

# MASCAMITES

Nous avons découvert une forme de vie sur les lunes de Jupiter et de Saturne. Le nom donné à cette espèce s'inspire de son régime alimentaire, car ces créatures se nourrissent d'un minéral lunaire rare, la mascagnite. Elles présentent des similarités comportementales avec les insectes terriens. Toutefois, seule une étude approfondie de quelques spécimens permettra de révéler leur vraie nature.



10x

7x

## CARTES



Lorsque cette espèce est découverte, mélangez les cartes de son paquet. Distribuez des cartes Mascamites aux joueurs ayant placé des marqueurs sur les 3 emplacements Découverte : chacun d'entre eux obtient **1 carte par marqueur placé**.

Conservez le paquet Mascamites face cachée près du plateau Mascamites. Révélez la 1<sup>re</sup> carte et placez-la à côté du paquet.



Les cases avec ce symbole vous permettent de piocher 1 carte Mascamites. Vous pouvez alors **piocher la 1<sup>re</sup> carte du paquet** ou **prendre celle face visible à côté du paquet**, et la remplacer ensuite par la 1<sup>re</sup> carte du paquet.

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

## SPÉCIMENS

Mélanges ces jetons face cachée. Placez-en 6 sur le plateau Système solaire : **3 jetons sur Jupiter** et **3 jetons sur Saturne**. Ceux-ci seront prélevés par les joueurs au cours de la partie.



**Révélez le jeton restant** et placez-le sur la case correspondante sur le plateau Mascamites.

## BONUS DES SPÉCIMENS





## PRÉLEVER DES SPÉCIMENS



**Les spécimens ne peuvent être prélevés que si une carte vous le permet.** Certaines cartes Mascamites vous permettent de poser une sonde sur une planète (ou une lune) pour prélever un spécimen. Lorsque vous prélevez un spécimen, regardez tous les jetons présents sur cette planète, puis choisissez-en 1. Remplacez les autres face cachée sur la planète.

*Vous pouvez utiliser ces cartes pour vous poser sur une planète sans spécimen. Dans ce cas, vous ne pourrez rien prélever. Conservez ces cartes devant vous au cas où vous réussiriez à les accomplir en totalité plus tard dans la partie.*

**Placez l'un de vos marqueurs sur le spécimen choisi :** cette association marqueur/jeton Spécimen représente une **capsule spatiale** qui peut se déplacer à travers le plateau Système solaire de la même façon que vos sondes. Elle part de la case sur laquelle vous avez prélevé le spécimen.



## DÉPLACER DES SPÉCIMENS

Chaque fois que vous pouvez déplacer une sonde, vous pouvez choisir de déplacer l'une de vos capsules spatiales à la place. Vos capsules spatiales répondent aux mêmes règles que vos sondes : votre couverture médiatique augmente selon les cases traversées, et vous subissez les pénalités habituelles lorsque vous quittez des champs d'astéroïdes.

Les capsules spatiales sont considérées comme des sondes pour tous les effets de cartes et de technologies. En revanche, elles ne peuvent pas être transformées en orbiteurs ni en atterrisseurs et ne comptent pas dans votre limite de sondes sur le plateau Système solaire.

## AMENER DES SPÉCIMENS À DESTINATION

Dès que votre capsule spatiale atteint la destination requise par l'une de vos cartes Mission Mascamites, vous pouvez livrer son contenu et ainsi accomplir la mission. Ceci constitue une action gratuite.



Ce symbole signifie que vous pouvez livrer le contenu de la capsule, révéler le jeton et gagner la récompense qui y est indiquée.



Conservez la carte en tant que mission accomplie. Placez ensuite, face visible, le jeton utilisé sur la case bleue suivante, sur le plateau Mascamites. Le jeton devient une nouvelle case bleue vide (pouvant accueillir un marqueur).



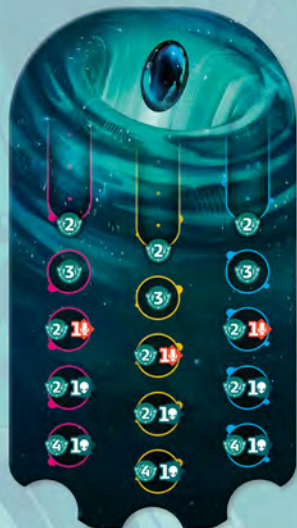
## CASES BLEUES AVEC DES SPÉCIMENS

Dès qu'une case bleue contient un jeton Spécimen, n'importe quel joueur peut placer un marqueur dessus, comme toute autre case bleue. Il gagne alors le bonus indiqué.

## CAPSULES SPATIALES MULTIPLES

Vous pouvez avoir plusieurs capsules spatiales en jeu et il n'est pas nécessaire de noter quelle capsule a été activée par quelle carte. *Par exemple, si vous possédez 2 cartes qui vous récompensent si vous amenez un spécimen sur Terre, vous pouvez choisir celle que vous résolvez lorsque vous livrez le spécimen (l'autre carte sera résolue lorsque vous livrez un autre spécimen).*

Trois gigantesques objets hautement réfléchissants ont été repérés dans le Système solaire. Ces « anomalies » provoquent des distorsions de l'espace-temps autour d'elles, permettant ainsi une connexion avec des observateurs lointains. Depuis leur découverte, certaines personnes les vénèrent, d'autres les dénigrent... Ce qui est sûr, c'est que cette avancée a redéfini le sens de l'unité à l'échelle mondiale. Nous les observons. Nous observent-elles également ?



10×



3×

## CARTES



Lorsque cette espèce est découverte, mélangez les cartes de son paquet. Distribuez des cartes Anomalies aux joueurs ayant placé des marqueurs sur les 3 emplacements Découverte : chacun d'entre eux obtient **1 carte par marqueur placé**.

Conservez le paquet Anomalies face cachée près du plateau Anomalies. Révélez la 1<sup>re</sup> carte et placez-la à côté du paquet.



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

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

## ANOMALIES



Placez les 3 jetons Anomalie, chacun sur une face au hasard, sur les cases suivantes du disque extérieur (disque 3) du Système solaire :

- un dans le secteur de la Terre
- un dans le secteur situé à 3 secteurs de la Terre dans le sens horaire
- un dans le secteur situé à 3 secteurs de la Terre dans le sens antihoraire



(Si un jeton est placé sur la case de Neptune ou Uranus, assurez-vous de ne pas recouvrir la planète avec.)

## DÉCLENCHEMENT DES ANOMALIES



Lorsque vous faites pivoter le Système solaire, vérifiez si la Terre se trouve désormais dans le même secteur qu'une Anomalie. Si oui, cette Anomalie se déclenche immédiatement.

Les Anomalies correspondent chacune à la couleur d'une trace



Consultez, sur le plateau Anomalies, la colonne correspondant à l'Anomalie activée. Le joueur dont le marqueur est le plus haut dans cette colonne gagne la récompense indiquée sur l'Anomalie.




Si il n'y a aucun marqueur dans cette colonne, personne ne gagne la récompense. Ne prenez pas en compte les cases situées juste en dessous du plateau Anomalies.

**Remarque :** Visiter les Anomalies avec vos sondes ne rapporte aucun bonus.



Les cases tout en haut ne vous rapportent que 2 PV, mais elles ont l'avantage d'être toujours disponibles. Même si un marqueur s'y trouve, les joueurs pourront en rajouter au-dessus.



Si l'Anomalie  se déclençait maintenant, le **joueur vert** recevrait la récompense. Si l'Anomalie  se déclençait maintenant, **personne** ne recevrait la récompense (les cases en dessous du plateau Anomalies sont ignorées). Si l'Anomalie  se déclençait maintenant, le **joueur violet** recevrait la récompense.



# OUMUAMUA

Cet astéroïde de 400 mètres de long est le premier objet extrasolaire observé dans le Système solaire. À sa surface, nous avons fait une découverte fascinante : les restes fossilisés d'une forme de vie extraterrestre. Une étude approfondie de ces exofossiles pourrait changer à jamais notre compréhension de la vie dans l'univers.

## CARTES



Lorsque cette espèce est découverte, mélangez les cartes de son paquet. Distribuez des cartes Oumuamua aux joueurs ayant placé des marqueurs sur les 3 emplacements Découverte : chacun d'entre eux obtient **1 carte par marqueur placé**.

Conservez le paquet Oumuamua face cachée près du plateau Oumuamua. Révélez la 1<sup>re</sup> carte et placez-la à côté du paquet.



Ce symbole vous permet de piocher 1 carte Oumuamua. Vous pouvez alors piocher la 1<sup>re</sup> carte du paquet ou prendre celle face visible à côté du paquet, et la remplacer ensuite par la 1<sup>re</sup> carte du paquet. Dans le cas rare où il n'y a plus de carte à piocher, ce symbole est sans effet.

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

## OUMUAMUA

Placez la tuile Oumuamua sur la case correspondante du disque extérieur (disque 3). Si une sonde s'y trouve, remplacez-la par-dessus la tuile Oumuamua : son propriétaire gagne immédiatement **10**.

Placez 3 jetons Donnée dans la fente Données de la tuile Oumuamua.



Placez ces jetons Exofossile près du plateau Oumuamua.



10x



17x



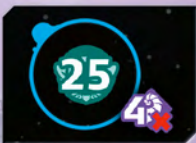
1x



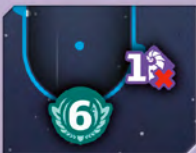
## EXOFOSSILES



Ce symbole signifie que vous **gagnez 1 jeton Exofossile**.




Certaines cases du plateau Oumuamua nécessitent que vous **dépensiez des jetons Exofossile** pour pouvoir placer des marqueurs dessus. Si vous n'avez pas suffisamment de jetons Exofossile, vous ne pouvez pas y placer de marqueur.



Il n'y a pas de limite au nombre de marqueurs que les joueurs peuvent placer sur les cases **tout en haut**. Vous devez dépenser 1 jeton Exofossile chaque fois que vous choisissez de placer un marqueur sur ces cases.

## OUMUAMUA EN TANT QUE PLANÈTE

Oumuamua compte comme une planète pour les cartes faisant référence aux « planètes ». Chaque fois que vous visitez Oumuamua avec l'une de vos sondes, vous gagnez .

Vous pouvez placer un atterrisseur ou un orbiteur sur Oumuamua, comme vous le faites pour les autres planètes.

## RÈGLES SOLO




*Votre adversaire collecte également les jetons Exofossile. Il place un marqueur sur les cases qui nécessitent de dépenser des jetons Exofossile uniquement s'il en possède suffisamment. Sinon, il considère ces cases comme étant occupées.*



*Lorsque votre adversaire résout ce symbole, il marque systématiquement un signal sur la tuile Oumuamua.*

## SIGNAUX

Lorsque vous marquez un signal dans le secteur où se trouve Oumuamua (par exemple, le secteur  dans l'illustration ci-dessous), vous avez le choix entre placer le marqueur dans le secteur OU sur la tuile Oumuamua.

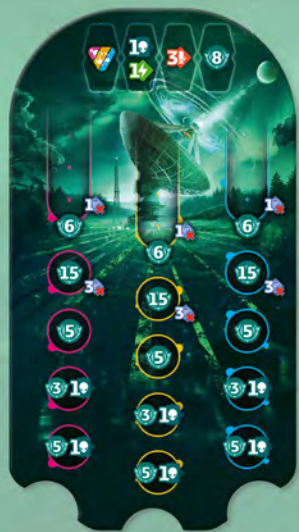


De la même façon, ce symbole vous permet de marquer un signal dans le secteur où se trouve Oumuamua OU sur la tuile Oumuamua.

Placer un marqueur dans le 1<sup>er</sup> et le 3<sup>e</sup> emplacement de la fente Données d'Oumuamua rapporte respectivement 1 PV et 2 PV.

Comme pour les autres secteurs, Oumuamua est rempli lorsque le dernier jeton Donnée est retiré de sa fente Données. Chaque joueur qui a marqué un signal sur Oumuamua gagne 1 jeton Exofossile. Aucun joueur n'est considéré comme ayant couvert le secteur. Remplissez la fente Données d'Oumuamua avec des jetons Donnée, après avoir retiré tous les marqueurs individuels.

Nous avons établi le contact avec une civilisation intelligente, située à 4,5 années-lumière de la Terre. Elle utilise une technologie comparable à la nôtre, ce qui signifie que nous devons attendre 9 ans avant de recevoir leur réponse. Pendant ce temps, astronomes et scientifiques travaillent sans relâche sur Terre pour décoder leurs messages.



10x



4x

## CARTES



Lorsque cette espèce est découverte, mélangez les cartes de son paquet. Distribuez des cartes Centauriens aux joueurs ayant placé des marqueurs sur les 3 emplacements Découverte : chacun d'entre eux obtient **1 carte par marqueur placé**.

Conservez le paquet Centauriens face cachée près du plateau Centauriens. Révélez la 1<sup>re</sup> carte et placez-la à côté du paquet.



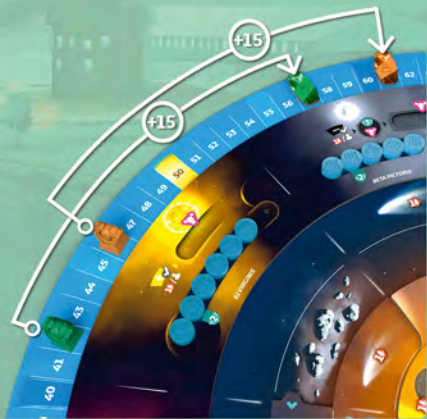
Ce symbole vous permet de piocher 1 carte Centauriens. Vous pouvez alors **piocher la 1<sup>re</sup> carte du paquet** ou **prendre celle face visible à côté du paquet**, et la remplacer ensuite par la 1<sup>re</sup> carte du paquet.

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

## PALIER DE MESSAGE



Lorsque cette espèce est découverte, chaque joueur prend la tuile Message de sa couleur et la place 15 PV plus loin que la position actuelle de son marqueur de score, sur la piste de score. Cette tuile constitue votre palier de message.



## ATTEINDRE LE PALIER DE MESSAGE



Lorsque vous atteignez votre palier de message, choisissez l'une des récompenses disponibles sur le plateau Centauriens, puis recouvrez-la avec votre tuile Message : la récompense n'est plus disponible pour les autres joueurs.

## CARTES MESSAGE



Le coût des effets des cartes de cette espèce est en **énergie** et non en crédits. Lorsque vous jouez une carte Centauriens pour son effet, **placez l'un de vos marqueurs 15 cases plus loin que la position de votre marqueur de score, sur la piste de score.** Résolvez ensuite l'effet de la carte (partie blanche) et conservez-la devant vous. Lorsque vous atteignez ce marqueur, résolvez la partie verte de cette carte.

Certaines cartes Centauriens se transforment elles-mêmes en revenus inhabituels. Après avoir glissé la carte sous vos revenus, n'oubliez pas de gagner immédiatement la ressource indiquée. Les cartes Centauriens qui ne se transforment pas en revenus sont défaussées selon la règle habituelle.

Les cartes Centauriens ne sont pas considérées comme des missions.

**RAPPEL :** Les paliers sont résolus à la fin du tour lors duquel ils ont été atteints ou dépassés. Les joueurs évaluent les paliers dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur qui vient de terminer son tour. **Aucun joueur ne peut effectuer d'actions gratuites à ce moment-là.**

## Messages multiples

Si vous avez en jeu plusieurs marqueurs placés sur la piste de score grâce aux cartes Message, empilez vos cartes Message en cours (de la plus ancienne au-dessus de la pile à la plus récente au-dessous) : les messages sont résolus dans l'ordre dans lequel ils ont été transmis.

## PAIEMENT DES DONNÉES



Certaines cases du plateau Centauriens sont payantes. Vous payez leur coût en défaussant des jetons Donnée de votre réserve de données. Vous ne pouvez pas payer ce coût en défaussant des jetons Donnée déjà transférés vers votre ordinateur. Si vous ne pouvez pas payer, vous ne pouvez pas placer de marqueurs sur ces cases.



Il n'y a pas de limite au nombre de marqueurs que vous pouvez placer sur les cases les plus hautes, mais vous devez dépenser 1 jeton Donnée pour chaque marqueur que vous y placez.

## RÈGLES SOLO



*Lorsque vous découvrez cette espèce extraterrestre, votre adversaire place 1 tuile Message comme le ferait un joueur humain, puis il prend toutes les tuiles Message restantes. Il s'en sert avec sa carte Action liée à cette espèce.*

*Lorsque votre adversaire atteint son palier de message, il choisit la récompense disponible la plus à gauche ou la plus à droite en fonction de sa flèche de décision.*

*Votre adversaire place des marqueurs sur les cases qui requièrent un paiement en données uniquement si son ordinateur est plein et qu'il a suffisamment de jetons Donnée dans sa réserve pour payer.*



Découverts grâce aux balises qu'ils essaient derrière eux, les Exertiens utilisaient une technologie avancée de forage afin d'extraire l'énergie du noyau des planètes. L'exploitation intense de cette technologie a finalement conduit à leur extinction. L'utilisation de cette technologie doit être envisagée avec précaution : sa surexploitation pourrait engendrer une désapprobation massive de la population.



15x

2x

## CARTES



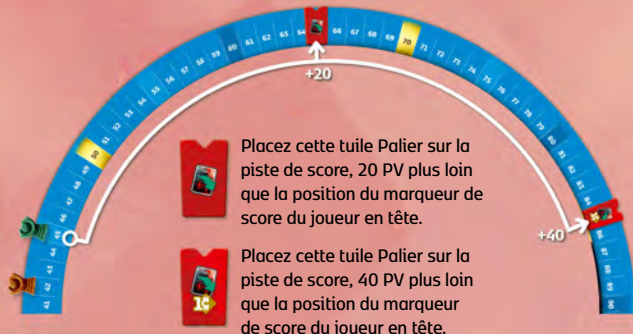
Lorsque cette espèce est découverte, mélangez les cartes de son paquet. Distribuez **3 cartes Exertiens à chaque joueur**. En outre, chaque joueur ayant placé des marqueurs sur les 3 emplacements Découverte obtient **1 carte supplémentaire par marqueur placé**. Rangez les cartes non utilisées dans la boîte.

À cet instant, **chaque joueur peut jouer 1 carte Exertiens pour chaque marqueur qu'il a placé sur les emplacements Découverte**. Les cartes sont jouées face cachée et restent secrètes jusqu'à la fin de la partie.

Les cartes Exertiens ne sont pas prises en compte dans votre limite de cartes en main et ne peuvent jamais être défaussées.

## PALIER EXERTIENS

Ces tuiles représentent de nouveaux paliers. Lorsque les joueurs les atteignent ou les dépassent, ils peuvent jouer des cartes Exertiens supplémentaires.



## JOUER DES CARTES EXERTIENS SUPPLÉMENTAIRES



Dès que vous atteignez ou dépassez une tuile Palier, vous pouvez jouer, face cachée, l'une de vos cartes Exertiens. Cette possibilité est accordée même aux joueurs n'ayant pas détecté de traces de vie de cette espèce.



Dès que vous atteignez ou dépassez la 2<sup>e</sup> tuile Palier, jouer une carte Exertiens vous coûte 1 crédit. Si vous n'avez pas de crédit quand vous atteignez ce palier, vous ne pouvez pas jouer de carte. En outre, vous ne pouvez pas payer plus tard pour bénéficier de ce palier.

**En résumé :** Chaque joueur reçoit au minimum 3 cartes Exertiens et aura au moins 2 opportunités d'en jouer face cachée. Si un joueur a placé au moins un marqueur sur des emplacements Découverte de cette espèce, il reçoit autant de cartes que de marqueurs placés et il peut immédiatement jouer une carte par marqueur placé.

## RÈGLES SOLO



*Votre adversaire ne peut piocher et jouer des cartes Exertiens que grâce à sa carte Action liée à cette espèce. Il ignore les paliers Exertiens.*

*Lorsque cette espèce est découverte, votre adversaire ne pioche ni ne joue aucune carte, mais il avance d'1 case sur sa piste Progression par marqueur placé sur les emplacements Découverte.*

*En fin de partie, toutes les cartes Exertiens de votre adversaire sont considérées comme accomplies. Il gagne donc l'intégralité des PV accrotés par ces cartes.*

*Ensuite, comptabilisez et comparez le danger avec votre adversaire selon la règle habituelle.*

## DANGER



Chaque carte Exertiens présente une valeur de **DANGER** allant de 0 à 9. Lorsque vous jouez l'une de ces cartes face cachée, vous vous exposez à un certain danger à hauteur de la valeur indiquée sur la carte. Celle-ci reste inconnue des autres joueurs jusqu'à la fin de la partie.

Si vous remplissez la condition de la partie rouge de la carte, vous gagnez les PV indiqués à la fin de la partie. Les cartes Exertiens ne sont toutefois pas considérées comme des missions ni comme des cartes Fin de partie.



De plus, **vous vous exposez également au DANGER** en plaçant vos marqueurs sur le plateau Exertiens. La section inférieure ajoute 3 dangers par marqueur, celle du milieu en ajoute 2 et la section supérieure seulement 1.

À la fin de la partie, toutes les cartes Exertiens jouées sont révélées. Le danger indiqué sur vos cartes s'ajoute à celui lié à vos marqueurs sur le plateau Exertiens.



Le joueur exposé au danger le plus important perd 10 % de son total de PV, arrondi à l'inférieur (par ex. si vous avez 168 PV, vous perdez 168/10 soit 16,8 ; vous perdez donc 16 PV). Les autres joueurs ne perdent aucun point.

En cas d'égalité pour le danger le plus important, tous les joueurs concernés perdent 10 % de leurs PV.

Ce calcul est effectué après que tous les PV ont été comptés, y compris ceux accordés par les cartes Exertiens.