SETI

FOIRE AUX QUESTIONS

Ce document est la version imprimable d'un article publié sur le site internet BoardGameGeek (BGG), et qui constitue la FAQ officielle pour les règles et les cartes de SETI.

Version actuelle en anglais :
boardgamegeek.com/thread/3392878/official-faq-plus-cards-clarification

FAQ en ligne
en anglais sur BGG

VERSION BGG 12.2025

ACTIONS

GÉNÉRALITÉS

Q1. Les effets sont-ils obligatoires ? Puis-je choisir d'ignorer un bonus ?

Cette question se pose généralement dans le cadre de l'augmentation des revenus. Lorsque vous appliquez cet effet, vous pouvez décider de **ne pas réserver une carte** de votre main sous votre carte Revenus de départ. Ce choix peut s'avérer judicieux, en particulier lors de la dernière manche de la partie, si vous souhaitez conserver la carte en question pour l'échanger contre une ressource différente. Parfois, vous voudrez également garder toutes vos cartes en main simplement pour pouvoir les jouer plus tard. Gardez néanmoins à l'esprit qu'en début de partie, les effets des cartes valent rarement la peine de renoncer à une augmentation de revenus, qui vous sera bien utile.

En général, il est obligatoire d'appliquer tous les effets, mais certains d'entre eux sont facultatifs. Par exemple, lorsque vous gagnez 1 déplacement, vous pouvez décider de ne déplacer aucune de vos sondes. De même, comme expliqué dans le paragraphe précédent, l'augmentation des revenus vous permet de réserver une carte sous votre carte Revenus de départ pour obtenir davantage de revenus, mais rien ne vous y oblige.

D'autres effets **ne peuvent pas être ignorés** : rotation du Système solaire, marquage d'un signal, recherche d'une technologie, gain de ressources (y compris de cartes et de données), gain de PV, et marquage d'une trace de vie (rappelez-vous que vous pouvez toujours marquer l'un des emplacements excédentaires rapportant 3 PV). De même, si une carte vous indique d'effectuer une action principale, **vous devez le faire**. Vous **devez** également résoudre les paliers que vous avez atteints.

Q2. Que se passe-t-il si je ne peux pas résoudre un effet ?

Cela peut arriver, par exemple si vous n'avez pas de carte à utiliser comme revenus, si vous n'avez pas de sonde à déplacer, si vous avez déjà atteint votre limite de sondes alors que vous devez en lancer une nouvelle, ou dans le cas rare où vous possédez déjà les quatre technologies d'une couleur et que vous devez en rechercher une autre. Dans tous ces cas, ignorez simplement l'effet. **Vous résolvez toujours les autres effets** (par exemple, faites pivoter le Système solaire même si vous ne pouvez pas rechercher la technologie).

Q3. Dois-je résoudre les effets de gauche à droite ?

Oui. L'ordre n'est pas strictement défini dans les règles, mais les effets sont pensés pour être résolus de gauche à droite. L'ordre de résolution n'a souvent pas d'importance, mais nous avons essayé de les ordonner afin que les effets pour lesquels le joueur n'a aucune décision à prendre soient indiqués en premier, suivis par ceux qui nécessitent de faire un choix (par exemple, l'augmentation des revenus, où vous devez choisir quelle carte réserver sous la pile). De cette façon, les joueurs les résolvent en général intuitivement de gauche à droite.

Dans certains cas, l'ordre des effets peut avoir de l'importance : lorsque vous recherchez une technologie, par exemple, vous faites toujours **pivoter le Système solaire en premier**.

Pour les cartes, prenez en compte l'ensemble de la carte : pour certaines, le texte de la partie inférieure précise comment vous devez résoudre les effets qui le précèdent.

Q4. À quels moments précisément puis-je effectuer des actions gratuites ? Peuvent-elles interrompre une action principale ?

Vous ne pouvez effectuer des actions gratuites que pendant votre tour, et ce avant, après ou même pendant votre action principale. Vous pouvez interrompre votre action principale pour effectuer une action gratuite, mais vous ne pouvez pas interrompre une action gratuite pour effectuer une autre action gratuite (vous devez **résoudre l'ensemble de l'effet de l'action gratuite en une seule fois**).

Exemple 1 : *Lorsque vous effectuez une action* Scanner un secteur*, vous pouvez marquer les deux premiers signaux et collecter 2 données, puis interrompre l'action* Scanner un secteur *et déplacer ces données vers les deux premières cases de votre ordinateur : vous gagnez 1 couverture médiatique en recouvrant la deuxième case. Vous pouvez ensuite continuer votre action* Scanner un secteur*, en dépensant éventuellement la couverture médiatique que vous venez de gagner pour marquer un signal supplémentaire dans le secteur de Mercure (si vous avez la technologie adaptée).*

Exemple 2 : *Vous placez un jeton Donnée sur la quatrième case de votre ordinateur, ce qui déclenche l'augmentation de vos revenus. Si vous n'avez pas de carte en main à réserver sous vos revenus, vous pourriez avoir envie de placer d'autres données et couvrir une case inférieure de votre ordinateur, pour ainsi récupérer une carte à utiliser pour vos revenus. Toutefois, vous devez d'abord résoudre entièrement l'effet d'augmentation de vos revenus (dans le cadre de l'action gratuite) avant d'effectuer une autre action gratuite et de placer des données supplémentaires. Vous ne pouvez donc pas augmenter vos revenus dans ce cas.*

SE POSER

Q5. Puis-je poser un orbiteur sur une planète ou une lune ?

Non. Une fois qu'une sonde est placée en orbite autour d'une planète, elle devient un orbiteur et reste en place jusqu'à la fin de la partie.

Elle ne peut plus être déplacée sur le plateau Système solaire et ne peut pas se poser sur la planète ou ses lunes.

Q6. Puis-je bénéficier de la réduction de coût pour la pose d'un orbiteur s'il y en a déjà un qui appartient à un adversaire ?

Oui, vous pouvez vous poser pour un coût moindre (2 énergies au lieu de 3) dès lors qu'il y a déjà un orbiteur autour de la planète, quel que soit le joueur auquel il appartient.

Q7. Puis-je bénéficier d'une réduction lorsque je me pose sur une lune ?

Oui, se poser sur une lune est comparable à se poser sur la planète associée. La seule différence est que vous avez besoin d'une technologie spécifique pour pouvoir vous poser sur les lunes. Ainsi, s'il y a un orbiteur autour d'une planète, peu importe son propriétaire, poser une sonde sur une lune de cette planète coûte 1 énergie de moins. De même, si vous disposez d'une technologie qui octroie une réduction lorsque vous vous posez, elle s'applique également pour les lunes.

SCANNER UN SECTEUR

Q8. Le marqueur utilisé pour indiquer qu'un secteur est « couvert » compte-t-il comme un signal ?

Non, ce marqueur n'est là que pour rappeler que vous couvrez ce secteur et pour recouvrir la meilleure récompense dans certains secteurs (et ainsi indiquer qu'elle n'est plus disponible). Certaines cartes et tuiles Score dorées peuvent faire référence aux secteurs que vous couvrez.

Q9. Est-il obligatoire de marquer un signal ?

Oui. De plus, vous pouvez toujours marquer un signal, même si la fente Données du secteur est remplie, en tant que signal excédentaire (sans gagner de donnée pour ce marqueur).

Q10. Qu'est-ce qu'un « secteur » ?

Le plateau Système solaire est divisé en huit secteurs distincts (délimités par les lignes blanches) qui s'étendent du soleil jusqu'aux bords extérieurs du plateau. Lorsqu'une carte fait référence à un « secteur », cela concerne souvent le marquage d'un signal : chaque secteur comporte une fente Données correspondant à une étoile proche, dans laquelle vous marquez ces signaux.

Q11. Que signifie « marquer un signal dans le secteur d'une planète » ?

Le plateau est divisé en huit secteurs. En effet, chaque disque du plateau Système solaire est composé de 8 cases, qui forment 8 secteurs alignés avec 8 étoiles proches (Procyon, Vega, etc.) sur lesquelles vous marquez les signaux. Par exemple, lorsque vous devez marquer un signal dans le secteur de la Terre, vous le marquez sur l'étoile proche actuellement alignée avec la position de la Terre.

Q12. Quand dois-je compléter la rangée de cartes pendant l'action *Scanner un secteur* ?

L'action *Scanner un secteur* vous demande de défausser 1 carte de la rangée de cartes pour pouvoir marquer un signal dans le secteur correspondant. Dans ce cas, vous complétez la rangée de cartes après avoir entièrement terminé l'action *Scanner un secteur*.

Certaines cartes vous permettent de marquer 2, voire 3 signaux de cette manière. Dans ce cas, vous devez d'abord défausser, dans la rangée de cartes, le nombre de cartes indiqué (et marquer les signaux correspondants) avant de compléter la rangée avec de nouvelles cartes.

Q13. Qui couvre un secteur en cas d'égalité ?

S'il y a égalité pour le plus grand nombre de marqueurs dans la fente Données, c'est le joueur qui a placé un marqueur en dernier qui « couvre » le secteur.

ANALYSER DES DONNÉES

Q14. Quand puis-je utiliser l'action *Analyser des données* ?

Les 6 emplacements de la rangée supérieure de votre ordinateur doivent être remplis de données.

Si vous avez des technologies informatiques, seuls les emplacements du haut doivent impérativement être remplis avec des données : si un ou plusieurs emplacements du bas sont vides, vous pouvez quand même effectuer l'action *Analyser des données*.

Vous ne placez pas de données sur le symbole hexagonal « Analyser des données » situé à droite de votre ordinateur. La rangée supérieure ne comporte que **6 emplacements circulaires** pour les données et ce sont les seuls qui **doivent** être remplis pour que vous puissiez effectuer l'action *Analyser des données*.

Q15. Comment puis-je retirer des données de mon ordinateur ?

Lorsque vous effectuez l'action *Analyser des données*, vous retirez les 6 données de la rangée supérieure et toutes les données qui se trouvent éventuellement sur les emplacements inférieurs (octroyés par les technologies informatiques). C'est la **seule façon de retirer des données de votre ordinateur** (afin de pouvoir remplir à nouveau ces emplacements par la suite).

Lorsque vous videz votre ordinateur, vous ne retirez que les données des emplacements circulaires (rangées du haut et du bas). Vous conservez toutes celles qui se trouvent dans votre réserve de données.

SONDES / ORBITEURS / ATTERRISSEURS

Q16. Quelle est la différence entre les sondes, les orbiteurs et les atterrisseurs ?

Tant qu'un jeton se trouve sur le plateau Système solaire, il est appelé « sonde ». Lorsque vous placez une sonde en orbite ou que vous la posez sur une planète ou une lune, vous déplacez ce jeton du plateau Système solaire vers le plateau Planètes (sur la planète ou lune correspondante) : il devient alors un « orbiteur » s'il est en orbite, ou un « atterrisseur » s'il se pose. Les orbiteurs et les atterrisseurs **ne sont alors plus considérés comme des sondes** pour la résolution des effets.

Q17. Les orbiteurs et les atterrisseurs sont-ils considérés comme des sondes dans un secteur ?

Non. Les orbiteurs et les atterrisseurs ne sont plus considérés comme des sondes pour la résolution des effets.

Q18. Lorsque je joue une carte qui me demande de « visiter une planète », les orbiteurs et les atterrisseurs sur le plateau Planètes sont-ils pris en compte ?

Non. « Visiter une planète » signifie que vous devez déplacer une sonde sur la case de cette planète sur le plateau Système solaire.

N'oubliez pas que si la sonde se trouve déjà sur la case de la planète lorsque vous jouez la carte, celle-ci n'est pas prise en compte : pour effectuer l'action indiquée sur la carte, vous devrez **vous déplacer à nouveau sur cette case**.

Q19. Comment une sonde se déplace-t-elle ?

Une sonde peut se déplacer vers n'importe quelle case adjacente orthogonalement (**pas en diagonale**). Une sonde ne peut jamais se déplacer sur le Soleil ou à travers celui-ci (**le Soleil n'est pas une case**).

Q20. Puis-je répartir les déplacements entre mes sondes ?

Oui, si un effet vous octroie plusieurs déplacements, vous pouvez les répartir et ainsi déplacer plusieurs sondes avec le même effet.

Q21. Lorsque je visite une planète que j'ai déjà visitée au cours du même tour de jeu, est-ce que je gagne de la couverture médiatique pour chaque visite ?

Oui.

TECHNOLOGIES

Q22. Dois-je remplir de gauche à droite les emplacements réservés aux technologies informatiques sur mon plateau individuel avec des tuiles Technologie bleues ?

Non, contrairement aux technologies orange et violettes, les technologies bleues n'ont pas d'emplacements spécifiques. Cela dit, il est généralement préférable de remplir d'abord les emplacements vides les plus à gauche, car vous pourrez ainsi recouvrir (et gagner) les récompenses de la tuile plus rapidement.

Cependant, si les emplacements Technologie de gauche contiennent des jetons Donnée, il peut être préférable de placer la tuile Technologie dans l'emplacement vide suivant afin de ne pas manquer la récompense de 2 PV liée à l'emplacement supérieur.

Q23. Puis-je placer une tuile Technologie bleue dans un emplacement qui contient déjà un jeton Donnée ?

Oui, vous pouvez le faire. Il suffit pour cela de placer la technologie sous le jeton Donnée. Cependant, ce n'est pas considéré comme un placement de donnée, et vous ne gagnez donc pas les 2 PV pour l'emplacement déjà recouvert par votre jeton Donnée.

Q24. Technologie orange TE #01 (limite de 2 sondes)



Cette technologie augmente le nombre de sondes que vous pouvez avoir **en même temps** sur le plateau Système solaire.

Lorsque vous avez atteint votre limite, vous **devez** transformer une sonde en orbiteur ou en atterrisseur avant de pouvoir en lancer une autre. Cependant, l'action *Lancer une sonde* ne permet toujours de **lancer qu'une seule sonde**, même avec cette technologie.

Q25. Technologie violette TO #04 (lancement d'une sonde pendant une action *Scanner un secteur*)



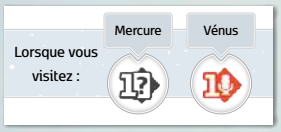
Le lancement d'une sonde avec cette technologie ne coûte que 1 énergie : vous n'avez pas besoin de payer les 2 crédits que coûte normalement l'action *Lancer une sonde*. Notez que vous ne pouvez lancer une sonde pour 1 énergie que dans le cadre de l'action *Scanner un secteur*. L'utilisation de l'action de base *Lancer une sonde* vous coûte toujours 2 crédits.

MISSIONS

Q26. Quelle est la différence entre une « mission conditionnelle » et une « mission déclenchable » ?



Les **missions conditionnelles** requièrent d'être arrivé à un certain stade de la partie, car vous devez généralement avoir accumulé un certain nombre d'éléments pour les réussir (par exemple, avoir un orbiteur ou un atterrisseur sur Vénus, avoir au moins 3 traces violettes, etc.). Si vous remplissez déjà la condition, la mission est accomplie directement, une fois que l'effet principal de la carte a été résolu.



Les **missions déclenchables** vous demandent d'effectuer certaines choses (par exemple, effectuer une action *Scanner un secteur*, marquer une trace bleue, visiter une planète particulière, etc.), et la récompense se débloque immédiatement lorsque vous y parvenez. Elles ne se déclenchent pas pour des actions effectuées avant de jouer la carte.

Q27. Les conditions (par exemple, gagner des PV pour chaque orbiteur/atterrisseur sur Jupiter) prennent-elles en compte uniquement ce que j'ai fait ou dois-je également tenir compte des éléments des autres joueurs ?

Les cartes font toujours référence à vos propres éléments et aux actions que vous avez faites personnellement, sauf mention contraire explicite.

MISSIONS DÉCLENCHABLES

Q28. Lorsque je déclenche la condition d'une mission, dois-je obligatoirement recouvrir le cercle sur la carte et prendre la récompense correspondante ?

Non, vous pouvez décider de ne pas le faire. Mais si vous souhaitez le faire plus tard, vous devrez réussir la mission une nouvelle fois.

Q29. Puis-je recouvrir plusieurs récompenses sur des missions déclenchables en même temps avec une seule action ?

Non. Si un effet déclenche plusieurs récompenses (sur la même carte ou sur des cartes différentes), vous pouvez choisir de recouvrir n'importe lequel de ces cercles, mais vous ne pouvez en recouvrir qu'un à la fois. Vous devrez redéclencher la mission pour en recouvrir un autre.

Cette règle s'applique de la même manière aux déclencheurs spécifiques (par exemple une certaine trace, une certaine technologie, une certaine planète ou un certain secteur) et aux déclencheurs génériques (n'importe quelle trace, n'importe quelle technologie, n'importe quelle planète ou n'importe quel secteur). Vous ne pouvez toujours recouvrir qu'un seul cercle à la fois.

PALIERS

Q30. Dois-je placer les deux marqueurs neutres lorsque j'atteins un palier neutre ?

Non, **vous n'en placez qu'un seul**. Lorsqu'un autre joueur atteint ce palier, il place le deuxième marqueur neutre (s'il y en a un).

Q31. Où dois-je placer le marqueur neutre après avoir atteint un palier neutre ?

Placez le marqueur neutre sur l'emplacement Découverte vide le plus à gauche. Il y a 6 emplacements Découverte : 3 en dessous de l'espèce extraterrestre de gauche et 3 en dessous de celle de droite. Si tous ces emplacements sont vides, placez le marqueur sur l'emplacement Découverte violet, sous l'espèce de gauche. Ce n'est que lorsque les trois emplacements sous l'espèce de gauche sont occupés (ceux qui rapportent 5 PV et 1 couverture médiatique) que le marqueur neutre peut être placé sur l'un des emplacements en dessous de la deuxième espèce, en commençant à nouveau par l'emplacement vide le plus à gauche.

Si les six emplacements Découverte sont déjà occupés lorsque vous atteignez ce palier, **vous ne placez plus de marqueurs neutres**, même s'il en reste à côté du palier.

Les marqueurs neutres ne sont jamais placés sur les emplacements excédentaires ni sur les emplacements des plateaux Espèce.

Q32. À quel moment exactement les paliers sont-ils résolus ?

Les paliers sont toujours résolus **à la fin du tour au cours duquel ils ont été atteints**. Il n'est donc pas possible d'effectuer d'autres actions gratuites pendant ou après leur résolution. Cela s'applique à tous les paliers, y compris ceux ajoutés à la partie par diverses espèces extraterrestres.

Si plusieurs joueurs ont atteint des paliers au cours d'un même tour, ils les résolvent dans l'ordre, en commençant par le joueur dont c'était le tour, puis en poursuivant dans le sens horaire.

TUILES SCORE DORÉES

Q33. 2 cartes Mission accomplies et/ou Fin de partie



Les cartes Fin de partie qui vous ont rapporté 0 PV comptent quand même pour cette tuile Score dorée.

Seules les missions **accomplies** comptent.

Q34. 3 types de revenus



Prenez uniquement en compte les cartes réservées sous votre carte Revenus de départ (et non les ressources imprimées sur la carte Revenus de départ elle-même).

Par exemple, si vous avez 4 cartes Revenus rapportant des crédits, 2 cartes Revenus rapportant de l'énergie et 3 cartes Revenus rapportant des cartes aléatoires, cela forme 2 séries complètes. Vous obtiendrez alors deux fois les PV indiqués sur l'emplacement de la tuile Score dorée sur lequel vous avez placé votre marqueur.

Certaines espèces extraterrestres peuvent octroyer d'autres types de revenus (autres que des crédits, de l'énergie ou des cartes aléatoires). Ces types de revenus ne comptent pas pour cette tuile Score dorée.

Q35. Revenus en crédits/énergie



Prenez uniquement en compte les cartes réservées sous votre carte Revenus de départ (et non les ressources imprimées sur la carte Revenus de départ elle-même).

Par exemple, si vous avez 5 cartes Revenus rapportant des crédits et 2 cartes Revenus rapportant de l'énergie, vous gagnez des PV sur la base des 5 cartes Revenus rapportant des crédits. Vous gagnez donc cinq fois les PV indiqués sur l'emplacement de la tuile Score dorée sur lequel vous avez placé votre marqueur.

Q36. Secteur couvert + orbiteur/atterrisseur



Pour décompter le score lié à cette condition, vous devez avoir couvert un secteur et placé soit un orbiteur, soit un atterrisseur. Par exemple, si vous comptabilisez 4 secteurs couverts, 2 orbiteurs et 3 atterrisseurs placés, vous remplissez 4 fois cette condition. Vous gagnez donc quatre fois les PV indiqués sur l'emplacement de la tuile Score dorée sur lequel vous avez placé votre marqueur.

Lorsque vous comptez les secteurs couverts, comptez **tous vos marqueurs**, même si vous avez couvert plusieurs fois le même secteur. Lorsque vous comptez les atterrisseurs, comptez à la fois ceux qui se trouvent sur des planètes et ceux qui se trouvent sur des lunes.

ESPÈCES EXTRATERRESTRES

Q37. Lorsqu'une espèce est découverte, est-ce que je reçois une récompense pour les emplacements excédentaires que j'ai marqués pour cette espèce ?

Non, seuls les joueurs qui ont marqué l'un des trois emplacements Découverte situés sous le plateau de l'espèce sont récompensés.

Q38. Les « emplacements Découverte » et les « emplacements excédentaires » comptent-ils comme des traces marquées pour l'espèce en question ?

Oui. Si une carte fait référence à une trace marquée pour une espèce extraterrestre particulière, tous les marqueurs sur les emplacements excédentaires et ceux sur les emplacements Découverte comptent. Les marqueurs placés directement sur le plateau Espèce comptent aussi, bien sûr.

Chacune des deux espèces extraterrestres dispose de ses propres emplacements excédentaires : lorsque vous marquez l'un d'eux, vous devez toujours décider pour quelle espèce vous le faites.

Q39. Dois-je remplir les emplacements sur les plateaux Espèce dans l'ordre, de bas en haut ?

Non. Lorsque vous devez marquer une trace extraterrestre, vous pouvez choisir n'importe quel emplacement inoccupé de la couleur correspondante. Cela inclut les emplacements sur l'un des deux plateaux Espèce, les emplacements Découverte (si certaines espèces n'ont pas encore été découvertes) et les emplacements excédentaires.

Q40. Les cartes Espèce peuvent-elles être utilisées pour marquer des signaux ?

Oui, mais seulement si vous avez la technologie appropriée qui vous permet de défausser une carte de votre main pour un signal. Lorsque vous défaussez une carte de la rangée de cartes pour marquer un signal, vous **ne pouvez pas** défausser de cette façon la carte Extraterrestre face visible à côté du paquet Extraterrestre.

Les cartes Exertiens sont une exception : elles ne peuvent être défaussées par aucun moyen.

OUMUAMUA

Q41. Puis-je échanger des jetons Exofossile contre d'autres ressources (comme avec d'autres types de ressources dans le cadre de l'action gratuite *Échange de ressources*) ?

Non, la principale façon d'utiliser les exofossiles est de les dépenser pour marquer certains emplacements d'intérêt sur le plateau Oumuamua.

De plus, certaines cartes Oumuamua vous permettent de dépenser des exofossiles pour divers effets.

Q42. Les exofossiles restants me rapportent-ils des points en fin de partie ?

Non, les exofossiles non utilisés ne rapportent rien à la fin de la partie.

CENTAURIENS

Q43. Les cartes Centauriens comptent-elles comme des cartes Mission ?

Non.

EXERTIENS

Q44. Les cartes Exertiens sont-elles considérées comme des cartes Mission ou Fin de partie ?

Non. Bien qu'elles soient décomptées à la fin de la partie, elles ne sont pas prises en compte pour la tuile Score dorée qui rapporte des points pour les cartes Fin de partie.

Q45. Puis-je décompter plusieurs fois une carte Exertiens (par exemple en ayant non pas 3, mais 6 orbiteurs) ?

Non. Vous gagnez les PV indiqués sur une carte si vous en remplissez la condition, mais une seule fois.

CARTES

Q46. Y a-t-il une limite de cartes en main ?

Pendant la manche, vous pouvez avoir autant de cartes que vous le souhaitez dans votre main. En revanche, lorsque vous passez, vous devez défausser des cartes jusqu'à n'en **conserver que 4**. N'oubliez pas que vous pouvez défausser n'importe quelle carte pour obtenir l'effet indiqué dans son coin supérieur gauche (action gratuite). Aussi, avant de passer, vérifiez si vous ne pourriez pas défausser ces cartes plus efficacement.

Q47. Combien de fois dois-je faire pivoter le Système solaire avec des cartes qui ont à la fois un effet Rotation et un effet Technologie ?

Chaque fois que vous recherchez une technologie, vous devez d'abord faire pivoter le Système solaire. Le symbole Rotation sur ces cartes n'est qu'un rappel de cette opération. Vous ne faites donc pivoter le Système solaire **qu'une seule fois**.

FAQ pour les cartes individuelles à la page 15.

MODE SOLO

Q48. Mon adversaire gagne-t-il des revenus ?

Non, votre adversaire n'utilise même pas la carte Revenus de départ et ne gagne pas de crédits, d'énergie ou de cartes au début de la partie. Durant la partie, chaque fois que votre adversaire est censé augmenter ses revenus (généralement pour avoir placé un orbiteur), il avance de **4 cases sur la piste Progression à la place**.

Q49. Comment les tuiles Score dorées fonctionnent-elles pour mon adversaire ?

Votre adversaire **marque toujours uniquement la première case** d'une tuile Score dorée. Si la première case de chaque tuile Score dorée est déjà occupée, il n'en marque plus aucune lorsqu'il atteint un palier doré.

Votre adversaire ne marque pas les points accordés par les tuiles Score dorées : il bloque simplement les premières cases. Au lieu de cela, il gagne 5 PV pour chaque objectif que vous n'avez pas accompli.

Q50. Puis-je marquer à la fois une tâche sur un objectif et un emplacement sur une mission déclenchable avec une même action ?

Oui, les missions déclenchables et les objectifs sont deux choses différentes et vous pouvez marquer les deux.

Par exemple, supposons que vous avez une mission avec une condition « rechercher une technologie violette » et un objectif avec exactement la même tâche. Lorsque vous recherchez une technologie violette, vous pouvez marquer à la fois l'emplacement de la mission et la tâche de l'objectif.

Q51. Mon adversaire peut-il scanner le secteur d'Oumuamua ?

Votre adversaire ne peut marquer un signal sur la tuile Oumuamua **qu'avec la carte Action spéciale** appartenant à cette espèce.

Lorsque votre adversaire recouvre le symbole représentant un signal avec une petite image d'Oumuamua, il marque toujours ce signal sur la tuile Oumuamua. Pour tous les autres symboles qui permettent à votre adversaire de marquer des signaux, il ne peut jamais marquer la tuile Oumuamua. S'il doit marquer un signal dans un secteur qui contient également la tuile Oumuamua, il le marque sur l'étoile proche de ce secteur.

CARTES ACTION DES ESPÈCES EXTRATERRESTRES

Carte Action MASCAMITES S.15

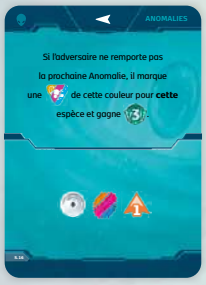


La deuxième action **peut toujours être résolue** : il y aura soit Saturne à 4 cases ou moins de la Terre, soit Jupiter à 5 cases ou moins.

Selon que votre adversaire s'est posé sur Saturne ou sur Jupiter (ou leurs lunes), prenez au hasard un jeton Spécimen sur cette planète. Votre adversaire ne gagne pas la récompense du spécimen. Retournez le jeton Spécimen face visible et placez-le sur le prochain emplacement dédié du plateau Mascamites. À partir de maintenant, le jeton se comporte comme une nouvelle case bleue vide (et peut, comme les autres, accueillir un marqueur).

S'il n'y a plus de jetons Spécimen sur la planète sur laquelle votre adversaire s'est posé, vous ne prenez pas de spécimen, et sautez donc cette étape.

Carte Action ANOMALIES S.16



Vérifiez d'abord la couleur de l'Anomalie qui va se déclencher en premier (celle qui est la plus proche de la Terre dans le sens antihoraire). Regardez ensuite sur le plateau Anomalies qui possède le **jeton le plus haut** dans la colonne correspondant à cette couleur. Si c'est vous, résolvez l'action du haut. Si c'est votre adversaire, résolvez l'action du bas.

Pour l'action du haut, votre adversaire marque sur le plateau Espèce une trace correspondant à la couleur de l'Anomalie qui sera déclenchée en premier. Il marque l'emplacement disponible le plus bas de cette couleur, comme d'habitude, même si cela signifie qu'il ne gagnera pas la prochaine Anomalie. Votre adversaire gagne la récompense pour l'emplacement qu'il marque, et 3 PV supplémentaires.

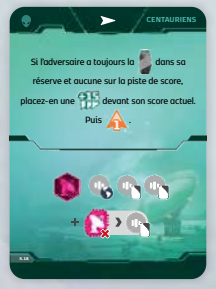
Carte Action OUMUAMUA S.17



Avec la première action, votre adversaire essaie de se déplacer vers la tuile Oumuamua et de s'y poser ou de se mettre en orbite autour d'elle. Si votre adversaire n'a pas de sonde dans l'espace ou s'il ne peut pas atteindre Oumuamua avec un maximum de 4 déplacements, il effectue la deuxième action.

S'il effectue la deuxième action, le troisième signal représenté (avec le symbole Oumuamua) **doit** être marqué sur la tuile Oumuamua.

Carte Action CENTAURIENS S.18



Lorsque les Centauriens sont découverts, chaque joueur place une tuile Message de sa couleur sur la piste de score, en tant que palier de message. Votre adversaire prend alors les deux tuiles Message restantes et les utilise comme si elles lui appartenaient (il en a donc trois, et vous une seule). Celles-ci peuvent être placées sur la piste de score grâce à l'effet de cette carte.

La première action n'est effectuée que si votre adversaire n'a pas encore de tuile Message sur la piste de score : il doit d'abord atteindre celle qui se trouve sur la piste de score avant de pouvoir en placer une autre. Si votre adversaire a déjà placé ses trois tuiles Message, ignorez la première action.

Carte Action EXERTIENS S.19



Cette carte est le seul moyen pour votre adversaire de jouer des cartes Exertiens. Il ne prend jamais en main de carte Exertiens, même s'il a participé à la découverte de cette espèce. Par conséquent, si cette carte indique à votre adversaire de jouer une carte Exertiens, il pioche la première carte du paquet Exertiens et la joue immédiatement face cachée.

La première action n'est effectuée que si la somme du nombre de cartes Exertiens jouées par votre adversaire et du nombre de traces qu'il a marquées sur le plateau Exertiens est strictement inférieure à 5 (cartes jouées + traces < 5). Par exemple, si votre adversaire a joué 2 cartes Exertiens et a marqué 3 traces sur le plateau Exertiens, il n'effectuera plus jamais la première action.

Lorsque vous comptez le nombre de traces marquées sur le plateau Exertiens, **ne comptez pas** les emplacements Découverte et les emplacements excédentaires situés sous le plateau Exertiens. En d'autres termes, ne comptez que les traces qui **exposent au danger**.

#1 Mission Pioneer 11 / #2 Mission Mariner 10 / #3 Mission Voyager 2 / #4 Mission Galileo



Bien que la carte coûte 0 crédit, la jouer pour ses effets est toujours considéré comme une action principale.

« Visiter une planète » signifie que vous déplacez votre sonde sur la case de cette planète sur le plateau Système solaire. Si vous avez déjà une sonde sur la case de l'une des planètes requises par la mission au moment où vous jouez la carte, vous ne pouvez pas recouvrir la récompense de la mission. Pour pouvoir la déclencher, vous devez vous déplacer à nouveau et arriver sur la case de cette planète après avoir posé la carte devant vous.

Le fait d'avoir un orbiteur ou un atterrisseur sur la planète requise n'est pas non plus considéré comme une visite de cette planète.

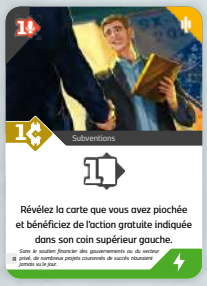
#9 Falcon Heavy



Par défaut, vous ne pouvez pas avoir plus d'une sonde à la fois dans l'espace (sur le plateau Système solaire). Les deux lancements de cette carte ignorent cette limite. Ainsi, si vous avez déjà une sonde dans l'espace au moment où vous jouez cette carte, vous vous retrouverez avec 3 sondes dans l'espace (voire 4 sondes, si vous disposez de la technologie orange qui augmente cette limite et que vous aviez ainsi déjà 2 sondes dans l'espace avant de jouer cette carte).

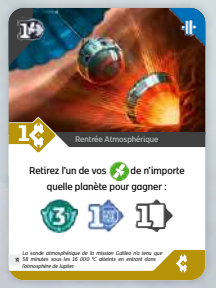
La limite s'applique toujours à vos lancements habituels. Concrètement, pour lancer une autre sonde (après celles de cette carte), vous devrez d'abord vous débarrasser de toutes celles que vous avez dans l'espace (généralement en les transformant en orbiteurs ou en atterrisseurs).

#11 Subventions



Cette carte vous permet de prendre une carte dans la rangée de cartes ou de piocher la première carte du paquet. Gardez à l'esprit qu'en piochant une carte au hasard, vous risquez de ne pas pouvoir utiliser l'effet de son action gratuite.

#15 Rentrée Atmosphérique



Si vous retirez l'orbiteur du premier emplacement (avec la récompense supplémentaire de 3 PV), cet emplacement redevient disponible. Cela s'applique également lorsqu'il y a plusieurs orbiteurs autour de cette planète : ils ne sont pas décalés lorsque le premier emplacement est libéré. Ainsi, la prochaine fois qu'un joueur se mettra en orbite autour de la planète, il gagnera ces 3 PV.

#16 Dragonfly



Le premier joueur à se poser sur une planète reçoit des données et recouvre la récompense avec sa sonde. Ensuite, si vous vous posez sur cette planète avec la carte Dragonfly, vous gagnez les données même si le symbole a déjà été recouvert.

La carte Dragonfly vous permet également de vous poser sur une lune déjà occupée (si vous avez la technologie requise pour les lunes, bien entendu).

#17 OSIRIS-REx



Vous pouvez choisir une sonde qui ne se trouve pas sur une case avec un champ d'astéroïdes (et gagner quand même 1 donnée pour chaque case avec un champ d'astéroïdes orthogonalement adjacente).

#19 Assistance Gravitationnelle

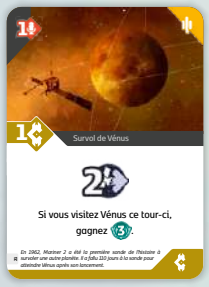


« Visiter une planète » signifie que vous déplacez votre sonde sur la case de cette planète sur le plateau Système solaire. Vous ne bénéficiez pas de cet avantage pour une planète sur laquelle vous vous trouvez déjà au moment où vous jouez cette carte.

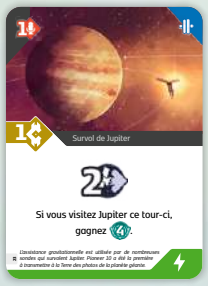
L'effet persiste pendant tout votre tour de jeu, vous pouvez donc gagner la récompense également avec les déplacements supplémentaires effectués en tant qu'actions gratuites après avoir résolu cette carte.

#20 Survol de Mercure / #21 Survol de Vénus / #22 Survol de Mars / #23 Survol de Jupiter / #24 Survol de Saturne











« Visiter une planète » signifie que vous déplacez votre sonde sur la case de cette planète sur le plateau Système solaire. Vous ne bénéficiez pas de cet avantage pour une planète sur laquelle vous vous trouvez déjà au moment où vous jouez cette carte.

Vous ne gagnez **qu'une seule fois** les PV indiqués, même si vous visitez la planète plusieurs fois au cours de ce tour.

#25 Voile Solaire



« Visiter une planète » signifie que vous déplacez votre sonde sur la case de cette planète sur le plateau Système solaire. Vous ne bénéficiez pas de cet avantage pour une planète sur laquelle vous vous trouvez déjà au moment où vous jouez cette carte.

Le terme « unique » dans l'effet de cette carte signifie que vous ne gagnez ce PV **qu'une seule fois** pour chaque planète concernée (par exemple, visiter Vénus deux fois lors du même tour ne vous rapporte qu'un seul PV).

#26 À Travers la Ceinture d'Astéroïdes



« Ignorez les restrictions de déplacement lorsque vous quittez un champ d'astéroïdes » signifie que quitter une case contenant un champ d'astéroïdes ne vous coûte qu'un seul déplacement (comme si vous aviez la technologie orange adaptée).

#27 Télescope Spatial Hubble / #28 Télescope Spatial Kepler / #29 Télescope Spatial James Webb



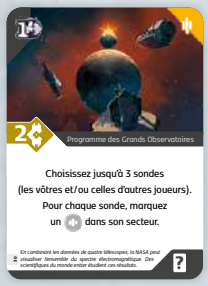




Vous devez résoudre le déplacement avant de marquer les signaux.

La sonde doit se trouver sur le plateau Système solaire (les orbiteurs et les atterrisseurs sur le plateau Planètes ne sont pas pris en compte).

#30 Programme des Grands Observatoires



Les sondes doivent se trouver sur le plateau Système solaire (les orbiteurs et les atterrisseurs sur le plateau Planètes ne sont pas pris en compte).

Remarque : Avec la technologie orange appropriée, vous pouvez avoir jusqu'à deux sondes dans l'espace en même temps, ce qui peut vous aider à exploiter tout le potentiel de cette carte.

#45 Allen Telescope Array / #46 Observatoire ALMA / #47 Very Large Array



Résolvez d'abord le marquage des deux signaux (en défaussant deux des trois cartes de la rangée de cartes), puis complétez la rangée de cartes.

#50 Square Kilometre Array



Résolvez d'abord le marquage des trois signaux (en défaussant les trois cartes de la rangée de cartes), puis complétez la rangée de cartes.

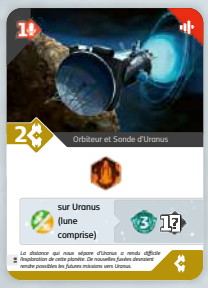
L'effet de la carte peut vous rapporter jusqu'à 6 PV si vous marquez chacun des trois signaux dans un secteur différent.

#51 Télescope Lovell / #52 Observatoire de Parkes / #53 Deep Synoptic Array / #54 Télescopes VERITAS / #55 Radiotélescope d'Arecibo



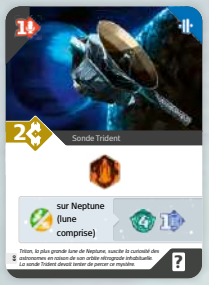
Vous ne payez pas le coût de base de l'action *Scanner un secteur*, mais vous devez quand même payer les coûts additionnels de vos technologies violettes si vous décidez de les utiliser.

#58 Orbiteur et Sonde d'Uranus



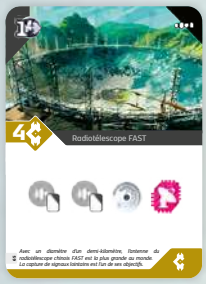
Malheureusement, une précision manquait sur la première version de cette carte : la condition de la mission s'applique-t-elle à la lune d'Uranus ? La réponse est oui ! Nous sommes désolés d'avoir omis cette précision lors de la relecture. Toutefois, sachez qu'il a toujours été prévu d'inclure sa lune et que cette carte a toujours été jouée ainsi lors des tests.

#60 Sonde Trident



Malheureusement, une précision manquait sur la première version de cette carte : la condition de la mission s'applique-t-elle à la lune de Neptune ? La réponse est oui ! Nous sommes désolés d'avoir omis cette précision lors de la relecture. Toutefois, sachez qu'il a toujours été prévu d'inclure sa lune et que cette carte a toujours été jouée ainsi lors des tests.

#65 Radiotélescope FAST



Résolvez d'abord le marquage des deux signaux (en défaussant deux des trois cartes de la rangée de cartes), puis complétez la rangée de cartes. Faites ensuite pivoter le Système solaire, puis recherchez une technologie. Cet ordre est important, surtout si le bonus immédiat de la technologie vous octroie une carte : vous pourrez alors choisir cette carte dans la rangée de cartes précédemment complétée.

#67 Radiotélescope d'Eupatoria



« Défausser 1 carte de votre main pour son signal » signifie que vous marquez un signal dans un secteur correspondant à la couleur du coin supérieur droit de la carte choisie.

#73 Initiative Clean Space



Si vous n'effectuez pas les actions gratuites dans les coins des trois cartes de la rangée (parce que vous ne pouvez ou ne voulez pas déplacer une sonde, par exemple), défaussez-les quand même toutes les trois.

#78 Institut SETI / #79 ISS / #80 Base de lancement du KSC



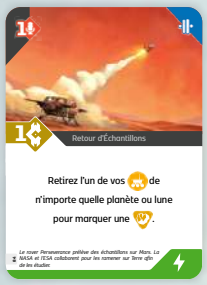
Lorsque vous effectuez l'action requise par la mission, vous ne choisissez **qu'une seule récompense** à recouvrir. Les cercles peuvent être recouverts dans l'ordre de votre choix. Vous devez donc refaire l'action requise plusieurs fois pour recouvrir tous les cercles.

#81 Collaboration Internationale



Vous ne gagnez pas les bonus immédiats habituels de la tuile Technologie (3 PV, 1 couverture médiatique, 1 énergie, 1 carte), mais vous pouvez gagner 1 action *Lancer une sonde* gratuite ou les 2 données des deux technologies particulières.

#84 Retour d'Échantillons



Si vous retirez l'atterrisseur du premier emplacement (avec la récompense supplémentaire de 2 données), cet emplacement redevient disponible. Cela s'applique également lorsqu'il y a plusieurs atterrisseurs sur cette planète : ils ne sont pas décalés lorsque le premier emplacement est libéré. Ainsi, la prochaine fois qu'un joueur se posera sur la planète, il gagnera ces 2 données.

#88 Observatoire Spatial Chandra



La sonde doit se trouver sur le plateau Système solaire (les orbiteurs et les atterrisseurs sur le plateau Planètes ne sont pas pris en compte).

Les 4 signaux requis par la condition de la mission doivent être présents sur le plateau au moment où vous accomplissez la mission. Les signaux marqués précédemment qui ont été retirés après le remplissage d'un secteur ne sont pas pris en compte.

Vous pouvez cependant marquer les 2 signaux avec l'effet de cette carte, puis accomplir la mission avant de résoudre le secteur si ces deux signaux l'ont rempli (et donc avant de retirer les marqueurs).

#89 Programme NIAC



Les cartes Exertiens ne sont pas considérées comme étant dans votre main et ne sont donc pas prises en compte pour la condition de cette mission.

#91 Réacteur à Fusion / #92 Photo du Jour de la NASA / #93 Financement Public







Gagnez d'abord les récompenses indiquées pour les cartes déjà présentes dans vos revenus. Réservez ensuite cette carte comme revenus elle aussi.

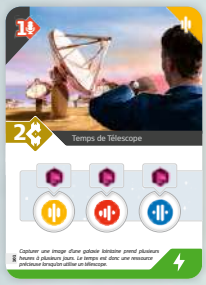
Comme il s'agit d'une augmentation de vos revenus, vous gagnez immédiatement la ressource correspondante.

#98 Spectrographe Coronal / #99 Microscope Électronique / #100 Supercalculateur Exascale



Les emplacements Découverte et les emplacements excédentaires marqués comptent également comme des emplacements pour l'espèce concernée.

#101 Temps de Télescope



Lorsque vous effectuez l'action *Scanner un secteur* requise par la mission, vous ne pouvez marquer **qu'une seule des récompenses**, au choix parmi celles encore visibles. Vous devrez donc réaliser trois fois la mission pour recouvrir tous les cercles. Les cercles peuvent être recouverts dans l'ordre de votre choix.

Si vous remplissez un secteur avec l'action *Scanner un secteur*, vous pouvez décider de recouvrir l'une des récompenses de la mission et de marquer le signal supplémentaire qu'elle accorde **avant** de résoudre (et donc réinitialiser) ce secteur rempli. Cela peut être utile si ce signal supplémentaire vous aide à couvrir le secteur (en étant placé comme signal excédentaire).

#103 Radiotélescope de Synthèse de Westerbork



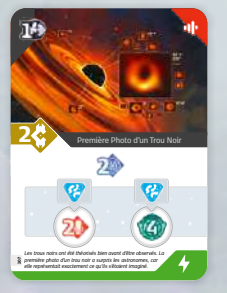
La condition de la mission exige que vous couvriez deux fois le même secteur.

#106 Planification Stratégique



Pour remplir la condition de la mission, vous devez **jouer** une carte coûtant 1, 2 ou 3 crédits comme action principale. Défausser la carte pour effectuer l'action gratuite indiquée dans son coin ou de toute autre manière ne compte pas comme la Jouer.

#107 Première Photo d'un Trou Noir



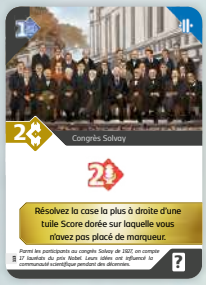
Lorsque vous obtenez une trace bleue requise par la mission, vous ne pouvez recouvrir **qu'une seule des récompenses**, au choix. Les cercles peuvent être recouverts dans l'ordre de votre choix.

#112 Cartographie Géologique Planétaire



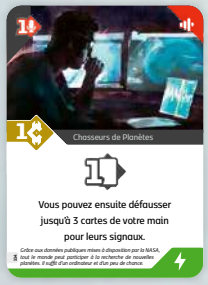
Malheureusement, une précision manquait sur la première version de cette carte : la condition de mission s'applique-t-elle à un atterrisseur sur les lunes de la planète ? La réponse est oui ! Nous sommes désolés d'avoir omis cette précision lors de la relecture. Toutefois, sachez qu'il a toujours été prévu d'inclure les lunes et que cette carte a toujours été jouée ainsi lors des tests.

#113 Congrès Solvay



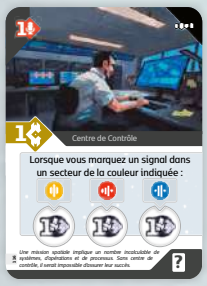
À chaque partie, vous devriez être en mesure de marquer 3 des 4 tuiles Score dorées. Remplir la condition de cette carte vous permet de marquer la tuile Score dorée que vous n'avez pas marquée. Lors du décompte, faites comme si vous aviez marqué son niveau le plus bas (le cercle le plus à droite).

#114 Chasseurs de Planètes



Défausser une carte de votre main « pour son signal » signifie que vous marquez un signal dans un secteur correspondant à la couleur du coin supérieur droit de cette carte.

#116 Centre de Contrôle

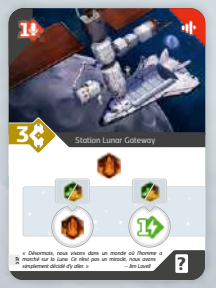


Il est possible de déclencher plusieurs récompenses pour cette mission avec une seule action *Scanner un secteur* (ou avec une carte qui vous permet de marquer plusieurs signaux), du moment que vous marquez ces signaux dans les secteurs des couleurs indiquées.

Les signaux marqués précédemment ne peuvent pas déclencher cette mission.

N'oubliez pas que vous pouvez décider de ne pas recouvrir la récompense lorsque vous la déclenchez (vous pouvez la **conserver pour la prochaine fois** que vous déclencherez cette mission) : cela peut être utile si vous n'avez pas de sonde à déplacer dans l'espace.

#117 Station Lunar Gateway



Lorsque vous effectuez l'action *Mettre une sonde sur orbite* ou *Poser une sonde* requise par la mission, vous ne pouvez marquer **qu'une seule récompense** de votre choix. Les cercles peuvent être recouverts dans l'ordre de votre choix.

#118 PLATO



Vous marquez les signaux en remplaçant les données du secteur par vos marqueurs, comme toujours. En revanche, au lieu de gagner ces données, vous **les remettez dans la réserve générale**.

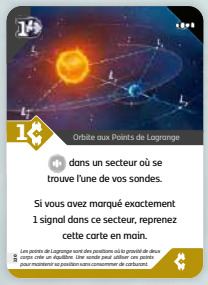
Cette carte est idéale pour placer des marqueurs excédentaires dans un secteur (ceux qui dépassent de la fente Données du secteur et ne rapportent donc aucune donnée), car vous ne gagnerez de toute façon aucune donnée pour avoir marqué des signaux avec l'effet de cette carte.

#119 PIXL



Comme il est possible d'interrompre une action principale avec une action gratuite, cette carte peut être utilisée de manière très astucieuse. Vous pouvez par exemple rechercher la technologie bleue dont le cercle inférieur augmente de 2 votre couverture médiatique, placer des données comme actions gratuites pour gagner cette couverture médiatique, puis gagner 2 PV supplémentaires grâce à l'effet du texte de la carte.

#120 Orbite aux Points de Lagrange



La sonde doit se trouver sur le plateau Système solaire (les orbiteurs et les atterrisseurs sur le plateau Planètes ne sont pas pris en compte).

Pour pouvoir reprendre la carte en main, vous ne devez avoir **aucun marqueur de votre couleur** dans la fente Données du secteur **avant de jouer la carte**.

Si le signal que vous marquez avec cette carte devait remplir un secteur, vous pouvez toujours reprendre la carte en main (avant de résoudre le secteur), à condition qu'il s'agisse de **votre seul signal** dans ce secteur.

#122 Astronomes Amateurs

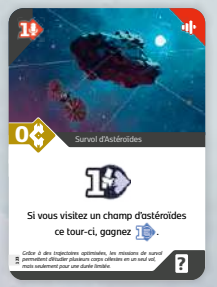


Défausser une carte « pour son signal » signifie que vous marquez un signal dans un secteur correspondant à la couleur du coin supérieur droit de cette carte.

Ces trois signaux doivent être résolus l'un après l'autre : vous devez marquer le signal de la première carte avant d'en révéler une deuxième, etc.

N'oubliez pas que le marquage d'un signal est obligatoire. Vous devez donc marquer les trois signaux, même si certains d'entre eux aident vos adversaires.

#123 Survol d'Astéroïdes



Bien que cette carte coûte 0 crédit, la jouer pour ses effets est toujours **considéré comme une action principale**.

« Visiter un champ d'astéroïdes » signifie que vous devez déplacer votre sonde sur une case où se trouve un champ d'astéroïdes. Le fait d'avoir déjà une sonde sur une case avec un champ d'astéroïdes au moment où vous jouez la carte ne vous permet pas de gagner la récompense.

Vous ne gagnez la récompense de 1 donnée **qu'une seule fois**, même si vous visitez plusieurs champs d'astéroïdes lors de ce tour.

#124 Rencontre avec une Comète



« Visiter une comète » signifie que vous déplacez votre sonde vers une case où se trouve une comète. Si vous vous trouvez déjà sur une comète au moment où vous jouez cette carte, vous ne gagnez pas la récompense.

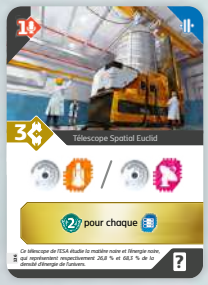
Vous ne gagnez la récompense de 4 PV **qu'une seule fois**, même si vous visitez plusieurs comètes lors de ce tour.

#125 Correction de Trajectoire



« Se déplacer sur le même disque » signifie que vous ne modifiez pas votre distance par rapport au Soleil.

#126 Télescope Spatial Euclid



Vous pouvez choisir de rechercher une technologie orange **ou** une technologie violette. Dans les deux cas, vous ne faites pivoter le Système solaire qu'une seule fois.

#127 NEAR Shoemaker



Pour obtenir les 13 PV de la carte, vous devez avoir une sonde sur une case contenant un champ d'astéroïdes **à la fin de la partie** (vous ne pouvez donc pas transformer cette sonde en orbiteur ou en atterrisseur).

Remarque : Même si vous avez déjà passé, les autres joueurs peuvent toujours faire pivoter le Système solaire, ce qui peut avoir pour effet de **pousser votre sonde hors du champ d'astéroïdes**. Dans ce cas, vous ne gagnez pas les PV de cette carte.

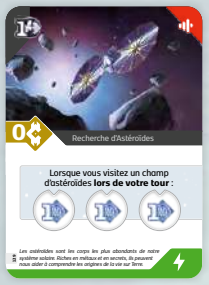
#128 Système de Navigation Avancé



« Visiter une planète » signifie que vous déplacez votre sonde sur une case où se trouve une planète, sur le plateau Système solaire. Vous ne bénéficiez pas de cet avantage pour une planète sur laquelle vous vous trouvez déjà au moment où vous jouez cette carte.

Lorsque vous visitez une planète, vous ne pouvez marquer qu'une seule des récompenses de la mission, au choix. Les cercles peuvent être recouverts dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez marquer plusieurs cercles pour une même planète, mais vous devez pour cela la visiter plusieurs fois.

#129 Recherche d'Astéroïdes



Bien que cette carte coûte 0 crédit, la jouer pour ses effets est toujours **considéré comme une action principale**.

« Visiter un champ d'astéroïdes » signifie que vous déplacez votre sonde sur une case contenant un champ d'astéroïdes. Vous ne bénéficiez pas de cet avantage pour une planète sur laquelle vous vous trouvez déjà au moment où vous jouez cette carte.

Vous pouvez marquer plusieurs récompenses pour un même champ d'astéroïdes, mais vous devez pour cela le visiter plusieurs fois.

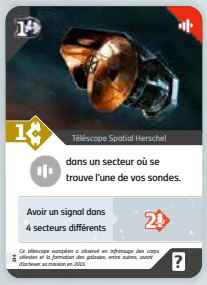
Si **vous** faites pivoter le Système solaire et que votre sonde est poussée vers un champ d'astéroïdes, cela déclenche la mission. Toutefois, le fait d'être poussé vers un champ d'astéroïdes pendant le tour d'un autre joueur ne déclenche pas la mission, car vous devez visiter un champ d'astéroïdes **pendant votre tour**.

#133 Fenêtre de Lancement Optimale



Cette carte vous octroie 1 déplacement pour chaque planète et chaque comète dans l'axe Soleil–Terre. Vous pouvez donc obtenir au maximum 3 déplacements de cette façon (si chacune des trois cases du secteur de la Terre est occupée par une planète ou une comète).

#134 Télescope Spatial Herschel

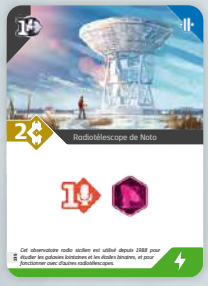


La sonde doit se trouver sur le plateau Système solaire (les orbiteurs et les atterrisseurs sur le plateau Planètes ne sont pas pris en compte).

Les 4 signaux requis par la condition de la mission doivent être présents sur la carte au moment où vous accomplissez la mission. Les signaux marqués précédemment et qui ont été retirés après le remplissage d'un secteur ne sont pas pris en compte.

Vous pouvez cependant marquer les 2 signaux avec l'effet de cette carte, puis accomplir la mission avant de résoudre le secteur si ces deux signaux l'ont rempli (et donc avant de retirer les marqueurs).

#135 Radiotélescope de Noto



Vous ne payez pas le coût de base de l'action *Scanner un secteur*, mais vous devez quand même payer les coûts additionnels de vos technologies violettes si vous décidez de les utiliser.

#136 Radiotélescope d'Algonquin



Vous marquez les signaux en remplaçant les données du secteur par vos marqueurs, comme toujours. En revanche, au lieu de gagner ces données, vous **les remettez dans la réserve générale**.

Cette carte est idéale pour placer des marqueurs excédentaires dans un secteur (ceux qui dépassent de la fente Données du secteur et ne rapportent donc aucune donnée), car vous ne gagnerez de toute façon aucune donnée pour avoir marqué des signaux avec l'effet de cette carte.

#138 Université Cornell



Lorsque vous « défaussez une carte de votre main pour cette action gratuite », vous gagnez l'effet dans son coin supérieur gauche. Vous pouvez ainsi gagner 1 couverture médiatique, 1 donnée ou 1 déplacement, chacun de ces effets déclenchant l'une des récompenses de la mission.

Les cartes Extraterrestre combinent souvent la couverture médiatique, les données et le déplacement avec une récompense supplémentaire. Ces effets plus puissants des actions gratuites sont également pris en compte pour cette carte, à condition qu'ils incluent la récompense demandée par la mission.

CARTES EXTRATERRESTRE

#ET.1 Premier Contact / #ET.2 Exploration en Rover / #ET.3 Prélèvement de Spécimens à Grande Échelle / #ET.4 Laboratoire Martien de Quarantaine









Vous pouvez utiliser ces cartes pour vous poser (ou vous mettre en orbite dans le cas de la carte *Prélèvement de Spécimens à Grande Échelle*) sur n'importe quelle planète (ou lune, si vous avez la technologie adaptée), mais vous ne pouvez récupérer un spécimen que s'il se trouve **sur Jupiter ou Saturne** (ou une de leurs lunes) et seulement tant qu'il reste des jetons Spécimen.

Pour amener un spécimen à destination, votre capsule doit se trouver sur la case de la Terre (ou de Mars dans le cas de la carte *Laboratoire Martien de Quarantaine*). Il n'est pas nécessaire d'accomplir la mission immédiatement après vous être déplacé sur cette case. Vous pouvez l'accomplir à n'importe quel moment par la suite comme action gratuite, tant que la capsule spatiale se trouve toujours sur sa destination.

#ET.5 Étude de l'Écosystème



Votre sonde doit se trouver sur la case de Jupiter ou de Saturne pour que vous puissiez récupérer une récompense sur l'un de ses spécimens. Le fait d'avoir un orbiteur ou un atterrisseur sur la planète est sans effet.

Après avoir récupéré la récompense, remettez le spécimen choisi sur l'emplacement qui lui est réservé. Vous devez montrer le spécimen choisi, mais les autres spécimens de cet emplacement restent secrets pour les autres joueurs.

#ET.6 La Reine / #ET.7 Prélèvement de Reproducteurs



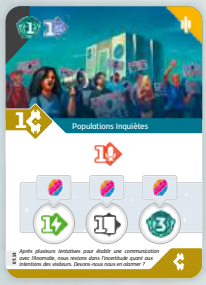


Vous pouvez utiliser ces cartes pour vous poser sur n'importe quelle planète (ou lune, si vous avez la technologie adaptée), mais vous ne pouvez récupérer un spécimen que s'il se trouve **sur Jupiter ou Saturne** (ou une de leurs lunes) et seulement tant qu'il reste des jetons Spécimen.

Pour amener un spécimen à destination, votre capsule doit se trouver sur la case de la Terre. Il n'est pas nécessaire d'accomplir la mission immédiatement après vous être déplacé sur cette case. Vous pouvez l'accomplir à n'importe quel moment par la suite en tant qu'action gratuite, tant que la capsule spatiale se trouve toujours sur sa destination.

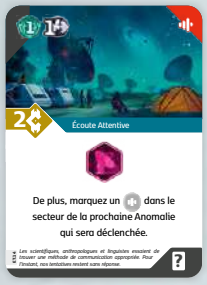
La récompense de la mission sur la carte *Prélèvement de Reproducteurs* vous octroie deux fois la récompense du spécimen ramené.

#ET.13 Populations Inquiètes



Lorsque vous recherchez une technologie comme l'exige la mission, vous ne pouvez marquer qu'une seule récompense, au choix. Les cercles peuvent être recouverts dans l'ordre de votre choix.

#ET.14 Écoute Attentive



Vous ne payez pas le coût de base de l'action *Scanner un secteur*, mais vous devez quand même payer les coûts additionnels de vos technologies violettes si vous décidez de les utiliser.

#ET.15 Vie Quotidienne



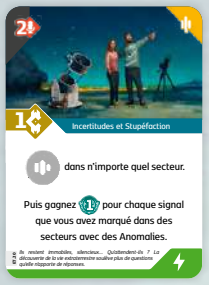
Piochez d'abord 3 cartes au hasard. Puis immédiatement :

– Choisissez l'une d'elles, défaussez-la et bénéficiez de l'effet *Action gratuite* indiqué dans son coin supérieur gauche.

– Défaussez l'une des deux cartes restantes et gagnez la ressource correspondant à son coin Revenus, en bas à droite (c'est-à-dire soit 1 crédit, soit 1 énergie, soit 1 carte aléatoire).

– Conservez la carte restante dans votre main.

#ET.20 Incertitudes et Stupéfaction



Gagnez des PV pour tous vos signaux actuellement marqués dans les trois secteurs qui contiennent un jeton Anomalie (y compris le signal que vous venez de marquer avec cette carte, s'il se trouve dans un secteur avec une Anomalie). Si vous avez rempli un secteur en marquant un signal avec cette carte, gagnez d'abord les PV, **puis** résolvez et réinitialisez le secteur rempli.

#ET.21 Visiteur Céleste

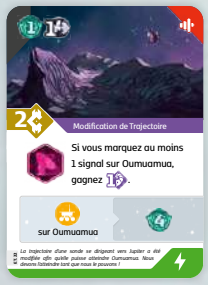


Vous ne payez pas le coût de base de l'action *Scanner un secteur*, mais vous devez quand même payer les coûts additionnels de vos technologies violettes si vous décidez de les utiliser.

Vous gagnez 2 PV si vous marquez des signaux sur la tuile Oumuamua grâce à l'effet de cette carte.

La condition de la mission exige que vous marquiez au moins l'une des cases « 25 PV » qui coûtent 4 exofossiles, ou l'une des cases « 6 PV » toujours disponibles qui coûtent 1 exofossile.

#ET.22 Modification de Trajectoire



Vous ne payez pas le coût de base de l'action *Scanner un secteur*, mais vous devez quand même payer les coûts additionnels de vos technologies violettes si vous décidez de les utiliser.

Vous gagnez 1 exofossile si vous marquez au moins un signal sur la tuile Oumuamua grâce à l'effet de cette carte.

#ET.23 Découverte d'Exofossiles



Vous devez marquer ce signal dans le secteur d'Oumuamua, soit sur l'étoile proche associée, soit sur la tuile Oumuamua.

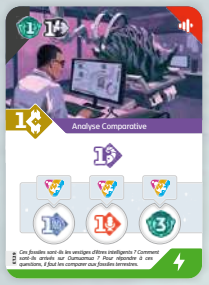
#ET.27 Synchronisation Parfaite



Pour « visiter Oumuamua », vous devez déplacer votre sonde sur la case où se trouve Oumuamua. Le fait d'avoir une sonde sur cette case au moment où vous jouez la carte ne compte pas : vous devez à nouveau vous déplacer sur cette case pour déclencher la récompense.

« Avoir marqué un signal sur Oumuamua » signifie que vous devez avoir un marqueur **sur la tuile Oumuamua**.

#ET.29 Analyse Comparative



Lorsque vous marquez une trace comme l'exige la mission, vous ne pouvez marquer qu'une seule récompense de votre choix. Les cercles peuvent être recouverts dans l'ordre de votre choix.

#ET.31 Conception d'Engins Spatiaux / #ET.32 Exo-ordinateurs / #ET.33 Graphémie / #ET.38 Concept de l'Esprit de Ruche / #ET.39 Plans de Télescope / #ET.40 Signal à Amplification Exponentielle



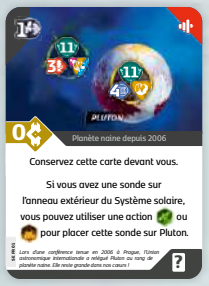
Lorsque vous augmentez vos revenus grâce à la récompense différée de l'une de ces cartes, n'oubliez pas de **gagner immédiatement la ressource indiquée**.

Vous pouvez également utiliser ces cartes pour augmenter vos revenus avec l'effet Revenus normal.

Les revenus en couverture médiatique et en données ne comptent pas pour les tuiles Fin de partie, puisque celles-ci ne concernent que les revenus en crédits, en énergie et en cartes aléatoires.

CARTES PROMO

#SE FR 01 – Planète naine depuis 2006



Pluton n'a pas de case dédiée sur le plateau Système solaire, vous ne pouvez donc pas la visiter avec vos sondes (pour gagner de la couverture médiatique, etc.). Cependant, avec cette carte, si vous avez une sonde sur n'importe quelle case de l'anneau extérieur du Système solaire, vous pouvez effectuer une action *Mettre une sonde sur orbite* ou *Poser une sonde* afin de transformer cette sonde en orbiteur ou en atterrisseur sur Pluton. Déplacez alors votre sonde depuis le plateau Système solaire jusqu'à l'emplacement correspondant **sur l'illustration de la carte Pluton**.

Vous êtes **le seul** à pouvoir vous poser sur Pluton ou orbiter autour d'elle.

L'action *Mettre une sonde sur orbite* coûte 1 crédit et 1 énergie, et l'action *Poser une sonde* coûte 3 énergies (ou 2 énergies si vous avez déjà un orbiteur sur Pluton). Les coûts pour se poser peuvent être réduits avec la technologie orange adaptée.

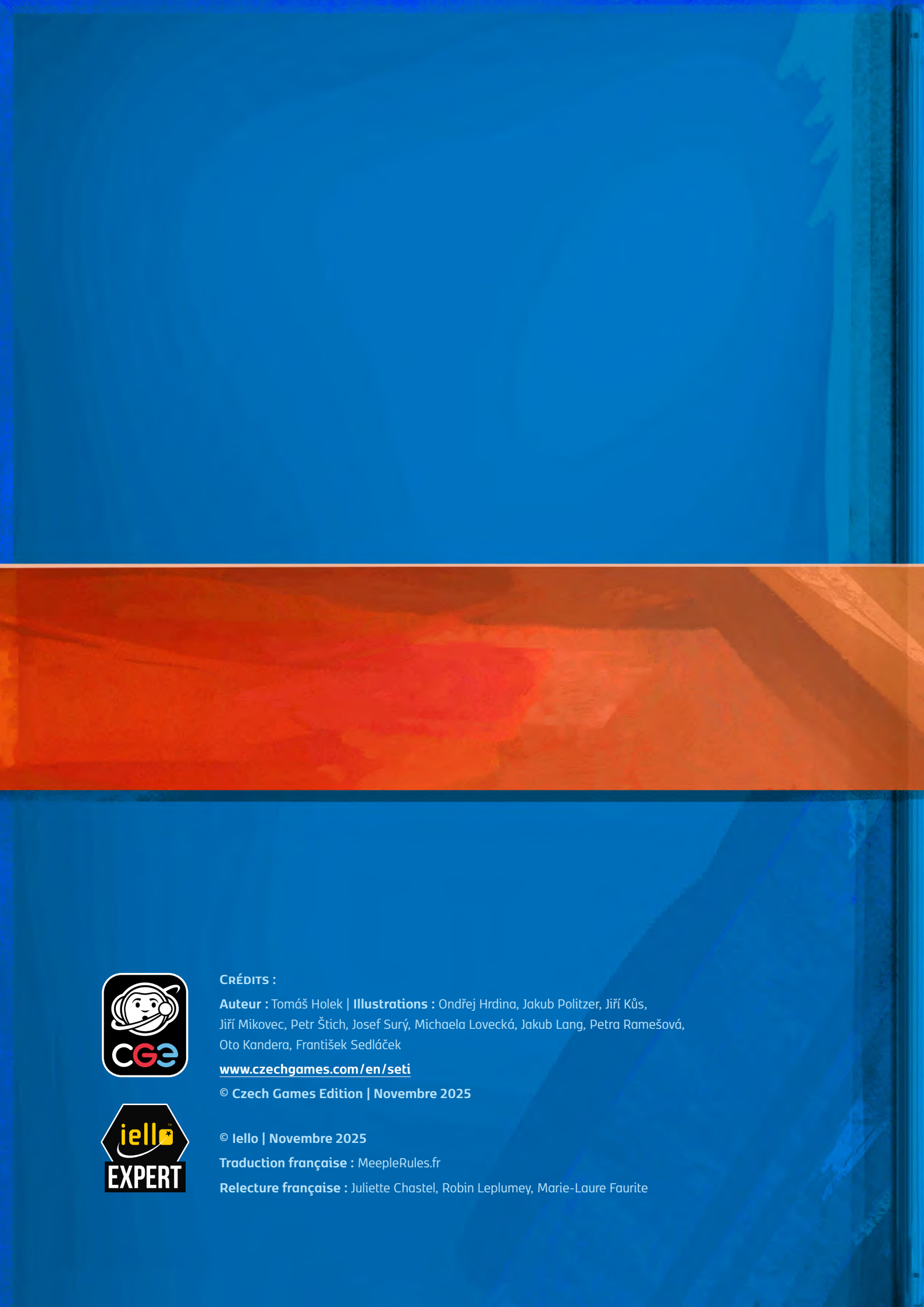
Pluton ne peut accueillir qu'un orbiteur et un atterrisseur.

Ne vous laissez pas tromper par le nom de la carte : Pluton **compte bien comme une planète normale pour les autres effets de jeu**. Elle a peut-être été rétrogradée au rang de planète naine en 2006, mais dans nos cœurs, elle reste une géante, car elle a fait partie de notre scolarité.

Un orbiteur et un atterrisseur sur Pluton comptent pour la tuile Score dorée qui attribue des PV aux paires [secteurs couverts + orbiteurs/atterrisseurs]. Ils sont également pris en compte pour les missions qui nécessitent un orbiteur ou un atterrisseur.

Les cartes **#15 Rentrée Atmosphérique** et **#84 Retour d'Échantillons** vous permettent de retirer un orbiteur ou un atterrisseur de Pluton, pour ainsi vous y poser ou vous mettre en orbite autour d'elle une seconde fois.

La carte **#16 Dragonfly** vous permet également de vous poser sur Pluton une seconde fois.



Crédits :

Auteur : Tomáš Holek | **Illustrations :** Ondřej Hrdina, Jakub Politzer, Jiří Kůs, Jiří Mikovec, Petr Štich, Josef Surý, Michaela Lovecká, Jakub Lang, Petra Ramešová, Oto Kandera, František Sedláček

www.czechgames.com/en/seti

© Czech Games Edition | Novembre 2025

© Iello | Novembre 2025

Traduction française : MeepleRules.fr

Relecture française : Juliette Chastel, Robin Leplumey, Marie-Laure Faurite