

C R Y O

APERÇU

La tension montait à bord de votre vaisseau-colonie. Il a suffi d'un acte de sabotage anonyme pour que la situation dégénère. Votre vaisseau s'est écrasé sur une planète glaciale et inexplorée, au fin fond de l'espace. La température à la surface est d'un froid plus qu'inhospitalier, mais il reste de l'espoir : vous avez découvert une série de grottes souterraines où la température est supportable, car elles sont plus proches du noyau de la planète. Pourrez-vous sauver votre équipage et vous installer sous terre avant que le soleil ne descende sous l'horizon ?

Dans **Cryo**, 2 à 4 joueurs dirigent chacun une faction cherchant à s'installer avant ses rivales dans les grottes du sous-sol d'une planète lointaine et glacée. Envoyez vos drones collecter des ressources, construisez des véhicules de fortune et secourez votre équipage en détresse avant que vos adversaires ne puissent vous faire obstacle. Même une fois que vous serez en sécurité, loin sous la surface, les autres factions vous disputeront le contrôle de cet espace limité. Récupérez ce que vous pouvez dans l'épave et réfugiez-vous dans les grottes avant le crépuscule !

MATÉRIEL



1 plateau de jeu



4 plateformes



12 drones
(3 de chaque couleur)



60 capsules d'équipage
(15 de chaque couleur)



16 marqueurs
Matière première
(4 de chaque couleur)



4 marqueurs
Énergie



40 cartes



14 tuiles Grotte



12 marqueurs Dégât



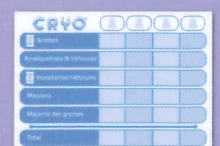
60 tuiles Ressource



33 pions Incident



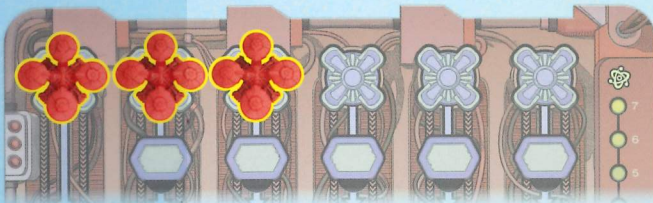
8 aides de jeu
(2 de chaque couleur)



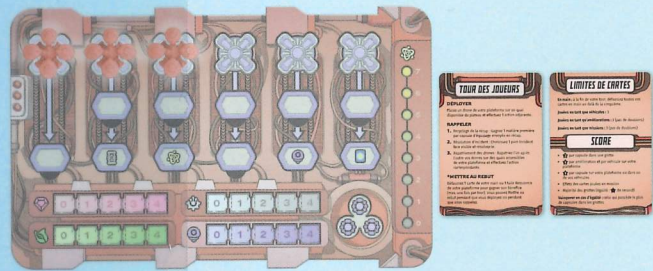
1 bloc de
feuilles de score

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau au centre de la surface de jeu.
2. Chaque joueur choisit une couleur, puis prend la plateforme et les drones de la couleur choisie. Placez votre plateforme devant vous et posez vos drones sur les 3 quais de gauche.



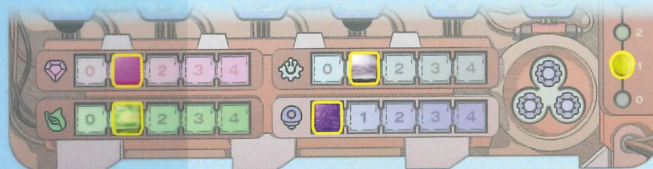
3. Chaque joueur prend les 2 aides de jeu de sa couleur et les place à droite de sa plateforme.



4. Chaque joueur prend 4 marqueurs Matière première : 1 Cristal (🔴), 1 Vivre (🟢), 1 Composant (⚙️) et 1 Nanite (🟡).

Placez vos marqueurs 🔴, 🟢 et ⚙️ sur votre plateforme, sur la case « 1 » de leur piste respective. Placez le marqueur 🟡 sur la case « 0 » de sa piste.

Chaque joueur prend ensuite 1 marqueur Énergie (⚡) et le place sur la case « 1 » de la piste correspondante.

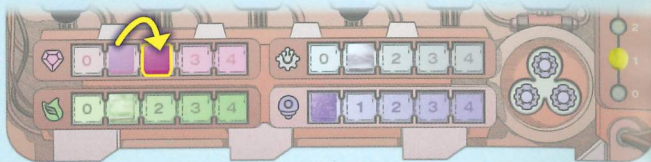


5. Déterminez le Premier joueur au hasard. Il effectuera son tour le premier.

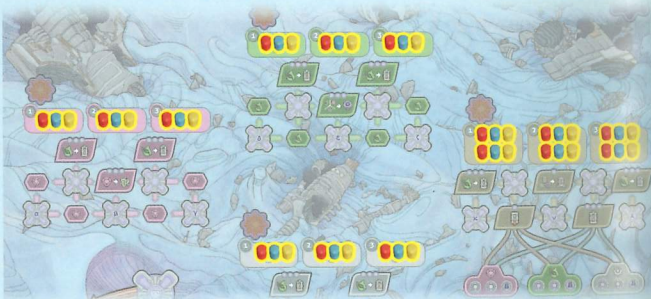


6. En commençant par le Premier joueur et en procédant dans le sens horaire, chaque joueur gagne des matières premières supplémentaires en avançant les marqueurs de sa plateforme de 1 case sur leur piste respective, comme suit :

Joueur	Matières Premières Supplémentaires
1 ^{er}	Aucun
2 ^e	🔴
3 ^e	🔴 ⚙️
4 ^e	🔴 ⚙️ 🟢



7. Rassemblez toutes les capsules d'équipage des couleurs choisies par les joueurs. Placez 1 capsule de chacune de ces couleurs dans chacune des chambres de stase du plateau. Placez 1 capsule supplémentaire dans chacune des 3 grandes chambres de stase, sur la droite du plateau.



8. Retournez les tuiles Ressource face cachée, triez-les en fonction de leur dos et regroupez chaque type en un tas. Mélangez chaque tas séparément.

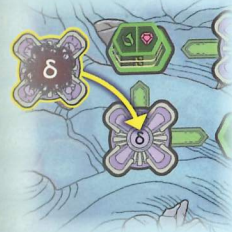


Sur chaque case Ressource du plateau, placez face cachée une pile de tuiles Ressource de la couleur correspondante et comprenant autant de tuiles qu'il y a de joueurs. Retournez ensuite face visible la première tuile de chaque pile.



Exemple : pour une partie à 3 joueurs, placez sur chaque case Ressource une pile de 3 tuiles Ressource correspondantes.

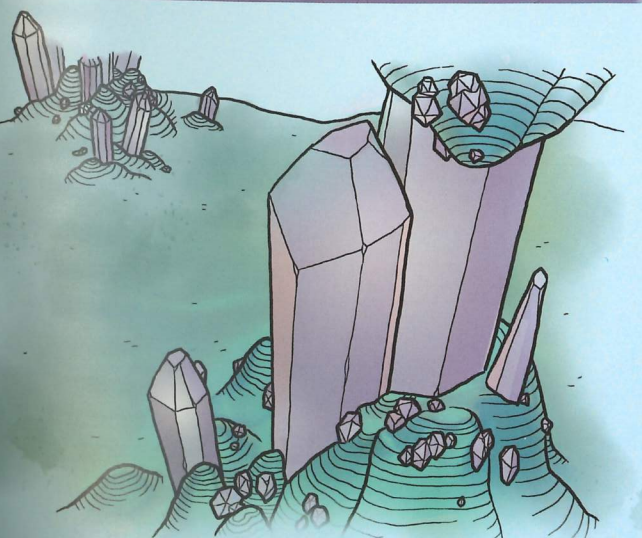
9. Mélangez les marqueurs Dégât face cachée, puis prenez-en un nombre déterminé par le nombre de joueurs (voir tableau ci-dessous) et placez chacun de ces marqueurs face visible sur le quai du plateau portant le symbole correspondant.



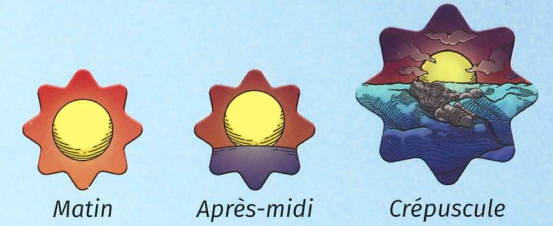
Joueurs	Marqueurs Dégât
2	8
3	6
4	4

10. Mélangez les tuiles Grotte face cachée, puis placez-en 1 face cachée sur chaque case Grotte de même taille, sur le plateau. Retournez ensuite face visible les 2 tuiles Grotte qui se trouvent sur les cases entourées d'un cercle bleu.

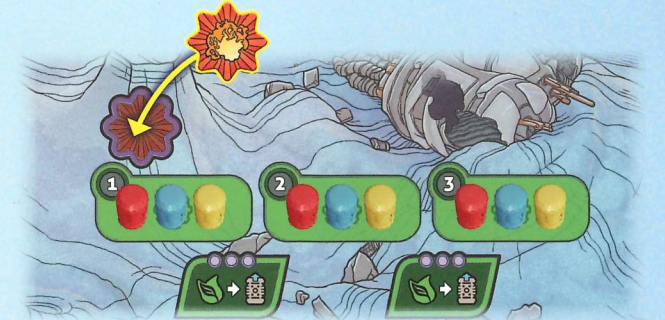
Note : certaines grottes présentent un « 3+ » ; ne placez des tuiles sur ces cases que si vous jouez à 3 ou plus. Celles portant un « 4 » sont réservées aux parties à 4 joueurs. Dans les autres cas, ces cases restent vacantes.



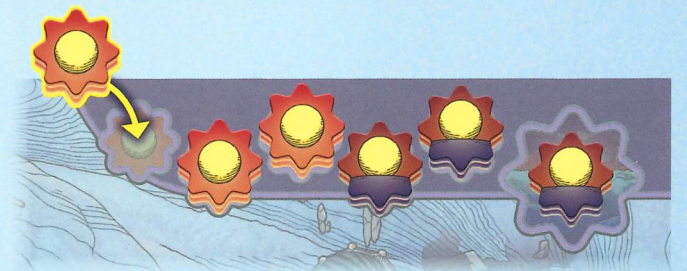
11. Triez les pions Incident en fonction de leur dos et regroupez chaque type en un tas face cachée. Mélangez chaque tas séparément.



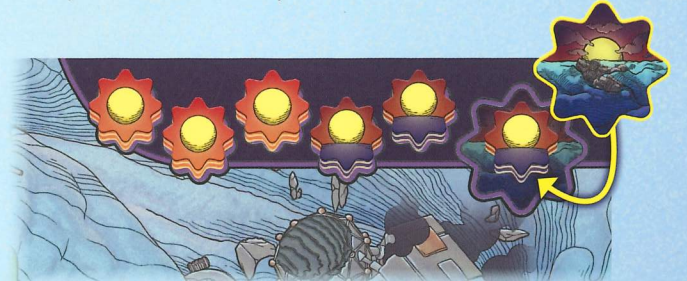
Placez un pion Incident du Matin face visible sur chacune des 4 cases Incident du plateau.



Sur chaque case de la piste d'Incident (en haut à droite du plateau), placez une pile de pions Incident face cachée comprenant autant de pions qu'il y a de joueurs, sur les cases correspondantes : les piles d'incidents du Matin sur les trois cases de gauche et les piles d'incidents de l'Après-midi sur les trois cases de droite.



Enfin, placez le pion Crépuscule sous la pile de pions Incident la plus à droite.



12. Mélangez les cartes puis placez le paquet face cachée près du plateau.

13. Distribuez 5 cartes à chaque joueur. Parmi les cartes de sa main, chaque joueur en choisit 3 et défausse les 2 autres. Placez la défausse face visible près du paquet.

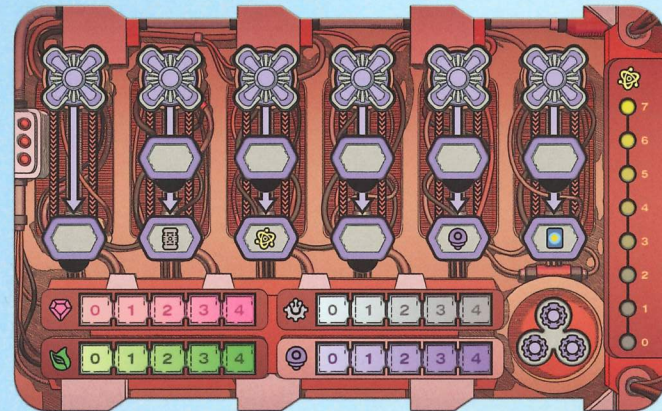
14. Remettez tous les éléments non utilisés dans la boîte du jeu, sans les regarder.

CONCEPTS-CLÉS

Les règles de **Cryo** comportent quelques concepts-clés qu'il est important de comprendre.

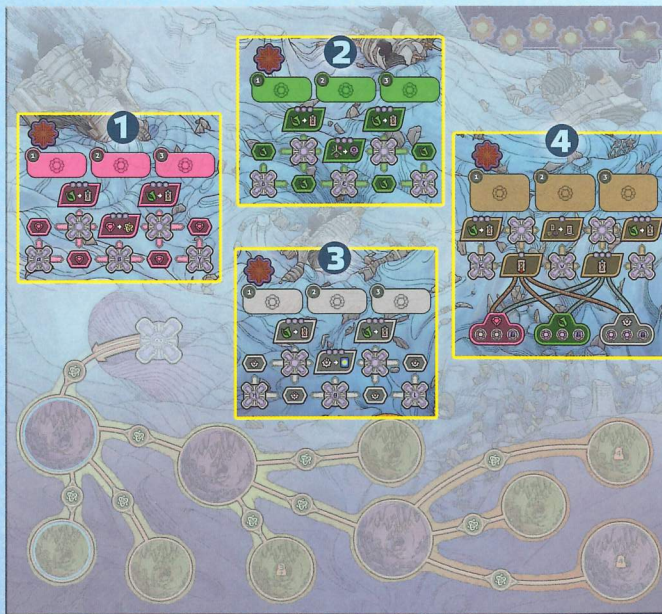
LA PLATEFORME

Chaque faction possède une plateforme grâce à laquelle elle peut contrôler ses conditions de survie. C'est sur sa plateforme que chaque joueur dispose ses drones, ressources et capsules, ainsi que les cartes qu'il a jouées.



SECTEURS DU VAISSEAU

Lorsqu'il s'est écrasé, le vaisseau s'est brisé en 4 secteurs : **1 Atelier**, **2 Labo**, **3 R&D** et **4 Logistique**. Les joueurs peuvent effectuer différentes actions dans chaque secteur du vaisseau.



DRONES ET QUAIS

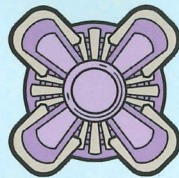
Étant donné les conditions difficiles qui règnent à la surface de la planète, les drones sont vos outils les plus efficaces pour interagir avec le monde. Ils peuvent se connecter aux quais des divers secteurs du vaisseau et de votre plateforme, vous permettant ainsi d'effectuer les actions de votre choix.

Chaque joueur dispose de 3 drones. Lors de la plupart des tours, vous déploierez 1 drone depuis votre plateforme sur un quai du plateau afin d'effectuer 1 des actions de ce quai. Chaque quai ne peut accueillir que 1 drone à la fois. À chaque partie, certains quais sont endommagés et inaccessibles.

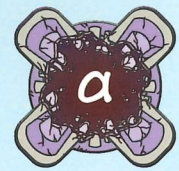
Durant certains tours, vous pourrez rappeler sur les quais de votre plateforme vos drones qui se trouvent sur des quais du plateau, ce qui vous permettra d'effectuer des actions personnalisées que vous aurez construites sur votre plateforme.



Drone



Quai



Quai endommagé

MATIÈRES PREMIÈRES ET ÉNERGIE

Les actions que vous effectuez pour survivre nécessitent souvent certaines ressources. Maintenant que le vaisseau s'est écrasé, vous devrez collecter un grand nombre de ces matières premières dans l'épave.

Il existe 4 types de matières premières, correspondant chacun à une piste sur votre plateforme :

- Les Cristaux (🔹) - Un combustible utilisé pour générer de l'énergie.
- Les Vivres (🌿) - La nourriture, l'eau et d'autres substances vitales.
- Les Composants (⚙️) - Les outils, les plans et les données techniques.
- Les Nanites (👤) - Des robots microscopiques capables d'assembler toutes sortes de substances. **Les 👤 peuvent toujours être utilisés à la place des 🔹, des 🌿 et des ⚙️.**

Votre plateforme vous permet aussi de vérifier l'énergie (⚡) dont vous disposez ; l'énergie sert à alimenter les véhicules et autres machines.

Chaque fois que vous gagnez ou dépensez des matières premières ou de l'énergie, avancez ou reculez leur marqueur sur la piste correspondante de votre plateforme. Si vous en gagnez plus que la piste ne permet d'indiquer, l'excédent est perdu.

CARTES

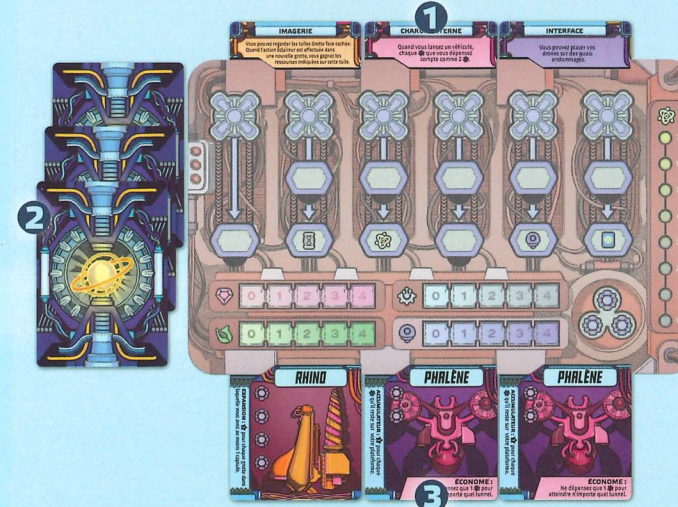
La clé de la survie passe par un usage avisé de la technologie, qui est représentée par les cartes. Chaque carte du jeu peut être jouée de 3 façons différentes :

1 Amélioration - Placée au-dessus de votre plateforme, une carte jouée en tant qu'amélioration vous accorde une capacité spéciale **jusqu'à la fin de la partie**.

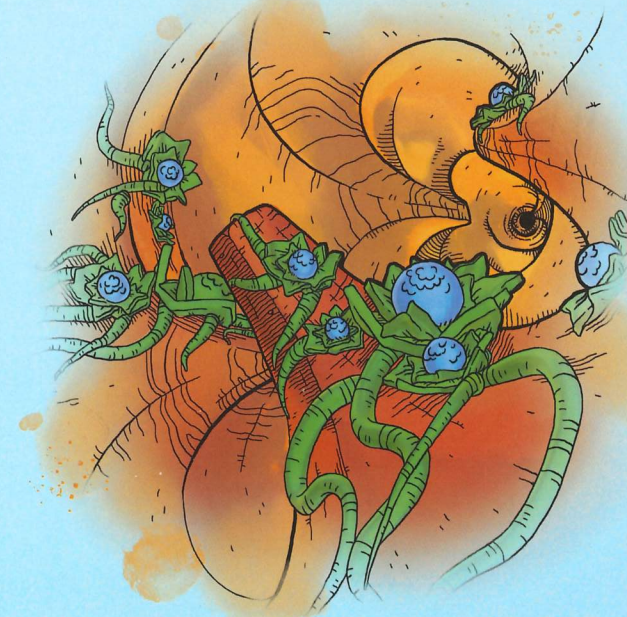


2 Mission - Placée face cachée à gauche de votre plateforme, une carte jouée en tant que mission vous offre une nouvelle façon de marquer des points.

3 Véhicule - Placée en bas de votre plateforme, une carte jouée en tant que véhicule peut accueillir un certain nombre de capsules d'équipage. Les véhicules servent à transporter les capsules dans les grottes, ce qui constitue la façon principale de marquer des points. Certains véhicules possèdent aussi un effet spécial.



Pour plus d'informations sur les cartes, voir « Précisions concernant les cartes », page 10.



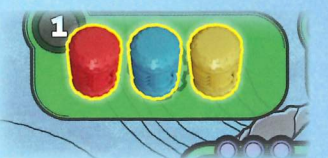
CAPSULES D'ÉQUIPAGE

Pour le voyage, l'équipage du vaisseau a été maintenu en cryostase dans des capsules. Maintenant que le vaisseau s'est écrasé, il doit être réveillé pour aider votre faction à survivre.



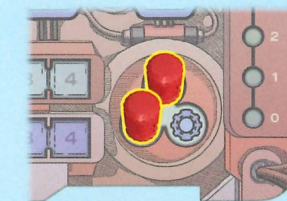
Capsule d'équipage

Chaque joueur dispose de 15 capsules d'équipage qui, au début de la partie, se trouvent dans les chambres de stase de l'épave. Chaque secteur du vaisseau comprend des actions qui vous permettent de sortir de stase l'équipage des capsules. Une fois leurs occupants réveillés, les capsules sont placées sur votre plateforme ou sur des véhicules joués sur votre plateforme.



Chambre de stase

Vous pouvez déplacer les capsules entre votre plateforme et les véhicules qui s'y trouvent à n'importe quel moment.



Capsules d'équipage sur une plateforme

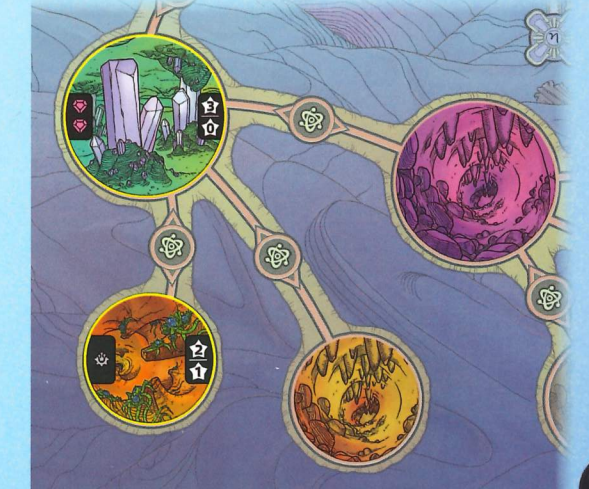


Capsules d'équipage sur un véhicule

GROTTES

La surface de la planète est glaciale et dangereuse, mais les souterrains offrent les conditions adaptées à la survie à long terme de votre faction. Le transport des capsules d'équipage dans ces grottes constitue l'une de vos plus grandes priorités et le principal moyen de marquer des points.

En début de partie, il y a toujours 2 grottes explorées. Au fil du jeu, vous pourrez en découvrir de nouvelles, puis vous y installer, et vous pourrez construire des véhicules pour transporter votre équipage sous terre. Il vous faudra différentes matières premières pour vous installer dans ces grottes en fonction de leur biome, et plus vous chercherez à atteindre des grottes profondes, plus vous devrez dépenser d'énergie.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

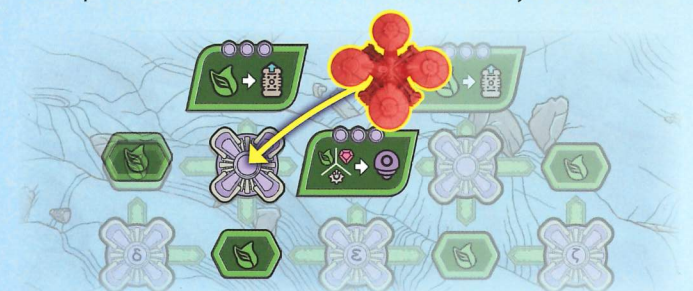
Les joueurs effectuent leur tour l'un après l'autre, dans le sens horaire. Le Premier joueur commence. Durant votre tour, vous pouvez soit **Déployer** un drone sur le plateau, soit **Rappeler** vos drones sur votre plateforme. Dans un cas comme dans l'autre, vous pouvez en plus **Mettre au rebut**, une fois par tour, pour gagner des matières premières ou d'autres bénéfices.

DÉPLOYER

Déployer des drones vous permet d'effectuer des actions dans des secteurs de l'épave du vaisseau. Tant que vous avez au moins 1 drone sur votre plateforme, vous pouvez Déployer.

Choisissez 1 drone de votre plateforme et placez-le sur n'importe quel quai accessible du plateau. Un quai est accessible s'il ne contient ni drone ni marqueur Dégât.

Chaque quai présente jusqu'à 4 actions adjacentes (figurant au-dessus, à gauche, en dessous et à droite du quai). Lorsque vous déployez un drone sur un quai, vous pouvez effectuer une des actions adjacentes.

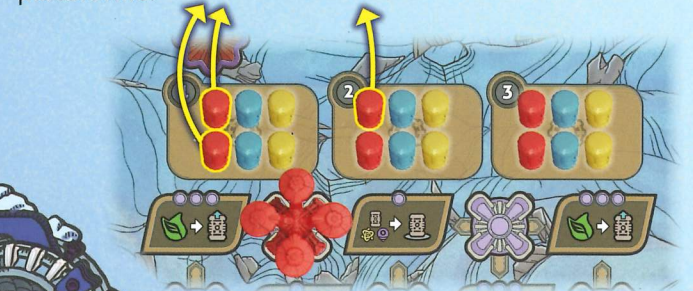


Ce quai présente 4 actions adjacentes.

La plupart des actions ont un coût, dont vous devez vous acquitter pour les effectuer. Certaines présentent un ou plusieurs , qui indiquent combien de fois vous pouvez utiliser leur effet lorsque vous les résolvez. Vous trouverez ci-dessous et dans les pages suivantes l'explication détaillée des actions :

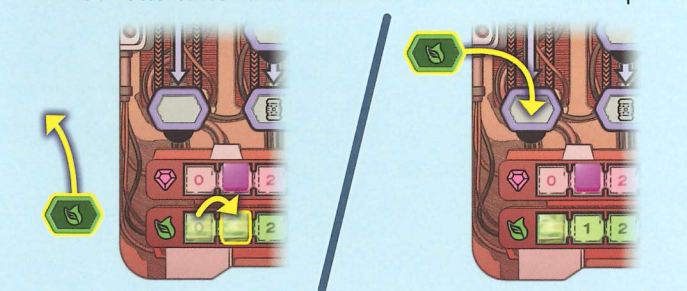
Contrôle de la Stase

Dépensez jusqu'à 3 pour prendre le même nombre de capsules d'équipage de votre couleur dans **n'importe quelles chambres de stase de ce secteur du vaisseau** et les placer sur votre plateforme. Vous ne pouvez pas prendre un nombre de capsules supérieur à la capacité de votre plateforme.



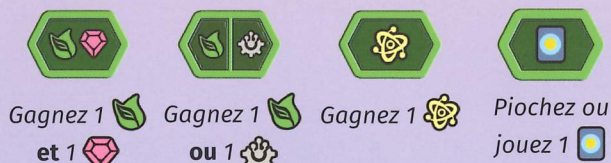
Case Ressource

Prenez la tuile Ressource du dessus de la pile. Remettez-la dans la boîte pour gagner le bénéfice indiqué **OU** placez-la sur un emplacement libre de votre plateforme pour personnaliser une action de plateforme (pour plus d'informations à propos des actions de plateforme, voir « 3. Rapatriement des drones », page 8). Retournez ensuite une nouvelle tuile face visible au sommet de cette pile.



Si la pile est épuisée, vous gagnez à la place la matière première indiquée sur la case Ressource.

Bénéfices



Réacteur

Dépensez jusqu'à 3 pour gagner le même nombre de .

Extracteur

Dépensez jusqu'à 3 matières premières (sauf) pour gagner le même nombre de .

Ordinateur

Dépensez jusqu'à 3 ; pour chaque dépensé, piochez 1 carte ou jouez 1 carte. Vous devez préalablement annoncer combien de cartes vous allez piocher et combien vous allez en jouer.

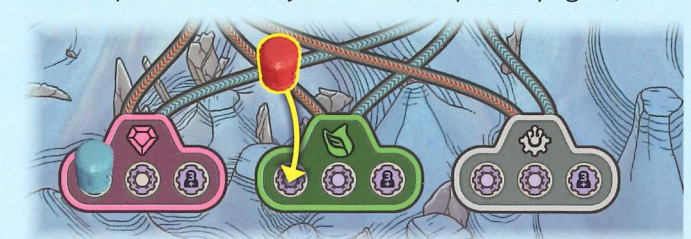
Éclaireur

Dépensez 1 et 1 pour choisir 1 tuile Grotte face cachée et la retourner face visible. La tuile Grotte choisie doit être adjacente à une tuile Grotte face visible. Placez 1 capsule d'équipage de votre plateforme sur la tuile Grotte choisie.



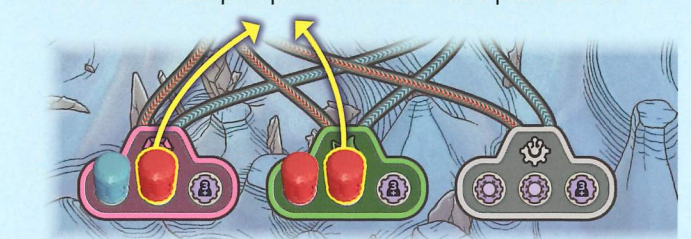
Envoi en récup

Prenez 1 capsule d'équipage de votre plateforme et placez-la sur n'importe quelle case Récup vide. (La troisième case Récup de chaque type est disponible uniquement dans les parties à 3 joueurs ou plus.) Les capsules d'équipage envoyées en récup vous permettront de gagner des matières premières quand vous recyclerez la récup (voir page 8).



Retour de récup

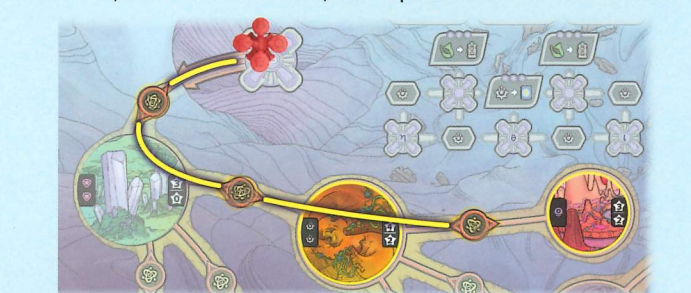
Prenez jusqu'à 3 capsules d'équipage que vous avez envoyées sur n'importe quelles cases Récup et placez-les sur votre plateforme.



Lancement

Contrairement aux autres quais, le quai de lancement est toujours accessible et peut accueillir n'importe quel nombre de drones.

Choisissez 1 véhicule de votre plateforme à lancer. Il doit porter au moins 1 capsule d'équipage. Choisissez ensuite un **tunnel** relié à au moins 1 tuile Grotte **face visible** et dépensez les figurant sur **l'ensemble du chemin**. Vous pouvez vous installer dans une des grottes que ce tunnel relie, ou dans les deux, tant qu'elles sont face visible.



Pour vous installer dans une grotte, payez le coût d'installation indiqué sur la tuile Grotte. Placez ensuite dans cette grotte les capsules d'équipage du véhicule que vous avez lancé. Pour vous installer dans 2 grottes, payez le coût d'installation **pour les deux**. Vous pouvez répartir les capsules du véhicule entre ces deux grottes comme vous le souhaitez.

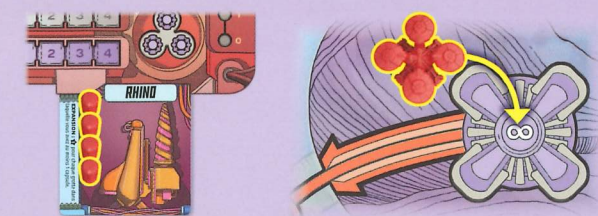


Coût d'installation

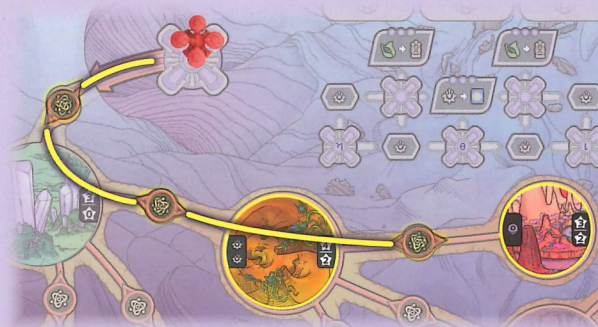
Défaussez ensuite la carte du véhicule lancé.

EXEMPLE DE LANCEMENT

Léa souhaite procéder au Lancement d'un Rhino de sa plateforme. Ce véhicule porte 4 capsules d'équipage. À son tour de jeu, elle déploie 1 drone sur le quai de lancement du plateau.



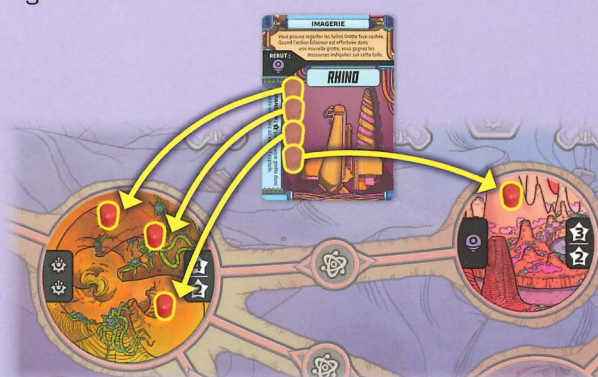
Léa choisit ensuite un tunnel du plateau jusqu'où elle souhaite lancer sa capsule et compte les figurant sur l'ensemble du chemin - 3 en tout. Elle dépense 3 , ce qui lui donne accès aux 2 tuiles Grotte face visible qui sont, pour l'une, à l'entrée du tunnel qu'elle a choisi et pour l'autre, à sa sortie.



$$\text{roue dentée} + \text{roue dentée} + \text{roue dentée} = 3 \text{ roue dentée au total}$$

Le coût d'installation de l'une des grottes est de , et celui de l'autre est de . Léa dépense , ce qui lui permet de s'installer dans les deux grottes.

Léa pose 3 capsules d'équipage dans l'une des grottes et 1 dans l'autre.



Pour finir, elle défausse la carte du Rhino.

RAPPELER

Lorsque vous **rappelez**, vous rapatriez tous vos drones du plateau vers votre plateforme. Vous pouvez Rappelez tant qu'il y a au moins 1 de vos drones sur le plateau. Si vos 3 drones sont sur le plateau, vous **devez** Rappelez.

Rappeler se fait en trois étapes : recyclage de la récup, résolution d'incident et rapatriement des drones.

1. Recyclage de la récup

Pour chaque capsule d'équipage que vous avez envoyée en récup, gagnez 1 matière première du type indiqué (les capsules restent sur la case Récup où elles se trouvent).

2. Résolution d'incident

Alors que la tension s'accroît entre les différentes factions, les opportunités de sabotage et de pillage de l'épave se font de plus en plus nombreuses.

Choisissez 1 pion Incident sur la case Incident de n'importe quel secteur du vaisseau et résolvez son effet. Il existe 3 types d'incidents : Sabotage, Pillage et Crépuscule. Chaque type est résolu différemment (voir ci-dessous).

Après avoir résolu 1 pion Incident, piochez le pion du dessus de la pile la plus à gauche sur la piste d'Incident, puis placez-le face visible sur la case Incident vide. S'il ne reste pas de pions Incident, rien ne se passe.

Sabotage

Le sabotage cause la perte de capsules d'équipage se trouvant dans les chambres de stase.

Placez le pion Incident Sabotage dans la chambre de stase la moins peuplée de ce secteur qui n'en porte pas encore. Toutes les capsules de cette chambre sont détruites : placez-les sur le côté du plateau. Laissez le pion Sabotage dans cette chambre.

Si les 3 chambres de stase de ce secteur du vaisseau sont déjà détruites, résolvez le sabotage dans un autre secteur de votre choix, en suivant les mêmes règles.

Pillage

En recourant au pillage, vous pouvez vous procurer immédiatement de précieuses ressources.

Gagnez le bénéfice indiqué sur le pion Incident Pillage et gardez ce dernier près de votre plateforme. Le pillage vous rapporte des matières premières, de l'énergie ou des bénéfices Carte (voir page 10).

Crépuscule

Au coucher du soleil, la température sur la planète devient si froide qu'il est impossible de survivre en surface.

Quand vous résolvez le pion Incident du Crépuscule, la partie se termine à la fin de votre tour. Gardez le pion Crépuscule près de votre plateforme.

3. Rapatriement des drones

Vous rapatriez vos drones sur votre plateforme pour qu'ils manœuvrent les machines que vous avez construites.

Rapatriez-les un par un depuis le plateau sur un quai accessible de votre plateforme. Chaque fois que vous avez rapatrié un drone sur un quai, vous pouvez immédiatement effectuer l'action de ce quai.

Chaque quai de votre plateforme est associé à une action, mais au début de la partie, ces actions sont incomplètes. Chaque action présente 1 ou plusieurs emplacements vides qui peuvent accueillir des tuiles Ressource. **Une fois que tous les emplacements d'une action sont remplis, cette action peut être effectuée.**

Pour effectuer l'action, vous devez payer le coût indiqué sur les tuiles au dessus de la flèche de l'action. Toutes les tuiles et icônes sous la flèche correspondent aux bénéfices accordés par l'action.



Dépensez 1 pour gagner 1

Coûts



Dépensez 1



Dépensez 1 ou 1



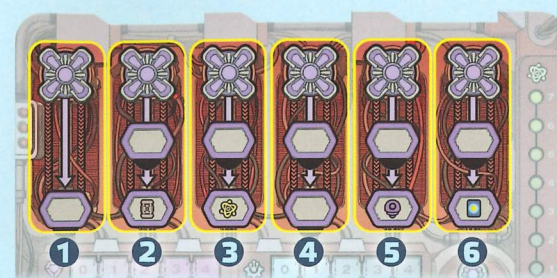
Dépensez 1



Défaussez



Ci-dessous, l'explication détaillée des actions des plateformes :



1 Personnalisée I

Gagnez le bénéfice indiqué sur la tuile Ressource en dessous de la flèche (cette action n'a pas de coût).

2 Éveil

Payez le coût indiqué sur la tuile Ressource au-dessus de la flèche pour prendre 1 capsule d'équipage de votre choix dans **n'importe quelle chambre de stase** du plateau et la placer sur votre plateforme.

3 Charge

Payez le coût indiqué sur la tuile Ressource au-dessus de la flèche pour gagner 1 .

4 Personnalisée II

Payez le coût indiqué sur la tuile Ressource au-dessus de la flèche pour gagner le bénéfice indiqué sur la tuile Ressource en dessous de la flèche.

5 Fabrication

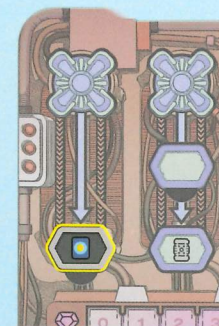
Payez le coût indiqué sur la tuile Ressource au-dessus de la flèche pour gagner 1 .

6 Calcul

Payez le coût indiqué sur la tuile Ressource au-dessus de la flèche pour piocher 1 carte OU jouer 1 carte.

METTRE AU REBUT

Une seule fois durant votre tour, à n'importe quel moment, vous pouvez Mettre au rebut une tuile Ressource de votre plateforme ou une carte de votre main pour gagner immédiatement le bénéfice indiqué. Les cartes mises au rebut sont défaussées, et les tuiles Ressource mises au rebut sont replacées dans la boîte du jeu (remettre une tuile Ressource dans la boîte dans le cadre de l'action Case Ressource – décrite page 6 – ne compte pas comme une mise au rebut).



FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève à la fin d'un tour si :

- un joueur **résout** le pion Crépuscule (et non quand il est placé sur une case Incident).
- toutes les capsules d'équipage d'un des joueurs sont dans les grottes, ou détruites.

SCORES

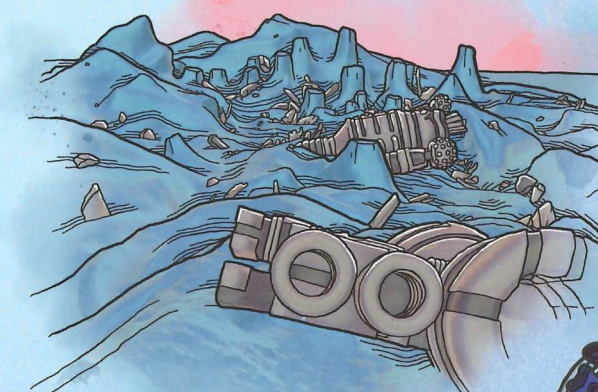
Chaque joueur marque des points (★) de la façon suivante :

- ★ pour chacune de ses capsules d'équipage dans une grotte
- ★ pour chaque amélioration et pour chaque véhicule sur sa plateforme
- ★ pour chacune de ses capsules sur sa plateforme ou ses véhicules
- Le nombre de ★ indiqué sur ses cartes jouées en tant que mission
- Pour la majorité des grottes :

Chaque tuile Grotte présente 2 ★ assorties d'un nombre. Dans chacune des grottes, comptez le nombre de capsules de chaque joueur. Le joueur qui en a le plus gagne le nombre de points le plus élevé indiqué sur la tuile de cette grotte. Le joueur arrivant en seconde position gagne le nombre de points le moins élevé. Les autres joueurs ne gagnent rien.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus de capsules dans une grotte, ils gagnent tous le nombre de points le moins élevé. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour la deuxième place, aucun d'eux ne gagne de points pour cette grotte.

Le joueur qui a marqué le plus de ★ remporte la partie ! Si plusieurs joueurs sont à égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de capsules dans les grottes. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité sont déclarés ex-æquo.



PRÉCISIONS CONCERNANT LES CARTES

Divers effets durant la partie vous permettront d'utiliser vos cartes de façons différentes. Lorsque vous gagnez le **bénéfice Carte** (👉), vous pouvez soit **piocher 1 carte** du paquet, soit **jouer 1 carte** de votre main. Si 👉 est indiqué comme un coût, vous vous acquittez de celui-ci en défaussant 1 carte de votre main.

À la fin de votre tour, si vous avez plus de 5 cartes en main, défaussez celles en excédent. **Si le paquet arrive à épuisement, mélangez la défausse** pour en former un nouveau, face cachée.

Chaque carte peut être jouée de 3 façons différentes, ou peut être mise au rebut pour obtenir un bénéfice.

AMÉLIORATION

Lorsque vous jouez une carte en tant qu'amélioration, placez-la dans 1 des 3 emplacements au-dessus de votre plateforme. L'effet de la carte ainsi jouée reste actif jusqu'à la fin de la partie.

Vous ne pouvez jouer que 1 amélioration de chaque type (**pas de doublon**). Une fois qu'une amélioration a été jouée, elle ne peut pas être enlevée.

MISSION

Lorsque vous jouez une carte en tant que mission, placez-la **face cachée** à gauche de votre plateforme. À la fin de la partie, vous retournerez vos missions face visible pour en lire l'effet et gagner le nombre de ⬆️ indiqué.

Vous ne pouvez pas jouer plus de 3 missions, et vous ne pouvez jouer que 1 mission de chaque type (**pas de doublon**). Une fois qu'une mission a été jouée, elle ne peut pas être enlevée. Vous pouvez regarder vos missions, même si elles demeurent face cachée, à tout moment.

VÉHICULE

Lorsque vous jouez une carte en tant que véhicule, placez-la dans 1 des 3 emplacements en bas de votre plateforme. Chaque véhicule peut contenir un certain nombre de capsules d'équipage, indiqué par les icônes 🧑. Certains véhicules possèdent aussi un effet spécial.

Vous pouvez jouer n'importe quel nombre de véhicules du même nom. Une fois qu'un véhicule a été joué, la seule façon de l'enlever est de le lancer. **Vous pouvez déplacer les capsules entre votre plateforme et les véhicules qui s'y trouvent à n'importe quel moment.**

METTRE AU REBUT

Lorsque vous mettez au rebut une carte de votre main, vous gagnez les bénéfices indiqués sur la carte.

EFFETS DES CARTES

Amélioration : Imagerie – Vous pouvez regarder les tuiles Grotte face cachée à tout moment.

Chaque fois qu'un joueur utilise l'action Éclairer pour retourner une tuile Grotte face visible, vous gagnez les ressources indiquées dans le coût d'installation de cette tuile.

Mission : Expansion – Gagnez ⬆️ pour chaque grotte dans laquelle vous avez au moins 1 capsule d'équipage.

Véhicule : Rhino – Peut contenir 4 capsules d'équipage.

Mise au Rebut : Gagnez 1 🧑.

Amélioration : Charge externe – Quand vous lancez un véhicule, chaque 🧑 que vous dépensez compte comme 2 🧑. Si le tunnel que vous avez choisi requiert un nombre impair de 🧑, l'excédent dépensé est perdu.

Mission : Accumulateur – Gagnez ⬆️ pour chaque 🧑 qu'il reste sur votre plateforme.

Véhicule : Phalène – Peut contenir 2 capsules d'équipage.

Effet de véhicule : Économe – Quand vous lancez la Phalène, ne dépensez que 1 🧑 pour atteindre n'importe quel tunnel.

Mise au Rebut : Gagnez 1 🧑.

Amélioration : Interface – Vous pouvez placer vos drones sur des quais endommagés.

Mission : Butin – Gagnez ⬆️ pour chaque pion Incident placé à côté de votre plateau (y compris le pion Crépuscule).

Véhicule : Béliet – Peut contenir 3 capsules d'équipage.

Mise au Rebut : Gagnez 1 💎 et 1 🧑.

Amélioration : Protocole de réveil – Chacun de vos véhicules peut contenir 1 capsule supplémentaire. Quand vous effectuez l'action Contrôle de stase, réduisez le coût total de 1 🌿.

Mission : Forteresse – Gagnez ⬆️ pour chaque capsule dans votre grotte la plus peuplée.

Véhicule : Crabe – Peut contenir 4 capsules d'équipage.

Mise au Rebut : Gagnez 1 🌿 et 1 💎.



Amélioration : Prototype – Lorsque vous placez une tuile Ressource sur votre plateforme, vous pouvez dépenser 1 matière première au choix pour gagner les bénéfices indiqués sur cette tuile.

Mission : Réserves – Gagnez ⬆️ pour chaque tranche de 2 matières premières qu'il reste sur votre plateforme.

Véhicule : Requin – Peut contenir 3 capsules d'équipage.

Mise au Rebut : Gagnez 1 🧑 et 1 🌿.

Amélioration : Surfréquence – Lorsque vous placez un drone sur un quai du vaisseau, après avoir effectué une action, vous pouvez dépenser 1 🧑 pour effectuer une autre action adjacente.

Mission : Communauté – Gagnez ⬆️ pour chaque grotte dans laquelle vous avez au moins 2 capsules.

Véhicule : Tortue – Peut contenir 3 capsules d'équipage.

Mise au Rebut : Gagnez 1 💎 et 1 🧑.

Amélioration : Automatisation – Lorsque vous rappelez, après avoir rapatrié tous vos drones sur votre plateforme, vous pouvez effectuer 1 action supplémentaire disponible sur votre plateforme sans placer de drone (le quai de cette action doit être accessible).

Mission : Industrie – Gagnez ⬆️ pour chaque tuile Ressource sur votre plateforme.

Véhicule : Taupe – Peut contenir 4 capsules d'équipage.

Mise au Rebut : Gagnez 1 🌿 et 1 💎.



Amélioration : Renseignement – Lorsqu'un joueur résout un sabotage dans une chambre de stase, déplacez 1 de vos capsules de cette chambre dans la chambre suivante du même secteur (quel que soit le nombre de capsules dans ces deux chambres).

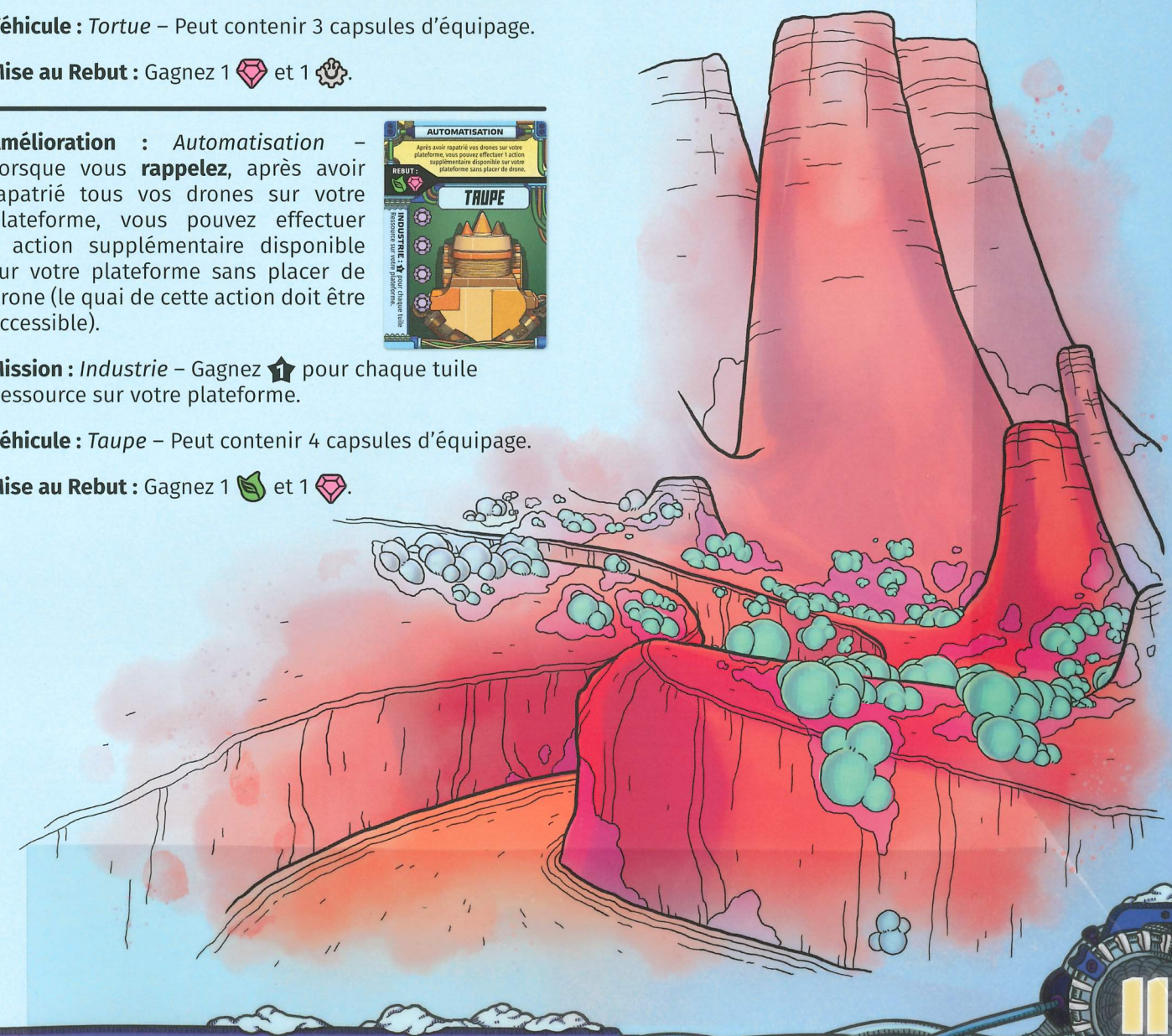
Si le sabotage a lieu dans la chambre 3, déplacez 1 de vos capsules de cette chambre de stase vers votre plateforme, à la place. S'il n'y a pas de place sur votre plateforme, la capsule est détruite normalement.

Mission : Mémorial – Gagnez ⬆️ pour chacune de vos capsules envoyées en récup.

Véhicule : Araignée – Peut contenir 3 capsules d'équipage.

Effet de véhicule : Sauvetage – Lorsque vous jouez l'Araignée, prenez 1 de vos capsules d'équipage détruites et placez-la sur l'Araignée.

Mise au Rebut : Gagnez 1 🧑 et 1 🌿.



RAPPEL DES RÈGLES

MATIÈRES PREMIÈRES



Cristaux




Composant



Vivres



Nanites

(peuvent être dépensés à la place des ,  et .

AUTRES RESSOURCES



Énergie



Cartes

DESCRIPTION DES CARTES



Amélioration



Mise au rebut



Mission



Véhicule

INCIDENTS



Sabotage



Pillage



Crépuscule

TUILES GROTTES

Coût d'installation



Points de majorité

CRÉDITS

Auteurs : Tom Jolly & Luke Laurie

Production : Alexandar Ortloff

Rédaction : Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta

Illustrations et graphismes : Bree Lindsoe, Jasmine Radue & Samuel R. Shimota

Sculpture : Samuel R. Shimota

Responsable de la direction artistique : Samuel R. Shimota

Concepteur exécutif : Justin Kemppainen

Responsable de l'historique : Justin Kemppainen & Alexandar Ortloff

Illustration du dos de boîte : Sarah Swindle

Textes de promotion : Megan Robinson

Responsable de la promotion : Beth Erikson

Éditeur : Steven Kimball

Testeurs : Aaron Newman, Alex Lane, Annette Villa, Betsy Cornelius, Brandon Donahue, Brandon Raasch, Brian Hellevang, Brian Kasicki, Christian Duval, Cliff Rowley, Daniel Green, Ed Jolly, Floyd McWilliams, Gabriel Mondo Vega, Glenn Cotter, Gregg Saruwatari, Jean Geraghty, Jeff Cornelius, Jeremy Barker, Jim Laurie, John Shulters, Jon Razo, Keegan Hartman, Lon Peterson, Maximus Laurie, Melissa Caputo, Michael Dunsmore, Michelle Dornish, Michelle Jolly, Mitchell Lopez, Nick Siebert, Odessa Laurie, Peter Vaughan, Pieter Neethling, Rohan Dargad, Sarah Graybill, Scott Caputo, Sean Geraghty, Sean Walsh, Stephen Thompson, Theresa Rowley, Yvonne Duran

Adaptation française par
EDGE Entertainment

Traduction et coordination : Shan Deraze

Relecture : Pauline Marcel

Z-Man Games s'engage en faveur d'une représentation diversifiée et de l'accessibilité au plus grand nombre. Si vous avez des questions ou des suggestions à ce sujet, merci de contacter Z-man via son site Internet (en anglais).

Z-MAN[®]
games

EDGE



TM/® & © 2020 Z-Man Games. Gamegenic et le logo Gamegenic sont TM & © Gamegenic GmbH, Allemagne. Distribution par Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de trois ans. Contient de petits éléments pouvant être ingérés ou inhalés. Risque d'étouffement. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des enfants de moins de 13 ans.