



10+



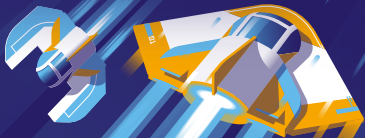
2-4



20'

RÈGLES

always™



Benjamin Niess, Clément Bongibault,
Hugo Socié & Louis Fièvre



Louis Fièvre

Bienvenue dans la course légendaire de la galaxie Quazarys !

**Votre mission : rejoindre votre
base avant vos adversaires.**

**Mais attention, ces derniers
ne vous laisseront pas naviguer
tranquillement ! Soyez rapide,
malin et prêt à déjouer
les obstacles du vide spatial.**

BUT DU JEU

Être le premier joueur à rejoindre sa base.

MATÉRIEL



4 cartes
Base



20 cartes
Exploration



4 pions **Joueur**
aux couleurs
des bases



28 cartes
Action



9 cartes
Soleil



4 cartes
Aide de jeu

CARTES SOLEIL

Flèche :
Détermine le sens
à respecter

Station



CARTES ACTION

Faction



Nom de la carte

**Détail de
la carte**



CARTES EXPLORATION

Faction



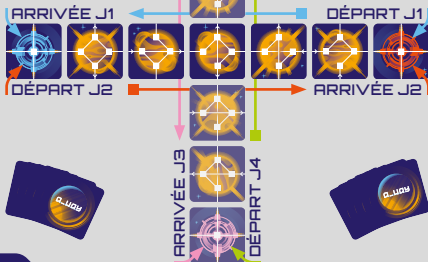
Exploration
sans station

Vortex

Station

MISE EN PLACE

PIOCHE DÉFAUSSE



- 1** Mélangez les cartes **Soleil** :
 - **À 2 joueurs**, placez-en 5, faces visibles, en ligne.
 - **À 3 ou 4 joueurs**, placez-en 9, faces visibles, en formant une croix.Rangez dans la boîte les cartes **Soleil** non utilisées.
- 2** Chaque joueur choisit une couleur de pion et de base. Placez chaque carte **Base** à l'une des extrémités de chaque ligne de soleil.
- 3** Placez votre pion sur la base opposée à votre base.
- 4** Mélangez les cartes **Action** et **Exploration** ensemble, faces cachées, pour former la pioche. Révélez la première carte de la pioche et posez-la à côté pour créer la défausse.
- 5** Distribuez 5 cartes et 1 **Aide de jeu** à chaque joueur.

Le joueur ayant regardé le plus récemment un film qui se déroule dans l'espace débute la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque tour de jeu se déroule en 3 phases à effectuer dans l'ordre suivant :

PHASE 1

ACTION OBLIGATOIRE

Le joueur actif réalise au choix l'une des trois actions suivantes :

1/A. Déplacer son pion

Les cartes **Exploration** et **Soleil** disposent de 0 à 4 stations, représentant des points de passage obligatoire lorsqu'elles se trouvent sur le chemin choisi.

Chaque action "Se déplacer d'une station" vous permet de faire avancer votre pion d'une station.



ATTENTION

- Il est interdit de se déplacer dans le sens opposé d'une flèche directionnelle.
- Si un déplacement devrait vous faire arriver sur la même station qu'un adversaire, à la place prolongez votre déplacement d'une case de manière à "sauter" le pion de votre adversaire.

SENS UNIQUE



STATION



1/B. Jouer une ou plusieurs cartes

Vous pouvez jouer une ou plusieurs cartes de la même faction     dans l'ordre de votre choix.

Si vous jouez une carte :

Exploration :

Vous devez placer la carte de façon adjacente aux cartes **Soleil** ou **Exploration** déjà placées sur la table. En revanche, il n'est pas obligatoire d'avoir une continuité dans les chemins.



Action : Placez la carte, face visible, dans la défausse et appliquez son effet.



ATTENTION

Les cartes **Action** ne peuvent pas affecter les bases ni les pions qui sont sur une base.



Déplacez votre pion de deux stations



Supprimez une rangée de cartes inoccupées



Déplacez un adversaire d'une station sans tenir compte du sens des flèches



Déplacez puis pivotez une carte Exploration inoccupée dans la direction de votre choix



Placez une carte et jouez-la immédiatement



Pivotez une carte Soleil ou Exploration inoccupée dans la direction de votre choix



Déplacez votre pion d'une station sans tenir compte du sens des flèches



Récupérez la carte du dessus de la défausse et jouez-la immédiatement

1/C. Se défausser de 1 à 3 cartes

Placez 1 à 3 cartes de votre main dans la défausse faces visibles.

PHASE 2

DÉPLACEMENT (OPTIONNEL)

Vous pouvez déplacer votre pion d'une station.

PHASE 3

PIOCHER DES CARTES

Piochez autant de cartes que nécessaire pour en avoir de nouveau 5 en main.

Si la pioche est vide, laissez dans la défausse la dernière carte posée, puis reconstituez une nouvelle pioche en mélangeant toutes les autres cartes défaussées.

Une fois votre tour terminé, c'est à la personne située à votre gauche de jouer.

FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur amène son pion sur sa base, terminez le tour de table, de sorte que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.

À l'issue de ce tour, si ce joueur est le seul à avoir atteint sa base, il est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, c'est le dernier joueur à avoir atteint sa base qui remporte la partie.

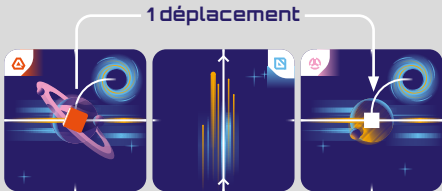




QUELQUES PRÉCISIONS

Vortex (2 exemplaires)

Les cartes **Vortex** vous permettent de vous téléporter rapidement d'un **Vortex** à un autre en utilisant un déplacement.



Trou noir

Supprimez une rangée (ligne ou colonne) de cartes ne comportant aucun pion ni base, puis rapprochez le reste des cartes en jeu afin de combler les espaces vides.

Remettez les éventuelles cartes **Exploration** dans la défausse et la carte **Soleil** dans la boîte.

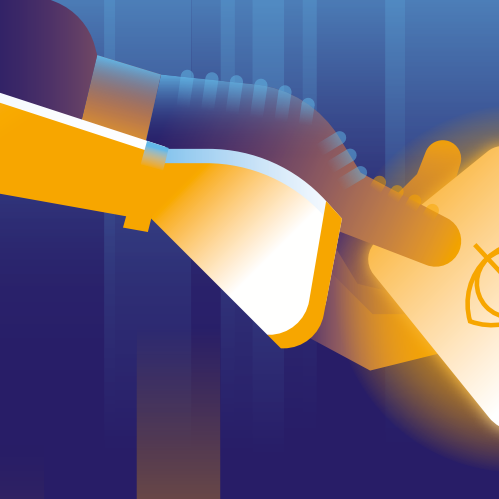


Combinaison multi-factions

Quand vous jouez une carte **Ferrailleur spatial** ou **Destinée incertaine**, c'est la faction de la nouvelle carte piochée qui compte pour la suite de votre combinaison.

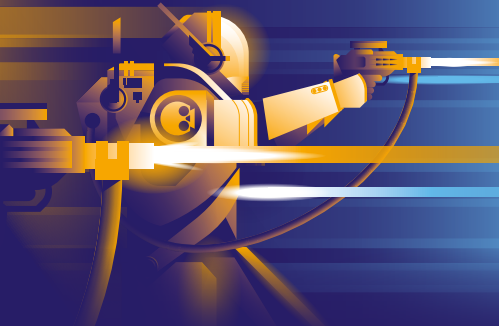
Vous pouvez alors démarrer une nouvelle combinaison si vous possédez dans votre main une carte de la même faction que celle que vous venez de piocher.







**À VOUS
DE JOUER !**



© 2026 Blue Orange Edition. a_way et Blue Orange sont
des marques de Blue Orange Edition, France.
Le jeu est publié et distribué sous Licence par
Blue Orange International, 97 impasse Jean
Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu

