains !

LANCER UNE SONDE



Payez 2 crédits pour **Lancer une sonde**. Prenez l'une de vos sondes et placez-la sur la Terre, sur le plateau Système solaire.

Par défaut, chaque joueur est limité à **une seule sonde sur le plateau Système solaire** (tous anneaux confondus). Si vous avez atteint cette limite, vous ne pouvez pas effectuer l'action **Lancer une sonde**.

Cette limite ne s'applique pas aux sondes sur le plateau Planètes.

3... 2... 1... DÉCOLLAGE !

DÉPLACEMENT

Vous pouvez déplacer vos sondes dans le Système solaire.

Pour chaque 1 que vous utilisez, déplacez l'une de vos sondes vers une case adjacente (pas en diagonale).



Les champs d'astéroïdes sont difficiles à traverser. Pour sortir d'une de ces cases, vous devez utiliser 1 déplacement supplémentaire.

Astuce : La rotation du Système solaire « pousse » parfois les sondes (voir page 16). En planifiant bien vos actions, vous pourriez utiliser ce phénomène à votre avantage !





Le Soleil n'est pas une case et ne peut pas être traversé !

Lorsque l'une de vos sondes arrive sur une planète, vous pouvez **la transformer en** **ou en** (voir page suivante).

Il y a plusieurs façons de générer du déplacement :

› Vous pouvez dépenser 1 énergie pour gagner 1 déplacement. Il s'agit d'une **action gratuite**. Ainsi, lorsque vous **Lancez une sonde**, vous pouvez dépenser 1 énergie pour la déplacer lors du même tour. Vous pouvez également attendre et la déplacer lors de vos tours ultérieurs.



Par ailleurs, certaines cartes ont ce symbole dans leur coin supérieur gauche : cela signifie que vous pouvez défausser ces cartes pour vous déplacer en tant qu'**action gratuite**.

Si vous vous déplacez sur une case avec ce symbole, vous montez d'1 niveau sur la piste Couverture médiatique. Vous n'augmentez pas votre couverture médiatique lorsque vous visitez la Terre.

Dans cet exemple, la joueuse verte augmente de 3 son niveau de couverture médiatique (pour avoir visité une comète, Vénus et Jupiter).



METTRE UNE SONDE SUR ORBITE
AUTOUR D'UNE PLANÈTE



Payez 1 crédit et 1 énergie pour **Mettre une sonde sur orbite** autour d'une planète (et donc la transformer en **orbiteur**).

Cette action principale ne peut être effectuée que si votre sonde se trouve sur une case avec une planète (autre que la Terre).

Cette action vous octroie généralement .

Pour **Mettre une sonde sur orbite** autour d'une planète, retirez votre sonde du plateau Système solaire et placez-la **à côté** de la planète (sur le plateau Planètes) correspondant à celle de la case où se trouvait votre sonde (sur le plateau Système solaire).

Gagnez les bonus indiqués au-dessus de la planète. Dans l'exemple ci-dessous, il s'agit de , et . Si vous êtes le premier à **Mettre une sonde sur orbite** autour de cette planète, vous gagnez également 3 PV. Recouvrez le symbole qui indique cette récompense avec votre sonde : les orbiteurs suivants ne gagneront pas ces PV. Il n'y a pas de limite au nombre d'orbiteurs qu'une planète peut accueillir.

RAPPEL :
*Dès que votre sonde est **Mise sur orbite** et placée sur le plateau Planètes, elle n'est plus prise en compte dans votre limite de sondes sur le plateau Système solaire.*



POSER UNE SONDE
SUR UNE PLANÈTE OU UNE LUNE





Payez 3 énergies pour **Poser une sonde** sur une planète ou une lune (et donc la transformer en **atterrisseur**). Cette action principale ne peut être effectuée que si votre sonde se trouve sur une case avec une planète (autre que la Terre). S'il y a déjà un orbiteur autour de cette planète, cela vous coûte seulement 2 énergies (même si ce n'est pas votre orbiteur).

Poser vos sondes sur des planètes est le principal moyen d'obtenir des .

Pour **Poser une sonde** sur une planète, retirez votre sonde du plateau Système solaire et placez-la **sur** la planète (sur le plateau Planètes) correspondant à celle de la case où se trouvait votre sonde (sur le plateau Système solaire).

Gagnez les bonus indiqués au centre de la planète (ce sont toujours une et des PV). Si vous êtes le premier à **Poser une sonde** sur cette planète, vous collectez également des données. Recouvrez le symbole lié à cette récompense avec votre sonde : les atterrisseurs suivants ne collecteront pas de données. (Mars est la seule planète qui a 2 symboles de ce type. Si vous êtes l'un des 2 premiers à **Poser une sonde** sur Mars, choisissez l'un des symboles à recouvrir.)

Il n'y a pas de limite au nombre d'atterrisseurs qu'une planète peut accueillir.

Remarque : *La NASA a envoyé plusieurs sondes pour explorer les géantes gazeuses telles que Jupiter et Saturne. Bien qu'incapables de se poser sur ces planètes à cause de leurs pressions et de leurs températures extrêmes, ces sondes sont parvenues à collecter des données inestimables. Pour simplifier les choses, nous utiliserons tout de même le terme « atterrisseurs » pour ces planètes.*

Marquer des traces de vie



Lorsque vous gagnez l'un de ces symboles, vous découvrez une trace de vie extraterrestre ! Sous chacun des 2 plateaux Espèce se trouvent 3 **emplacements Découverte** correspondant aux 3 types de traces de vie. (Il y a donc 2 emplacements Découverte de chaque type en tout.) Placez votre marqueur sur l'un des 2 emplacements correspondants vides. Si les 2 emplacements d'un même type contiennent déjà un marqueur (et si aucune espèce n'a encore été découverte), placez votre marqueur sur l'emplacement excédentaire situé juste en dessous (voir page 20).



Vous gagnez 5 PV et augmentez de 1 votre couverture médiatique en plaçant votre marqueur sur cet emplacement Découverte. Cela pourra également vous donner d'autres récompenses lorsque cette espèce extraterrestre sera découverte, plus tard dans la partie.

Il s'agit d'une trace de vie « universelle », qui fonctionne comme un joker et peut représenter n'importe lequel des 3 types de traces de vie.

Lorsqu'une nouvelle espèce est découverte (voir page 20), les joueurs disposent soudain de beaucoup plus d'emplacements à utiliser pour marquer des traces de vie correspondantes.

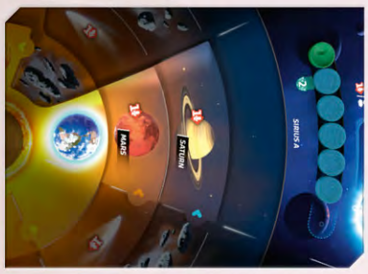
SCANNER UN SECTEUR



Payez 1 crédit et 2 énergies pour **Scanner un secteur** à l'aide des télescopes terrestres afin de détecter des traces de vie dans les étoiles proches du Système solaire. Cette action principale vous permet d'étudier les signaux (représentés par les marqueurs de votre couleur que vous placez dans les secteurs) et de collecter des données sans utiliser de sonde. **Scanner un secteur** est le principal moyen de gagner des .

Pour **Scanner un secteur**, effectuez les étapes suivantes comme indiqué sur votre plateau individuel, dans l'ordre de votre choix.

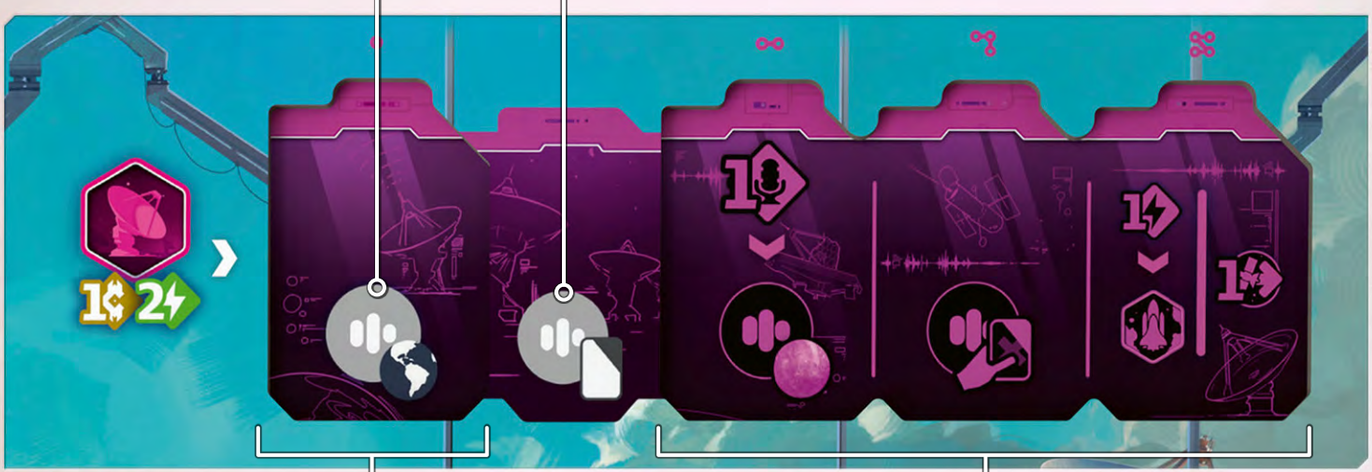
Lorsqu'un joueur détecte un signal dans un secteur, il le « marque » en y plaçant l'un de ses marqueurs individuels.



Marquez 1 signal dans le secteur de la Terre (pour plus de détails, voir la page ci-contre).

Défaussez 1 carte de la rangée de cartes et marquez 1 signal dans l'un des deux secteurs correspondant à la couleur indiquée dans le coin supérieur droit de la carte défaussée. Piochez ensuite une carte pour compléter la rangée.





Si vous avez des technologies d'observation, vous pouvez les activer dans n'importe quel ordre (voir page 17). N'oubliez pas que la plupart d'entre elles nécessitent de payer un coût supplémentaire.

Vous marquez toujours au moins 2 signaux lorsque vous effectuez l'action Scanner. Toutefois, avec les technologies adéquates, vous pouvez en marquer jusqu'à 4.



Certains effets de cartes vous permettent également de marquer des signaux.

Si une carte a plusieurs effets vous faisant défausser une carte de la rangée pour son signal, résolvez tous ces effets avant de piocher des cartes pour compléter la rangée.

Marquer des signaux

Au cours de la partie, plusieurs opportunités de « marquer un signal dans un secteur » s'offrent à vous (via l'action **Scanner un secteur**, mais aussi via des effets de cartes). Marquer un signal est un effet obligatoire : vous ne pouvez pas choisir de l'ignorer.

Pour marquer un signal dans un secteur, retirez le jeton Donnée le plus à gauche dans la fente Données de ce secteur, puis placez-le dans votre réserve de jetons Donnée et remplacez-le par un marqueur de votre couleur.

Si vous placez un marqueur en 2e position dans la fente Données d'un secteur, vous gagnez immédiatement 2 PV.



Il se peut que vous deviez placer plus de marqueurs qu'une fente ne peut en contenir. Dans ces cas-là, vous ne récupérez pas de jetons Donnée pour les marqueurs excédentaires, mais ces derniers pourront vous servir pour couvrir le secteur une fois que la fente sera remplie (voir encadré ci-dessous).

Les jetons Donnée sont progressivement remplacés par vos marqueurs individuels dans l'ordre, de gauche à droite.

Remplir un secteur

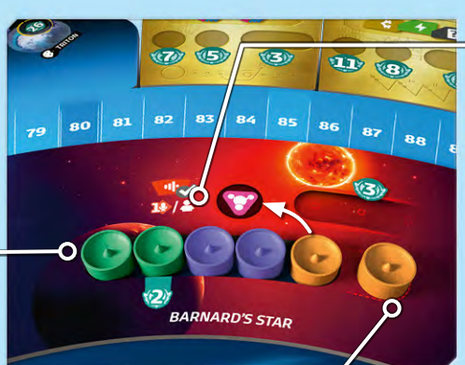
Si vous remplacez le dernier jeton Donnée d'une fente Données, vous « remplissez le secteur ». Une fois que votre action principale est terminée, résolvez tous les secteurs remplis lors de votre tour, dans l'ordre de votre choix.



Le joueur qui a le plus de marqueurs de sa couleur dans la fente Données «couvre» le secteur. Il place alors l'un de ses marqueurs à côté de l'étoile proche (ici, son marqueur recouvre alors la) et bénéficie de la récompense recouverte.

En cas d'égalité entre des joueurs pour la majorité des marqueurs dans la fente Données, c'est celui dont le marqueur a été placé en dernier (le plus à droite) qui l'emporte.

Tous les signaux excédentaires qui ont été marqués par des joueurs sont pris en compte pour déterminer la majorité.





Chaque joueur qui avait placé au moins 1 marqueur dans la fente Données augmente de 1 son niveau de couverture médiatique (y compris la personne qui a la majorité des marqueurs).

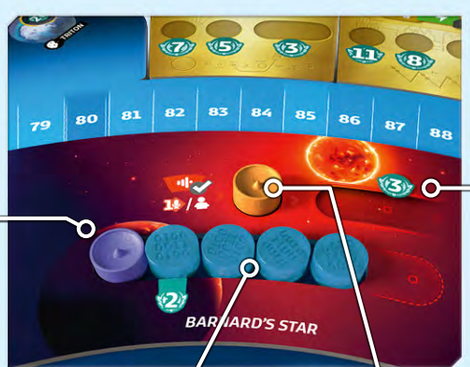
EXEMPLE : *Ici, tous les joueurs sont à égalité (ils ont chacun 2 marqueurs dans ce secteur). Toutefois, c'est la joueuse orange qui couvre le secteur, car elle a marqué un signal en dernier. (Orange n'a pas récupéré de jeton Donnée pour son 2e marqueur, mais ce dernier lui a permis de couvrir le secteur.) Ces trois joueurs (vert, violet et orange) augmentent chacun de 1 leur couverture médiatique. Orange place 1 marqueur sur le symbole et par conséquent marque 1 pour une espèce extraterrestre.*

Réinitialiser un secteur

Après avoir déterminé le joueur qui couvre le secteur, déterminez qui est 2e en procédant de la même façon.

Le 2e joueur (s'il y en a un) laisse 1 marqueur en 1re position dans la fente Données du secteur.

Rendez tous les autres marqueurs présents dans la fente Données à leurs joueurs, puis remplissez la fente avec des jetons Donnée, comme lors de la mise en place.



Les joueurs pourront à nouveau marquer des signaux et obtenir des données depuis ce secteur lors des prochains tours. Le secteur peut à nouveau être rempli et couvert par quelqu'un d'autre. **Remarque :** *Certains secteurs octroient des récompenses plus importantes au joueur qui les couvre en premier, puis des récompenses moindres à ceux qui les couvrent ultérieurement.*

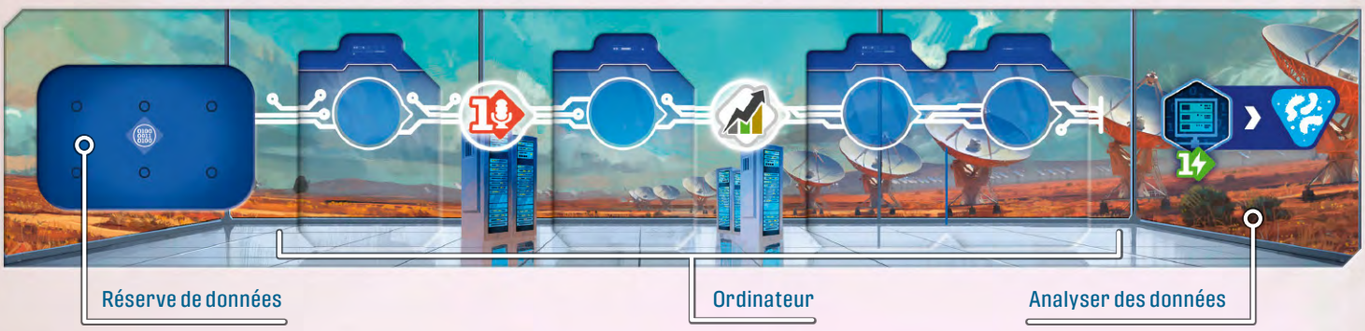
Les joueurs qui ont couvert un secteur y laissent toujours 1 marqueur, car certaines cartes leur octroient des récompenses pour les secteurs qu'ils ont couverts (lorsque vous déterminerez le prochain joueur qui couvre le secteur, ignorez le marqueur placé ici pour compter la majorité).

ANALYSER DES DONNÉES



Payez 1 énergie pour **Analyser les données** que vous avez collectées. Cette action principale ne peut être effectuée que **si la rangée supérieure de votre ordinateur est remplie de données** (si vous avez des technologies informatiques [voir page 17], vous avez également des emplacements dans la rangée du bas. Ceux-ci peuvent être remplis ou vides, cela n'a pas d'importance, tant que la rangée du haut est remplie). **Analyser des données** est le principal moyen d'obtenir des .

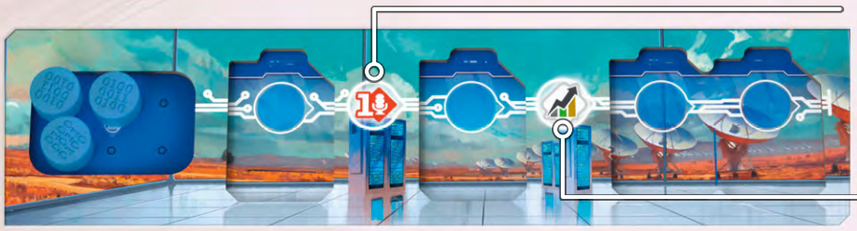
Pour **Analyser** vos données, **défaussez tous les jetons Donnée de votre ordinateur** (conservez ceux qui se trouvent dans votre réserve de données). **Placez ensuite l'un de vos marqueurs sur l'emplacement Découverte** de l'une des 2 espèces extraterrestres. Votre ordinateur n'a plus de données à **Analyser** et il peut à nouveau être rempli.

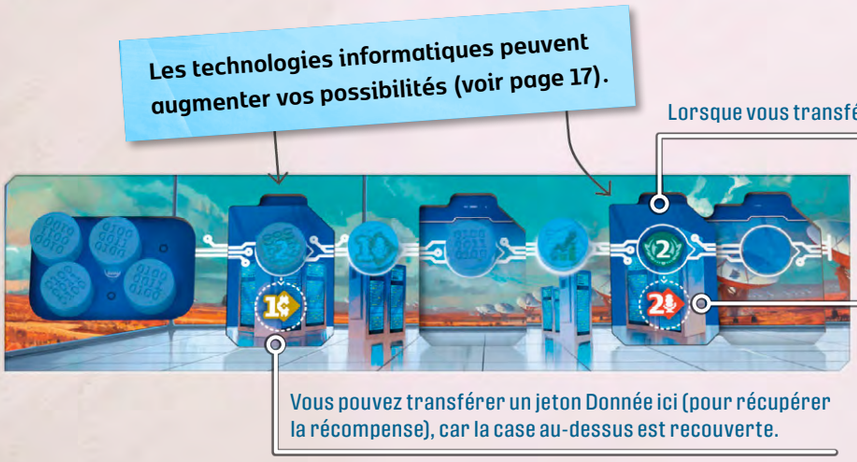


Transférer des données

À tout moment lors de votre tour, vous pouvez prendre un jeton Donnée de votre réserve de données et le transférer vers votre ordinateur en tant qu'**action gratuite**.

Les jetons Donnée sont placés sur les cases rondes de votre ordinateur, de gauche à droite. Lorsque vous recouvrez une case indiquant un effet, résolvez cet effet immédiatement.





Capacité des données

Votre réserve de données ne peut jamais contenir plus de 6 jetons Donnée. Si vous collectez des données alors que votre réserve est pleine, vous devez défausser les données excédentaires.

Vous avez tout de même la possibilité de transférer des données vers votre ordinateur (action gratuite). Cependant, vous ne pouvez effectuer cette action gratuite que lors de votre tour ; or, vous risquez de collecter des données lors du tour d'un autre joueur.



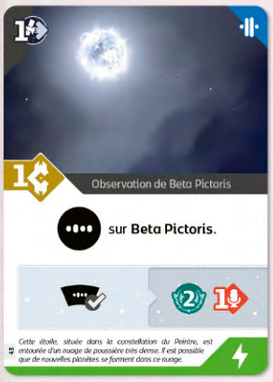
En tant qu'action principale, vous pouvez **Jouer une carte** pour bénéficier de son effet (la partie blanche de la carte). Le coût de cette action est indiqué sur la carte. Si l'effet de la carte inclut d'autres actions (**Lancer une sonde**, **Scanner un secteur**, etc.), vous les effectuez sans payer d'autre coût.

Après avoir résolu l'effet, placez la carte, face visible, dans une défausse près du paquet principal, **sauf** s'il s'agit d'un des types de cartes décrits ci-dessous.

CARTES MISSION

Si vous **Jouez** l'une de ces cartes, conservez-la devant vous.

Missions conditionnelles



Les cartes de ce type comportent une récompense que vous pouvez recevoir dès que la condition indiquée est remplie. Si vous **Jouez une carte** de ce type pour bénéficier de son effet, conservez-la face visible devant vous.

À tout moment lors de votre tour, si sa condition est remplie, vous pouvez accomplir la mission en tant qu'**action gratuite** : gagnez la récompense indiquée sur la carte et retournez-la face cachée.

Si vous remplissez déjà la condition lorsque vous **Jouez cette carte**, vous pouvez choisir de l'accomplir immédiatement. Inversement, vous n'êtes pas obligé d'accomplir la mission dès que vous remplissez sa condition : vous pouvez l'accomplir à n'importe quel moment de votre tour, tant que sa condition est remplie.

Conservez toutes les missions accomplies devant vous, face cachée, jusqu'à la fin de la partie.

Missions déclenchables



Vous pouvez déclencher les missions de ce type en effectuant des actions. Si vous effectuez une action qui déclenche l'une de ces missions, vous pouvez choisir de recouvrir le cercle de la mission en question avec l'un de vos marqueurs pour gagner le bonus indiqué. Seules les actions que vous effectuez **après** avoir **Joué la carte** peuvent déclencher la mission. Les actions que vous avez effectuées avant de **Jouer la carte** ne sont pas prises en compte. Chaque cercle d'une mission déclenchable ne peut être recouvert qu'une seule fois.

Remarque : *Certaines missions peuvent se déclencher en dehors de votre tour.*

Si un effet déclenche plusieurs récompenses (sur une même carte ou sur des cartes différentes), vous pouvez choisir quel cercle recouvrir, mais vous ne pouvez en recouvrir qu'un à la fois. Vous devrez redéclencher la mission pour recouvrir un autre cercle.

EXEMPLE : *Si votre sonde est sur Mercure lorsque vous Jouez la carte* Mission Mariner 10*, rien ne se passe. L'effet ne peut se déclencher que lors d'un déplacement vers Mercure ou Vénus. Quand la mission se déclenche, vous n'êtes pas obligé de résoudre l'effet. Par exemple, si votre sonde se déplace jusqu'à Vénus, mais que vous avez déjà un niveau de 10 en couverture médiatique (le maximum), vous pouvez décider de conserver cet effet pour la prochaine fois que vous visiterez Vénus. Vous pouvez aussi décider de placer un marqueur sur ce second cercle pour avancer dans l'accomplissement de la mission, même si vous ne pouvez pas bénéficier de cette couverture médiatique excédentaire. Quand les 2 cercles de la carte sont recouverts par un marqueur, la mission est accomplie.*

Une fois que tous les cercles ont été recouverts, la mission est automatiquement accomplie. Conservez-la face cachée devant vous avec les autres missions accomplies.

CARTES FIN DE PARTIE



Les cartes disposant d'un encart doré vous rapportent des PV en fin de partie. Après avoir résolu l'effet (partie blanche) de la carte, conservez-la devant vous, face visible, jusqu'à la fin de la partie.

Sauf mention contraire explicite, les actions et récompenses d'une carte Mission ou Fin de partie ne s'appliquent qu'au joueur ayant Joué la carte et ne concernent que son matériel (marqueurs, sondes...).

RECHERCHER UNE TECHNOLOGIE



Descendez de 6 votre couverture médiatique pour **Rechercher une nouvelle technologie** en tant qu'action principale. (Descendez votre marqueur Couverture médiatique de 6 cases. Si votre niveau de couverture médiatique est insuffisant, vous ne pouvez pas effectuer cette action. N'oubliez pas que vous pouvez défausser certaines cartes pour augmenter votre couverture médiatique en tant qu'action gratuite.)

Lorsque vous **Recherchez une technologie**, commencez par faire pivoter le Système solaire (voir l'encadré ci-dessous).

Choisissez ensuite l'une des technologies que vous ne possédez pas encore. Prenez la 1re tuile de la pile choisie.



Si vous êtes le premier à prendre une technologie de cette pile, **défaussez la tuile 2 PV** et gagnez immédiatement 2 PV.

Chaque technologie que vous prenez vous octroie immédiatement une récompense (imprimée sur la tuile). Ensuite, retournez la tuile et placez-la sur votre plateau individuel.



Les technologies d'exploration et d'observation sont placées dans les emplacements correspondants, sur votre plateau individuel.

Les technologies informatiques sont placées dans n'importe quel emplacement de votre ordinateur. Si un jeton Donnée s'y trouve, cela n'a pas d'importance : placez simplement la tuile Technologie à cet endroit, puis replacez le jeton Donnée par-dessus. Ceci n'est pas considéré comme un placement de donnée (vous ne gagnez donc pas de PV pour la case « 2 PV » que vous recouvrez désormais avec votre jeton Donnée).

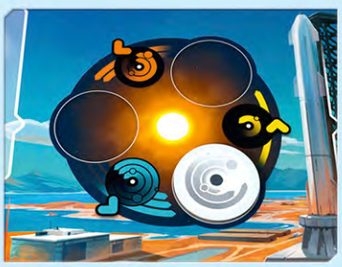
Une carte disposant de l'un de ces symboles (/ /) vous permet de **Rechercher une technologie** d'un type spécifique. Cette action s'apparente à une action **Rechercher une technologie** classique, sauf que votre choix est limité aux technologies du type indiqué. La carte indiquant ce symbole vous rappelle également de faire pivoter le Système solaire. Ne dépensez pas de couverture médiatique quand vous obtenez une technologie grâce à l'effet d'une carte. Si la carte vous permet d'obtenir une technologie d'un type alors que vous avez déjà les 4 technologies de ce type, ignorez cette partie de l'effet (faites tout de même pivoter le Système solaire, voir ci-dessous).

ROTATION DU SYSTÈME SOLAIRE

Vous faites toujours pivoter le Système solaire lorsque vous **Recherchez une technologie**, qu'il s'agisse de votre action principale ou d'un effet de carte. En outre, le 1er joueur qui **Passe** lors d'une manche fait pivoter le Système solaire. **Important : Les disques du Système solaire pivotent toujours d'un secteur dans le sens antihoraire.**

1. La première fois, faites pivoter le disque 1 (celui qui se trouve sur le dessus).
2. La deuxième fois, faites pivoter le disque 2. Le disque 1 tournera également avec lui.
3. La troisième fois, faites pivoter le disque 3. Les deux autres disques tourneront également avec lui.
… puis recommencez avec le disque 1 et ainsi de suite.

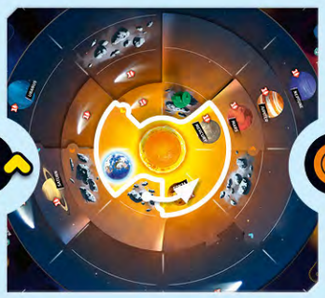
Les sondes pivotent en même temps que les disques. Cependant, en raison de la façon dont sont coupés les disques, il peut arriver qu'un pion ne bouge pas alors que les planètes sur son anneau pivotent. Il reste alors à l'endroit où il se trouve. Au contraire, un pion situé dans un creux du plateau peut être poussé par un disque en rotation jusqu'à une case adjacente (ce déplacement est toujours gratuit et, s'il augmente la couverture médiatique, le propriétaire de la sonde bénéficie immédiatement de cet effet).



Le jeton Rotation vous rappelle quel(s) disque(s) vous devez faire pivoter. Chaque fois que vous faites pivoter le Système solaire, avancez le jeton Rotation sur la case suivante.



Supposons que le plateau Système solaire commence dans cette position.



Première rotation : vous avez fait pivoter le disque du haut. La sonde verte se trouvait dans un creux du plateau, mais elle n'est pas poussée, et donc pas déplacée.



Deuxième rotation : vous avez fait pivoter le disque du milieu (et, avec lui, celui du haut). La sonde verte est poussée sur une comète et son propriétaire gagne 1.



Troisième rotation : vous avez fait pivoter le disque du bas (et, avec lui, les deux autres disques). Toutes les sondes pivotent.

TECHNOLOGIES D'EXPLORATION

Les technologies d'exploration améliorent les capacités de vos sondes.



TE #01

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.



TE #02

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.)



TE #03

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



TE #04

Désormais, vous avez le droit de **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

Les technologies d'observation ne peuvent être utilisées que lors d'une action **Scanner**, comme expliqué page 12. Vous pouvez les activer dans n'importe quel ordre.



TO #01

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



TO #02

Lors d'une action **Scanner**, 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.



TO #03

Lors d'une action **Scanner**, vous pouvez payer 1 pour marquer un signal supplémentaire dans le secteur de Mercure.



TO #04

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

TECHNOLOGIES INFORMATIQUES

Les technologies informatiques améliorent les performances de votre ordinateur. Une technologie informatique peut être placée dans n'importe quel emplacement (mais vous ne pouvez pas avoir la même technologie plusieurs fois). La case supérieure de la technologie informatique vous rapporte 2 PV lorsque vous y placez un jeton Donnée. La case inférieure vous octroie la récompense indiquée lorsque vous y placez un jeton Donnée.

Vous ne pouvez transférer un jeton Donnée vers la case inférieure que si la case supérieure contient déjà un jeton Donnée. Il n'est pas nécessaire de remplir les cases inférieures pour **Analyser des données** : seules les cases supérieures doivent être remplies pour cela. Les jetons Donnée sont transférés de gauche à droite sur les cases supérieures. Les données sur les cases inférieures peuvent être transférées à n'importe quel moment, dans l'ordre de votre choix, à condition que la case supérieure correspondante contienne déjà un jeton Donnée.

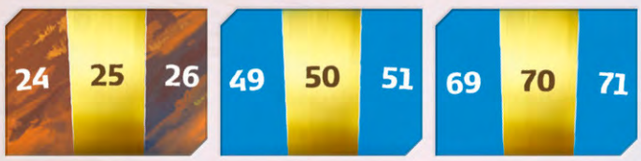
Lors de l'action **Analyser des données**, les jetons Donnée sont retirés de toutes les cases.



TI #01 TI #02 TI #03 TI #04

PALIERS

Certains événements sont déclenchés quand votre marqueur de score atteint ou dépasse un palier sur la piste de score. Ces événements sont résolus entre les tours des joueurs, après que le joueur actif a terminé ses actions gratuites.





PALIERS DORÉS

À la fin d'un tour où vous atteignez ou dépassez 25, 50 ou 70 PV, placez l'un de vos marqueurs sur une tuile Score dorée. Ces tuiles sont décrites page 21.



Chaque tuile Score dorée dispose de plusieurs cases rapportant un nombre variable de PV. Le 1er joueur qui choisit une tuile Score dorée place son marqueur sur la valeur la plus élevée. Le 2e qui la choisira se placera sur la 2e valeur la plus élevée, etc. Une même tuile peut accueillir un marqueur de chaque joueur, mais sans leur offrir les mêmes récompenses.

Un même joueur ne peut pas placer plusieurs marqueurs de sa couleur sur une même tuile Score dorée. En fin de partie, si vous avez atteint ou dépassé 70 PV, vous aurez forcément placé un marqueur sur 3 des tuiles Score dorées et aucun marqueur sur la quatrième.

Remarque : *Si vous avez obtenu plus de 100 PV, vous pourrez repasser par ces cases Palier, mais elles n'auront plus aucun effet (vous en aurez déjà bénéficié). Quand vous dépassez 100 PV, prenez le jeton 100/200 PV pour représenter votre score réel.*

PALIERS NEUTRES

Dans les parties à moins de 4 joueurs, vous placez des marqueurs neutres (qui n'appartiennent à aucun joueur) sur les paliers 20 et 30 PV lors de la mise en place. À la fin d'un tour au cours duquel vous atteignez ou dépassez l'un de ces paliers, un groupe de scientifiques réalise une percée majeure. Chaque espèce dispose de 3 emplacements qui mènent à sa découverte. Si l'un de ces emplacements Découverte est vide, déplacez 1 marqueur neutre du palier vers l'emplacement Découverte vide le plus à gauche. Cela peut entraîner la découverte de l'espèce en question (voir page 20).

En revanche, si les 6 emplacements Découverte sont déjà pleins lorsque vous atteignez ce palier, c'est que les 2 espèces extraterrestres ont déjà été découvertes. Ces paliers neutres n'ont alors aucun effet.

Quand tous les marqueurs neutres qui étaient placés sur un palier neutre ont été déplacés vers un emplacement Découverte, le palier neutre n'a plus d'effet.

Dans une partie à 4 joueurs, ignorez complètement les paliers neutres.

PALIERS MULTIPLES

Les paliers sont résolus entre les tours. Si plusieurs joueurs ont atteint des paliers lors d'un même tour, ils les résolvent en commençant par le joueur qui vient de terminer son tour, puis en continuant dans le sens horaire. Ainsi, si vous êtes plusieurs à franchir un palier doré pendant votre tour, c'est vous (le joueur actif) qui choisissez sur quelle tuile Score dorée vous placer.

Les paliers neutres ne concernent pas un joueur en particulier. Ils sont donc toujours résolus en dernier.

Échange de ressources

Pendant votre tour, en tant qu'**action gratuite**, vous pouvez échanger 2 cartes, 2 crédits ou 2 énergies contre 1 carte, 1 crédit ou 1 énergie :

2 / 2 / 2 › 1 / 1 / 1

Par exemple, vous pouvez défausser 2 cartes pour gagner 1 crédit, 1 énergie ou 1 nouvelle carte.

Lorsque vous échangez des ressources contre une carte, vous pouvez prendre cette carte dans la rangée de cartes ou piocher la 1re carte du paquet principal.

Acheter une carte

3 › 1

Pendant votre tour, en tant qu'**action gratuite**, vous pouvez acheter une carte en descendant de 3 niveaux votre couverture médiatique. Prenez votre nouvelle carte dans la rangée de cartes ou piochez la 1re carte du paquet principal.



PASSER

Passer est une action principale, ce qui signifie que vous pouvez effectuer des actions gratuites lors du tour où vous **Passez**. Quand vous avez fini d'effectuer des actions gratuites, résolvez alors ces étapes dans l'ordre :

1

Défaussez des cartes de votre main pour n'en avoir plus que 4.

Remarque : *Durant la manche, tant que vous n'avez pas Passé, vous pouvez avoir en main autant de cartes que vous le souhaitez.*

2

Vérifiez si vous devez faire pivoter le Système solaire. Si vous êtes le 1er joueur à **Passer** lors de cette manche, retirez le jeton Rotation qui se trouve sur le paquet de la manche en cours et placez-le à côté du paquet, puis faites pivoter le Système solaire (lors de la manche 5, vous faites quand même pivoter le Système solaire, mais vous rangez le jeton ensuite).

3

Choisissez une carte parmi les cartes Fin de manche de la manche en cours et remettez les autres en place. Les autres choisiront une carte lorsqu'ils décideront de **Passer**. Plus vous **Passez** tôt dans une manche, plus vous avez de cartes parmi lesquelles choisir.

Remarque : *En général, le choix d'une carte ne dépend pas de ce que feront les autres lors de leurs tours. Mais si cela a de l'importance, vous pouvez conserver les cartes et attendre qu'un autre joueur* ***Passe*** *pour faire votre choix final.*



Une fois que tout le monde a **Passé**, la manche s'achève dès que le dernier joueur a choisi l'une des 2 cartes restantes et a défaussé la carte restante.

ENTRE LES MANCHES

3 tâches doivent être résolues entre les manches.



1

Tout le monde perçoit ses revenus : les ressources indiquées sur votre carte Revenus de départ + les ressources de toutes les cartes réservées en-dessous.

2

Le marqueur Premier joueur est donné au joueur suivant dans le sens horaire. Ce joueur commence la prochaine manche.

3

Le jeton Rotation est placé sur le paquet de cartes de la manche suivante (à la fin de la manche 4, vous placez le jeton à droite du paquet de la manche 4).

Pour accélérer la partie, vous pouvez percevoir vos revenus à tout moment après avoir Passé, même avant la fin de la manche en cours.

Autres manières de gagner des cartes

Cet effet vous permet de prendre une carte dans la rangée de cartes ou de piocher la 1re carte du paquet principal. Il est indiqué sur certaines technologies, sur certains effets de cartes et sur quelques autres éléments.

Cet effet signifie que vous pouvez uniquement piocher la 1re carte du paquet principal (vous ne pouvez pas choisir dans la rangée de cartes).

Compléter la rangée de cartes

Lorsque vous piochez une carte de la rangée de cartes, vous la remplacez immédiatement par la 1re carte du paquet principal (si le paquet est vide, mélangez la défausse afin de constituer un nouveau paquet).

DÉCOUVRIR LES ESPÈCES EXTRATERRESTRES

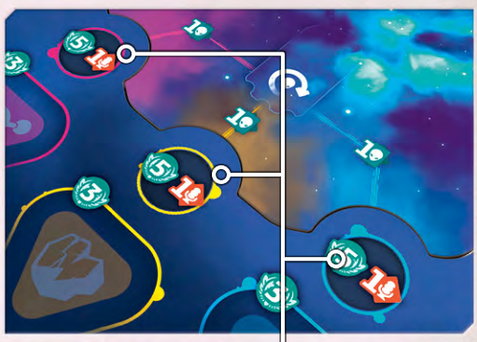
Les espèces extraterrestres de la partie sont représentées par 2 plateaux face cachée. Chaque plateau Espèce dispose de 3 emplacements Découverte représentant des traces de vie extraterrestre que vous devez collectivement remplir pour découvrir cette espèce.

Ces traces de vie sont généralement obtenues en **Scannant** des secteurs.

Ces traces de vie sont généralement obtenues en **Posant vos sondes** sur des planètes.

Ces traces de vie sont généralement obtenues en **Analysant les données** que vous avez collectées.

Dès que les 3 emplacements Découverte d'une espèce sont occupés par des marqueurs (dans une partie à 2 ou 3 joueurs, il peut s'agir de marqueurs neutres), l'espèce extraterrestre correspondante est découverte.



DÉCOUVERTE

Si une espèce est découverte pendant votre tour, résolvez la découverte une fois votre tour terminé (s'il y a des paliers à résoudre, résolvez-les avant de résoudre la découverte) :

1. Retournez le plateau Espèce concerné pour révéler l'espèce découverte.
2. Lisez la fiche Extraterrestre correspondant à cette espèce.
3. Suivez les règles de mise en place de l'espèce révélée. Les joueurs qui ont recouvert les 3 emplacements Découverte sont récompensés à ce moment-là.



Fiches Extraterrestre


Cartes Extraterrestre

CARTES EXTRATERRESTRE

Chaque espèce extraterrestre dispose d'un paquet de cartes spéciales. Ces cartes sont légèrement plus fortes que les cartes normales et ne peuvent être obtenues qu'auprès de l'espèce extraterrestre. Une fois dans votre main, elles seront utilisées de la même façon que les cartes normales (à l'exception des cartes des Exertiens, qui ne comptent pas dans votre limite de 4 cartes en main).

RECHERCHES COMPLÉMENTAIRES

Chaque plateau Espèce offre de nombreuses nouvelles possibilités de recherche. Celles-ci sont similaires aux emplacements Découverte imprimés sur le plateau Planètes et fonctionnent de la même manière : lorsque vous obtenez une trace de vie (, , ou), placez 1 marqueur sur n'importe quelle case vide de la couleur correspondante sur le plateau Espèce et gagnez la récompense.

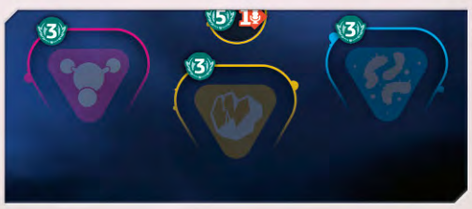
Remarque : *Les marqueurs neutres utilisés dans les parties à 2 et 3 joueurs ne peuvent être placés que sur les 6 emplacements Découverte du plateau Planètes. Ils ne peuvent jamais recouvrir de case sur un plateau Espèce.*

Il n'est pas nécessaire de lire les règles des 5 espèces. Pour profiter pleinement de l'expérience de la découverte, lisez les règles d'une espèce seulement lorsque celle-ci est découverte.

Emplacements excédentaires

La zone située sous les 3 emplacements Découverte est réservée aux traces extraterrestres excédentaires. Si vous devez marquer une trace, mais que les 2 emplacements Découverte de cette couleur sont déjà occupés, vous pouvez toujours placer votre marqueur sur l'un des emplacements excédentaires de l'espèce et ainsi gagner 3 PV.

Si une carte fait référence aux marqueurs placés pour une trace d'une espèce extraterrestre, tous les marqueurs sur l'emplacement excédentaire correspondant sont pris en compte, ainsi que tous les marqueurs sur les emplacements Découverte (les marqueurs sur le plateau Espèce comptent aussi, bien sûr).


Emplacements excédentaires

Remarque : *Vous pouvez placer votre marqueur sur un emplacement excédentaire même si une case correspondante d'un plateau Espèce est disponible.*

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à l'issue des 5 manches. Lorsque le dernier joueur a Passé, procédez au décompte final :

Les joueurs gagnent les PV des cartes Fin de partie qu'ils ont **Jouées** (celles disposant d'encarts dorés).

+

Les joueurs gagnent les PV correspondant aux tuiles Score dorées.

+

Certaines espèces extraterrestres peuvent ajouter une étape de décompte supplémentaire.

Celui ou celle qui cumule le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, la personne la plus fan de Carl Sagan gagne. *(C'est une blague ! Si plusieurs joueurs terminent avec le même score, ils se partagent une victoire bien méritée.)*

Tuiles Score dorées

Chaque tuile Score dorée vous octroie des récompenses pour vos séries. Pour chaque série réalisée, vous marquez le nombre de PV indiqué par votre marqueur.

TECHNOLOGIES



Gagnez les PV indiqués pour chaque série de 3 types de technologies. Pour cela, vous pouvez compter le nombre de technologies que vous avez de chaque type et gagner des PV pour chaque technologie du type pour lequel vous en avez le moins.



Gagnez les PV indiqués pour chaque paire de technologies que vous possédez. Par exemple, si vous avez 5 technologies, cela vous fait 2 paires, vous marquez donc 2 fois les PV indiqués.

MISSIONS



Gagnez les PV indiqués pour chaque mission (conditionnelle ou déclenchable) que vous avez accomplie.



Gagnez les PV indiqués pour chaque paire de cartes Mission accomplies et/ou Fin de partie. Chaque paire peut être composée de 2 cartes Mission accomplies, de 2 cartes Fin de partie ou d'1 carte de chaque.

REVENUS



Gagnez les PV indiqués pour chaque série de 3 types de cartes réservées sous vos revenus.

(Ne prenez pas en compte les ressources indiquées sur la carte Revenus de départ.)



Gagnez les PV indiqués pour chaque carte du type que vous avez **réservé le plus souvent** (entre **crédit et énergie**).

(Ne prenez pas en compte les ressources indiquées sur la carte Revenus de départ.)

AUTRES



Gagnez les PV indiqués pour chaque série de 3 types de traces de vie que vous avez marqués.
Remarque : *Les marqueurs sur les emplacements excédentaires sont également pris en compte.*



Gagnez les PV indiqués pour chaque paire secteur couvert / orbiteur ou atterrisseur que vous pouvez former (c'est-à-dire, le nombre total de secteurs couverts ou le nombre total d'orbiteurs et d'atterrisseurs, selon le chiffre le plus petit).

Lorsque vous décomptez les secteurs que vous avez couverts, vous comptez tous vos marqueurs, même si vous avez couvert plusieurs fois le même secteur.

MODE SOLO

Dans le mode solo, vous affrontez un institut de recherche adverse. Votre objectif est d'avoir plus de points de victoire que votre adversaire (virtuel) à la fin de la partie. (Le plateau de votre adversaire se trouve au verso des plateaux individuels.)



MISE EN PLACE

Procédez à une mise en place normale pour 2 joueurs.

Donnez à l'adversaire tous les éléments d'une même couleur. Placez l'un de ses marqueurs sur la case de départ de la piste Progression sur son plateau (voir marqueur Progression ci-dessus).

Déterminez le premier joueur au hasard. Le marqueur Premier joueur sera échangé entre vous et votre adversaire entre chaque manche. Le premier joueur commence avec 1 PV et l'autre avec 2 PV, selon la règle habituelle. Placez vos 2 marqueurs Couverture médiatique sur 4.

Choisissez un niveau de difficulté et donnez à l'adversaire le plateau individuel correspondant (les difficultés « 1 étoile » et « 2 étoiles » partagent toutes deux le même plateau).

S'il s'agit de votre première partie de *SETI*, choisissez la difficulté « 1 étoile ». L'absence d'objectifs vous aidera à vous familiariser avec le jeu, car vous n'aurez pas à tout apprendre en même temps.

Paquet Action de l'adversaire

Votre adversaire utilise des cartes Action pour décider ce qu'il doit faire lors de son tour. Prenez les 4 cartes Action de base indiquées **(S.1 à S.4)**, puis mélangez-les face cachée pour former son paquet Action.



Si vous jouez avec la difficulté « 3 étoiles » ou plus, choisissez au hasard 1 carte Action avancée **(S.5 à S.14)** et mélangez-la dans son paquet Action. L'adversaire commence alors avec une carte plus forte.

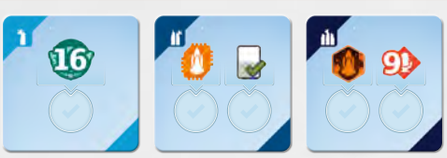
Conservez le reste des cartes Action avancée mélangées à proximité. Votre adversaire pourra en gagner tout au long de la partie.



Chaque espèce extraterrestre possède sa propre carte Action spéciale. Mettez-les de côté pour l'instant.

Pile Objectifs

Remarque : Ignorez cette section si vous jouez avec la difficulté « 1 étoile ».





Les objectifs se déclinent en 3 niveaux : I, II et III.

Mélangez toutes les tuiles Objectif de niveau I face cachée, puis faites de même pour les objectifs de niveau II, puis III. Vous les utiliserez pour former la pile Objectifs.

Prenez le nombre de tuiles Objectif de chaque pile comme indiqué sur le plateau individuel de l'adversaire pour former la pile Objectifs : placez les objectifs de niveau III en bas, ceux de niveau II au milieu et ceux de niveau I sur le dessus. Les objectifs restants ne sont pas utilisés pour cette partie et peuvent être rangés dans la boîte.

Après avoir constitué la pile Objectifs, révélez les 3 premières tuiles. Ce sont vos premiers objectifs.



EXEMPLE : *La difficulté « 4 étoiles » utilise 2 objectifs de niveau I, 6 objectifs de niveau II et 7 objectifs de niveau III. Les 3 premiers objectifs sont révélés.*

RESSOURCES DE L'ADVERSAIRE

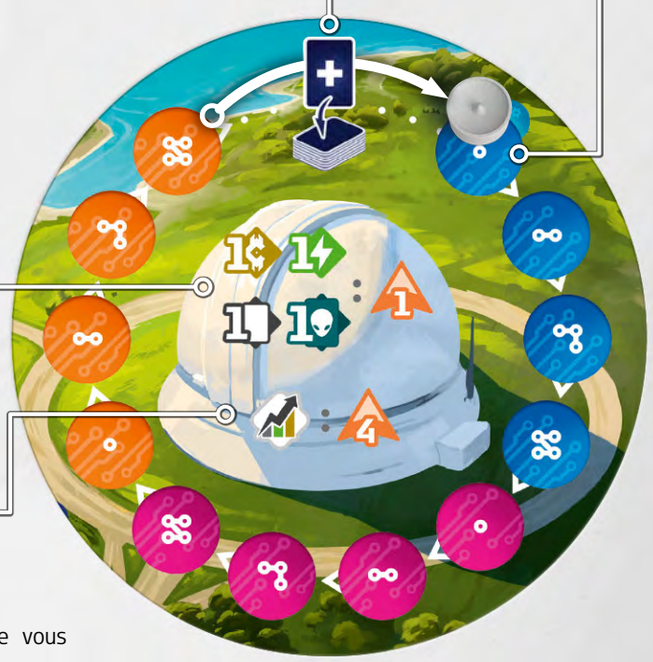
Piste Progression

Chaque fois que votre adversaire effectue une action avec cet effet, il avance d'une case sur sa piste Progression. Votre adversaire se déplace toujours dans le sens horaire, dans la direction des flèches.

Chaque fois que le marqueur Progression atteint **ce symbole**, votre adversaire devient plus fort. Ajoutez 1 carte Action avancée aléatoire, face cachée, au sommet de son paquet Action (elle sera donc révélée à son prochain tour, à moins qu'il n'ait déjà **Passé** pour cette manche). Cette carte fait désormais partie intégrante de son paquet Action.

TECHNOLOGIE PRÉFÉRÉE DE L'ADVERSAIRE

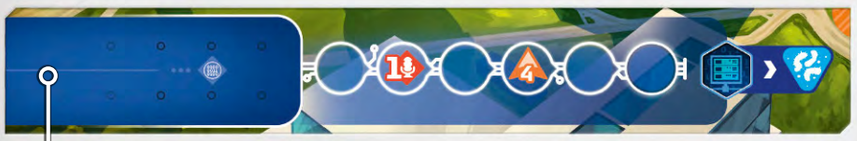
Votre adversaire ne gagne pas ces ressources. À chaque fois qu'un effet lui octroie ces ressources, avancez d'1 case son marqueur Progression pour chaque crédit, énergie et carte gagnés (les cartes peuvent provenir de n'importe où, notamment : , , , et même la carte gagnée en **Passant** ou en contribuant à découvrir une espèce extraterrestre).



Lorsque votre adversaire obtient un , avancez-le de 4 cases sur la piste Progression. Cela se produit généralement lorsqu'il **Met une sonde sur orbite** (et la transforme en orbiteur).

Votre adversaire peut également avancer sur la piste Progression lorsque vous n'accomplissez pas suffisamment d'objectifs au cours de la manche (voir page 26).

Ordinateur de l'adversaire



La réserve de données de votre adversaire est illimitée.

Chaque fois que votre adversaire obtient des jetons Donnée, ajoutez-les directement à son ordinateur. Si ce dernier est plein, ajoutez-les à sa réserve de données. Quand un jeton Donnée est ajouté sur une case avec un symbole, votre adversaire obtient la récompense indiquée.

Couverture médiatique de l'adversaire

Lorsque votre adversaire augmente sa couverture médiatique, son marqueur Couverture médiatique avance en conséquence. Votre adversaire utilise sa couverture médiatique pour gagner des technologies (voir p. 24).

Points de victoire de l'adversaire

Lorsque votre adversaire gagne des PV, son marqueur de score avance en conséquence.

Votre adversaire peut déclencher les paliers neutres et dorés comme tout joueur humain. Votre adversaire ne revendique toujours que la 1re place sur une tuile Score dorée. S'il y a plusieurs tuiles Score dorées dont la 1re place est disponible, il suit la flèche de décision en haut de sa carte Action actuelle (tuile concernée la plus à gauche ou la plus à droite). Si toutes les 1res places sont prises, il ne revendique rien.



Flèche de décision

TOURS DE L'ADVERSAIRE

L'adversaire joue son tour comme s'il était l'autre joueur dans une partie à 2 joueurs.

Commencez le tour de votre adversaire en révélant la première carte Action de son paquet. Il effectue l'une des actions indiquées sur la carte : la 1re si elle est possible, la 2e si la 1re n'est pas possible, etc., en descendant jusqu'à ce qu'une action possible soit trouvée (il lui sera toujours possible d'effectuer l'une des actions représentées sur la carte).

Lorsque votre adversaire a effectué une action, son tour se termine.



ACTIONS DE L'ADVERSAIRE

TECHNOLOGIES



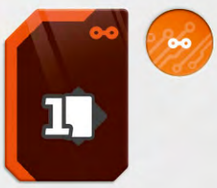
Votre adversaire perd 6 niveaux de couverture médiatique pour **Rechercher une technologie**. S'il a moins de 6 en couverture médiatique, il ignore cette action et tente à la place de résoudre l'action suivante de la carte.



Certaines cartes de votre adversaire ont une action **Rechercher une technologie** qui ne nécessite pas de couverture médiatique.

Lorsque votre adversaire gagne une technologie, il fait pivoter le Système solaire, selon la règle habituelle.

Votre adversaire choisit la technologie à **Rechercher** de la manière suivante :



1. Regardez sa position actuelle sur la piste Progression : elle indique sa technologie préférée. Si cette technologie dispose encore d'une tuile 2 PV, il choisit cette technologie.
2. Si la technologie n'a plus de tuile 2 PV, vérifiez la technologie suivante sur la piste Progression. Répétez ce processus jusqu'à ce que votre adversaire trouve une technologie ayant encore une tuile 2 PV. Dans le cas rare où aucune des technologies n'en a, votre adversaire choisit la 1re technologie disponible, en fonction de la zone où il se trouve sur sa piste Progression (couleur et symbole correspondant à la technologie), même si sa tuile 2 PV n'est plus disponible.
3. Donnez à l'adversaire tous les bonus indiqués sur la tuile Technologie qu'il a prise, y compris le bonus de 2 PV si la technologie en avait un.

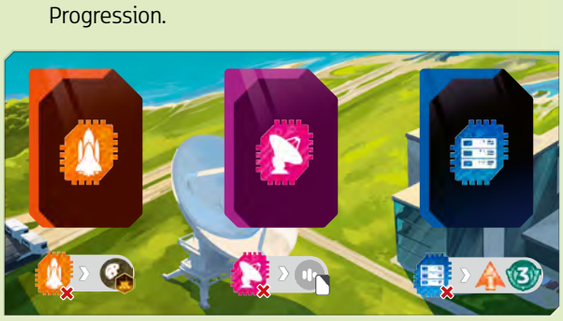
   Exception : Votre adversaire ne gagne jamais les bonus ou des technologies.

UTILISATION DES TUILES TECHNOLOGIE

Votre adversaire n'utilise pas les technologies de la même manière que les joueurs humains. Les capacités que les technologies octroient normalement n'ont aucun effet pour lui. À la place, il utilise les technologies comme des ressources. De nombreuses actions permettent à l'adversaire de défausser une technologie d'un certain type pour améliorer la puissance de l'action correspondante.

Ces bonus sont les suivants :

- **TECHNOLOGIE D'EXPLORATION :** Permet de **Poser une sonde** sur une lune en priorité.
- **TECHNOLOGIE D'OBSERVATION :** Permet de défausser une carte de la rangée de cartes afin de marquer un signal supplémentaire dans un secteur correspondant au coin supérieur droit de la carte défaussée.
- **TECHNOLOGIE INFORMATIQUE :** Permet de gagner 3 PV et d'avancer d'1 case sur sa piste Progression.



Votre adversaire stocke ses technologies sur son plateau. Conservez-les en pile sur les emplacements correspondants.

LANCER UNE SONDE



Placez une sonde de votre adversaire sur la Terre.

Si votre adversaire a déjà une sonde sur la Terre, ignorez cette action et tentez l'action suivante de la carte.

ORBITEUR/ATTERRISSEUR



Déplacez la sonde de votre adversaire depuis la Terre vers une autre planète. Examinez les planètes dans l'ordre, de gauche à droite, jusqu'à ce que vous en trouviez une qu'il peut atteindre avec le nombre de déplacements indiqué. Votre adversaire doit payer 1 déplacement supplémentaire pour quitter un champ d'astéroïdes, selon la règle habituelle. Si aucune planète de la liste ne peut être atteinte ou si votre adversaire n'a pas de sonde sur Terre, ignorez cette action et tentez à la place de résoudre l'action suivante de la carte.

Après le déplacement, augmentez la couverture médiatique de l'adversaire en fonction des planètes et des comètes visitées. S'il y a plusieurs façons d'atteindre cette planète en utilisant le nombre de déplacements indiqué, choisissez le trajet qui lui rapporte le plus de couverture médiatique.

Enfin, la sonde devient un atterrisseur ou un orbiteur :



Si la planète possède une lune avec un emplacement disponible, votre adversaire essaie d'abord de défausser l'une de ses technologies d'exploration pour **Poser sa sonde** dessus. Si plusieurs lunes sont disponibles, votre adversaire choisit la lune la plus à gauche ou la plus à droite, en fonction de sa flèche de décision.

Si votre adversaire ne **Pose** pas sa sonde sur une lune, il tente de prendre le 1er emplacement d'orbiteur ou le 1er emplacement d'atterrisseur sur la planète. Si ces 2 premiers emplacements sont disponibles, ou si aucun ne l'est, il s'en remet à la carte Action (*par exemple, votre adversaire préfère les orbiteurs dans ce cas :*).

Dans les deux cas, donnez à votre adversaire les PV, les ressources et les traces de vie obtenues grâce à l'orbiteur ou à l'atterrisseur.

TRACES DE VIE –

Chaque fois que votre adversaire obtient une trace de vie, consultez la colonne concernée, pour chaque espèce extraterrestre. Il place un marqueur sur la case la plus basse disponible dans cette colonne (il ignore l'emplacement excédentaire sous la colonne, sauf si toutes les autres cases sont pleines).

Avec , votre adversaire regarde toutes les colonnes disponibles.

Si les cases dans les colonnes sélectionnées sont aussi basses les unes que les autres, il choisit l'emplacement le plus à gauche ou le plus à droite, en fonction de sa flèche de décision.



MARQUER DES SIGNAUX



Marquez les signaux de votre adversaire comme indiqué par la carte Action. Pour les signaux marqués en défaussant des cartes de la rangée de cartes, utilisez la flèche de décision pour déterminer s'il choisit la carte la plus à gauche ou la plus à droite.

Si votre adversaire possède une tuile Technologie d'observation, il la défausse et marque 1 signal supplémentaire depuis la rangée de cartes.

Lorsque votre adversaire a fini de marquer des signaux depuis la rangée de cartes, remplacez les cartes défaussées par de nouvelles cartes du dessus du paquet principal.

Si un signal peut être marqué dans plusieurs secteurs différents, l'adversaire choisit le secteur selon la logique suivante :

1. Si, en marquant le signal, votre adversaire peut **couvrir un secteur**, il choisit ce secteur.
2. Si aucun secteur ne peut être couvert, votre adversaire vérifie s'il peut **gagner des PV** en marquant le 2e signal dans un secteur.
3. Si aucun secteur ne peut être couvert ni rapporter des PV, votre adversaire choisit le secteur **dans lequel il a le plus de marqueurs**.

Pour chacune de ces étapes, en cas d'égalité, votre adversaire privilégie le secteur le plus grand (celui qui peut contenir le plus de données).

Votre adversaire peut forcément résoudre une Action **Marquer des signaux**.



EXEMPLE : *Votre adversaire (blanc) tente de marquer un signal dans un secteur .*

1. Aucun des deux secteurs ne peut être couvert.

2. Aucun emplacement rapportant des PV n'est disponible.

3. Votre adversaire choisit donc le secteur où il a le plus de marqueurs (le secteur de gauche).

MODE SOLO

ANALYSER DES DONNÉES



Votre adversaire ne peut effectuer cette action que si son ordinateur est plein. Si son ordinateur n'est pas plein, il ignore cette action et tente de résoudre l'action suivante de la carte.

Retirez tous les jetons Donnée de l'ordinateur de votre adversaire (il conserve ceux de sa réserve), et donnez-lui la récompense indiquée sur sa carte Action. Votre adversaire obtient également une , comme indiqué sur son plateau.

Si votre adversaire a encore des jetons Donnée dans sa réserve, il en transfère alors autant que possible vers son ordinateur, gagnant immédiatement les bonus des cases ainsi recouvertes.

Si votre adversaire possède une technologie informatique, il la défausse et gagne 3 PV, puis avance de 1 case sur sa piste Progression (s'il possède plusieurs technologies informatiques, il ne peut en défausser qu'une seule).

DÉCOUVERTE D'UNE ESPÈCE



La première étape de certaines cartes Action vous demande de vérifier si une espèce extraterrestre spécifique a été découverte.

Si c'est le cas, rangez cette carte Action dans la boîte et remplacez-la par la carte Action spéciale de cette espèce. Résolvez ensuite cette nouvelle carte.

Si ce n'est pas encore le cas, ignorez cette action et tentez à la place de résoudre l'action suivante de la carte.

PASSER

Si votre adversaire commence son tour alors qu'il n'a plus de cartes dans son paquet Action, il **Passe**. Mélangez alors toutes les cartes Action jouées par votre adversaire, puis formez un paquet face cachée qui servira au tour suivant. Rangez dans la boîte la 1re carte du paquet Fin de manche de la manche en cours. N'oubliez pas qu'en retirant cette carte, votre adversaire avance d'1 case sur la piste Progression. Si votre adversaire est le 1er à **Passer** lors de cette manche, n'oubliez pas de faire pivoter le Système solaire.

OBJECTIFS

Chaque objectif indique une ou plusieurs tâches (voir page suivante). Lorsque vous accomplissez une tâche, placez un marqueur dessus. Lorsque toutes les tâches sont recouvertes par un marqueur, vous avez accompli l'objectif.

À la fin de votre tour, placez tous les objectifs accomplis dans une pile Objectifs accomplis près de votre plateau individuel et remplacez-les par de nouveaux objectifs de la pile Objectifs. Vous disposez toujours de 3 objectifs à accomplir jusqu'à ce que la pile Objectifs soit épuisée.



À la fin des manches 1, 2, 3 et 4, avant de percevoir vos revenus, dépensez autant d'objectifs accomplis que le numéro de la manche qui vient de s'achever (c'est-à-dire, retirez 1, 2, 3 ou 4 tuiles de votre pile Objectifs accomplis). Si vous n'en avez pas assez, votre adversaire avance de 3 cases sur la piste Progression par objectif non dépensé.

À la fin de la manche 5, comptez tous les objectifs non accomplis (ceux qui sont encore dans la rangée d'objectifs révélés et ceux dans la pile Objectifs). Votre adversaire gagne 5 PV par objectif non accompli.

La difficulté « 1 étoile » ne comporte aucun objectif. Votre adversaire n'avance pas sur la piste Progression pour les objectifs non accomplis entre les manches, et ne gagne pas de PV pour ces objectifs en fin de partie.

Remarque : *Comme pour les missions déclenchables, vous ne pouvez placer qu'un seul marqueur à partir d'un même déclencheur. Par exemple, si vous avez sur un objectif et sur un autre, choisissez l'objectif à accomplir. Vous ne pouvez pas placer un marqueur sur les deux avec la même action* ***Rechercher une technologie****.*

Tâches

La plupart des tâches utilisent des symboles que vous connaissez déjà (car utilisés dans les missions déclenchables). Lorsque vous effectuez ce qui est indiqué, marquez la tâche comme accomplie en y plaçant un marqueur. Si une tâche comporte une barre oblique (/), marquez-la lorsque vous en avez accompli l'une ou l'autre partie. Les tâches qui nécessitent plus d'explications sont détaillées ci-dessous.



Marquez cette tâche lorsque vous atteignez 16 PV. Si vous avez déjà 16 PV ou plus, marquez-la immédiatement.



Marquez cette tâche lorsque vous avez au moins 5 jetons Donnée dans votre réserve de données. Si vous en avez déjà 5 ou plus, marquez-la immédiatement (les jetons Donnée transférés vers votre ordinateur ne sont pas pris en compte).



Marquez cette tâche lorsque vous atteignez 9 en couverture médiatique. Si vous avez déjà 9 ou plus, marquez-la immédiatement.



Marquez cette tâche lorsque votre sonde visite un champ d'astéroïdes (cette visite doit avoir lieu après que la tâche a été révélée).



Marquez cette tâche lorsque votre sonde visite une comète (cette visite doit avoir lieu après que la tâche a été révélée).



Marquez cette tâche lorsque vous **Jouez une carte** coûtant exactement 3 crédits (elle doit être **Jouée** pour son effet et non pas utilisée pour son action gratuite).



Marquez cette tâche lorsque vous accomplissez une mission (cela doit se produire après que la tâche a été révélée).

FIN DE LA PARTIE

Comme toujours, la partie se termine à l'issue des 5 manches. Vous gagnez des PV de la même manière que dans une partie multijoueur. Votre adversaire ne décompte pas de tuiles Score dorées, mais gagne 5 PV pour chacun des objectifs non accomplis. Si vous avez plus de PV que votre adversaire, vous remportez la partie !

Règles téléchargeables sur iello.fr.

© 2024 IELLO SAS pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
iello.fr

© Czech Games Edition
Octobre 2024
www.CzechGames.com

UN JEU DE **TOMÁŠ HOLEK**

Équipe de développement : Tomáš « Uhlík » Uhlíř
Vít Vodička
Mín & Elwen
Adam Španěl
Jakub Uhlíř

Graphisme : Radek « RBX » Boxan
Tibor Vizi

Direction artistique : Jakub Politzer

Illustrations : Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Jakub Lang, Michaela Lovecká, Jiří Mikovec, Petra Ramešová, Jakub Politzer, Fanda Sedláček, Josef Surý, Petr Štich

Bande-annonce & modélisation 3D : Radim « Finder » Pech
Roman Bednář

Production : Vít Vodička

Livret de règles : Jason Holt, Michael Murphy

Textes d'ambiance : Milan Zborník, Gus Cook

Gestion de projet : Jan « Zvonda » Zvoníček

Supervision du projet : Petr Murmak

IELLO pour la version française

Gestion de projet : Marie-Laure Faurite

Traduction : MeepleRules.fr

Relecture : Robin Leplumey

Relecture spécialisée (cartes) : Marie-Ange et Olivier Sanguy

REMERCIEMENTS PARTICULIERS :

Je tiens à remercier tous les illustrateurs et toute l'équipe de CGE. Je remercie tout particulièrement **Radek « RBX » Boxan** et **Jakub Politzer** pour leur travail graphique incroyable.

Un grand merci à **Uhlík**, **Vítek**, **Elwen** et **Mín**, que j'ai rencontrés régulièrement tout au long de l'année et qui m'ont toujours aidé à peaufiner les mécanismes du jeu. Vos conseils, vos idées et votre soutien ont été cruciaux pour la finalisation et l'amélioration de l'ensemble du jeu.

J'aimerais également remercier **Carl Sagan**, grâce à qui j'ai commencé à travailler sur ce jeu. Son dévouement à l'astronomie, à la science et à la vulgarisation de ces domaines tout au long de sa vie, ainsi que son travail de pionnier dans la recherche de la vie extraterrestre, m'ont beaucoup inspiré.

Un grand merci également à **Milan Zborník** qui nous a fourni des textes d'ambiance uniques pour chaque carte et qui nous a aidés à trouver les divers projets scientifiques présentés dans les cartes du jeu.

Enfin, j'aimerais remercier de tout cœur ma femme **Evička** et notre fils **Benjamin**. Je remercie Evička pour son amour, son soutien constant et sa patience infinie, qui m'ont permis de mener ce jeu à son terme. Tu es mon inépuisable source d'inspiration.

Je tiens à remercier **Adam Španěl** d'avoir créé et géré le jeu *SETI* sur la plateforme de test en ligne CGO. Grâce à ses efforts, un nombre considérable de sessions de test ont eu lieu, permettant un examen approfondi et une amélioration des mécaniques du jeu. Je tiens également à exprimer ma gratitude à **Michael Murphy** pour son aide inestimable dans le test du jeu et pour avoir compilé un grand nombre de retours sur le jeu (les siens et ceux des autres testeurs).

Merci à tous les membres de CGE pour leur contribution à ce jeu, qu'elle soit grande ou petite.

MERCI À TOUS LES TESTEURS :

Jeffrey Berman, Tomáš Krauz, Arien Malec, Joe Ritter, Katharina Schrempf, UtterMarcus, Andi Muhammad Fadlillah Firstiogusran (Xiot), Bryan Yan, Dirk Nielsen, Ruda Malý, Michal Ringer, Michal Mašek, Filip Murmak, Martin Sedmera, Michal Peichl, Jiří Bauma, Miloš Procházka, dillí, Zbyšek Nádeník, Kryštof Selucký, Martin Havlát, Ondřej Síťař, Stanislav Kubeš, Aneta Plasová, Ondřej Plas, Láďa Pospěch, Ondřej Černoch, Juraj Sulík, Michaela Macková, Diana Lafférsová, Jan Šafra, Pavlína Prejsková, Daniel Knápek, Lenka Vargová, Martin Španěl, RBX, Youda, Pítrs, Ozzy, Vladimír Suchý, Olda Rejl, Josef Ševců, Petr Vojtěch, Jindřich Pavlásek, Jan Hřebejk, Jiří Janíček, Radomír Vychodil, et les membres des clubs de jeu District 5 (Hradec Králové), Kavenu (Plzeň) et Dekl (České Budějovice) et Vianney Courot pour la version française.

Je tiens à exprimer ma gratitude au projet SETI pour son travail fondamental dans la recherche de vie extraterrestre. Leur dévouement à l'exploration de l'inconnu a été une formidable source d'inspiration pour le développement de ce jeu.
— T. H.

RAPPEL DES RÈGLES

- Faites pivoter le Système solaire avant de choisir votre technologie.
- Vous devez payer 1 supplémentaire pour quitter un champ d'astéroïdes.
- Lorsque vous réservez une carte sous vos revenus, vous gagnez également cette ressource immédiatement.
- Le premier joueur à **Passer** fait pivoter le Système solaire à la fin de son tour, avant de prendre les cartes Fin de manche. N'oubliez pas de faire pivoter le Système solaire aussi lors de la dernière manche.
- Si vous avez 10 en couverture médiatique, ignorez les effets qui vous en donnent davantage.
- Si votre réserve de données est pleine, défaussez les jetons Donnée excédentaires que vous obtenez.
- Si le marqueur d'un joueur atteint un palier, vous résolvez ce palier entre les tours, et pas immédiatement pendant le tour du joueur actif.
- Les joueurs ne peuvent pas effectuer d'actions gratuites entre les tours ni pendant le tour d'un autre joueur.
- Le joueur ayant le 2e plus grand nombre de marqueurs dans un secteur rempli conserve 1 marqueur dans la fente Données quand elle est vidée (ignorez ceci si tous les marqueurs appartiennent au même joueur).

TERMINOLOGIE

sur une planète : Concerne une sonde (atterrisseur ou orbiteur) sur le plateau Planètes mise en orbite autour d'une planète ou posée sur une planète ou sur l'une de ses lunes (n'inclut pas les sondes encore sur le plateau Système solaire).

dans un secteur : Marquez un signal (la carte précise l'emplacement).

Défaussez 2 cartes de la rangée de cartes et marquez, pour chacune d'elles, un signal dans le secteur correspondant à la couleur indiquée dans son coin supérieur droit. Complétez ensuite la rangée de cartes.

Marquez un signal dans un secteur correspondant à cette couleur.

Le fait de couvrir un secteur de cette couleur (avoir la majorité).

Le fait de couvrir un secteur (avoir la majorité).

Déplacement sur le même anneau : Un déplacement qui ne change pas votre distance par rapport au Soleil.

que vous avez marquée : Une trace de vie , ou que vous avez marquée précédemment.

Défausser une carte pour son signal : Défaussez une carte de votre main. Marquez un signal dans un secteur correspondant à la couleur indiquée dans le coin supérieur droit de cette carte.

Visiter une planète : Déplacez une sonde sur l'emplacement de la planète. Les événements de type « Lorsque vous visitez » ne se déclenchent pas si vous avez déjà une sonde sur cet emplacement quand vous **Jouez la carte**.

RAPPELS DE MISE EN PLACE

- À 3 joueurs, utilisez les 2 paliers neutres à 20 et 30 PV, en plaçant 1 marqueur neutre sur chacun d'eux.
- À 2 joueurs, utilisez les 2 paliers neutres à 20 et 30 PV, en plaçant 2 marqueurs neutres sur chacun d'eux.
- Le 1er joueur commence avec 1 PV, le 2e joueur avec 2 PV, et ainsi de suite.
- Prenez votre carte Revenus de départ et gagnez les ressources indiquées sur cette carte.

FAQ

Comment peut-on ignorer la limite de sondes sur le plateau Système solaire ?

Si une carte vous donne une action **Lancer une sonde** et vous indique clairement que vous pouvez ignorer la limite du nombre de sondes vous appartenant sur le plateau Système solaire, vous pouvez ignorer cette limite (mais seulement pour cette action ; la prochaine fois que vous **Lancerez une sonde**, vous devrez respecter la limite).

Puis-je échanger 2 ressources différentes, par exemple 1 carte et 1 énergie, contre 1 crédit ?

Non, ce n'est pas possible. Seules 2 ressources d'un même type peuvent être échangées contre 1 autre ressource. Cependant, les cartes Extraterrestre dans votre main sont considérées comme des cartes, vous pouvez donc défausser 1 carte et 1 carte Extraterrestre pour gagner 1 crédit (exception : les cartes Extraterrestre Exertiens ne vont pas dans votre main et ne peuvent donc pas être défaussées).

J'ai couvert un secteur. Le marqueur que j'y laisse (à côté de l'étoile proche) m'aidera-t-il à couvrir à nouveau ce secteur plus tard ?

Non. Ce marqueur n'est là que pour indiquer que vous avez déjà couvert ce secteur, il ne sera pas pris en compte pour la prochaine majorité dans ce secteur.

Est-ce que je gagnerai 1 si le Système solaire pousse ma sonde sur une case où se trouve une comète ?

Oui. Vos sondes vous rapportent toujours 1 lorsqu'elles visitent un objet céleste, même si ce n'est pas votre tour.

Je n'ai plus de marqueurs. Puis-je quand même effectuer une action Scanner un secteur ?

Oui, il n'y a pas de limite au nombre de marqueurs qu'un joueur peut avoir. Si vous n'en avez plus, trouvez un substitut adéquat. Il peut s'agir de sondes non utilisées, de marqueurs d'une couleur non utilisée dans votre partie, etc.

TABLEAU BILINGUE (voir encadré, page 2)

Mercury – Mercure
Saturn – Saturne
Venus – Vénus

Deimos – Déimos
Europa – Europe
Enceladus – Encelade
Ganymede – Ganymède

Barnard's star – Étoile de Barnard
Proxima Centauri – Proxima du Centaure
Vega – Véga