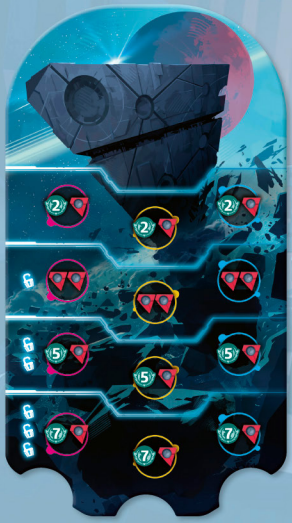
Notre système solaire a été traversé par un énorme objet extraterrestre, sans doute une sorte d'engin interstellaire. Ou peut-être une ville extraterrestre entière dérivant dans l'espace ? Quoi qu'il en soit, l'objet semble abandonné depuis longtemps, mais il s'agit d'une découverte sans précédent qui mérite d'être explorée. Quelles surprises se cachent dans les entrailles de cet objet venu d'ailleurs ?





4 lots



9×

CARTES EXPLORATION



Lorsque cette espèce est découverte, mélangez les 9 cartes de son paquet et mettez-en 4 de côté. **Les 5 cartes restantes constituent le paquet Exploration, face cachée.**

Les joueurs qui ont marqué au moins l'un des trois emplacements Découverte de cette espèce gagnent **1 récompense d'exploration mineure par marqueur placé**.



RÉCOMPENSE D'EXPLORATION MINEURE

Pour chaque emplacement Découverte qu'il a marqué, chaque joueur révèle 1 carte du paquet Exploration et gagne la **récompense d'exploration mineure** indiquée sur la carte. Conservez les cartes Exploration révélées dans une défausse à côté du paquet.

CARTES SÉCURITÉ

Distribuez **3 cartes Sécurité devant chaque joueur**, face Trace de vie visible.

Chaque joueur reçoit :

1 carte au hasard avec une trace



1 carte au hasard avec une trace



1 carte au hasard avec une trace



Si vous jouez à moins de 4 joueurs, rangez les cartes restantes dans la boîte sans les consulter.

EXPLORER LE VAISSEAU

Les effets sur le plateau Arkhos et sur les cartes Sécurité vous permettent de gagner des récompenses grâce à des cartes Exploration piochées au hasard. Il existe deux types de récompenses :



Révélez une carte Exploration et gagnez sa **récompense d'exploration mineure**.

Révélez une carte Exploration et gagnez sa **récompense d'exploration majeure**.

Lorsque le paquet Exploration est vide, mélangez toutes les cartes Exploration révélées avec les 4 cartes mises de côté. Formez un nouveau paquet de 5 cartes et mettez à nouveau les 4 cartes restantes de côté.

PLATEAU ESPÈCE



Le plateau Arkhos représente le vaisseau de cette espèce. Il est divisé en 4 niveaux de sécurité. Au départ, vous ne pouvez marquer que les 3 premiers emplacements, au NIVEAU 0.

Pour accéder aux niveaux inférieurs, vous devez d'abord **désactiver les cartes Sécurité** que vous avez reçues.

CARTES SÉCURITÉ

DÉSACTIVER LES CARTES SÉCURITÉ

Lorsque vous **marquez un emplacement excédentaire** sous le plateau Arkhos, vous pouvez désactiver votre carte Sécurité comportant la trace correspondante. Prenez alors cette carte Sécurité en main.

Plus vous désactivez de cartes, plus vous pouvez vous enfoncer dans le vaisseau Arkhos :

- 1 carte désactivée vous donne accès au NIVEAU 1.
- 2 cartes désactivées vous donnent accès au NIVEAU 1 et au NIVEAU 2.
- Désactiver les 3 cartes vous donne accès à tous les niveaux du vaisseau.

Ainsi, une fois que vous n'avez plus de carte Sécurité devant vous, vous pouvez marquer n'importe quel emplacement du plateau Arkhos.

UTILISER DES CARTES SÉCURITÉ

Chaque carte Sécurité dans votre main compte dans votre limite de cartes en main et peut être utilisée comme une carte normale.

Défausser une carte Sécurité pour bénéficier de son action gratuite indiquée dans son coin supérieur gauche vous octroie une récompense d'exploration mineure. Jouer une carte Sécurité en tant qu'action principale pour 2 crédits vous donne une récompense d'exploration majeure.

Remarque : *Vous ne perdez pas l'accès aux niveaux les plus intéressants du plateau Arkhos lorsque vous défaussez ou Jouez une carte Sécurité.*

RÈGLES SOLO

Lorsque cette espèce est découverte, votre adversaire gagne 1 pour chaque marqueur placé et reçoit 3 cartes Sécurité, comme un joueur humain.

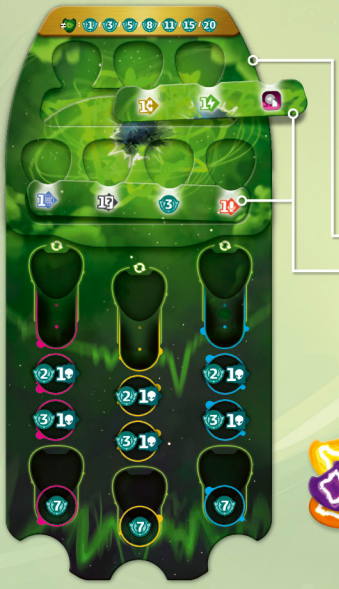
Si votre adversaire doit gagner , il gagne à la place.

Le seul moyen pour votre adversaire de désactiver ses cartes Sécurité est de jouer sa carte Action spéciale extraterrestre. Ignorez les emplacements du plateau Arkhos auxquels votre adversaire ne peut pas encore accéder.

*Lorsqu'il doit choisir où marquer une trace, si les deux espèces ont des **emplacements inférieurs disponibles de même niveau**, votre adversaire privilégie les emplacements Arkhos.*

GLYPHIDES

Nous avons reçu un message qui semble provenir d'une civilisation extraterrestre. Elle semble utiliser un système linguistique complètement différent du nôtre, que nous devons d'abord déchiffrer. Heureusement, ils nous ont laissé quelques indices sur la façon de procéder.





10×

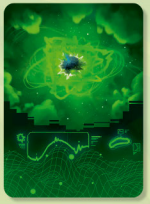


35×



2 bandeaux

CARTES



Lorsque cette espèce est découverte, mélangez les cartes de son paquet. Distribuez des cartes aux joueurs ayant marqué au moins l'un des trois emplacements Découverte de cette espèce : chacun d'entre eux obtient **1 carte par marqueur placé**.

Placez le paquet Glyphides face cachée près du plateau Glyphides. Révélez la 1re carte et placez-la à côté du paquet.



Ce symbole vous permet de piocher 1 carte Glyphides. Vous pouvez alors **piocher la 1re carte du paquet**, ou **prendre celle face visible à côté du paquet** et la remplacer par la 1re carte du paquet.

Remarque : *Ces cartes peuvent être glissées sous vos revenus ou défaussées pour leur action gratuite. Elles sont prises en compte dans votre limite de cartes en main.*

PLATEAU TRADUCTION

- Posez le plateau Traduction au-dessus du plateau Glyphides comme illustré ci-contre.
- Insérez les 2 bandeaux (déterminez aléatoirement la face visible) dans les découpes du plateau Traduction.

Vous utiliserez le plateau Traduction pour déchiffrer les glyphes en y insérant les jetons Glyphe.

JETONS GLYPHE



Mélangez tous les jetons Glyphe et placez-en un au hasard, face visible :

- sur chacun des **6 emplacements indiqués** du plateau Glyphides ;
- à côté de chacune des **7 planètes** sur le plateau Planètes ;
- sur chacun des **8 secteurs** ;
- sur chaque **pile Technologie ayant encore sa tuile 2 PV**.











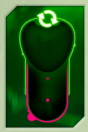
Placez les jetons restants en une pile face cachée près du plateau Espèce.

GAGNER DES JETONS GLYPHE

Vous pouvez gagner des jetons Glyphe de plusieurs façons :

- **En Mettant en orbite ou en Posant** une de vos sondes sur une planète (ou une de ses lunes) qui contient un jeton.
- **En couvrant** un secteur qui contient un jeton.
- **En Recherchant une technologie** qui contient un jeton.
- **En marquant un emplacement** qui contient un jeton sur le plateau Glyphides.

Lorsque vous effectuez l'une de ces actions, prenez le jeton. Aucun autre joueur ne peut plus gagner de jeton sur cet emplacement.



Seuls les 3 premiers emplacements du plateau Glyphides sont réapprovisionnés immédiatement. Si la réserve de jetons est épuisée, ces emplacements n'ont plus d'effet.

DÉCHIFFRER UN GLYPHE

En tant qu'**action gratuite**, vous pouvez placer l'un de vos jetons Glyphe sur un emplacement vide du plateau Traduction et gagner la ressource associée.



Chacun des emplacements de la rangée supérieure ne peut être rempli que si les deux emplacements situés en dessous sont remplis.

Le plateau Traduction ne peut accueillir qu'un seul glyphe de chaque type.

Remarque : *Vous pouvez toujours collecter des jetons déjà déchiffrés, mais vous ne pourrez pas les placer. Conservez-les pour le décompte de fin de partie.*

GLYPHES SUR LES CARTES



Les symboles sur les cartes Glyphe ne rapportent pas de jetons Glyphe. À la place, dès lors que le glyphe en question a été déchiffré, vous gagnez la ressource associée. S'il n'a pas encore été déchiffré, le symbole n'a aucun effet.

Sur l'exemple du plateau Traduction à gauche, ce symbole particulier se traduit par 1¢.

DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE



À la fin de la partie, les jetons Glyphe non placés vous rapportent les points suivants (par série de jetons différents) :

1 / 3 / 5 / 8 / 11 / 15 / 20 points pour 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 jetons uniques.

Toutes vos séries sont comptabilisées !

RÈGLES SOLO

Votre adversaire gagne des jetons Glyphe de la même manière qu'un joueur humain. S'il gagne un jeton non déchiffré, il le place immédiatement sur le plateau Traduction et gagne la récompense associée. (Il privilégie les emplacements supérieurs lorsque c'est possible. Utilisez la flèche de décision pour départager les égalités).

Si votre adversaire doit gagner  *, il gagne* 1 *à la place.*



Si l'un des emplacements supérieurs de ce plateau Espèce est vide (pas de jeton à prendre), votre adversaire l'ignore.



À la fin de la partie, au lieu de gagner des points par série, votre adversaire gagne 3 PV par jeton Glyphe non placé, quel que soit son type.

Ce qui semblait être un simple échantillon d'astéroïde s'est révélé être une découverte d'une importance capitale : un organisme unicellulaire vivant d'origine extraterrestre. Ressemblant aux amibes terrestres, il a captivé l'attention du monde entier. Étudié dans des conditions de confinement très strictes, il présente une résistance adaptative, comme s'il sabotait activement tous les efforts que nous mettons en œuvre pour le comprendre.





10×



5×

CARTES



Lorsque cette espèce est découverte, mélangez les cartes de son paquet. Distribuez des cartes aux joueurs ayant marqué au moins l'un des trois emplacements Découverte de cette espèce : chacun d'entre eux obtient **1 carte par marqueur placé**.

Placez le paquet Amibe face cachée près du plateau Amibe. Révélez la 1re carte et placez-la à côté du paquet.

Ce symbole vous permet de piocher 1 carte Amibe. Vous pouvez alors **piocher la 1re carte du paquet**, ou **prendre celle face visible à côté du paquet** et la remplacer par la 1re carte du paquet.

Remarque : *Ces cartes peuvent être glissées sous vos revenus ou défaussées pour leur action gratuite. Elles sont prises en compte dans votre limite de cartes en main.*

JETONS ORGANITE

Mélangez les 5 jetons Organite et placez-les aléatoirement face visible sur les emplacements indiqués du plateau Amibe :



PLATEAU AMIBE

Marquer un emplacement du plateau Amibe fonctionne selon la règle habituelle. Toutefois, en plus de gagner ce qui est indiqué dans l'emplacement marqué, vous gagnez également tous les bonus des organites qui se trouvent dans la section de la couleur correspondante.



Cet emplacement vous octroie une carte Amibe et **tous les bonus des organites** de la section correspondante.



Dans ce cas, vous gagnez 4 *et* 1? .

De nombreuses cartes Amibe indiquent ce symbole. Cela signifie que vous pouvez choisir **un seul organite** dans la section correspondante et gagner sa récompense.

MUTATION

Chaque fois que vous gagnez des bonus d'organites, que ce soit en marquant un emplacement sur le plateau Amibe ou grâce à l'effet d'une carte, vous devez déplacer tous les organites concernés d'1 emplacement dans la direction indiquée sur le plateau.

Les organites externes se déplacent dans le sens horaire, tandis que les organites internes se déplacent dans le sens antihoraire. Si vous gagnez tous les bonus d'une section, déplacez tous les organites qui étaient présents simultanément. Si l'emplacement cible est occupé, ignorez-le et déplacez l'organite vers le prochain emplacement libre.



L'effet *vous rapporte* 2, 1 *et* 1 *. Les organites se déplacent ensuite comme indiqué par les flèches. Celui qui rapporte 2 PV saute les deux prochains emplacements occupés.*

RÈGLES SOLO

Au moment de choisir les emplacements à marquer, ***votre adversaire ignore les emplacements Amibe*** *avec* ***1 ou 0 bonus d'organite****.*