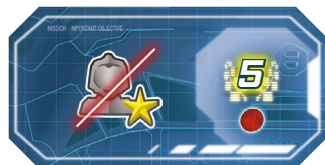


Glossaire des tuiles Mission

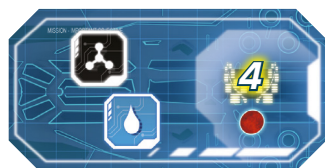
MARS



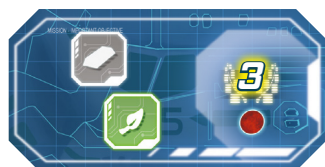
Défaussez une petite tuile Bâtiment construite (depuis votre zone de revenus) et 1 métal, **obtenez** cette tuile et 6 points de victoire.



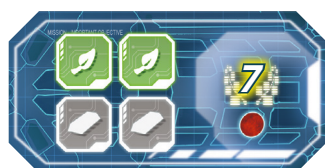
Défaussez un astronaute gris spécialisé d'un de vos rovers, attention, vos rovers ne peuvent jamais être vides, placez l'astronaute et le jeton spécialiste dans la boîte, il est défaussé pour le reste de la partie, **obtenez** cette tuile et 5 points de victoire.



Défaussez 1 polymère et 1 eau, **obtenez** cette tuile ainsi que 4 points de victoire.



Défaussez 1 métal et 1 nourriture, **obtenez** cette tuile ainsi que 3 points de victoire.

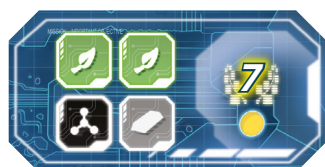


Défaussez 2 nourritures et 2 métaux, **obtenez** cette tuile ainsi que 7 points de victoire.

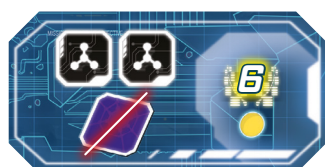
TITAN



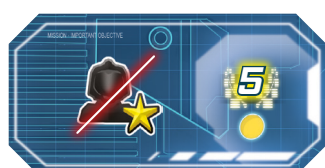
Défaussez 3 polymères et 1 nourriture, **obtenez** cette tuile et 8 points de victoire.



Défaussez 2 nourritures, 1 polymère et 1 métal, **obtenez** cette tuile et 7 points de victoire.



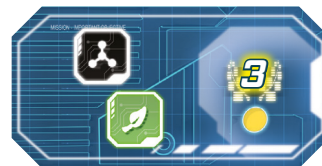
Défaussez 2 polymères et 1 tuile laboratoire construite (depuis votre plateau personnel), **obtenez** cette tuile ainsi que 6 points de victoire.



Défaussez un astronaute noir spécialisé d'un de vos rovers, attention, vos rovers ne peuvent jamais être vides, placez l'astronaute et le jeton spécialiste dans la boîte, il est défaussé pour le reste de la partie, **obtenez** cette tuile et 5 points de victoire.



Défaussez 1 eau et 1 métal, **obtenez** cette tuile ainsi que 4 points de victoire.



Défaussez 1 polymère et 1 nourriture, **obtenez** cette tuile ainsi que 3 points de victoire.

EUROPE



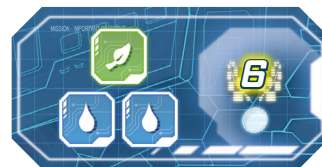
Défaussez 4 eau, **obtenez** cette tuile et 9 points de victoire.



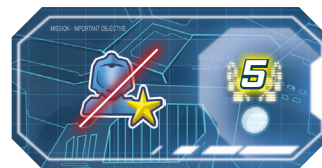
Défaussez 1 eau, 1 polymère et 1 métal, **obtenez** cette tuile et 8 points de victoire.



Défaussez 1 tuile Serre améliorée de votre plateau personnel et 1 eau, **obtenez** cette tuile ainsi que 7 points de victoire.



Défaussez 1 nourriture et 2 eau, **obtenez** cette tuile et 6 points de victoire.



Défaussez un astronaute bleu spécialisé d'un de vos rovers, attention, vos rovers ne peuvent jamais être vides, placez l'astronaute et le jeton spécialiste dans la boîte, il est défaussé pour le reste de la partie, **obtenez** cette tuile et 5 points de victoire.



Défaussez 1 métal et 1 polymère, **obtenez** cette tuile ainsi que 4 points de victoire.



Défaussez 1 eau et 1 nourriture, **obtenez** cette tuile ainsi que 3 points de victoire.

Glossaire des tuiles Laboratoire

À chaque fois que le laboratoire est activé :



Gagnez 1 polymère OU gagnez 1 métal.



Améliorez une serre gratuitement OU gagnez une énergie.



Gagnez 1 énergie OU gagnez une tuile Batterie.



Gagnez 1 énergie OU gagnez 2 points de victoire.



Gagnez 1 nourriture OU gagnez 1 énergie.



Gagnez 1 nourriture OU gagnez une tuile Batterie.



Gagnez 1 eau OU gagnez 1 polymère.



Gagnez 1 métal OU gagnez 1 eau.



Gagnez 1 nourriture OU recrutez un astronaute gratuitement.



Gagnez 1 agrément pour Titan OU pour Mars, seulement pour construire (pas pour améliorer).



Gagnez 1 agrément pour la mission Europe OU pour la mission Mars, seulement pour construire (pas pour améliorer).



Gagnez 1 agrément pour la mission Europe OU pour la mission Titan, seulement pour construire (pas pour améliorer).



Gagnez 1 agrément pour la mission Europe, seulement pour construire (pas pour améliorer), OU gagnez 1 eau.



Gagnez 1 agrément pour la mission Titan, seulement pour construire (pas pour améliorer), OU 1 polymère.



Gagnez 1 agrément pour la mission Mars, seulement pour construire (pas pour améliorer), OU 1 métal.



Vous pouvez payer le surcoût de 1 énergie pour activer l'effet de la tuile et gagner 2 nourritures.



Vous pouvez payer le surcoût de 1 énergie pour activer l'effet de la tuile et gagner 1 serre gratuite (payez néanmoins le surcoût, si celui-ci est applicable).



Vous pouvez payer le surcoût de 1 énergie pour activer l'effet de la tuile et gagner 1 agrément au choix, seulement pour construire (pas pour améliorer).



Vous pouvez payer le surcoût de 1 énergie pour activer l'effet de la tuile et gagner 1 ressource de votre choix : eau, nourriture, polymère ou métal.



Vous pouvez payer le surcoût de 1 énergie pour activer l'effet de la tuile et gagner 1 point de victoire pour chaque partie de vaisseau que vous avez construite (nombre de tuiles missions en votre possession).



Vous pouvez payer le surcoût de 1 énergie pour activer l'effet de la tuile et gagner 2 points de victoire pour chaque partie de vaisseau que vous avez améliorée.



Vous pouvez payer le surcoût de 1 énergie pour activer l'effet de la tuile et gagner 1 point de victoire pour chaque Bâtiment de votre couleur placé autour des tuiles Terrain.



Vous pouvez payer le surcoût de 1 énergie pour activer l'effet de la tuile et gagner 1 point de victoire pour chaque serre améliorée que vous possédez.



Vous pouvez payer le surcoût de 1 énergie pour activer l'effet de la tuile et gagner 1 point de victoire pour chaque astronaute spécialisé que vous possédez.



Vous pouvez payer le surcoût de 1 énergie pour activer l'effet de la tuile et gagner 1 point de victoire pour chaque tuile Fondation que vous possédez.



Vous pouvez payer le surcoût de 2 énergies pour activer l'effet de la tuile et gagner 1 point de victoire pour chaque tuile Laboratoire que vous possédez.



Vous pouvez payer le surcoût de 2 énergies pour activer l'effet de la tuile et former 1 spécialiste gratuitement.

Glossaire des effets des tuiles Terrain



Vous pouvez payer le surcoût de 1 énergie pour activer l'effet de la tuile Terrain et gagner 1 serre gratuite (payez néanmoins le surcoût, si celui-ci est applicable).



Vous pouvez payer le surcoût de 1 énergie pour activer l'effet de la tuile Terrain et former 1 spécialiste gratuitement.



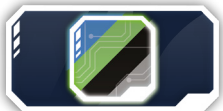
Gagnez 1 agrément pour la mission Titan (valable pour une construction ou une amélioration).



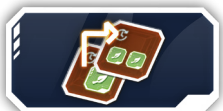
Gagnez 1 agrément pour la mission Europe (valable pour une construction ou une amélioration).



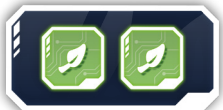
Gagnez 1 agrément pour la mission Mars (valable pour une construction ou une amélioration).



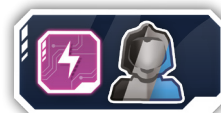
Gagner 1 ressource de votre choix : eau, nourriture, polymère ou métal.



Améliorez une serre gratuitement.



Gagnez 2 nourritures.



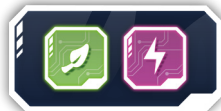
Gagnez 1 énergie et recrutez un astronaute gratuitement.



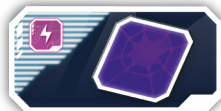
Gagnez 1 énergie et une tuile Batterie.



Gagnez 1 nourriture et une tuile Batterie.



Gagnez 1 nourriture et 1 énergie.



Vous pouvez payer le surcoût de 1 énergie pour activer l'effet de la tuile Terrain et gagner une tuile Laboratoire gratuite (payez néanmoins le surcoût, si celui-ci est applicable).



Gagnez 1 agrément pour la mission Titan OU pour la mission Mars (valable pour une construction ou une amélioration).



Gagnez 1 agrément pour la mission Titan OU pour la mission Europe (valable pour une construction ou une amélioration).



Gagnez 1 agrément pour la mission Europe OU pour la mission Mars (valable pour une construction ou une amélioration).

Glossaire des tuiles Bâtiment

LES GROSSES TUILES BÂTIMENT



Payez les ressources indiquées pour construire cette tuile et obtenir ce scoring de fin de partie.

En fin de partie, gagnez 3 points de victoire pour chaque spécialiste dans votre équipage.



Payez les ressources indiquées pour construire cette tuile et obtenir ce scoring de fin de partie.

En fin de partie, gagnez 1 point de victoire pour chaque jeton Haut Fait en votre possession.



Payez les ressources indiquées pour construire cette tuile et obtenir ce scoring de fin de partie.

En fin de partie, gagnez 2 points de victoire pour chaque tuile Laboratoire construite dans votre base.



Payez les ressources indiquées pour construire cette tuile et obtenir ce scoring de fin de partie.

En fin de partie, gagnez 2 points de victoire pour chaque tuile Batterie dans votre jauge Énergie.



Payez les ressources indiquées pour construire cette tuile et obtenir ce scoring de fin de partie.

En fin de partie, gagnez 3 points de victoire pour chaque figurine Bâtiment de votre couleur placée sur le plateau Terrain (assemblage des tuiles Terrain).



Payez les ressources indiquées pour construire cette tuile et obtenir ce scoring de fin de partie.

En fin de partie, gagnez 4 points de victoire pour chaque partie de vaisseau que vous avez améliorée.



Payez les ressources indiquées pour construire cette tuile et obtenir ce scoring de fin de partie.

En fin de partie, gagnez 4 points de victoire pour chaque serre améliorée que vous possédez.



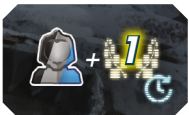
Payez les ressources indiquées pour construire cette tuile et obtenir ce scoring de fin de partie.

En fin de partie, gagnez 3 points de victoire pour chaque partie de vaisseau que vous avez construite (nombre de tuiles missions en votre possession).

LES PETITES TUILES BÂTIMENT



Gagnez 1 ressource de votre choix : eau, nourriture, polymère ou métal.



Recrutez un astronaute gratuitement et gagnez un point de victoire.



Gagnez une tuile Batterie.



Améliorez une serre gratuitement.



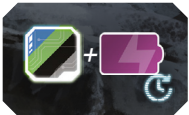
Construisez gratuitement une tuile Fondation et gagnez 2 points de victoire.



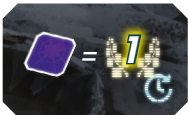
Formez 1 spécialiste gratuitement.



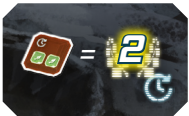
Construisez gratuitement 1 serre, prenez-la depuis la pile de gauche du plateau principal et ignorez le surcoût.



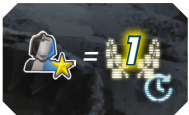
Gagner 1 ressource de votre choix (eau, nourriture, polymère ou métal) et une tuile Batterie.



Gagnez 1 point de victoire pour chaque tuile Laboratoire construite actuellement dans votre base.



Gagnez 2 points de victoire pour chaque serre améliorée que vous possédez actuellement.



Gagnez 1 point de victoire pour chaque spécialiste actuellement dans votre équipage.




Gagnez 2 points de victoire pour chaque partie de vaisseau que vous avez améliorée jusque-là.



Gagnez 2 points de victoire pour chaque connexion (orthogonale) entre 2 de vos figurines Bâtiment.

Glossaire des tuiles Déroulement

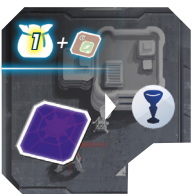
Le 1^{er} joueur qui arrive sur une nouvelle case de la piste Déroulement déclenche le ravitaillement  : ajoutez X ressources prises au hasard dans le sac et placez-les sur chacune des tuiles Terrain (maximum 4 cubes Ressource par tuile) et remplissez également les espaces de serre vides. Puis, tout au long des manches, bénéficiez de différents bonus.



Bonus de manche : À chaque fois que vous construisez une partie de vaisseau (à chaque fois que vous prenez une tuile Mission), gagnez un Haut Fait.



Bonus de manche : À chaque fois que vous construisez une tuile Fondation, gagnez un Haut Fait.



Bonus de manche : À chaque fois que vous construisez une tuile Laboratoire, gagnez un Haut Fait.



Bonus de manche : À chaque fois que vous améliorez une partie de vaisseau, gagnez un Haut Fait.



Bonus de manche : À chaque fois que vous améliorez une Serre, gagnez un Haut Fait.



Bonus de manche : À chaque fois que vous construisez une tuile Serre, gagnez un Haut Fait.



Bonus de manche : À chaque fois que vous améliorez une partie de vaisseau, gagnez un Haut Fait.



Bonus de manche : À chaque fois que vous construisez un bâtiment (à chaque fois que vous posez une figurine Bâtiment), gagnez un Haut Fait.











Bonus de manche : À chaque fois que vous formez un spécialiste, gagnez un Haut Fait.








Bonus de manche : À chaque fois que vous construisez une partie de vaisseau (à chaque fois que vous prenez une tuile Mission), gagnez un Haut Fait.

Glossaire des icônes




LES RESSOURCES

-  Polymère
-  Métal
-  Eau
-  Nourriture
-  N'importe quelle ressource parmi : Eau, Nourriture, Polymère et Métal
-  Énergie
-  Astronaute / Recruter un Astronaute
-  Spécialiste / Former un Spécialiste



LES EFFETS

-  Revenus
-  Effet lors du décompte final
-  À tout moment
-  Surcoût
-  Prenez au hasard X ressources dans le sac

LES PLANETS

-  Europe
-  Titan
-  Mars

LES POINTS

-  Point de Victoire
-  Haut Fait




LES TUILES

-  Batterie
-  Serre
-  Serre améliorée
-  Fondation
-  Laboratoire
-  Gros Bâtiment

LES ACTIONS

-  Action rover
-  Action développer son agriculture
-  Action développer son équipage
-  Action construire un bâtiment
-  Action développer sa recherche






ACTIONS DES PLATEAUX MISSIONS

-  Construire une partie de vaisseau
-  Améliorer une partie de vaisseau
-  Effectuer une Recherche Spéciale






SUR LES TUILES TERRAIN

-  Bâtiment
-  Vos Bâtiments
-  Bâtiments adverses
-  Vos rovers
-  Rovers adverses


LES ICÔNES BARRÉES

-  Défaussez définitivement un astronaute spécialisé (figurine + marqueur spécialiste).
-  Défaussez définitivement une tuile petit Bâtiment construite.
-  Défaussez définitivement une tuile Laboratoire construite.
-  Défaussez définitivement une tuile Serre améliorée.
-  Ne payez pas le surcoût.


ACTIONS DU PLATEAU PERSONNEL

-  Envoyer un rover en expédition
-  Rappeler vos rover à la base
-  Améliorer une Serre
-  Rechargez entièrement votre jauge d'énergie.
-  Avancez sur la piste de Déroulement.

Identifier un surcoût

Vous devez payer un surcoût lorsque vous voyez cette icône  au niveau d'une action que vous souhaitez faire. Elle peut être de différentes couleurs. On la retrouve notamment sur le plateau principal, au niveau des serres et des laboratoires.

Si cette icône est barrée, cela signifie que vous n'avez pas à payer le surcoût habituel.

Certaines tuiles Laboratoire demandent un surcoût à l'activation, et non à l'achat, le surcoût est représenté par un liseré blanc dans le coin supérieur gauche de la tuile . pour déclencher l'effet de cette tuile (cf. exemple ci-dessous), vous devez payer une énergie. Payez ce surcoût à chaque nouvelle activation.

Exemple :



Pour activer l'effet de cette tuile (gagner 1 point de victoire par astronaute spécialisé en votre possession), dépensez une énergie.

N.B. : Certains effets de Terrain demandent également un surcoût, ce surcoût est représenté par ce même liseré blanc.

Exemple :



Pour activer l'effet de cette tuile Terrain (former un spécialiste), dépensez une énergie.