



PLANET UNKNOWN



# COMPONENTS

1 x Station Spatiale  
(S.U.S.A.N.)



1 x Jeton  
Commandant



12 x Indicateurs  
de Dépôt



## AMÉLIORATIONS MATÉRIELLES\* CONTENU EXTENSIBLE\*\*

\* Inclus dans l'édition limitée Deluxe.  
\*\* Inclus dans toutes les versions Kickstarter.



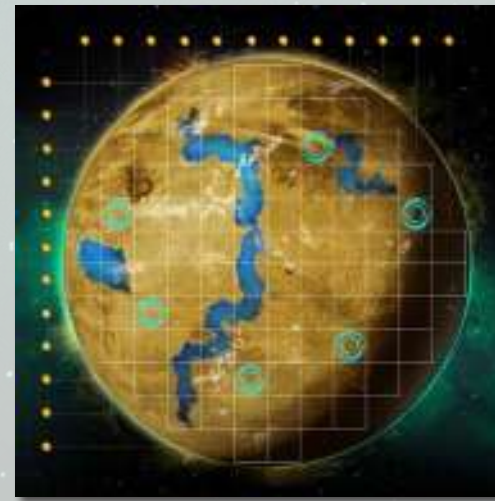
2 x Plateaux de Corporation (Page 13)\*\*  
6 x Plateaux de Planètes (Page 15)\*\*  
1 x Jeton Flux\*\*



144 x Tuiles Polyominos



6 x Plateaux de Planète



6 x Plateaux de  
Corporation



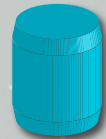
Recto identique  
Verso asymétrique



30 x Cubes de Ressources



14 x Rovers \*



36+ Modules  
de survie \*



60+ Météorites \*



60+ Carrés de  
Biomasse

36 x Cartes Civ



28 x Objectifs



60 x Event  
Deck cards

Event Module



1 x Tableau de score



## TABLE DES MATIÈRES

Matériel.....	2
Mise en place.....	3
Comment jouer.....	4-7
Modes optionnels.....	8
Règles solo.....	9
Corporations asymétriques.....	10-13
Planètes asymétriques.....	14-15
Aide de jeu.....	16

## COMMENT DÉBUTER

Pour une meilleure expérience de jeu, il est conseillé de débiter avec les plateaux de Planètes et Corporations identiques (K5B-4156 and Universal Coalition).

Une fois le mode de jeu symétrique maîtrisé les Planètes et Corporations asymétriques seront plus facilement pris en main.



# PRÉSENTATION

*La Terre est à court de ressources.*

*Un à six planetiers ont été envoyés pour développer une colonie sur une planète inconnue afin de préserver l'avenir de l'humanité.*

## OBJECTIF

Pour gagner la partie marquez plus de points de victoire que les Planètes voisines en développant efficacement votre Planète, en progressant sur la piste des Ressources, en récupérant des Modules de survie et en retirant des Météorites.

## MISE EN PLACE

1.) Placez la Station spatiale au centre de la table. Placez-y les **TUILES POLYOMINOS** en suivant les instructions de mise en place.

2.) Donnez à chaque joueur une **PLANÈTE**, une **CORPORATION**, deux **INDICATEURS DE DÉPÔT** identiques et cinq **CUBES DE RESSOURCES** (un de chaque : noir, bleu, vert, rouge et blanc). Disposez les plateaux de Corporation, cubes de ressources, Rovers et Modules de survie comme indiqué sur l'illustration à droite.

3.) Chaque joueur choisit individuellement s'il utilise la face recto ou verso de sa Planète et de sa Corporation. Le côté identique a une complexité de 1. Celui asymétrique a une complexité qui peut être supérieure.

Ex: Complexité 3

4.) Chaque joueur place ses **MODULES DE SURVIE** et **ROVERS** comme respectivement indiqué sur sa Planète et sa Corporation. Puis chacun place son Indicateur de Dépôt autour de la Station Spatiale, en face d'un Dépôt et équidistant (si possible) des autres joueurs.

Ex: 2 x Rovers

5.) Pour chaque rang de **CARTES CIV** (1 à 4), sélectionnez au hasard autant de cartes Civ que le nombre de joueurs + 1. Par exemple, dans une partie à 4 joueurs, il y aura 5 cartes Civ de chaque rang. Pour chaque rang, formez une pile de cartes Civ face cachée. Le reste des cartes Civ est rangé dans la boîte.

6.) Les **MÉTÉORITES** et les **CARRÉS DE BIOMASSE** doivent être placés de côté à portée de tous les joueurs.

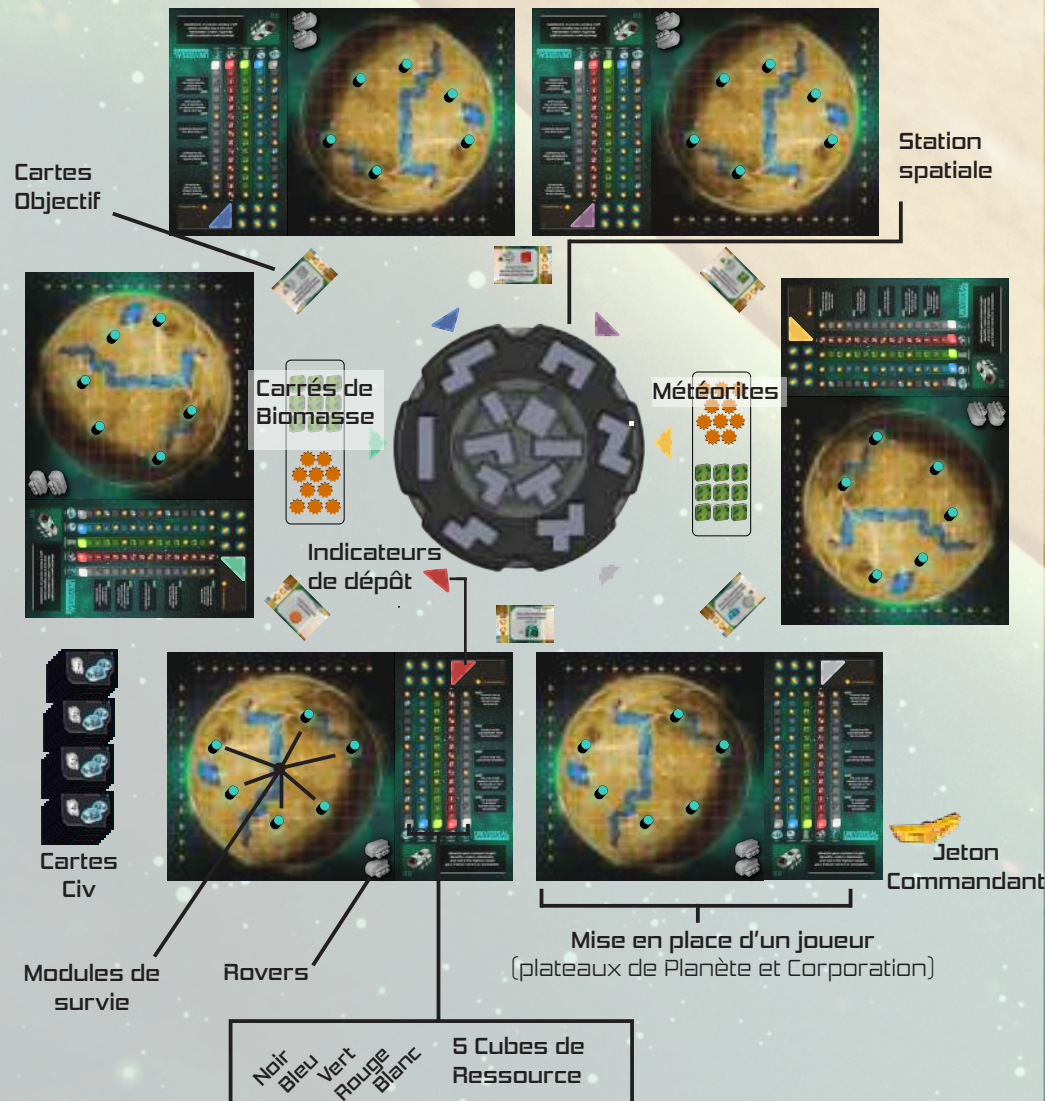
7.) Mélangez et distribuez les **CARTES OBJECTIF**. Elles ont 2 faces, utilisez celle indiquée ci-dessous.

	Face	Mise en place des Objectifs
3-6 joueurs	Partagé	Une carte entre chaque joueur
2 joueurs	Partagé	Trois cartes entre les deux joueurs
Solo	Personnel	Quatre cartes, choisissez-en trois pour la partie

8.) Choisissez un joueur qui sera le Commandant de Station et donnez-lui le **JETON COMMANDANT**.



## EXEMPLE DE MISE EN PLACE



## MISE EN PLACE DE LA STATION SPATIALE

Chargez la **STATION SPATIALE** avec les **TUILES POLYOMINOS**, avant la partie. Chaque section de la Station spatiale, appelée **DÉPÔT**, doit contenir 2 piles de 12 tuiles chacune. Toutes les tuiles d'une pile doivent avoir la même forme et la même orientation.

Les petites tuiles doivent être placées dans le disque central, les grandes dans l'anneau extérieur. Positionnez la partie centrale avant de jouer afin de varier la mise en place de la partie.



See the diagram above for a recommended setup or choose your own setup. Each depot always has a large and small tile stack.

**Conception du jeu:** Ryan Lambert and Adam Rehberg

**Illustrations:** Yorgo Manis

**Conception graphique:** Yorgo Manis and Adam Rehberg

**Traduction française:** François Masquère

**Remerciements spéciaux:** les contributeurs Kickstarters.

Copyright Adam's Apple Games 2020. Tous droits réservés.





## COMMENT JOUER

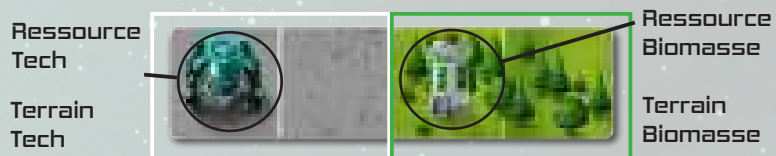
À chaque tour, le Commandant peut faire tourner la Station spatiale autant qu'il le souhaite jusqu'à ce qu'un **DÉPÔT** se trouve directement devant son Indicateur de Dépôt. Le Commandant n'est pas obligé de faire tourner la Station spatiale.

Une fois que le Commandant a terminé la rotation de la Station, tous les joueurs doivent piocher une des deux tuiles du Dépôt directement devant leur Indicateur. Les joueurs piochent simultanément.



Tous les joueurs placent la tuile choisie sur la grille de leur Planète en suivant les Règles de **Placement des Tuiles**.

Chaque tuile est divisée en deux sections. Chacune contient une **Ressource** présente sur un **Terrain** correspondant.



Une fois la tuile placée, avancez les cubes de Ressource de votre Corporation d'une case pour chaque Ressource sur la tuile, quelle que soit sa taille.



NB : Il n'y a pas de piste/cube Énergie sur les plateaux de Corporation car elle fonctionne différemment des Civ, Eau, Biomasse, Rover et Tech.

Chaque fois qu'une tuile avec un symbole de météore est placée sur votre planète, placez **immédiatement** une **MÉTÉORITE** sur ce symbole. Les points de victoire de la ligne et de la colonne comprenant une Météorite ne seront pas comptabilisés.



Une fois que tous les joueurs ont pioché une tuile et avancé leurs cubes de Ressource, le jeton Commandant passe au joueur à gauche et un nouveau tour commence.

## FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine lorsqu'un joueur ne peut placer aucune des tuiles de son Dépôt (A), ou lorsqu'un Dépôt de la Station spatiale est complètement vide (B).

A. Lorsqu'un joueur ne peut placer aucune des deux tuiles de son Dépôt, tous les joueurs finissent le tour comme d'habitude puis la partie se termine. Tout joueur qui ne peut pas placer une tuile, choisit quand même une tuile et avance ses pistes pour les DEUX Ressources de cette tuile, mais ne la place pas sur sa Planète. Voir la section sur le décompte des points pour calculer les points de victoire finaux.

B. Si les deux piles de tuiles d'un Dépôt sont vides, la partie se termine à la fin du tour où il a été vidé.

**Important:** Un joueur qui peut jouer l'une des deux tuiles devant lui doit la jouer et le jeu continue. must play that tile, and the game continues.

## RÈGLES DE PLACEMENT DES TUILES

**PÉRIPHÉRIE EN PREMIER:** La première tuile placée sur la Planète d'un joueur doit toucher la périphérie de la grille de la Planète.

**CONTIGUÏTÉ DES TUILES:** Les tuiles suivantes doivent être adjacentes orthogonalement (*horizontalement ou verticalement mais pas diagonalement*) à au moins une autre tuile.

**COUCHE UNIQUE:** Les tuiles ne peuvent pas en recouvrir d'autres.

**PAS DE CHEVAUCHEMENT:** Les tuiles ne peuvent pas être placées en chevauchement ou en dehors de la grille sur la planète.

**ALIGNEMENT SUR LA GRILLE** Les tuiles ne peuvent pas couvrir partiellement une case de la grille ni être partiellement ou totalement en dehors de la grille de la Planète.

**DÉTRUIRE:** Si une tuile est placée sur un Module de survie ou un Rover, celui-ci est détruit et définitivement retiré du jeu.



NB : il y a des règles de placement spécifiques pour les tuiles Eau et Énergie. (Voir ci-après les sections relatives aux pistes Eau et Énergie).









## PISTES DE RESSOURCE

Chaque piste de Ressource a un **CUBE DE RESSOURCE** correspondant qui débute à 0 et avance (*se déplace d'une case vers le haut*) durant la partie. Chaque fois qu'un cube de Ressources avance, le joueur gagne la récompense sous le cube, si possible.

 Les Médailles (*points de victoire*) sont comptabilisées à la fin de la partie en fonction de la position du cube de Ressources. Gagnez la valeur de la médaille la plus haute que le cube a atteinte ou dépassée sur la piste qu'il occupe.

 Les Bonus synergiques sont immédiatement gagnés. Lorsque vous gagnez un Bonus synergique vous devez avancer d'une case n'importe quel cube (*en obéissant aux règles des pistes et en obtenant la récompense sous le cube*).

Si un cube de Ressource avance jusqu'en haut d'une piste, le joueur gagnera la médaille de valeur maximale à la fin de la partie, mais ne retirera pas de bénéfice du placement de tuiles supplémentaires correspondant à cette ressource.

**La ressource Rover fait exception à cette règle.**



En plus des médailles et Bonus synergiques, chaque piste peut avoir des récompenses de palier uniques.



## PISTE CIV


"La course à l'innovation et à la découverte nécessite beaucoup de personnes."




Palier CIV

Lorsqu'un joueur avance son cube sur un palier de Civ, il prend toutes les cartes Civ du rang correspondant au centre de la table et en choisit une qu'il conserve. Les cartes restantes retournent face cachée au centre.

Une fois la carte choisie, gagnez immédiatement sa récompense uniquement s'il est écrit **Immédiate**.

 Les cartes marquées **End Game** sont conservées secrètement à côté de votre Corporation pour être révélées à la fin de la partie.

 Si deux joueurs atteignent un palier de Civ de même rang au cours du même tour, les joueurs choisissent dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le Commandant.

Quand vous jouez avec les corporations asymétriques ou modes optionnels, il est possible qu'il n'y ait plus de carte Civ du rang atteint par un joueur. Dans ce cas le joueur ne gagne pas de carte Civ.

## PISTE EAU



"L'eau n'est pas une étape, mais plutôt un élément essentiel à la vie elle-même."

Les tuiles contenant une ressource Eau obéissent aux règles normales de placement des tuiles, mais une règle spécifique s'applique pour faire avancer le cube Eau. Au moins une des cases Eau de la tuile doit être placée directement sur une zone de Glace planétaire pour faire avancer le cube Eau. Si le terrain Eau de la tuile n'est pas placé sur de la Glace, la tuile peut être placée mais n'avance pas votre cube Eau.



Exemple:  
Placement  
Avancez le cube  
Eau

Exemple 2:  
Legal placement  
N'avancez pas le  
cube Eau

La piste Eau n'a pas de palier spécifique, mais elle est riche en Médailles.

## PISTE ROVER

"L'équipe de nettoyage des météorites est toujours prête à agir."



Lorsqu'un joueur avance son cube sur un palier de Rover, il place immédiatement un Rover pris sur son plateau Corporation sur n'importe quelle case de la dernière tuile qu'il vient de placer. Si cette tuile contient une Météorite, il peut placer le Rover dessus afin de la collecter immédiatement.

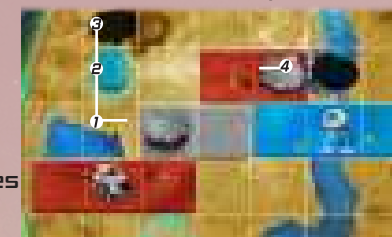


Palier Rover

**Déplacement des Rovers :** Lorsqu'un joueur avance son cube Rover sur un nombre, il déplace son/ses Rover(s) d'un nombre total de cases égal à ce nombre.

**Récompenses multiples :**  
Gagnez 3 déplacements et un Bonus synergique.

- Le déplacement des Rovers se fait orthogonalement et doit suivre la grille de la Planète ; un déplacement équivaut à une case.
- Le déplacement total des Rovers peut être partagé entre plusieurs Rovers.
- Les Rovers peuvent se déplacer à la fois sur des tuiles et sur la Planète.
- Les Rovers peuvent revenir sur leurs pas.
- Si le cube atteint le haut de la piste Rover, vous gagnez encore des déplacements chaque fois que vous placez une nouvelle tuile Rover. (X<sup>∞</sup>)



**Exemple:**  
Les 4 déplacements sont partagés entre les 2 Rovers (1-3) et (4), collectant un Modules au passage.

**Collecter des Météorites/Modules :**  
Lorsqu'un Rover passe ou s'arrête sur une Météorite/Module de survie, vous la collectez et placez-la sur votre plateau de Corporation.

Si un élément (*tuile, carré de Biomasse, Météorite suite à un événement*) est placé sur un Rover, il le détruit.

Il est possible qu'un joueur ait tous ses Rovers détruits. Il est possible qu'aucun Rover ne soit disponible sur le plateau de Corporation quand un palier est atteint.





## PISTE TECH

"C'est la technologie qui nous sépare de notre environnement."



Palier Tech

Lorsqu'un joueur avance son cube sur un palier de Tech, il débloque une puissante technologie qui peut être utilisée à chaque tour jusqu'à la fin de la partie (*sauf mention contraire*).

*Exemple de niveau Tech : Universal Coalition*

Niv 1: La restriction de contiguïté des tuiles peut être ignorée.

Niv 2: Vous pouvez stocker les carrés de Biomasse pour les placer à la fin de la partie.

Niv 3: +1 chaque fois que vous gagnez du déplacement de Rover.

Niv 4: Doublez l'avancement sur la piste Eau grâce au placement de tuile.

Niv 5: Immunisé contre les impacts de Météorites. Ne placez pas de Météorites.

### Clarification:

Niv 4 : avancez votre cube Eau deux fois, au lieu d'une, suite à la pose d'une tuile. Gagnez normalement les récompenses pour chaque avancement. N'avancez pas deux fois votre cube suite à un Bonus synergique, un événement, ou une tuile que vous ne placez pas.



## RESSOURCE ÉNERGIE

"Quand exploitée, l'énergie transforme la déficience en efficacité."

Il n'y a pas de piste Énergie sur les plateaux de Corporation. Lorsqu'une tuile ayant une ressource Énergie est placée, l'Énergie permet d'avancer le cube de votre choix parmi les options suivantes

- 1.) L'autre Ressource sur la tuile que vous venez de placer.
- 2.) Une Ressource d'un terrain orthogonalement adjacent à la zone de terrain Énergie formée par la pose de la tuile.

### Exemple 1 :

La tuile placée n'est adjacente à aucune autre tuile. Par défaut, l'Énergie fera avancer le cube Civ. La ressource Civ fera aussi avancer le cube Civ selon les règles normales.



### Exemple 2 :

La tuile placée est adjacente à d'autres tuiles. Choisissez alors un cube d'une Ressource présente sur un terrain orthogonalement adjacent à la zone de terrain Énergie formée (Civ, Tech, Eau).



Ici, la ressource Rover ne peut pas avancer car elle n'est pas adjacente au terrain Énergie.

### Clarification :

Le terrain Eau n'a pas besoin d'être sur la Glace afin d'être choisi pour avancer son cube grâce à de l'Énergie.



## PISTE BIOMASSE

"La biomasse est la preuve organique que rien ne se perd."



Palier Biomasse

Lorsqu'un joueur avance son cube sur un palier de Biomasse, il prend **un carré de Biomasse** et le place immédiatement sur sa Planète en suivant les règles normales de placement.

Les carrés de Biomasse sont du terrain Biomasse mais n'ont pas de Ressource Biomasse, ils n'avancent donc pas le cube Biomasse. Ils aident à compléter les lignes et les colonnes.

## DÉCOMPTE DES POINTS EN FIN DE PARTIE

Avant de faire le décompte, assurez-vous que tous les joueurs ont placé les carrés de Biomasse en leur possession, ont bénéficié des technologies de Corporation de fin de partie et ont avancé les cubes grâce aux cartes Civ de fin de partie.

### Total des Médailles = Score final

A.) Gagnez des Médailles pour CHAQUE LIGNE ET COLONNE COMPLÈTE de votre Planète. Elles ne doivent pas avoir de Météorite ou de case vide. Vous gagnez 1, 2 ou 3 points selon la Médaille présente sur le côté/dessus de la Planète.

B.) Gagnez la valeur de la Médaille la plus haute que chaque cube a atteinte ou dépassée sur la piste de Ressource qu'il occupe.

C.) Gagnez des Médailles pour les Module de survie et Météorites que vous avez collectés dans votre zone de score. Par défaut, une Médaille par Module ; une Médaille pour chaque 3 Météorites, arrondi à l'inférieur. (Il est possible de modifier ces valeurs grâce aux cartes Civ,...)

D.) Gagnez des Médailles pour vos cartes Civ marquées **End Game**.



E.) Gagnez des Médailles pour vos Objectifs personnels complétés (*seulement si vous jouez avec les Objectifs personnels ou en Solo*).

F.) Enfin, gagnez des Médailles pour les Objectifs partagés si votre Planète l'emporte sur celles de vos voisins (*sauter cette étape lors des parties solo*).

En cas d'égalité, le joueur ayant le moins de cases libres sur sa Planète l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur ayant le moins de Météorites restant sur sa Planète gagne.

## FAQ

Puis-je prendre en main une tuile pour voir si elle va sur ma planète? Oui. Cependant, le fait de prendre une tuile permet aux joueurs de voir la tuile qui se trouve en dessous. Si cela est un problème pour vous, vous pouvez ajuster cette règle comme vous le jugez nécessaire.

Suis-je autorisé à retourner la tuile pour la placer? Oui. Il y a des illustrations identiques sur les deux côtés, donc retourner les tuiles est autorisé.

Puis-je choisir quel cube avancer en premier? Oui. Il peut parfois être avantageux d'avancer un cube avant un autre.



# EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ

La fin de partie a été déclenchée par un joueur ne pouvant placer aucune des tuiles de son Dépôt. Le joueur choisit la tuile ci-contre et avance le cube Eau deux fois grâce aux Ressources présentes sur la tuile. Puisque la tuile n'est pas placée, il ne bénéficie pas de la Tech niv. 4 lorsqu'il avance le cube Eau. Aussi, le symbole météore est ignoré car la tuile n'est pas sur la Planète.



Tous les joueurs confirment qu'ils ont fini d'avancer leurs cubes Ressources et ont placé leurs carrés de Biomasse. Retirez les Rovers et Modules de survie non collectés de la Planète afin d'améliorer la lisibilité.



**F(1). Objectif partagé**  
21 cases de terrain Rover bat le voisin de gauche  
5 Médailles

**A. Planète**  
15 Médailles



**F(2). Objectif partagé**  
3 Ressources Biomasse sur la périphérie égale le voisin de droite  
2 medals

**C(1). Modules**  
4 Médailles

**C(2). Météorites**  
1 Médaille

**B. Pistes Ressource**  
Civ  
1 Médaille

Eau  
7 Médailles

Biomasse  
1 Médaille

Rover  
5 Médailles

Tech  
1 Médaille

Total = 15 Médailles



**D. Cartes Civ**  
1 Médaille

Planet	15
Resource Tracks	15
Lifepods	4
Meteorites	1
CIV cards	1
Objectives	7
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>



## MODES OPTIONNELS

### VARIANTE DEUX JOUEURS

Afin d'augmenter l'aspect stratégique et la planification à deux joueurs, la Station spatiale doit être tournée d'un Dépôt dans le sens des aiguilles d'une montre à chaque tour, au lieu que le Commandant choisisse sa rotation. Toutes les autres règles sont les mêmes.

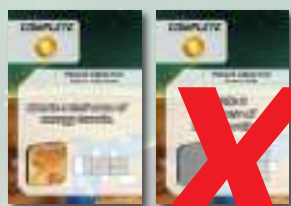


### OBJECTIF PERSONNEL

Les cartes Objectif ont deux faces. L'Objectif partagé est toujours utilisé pour les parties à plusieurs, et le personnel l'est toujours pour les parties solo.

Dans une partie à plusieurs, vous pouvez ajouter des Objectifs personnels à ceux partagés. Distribuez deux Objectifs personnels à chaque joueur, qui en choisit un et range l'autre dans la boîte.

Quand tous les joueurs ont choisi un Objectif personnel, distribuez les Objectifs partagés. Les Objectifs personnels peuvent être gardés cachés durant la partie, et rapportent des points si complétés.



### ÉVÉNEMENTS

La **PIOCHE ÉVÉNEMENT** comprend 20 cartes. Chaque tour une carte est révélée et appliquée pour simuler les complications qui peuvent survenir lors du développement d'une planète.

Les Événements peuvent être utilisés en multijoueur, et doivent être utilisés pour les parties solo.

**Important:** Tous les Événements doivent être appliqués par tous les joueurs si possible, mais doivent être ignorés si la carte déclenche à elle seule la fin de partie.

### MISE EN PLACE DES ÉVÉNEMENTS

1.) Formez un paquet pour chaque type d'Événement (alerte verte, orange, rouge).

2.) Lors des parties à plusieurs, retirez les cartes *Solo Mode Only*.



3.) Créez une pioche Événement à utiliser durant la partie, en prenant au hasard des cartes parmi les trois types. Vous pouvez choisir de créer une pioche punitive avec beaucoup d'alertes rouges, ou un peu moins avec des alertes oranges ou vertes.



### JOUER LES ÉVÉNEMENTS

1. 1.) Chaque tour, quand la Station a fini sa rotation, piochez immédiatement une carte Événement et appliquez son effet. **Tous les effets doivent être appliqués si possible pour tous les Événements par tous les joueurs.**

2. Le reste du tour se déroule normalement.

**Condition de fin de partie supplémentaire:** quand la dernière carte de la pioche Événement est tirée le dernier tour commence, c'est une condition supplémentaire de fin de la partie.



## MISE EN PLACE DU MODE SOLO

- 1.) Placez la Planète, Corporation, cartes Civ, carrés de Biomasse, Météorites et Modules de survie comme pour une partie à plusieurs. Faites tourner la Station afin qu'un Dépôt aléatoire soit devant votre Indicateur.
- 2.) Piochez au hasard 4 cartes Objectif. Choisissez 3 Objectifs personnels pour cette partie.
- 3.) Construisez la pioche Événement selon le niveau de difficulté désiré (cf. Événements).



## JOUER EN SOLO

Les règles sont similaires au jeu à plusieurs mais au lieu de choisir le Dépôt à chaque tour, faites tourner la Station d'un Dépôt dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Tournez la Station d'un Dépôt dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Piochez et appliquez un nouvel Événement si possible.
3. Jouez le reste du tour normalement.

## OBJECTIF DE SCORE SOLO

Initialement le score à atteindre en solo est de 60 Médailles, à ajuster selon la composition de la pioche Événement.

Objectif de score initial	60 Médailles
---------------------------	--------------

	Alertes Rouge	Oranges	Vertes
0-2	Zero	Zero	Zero
3-6	-5	-1	+3
7-10	-7	-2	+6
11-14	-9	-3	+9
15+	-11	-4	+12

Exemple de pioche Événement

8 Alertes Rouge	3 Alertes Oranges	9 Alertes Vertes
(-7 medals)	(-1 medals)	(+6 medals)

Objectif de score initial	60 Médailles
Ajustement d'Événement	-7 - 1 + 6 = -2 Médailles
Objectif final à atteindre	58 Médailles

À la fin de la partie, comparez votre score à votre objectif final et découvrez votre épilogue :

- |                  |   |
|------------------|---|
| -15 medals       | Échec critique. Il va nous falloir une autre planète. |
| -10 medals       | Y a-t-il d'autres survivants ?                        |
| -5 medals        | Faibles compétences, au moins nous avons survécu.     |
| Objectif atteint | Mission réussie, bon travail.                         |
| +5 medals        | Excellent travail, vous méritez une promotion.        |
| +10 medals       | Ce doit-être la meilleure planète que nous ayons vue. |
| +15 medals       | Les astres se sont alignés grâce à vous, Planetier.   |



# CORPORATIONS ASYMÉTRIQUES

Les plateaux de Corporation ont chacun un côté identique et un côté asymétrique. Le côté identique signifie que tous les joueurs jouent avec les mêmes règles. Le côté asymétrique permet à chaque joueur de contrôler une corporation unique avec des règles uniques. Chaque corporation unique est expliquée ci-dessous. Les joueurs peuvent choisir, individuellement, le côté identique ou asymétrique.

## Republic

**Tech Niv 5** À la fin de la partie, regardez toutes les cartes Civ restantes et gardez-en deux.

**Tech Niv 4** Gagnez un Bonus synergique quand vous atteignez un palier de Civ.

**Tech Niv 3** Téléportez votre Rover d'une Ressource Civ à une autre. Coûte un déplacement.

**Tech Niv 2** Téléportez votre Rover d'une Ressource Civ à une autre. Coûte un déplacement.

**Tech Niv 1** Gagnez du déplacement en fonction de votre cube Rover lorsque vous choisissez une tuile Civ.

LOOK AT ALL REMAINING CIV CARDS AND KEEP TWO. END OF GAME.

GAIN A SYNERGY BOOST WHEN YOU CLAIM A CIV MILESTONE.

TELEPORT YOUR ROVER BETWEEN ANY TWO CIV RESOURCES. ONE MOVEMENT COST.

ADD A CARD FROM THE NEXT BANK TO YOUR CHOICES WHEN YOU CLAIM A CIV MILESTONE.

GAIN MOVEMENT BASED ON YOUR ROVER TRACKER WHEN YOU SELECT A CIV TILE.

REPUBLIC

**Republic:** Vous devez régresser sur une autre piste chaque fois que vous atteignez un palier de Civ. Ne gagnez pas les récompenses quand vous régresser.

Avantage : 7 x paliers de Civ  
Faiblesse : 1 x Rover, Régression

You must regress another tracker each time you claim a milestone from the civ track. Do not claim benefits when you regress.

### Clarifications:

"Nous avons investis dans les meilleurs talents pour gagner la course à l'innovation et la découverte."

Tech niv 1 donne un déplacement immédiat, avant que vous placiez la tuile. Si le cube Rover n'est pas sur une case ayant une valeur de déplacement, vous ne gagnez pas de déplacement.

Exemple Tech niv 2 :

Avec la Tech niv 2 débloquée, un joueur atteint un palier de Civ rang 3. Il prend alors toutes les cartes rang 3 + une carte au hasard de rang 4. Il en choisit une, puis les autres cartes sont remises dans leur pioche respective.

Régression (M) : faites régresser n'importe quel cube Ressource, autre que Civ, en le déplaçant d'une case vers le bas sur sa piste. Ne gagnez pas les récompenses.

## Wormhole Corp.

**Tech Niv 5** Les carrés de Biomasse peuvent recouvrir les Météorites pour les détruire.

**Tech Niv 4** Les carrés de Biomasse peuvent être stockés et placés en fin de partie.

**Tech Niv 3** Gagnez deux carrés de Biomasse au lieu d'un. Une fois par tour.

**Tech Niv 2** Les carrés de Biomasse peuvent être placés sur les tuiles.

**Tech Niv 1** Le cube Biomasse peut être remis à zéro si au maximum.

BIOMASS PATCHES MAY BE PLACED TO DESTROY METEORITES.

BIOMASS PATCHES MAY BE STORED AND PLACED AT THE END OF THE GAME.

GAIN TWO BIOMASS PATCHES INSTEAD OF ONE, ONCE PER ROUND.

BIOMASS PATCHES MAY BE PLACED ON TOP OF A TILE.

BIOMASS TRACKER MAY BE RESET TO ZERO IF AT MAXIMUM.

WORMHOLE CORP.

**Wormhole:** Avancez votre cube Biomasse en plaçant des tuiles, uniquement si vous agrandissez un terrain Biomasse. Choisissez seulement une récompense chaque fois que vous avancez le cube Biomasse.

Avantage : Surplus de carrés Biomasse  
Faiblesse : Restrictions de placement de tuile

Advance your biomass tracker from tile placement only when you expand a biomass terrain area.

Choose only one benefit each time you advance the biomass tracker.

### Clarifications:

La Tech niv 2 peut être utilisée pour connecter des terrains, mais vous ne pouvez pas placer un carré de Biomasse sur une Météorite.



La Tech niv 5 vous permet, à la fin de la partie, de détruire les Météorites en plaçant un carré de Biomasse dessus.

"Nous avons trouvé un moyen d'accélérer l'accumulation de biomasse sur la planète."

Exemple :

Un joueur avance son cube et choisit de gagner un carré de Biomasse plutôt que d'avancer gratuitement son cube Civ.

Il y a toujours deux choix. Les Médailles n'en font pas partie et rapportent des points normalement à la fin de la partie.





Tech Niv 5 Déplacez un Module de survie collecté. Une fois par tour.

Tech Niv 4 Votre Rover se déplaçant sur des terrains Énergie ne coûte pas de déplacement.

Tech Niv 3 Déplacez un Module de survie collecté quand vous placez une tuile Énergie.

Tech Niv 2 Déplacez immédiatement trois Modules de survie collectés. Une fois par partie.

Tech Niv 1 Votre Rover peut se déplacer en diagonale.

**Cosmos:** Quand vous collectez un Module de Survie, placez-le soit sur une piste de Ressource soit sur la zone de score. Vos cubes sautent par dessus les Modules lorsqu'ils avancent. Les récompenses et Médailles couvertes par les Modules sont ignorées.

*Avantage : Avancement rapide*

*Faiblesse : points des Modules, 1*

*Rover, les Modules couvrent les récompenses.*

Choose to position a collected Wepod onto your resource track or your scoring area. Your tracker's skip over Wepods when advancing. Benefits and medals covered by Wepods are ignored.

"Nous allons progresser rapidement en utilisant tout ce qui est à notre disposition. Le design des modules est particulièrement intrigant!"

#### Clarifications:

- 1.) Nous allons progresser rapidement en utilisant tout ce qui est à notre disposition. Le design des modules est particulièrement intrigant.
- 2.) Les Modules ne rapportent des points que s'ils sont dans votre zone de score à la fin de la partie. Ils peuvent y être déplacés par vos Techs.

#### Exemple:

Vous avancez le cube Biomasse une fois et sautez par-dessus le Module car il est placé sur la case suivante de la piste. Ne gagnez pas le Bonus synergique sous le Module, mais gagnez le palier de Biomasse.



Tech Niv 5 Avancez votre cube Rover. Une fois par tour.

Tech Niv 4 Détruisez une Météorite en la déposant dans un terrain Eau.

Tech Niv 3 Gagnez un carré de Biomasse quand vous collectez une Météorite.

Tech Niv 2 Gagnez un déplacement pour chaque Rover transportant une Météorite au début du tour.

Tech Niv 1 Les tuiles Rovers peuvent être placées en ignorant la règle de contiguïté.

**Horizon Group:** Pour collecter une Météorite, votre Rover doit la ramasser et la déposer sur une ressource Rover de votre Planète.

*Avantage : 4 x Rovers*

*Faiblesse : nécessité de ramasser/déposer.*

To collect a meteorite, your rover must pick it up and deliver it to a rover resource on your planet.

"We're ready to move out with a double fleet of Rovers at your command!"

#### Clarifications:

Chaque Rover peut transporter une Météorite. Un Rover peut en ramasser une en étant placé, en passant ou en s'arrêtant sur une Météorite [A]. Il peut déposer la Météorite transportée en passant ou s'arrêtant sur une ressource Rover [B]. Il peut la détruire en passant ou s'arrêtant sur un terrain Eau [C].



Collectez la Météorite et placez-la sur le plateau de Corporation.

Détruisez une Météorite à condition d'avoir débloqué la Tech niv 4.



## Jump Drive

# ASYMMETRIC CORPORATIONS

## Oasis Ultd.

- Tech F** Piochez 3 Objectifs et choisissez-en un que tous les joueurs peuvent remplir. Une fois par partie.
- Tech E** Choisissez un cube et gagnez toutes les récompenses sur sa ligne. Une fois par partie.
- Tech D** Vous pouvez considérer une ressource Tech comme de l'Énergie lors de la pose d'une tuile.
- Tech C** Avancez le cube deux fois grâce à un Bonus synergique. Une fois par tour.
- Tech B** Avancez le cube deux fois grâce à un Bonus synergique. Une fois par tour.
- Tech A** Gagnez un Bonus synergique au lieu d'un carré de Biomasse. Une fois par tour.

**Jump Drive:** Quand vous collectez un Module de Survie, placez-le soit sur une Tech soit sur la zone de score. Débloquez les Techs dans n'importe quel ordre en plaçant un Module dessus.

*Avantage :* Flexibilité, 6 Techs  
*Faiblesse :* points des Modules, 1 Rover

Choose to place a collected Module onto your tech or your scoring area.

A Module placed onto tech unlocks the tech in any order.

### Clarifications:

Une Tech peut être utilisée immédiatement une fois débloquée.

Notez que Jump Drive a peu d'intérêt à avancer son cube Tech car plus elle avance, moins elle gagne de Médailles.

Tech D: Considérez les ressources Tech comme de l'Énergie n'est valable que pour la pose des tuiles, pas pour les Ressources en fin de partie.

Tech E: La ligne consiste en les cinq cases des pistes Ressource du plateau de Corporation au même niveau que le cube choisi.

"Nous avons établi un contact avec une autre civilisation galactique. Ils sont prêts à nous aider avec leur puissante technologie en échange de nos modules."

**Tech Niv 5** Gagnez un Bonus synergique quand vous placez une tuile Eau.

**Tech Niv 4** Gagnez un carré de Biomasse quand vous placez une tuile Eau.

**Tech Niv 3** Avancez votre cube Eau une fois si vous placez une tuile ne couvrant pas de glace.

**Tech Niv 2** Gagnez un déplacement pour chaque Rover débutant le tour sur un terrain Eau.

**Tech Niv 1** Sautez par dessus un autre cube bloquant votre progression.

**Oasis Ultd.:** Avancez votre cube Eau d'une case pour chaque case de terrain Eau, sur la tuile que vous venez de placer, qui couvre de la Glace planétaire. Gagnez les récompenses quand vous avancez votre cube Eau même lorsqu'il avance sur d'autres pistes.

*Avantage:* manipulation de cube, Médailles de la piste Eau  
*Faiblesse:* longue et sinueuse piste Eau

Advance your water tracker once for each water terrain square that covers planet ice.

Gain the benefits from advancing your water tracker even when it advances onto another track.

### Clarifications:

Au lieu de simplement avancer vers le haut, votre cube Eau avance vers la fin de la piste en suivant un chemin particulier.

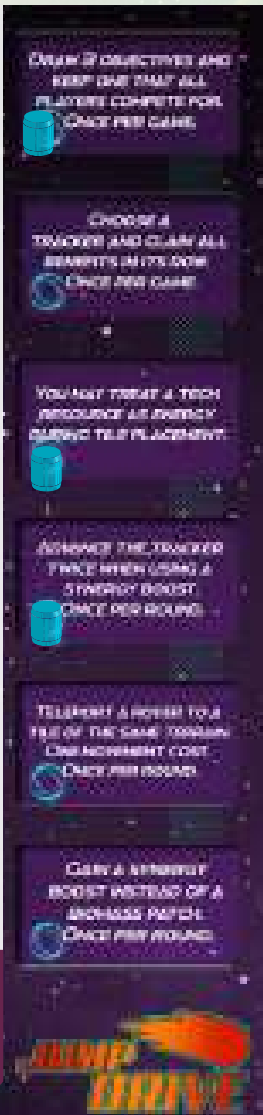
Chaque cube Ressource rapporte des Médailles une seule fois en fonction de sa propre piste Ressource.

Tech niv 1: Les cubes doivent rester sur leur propre piste.

### Exemple :

La tuile est placée de manière à couvrir deux cases de Glace avec le terrain Eau. Cependant le cube Biomasse empêche le cube Eau d'avancer deux fois.

Mais si la Tech niv 1 est débloquée, le cube Eau peut avancer deux fois sur sa piste. Il saute donc le cube Biomasse, passe sur l'intersection Eau/Rover, en obtenant la récompense de déplacement de Rover, puis finit sur l'intersection Eau/Tech.



## OASIS ULTD.





## Makeshift

- Tech Niv 5** Chaque cube rapporte autant de points que le cube le plus haut de la piste où il se trouve.
- Tech Niv 4** Faites régresser un cube. Une fois par tour.
- Tech Niv 3** Décaler un cube latéralement sur une piste adjacente au lieu d'avancer.
- Tech Niv 2** +1 déplacement de Rover s'il y a plus d'un cube sur la piste Rover.
- Tech Niv 1** Les pistes Civ et Tech sont adjacentes.

**Makeshift:** Vous pouvez avancer les cubes en diagonale sur une piste adjacente. Tous les cubes peuvent gagner n'importe quelle récompense. Les niveaux de Tech redeviennent bloqués si aucun cube n'est sur la piste Tech.

*Avantage : Flexibilité, manipulation de cube*  
*Faiblesse : dépendance aux Ressources*

You may advance any tracker diagonally onto an adjacent track. Any tracker may claim any benefit. Tech Levels are locked if no tracker is currently unlocking the tech.

### Clarifications:

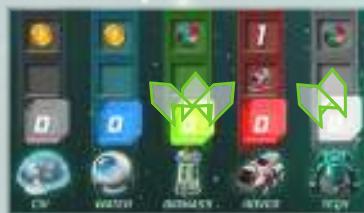
Un cube Ressource peut en bloquer un autre pour avancer.

Les cubes Ressource rapportent des Médailles en fonction de la piste qu'ils occupent à la fin de la partie.

Tech niv 1 : Les cubes peuvent avancer en diagonale de la piste Civ vers Tech et inversement.

Tech niv 3 : Un cube est décalé latéralement quand un joueur le déplace horizontalement sur une piste adjacente et gagne la récompense.

Tech niv 4 : Régression (M) : faites régresser un cube Ressource en le déplaçant d'une case vers le bas sur sa piste. Ne gagnez pas les récompenses.



"Ça ne nous gêne pas d'être à la traîne, et de rattraper le retard avec notre approche chaotique."

"Nous avons des technologies inégalées mais devons trouver comment les utiliser toutes à la fois."

\*\*Éléments inclus dans toutes les versions Kickstarter (Page 13)

# ASYMMETRIC CORPORATIONS

## Flux Industries

- Tech Niv 5** Avancez le cube de la piste de Flux. Une fois par tour.
- Tech Niv 4** Collectez une Météorite quand vous placez une tuile correspondant à la piste de Flux.
- Tech Niv 3** Améliorez la piste de Flux.
  - +1 au rang de carte Civ quand vous atteignez un palier.
  - Doublez les Bonus synergiques sur la piste Eau.
  - Prenez deux carrés de Biomasse au lieu d'un.
  - +1 quand vous gagnez du déplacement de Rover.
- Tech Niv 2** Avancez un cube au palier suivant sur la piste de Flux. Une fois par partie.
- Tech Niv 1** Gain two movement for each rover starting on terrain of the flux track.

**Flux Industries:** Votre jeton Flux désigne une de vos pistes comme la piste de Flux. Chaque fois que vous débloquent un niveau de Tech, vous pouvez repositionner votre jeton Flux. Seule la dernière Tech débloquée est disponible.

*Avantage : Versatilité, piste de Flux*  
*Faiblesse : une seule Tech disponible à la fois*

Your flux token designates one of your resource tracks as the flux track. Whenever you unlock a tech, you may reposition your flux token.

Only your most recently unlocked tech is available.

### Clarifications:

Tech niv 2 : Quand vous débloquent la Tech niv 2, choisissez normalement la piste de Flux. Vous pouvez avancer votre cube jusqu'au palier suivant à tout moment avant de débloquent la Tech niv 3.

Tech niv 3 : Seule l'amélioration affectant la piste de Flux est prise en compte. Les trois autres sont ignorées.

Tech niv 4 : Collectez une météorite de votre Planète si possible.

FLUX INDUSTRIES



Les plateaux de Planète ont une face identique et une asymétrique. La face identique permet à tous les joueurs de jouer avec les mêmes règles. La face asymétrique permet à chaque joueur de jouer une Planète distincte, contenant une grille unique ou des restrictions de placement particulières. Ces Planètes sont détaillées ici.

**Important:** Les règles de placement de tuiles sur les Planètes asymétriques doivent être suivies si possible, mais doivent être ignorées si elles sont responsables à elles seules de causer la fin de la partie.

## PLANÈTES ASYMÉTRIQUES

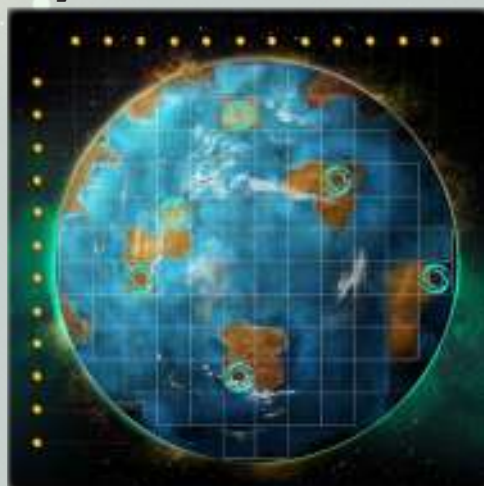
"La glace est le défi de K-273. Elle est instable et semble bouger. Vous devez éviter les chevauchements."

L'eau gèle à 273 Kelvin



**K-273**

*Vous ne pouvez pas placer une tuile à la fois sur de la Terre et de la Glace.*



"Cette civilisation est pacifique à moins que vous ne décidiez ou soyez forcé de raser ses villes."

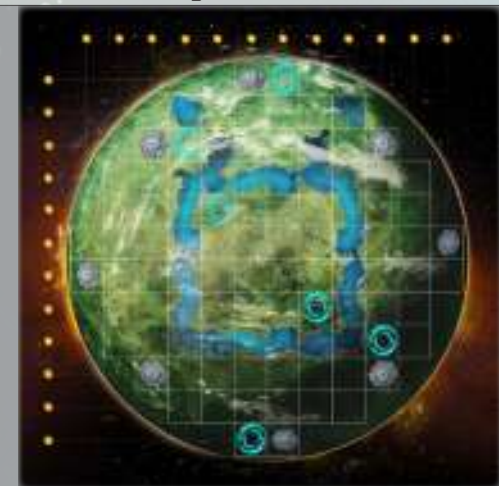
Personnification de la Terre dans la mythologie grecque.



**GAIA**

*Chaque ville non recouverte par une tuile rapporte deux Médailles. Comptez normalement les lignes et colonnes complètes.*

Il est autorisé de placer les tuiles sur les villes mais cela affectera votre score.



"Séparée en quadrant par un climat rude, les éléments nous sont favorables seulement quand ils ne luttent pas contre nous."

Déesse grecque dont les voyages sont la raison des 4 saisons.



**PERSEPHONE**

*Chaque quadrant a une Ressource interdite qui ne peut pas être placée sur celui-ci.*

Une tuile peut chevaucher des quadrants tant que les restrictions sont respectées.



Mot japonais pour Tempête.



**ARASHI**

*Chaque tuile placée sur l'anneau équatorial doit aussi être amarrée hors de l'anneau.*

L'anneau équatorial occupe les deux lignes les plus longues. Les carrés de Biomasse ne peuvent pas être placés sur l'anneau.

"Les vents sous l'anneau sont incessants. Assurez-vous de bien vous amarrer avant de vous y aventurer."



"Dénuée de glace mais parcourue d'un courant électrique. Utilisez cette énergie à bon escient."

Mot grec pour Pierre ou Rocher.



**PETRA**

*Vous pouvez considérer les courants électriques comme du terrain Énergie. Il n'y a pas de glace.*

Les courants électriques comptent comme du terrain Énergie si non-recouvert à la fin de la partie.



Le profond abysse de la mythologie grecque



**TARTARUS**

*Les tuiles ne peuvent recouvrir le gouffre. Les Rovers ne peuvent pas traverser le gouffre par un déplacement orthogonal.*

Le gouffre peut être traversé en deux endroits par des Rovers ayant une Tech de déplacement en diagonale.

"Il y a un gouffre géant en plein milieu qui rendra les manœuvres et placements compliqués."





# ASYMMETRIC PLANETS

"Un puits géant a créé un champ gravitationnel particulier, vous forçant à vous étendre du centre vers l'extérieur."

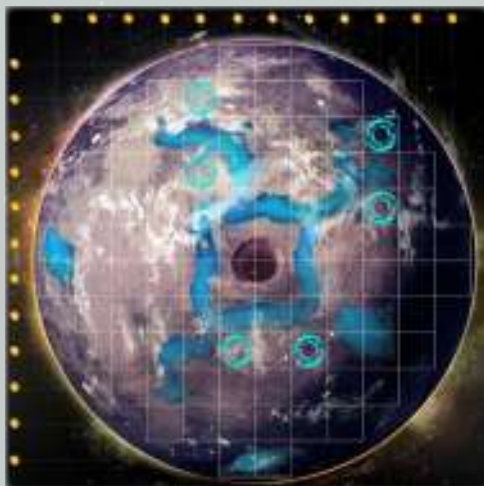
Monstre du tourbillon dans l'Odyssée d'Homère.



## CHARYBDIS

La première tuile placée doit couvrir au moins une des quatre cases centrales.

Les règles de placement normales s'appliquent après la première tuile.



Mot maya pour Jungle.



## K'AAK

Les Rovers ne peuvent pas se déplacer sur les terrains planétaires toxiques. Vous pouvez les recouvrir avec des tuiles pour les neutraliser.

"Ces nuages de substance non identifiée sont corrosifs pour les Rovers. Merci de les éviter."



"L'ordre est préférable au chaos. Il faut veiller à ne pas troubler l'ordre au risque de créer du chaos."

Le créateur de Tetris (1984).



## PAJITNOV

La première tuile placée doit couvrir au moins une des quatre cases centrales.

Les tuiles doivent pouvoir 'glisser' jusqu'à leur position depuis n'importe quelle direction. Les carrés de Biomasse peuvent être placés normalement sans cette restriction.



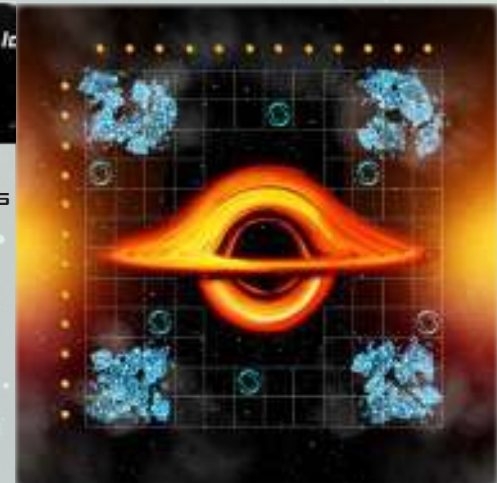
Extinction ou néant.

## OBLIVION

La Glace s'est accumulée dans les angles.

Comptez les points des lignes et colonnes une seule fois comme d'habitude. Considérez que les zones sans grille n'existent pas pour établir si un ligne ou colonne est complète.

"L'absence de toute couleur."



"Trois planètes valent mieux qu'une, et une planète complète est préférable à une incomplète."

## CERBERUS

Vous ne pouvez pas placer de tuile sur les trous de la Planète.



Le chien à trois têtes de la mythologie grecque.

Les coins épais délimitent les zones propres à chaque Planète. Considérez que les zones sans grille n'existent pas pour établir si un ligne ou colonne est complète. Le score maximum possible est 45.



Un espace vide.



## LACUNA

La Glace s'est accumulée dans les angles.


Considérez que les trous n'existent pas pour établir si un ligne ou colonne est complète.








# GLOSSAIRE

**Récompense** - N'importe quel symbole non-Médaille des pistes de Ressource.

 **Médaille** - Sa valeur détermine le nombre points en fin de partie.

 **Bonus synergique** - Avancer n'importe quel cube Ressource une fois.

 **Avancer** - Déplacer un cube Ressource d'une case vers le haut sur sa piste. Obtenez la récompense sous le cube si possible.

 **Régresser** - Déplacer un cube Ressource d'une case vers le bas sur sa piste. N'obtenez PAS la récompense.

Ressource  
Tech  
Terrain  
Tech



**Tuile** - Polyomino en carton comprenant deux Ressources et deux Terrains correspondants.



**Ressource** - Une des deux icônes sur une tuile.



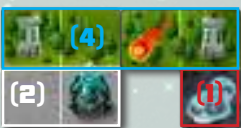
**Terrain** - Six types de Terrain, chacun associé à une Ressource.



**Palier** - Récompense sur une piste de Ressource qui déclenche un effet spécifique à cette piste.



**Carré de Biomasse** - Un jeton de 1 case contenant du Terrain Biomasse mais pas de Ressource. À placer immédiatement à moins d'avoir une Tech permettant de les stocker. Il s'agit d'une case mais pas d'une tuile.



**Terrain Area** - Un groupe continu de Terrain d'un même type, adjacent orthogonalement (*pas en diagonale*) s'étendant sur une ou plusieurs tuiles. Sa taille est définie par le nombre de cases de ce Terrain dans la zone.

**Rover Movement** - Le déplacement de Rover peut être partagé entre plusieurs Rovers. Ils peuvent se déplacer sur les tuiles et la grille de la Planète. Ils peuvent revenir sur leurs pas.

**Collecter** - Prenez un élément sur votre Planète et placez-le sur votre plateau de Corporation.



**Détruire** - Retirez un élément du jeu.



**Ne pas, Ne peut pas** - Ce symbole définit des restrictions additionnelles. Elles doivent être respectées si possible mais doivent être ignorées si elles sont responsables à elles seules de la fin de partie.

## Terminologie fréquente des Techs et Corporations:

**Au début du tour (Flux, Oasis, Horizon):** À appliquer immédiatement au début de chaque tour si les conditions requises de la Tech sont remplies.

**Transporter (Horizon):** Lorsqu'un Rover transporte une Météorite afin de la détruire ou la déposer.

**Déposer (Horizon):** Lorsqu'un Rover transportant une Météorite arrive à destination et que le joueur place celle-ci du Rover sur son plateau Corporation.

**Gagner un carré de Biomasse (Oasis, Horizon, Wormhole):** Prenez un carré de Biomasse et placez-le immédiatement (ou stockez-le si vous avez la Tech adéquate).

**Gagner du déplacement (Flux, Republic, Oasis, Horizon):** Ajouter du déplacement à votre déplacement de Rover total ce tour-ci.

**Ignorer la règle de contiguïté des tuiles (Universal Coalition, Horizon):** Ignorez la règle nécessitant de placer les tuiles orthogonalement adjacentes. La règle de placement sur la grille dans les limites de la Planète reste valable. Tout autre restriction du fait d'une Planète, Corporation ou Événement est à respecter.

**Déplacer un Module de survie (Cosmos, Jump Drive):** Placez un Module gagné ou collecté soit sur la zone de score soit à un autre endroit défini de votre plateau Corporation.

**Stocker les carrés de Biomasse (Universal Coalition, Wormhole):** Conservez vos carrés de Biomasse à côté de votre plateau Corporation pour une utilisation ultérieure.

**Téléporter un Rover (Jump Drive, Republic):** Prenez un Rover d'une case et placez-le sur une autre case. Le Rover ne se déplace pas sur la Planète entre les points de départ et d'arrivée.

**+X déplacement de Rover (Universal Coalition, Makeshift):**

Ajoutez X au nombre sous le cube Rover chaque fois que vous gagnez du déplacement de Rover.



**Complexité** - Les Planètes et Corporations asymétriques augmentent la complexité avec des restrictions ou une nécessité de planification plus importante.



**Solo Mode Only (Mode Solo uniquement)** - Élément à n'utiliser qu'en solo.



**Immediate (Immédiat)** - Appliquez l'effet de suite.



**End of Game (Fin de partie)** - Appliquez l'effet à la fin de la partie. Comptabilisez les Médailles si vous remplissez toutes les conditions requises.



**Exemple de récompenses multiples** - Gagnez 3 déplacements de Rover et un Bonus synergique.



**Modules de survie sur votre Planète**