



12+



2-4



60'

**PRINT AND PLAY**  
**VERSION FRANÇAISE**





### **Éléments de jeu :**

- 1/ 5 cartes Rôle**
- 2/ 20 cartes Bug**
- 3/ 70 cartes Technologie**
- 4/ 1 Centre de Technologie**
- 5/ 16 Jetons Bonus**
- 6/ 30 Médailles**
- 7/ 1 Plateau Mission**
- 8/ 37 Tuiles Galaxie**
- 9/ 4 Cockpit Joueur**
- 10 / 1 Plateau de jeu**

### **Non inclus :**

- 4 Vaisseaux**
- 4x 25 Pionniers**
- 4x 4 Leviers de navigation**
- 1 Monolith de Regression**
- 1 Marqueur de Regression**

## 1 - Cartes Rôle

---



## 2 - Cartes Bug

---



## RÉINITIALISATION ÉNERGÉTIQUE

Chaque joueur récupère tous ses mouvements (sans polariser).



## SWITCH GALACTIQUE

Le joueur actif intervertit la position de n'importe quelle Tuile Galaxie avec une autre adjacente (sauf la Tuile Terre). Ces Tuiles peuvent être stabilisées ou non.



## UBIQUITÉ

Une fois par tour, les joueurs peuvent poser un pionnier sur une dimension non-active de la Tuile Galaxie où ils se trouvent (en jouant une Carte Technologie correspondante).



## RELIQUE ÉNERGÉTIQUE

Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut effectuer immédiatement un mouvement gratuit (y compris une polarisation). On ne peut cependant pas en profiter pour poser des pionniers. Vous pouvez toujours récupérer les jetons bonus.



## SURSIS TEMPORAIRE

Le Marqueur de Régression recule sur le Plateau Mission d'autant de cases que de symboles régression visibles sur le Centre de Technologie, plus deux cases. Aucune régression n'a lieu.



## ASSIMILATION TECHNOLOGIQUE

Retournez la première Carte Technologie de la pioche. Cette Technologie est maintenant équivalente à un Joker.



## RÉGÉNÉRATION TECHNOLOGIQUE

Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut défausser des Cartes Technologie de sa main et en repiocher autant de la pioche. Les Cartes Technologie ainsi défaussées sont remises sous la pioche.



## CONVERSION TECHNOLOGIQUE

Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut échanger une Carte Technologie de sa main avec une Carte Technologie de la Zone de Renouvellement. Aucune régression supplémentaire n'a lieu.



## PROVIDENCE

Dans l'ordre du tour, chaque joueur refait sa main de Cartes Technologie et ensuite en pioche deux Cartes Technologie (il dépasse donc sa limite de Cartes Technologie).





### **SWITCH DIMENSIONNEL**

Les joueurs peuvent intervertir la position de leurs vaisseaux (en changeant de dimension le cas échéant)



### **CONTAGION ÉLÉMENTAIRE**

Dans l'ordre du tour, chaque joueur doit retirer un de ses Pionniers (au choix) de la Tuile Galaxie sur laquelle il se trouve. S'il n'a pas de Pionnier présent sur sa Tuile Galaxie, le joueur n'est pas affecté par ce bug.



### **PESANTEUR DÉTRAQUÉE**

Le joueur qui stabilise la prochaine Tuile Galaxie, devra dépenser deux Cartes Technologie supplémentaires pour poser le dernier Pionnier.



### **PÉNURIE DIMENSIONNELLE**

Chaque joueur perd deux mouvements, au choix. Si un joueur n'a plus qu'un mouvement disponible, il n'en perd qu'un. S'il n'en avait plus, il n'est pas affecté par ce bug.



### **PEINE DE RÉGRESSION**

Effectuez une Régression (avancez le Pion de Régression et le Marqueur de Régression).



### **RESTRICTIONS TECHNOLOGIQUES**

Aucun joueur ne peut plus utiliser une paire de Cartes Technologie identiques comme équivalente à n'importe quelle technologie.



### **GEL GALACTIQUE**

Les joueurs ne peuvent se déplacer que de deux Tuiles Galaxie par mouvement.



### **GRIPPAGE QUANTIQUE**

Les joueurs ne peuvent jouer que des Cartes Technologie avec des symboles régression.



### **ALTÉRATION TECHNOLOGIQUE**

Retournez les deux premières Cartes Technologie de la pioche : ces technologies ne peuvent plus être jouées (ces Cartes Technologie sont posées à côté de la Carte Bug comme rappel).



**EPIDÉMIE FOSSILE**

Tous les pionniers occupant une dimension périphérique (en bordure de l'Univers) sont retirés du jeu.

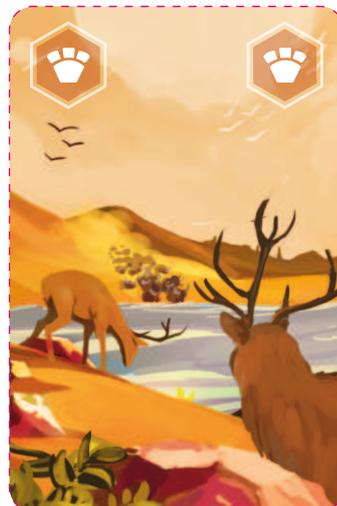
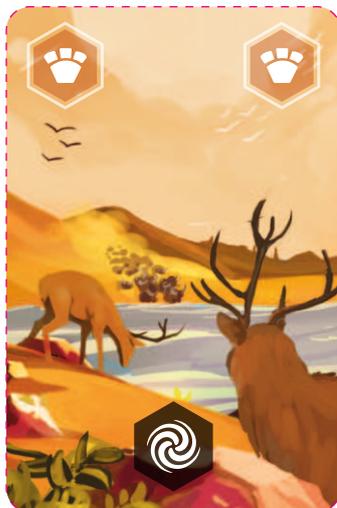


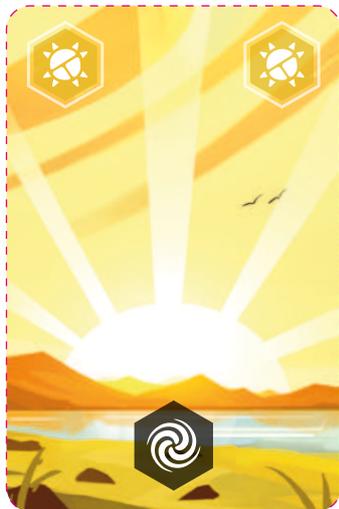
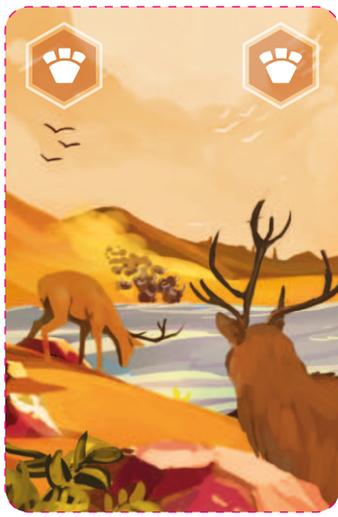
**ACCIDENT TECHNOLOGIQUE**

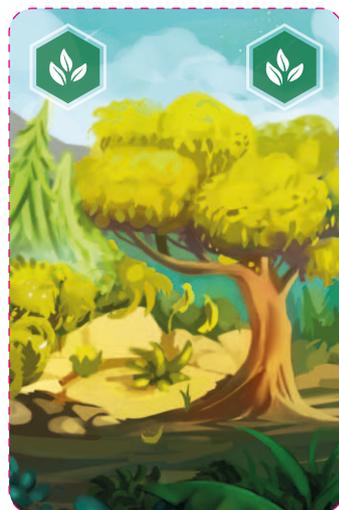
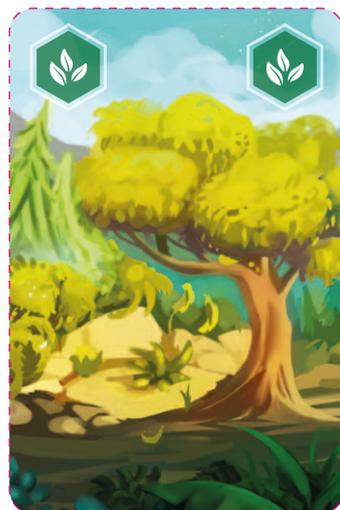
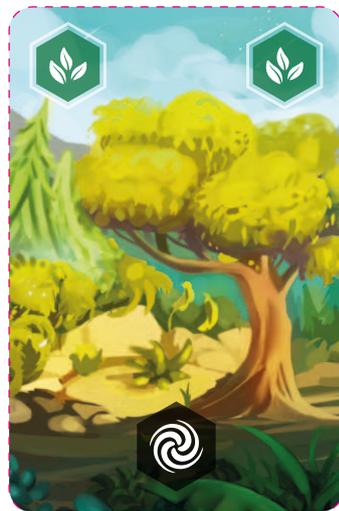
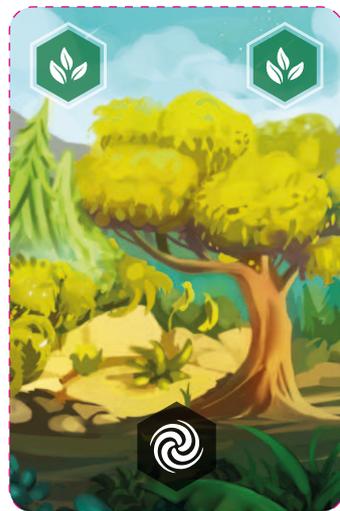
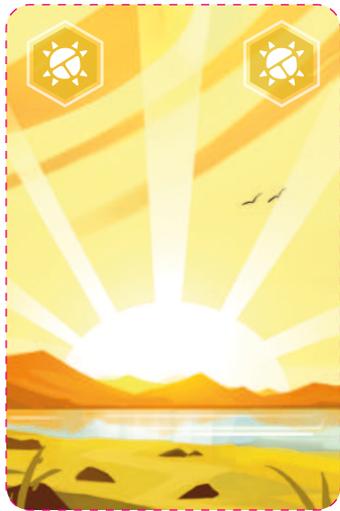
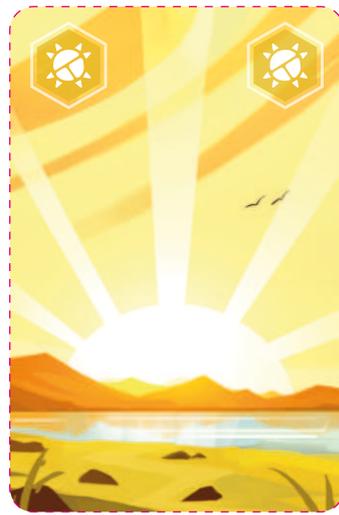
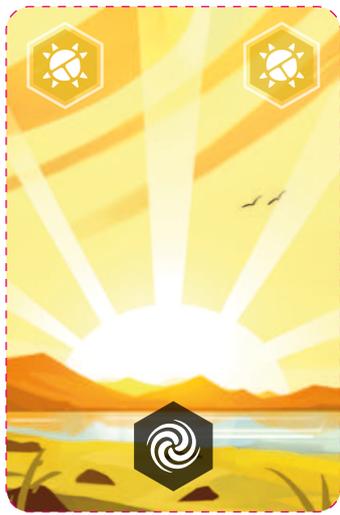
Retournez la première Carte Technologie de la pioche. Si c'est un Joker, retournez-en une autre. Tous les Pionniers présents sur des Tuiles Galaxie correspondant à cette technologie sont retirés du jeu.



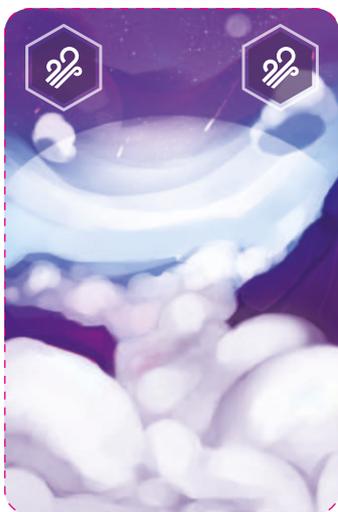
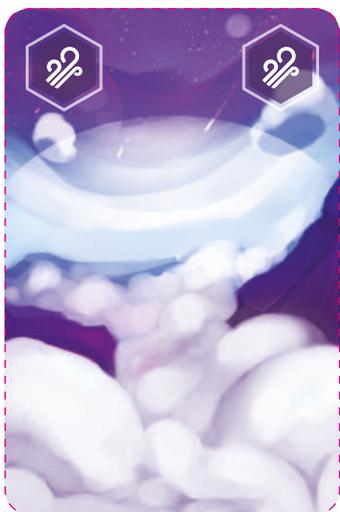
### 3 - Cartes Technologie











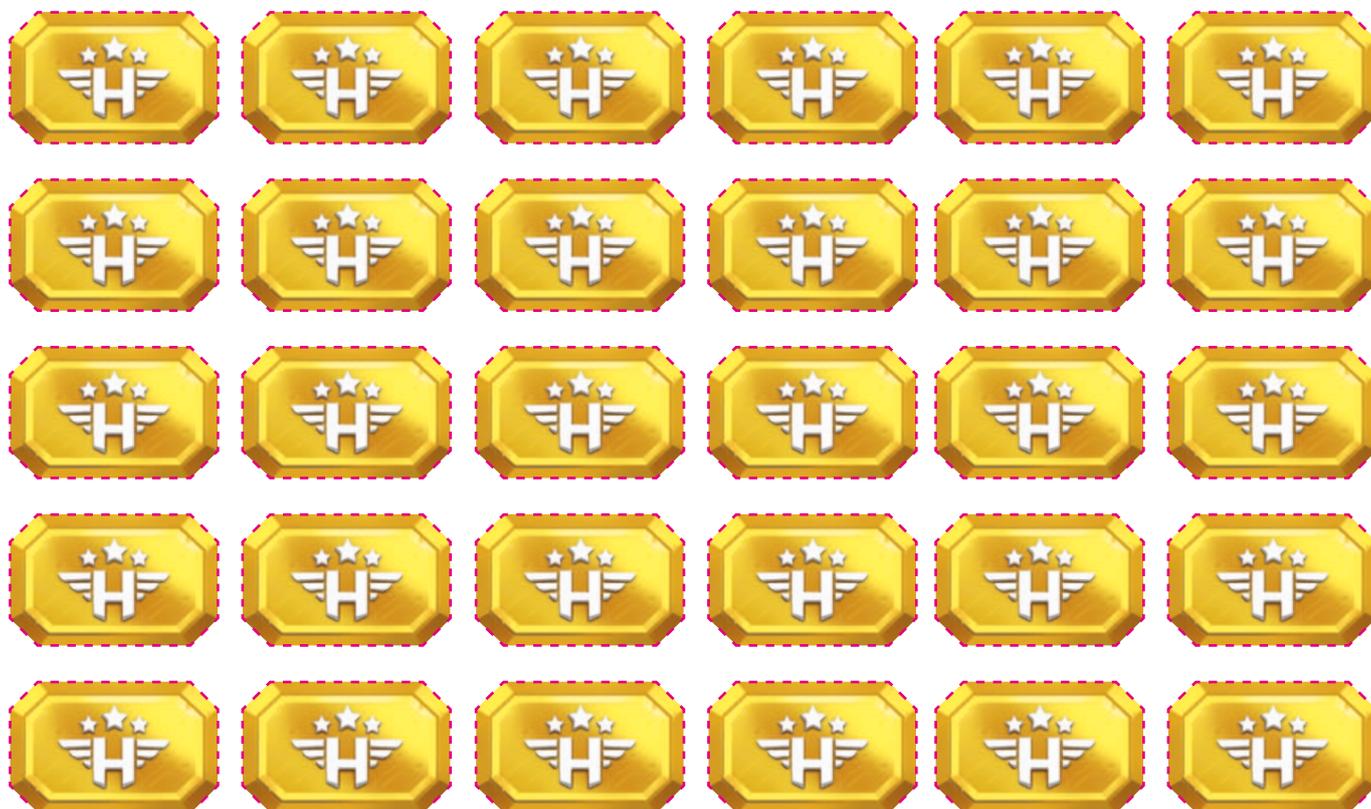
## 4 - Centre de Technologie



## 5 - Jetons Bonus

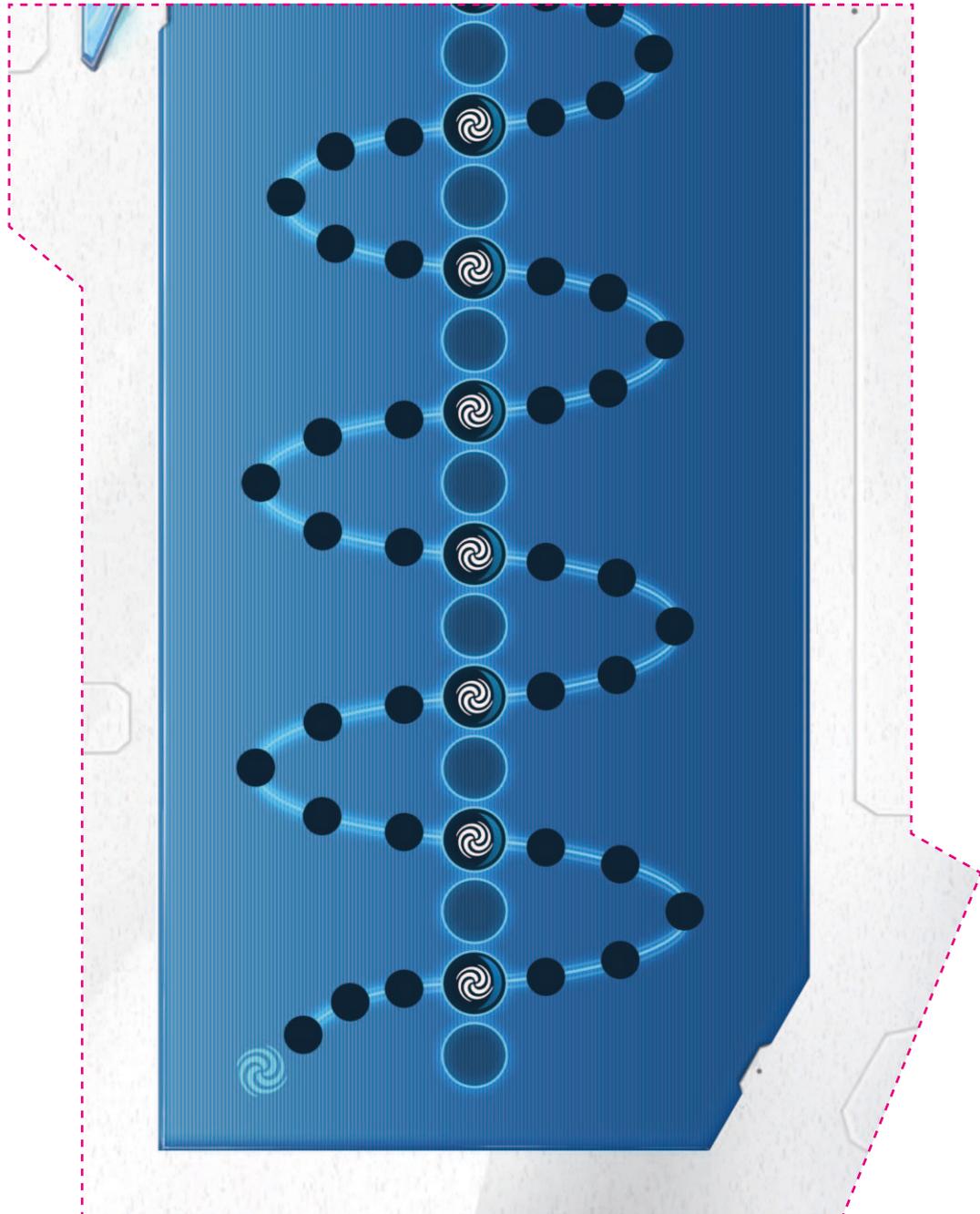


## 6 - Médailles

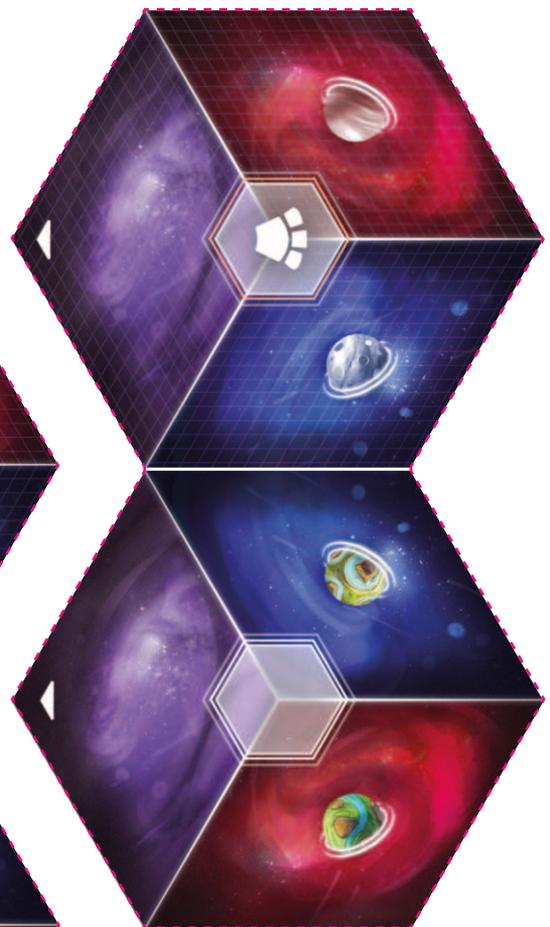
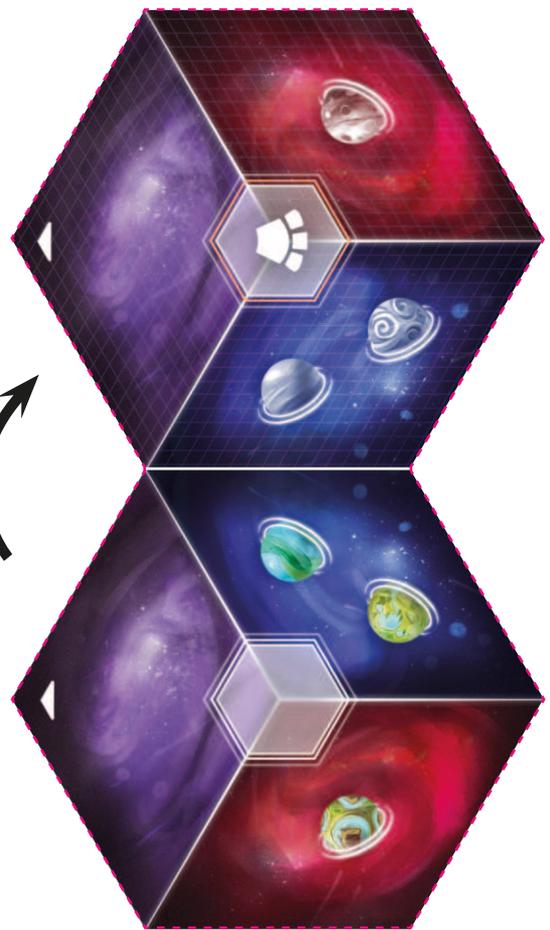


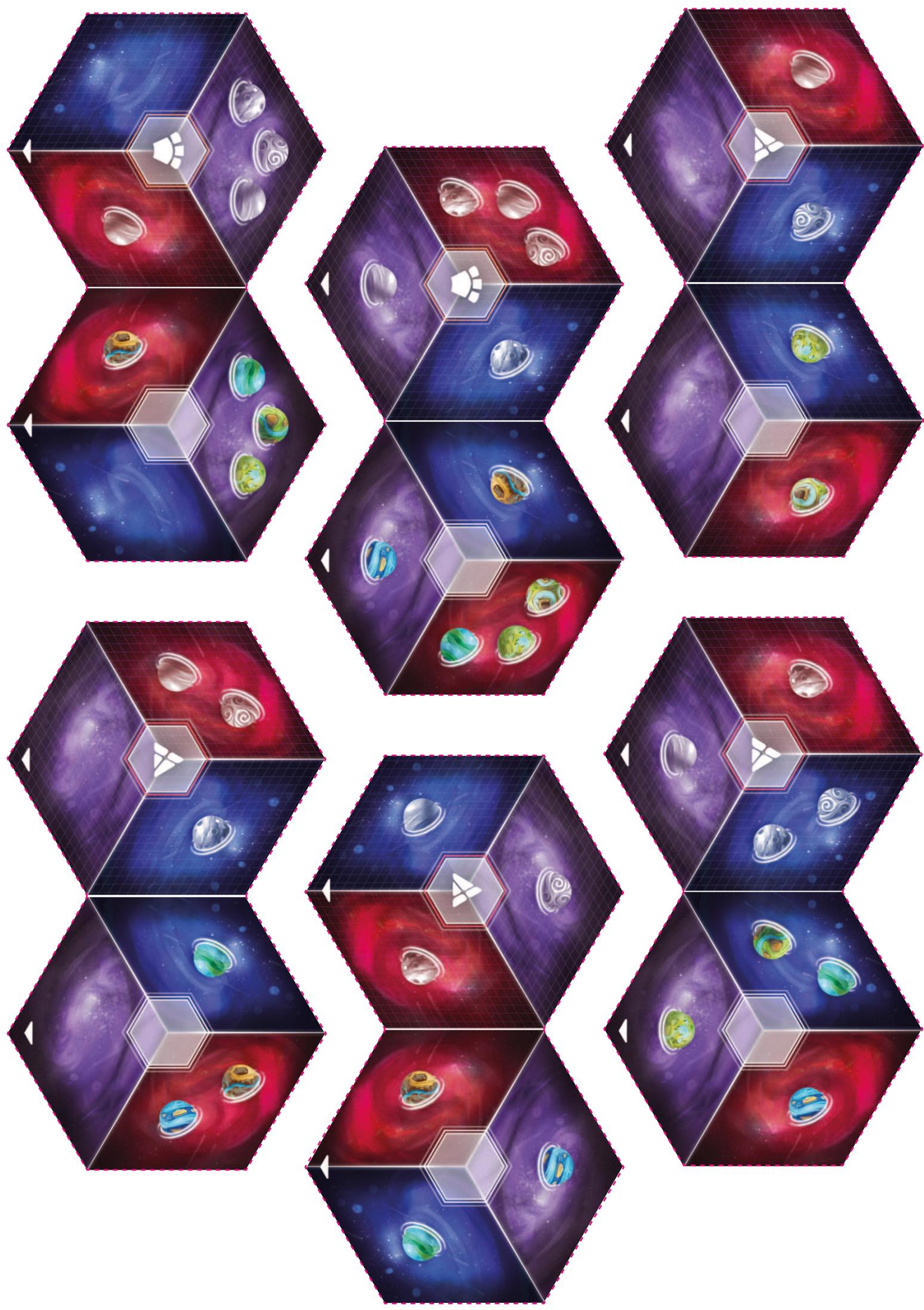


## 7 - Plateau Mission (2/2)

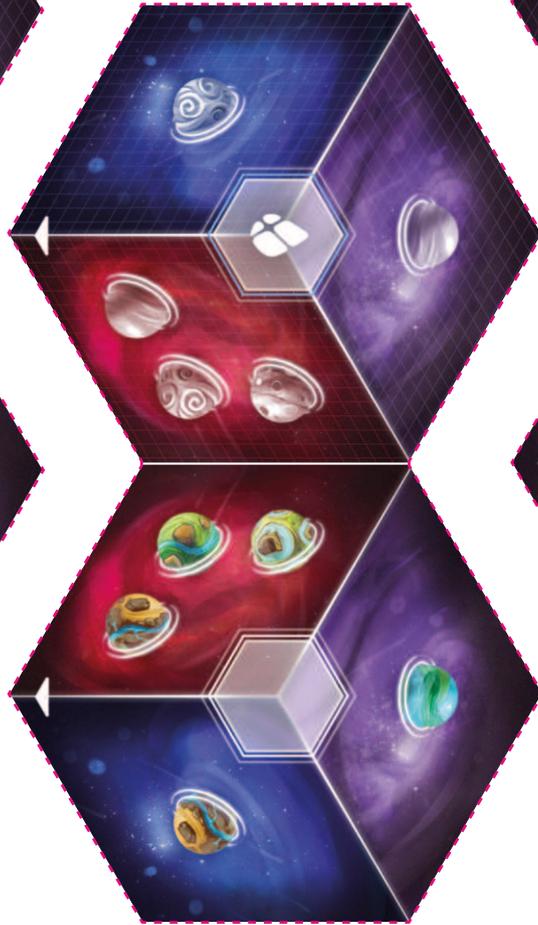
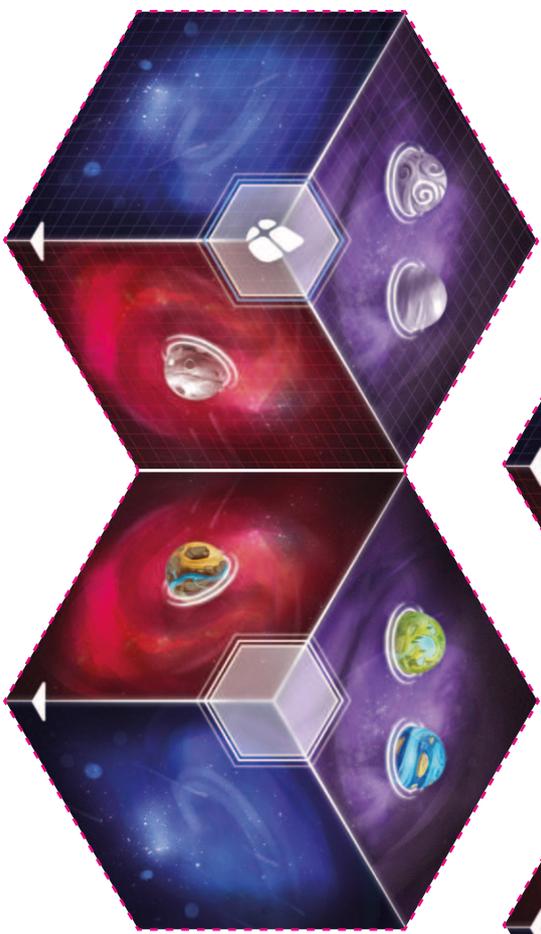


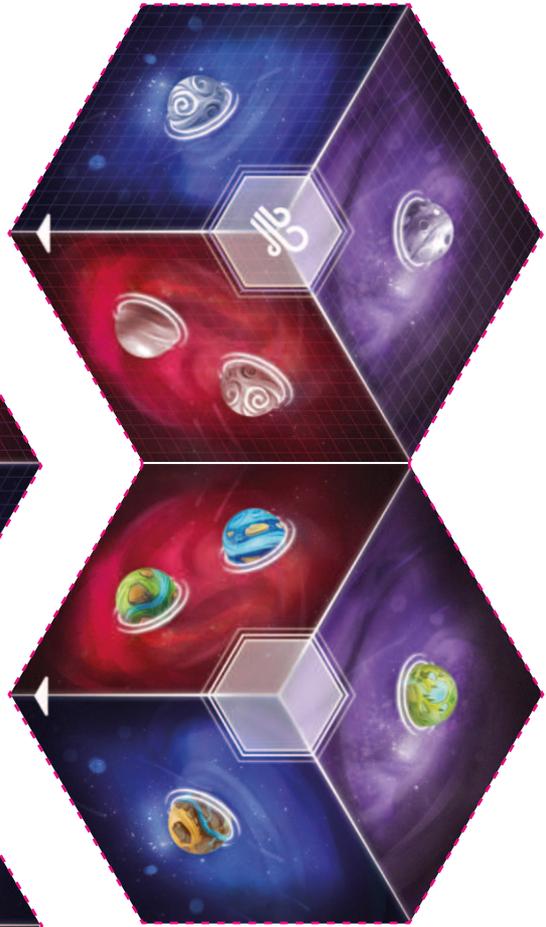
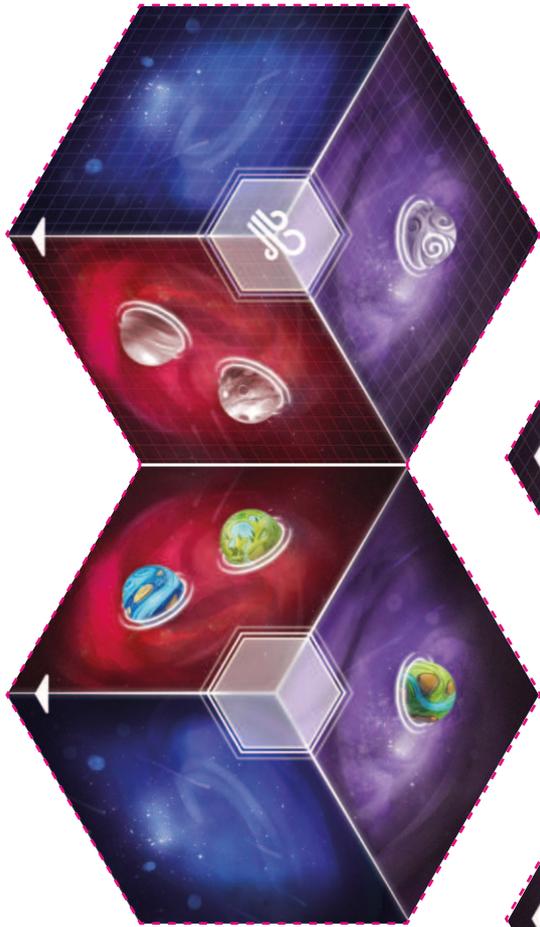
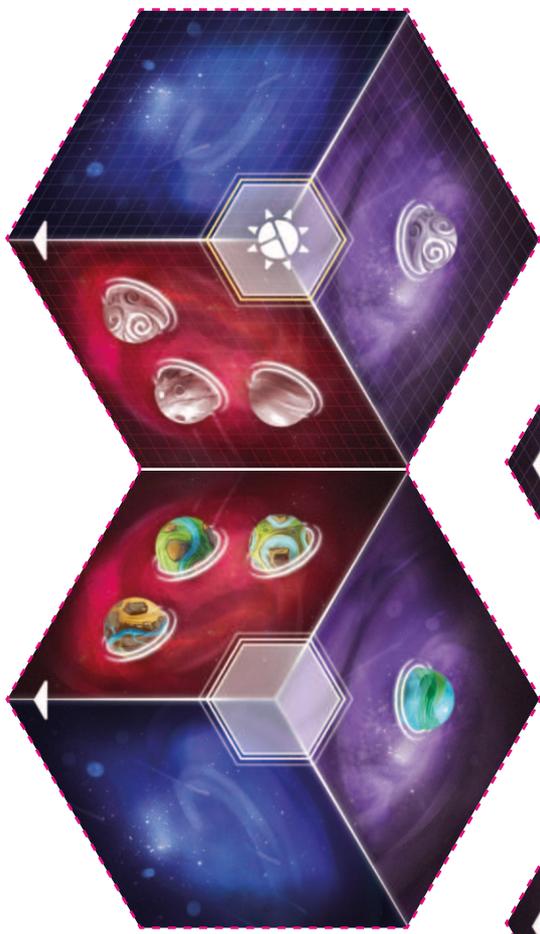
# 9 - Tuiles Galaxie (x36) & 1 Tuile Terre

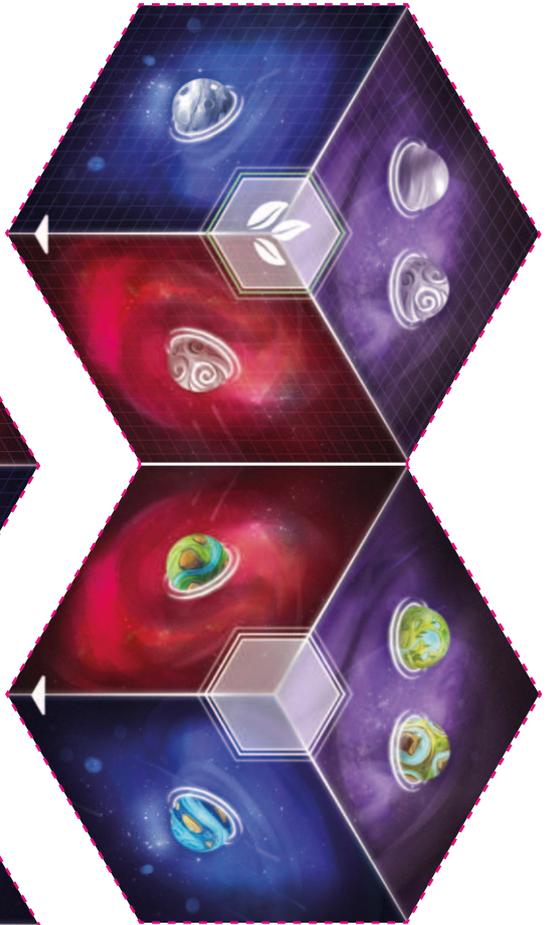


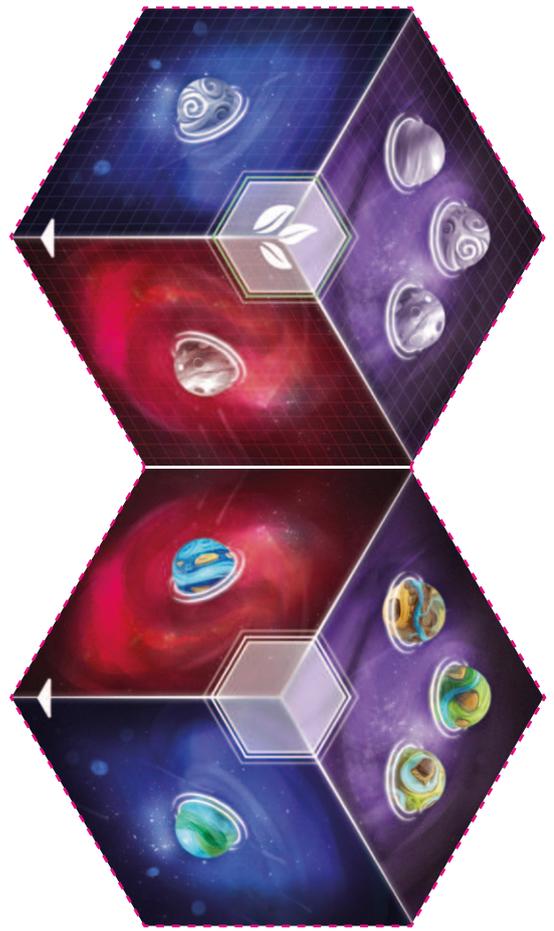




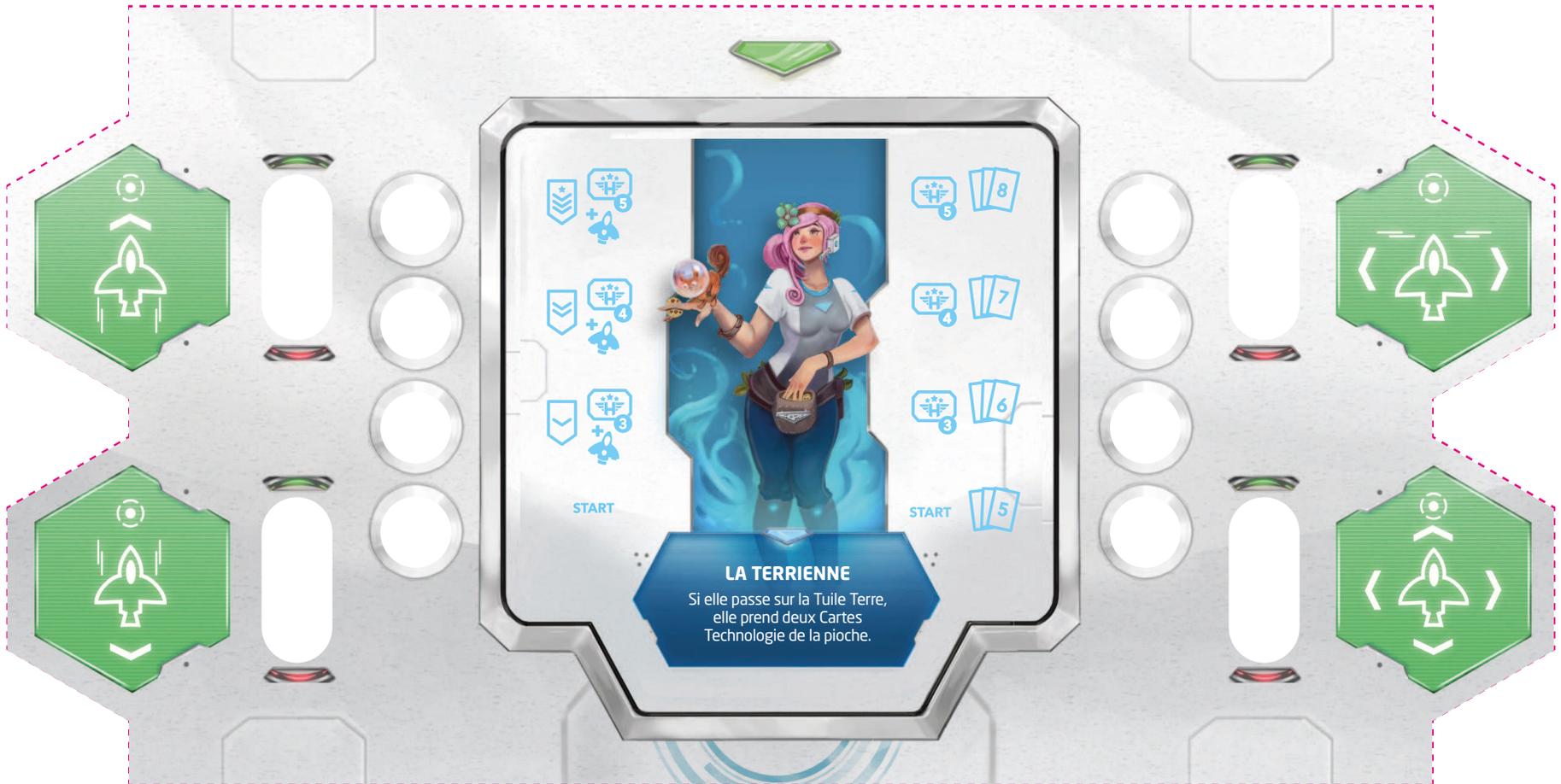






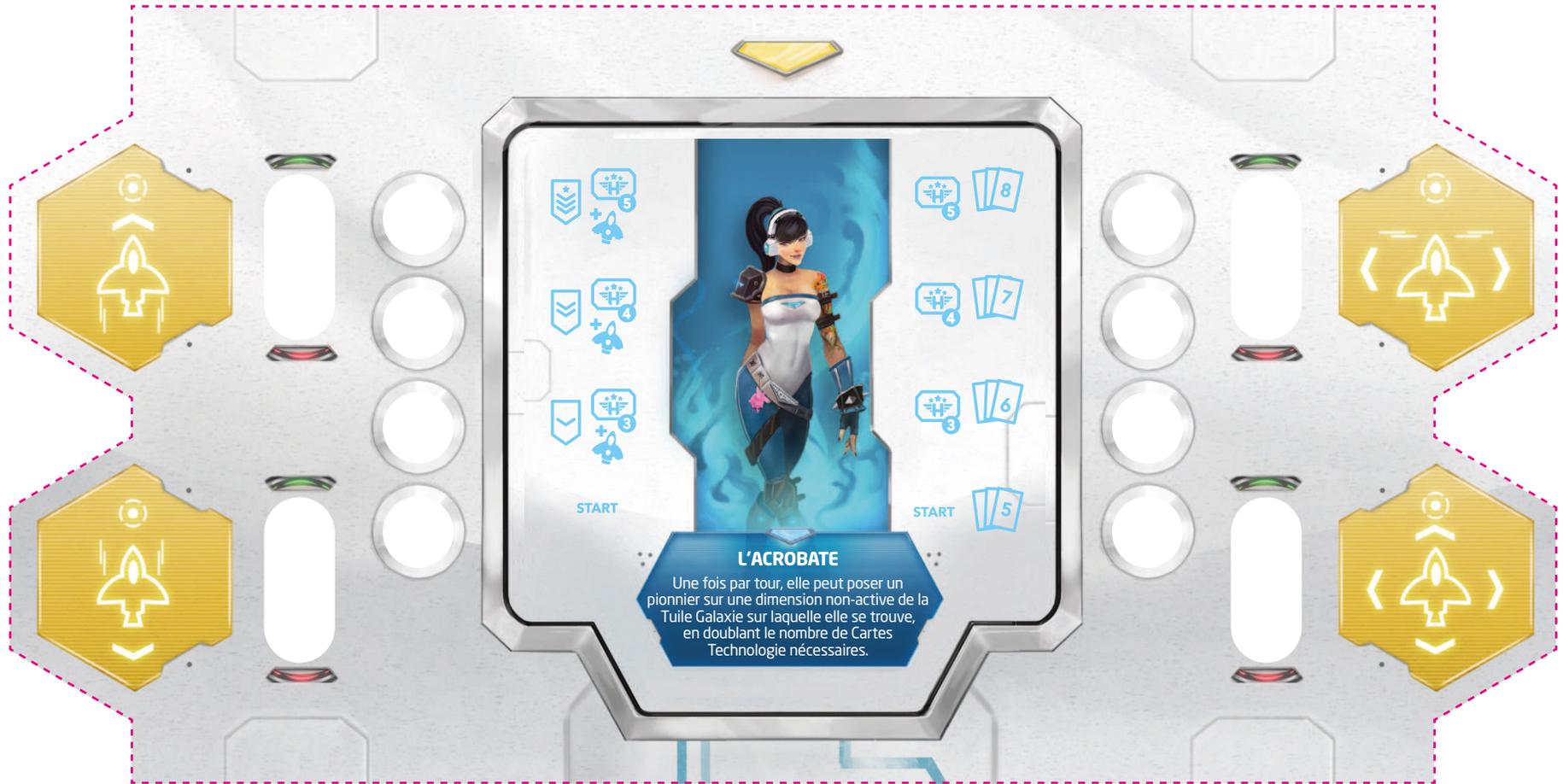






**LA TERRIENNE**

Si elle passe sur la Tuile Terre, elle prend deux Cartes Technologie de la pioche.



**L'ACROBATE**

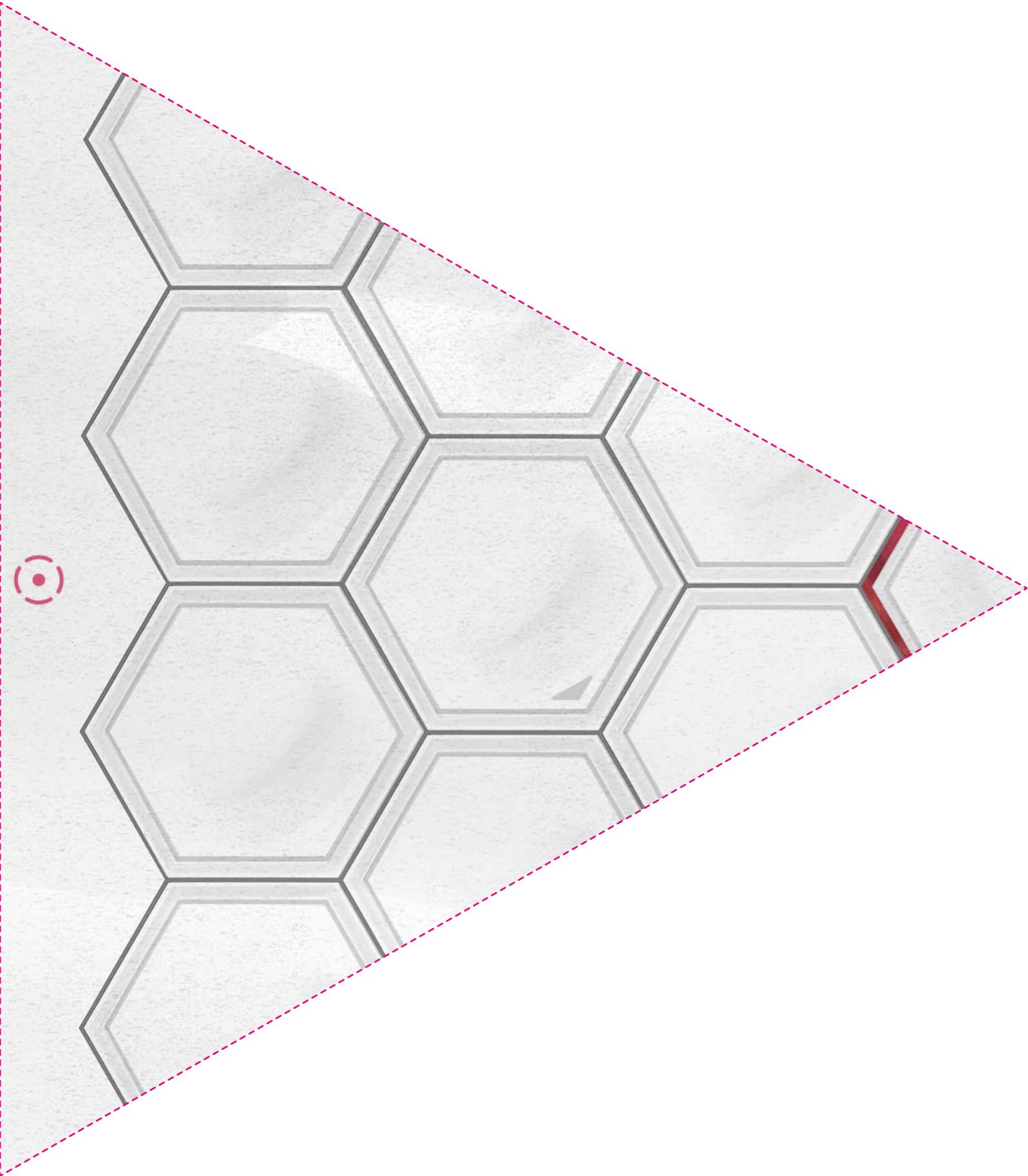
Une fois par tour, elle peut poser un pionnier sur une dimension non-active de la Tuile Galaxie sur laquelle elle se trouve, en doublant le nombre de Cartes Technologie nécessaires.



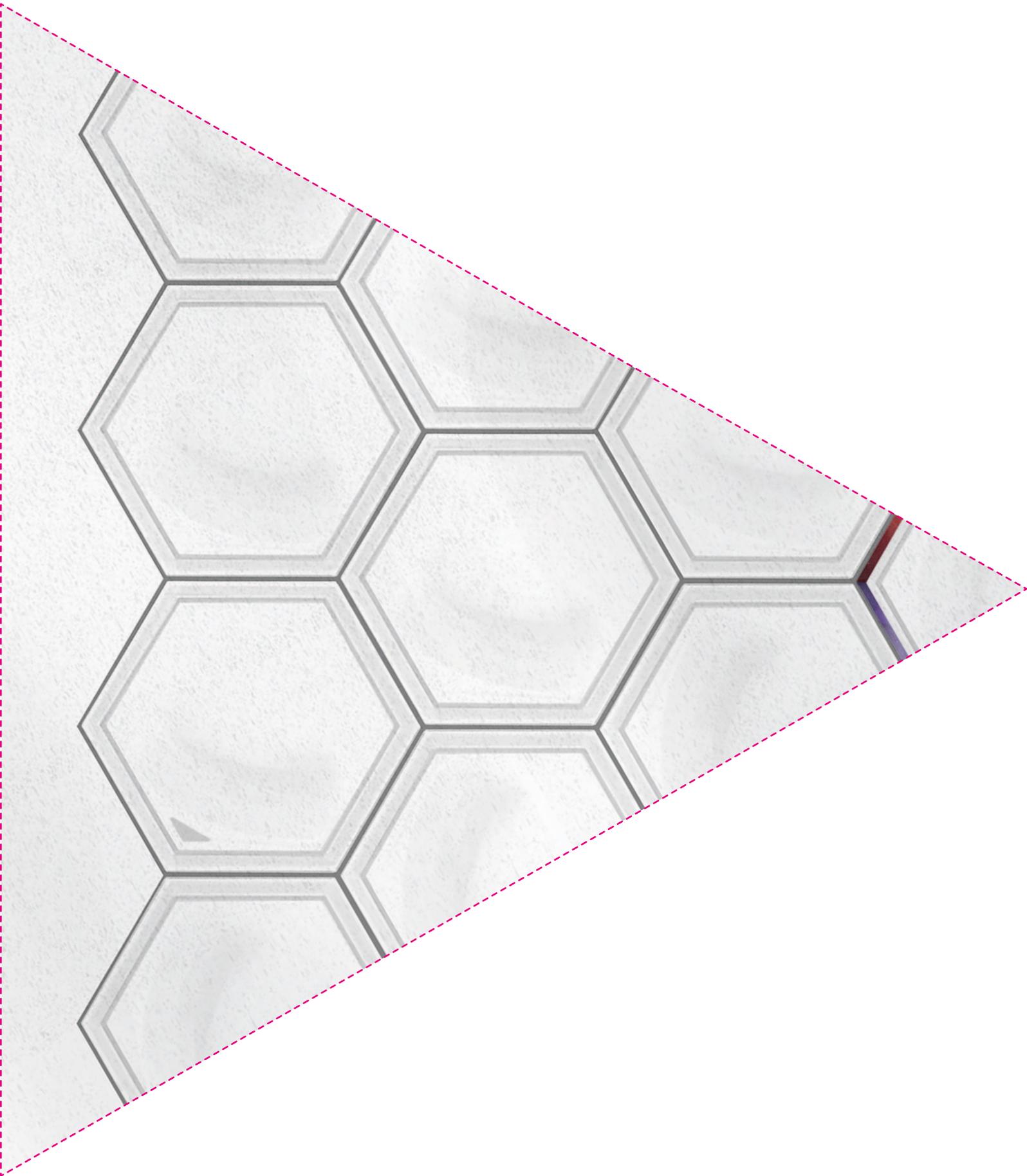
### LE PRODIGE

Au début de son tour, en dépensant une Carte Technologie de la Tuile Galaxie où il se trouve, il se "téléporte" vers une même dimension d'une Tuile Galaxie de technologie identique.

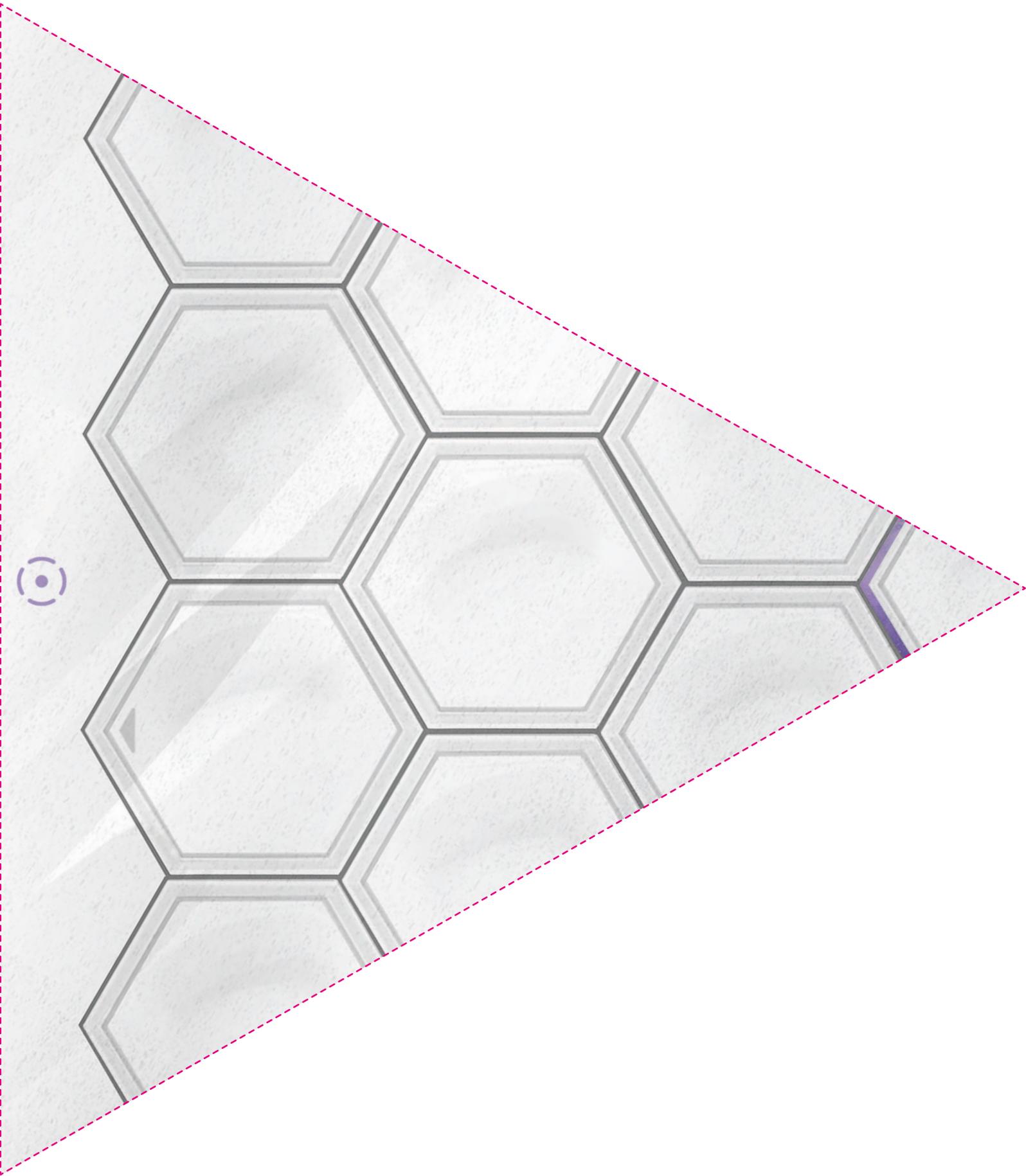
# 11 - Plateau de jeu - Partie 1



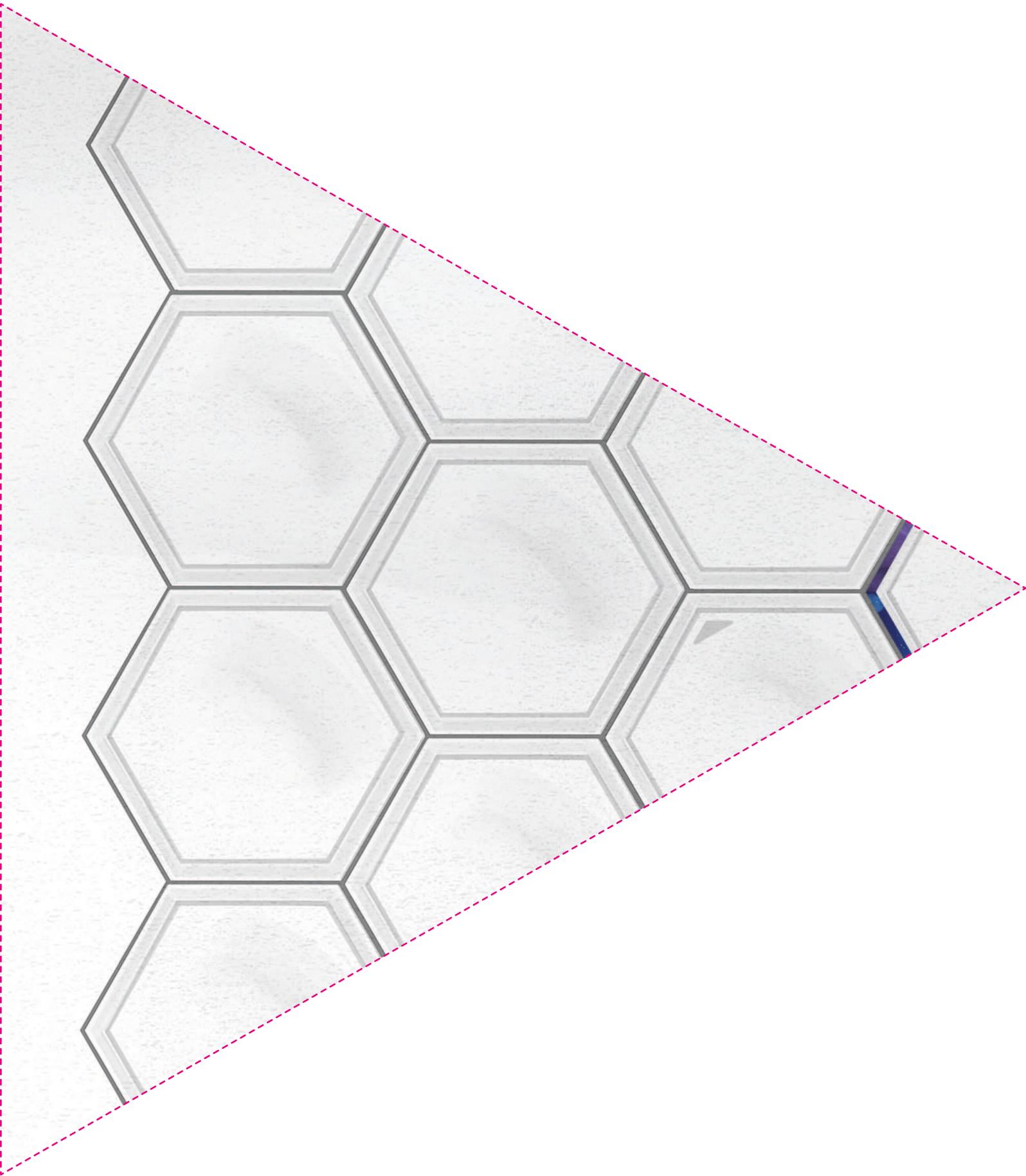
## 11 - Plateau de jeu - Partie 2



# 11 - Plateau de jeu - Partie 3



## 11 - Plateau de jeu - Partie 4



# 11 - Plateau de jeu - Partie 5

