

Déroulement du jeu solo

- Une partie se déroule toujours en 5 manches. (P.7 règles)
- **EXTENSION** : Jouez uniquement les manches 2, 3, 4 et 5.
- Lors de votre tour, vous n'effectuez qu'une seule action principale. (P.7 règles)
- En plus de votre action principale, vous pouvez effectuer des actions gratuites. (avant, après ou même pendant votre action principale) (P.7 règles)
- **Actions principales** disponibles :
 - Jouer une carte.
 - Lancer une sonde.
 - Mettre une sonde sur orbite.
 - Poser une sonde.
 - Scanner un secteur.
 - Analyser des données.
 - Rechercher une technologie.
 - Passer.
- **Actions gratuites** disponibles :
 - **Déplacement** (P.8 règles) : Pour chaque icône de déplacement (Petit satellite avec une flèche) que vous utilisez, déplacez l'une de vos sondes vers une case adjacente (pas en diagonale). Pour sortir d'une case champ d'astéroïdes, vous devez utiliser 1 déplacement supplémentaire. Vous pouvez gratuitement dépenser 1 énergie pour gagner 1 déplacement.
 - **Transférer des données** (P.14 règles) : 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. Pour remplir une case inférieure d'une technologie informatique, il faut recouvrir la case au-dessus en premier.
 - **Accomplir une mission** (P.15 règles) : À tout moment lors de votre tour, si une 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.
 - **Echanger de ressource** (P.18 règles) : Echangez 2 ressources identiques contre 1 de n'importe quel type.
 - **Acheter une carte** (P.18 règles) : 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.
 - **Action des coins gauches des cartes** : Défaussez 1 carte pour effectuer l'action gratuite de son coin supérieur gauche.
- **Fin de tour** :
 - Résolvez tous les **secteurs remplis** lors de votre tour, dans l'ordre de votre choix. (P.13 règles)
 - 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. Un même joueur ne peut pas placer plusieurs marqueurs de sa couleur sur une même tuile Score dorée. (P.18 règles) voir aussi la rubrique "**Paliers de point de victoire**".
 - À la fin d'un tour où vous atteignez ou dépassez **20 et 30 PV** : 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. Ces paliers n'ont alors aucun effet si les 2 espèces extraterrestres ont déjà été découvertes.
 - Si une espèce est **découverte** pendant votre tour, résolvez la découverte une fois votre tour terminé. (P.20 règles)
 - 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. (P.26 règles)
- **Fin de manche** (P.19 règles) :
 - Une fois que tout le monde a Passé, la manche s'achève.
 - Plusieurs tâches doivent être résolues entre les manches :
 - 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. Si vous n'en avez pas assez, votre adversaire avance de 3 cases sur la piste Progression par objectif non dépensé. 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. (P.26 règles)
 - Si ce n'est pas déjà fait, mélangez toutes les cartes Action jouées par votre adversaire pour reformer son paquet Action.
 - Vous percevez vos revenus. Revenus de départ + les ressources de toutes les cartes réservées en-dessous.
 - Le marqueur Premier joueur est donné au joueur suivant.
 - 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). Lors de la fin de la manche 5, vous faites quand même pivoter le Système solaire.
- **Fin de la partie** (P.21 règles) :
 - 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 ne gagne pas de PV pour ces objectifs en fin de partie. (P.26 règles)
 - 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.

Règles de l'adversaire pour le jeu solo

- **Paquet Action de l'adversaire** : S.1 à S.4 sont des carte Action de base. S.5 à S.14 sont des cartes Action avancée que l'adversaire gagne au cours de la partie quand il a fait le tour de sa piste Progression. (P.22 règles)
- **L'adversaire ne gagne pas de ressources** : À chaque fois qu'un effet lui octroie des ressources, avancez d'1 case son marqueur Progression. Lorsque l'adversaire obtient une icône 'Ajouter une carte sous vos revenus', il avance de 4 cases son marqueur Progression. (P.23 règles)
- **Ordinateur de l'adversaire** : Chaque fois qu'il 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. (P.23 règles)
- **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 1^{re} place sur une tuile Score dorée. S'il y a plusieurs tuiles Score dorées dont la 1^{re} 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 1^{res} places sont prises, il ne revendique rien. (P.23 règles)
- **Tour 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 1^{re} si elle est possible, la 2^e si la 1^{re} 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. (P.24 règles)
- **Utilisation des tuiles technologie** : Les capacités que les technologies octroient normalement n'ont aucun effet pour lui. À la place, il utilise les technologies comme des ressources. Votre adversaire stocke ses technologies sur son plateau. Conservez-les en pile sur les emplacements correspondants. (P.24 règles)
- **Carte 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. Résolez 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. (P.26 règles)
- **Objectifs** : Chaque objectif indique une ou plusieurs tâches. 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. Comme pour les missions déclenchables, vous ne pouvez placer qu'un seul marqueur à partir d'un même déclencheur. (P.26 règles) Vous pouvez marquer à la fois une tâche sur un objectif et un emplacement sur une mission déclenchable avec une même action. (Page 12 FAQ IELLO)

Règles extension Agences Spatiales

- **Jeton Signal** : Cet effet vous octroie un jeton Signal. Vous pouvez utiliser les jetons Signal en les défaussant lors d'une action Scanner. Pour chaque jeton Signal ainsi défaussé, défaussez 1 carte supplémentaire de la rangée de cartes et marquez un signal dans le secteur correspondant. Étant donné que la rangée de cartes n'est réapprovisionnée qu'une fois que vous avez terminé l'action Scanner, vous ne pouvez pas utiliser plus de deux jetons Signal lors d'une même action Scanner. (P.8 extension règles)
- **Signaux neutres** : Lorsque vous résolvez un secteur rempli qui comprend des marqueurs neutres, traitez ces derniers comme s'ils appartenaient à un autre joueur. Comme il ne peut y avoir que 2 marqueurs neutres maximum dans un secteur, la couleur neutre ne peut jamais couvrir le secteur. Cependant, si la couleur neutre a le 2^e plus grand nombre de marqueurs, laissez un marqueur neutre en 1^{re} position dans le secteur. (P.5 extension règles)
- **Objectif à long terme** : Lorsque vous avez accompli les 3 tâches d'un objectif à long terme, retirez la tuile de la partie. Cela signifie que vous ne pouvez pas la dépenser pour empêcher votre adversaire d'avancer sur la piste Progression à la fin d'une manche. À la fin des manches 2, 3 et 4, votre adversaire gagne +1 sur sa piste de Progression pour chaque tâche non accomplie encore visible sur une tuile Objectif à long terme. Les objectifs à long terme non terminés ne sont pas comptabilisés par votre adversaire à la fin de la partie. Un déclencheur = une tâche max. (P.7 extension règles)

Action Principale : Jouer une carte (P.7 règles)

- Payez le coût et résolvez l'effet de la partie blanche de la carte. Si c'est une carte avec une Mission, elle reste devant vous jusqu'à l'accomplissement de la mission. Dans ce cas, elle est retournée face cachée. Voir rubrique **Cartes Mission** pour plus d'informations.

Action Principale : Lancer une sonde (P.8 règles)

- Payer 2 crédits. Prenez l'une de vos sondes et placez-la sur la Terre, sur le plateau Système solaire. Limite 1 sonde sur le plateau Système solaire. Si vous avez atteint cette limite, vous ne pouvez pas effectuer l'action. Cette limite ne s'applique pas aux sondes sur le plateau Planètes.

Action Principale : Mettre une sonde sur orbite (P.10 règles)

- Payez 1 crédit et 1 énergie pour Mettre une sonde sur orbite autour d'une planète (et donc la transformer en orbiteur) autre que la Terre. Retirez votre sonde du plateau Système solaire et placez-la à côté de la planète correspondante sur le plateau Système solaire. Gagnez les bonus indiqués au-dessus de la planète. Si vous êtes le premier, gagnez également 3 PV. Les orbiteurs suivants ne gagneront pas ces PV. Il n'y a pas de limite au nombre d'orbiteurs qu'une planète peut accueillir.

Action Principale : Poser une sonde (P.11 règles)

• JOUEUR :

- Payez 3 énergies pour Poser une sonde sur une planète ou une lune (et donc la transformer en atterrisseur) 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). Cette action ne peut être effectuée que si votre sonde se trouve sur une case avec une planète (autre que la Terre).
- **... sur une lune** : Certaines planètes possèdent une ou plusieurs lunes. Vous ne pouvez pas vous poser sur ces lunes, sauf si un effet de carte ou une technologie vous le permet. Lorsque vous Posez une sonde sur une lune, gagnez les récompenses indiquées. Chaque lune ne peut accueillir qu'un seul atterrisseur.
- **... sur une planète** : Retirez votre sonde du plateau Système solaire et placez-la sur la planète (sur le plateau Planètes). Gagnez les bonus indiqués au centre de la planète. Si vous êtes le premier, vous collectez également des données. 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.

• ADVERSAIRE SOLO :

- 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. 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. 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. (P.25 règles)

Action Principale : Scanner un secteur (P.12 règles)

• JOUEUR :

- Payez 1 crédit et 2 énergies. 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. 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.
- 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.
- Les jetons Donnée sont progressivement remplacés par vos marqueurs individuels dans l'ordre, de gauche à droite.

• ADVERSAIRE SOLO :

- 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. 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.

Action Principale : Analyser des données (P.14 règles)

• JOUEUR :

- Payez 1 énergie. Cette action ne peut être effectuée que si la rangée supérieure de votre ordinateur est remplie de données, vous avez également des emplacements dans la rangée du bas si vous avez des technologies informatiques. Ceux-ci peuvent être remplis ou vides, cela n'a pas d'importance, tant que la rangée du haut est remplie. 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 (Bleu) de l'une des 2 espèces extraterrestres. Votre ordinateur n'a plus de données à Analyser et il peut à nouveau être rempli.

• ADVERSAIRE SOLO :

- Votre adversaire ne peut effectuer cette action que si son ordinateur est plein. 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 icône "Traces de vie bleu", 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). (P.26 règles)

Action Principale : Rechercher une technologie (P.16 règles)

• JOUEUR :

- Descendez de 6 votre couverture médiatique. Commencez par faire pivoter le Système solaire (Voir rubrique rotation du système solaire). Prenez la 1re tuile de la pile technologie 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 (mais vous ne pouvez pas avoir la même technologie plusieurs fois). 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).

• ADVERSAIRE SOLO :

- 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 'Lancer une sonde' ou 'Gagner des données' des technologies.**

Action Principale : Passer (P.19 règles)

• JOUEUR :

- Défaussez des cartes de votre main pour n'en avoir plus que 4. 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). Choisissez une carte parmi les cartes Fin de manche de la manche en cours et remettez les autres en place.

• ADVERSAIRE SOLO :

- 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. (P.26 règles)

Taches des Objectifs

	Marquez cette tâche lorsque vous atteignez 16 PV. Si vous avez déjà 16 PV ou plus, marquez-la immédiatement.		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 votre sonde visite un champ d'astéroïdes (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 atteignez 9 en couverture médiatique. Si vous avez déjà 9 ou plus, marquez-la immédiatement.		Marquez cette tâche lorsque vous accomplissez une mission (cela doit se produire après que la tâche a été révélée).
	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).		

Marquer des traces de vie (P.11 règles)

• JOUEUR :

- Sous chacun des 2 plateaux Espèce se trouvent 3 emplacements Découverte correspondant aux 3 types de traces de vie.
- Si vous venez de recevoir un marqueur rose, bleu ou jaune : 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.
- Lorsqu'une nouvelle espèce est découverte, les joueurs disposent soudain de beaucoup plus d'emplacements à utiliser pour marquer des traces de vie correspondantes.

• ADVERSAIRE SOLO :

- 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 une icône '3 couleurs de traces de vie', 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. (P.25 règles)

Remplir/Réinitialiser un secteur (P.13 règles)

• Remplir :

- 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 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).

• 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.
- Le secteur peut à nouveau être rempli et couvert par quelqu'un d'autre.
- 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).

Capacité des données (P.14 règles)

• JOUEUR :

- Votre réserve de données ne peut jamais contenir plus de 6 jetons Donnée. Si vous collectez des données alors que votre réserve est pleine (max 6), 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.

• ADVERSAIRE SOLO :

- La réserve de données de votre adversaire est illimitée.

Aperçu des cartes (P.7 règles)

- **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** : Au milieu à gauche de la carte se trouve un coût. Ne payez ce coût que si vous jouez cette carte en tant qu'action principale ; résolvez ensuite l'effet de la partie blanche.
- **Mission** : Certaines cartes vous octroient des bonus si vous remplissez leurs conditions.
- **Couleur de secteur** : En haut à droite de la carte. Cette couleur sera importante lors des actions Scanner.
- **Revenus** : En bas à droite de la carte. C'est le type de ressource que cette carte vous octroie lorsque vous la glissez sous vos revenus.

Rotation du système solaire (P.16 règles)

- Les disques du Système solaire pivotent toujours d'un secteur dans le sens antihoraire.
- La première fois, faites pivoter le disque 1. La deuxième fois, faites pivoter le disque 2. Le disque 1 tournera également avec lui. La troisième fois, faites pivoter le disque 3 puis recommencez avec le disque 1 et ainsi de suite.
- 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.
- Les sondes pivotent en même temps que les disques. 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)

Cartes Mission (P.15 règles)

- **Missions conditionnelles** : 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 un effet déclenche plusieurs récompenses (sur une même carte ou sur des cartes différentes), vous pouvez choisir quel cercle recouvrir avec 1 de vos marqueurs, mais vous ne pouvez en recouvrir qu'un à la fois. Vous devrez redéclencher la mission pour recouvrir un autre cercle. 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.

Paliers de point de victoire (P.18 règles)

- 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.
- 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.
- Un même joueur ne peut pas placer plusieurs marqueurs de sa couleur sur une même tuile Score dorée.
- **Paliers 20 et 30 PV** : 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. Ces paliers n'ont alors aucun effet si les 2 espèces extraterrestres ont déjà été découvertes.

Découvrir espèces extraterrestres (P.20 règles)

- Dès que les 3 emplacements Découverte d'une espèce sont occupés par des marqueurs, l'espèce extraterrestre correspondante est découverte.
- Si une espèce est découverte pendant votre tour, résolvez la découverte une fois votre tour terminé :
 - Retournez le plateau Espèce concerné pour révéler l'espèce découverte.
 - Lisez la fiche Extraterrestre correspondant à cette espèce.
 - 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.
- **Cartes 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).
- **Emplacements 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). Vous pouvez placer votre marqueur sur un emplacement excédentaire même si une case correspondante d'un plateau Espèce est disponible.

Important

- Le Soleil n'est pas une case et ne peut pas être traversé. (P.9 règles)
- 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. (P.10 règles)
- 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. (P.15 règles)
- Le nombre de cartes que vous avez en main n'est pas limité pendant votre tour de jeu. Vous pouvez donc en avoir autant que vous voulez, tant que vous en défaussez pour n'en avoir plus que 4 à la fin de votre tour. (P.19 règles)
- 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). (P.19 règles)
- 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. (P.28 règles)
- 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 la carte. (P.15 règles)
- Pas d'Actions gratuites entre les tours, ni pendant un tour adverse.