



60'

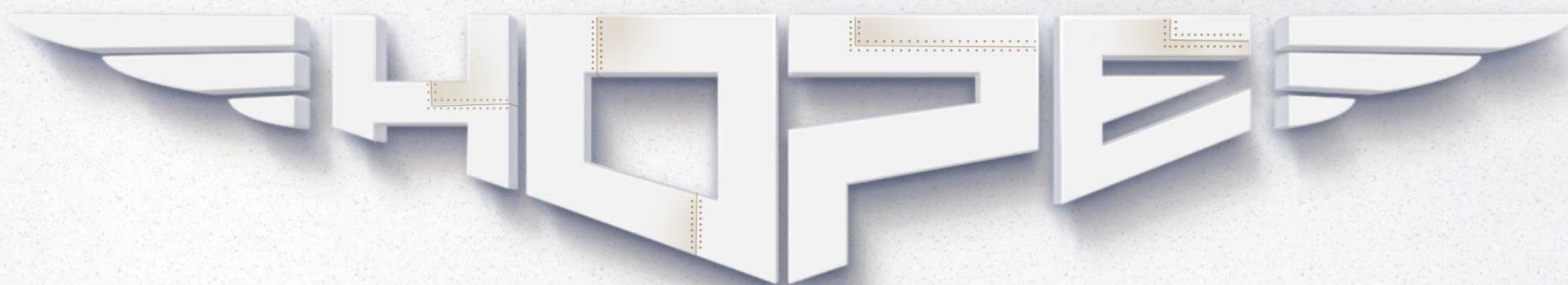


2-4



12+

## LIVRET DE RÈGLES



# AU COMMENCEMENT

À l'aube de l'an 5341, les prouesses technologiques, la stabilité politique et l'intelligence collective permettent aux quelques 193 milliards d'individus de vivre en harmonie. Mais une terrible découverte est venue bouleverser nos convictions : l'Univers s'écroule sur lui-même et menace l'Humanité d'extinction. Il est entré en Régression !

Les plus grands esprits se sont réunis. Leurs recherches ont démontré que la Vie représentait l'élément stabilisateur de l'Univers; neutralisant les effets de la Régression. Ils ont décidé de mettre nos dernières chances entre les mains de la H.O.P.E. (Human Organisation to Preserve Existence) pour implanter la Vie dans le cosmos et combattre la régression.

Deux techniques furent développées : le saut dimensionnel et la terraformation. Il est désormais possible de naviguer aux confins de l'Univers en traversant les dimensions ainsi que de terraformer les planètes hostiles pour en faire de nouveaux mondes habitables ! Mais attention, ces techniques sont encore instables et pleines de surprises...

Dans une course contre la montre, vous voyagerez de galaxies en galaxies à travers ces mondes jusqu'alors inexplorés pour contrer la progression de la Régression.

Mais dans l'ombre, un groupuscule indépendant, la N.O.P.E., s'active contre les plans de la H.O.P.E. Pour eux le destin de l'Univers est inéluctable, les Hommes ne doivent pas intervenir dans l'évolution naturelle de leur environnement, quitte à courir à leur perte... Méfiez vous, un traître a peut-être déjà infiltré la H.O.P.E. et tentera de vous faire échouer. Ne tardez pas trop, car la Régression, elle, n'attend pas !



# SOMMAIRE

## 01



### PRÉSENTATION

- 3 Aperçu
- 3 But du jeu
- 4 Éléments de jeu
- 4 Tuile galaxie
- 5 - 6 Mise en place

## 02



### TOUR DE JEU

- 7 - 9 A / Déplacer
- 10 - 12 B / Terraformer
- 13 - 14 C / Médailles
- 15 D / Régression

## 03



### TRAÎTRE

- 16 Présentation
- 16 Accusation & pouvoir

## 04



### FIN DE PARTIE

- 17 Conditions de fin de partie
- 17 Le Vainqueur

## 05



### VARIANTES

- 18 Niveau de difficulté
- 18 Cartes Bugs

## 06



### PERSONNAGES

- 20 Présentation des personnages

# 01 | PRÉSENTATION

## APERÇU

Votre mission dans **HOPE** consiste à **sauver l'Univers de la Régression** en terraformant des planètes vierges pour leur donner vie.

Pour cela, vous devez y apporter la technologie manquante parmi les **6** nécessaires à l'implantation de la Vie :



En terraformant toutes les planètes d'une galaxie, celle-ci est **stabilisée** et donc protégée de la Régression.

**HOPE est une aventure coopérative**, mais au final **un seul joueur** sera déclaré **vainqueur**.

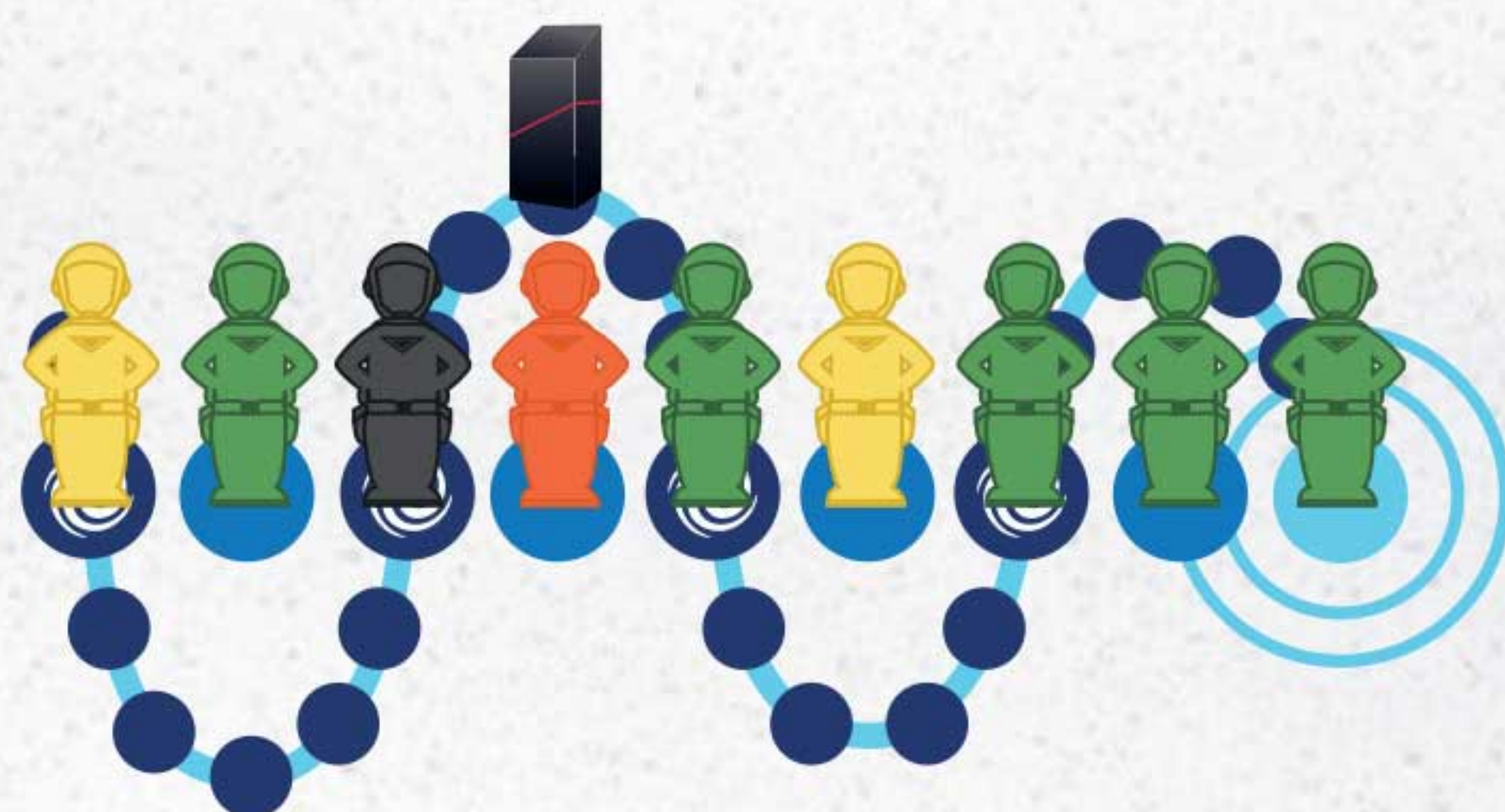
Dans cette course contre la montre, un soupçon d'opportunisme et un sens aigu du timing devraient vous aider à tirer votre épingle du jeu...

**Sauvez l'Univers de la Régression**, en stabilisant un maximum de galaxies avant de les voir disparaître.

## BUT DU JEU

Dans **HOPE**, vous pouvez appartenir à deux groupes, la **H.O.P.E.** ou la **N.O.P.E.**, avec des **objectifs de victoire différents**.

### VICTOIRE DE LA H.O.P.E.



Si vous êtes un Membre de l'équipe **H.O.P.E.**, vous devez placer assez de **Pionniers** sur le **Plateau Mission**, avant que le **Marqueur de Régression** n'atteigne l'ultime case. Et pour être déclaré l'unique vainqueur, il vous faut avoir plus de **Pionniers** sur le **Plateau Mission** et votre **Poste de Pilotage** que les autres joueurs à la fin de la partie.

### VICTOIRE DE LA N.O.P.E.

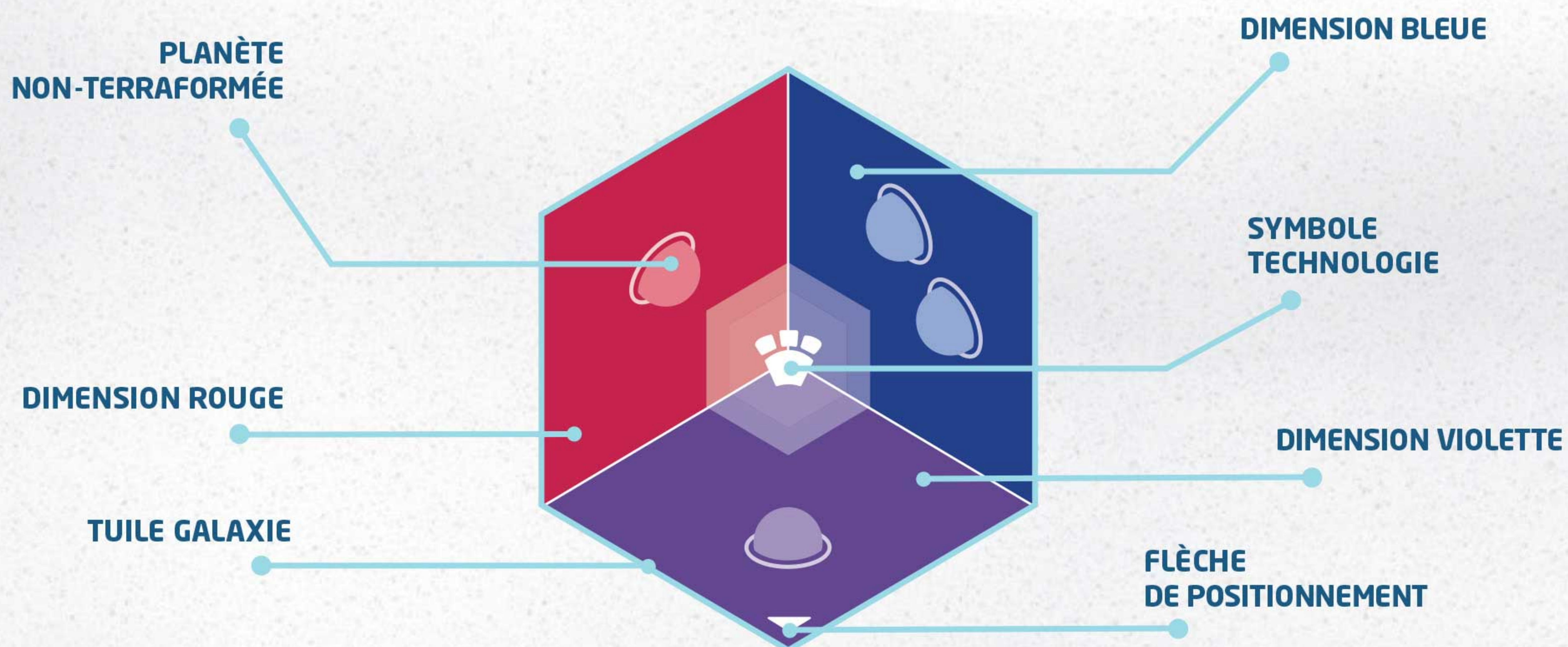


Si vous appartenez à la **N.O.P.E.**, vous devez empêcher les Héros de la **H.O.P.E.** d'arriver au bout du **Plateau Mission** avant le **Marqueur de Régression**. Mais pour être vainqueur, vous devez être le joueur avec le plus de **Pionniers** sur le **Plateau de Jeu** (les **Tuiles Galaxie**).

# ÉLÉMENTS DE JEU



## TUILE GALAXIE



# MISE EN PLACE

7

## DISTRIBUTION DES CARTES

Distribuez à chaque joueur le nombre de **Cartes Technologie** tel qu'indiqué en bas à droite de la **Tuile Personnage** par le chiffre qui représente votre niveau de technologie.

Vous avez la possibilité de jouer avec ou sans traître (*cf p.16*).

Si vous jouez avec un traître, prenez autant de **Cartes Rôle** H.O.P.E. que le nombre de joueurs et rajoutez la **Carte Rôle** N.O.P.E.

Chaque joueur pioche secrètement une de ces cartes qui lui indiquera son rôle pour la partie. Il peut donc ne pas y avoir de traître. La carte non piochée est défaussée face cachée.

6

## PLATEAU MISSION

Il illustre la progression de la **Régression** et de la stabilisation. Disposez le **Plateau Mission** sur un bord du **Plateau de Jeu** afin qu'il soit accessible à tous.

Placez le **Marqueur de Régression** sur la première case du **Plateau Mission**.



5

## PLACEMENT DU VAISSEAU

L'un après l'autre, en commençant par le premier joueur, chacun place son vaisseau sur une dimension de la **Tuile Terre**. Pour la mise en place, il peut y avoir deux vaisseaux sur la même dimension.

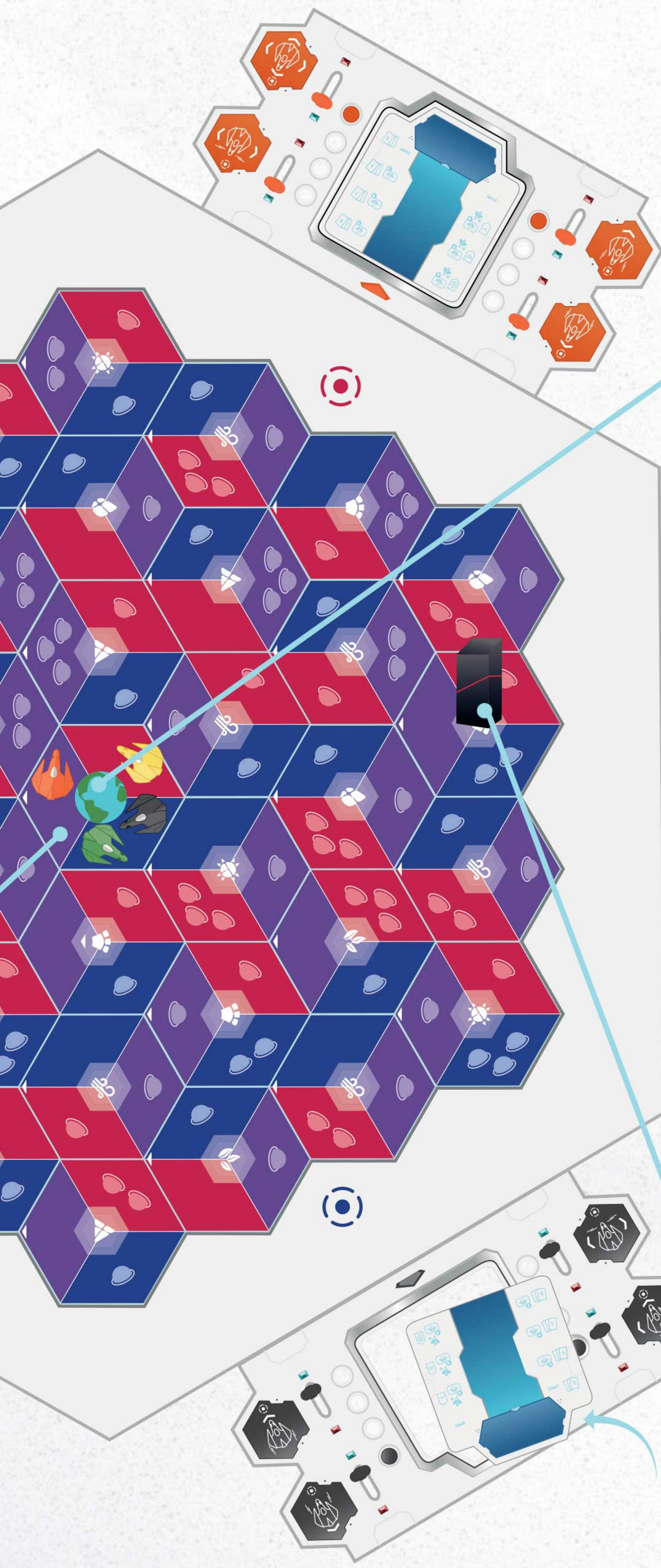
Au cours du jeu, le nombre de **Vaisseaux** par **Tuiles Galaxie** n'est pas limité.

4

## POSTE DE PILOTAGE

Prenez au hasard un **Poste de Pilotage**, puis récupérez les **Pionniers** (25), les **Leviers de Déplacement** (4) et le **Vaisseau** de la couleur correspondante. Choisissez ensuite une **Tuile Personnage** que vous insérez dans le **Poste de Pilotage**. Placez un **Levier de Déplacement** dans chacun des emplacements de déplacement. Placez un **Pionnier** en face des emplacements noté "Start".

**ATTENTION :** Vous devez vous positionner face à votre **Poste de Pilotage** pour jouer.



### 1 DISPOSITION

Disposez les 6 éléments du **Plateau de Jeu** en suivant les contours dessinés au centre. Disposez la **Tuile Terre** au centre du Plateau de Jeu en suivant les contours dessinés. Disposez les **36 Tuiles Galaxie** au hasard, autour de la **Tuile Terre**.

Le pictogramme de technologie au centre des **Tuiles Galaxie** doit être visible.

**ATTENTION :** vous devez orienter dans le même sens les flèches de positionnement en bas de ces tuiles.

### 2 CENTRE DE TECHNOLOGIE

Disposez le **Centre de Technologie** autour du **Plateau de Jeu**. Placez une **Carte Technologie** piochée au hasard avec le symbole de Régression face visible sur chacun des trois emplacements vides supérieurs du **Centre de Technologie** (Zone de renouvellement).

Ne posez pas de **Cartes Technologie** sur les 3 emplacements inférieurs du **Centre de Technologie** (Zone de défausse).

Toutes les autres Cartes Technologie sont mélangées et placées sur la photo du Centre de Technologie et forment la pioche.

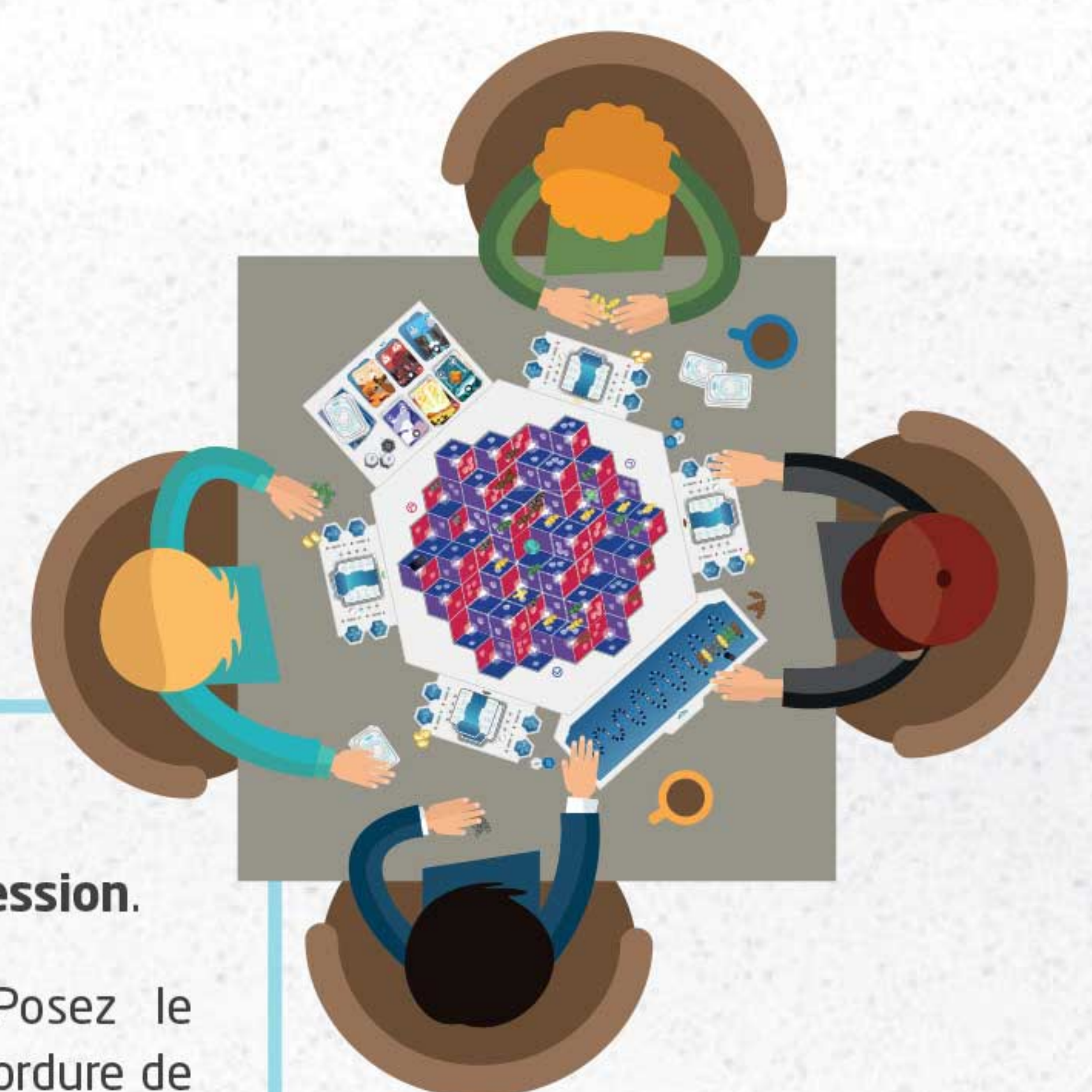
Placez les **Jetons Bonus** sur la **Réserve de Jetons Bonus**. 5 sur le premier emplacement, 5 sur le second, 6 sur le troisième. Ou voir page 18 pour moduler la difficulté.

### 3 MONOLITHE DE RÉGRESSION

Il indique la **Tuile Galaxie** qui disparaît lors de la **Régression**.

Piochez une **Carte Technologie** de la pioche. Posez le **Monolithe de Régression** sur la **Tuile Galaxie** en bordure de l'univers de ladite technologie, qui possède le moins de planète. En cas d'égalité, le premier joueur choisit.

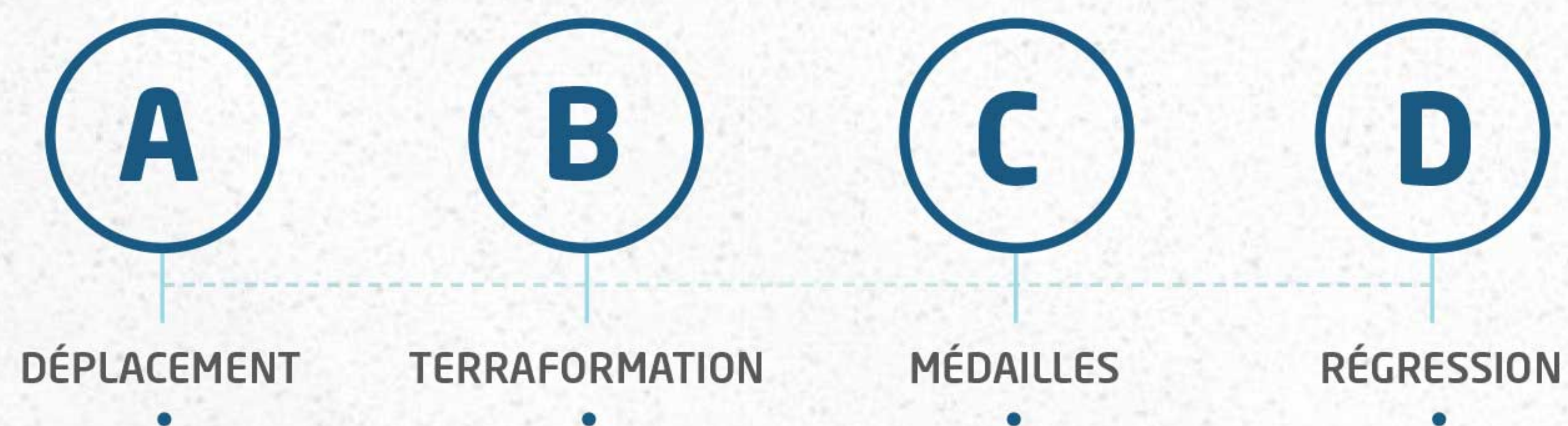
Si la technologie ne se trouve sur aucune **Tuile Galaxie**, on pioche une deuxième carte. Ces cartes sont ensuite défaussées sous la pile.



Le dernier à avoir vu un film de Science-Fiction commence.

Le tour se déroule dans **le sens horaire**

## O2 | TOUR DE JEU



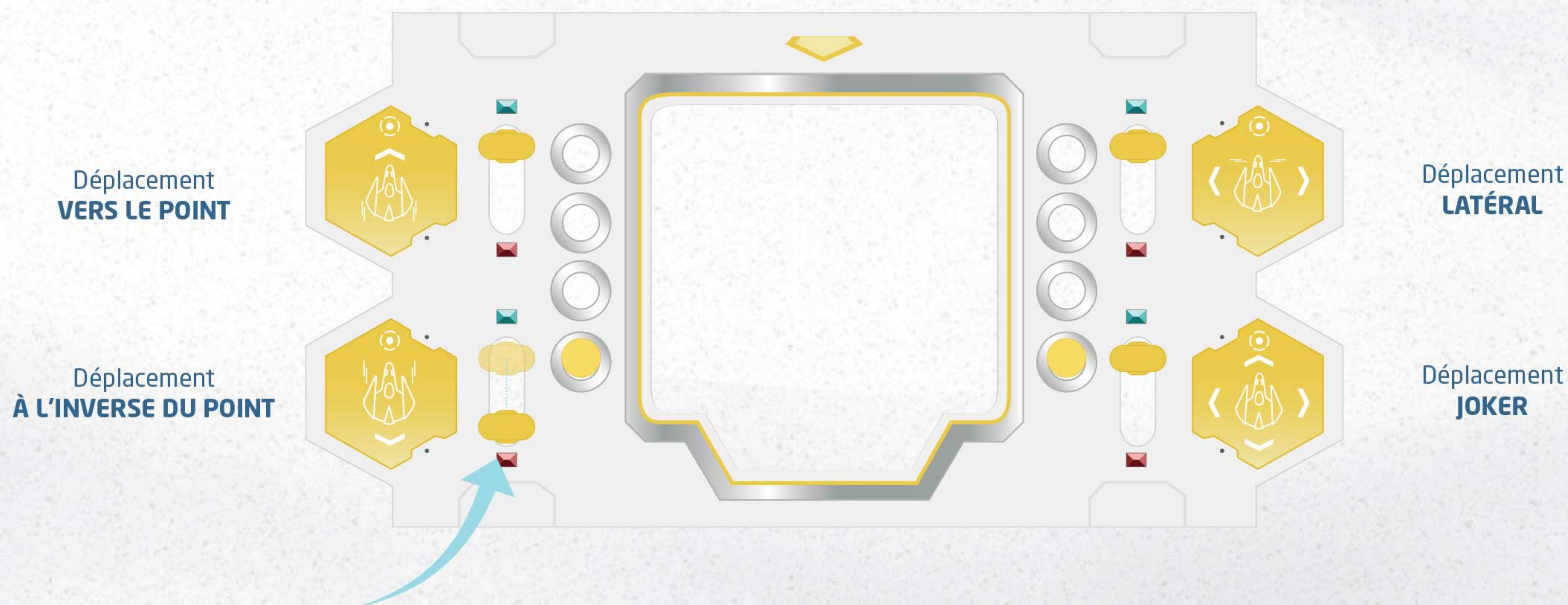
### A DÉPLACEMENT

Lors de son tour de jeu, un joueur décide entre : **Naviguer** ou **Polariser**.

#### NOTE :

Vous ne pouvez effectuer qu'un seul déplacement par tour hors déplacements bonus.

#### A1/ NAVIGUER



Activez chaque déplacement sur votre **Poste de Pilotage** en déplaçant le **Levier** correspondant.

Ceci vous empêche d'utiliser à nouveau ce déplacement jusqu'à sa réactivation.

**Attention: Vous ne pouvez effectuer qu'un seul déplacement par tour hors déplacements bonus.**

#### POINTS D'ATTRACTION

Trois points de couleurs autour du plateau représentent le sens d'attraction que suivra le vaisseau (sa direction) en fonction de la dimension sur lequel il se trouve.

**Aller vers l'avant, c'est se déplacer dans le sens d'attraction, vers le Point d'attraction. Aller vers l'arrière, c'est se déplacer dans le sens contraire du Point d'attraction.**

Par exemple, un vaisseau sur une dimension bleue prendra comme référentiel pour se déplacer, le point d'attraction bleu.

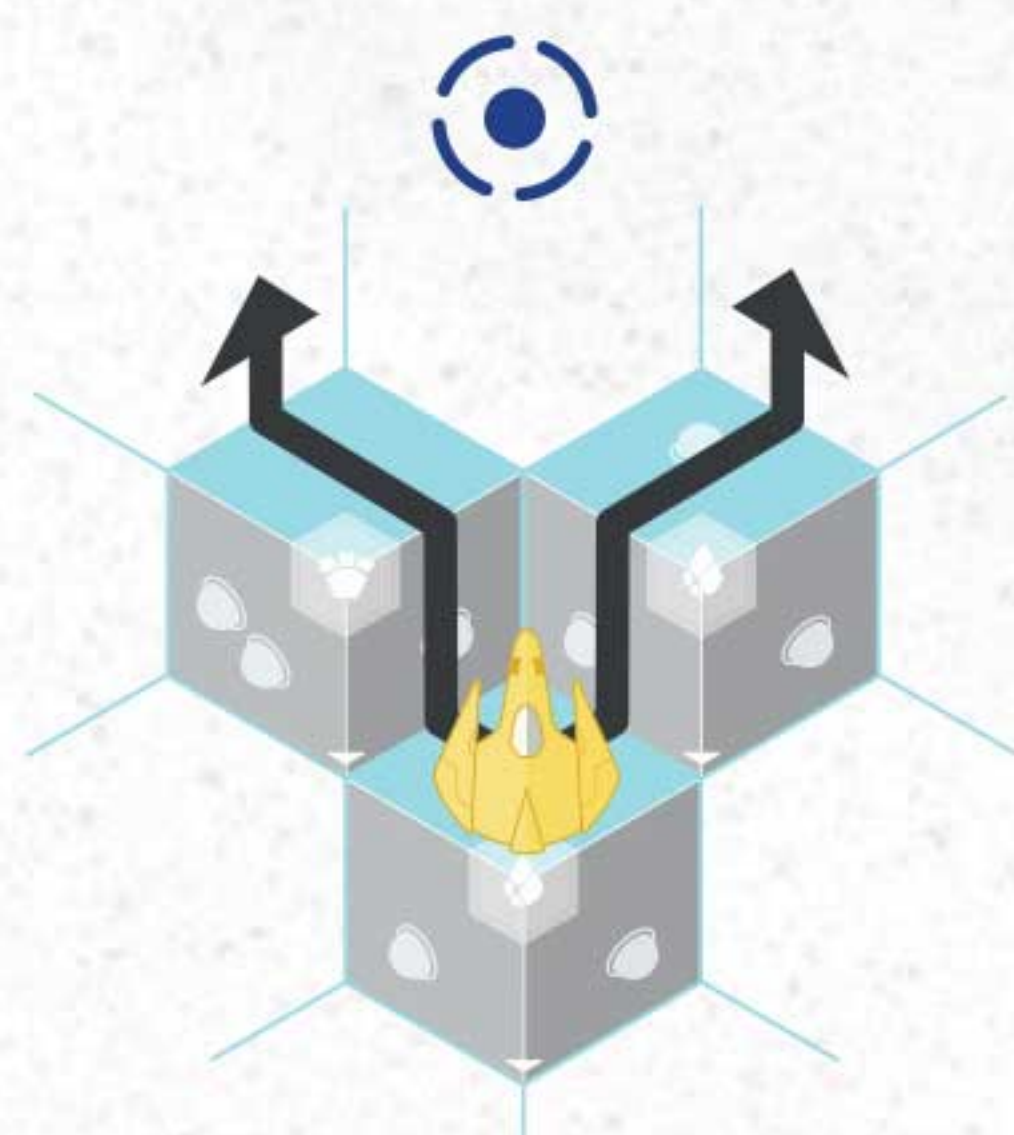






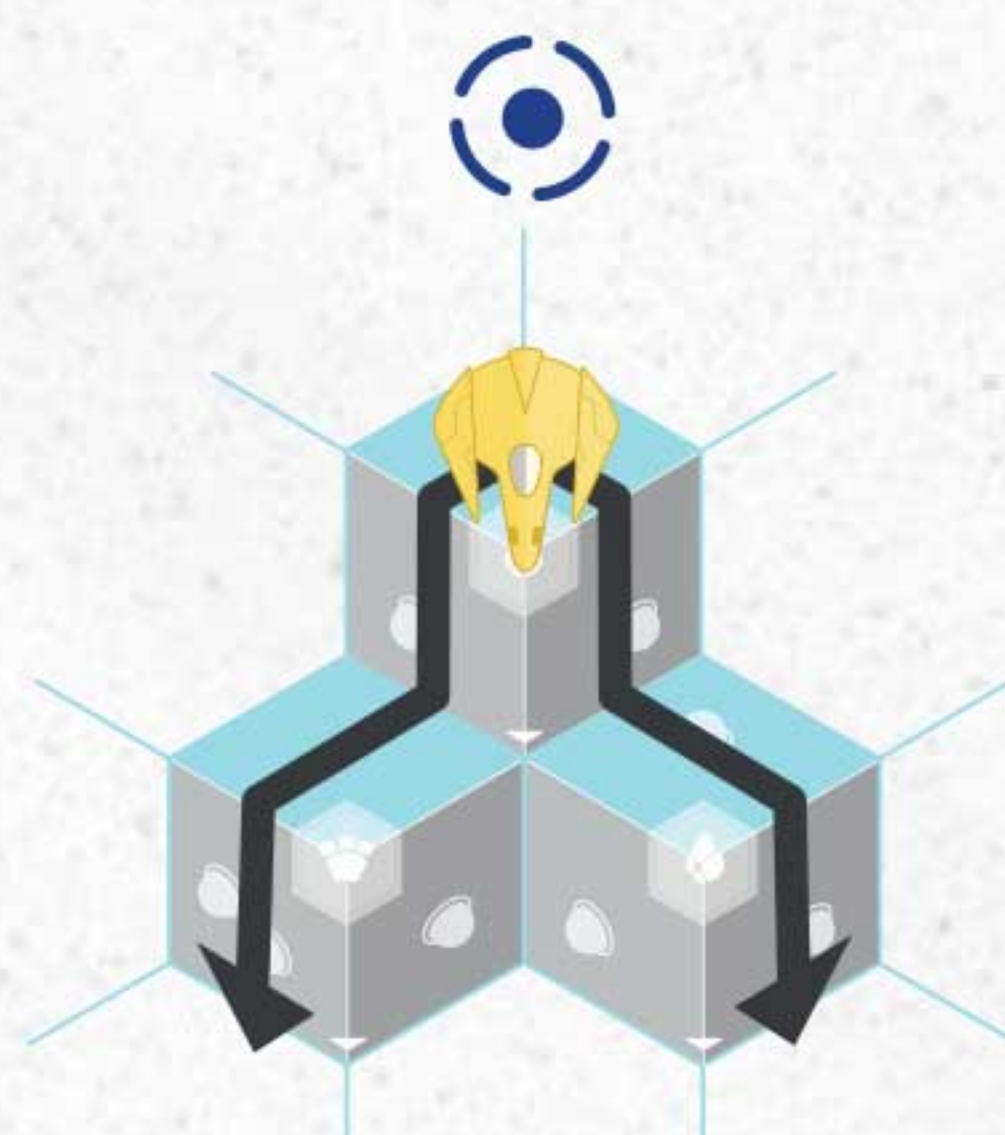
Déplacement  
**VERS LE POINT  
D'ATTRACTION**

En restant sur la même dimension, votre vaisseau navigue dans le sens d'attraction de votre dimension, donc **en se rapprochant du point d'attraction**. Vous avez alors le choix entre deux chemins possibles.



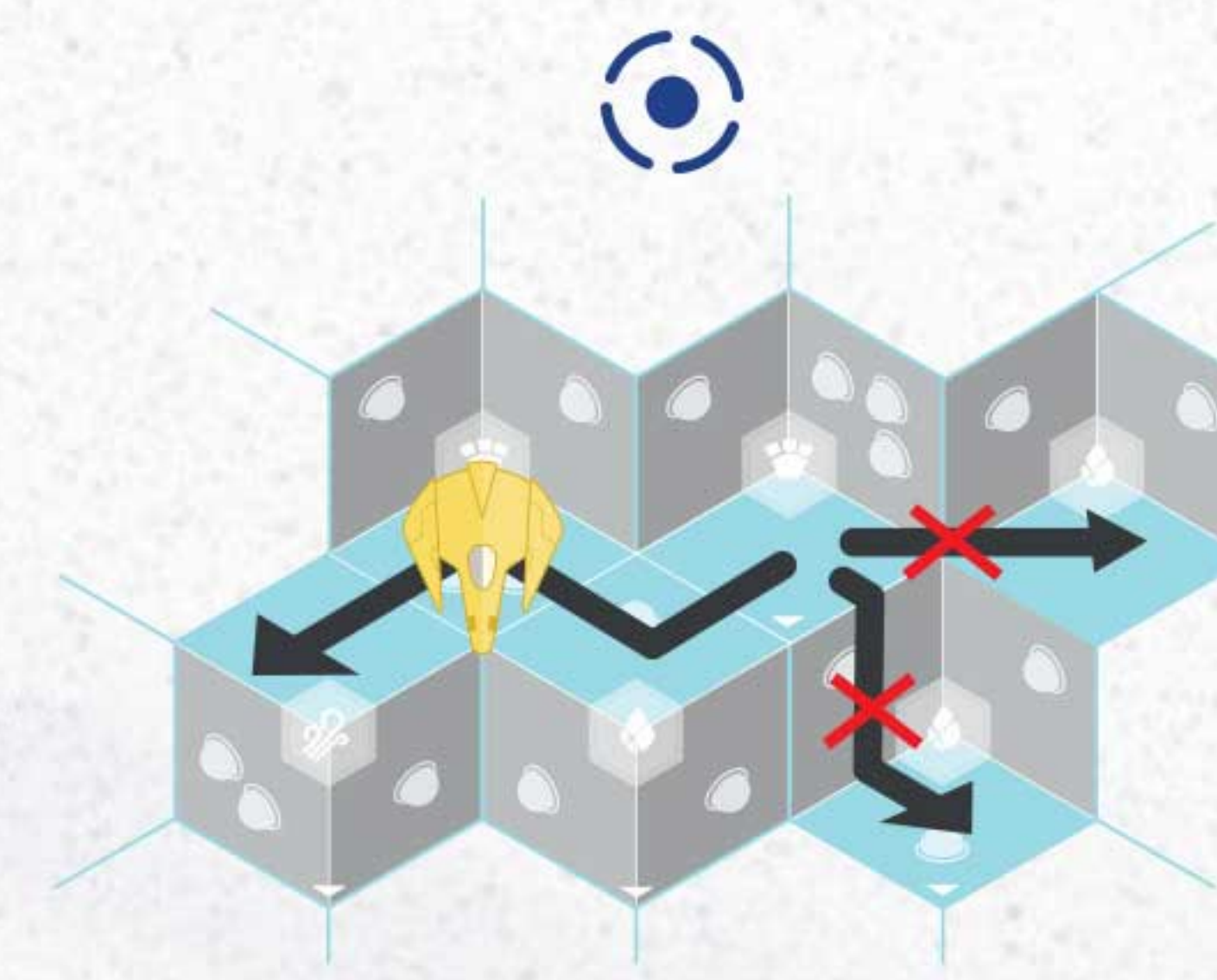
Déplacement  
**À L'INVERSE DU POINT  
D'ATTRACTION**

En restant sur la même dimension, votre vaisseau navigue à l'inverse du point d'attraction de votre dimension, donc **en s'écartant au point d'attraction**. Vous avez alors le choix entre deux chemins possibles.



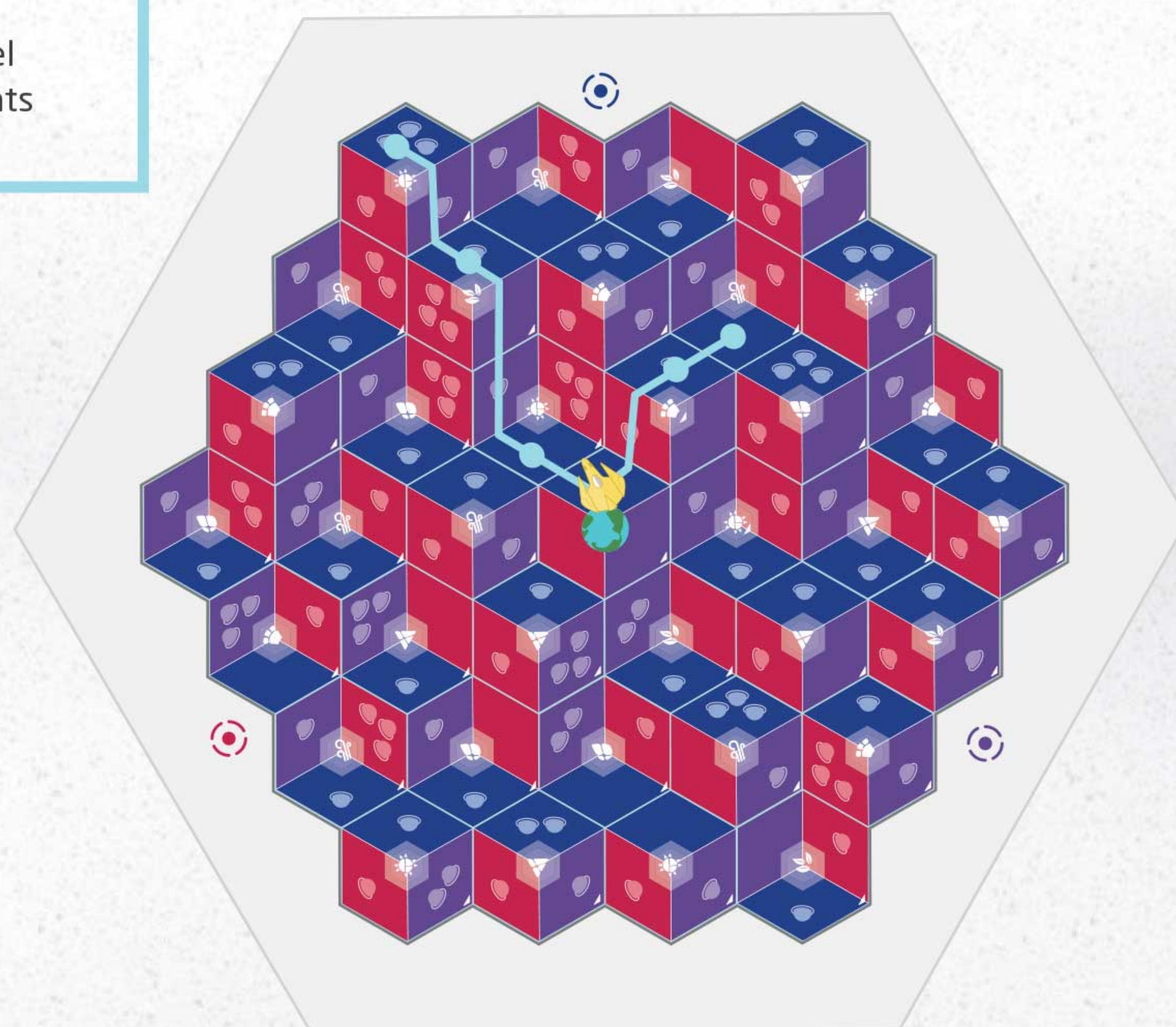
Déplacement  
**LATÉRAL**

Votre vaisseau navigue sur une même dimension entre différentes galaxies, **sans passer par une autre dimension**. Votre vaisseau ne peut pas franchir un coin (deux dimensions qui ne sont pas directement reliées).



Déplacement  
**JOKER**

Il remplace n'importe lequel des trois autres déplacements



Dans cet exemple, le vaisseau est sur la dimension **bleue**.

Son déplacement se fera en fonction du **point d'attraction bleu**.

En se déplaçant vers le point d'attraction, **il s'en rapproche, en ligne droite**, sur l'un des deux chemins possibles.

Il s'arrête sur une dimension de même couleur (ici bleu) où il le souhaite au cours de ce déplacement.

- La polarisation permet de **changer de dimension**.
- Le joueur ne peut pas naviguer **avant ou après une Polarisation**.
- Lors d'une polarisation, **le joueur réactive tous ses déplacements**.
- On ne peut polariser **que si un déplacement est déjà activé**.
- On peut poser des Pionniers **avant OU après avoir polarisé, pas les deux**.

**CAS EXCEPTIONNEL :**

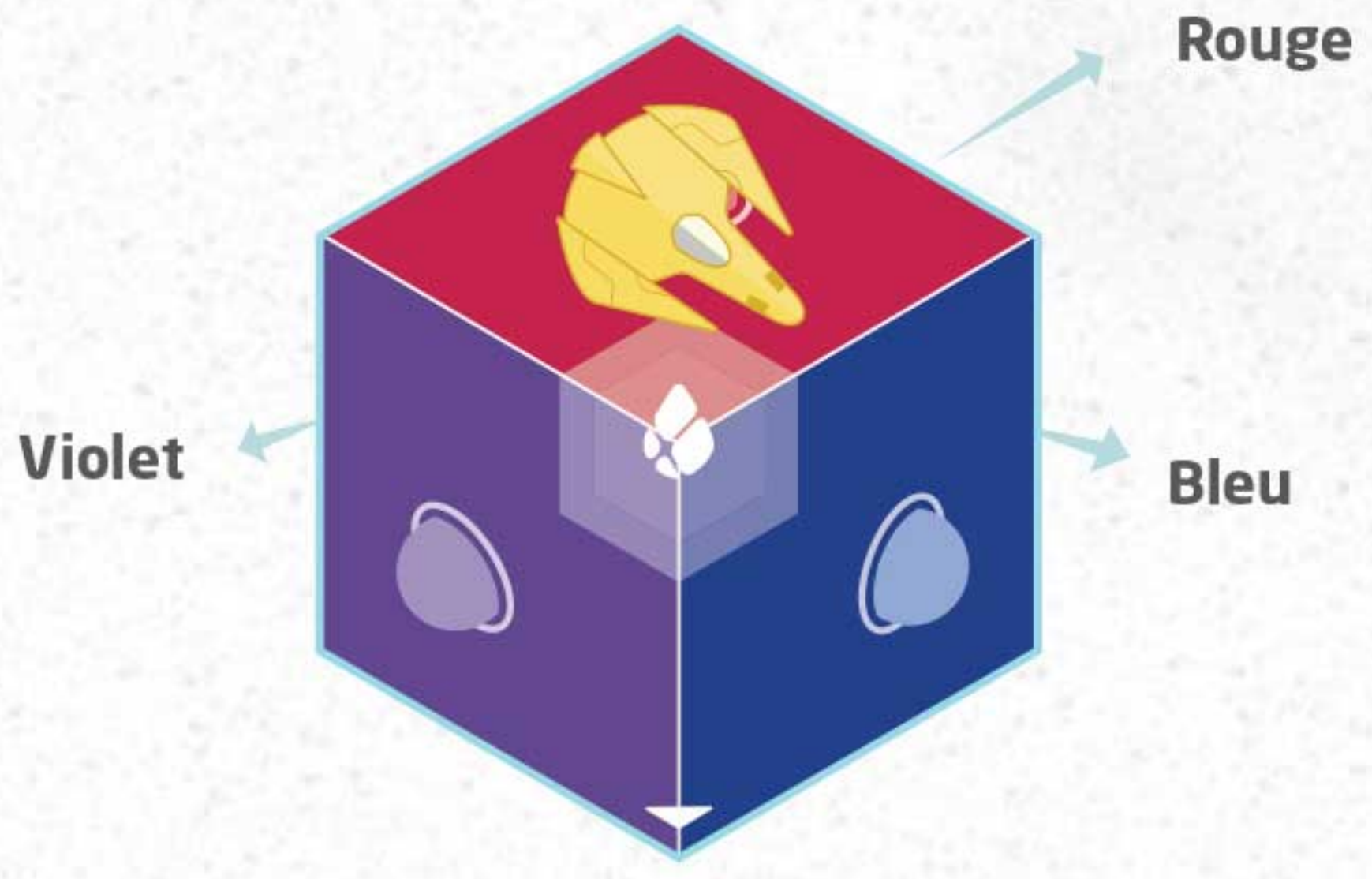
Si au cours d'une **Polarisation**, le vaisseau sort du plateau, il revient sur la Tuile Terre, sur la couleur de la dimension d'arrivée de la polarisation.

Si au début de votre tour, vous ne pouvez pas vous déplacer ET que tous vos déplacements sont actifs, vous placez votre vaisseau sur la même dimension de la Tuile Terre et jouez ensuite normalement votre tour.

Ces actions sont à réaliser dans l'ordre.

**1**

Identifiez la couleur de la dimension sur laquelle est placé votre vaisseau




Rouge  
Violet  
Bleu

**Exemple :** Le vaisseau est placé sur la dimension rouge.

**2**

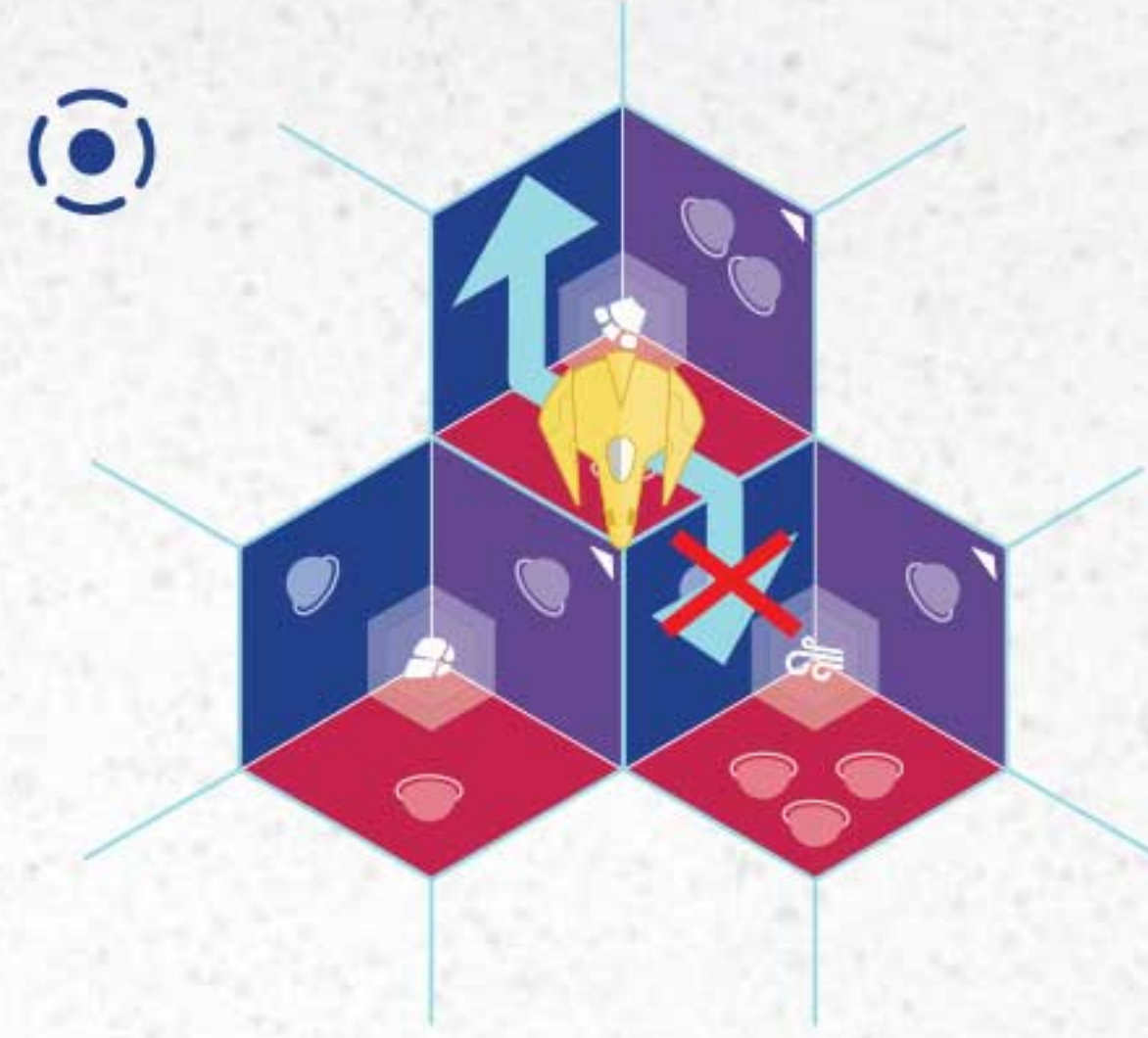
Identifiez sur la **Tuile Terre** la **dimension de destination** par une rotation dans le **sens horaire** par rapport à la couleur de votre dimension actuelle. Vous obtenez alors la couleur de votre **nouvelle dimension**.



**Exemple :** Après la Polarisation le vaisseau doit être placé sur une dimension bleue.

**3**

Identifiez le **sens d'attraction** du point de la couleur de destination.



**Exemple :** Le vaisseau doit polariser sur la dimension bleue la plus proche de lui en respectant le sens d'attraction de cette nouvelle dimension.

**4**

**Déplacez votre vaisseau** jusqu'à sa dimension de destination.



**Exemple :** Le vaisseau se place vers son sens d'attraction.

# B TERRAFORMATION

Action qui consiste à apporter la technologie manquante à une planète pour la rendre viable. Pour cela, vous déposez des **Pionniers** en jouant vos **Cartes Technologie**.

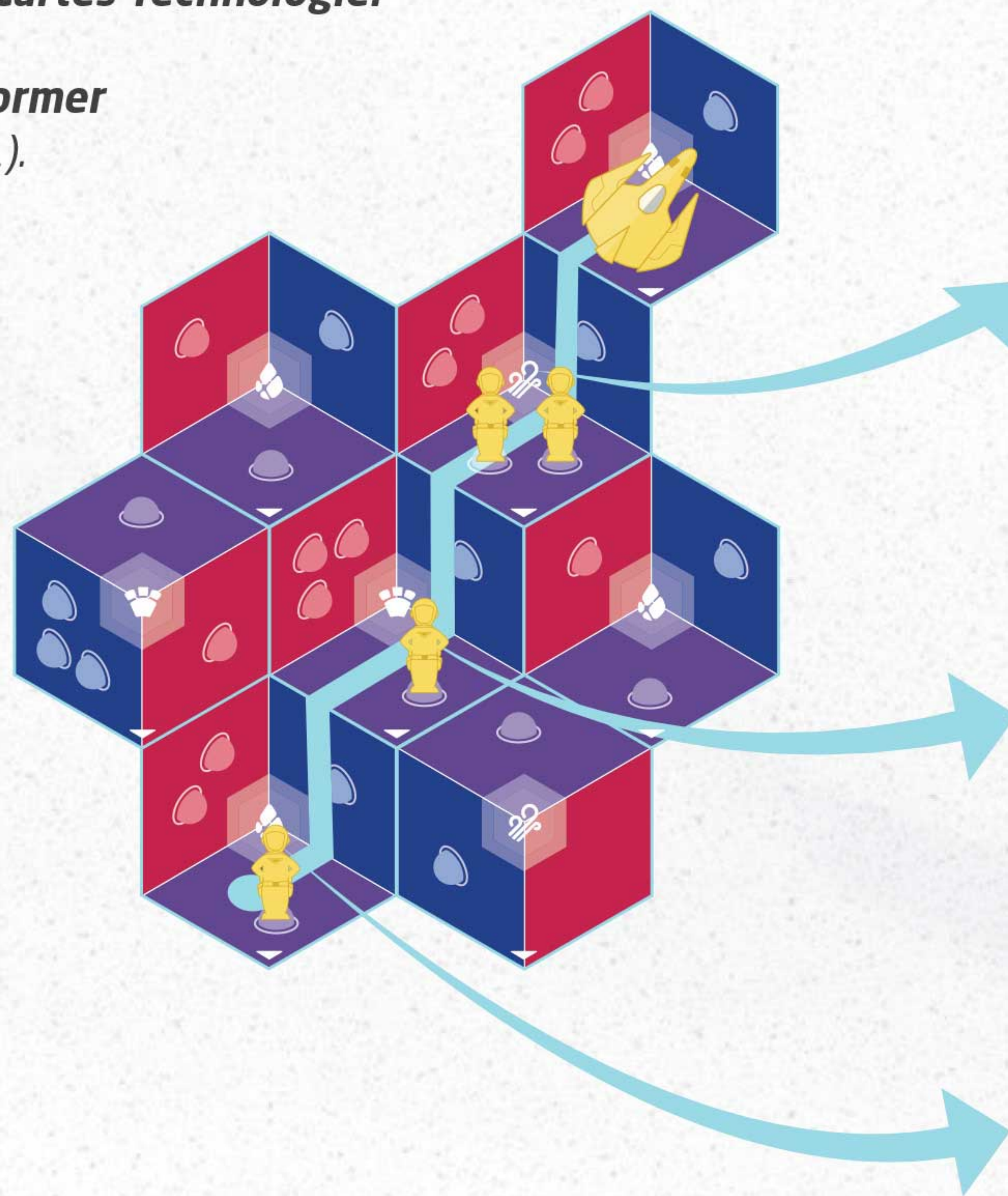
Lors de son tour de jeu, un joueur décide entre **Terraformer** ou **Compléter sa main de carte technologie** (cf p.11).

## B1/ DÉPOSER SES PIONNIERS

Tout au long de votre déplacement, y compris sur votre dimension de départ et d'arrivée, vous pouvez déposer des **Pionniers** sur des planètes encore vierges.

Vous devez alors respecter les règles suivantes :

- 1 **Déposer** vos pionniers uniquement **sur des planètes de votre dimension**.
- 2 **Déposer** vos pionniers **dans l'ordre de votre déplacement**.
- 3 **Utiliser les Cartes Technologies** nécessaires



## PHASE 1: DÉPENSER SES CARTES TECHNOLOGIE

Pour chaque **Pionnier** déposé sur une planète, **vous devez défausser les Cartes Technologie d'une des trois manières suivantes :**

Soit une **Carte Technologie** correspondant au **symbole indiqué** sur le centre de la **Tuile Galaxie** sur laquelle vous vous trouvez.



Soit une **Carte Technologie** Joker, qui remplace la technologie de votre choix.



Soit deux **Cartes Technologie identiques** quelles qu'elles soient qui remplacent une carte Joker.



**Les Cartes Technologie** doivent être disposées en pile devant vous dans l'ordre de leur utilisation. Lorsque vous jouez **deux Cartes Technologie identiques**, vous pouvez les placer dans l'ordre que vous souhaitez.

## PHASE 2: RENOUELER LES TECHNOLOGIES

- 1 À la fin de votre tour, placez la **pile de Cartes Technologie** que vous avez dépensées, face visible, au choix, sur l'une des **3 Zones de Défausse 1** du **Centre de Technologie**.
- 2 Vous récupérez alors la **Carte Technologie** dans l'emplacement de la **Zone de Renouveau 2** juste au-dessus de la **Carte Technologie** que vous venez de poser.
- 3 Remplacez la **Carte Technologie** que vous venez de récupérer par la première carte de la pioche 3.

Si la pioche est épuisée, récupérez les **Cartes Technologie** dans la **Zone de Défausse 1** sauf les trois du dessus.

Mélangez les **Cartes Technologie** récupérées et remplacez les, face cachée, sur l'emplacement de la pioche 3.



## B2/ NE PAS DÉPOSER SES PIONNIERS

### COMPLÉTER SA MAIN DE CARTES TECHNOLOGIE

Si vous ne déposez aucun pionnier lors de votre tour de jeu, compléter votre main de **Cartes Technologie** en les prenant au hasard de la pioche du **Centre de Technologie**.

Votre niveau de technologie indiqué sur le **Poste de Pilotage** détermine le nombre maximum de **Cartes Technologie** que vous pouvez atteindre en complétant votre main.

On ne peut pas défausser de **Cartes Technologie** lors de cette phase de pioche.

On ne peut pas volontairement récupérer ses **Pionniers** sortis de sa réserve.

Dans cet exemple, le joueur refait sa main jusqu'à avoir 6 **Cartes Technologie**.



## B3/ STABILISER UNE GALAXIE



Une **Tuile Galaxie** est stabilisée lorsque toutes les planètes d'une **Tuile Galaxie** sont occupées par des pionniers.

Tous les **Pionniers** se trouvant sur cette **Tuile Galaxie** sont alors positionnés, les uns à la suite des autres dans l'ordre que vous voulez, **sur la Ligne des Pionniers du Plateau Mission**.

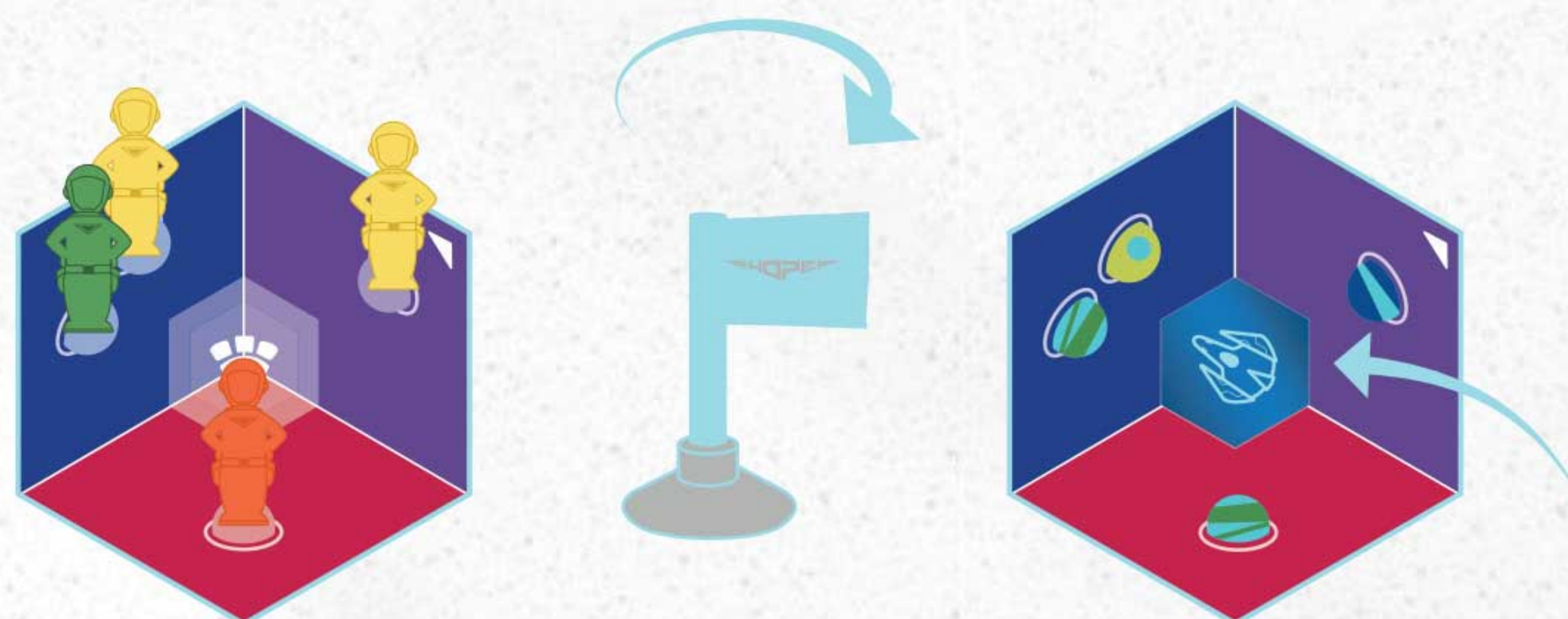
Si le **Marqueur de Régression** se trouve sur une case où doit être déposé un pionnier, **le pionnier est posé sur la case suivante**.

**Retournez alors la Tuile Galaxie stabilisée, à l'aide du drapeau**, pour dévoiler sa face stabilisée et replacez-la en respectant le sens de la flèche de positionnement (comme lors de la mise en place du jeu).

Le joueur qui pose le dernier **Pionnier** plante victorieusement le **Drapeau** et retourne la tuile.



**NOTE :** Le trou que laissera le **Marqueur de Régression** sur la ligne des Pionniers n'est pas comblé.



## B4/ JETONS BONUS

Lorsqu'une **Tuile Galaxie** est stabilisée, prenez un **Jeton Bonus du Centre de Technologie** et placez-le face visible au centre de celle-ci.

Vous prenez le Jeton Bonus en haut de la pile, en commençant par la pile de **l'emplacement 1**. Lorsqu'elle est épuisée, vous prenez dans la pile de **l'emplacement 2** et enfin **l'emplacement 3**.

Le **Jeton Bonus** n'est pas récupéré immédiatement par le joueur qui vient de stabiliser la Galaxie. Le premier joueur à passer par ou s'arrêter sur une **Tuile Galaxie** stabilisée avec un Jeton Bonus pourra le récupérer.

On ne pose qu'un seul **Jeton Bonus** par **Tuile Galaxie**.

Les **Jetons Bonus** peuvent être conservés et utilisés à tout moment de vos tours de jeu.

### IL EXISTE 4 TYPES DE JETON BONUS :



**PIOCHEZ 2  
CARTES TECHNOLOGIE**

Ce qui peut vous faire excéder le nombre limite de votre main.



**EFFECTUEZ UN DÉPLACEMENT  
SUPPLÉMENTAIRE PARMIS CEUX  
ENCORE DISPONIBLES**

Naviguer ou Polariser.



**GAGNEZ 2  
MÉDAILLES**



**POLARISATION  
GÉNÉRALE**

Elle s'applique à tous les joueurs au moment où elle est jouée et peut se faire dans le sens horaire et anti-horaire, décidé par le joueur actif. Elle peut se faire en plein déplacement. Les leviers de déplacement ne sont pas réactivés.

# C MÉDAILLES

Vous les gagnez à la suite de certaines actions et vous pouvez les dépenser pour améliorer les capacités de votre personnage.

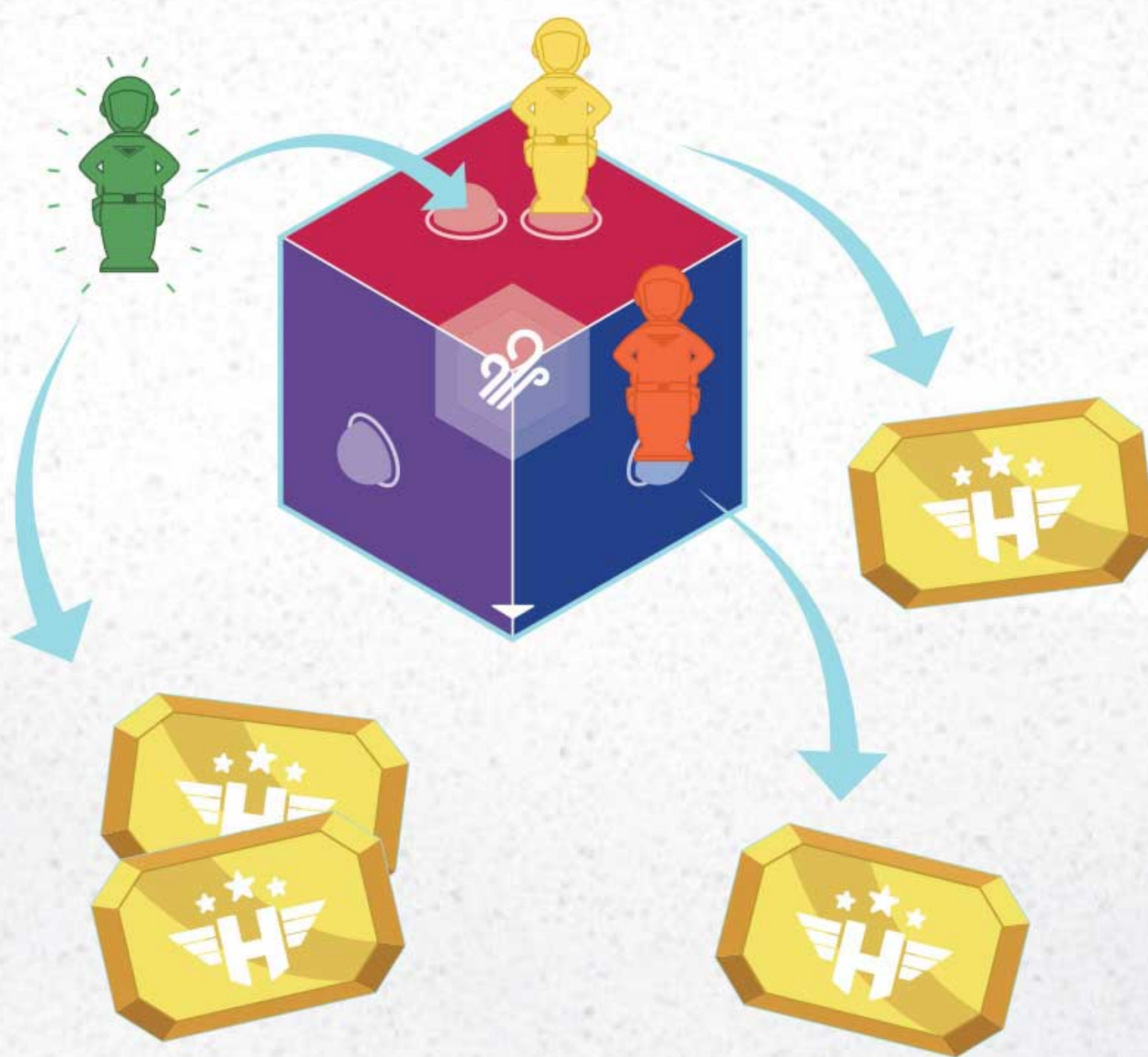
## C1/ GAGNER DES MÉDAILLES

Il y a deux façons de gagner des **Médailles** :

1

Lorsque vous posez un ou plusieurs **Pionniers** sur une **Tuile Galaxie** où ne sont déjà présents que des **Pionniers** d'un ou plusieurs autres joueurs, vous gagnez alors **autant de Médailles qu'il y a d'autres joueurs que vous sur la Tuile Galaxie**.

Les joueurs qui ont déjà un ou plusieurs **Pionniers** remportent **1 Médaille** chacun. C'est le nombre des autres joueurs présents qui compte, pas celui des **Pionniers**.

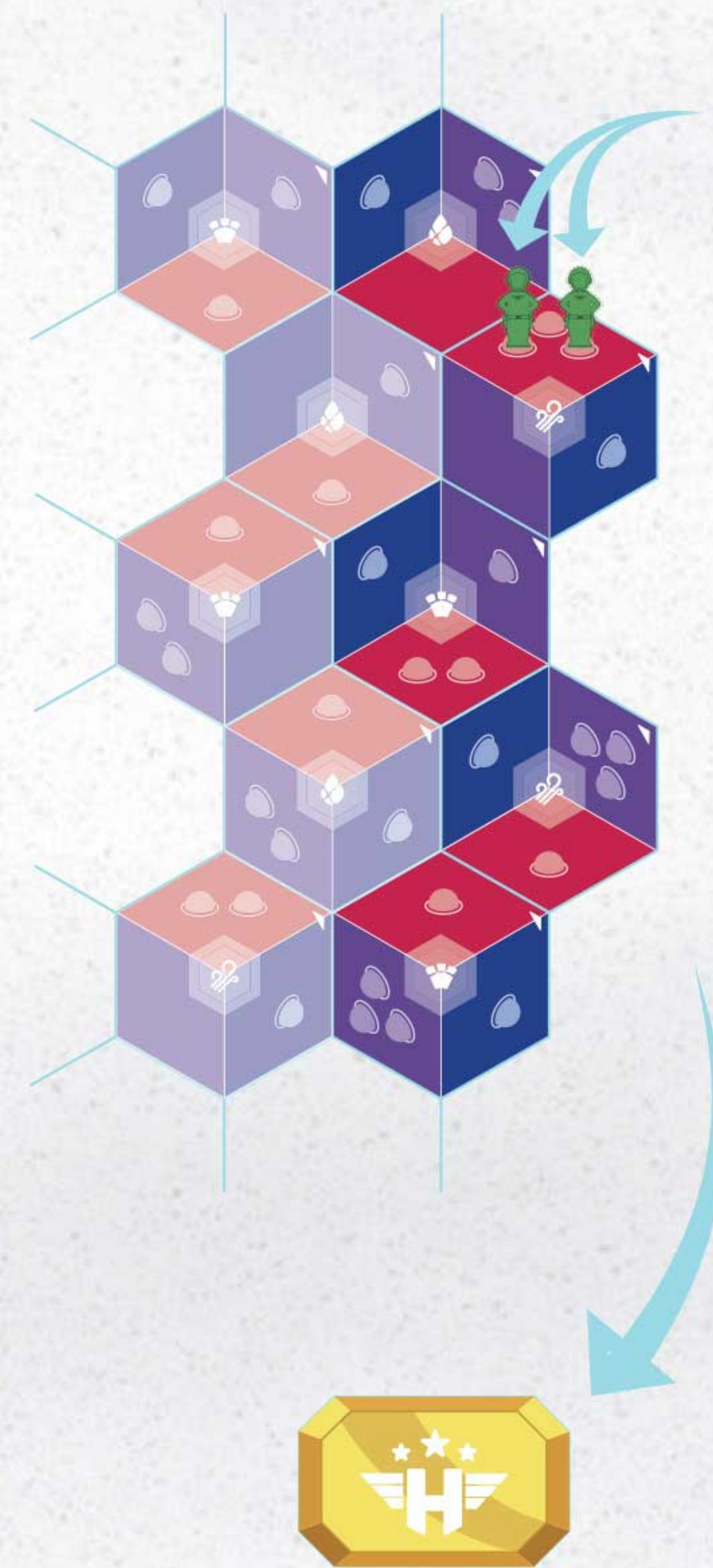


Par exemple : le joueur Vert pose un **Pionnier** sur une **Tuile Galaxie** où se trouvent déjà deux autres joueurs. Le joueur Vert gagne alors **2 Médailles**. Les joueurs Jaune et Orange gagnent **1 Médaille**.

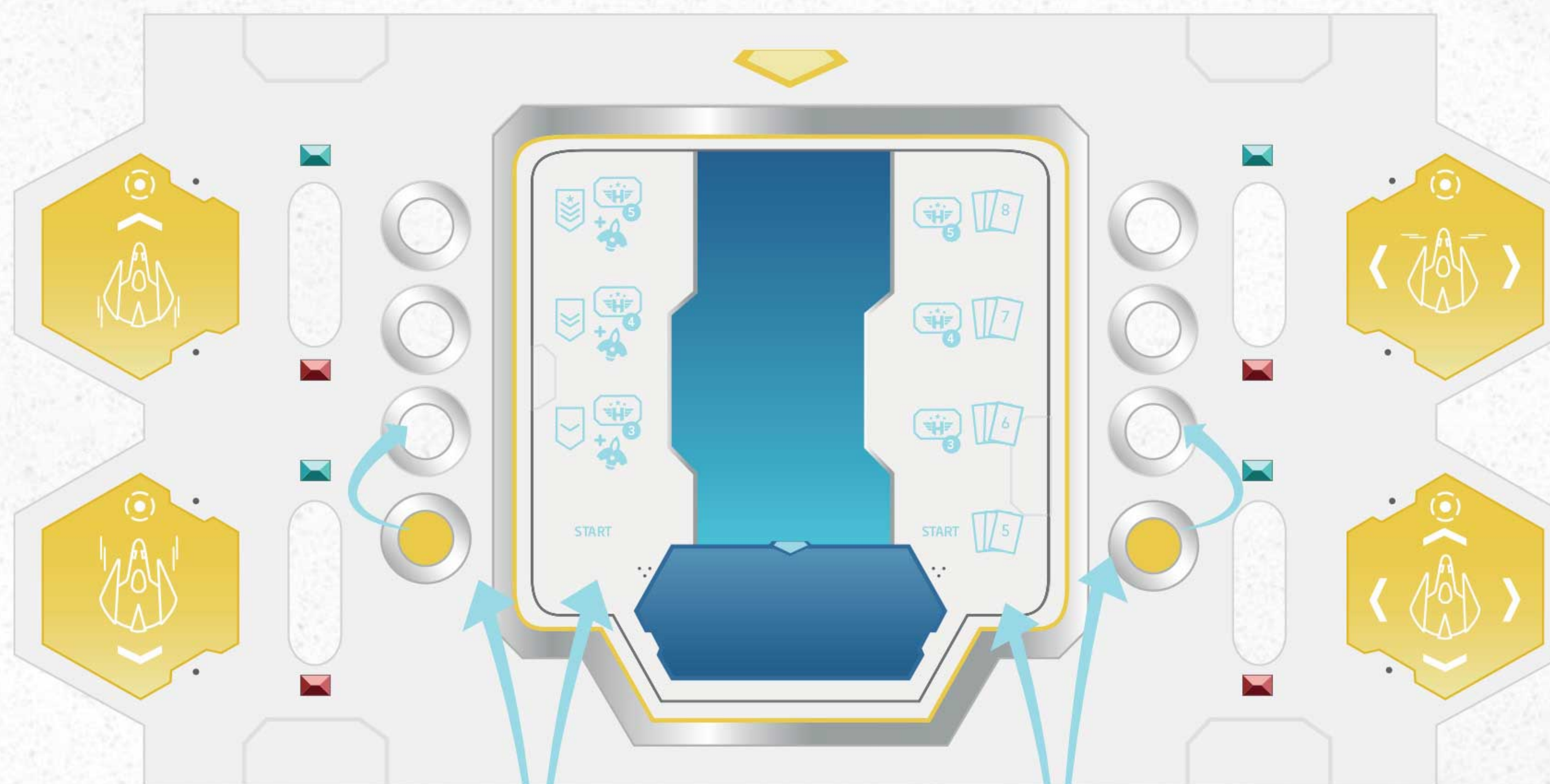
Si le joueur Vert repose un **Pionnier**, personne ne remporte de **Médailles** supplémentaires.

2

Lorsque vous êtes le **premier** à déposer un pionnier sur une tuile en bordure d'univers, **gagnez 1 médaille** quelque soit le nombre de pionniers que vous déposez sur cette galaxie.



Vous pouvez utiliser vos **Médailles** à tout moment de votre tour de jeu.



**1**

**MONTER EN GRADE**

**Dépensez** le nombre de **Médailles** indiqué sur votre **Tuile Personnage**. **Déplacez** alors le **Pionnier** sur votre **Poste de Pilotage** vers la case supérieure.

Vous pouvez ensuite effectuer tout de suite **un seul déplacement supplémentaire** (navigation ou polarisation) pendant votre tour de jeu.

Ce déplacement doit être choisi parmi ceux encore disponibles dans votre **Poste de Pilotage**.

**2**

**AUGMENTER VOTRE NIVEAU DE TECHNOLOGIE**

**Dépensez** le nombre de **Médailles** indiqué sur votre **Tuile Personnage**.

**Déplacez** alors le **Pionnier** sur votre **Poste de Pilotage** vers la case supérieure.

Vous augmentez donc le nombre de **Cartes Technologie** que vous pouvez avoir en main lorsque vous refaites votre main.

**Le nombre de Médailles** nécessaire pour augmenter votre grade ou votre niveau de technologie est spécifique à chacun des personnages.

On ne peut monter en grade ou en niveau de technologie **qu'une seule fois par tour**.

On ne peut pas monter en grade et en niveau de technologie **dans le même tour**.

On ne peut pas monter de plusieurs niveaux de grades ou de technologie **dans le même tour**.

# D RÉGRESSION

La régression est une catastrophe naturelle qui détruit l'univers. Elle est symbolisée dans le jeu par le **Monolithe de Régression** et le **Marqueur de Régression**. À la fin de son tour de jeu, chaque joueur doit effectuer, dans l'ordre, les étapes suivantes :

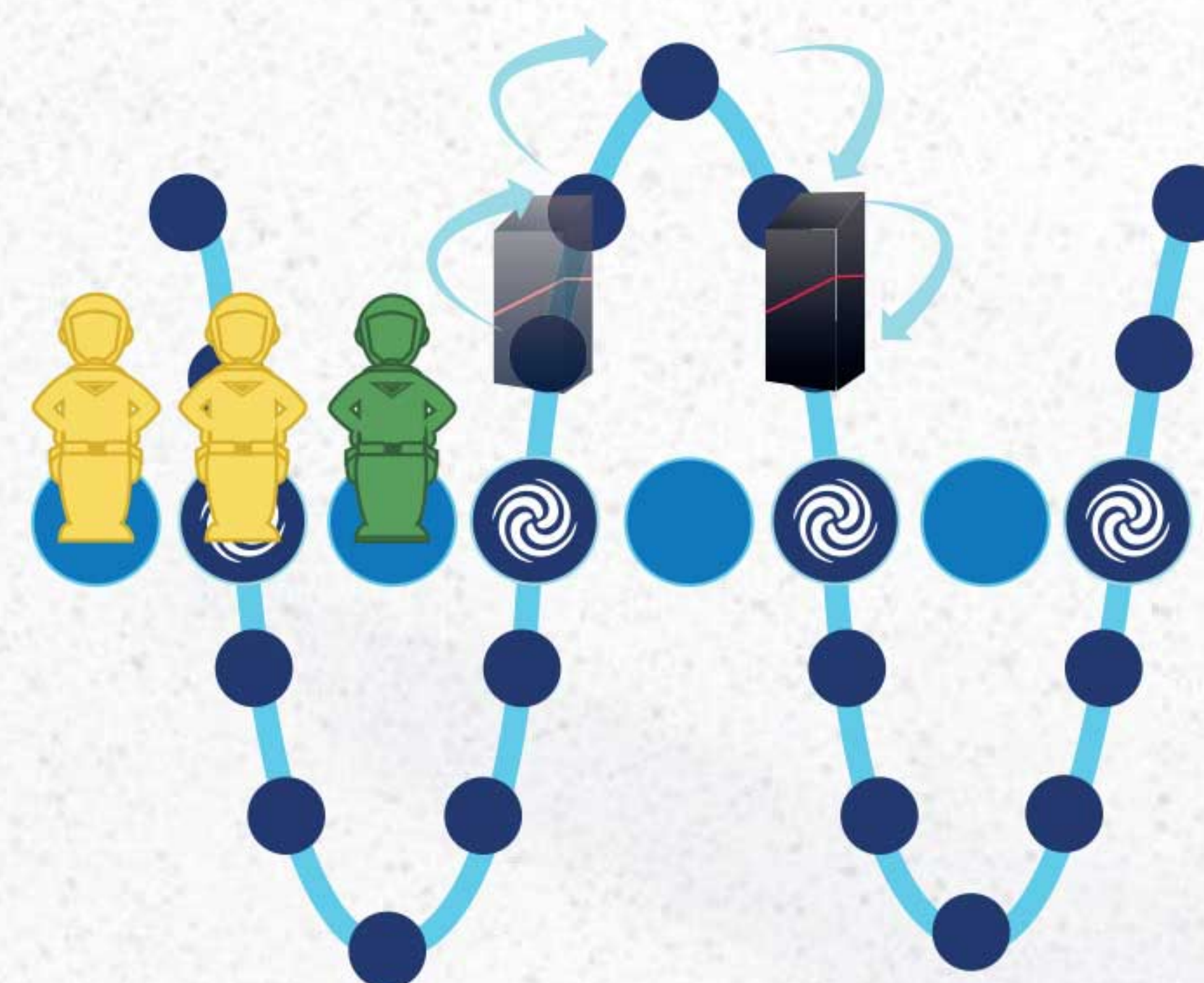
1

Dans le **Centre de Technologie**, comptez le nombre total de **Symboles Régression** présents, c'est-à-dire sur les **Cartes Technologie** visibles et ceux éventuellement révélés dans la **Réserve des Jetons Bonus**.



2

Faites progresser le **Marqueur de Régression** sur le **Plateau de Mission** du même nombre de cases. Si le **Marqueur de Régression** ne croise pas la **Ligne des Pionniers**, le **Monolithe de Régression** n'avance pas.



CAS 1 :

3

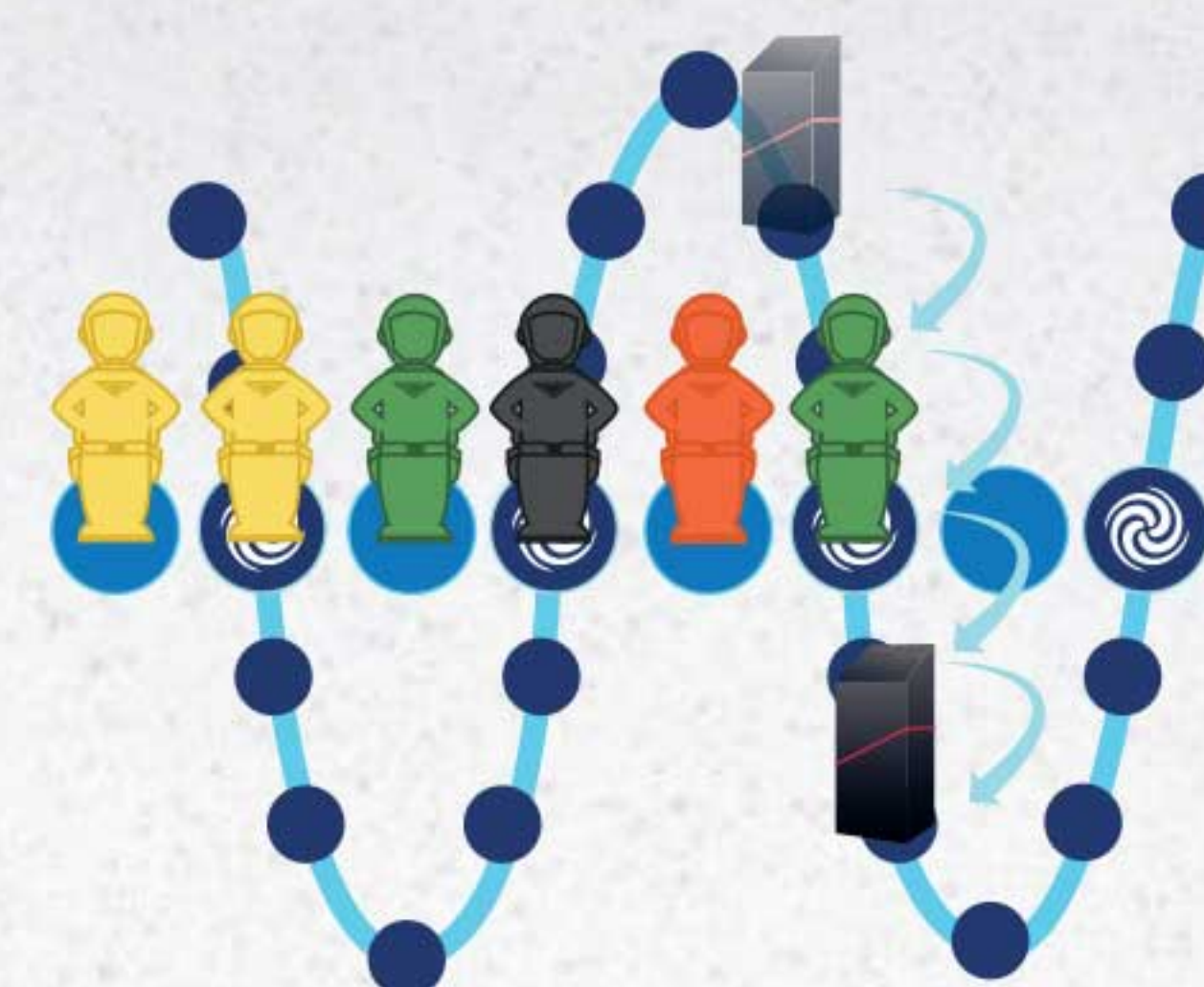
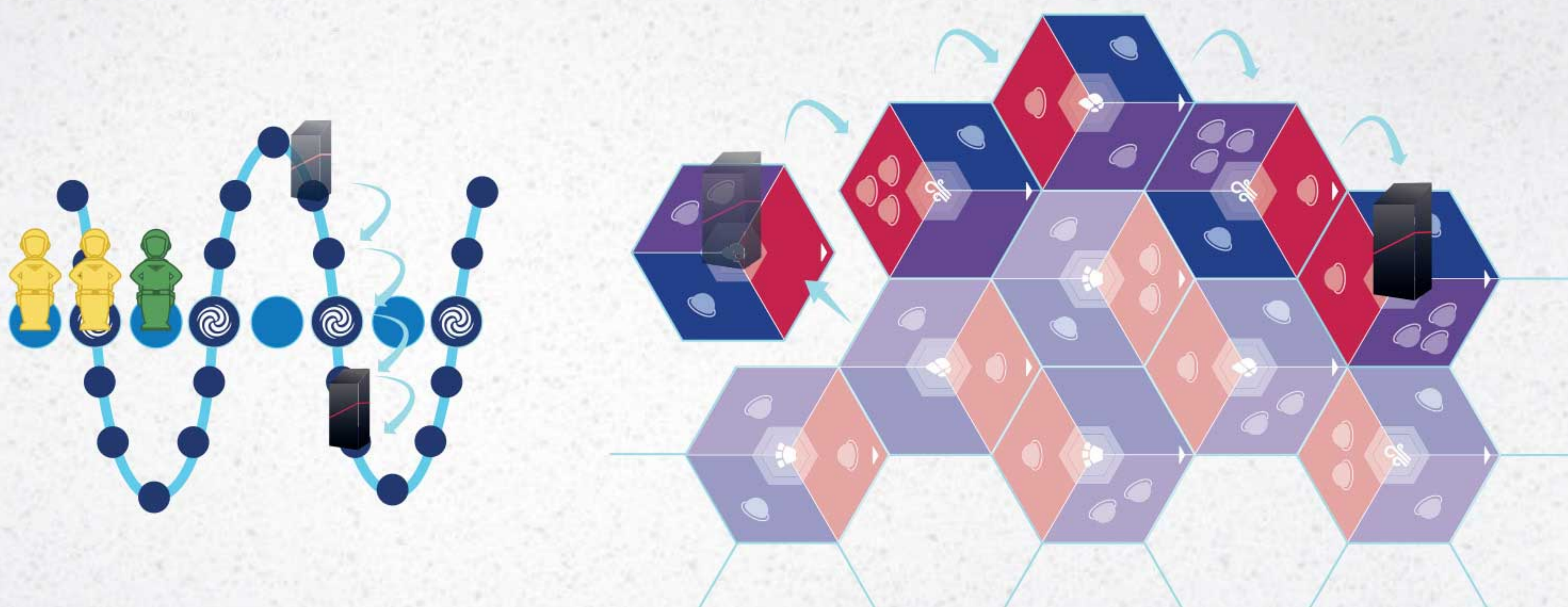
CAS 2 :

Si le **Marqueur de Régression** traverse ou s'arrête sur la **Ligne des Pionniers** en rencontrant un **Symbole Régression visible** (non-recouvert par un pionnier), retirez du **Plateau de Jeu** la **Tuile Galaxie** sur laquelle se trouve le **Monolithe de Régression**. S'il y a des **Pionniers** sur cette **Tuile**, ils reviennent dans la réserve des Joueurs, et les **Vaisseaux** retournent sur la **Tuile Terre**, sur la même dimension.

Si le **Marqueur de Régression** traverse la **Ligne des Pionniers** mais que le **Symbole Régression** est recouvert par un pionnier, alors le **Monolithe de Régression** ne bouge pas et aucune **Tuile Galaxie** n'est retirée du jeu.

Si le **Marqueur de régression** s'arrête sur un **Pionnier**, placez le **Marqueur de Régression** sur la case suivante.

Si cette **Tuile Galaxie** est stabilisée, elle est protégée et ne peut donc pas être retirée du jeu. Le **Monolithe de Régression** avance ensuite de ce même nombre de **Tuiles Galaxie** sur le **Plateau de Jeu**, dans le sens horaire.





## 03 | TRAÎTRE

### LE TRAÎTRE

Un traître appartenant à la **N.O.P.E.**, organisation rivale de la H.O.P.E., s'est peut être infiltré dans votre équipe.

Si vous êtes le traître, vous devez faire en sorte que le **Marqueur de Régression** arrive au bout du **Plateau Mission** avant les **Pionniers**.

Vous devez également avoir plus de **Pionniers** que chacun des autres joueurs sur le **Plateau de Jeu**.

Dans le cas où vous jouez avec un traître possible, les joueurs ne peuvent pas se révéler leurs **Cartes Technologies**.

### ACCUSATION DU TRAÎTRE

**Conditions pour accuser un autre joueur d'être le traître :**

- Un joueur ne peut porter qu'**une seule accusation par partie**, seulement à son tour de jeu.
- Vous devez avoir obtenu **au moins un niveau de grade**.
- Vous devez avoir **un grade supérieur ou égal** au joueur que vous accusez.

En cas de grade égal, **on départage au nombre de médailles**.

Si le nombre de médaille est égal, vous ne pouvez pas accuser.

On ne peut plus accuser un joueur une fois que le traître est découvert.

- Si le joueur accusé est le traître :
  - L'accusateur gagne **deux médailles** et le traître **perd tous ses niveaux (grades et technologie)**.
  - Le traître conserve ses **médailles et ne peut plus en gagner**.
- Si le joueur accusé n'est pas le traître :
  - L'accusateur perd **un niveau de technologie**.
- Si le traître se dévoile, seulement à son tour :
  - Il perd tous ses **niveaux (grades et technologie) et ne peut plus en gagner**.
  - Il **garde ses médailles** mais ne peut plus en gagner

### LE POUVOIR DU TRAÎTRE

Une fois démasqué ou auto-révéle, le traître peut exercer son pouvoir et convaincre les **Pionniers** déjà installés sur des planètes de les quitter.

**Il peut enlever autant de Pionnier qu'il souhaite des Tuiles Galaxie par lesquelles il passe quelle que soit la dimension, en défaussant une médaille par Pionnier retiré.**



## O4 | FIN DE PARTIE

### CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

La partie s'arrête dans l'un des trois cas suivants :

1



**Les Pionniers arrivent à la fin du Plateau Mission avant le Marqueur de Régression.**

La **H.O.P.E.** a réussi à protéger l'Univers et le Traître a perdu. Les joueurs finissent le tour de table en cours pour que chaque joueur ait joué le même nombre de tours. S'il y a trop de Pionniers à placer sur la Mission Track, ils sont ajoutés à la suite des autres (et comptés pour la désignation du vainqueur)

2



**Le Marqueur de Régression arrive à la fin du Plateau Mission avant les pionniers.**

La **H.O.P.E.** a failli à sa mission. Les joueurs finissent le tour de table en cours.

3



**La Tuile Terre disparaît.**

Tout est perdu. L'espoir s'est envolé ... jusqu'à votre nouvelle partie de HOPE.

Les joueurs ne peuvent finir le tour de table en cours.

### DÉSIGNATION DU VAINQUEUR

S'il y en a un et s'il n'a pas été découvert en cours de partie, le traître se dénonce.

#### VICTOIRE DE LA H.O.P.E.

**La H.O.P.E. l'emporte si les Pionniers arrivent au bout du Plateau Mission avant le Marqueur de Régression.**

Pour désigner l'unique vainqueur, comptez alors les **Pionniers** de votre couleur sur le **Plateau Mission**. Vous ajoutez à ce nombre votre niveau de Grade et de Technologie. Exemple, le Joueur page 11 à un niveau de Technologie de «2».

Le joueur avec **le nombre le plus élevé est déclaré vainqueur**. En cas d'égalité, on départage au nombre de **Médailles**, puis au grade le plus élevé et enfin par le nombre de **Cartes Technologie** en main.

S'il y a toujours égalité, le vainqueur est le dernier joueur dans l'ordre du tour (par exemple le 4ème joueur l'emporte sur le 3ème).

#### VICTOIRE DE LA N.O.P.E. (TRAÎTRE)

**Si vous êtes le traître, vous remportez la partie si le Marqueur de Régression est arrivé au bout du Plateau Mission avant les Pionniers ET que le nombre de Pionniers de votre couleur sur le Plateau de Jeu est plus élevé que chacun des autres Joueurs.**

Vous devez remplir ces **deux conditions** pour être déclaré vainqueur. Sinon tous les joueurs ont perdu.

Dans le cas où la **Tuile Terre** disparaît, le traître remporte la partie, quel que soit le nombre de **Pionniers** qu'il possède sur le **Plateau de Jeu**.

## 05 | VARIANTES



### LES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Les joueurs peuvent varier la difficulté de la partie grâce aux **Jetons Bonus**. Pour cela, modulez le nombre de **Jetons Bonus** présents sur le **Centre de Technologie**.

NIVEAU	EMPLACEMENT 1	EMPLACEMENT 2	EMPLACEMENT 3
NORMAL	3	3	10
AVANCÉ	3	2	11
EXPERT	2	2	12
HÉROS	2	1	13

Si vous jouez sans **Traître**, retirez 1 **Jeton Bonus** de l'emplacement 1 et de l'emplacement 2.


Si vous jouez avec les **Cartes Bug**, ajoutez 1 **Jeton Bonus** sur l'emplacement 1 et l'emplacement 2.


### LES CARTES BUG

Les technologies manipulées par les pionniers sont encore instables et certains bugs peuvent affecter votre jeu.

Au début de la partie, **mélangez le paquet de Cartes Bug** et placez-le **face cachée** à côté du **Plateau de Jeu**.

**Dès qu'un joueur stabilise une Tuile Galaxie, il pioche la Carte Bug** du haut de la pile et son effet s'applique immédiatement.

La carte est ensuite retirée de la partie, sauf si elle possède le symbole  ou que son effet ne se déclenche pas.

Certaines **Cartes Bug**, avec le symbole , restent actives jusqu'à ce qu'une nouvelle **Carte Bug** soit tirée. Une fois la nouvelle **Carte Bug** tirée, la précédente est alors retirée de la partie.


Certaines **Cartes Bug**, avec le symbole , possèdent une action qui doit être réalisée une seule fois et immédiatement.

Les joueurs doivent payer pour que l'effet d'une **Carte Bug bonus** se déclenche ou qu'une **Carte Bug malus** ne se déclenche pas. Si la somme n'est pas réunie, l'effet bonus ne se déclenche pas mais l'effet malus se déclenche.

Les joueurs peuvent choisir **de s'associer ensemble pour réunir le nombre de Médailles nécessaire pour payer**. Après négociation, autant de **Médailles** que de joueurs autour de la table devront être défaussées.

Ils peuvent également utiliser une paire de **Cartes Technologie identiques**, qui dans ce seul cas précis, compte comme une **Médaille**.

Plusieurs paires de **Cartes Technologie identiques** comptent pour plusieurs **Médailles**.

Certaines **Cartes Bug** possèdent un surcoût , que vous devez rajouter au coût initial (+1 ou +2 **Médailles**).

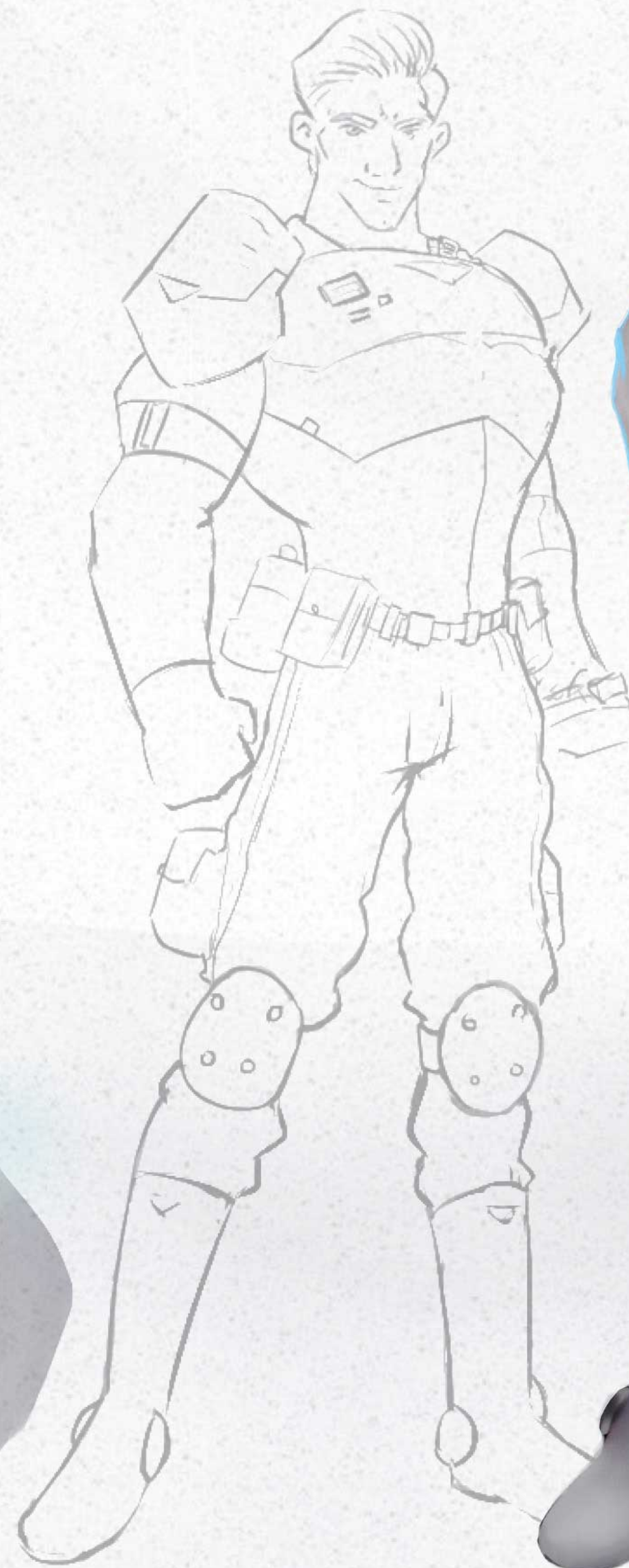
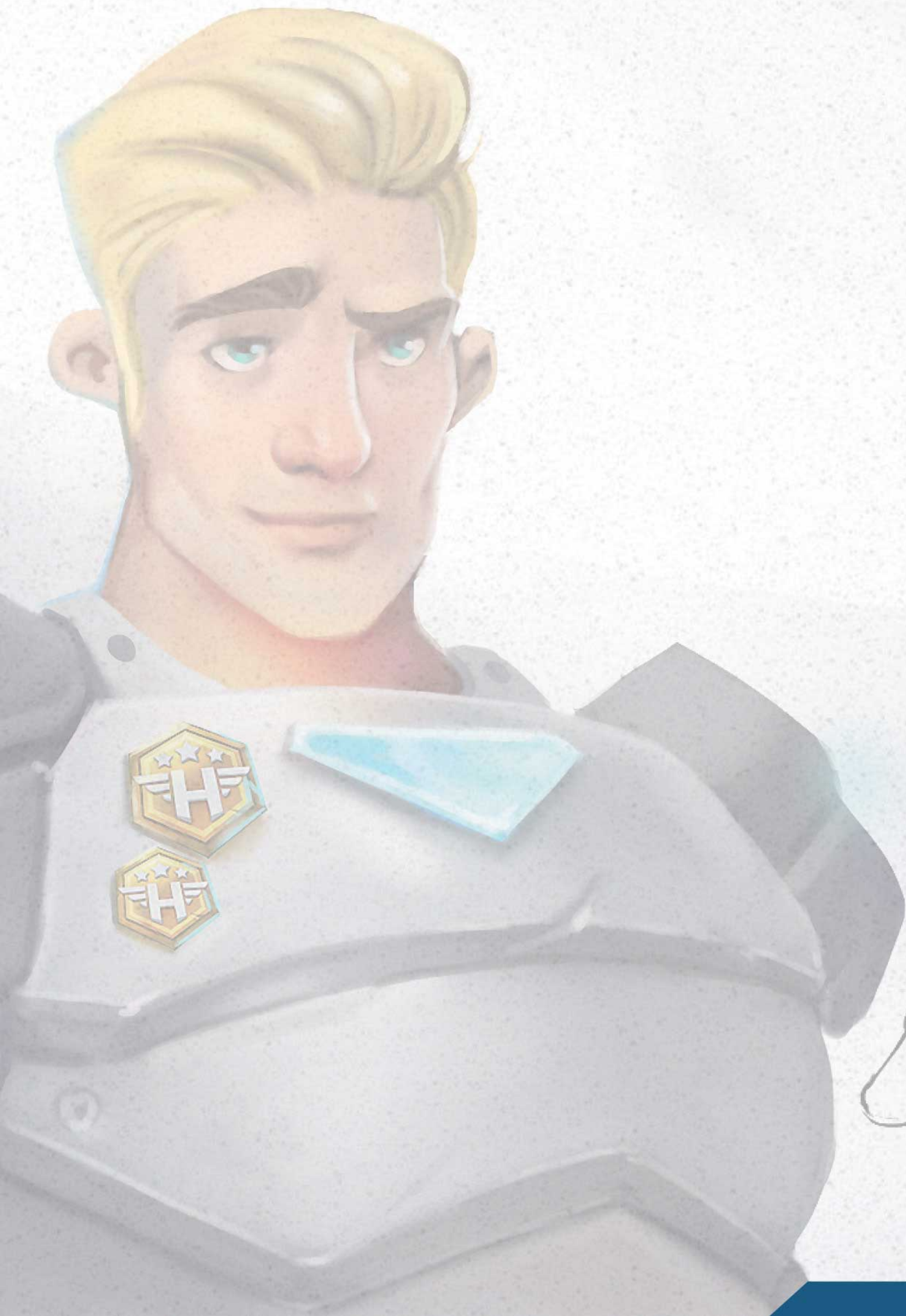
Le joueur actif continue ensuite son tour de jeu.

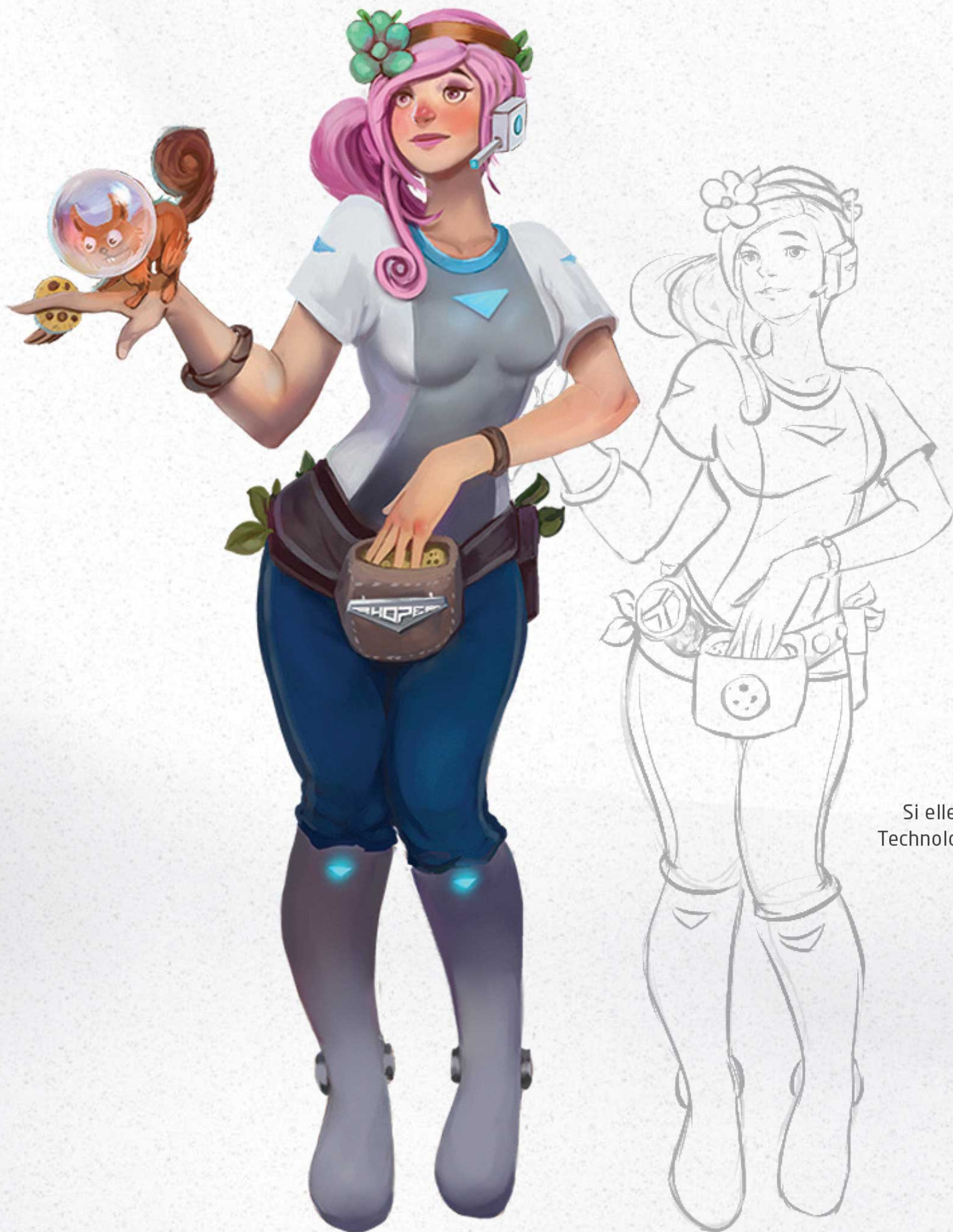
Il existe deux types de bugs, les **BONUS** et les **MALUS**



## LE BRAVE

Lorsqu'il pose un pionnier sur une Tuile Galaxie vierge en bordure de l'univers, il prend immédiatement une Carte Technologie de la pioche.





## LA TERRIENNE

Si elle passe ou s'arrête sur la Tuile Terre, elle prend deux Cartes Technologie de la pioche et peut dépasser sa limite de cartes en main.



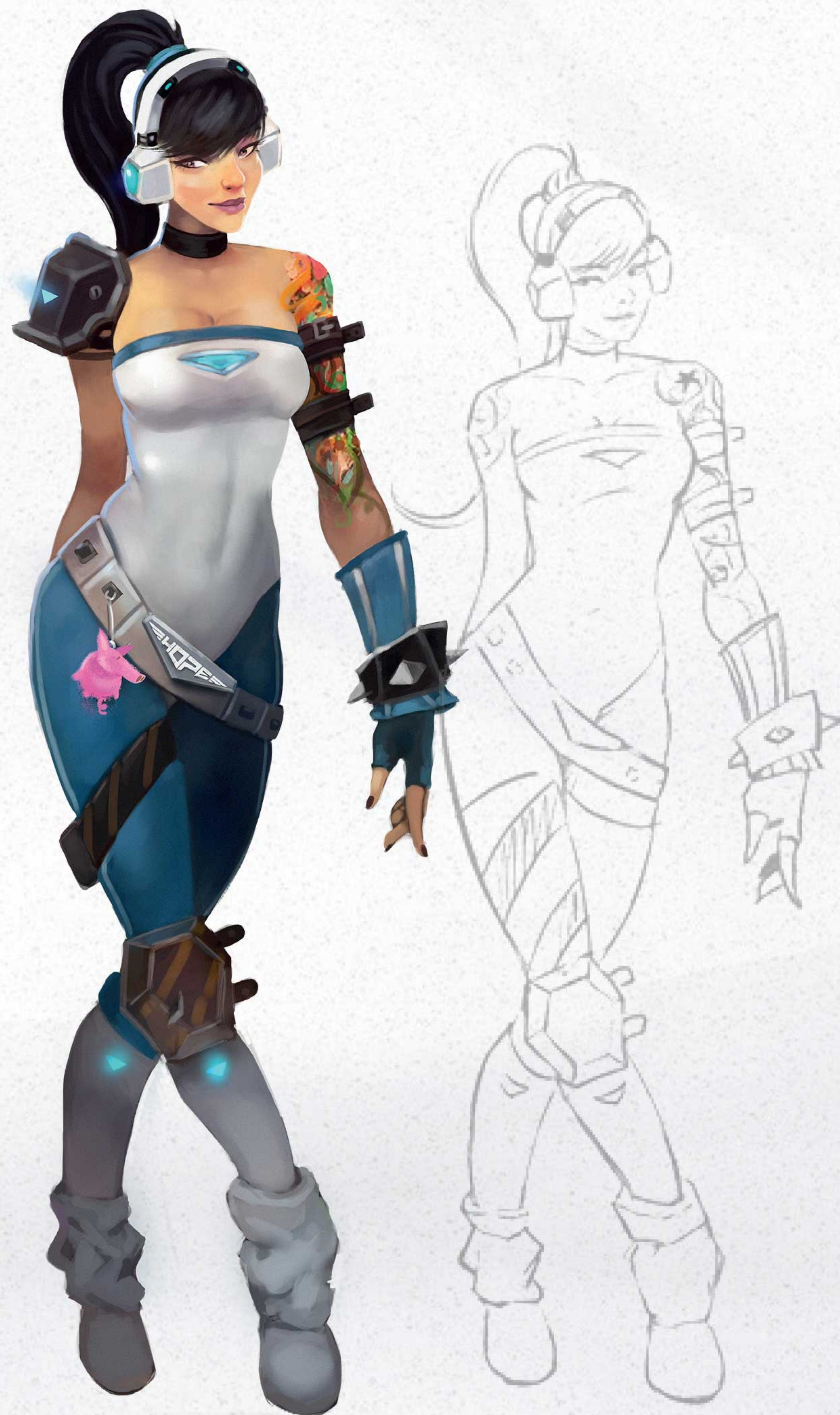
## LE PRODIGE

Au début de son tour, en dépensant une Carte Technologie (ou un Joker ou deux Cartes identiques) de la Tuile Galaxie où il est, il se "téléporte" vers une même dimension d'une Tuile Galaxie de technologie identique.



## L'ACROBATE

Une fois par tour, elle peut poser un pionnier sur une autre dimension de la Tuile Galaxie où elle est, en dépensant deux Cartes Technologie supplémentaires.



# F.A.Q.

## CARTES TECHNOLOGIE

### Quelles Cartes Technologie sont identiques ?

Des Cartes Technologie sont identiques lorsqu'elles montrent le même symbole de technologie.

## BORDURE DE L'UNIVERS

### Qu'est-ce que la bordure de l'Univers ?

Ce sont les **Tuiles Galaxie** les plus excentrées, celles qui ne sont pas entourées d'autres Galaxies.

## LA REGRESSION

### Lorsque je déplace le Monolithe de Régression, dois-je compter les Tuiles Stabilisées ?

Oui, il faut compter toutes les Tuiles, même celles stabilisées.

## L'ACROBATE

### Lorsqu'elle utilise son pouvoir, l'Acrobate peut-elle utiliser des cartes différentes ?

Oui elle peut. En utilisant une carte correspondante et un Joker ou 2 paires de cartes identiques.

## LE PRODIGE

### Peut-il toujours utiliser son pouvoir sur les Tuiles Galaxie Stabilisées ?

Son pouvoir est inactif sur les **Tuiles Galaxie** stabilisées.

## JETONS BONUS

### Dois je mettre toujours le nombre de Jetons Bonus indiqué sur l'emplacement 3 ?

Non, vous n'êtes pas obligé, mais vous devez avoir au moins 5 Jetons Bonus sur cet emplacement.

## LE TRAÎTRE

### Que se passe-t-il si l'accusateur n'a pas de niveau de technologie ?

Il ne perd rien.

**Astuces :** Mentir sur les Cartes de Technologies que vous avez en main. Accélérer la Régression sur le Centre de Technologie.





# CRÉDITS

Translation:

Paweł Smokzyk: Polish

Massimo D'Amato: Italian

Guilherme Franco: Portuguese

Villeto Villetez: Spanish

Lutz Pietschker: English and German

Milena Guberinic: proofreader

Lars Frauenrath: proofreader

Alain Fondrille: proofreader

Graphic Design:

Marion Ballarin



