



BENOIT TURPIN & ALEXIS ALLARD



ANNE HEIDSIECK

Welcome TO THE MOON



RÈGLES DU JEU

PRINCIPE DU JEU	2
MATÉRIEL	3
RÈGLES DE BASE	4
MODE SOLO ASTRA	7
AVENTURE 1 - LE DÉCOLLAGE	10
AVENTURE 2 - LE VOYAGE	13
AVENTURE 3 - LA COLONIE	16
AVENTURE 4 - LA MINE	19
AVENTURE 5 - LE DÔME	22
AVENTURE 6 - LE VIRUS	25
AVENTURE 7 - LA FUITE	29
AVENTURE 8 - L'AFFRONTMENT	32

PRINCIPE DU JEU

"Citoyennes et citoyens de la Terre, l'heure est grave : notre planète est condamnée ! Le sort de l'humanité est entre vos mains..."

Il ne s'agit plus de préserver nos modes de vie ou nos économies. Désormais c'est notre existence même dont il est question. Et notre survie passe impérativement par la conquête de la Lune.

Cette conquête, ce dernier espoir de survie, nous vous la confions. Vous serez en compétition afin de nous donner les meilleures chances de succès. Vous écrirez ainsi une page décisive de notre Histoire en nous sauvant, tous et toutes.

Welcome to the Moon !"

Extrait du discours de Katalin Nelson Blue, première présidente de l'Alliance Humaine

Welcome to the Moon est le dernier volet de la trilogie de jeux *Welcome*. Après les lotissements résidentiels des années 1950, après les casinos des années 1960, vous allez partir à la conquête de l'espace...

Welcome to the Moon est un jeu à cocher narratif et évolutif.

Il est constitué de 8 Aventures différentes qui forment une histoire complète avec une difficulté croissante.

Vous pouvez jouer ces 8 Aventures indépendamment, ou successivement pour découvrir votre histoire.



MODE CAMPAGNE ÉVOLUTIF

Le **Livret de Campagne** vous permet de découvrir *Welcome to the Moon* en jouant dans l'ordre ses 8 Aventures, de la 1re à la 8e. De plus, au cours de chaque Campagne, vous pourrez influencer le cours des événements grâce aux **cartes Campagne** et ainsi, créer une histoire différente à chaque fois. *Welcome to the Moon* est donc évolutif mais reste entièrement rejouable, car rien dans le matériel n'est détruit d'une partie à l'autre, ni définitivement modifié.

Pour jouer une campagne, vous devez d'abord lire les **règles de base**. Ensuite, prenez le **Livret de Campagne** qui vous guidera pas à pas. Nous vous conseillons de commencer par la **campagne d'initiation** pour découvrir au fur et à mesure les règles de chaque Aventure.

À la fin de chaque Aventure, vous pourrez sauvegarder votre progression. Et vous recevrez des étoiles en fonction de votre résultat. Celui ou celle avec le plus d'étoiles à la fin de la campagne l'emportera.

MODE AVENTURE

Vous pouvez aussi jouer chacune des 8 Aventures séparément. Pour jouer une Aventure, vous devez d'abord lire les **règles de base**. Puis choisissez une Aventure et lisez les règles spécifiques de cette Aventure.

Celui ou celle avec le plus de points à la fin de l'Aventure l'emporte.

MATÉRIEL

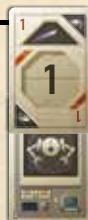
NOTE : Toutes les cartes du jeu comportent un numéro d'identification qui n'a pas d'utilité durant la partie.

♦ 63 cartes Vaisseau

Recto : numéro de vaisseau / Verso : action.
Face numéro : 2 cartes 1/2/14/15, 3 cartes 3/13, 4 cartes 4/12, 5 cartes 5/11, 6 cartes 6/7/9/10, 7 cartes 8.

Face action : 14 cartes Robot  /Énergie 
/Plante , 7 cartes Eau  /Astronaute  /
Planning .

Numéros d'identification : 1 à 63.



♦ 48 cartes Missions

6 cartes Missions pour chacune des 8 Aventures. Ces cartes sont de 3 types différents : mission A, B ou C.

Recto : mission lancée / Verso : mission accomplie ("accomplished").

Numéros d'identification : 64 à 111.



♦ 6 feutres effaçables

♦ 11 cartes pour le mode Solo ASTRA

Numéros d'identification : 112 à 122.

3 cartes Effet ASTRA

4 cartes Adversaire ASTRA

Effaçables recto verso.

4 cartes Aventure ASTRA

Effaçables recto verso.



♦ 1 carte Capitaine effaçable

Pour l'Aventure 8 et le mode Campagne.

Numéro d'identification : 123.



♦ 97 cartes pour le mode Campagne

ATTENTION : Évitez de les regarder avant d'en avoir reçu l'autorisation...

Numéros d'identification : 124 à 220.

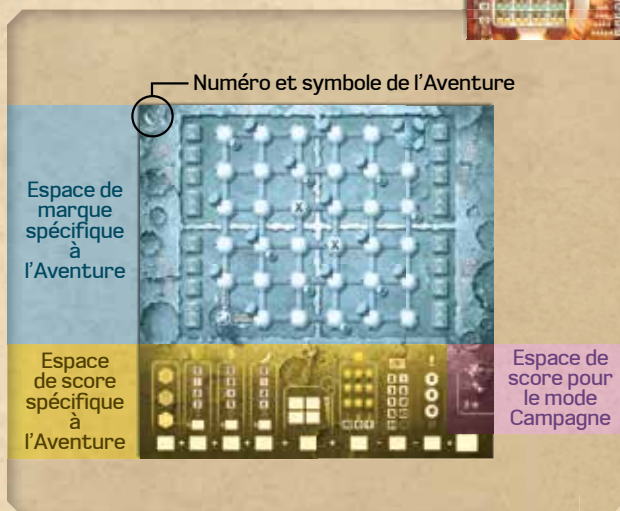
♦ Ce livret de règles pour le mode Aventure et le mode Solo



♦ 1 Livret de Campagne pour le mode Campagne

♦ 24 feuilles Aventure effaçables recto verso

4 feuilles par personne avec une Aventure différente sur chaque face, soit 8 Aventures numérotées de 1 à 8.



RÈGLES DE BASE

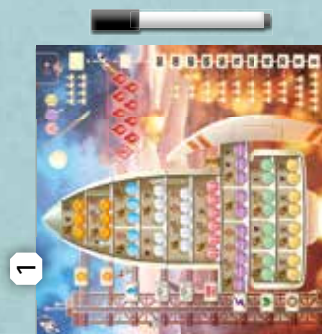
Les 8 Aventures se jouent toutes avec les mêmes cartes Vaisseau (numéros/actions). Cependant, ce que vous ferez sera différent d'une Aventure à l'autre...

Les règles de base suivantes sont valables pour toutes les Aventures. Et chaque Aventure possède des règles spécifiques qui vous seront présentées plus loin. Nous vous conseillons de ne pas toutes les lire, mais plutôt de les découvrir au fur et à mesure de vos Aventures.

Dans le cas où une règle spécifique d'une Aventure contredit la règle de base, alors c'est la règle de l'Aventure qui aura priorité sur la règle de base.

MISE EN PLACE

- 1 Prenez **1 feutre** et 1 exemplaire de la **feuille Aventure** du côté qui a été choisi pour cette partie. Les feuilles Aventure sont numérotées en haut à gauche. Rangez dans la boîte toutes les feuilles et les feutres non utilisés.
- 2 Prenez les **cartes Mission** qui correspondent à l'Aventure choisie. Les cartes Mission sont numérotées en haut à droite. Parmi ces cartes, sélectionnez-en 3 : une carte Mission A, une carte Mission B, et une carte Mission C. Placez ces 3 cartes au milieu de la table, face mission lancée visible. Rangez dans la boîte toutes les cartes Missions non utilisées.
- 3 Mélangez les **cartes Vaisseau** et répartissez-les en 3 piles égales au milieu de la table, face numéro visible.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en plusieurs tours de jeu successifs. Chaque tour est constitué des 6 phases qui suivent.

1 - RETOURNER 3 CARTES VAISSEAU

Au début de chaque tour, retournez la carte du dessus de chaque pile. Puis placez-la devant celle-ci, face action visible.

Ainsi, vous obtenez à chaque tour trois nouvelles combinaisons numéro/action. Les cartes retournées au fil des tours sont empilées en 3 défausses.

Quand vous retournez la dernière carte de chaque pile, mélangez séparément les 3 piles de cartes défaussées précédemment pour former de nouveau 3 piles de cartes face numéro visible.



2 - CHOISIR UNE COMBINAISON NUMÉRO/ACTION

Le tour de jeu est simultané : en même temps, chacun et chacune choisit de son côté une des trois combinaisons disponibles et en applique les effets sur sa feuille. Vous pouvez donc tout à fait être plusieurs à utiliser la même combinaison.

3 - NUMÉROTÉ (OBLIGATOIRE)

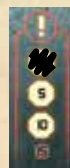
Vous devez écrire le numéro de la combinaison que vous avez choisie dans une case vide de l'espace de marque de votre feuille Aventure. Les cases à numéroté sont regroupées en différentes zones selon la feuille Aventure que vous jouez. Dans chaque zone, les numéros doivent être ordonnés dans l'ordre croissant du plus petit au plus grand.

Un numéro identique ne peut jamais apparaître 2 fois dans une même zone.



Note : Dans une zone, vous pouvez laisser, entre 2 cases numérotées, autant de cases vides que vous le souhaitez, puis remplir ces dernières par la suite, en respectant l'ordre croissant. De même, vous pouvez sauter des numéros (par exemple : un 8 juste après un 6).

Si vous pouvez placer au moins un des 3 numéros disponibles, vous devez obligatoirement choisir cette combinaison. Si vous ne pouvez placer aucun des 3 numéros, alors vous devez rayer 1 case **Erreur Système** dans l'espace de score de votre feuille et vous ne pouvez pas faire d'action ce tour-ci. Vous devez rayer les cases Erreur Système de haut en bas.



4 - UTILISER L'ACTION (FACULTATIF)

Vous pouvez faire l'action de la combinaison que vous avez choisie, à condition d'avoir rempli une case de votre feuille avec le numéro de cette combinaison.

Attention : Faire une action n'est jamais obligatoire !

LES ACTIONS

Vous utiliserez toujours les mêmes 6 actions, mais de manière différente selon l'Aventure à laquelle vous jouerez. Nous vous présentons ici le principe général de ces actions, puis vous trouverez des précisions importantes pour chacune d'elles dans les règles spécifiques à chaque Aventure.



L'action Robot permet de connecter, de construire, de couper ou encore d'explorer des éléments différents selon l'Aventure que vous jouez.



Les actions Eau et Plante permettent de collecter des ressources, et de gagner des points ou des bonus, mais seulement si vous inscrivez le numéro qui leur est associé dans des cases bien précises de votre feuille Aventure.



Note : Vous pouvez toujours inscrire un numéro associé à une action Eau/Plante en dehors des cases prévues à cet effet, et inversement, vous pouvez inscrire un numéro associé à une autre action dans une case spécifique à ces actions. Mais dans ces deux cas, vous ne bénéficiez pas de l'action Eau/Plante.



L'action Énergie permet d'améliorer d'autres actions ou leur valeur.



L'action Astronaute permet toujours de modifier la valeur du numéro de la combinaison choisie, avant de l'inscrire, en lui ajoutant ou soustrayant : -2, -1, 0, +1, ou +2. Ainsi vous pouvez obtenir un 0 avec un numéro 1 ou 2, sans toutefois descendre au-dessous de 0. Il est également possible d'obtenir un numéro supérieur à 15 (16 ou 17). De plus, selon l'Aventure, cette action vous donnera également des bonus supplémentaires. Il peut donc être intéressant d'utiliser l'action Astronaute même sans modifier le numéro, pour obtenir ces bonus.



L'action Planning permet toujours de remplir une case supplémentaire dans le même tour, en plus de la case dans laquelle vous avez inscrit le numéro de votre combinaison. Pour cela vous pouvez inscrire un X dans la case vide de votre choix. Ainsi, vous pouvez obtenir une suite de numéros comme celle-ci par exemple : 2-4-X-5-6. De plus, selon l'Aventure, cette action vous donnera également, soit des pénalités, soit des bonus supplémentaires.

Note : Les cases remplies avec un X sont considérées comme des cases numérotées.

5 - PÉRIPÉTIES

Les effets ou conséquences qui peuvent se déclencher dans les différentes Aventures sont résolues à ce moment-là.

6 - ACCOMPLIR UNE MISSION (FACULTATIF)

Les 3 cartes Missions sont des objectifs qui vous sont donnés par l'Alliance Humaine. Chaque Aventure possède des missions différentes qui sont expliquées dans les règles spécifiques de chaque Aventure.

Les premières et premiers à remplir, dans le même tour, les conditions exigées par une mission peuvent



accomplir la mission. Ils ou elles inscrivent le plus gros score visible de la carte Mission, dans la case A, B ou C correspondante sur leur feuille. Puis la carte Mission est retournée sur sa face mission accomplie.



Par la suite, celles et ceux qui accomplissent cette mission lors d'un tour suivant ne pourront donc marquer que son plus petit score.

Vous ne pouvez accomplir chacune des 3 missions qu'une seule fois dans la partie. Une fois que vous avez accompli une mission, vous conservez vos points, même si par la suite les conditions nécessaires ne sont plus réunies.

FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin du tour si l'un ou l'une d'entre vous a :

- accompli les **3 Missions** et .
- rayé toutes les cases **Erreur Système** sur sa feuille.
- rempli toutes les **cases** de l'espace de marque de sa feuille avec des numéros ou avec des X.

Additionnez les points de vos missions accomplies et les points pour chaque domaine (Eau, Plantes, etc.). Les Erreurs Système vous font perdre des points : en soustrayant à votre total la première valeur visible ou pour l'Aventure 1 en soustrayant la somme des valeurs Erreurs Système. Celui ou celle avec le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, celui ou celle avec le moins de cases Erreur Système rayées gagne la partie. En cas de nouvelle égalité, vous partagez la victoire.

En mode Campagne, vous recevez des étoiles pour chaque Aventure en fonction de vos exploits. Puis vous passez à l'Aventure suivante, en lisant ce qui est indiqué dans le **Livret de Campagne**.

Note générale : Dans tous les cas d'égalité, les points de la première place sont attribués aux premiers et premières. Puis les deuxièmes obtiennent les points de la 2e place, et ainsi de suite.

MODE SOLO ASTRA

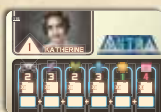
ALEXIS
SOLO MODE

L'agence spatiale privée ASTRA (Astral Space Technology & Robots by Alexis Inc.) est votre principale concurrente dans la course à l'espace. Son but est de s'approprier les ressources les plus profitables et d'imposer sa propre loi. Ceci est inacceptable. Nous comptons sur vous !

Toutes les règles de base ainsi que les règles spécifiques de chaque Aventure s'appliquent normalement avec les changements qui suivent. Vous aurez également des règles complémentaires selon l'Aventure que vous jouez dans les sections correspondantes.

MISE EN PLACE

1 Choisissez une **carte Adversaire ASTRA**. Le numéro à côté de son nom indique le niveau de difficulté (1 = facile). Le bas de la carte présente la première partie de l'espace de score d'ASTRA.



2 Prenez la **carte Aventure ASTRA** qui correspond à l'Aventure que vous jouez.

Le bas de cette carte présente la deuxième partie de l'espace de score d'ASTRA.

Le haut de la carte indique comment obtenir des bonus Solo pour pénaliser ASTRA.

Elle présente également un effet ASTRA qui permettra à ASTRA de vous pénaliser avec les cartes Effet ASTRA. Ces effets sont différents d'une Aventure à l'autre, et vous trouverez leur description dans les règles spécifiques de chaque Aventure. Mais vous n'avez pas besoin d'en savoir plus pour l'instant.



3 Placez la **carte Adversaire ASTRA** et la **carte Aventure ASTRA** en ligne afin de former l'espace de score d'ASTRA.



4 Mélangez les **cartes Vaisseau** et divisez-les en 3 piles égales avec leur face action visible. Mélangez les **3 cartes Effet ASTRA** A, B et C dans l'une des 3 piles. Puis placez les 2 autres piles par-dessus pour former une pioche de cartes Vaisseau face action visible.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

► **Piocher 3 cartes** : À chaque tour, piochez 3 cartes Vaisseau. Si vous piochez une carte Effet ASTRA, vous devez la résoudre immédiatement (voir plus loin : Cartes Effet ASTRA). Ensuite, placez la carte Effet ASTRA dans votre défausse, puis piochez une nouvelle carte afin d'avoir 3 cartes Vaisseau.

► **Utiliser 2 cartes** : Choisissez et utilisez 2 de vos 3 cartes Vaisseau, une pour son numéro et une pour son action. Placez les 2 cartes utilisées dans votre défausse.

► **Donner 1 carte à ASTRA** : À la fin du tour, donnez la troisième carte Vaisseau inutilisée à ASTRA en la plaçant de côté, face action visible. Ainsi vous allez constituer pour ASTRA une pile de cartes Vaisseau qui lui rapportera des points en fin de partie. Vous pouvez consulter cette pile de cartes à tout moment. Si vous avez la place, vous pouvez répartir les cartes que vous donnez à ASTRA selon leur type d'action. Cela simplifiera le décompte des points en fin de partie.

S'il vous est impossible d'utiliser le numéro de l'une des 3 cartes Vaisseau, rayez une case **Erreur Système** , choisissez quand même une carte que vous donnez à ASTRA et placez les 2 autres dans votre défausse.

La première fois que la pioche de cartes Vaisseau est épuisée, mélangez uniquement votre défausse avec les 3 cartes Effet ASTRA pour former de nouveau une pioche. Les cartes données à ASTRA ne reviennent pas en jeu. Puis continuez à jouer.

CARTES EFFET ASTRA

Les cartes Effet ASTRA ont un impact différent au 1er et au 2e tirage.

➊ **Au 1er tirage** : À chaque fois que vous piochez une carte Effet ASTRA A, B ou C, vous devez immédiatement appliquer l'**effet ASTRA** si possible. Cet effet est indiqué sur la carte Aventure ASTRA. Il est différent selon l'Aventure que vous jouez (voir la règle spécifique de l'Aventure correspondante).

➋ **Au 2e tirage** : Après avoir mélangé votre défausse et les 3 cartes Effet ASTRA, à chaque fois que vous piochez de nouveau une carte Effet ASTRA A, B, ou C, vous devez immédiatement appliquer l'**effet ASTRA** si possible.

De plus, vous devez immédiatement **retourner la carte Mission A, B ou C correspondante**, du côté mission accomplie. ASTRA ne gagne pas de points pour cela. Mais par la suite, en validant cette mission, vous ne pourrez plus obtenir le maximum de points.



BONUS SOLO

Sur la carte Aventure ASTRA, il est indiqué comment obtenir des Bonus Solo. Vous les obtiendrez différemment selon l'Aventure jouée (voir la règle spécifique de l'Aventure correspondante).

À chaque fois que vous obtenez des bonus Solo, entourez-les sur la carte Aventure ASTRA. Vous pourrez les utiliser immédiatement, ou plus tard dans la partie.



Un bonus Solo permet d'éviter de donner une carte à ASTRA. Pour cela, quand vous le souhaitez, rayez un bonus Solo déjà entouré. Puis, au lieu de donner à ASTRA la 3e carte Vaisseau que vous n'avez pas utilisée, défaussez-la définitivement de la partie en la remettant dans la boîte. Ainsi cette carte ne rapportera aucun point à ASTRA en fin de partie.



FIN DE PARTIE

► Si vous ne pouvez pas piocher 3 cartes Vaisseau parce que la pioche est épuisée pour la 2e fois, la partie est immédiatement terminée.

► La partie se termine également à la fin du tour durant lequel **vous** déclenchez l'une des 3 conditions de fin de partie des règles de base : vous avez **accompli les 3 missions**, ou vous avez rayé **toutes les cases Erreur Système** de votre feuille, ou vous avez rempli **toutes les cases de l'espace de marque** de votre feuille.

Pour calculer le score d'ASTRA, pour chaque type d'action, reportez sur la carte Adversaire ASTRA le nombre de cartes Vaisseau que vous lui avez données. Puis multipliez ces nombres avec la valeur indiquée pour chaque type d'action.

Exemple : Katherine gagne 2 points par carte Robot. Donc si vous lui avez donné 7 cartes Robot, elle gagne 14 points pour les robots.

Astuce : Les actions avec des valeurs en rouge sont celles qui rapportent le plus de points à ASTRA. Évitez de trop lui en donner. À l'inverse, les actions avec des valeurs en vert lui rapportent moins de points.

Sur la carte Aventure ASTRA est indiquée une valeur fixe de points que vous devez ajouter au score d'ASTRA.

De plus, ASTRA gagne des points en fonction du niveau de la carte Adversaire ASTRA : sur la carte Aventure ASTRA, reportez dans le triangle le chiffre du niveau de la carte Adversaire ASTRA contre laquelle vous jouez, puis multipliez ce chiffre par la valeur indiquée.

Exemple : Vous jouez l'Aventure 2 contre Katherine (niveau 1). En fin de partie, Katherine gagne 5 points ainsi que $1 \times 1 = 1$ point supplémentaire.



IMPORTANT

Pour découvrir le jeu dans les meilleures conditions, nous vous conseillons d'arrêter ici la lecture des règles. Ouvrez le Livret de Campagne pour suivre la Campagne d'Initiation. Ce scénario vous permettra de découvrir au fur et à mesure les règles et les histoires de chaque Aventure.



Note générale : Dans les règles des Aventures qui suivent ne sont mentionnées que les modifications ou les ajouts aux règles de base. Donc vous devez appliquer les règles de base et vous référer aux particularités des Aventures à chaque fois que c'est nécessaire.

AVENTURE 1 : LE DÉCOLLAGE

Des astéroïdes frappent la Terre depuis des semaines et la situation empire chaque jour. Vous devez fuir la Terre. Pour cela, vous devez préparer au plus vite une fusée pour aller coloniser la Lune avant qu'il ne soit trop tard. Vous devez charger en matériel les différents étages de la fusée en fonction des plans de celle-ci. Ceci est une course contre la montre et nous comptons sur vous pour faire décoller votre fusée avant les autres.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

3 + 4 - NUMÉROTÉ EN UTILISANT L'ACTION (OBLIGATOIRE)

La fusée est constituée de 9 étages. Chaque étage est une zone indépendante qui doit être numérotée dans l'ordre croissant de gauche à droite.

Dans cette Aventure, vous ne faites aucune action. C'est-à-dire qu'aucune des 6 actions n'a d'effet. Chaque étage est associé à un des symboles d'action (Astronaute, Eau, Robot, etc.). Les actions servent uniquement à indiquer où vous avez le droit de placer le numéro de la combinaison. Donc, à chaque tour, vous devez placer un numéro dans un des étages qui correspond à l'action associée au numéro. Le premier étage, en bas de la fusée, est un étage Joker où n'importe quel numéro peut être placé, quelle que soit l'action associée, tant que l'ordre croissant est respecté.

Exemple : Avec une combinaison "6/Astronaute", vous pouvez placer le 6 dans un des deux étages des Astronautes ou dans l'étage Joker ①.

Erreur Système : Si vous ne pouvez inscrire aucun numéro lors d'un tour, entourez une des cases Erreur Système (sans ordre particulier) au lieu de jouer ②.

Attention, il vous faudra rayer chaque case Erreur Système entourée avec l'effet Fusée Active avant de pouvoir faire décoller votre fusée.

LES EFFETS DE QUARTIER

Chaque étage de la fusée est composé d'un ou plusieurs quartiers séparés par des cloisons. Dès que vous complétez un quartier d'un étage, en ayant inscrit un numéro dans chaque case du quartier, appliquez immédiatement les effets de celui-ci. Nous vous conseillons de rayer les effets un par un avant de les utiliser pour éviter de rater un enchaînement ③.



Effet Construction : Vous pouvez inscrire un X dans une case vide de votre choix, ce qui vous permet de compléter des quartiers plus rapidement ④.

➤ **Effet Activation de Fusée :** Il y a des Fusées Actives et des Fusées Inactives (voir les symboles ci-contre). Avec l'effet Activation, coloriez la flèche d'une Fusée Inactive pour l'activer, dans n'importe quel quartier qui n'est pas complètement numéroté ⑤.



Effet Fusée Active : Chaque Fusée Active donne un nombre de fusées que vous devez rayer dans l'espace de score à droite. Commencez par la ligne du bas, puis remontez ligne par ligne. Dès que vous finissez une ligne, rayez la case de score au bout de la ligne. **Ensuite**, vous pourrez rayer vos cases Erreur Système entourées. Enfin, s'il vous reste encore des fusées à rayer, rayez les fusées à côté de la case de score final ⑥.



Effet Sabotage : En phase 5, annoncez un Sabotage. Vos adversaires doivent entourer une Erreur Système sur leur feuille, puis rayer le même symbole Sabotage que vous venez de déclencher. Vos adversaires ne pourront donc plus déclencher ce Sabotage. Si vous êtes plusieurs dans le même tour à déclencher exactement le même Sabotage du même étage, alors ce Sabotage n'impacte pas celles et ceux qui le déclenchent, et impacte les autres une seule fois. Si vous déclenchez plusieurs Sabotages, ils sont traités indépendamment. Avant de pouvoir décoller, vous devrez rayer toutes les Erreurs Système entourées avec les effets Fusée Active ⑦.

5 - PÉRIPÉTIES : APPLICATION DES SABOTAGES

Les effets Sabotage sont annoncés et appliqués à ce moment du tour.

6 - ACCOMPLIR UNE MISSION

Dans cette Aventure, une mission accomplie ne rapporte pas des points en fin de partie, mais rapporte un **effet Fusée Active** qui vous permet de rayer immédiatement dans votre espace de score le nombre de fusées indiqué et/ou des cases Erreur Système entourées. Dès que vous accomplissez une mission vous devez rayer sur votre feuille la case de la mission correspondante ⑧.



Fusée Active



Fusée Inactive



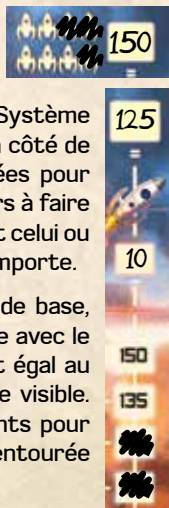
Activation de Fusée

FIN DE PARTIE

La partie peut se terminer soit avec **l'une des 3 fins de partie** de la règle de base ou bien **dès qu'une fusée décolle**.

Pour faire décoller votre fusée et gagner la partie, à la fin du tour, vous devez avoir rayé toutes les fusées en dessous du score de 150, ainsi que toutes les Erreurs Système entourées de votre feuille. Les 8 fusées à côté de la case de score final peuvent être rayées pour vous départager **(9)** : si vous êtes plusieurs à faire décoller une fusée dans le même tour, c'est celui ou celle qui a rayé le plus de ces fusées qui l'emporte.

Dans le cas d'une des 3 fins de la règle de base, on calcule alors les scores et celui ou celle avec le meilleur score l'emporte. Votre score est égal au plus faible score des fusées resté encore visible. À ce score vous devrez soustraire 5 points pour chaque Erreur Système qui est restée entourée sans avoir été rayée.



LES MISSIONS



Numérotez complètement les 3 étages Astronaute et Eau.



Numérotez complètement les 3 étages Robot et Planning.



Numérotez complètement l'étage Énergie.



Numérotez complètement les 2 étages Plante et Joker.



Inscrivez 10 X grâce aux effets Construction.



Ayez 5 cases Erreur Système entourées et non rayées.

MODE SOLO ASTRA

Avant de jouer, rayez sur la carte Aventure ASTRA N° 1 toutes les cases avec un numéro bleu, supérieur au niveau de la carte Adversaire ASTRA contre laquelle vous jouez.

Exemple : Si vous jouez contre Katherine (niveau 1), vous devez rayer toutes les cases numérotées de 2 à 8.

Vous ne calculerez pas le score d'ASTRA en fin de partie, puisque, tout au long de la partie, vous allez utiliser la piste de score présente sur la carte Aventure ASTRA. À chaque fois que vous donnez une carte Vaisseau à ASTRA rayez immédiatement autant de cases que la valeur indiquée sur la carte Adversaire ASTRA correspondant au type d'action. Vous devez rayer les cases de gauche à droite, en commençant par la ligne du haut.

Exemple : Si vous jouez contre Katherine, quand vous lui donnez une carte Robot, vous devez immédiatement rayer 2 cases sur la piste de score d'ASTRA.

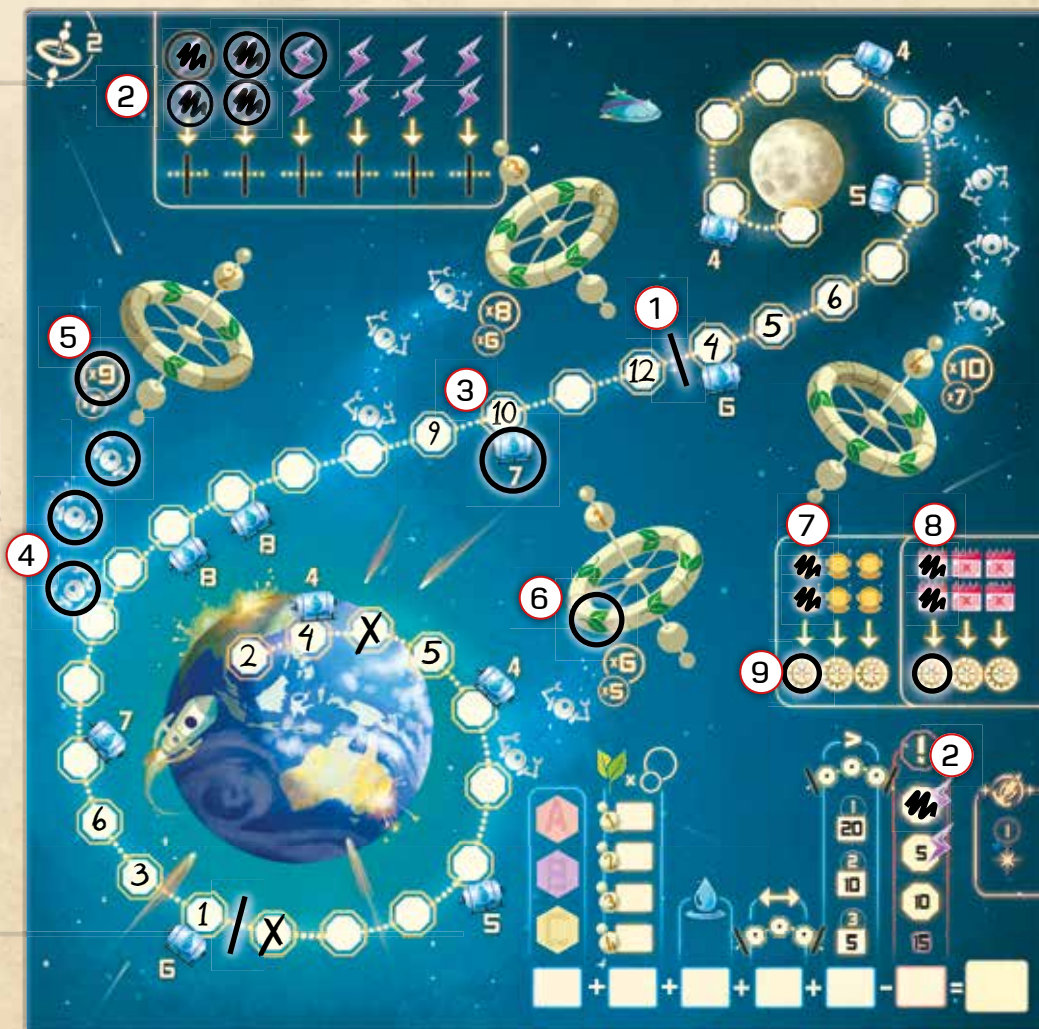
Dès que vous rayez la dernière case, ASTRA fait décoller sa fusée et gagne la partie avec 150 points. Faites décoller votre fusée avant ASTRA pour gagner la partie. Si vous faites décoller votre fusée dans le même tour qu'ASTRA, alors il y a égalité, sauf si vous avez rayé une ou plusieurs fusées à côté de la case de score final. Dans ce cas vous gagnez la partie. Si la partie se termine avant qu'une fusée ait décollé, pour déterminer qui de vous ou d'ASTRA gagne la partie, comparez votre score avec celui d'ASTRA. Le score final d'ASTRA est le plus petit score visible sur sa piste de score.

BONUS SOLO : Pour chaque effet Sabotage que vous déclenchez, entourez 1 bonus Solo sur la carte Aventure ASTRA.

EFFET ASTRA : Dès que vous piochez une carte Effet ASTRA A, B ou C, choisissez un effet Sabotage encore disponible dans votre espace de marque et rayez-le immédiatement. Par la suite, vous ne pourrez donc plus l'obtenir. De plus, entourez immédiatement 1 Erreur Système.

AVENTURE 2 : LE VOYAGE

Votre fusée a décollé juste à temps. Mais le voyage vers la Lune ne sera pas de tout repos. Vous devez programmer le trajet de votre fusée, effectuer des corrections de trajectoire aux bons moments, planifier le brassage des réservoirs d'eau, et préparer les plantes dans les stations spatiales pour les récupérer avec les robots. Nous comptons sur vous pour optimiser ce voyage afin d'arriver sur la Lune dans les meilleures conditions possibles.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

3 - NUMÉROTÉ (OBLIGATOIRE)

Au début de la partie, le trajet jusqu'à la Lune est constitué d'une seule longue zone que vous devez numéroté de manière croissante, depuis la Terre jusqu'à la Lune. Ce trajet est beaucoup trop long pour pouvoir le numéroté entièrement. Au fur et à mesure de la partie, avec l'action Énergie (voir plus loin), vous pourrez découper ce trajet en plusieurs zones plus petites, que vous numéroterez indépendamment les unes des autres ①.

Erreur Système : Pour chacune des deux premières cases Erreur Système que vous rayez, vous obtenez à chaque fois une Énergie en compensation : entourez immédiatement un symbole Énergie en haut de votre feuille ②. Si vous avez 2 énergies entourées, vous devez les utiliser immédiatement (voir action Énergie).

4 - UTILISER L'ACTION (FACULTATIF)

 **Action Énergie :** L'énergie vous permet d'allumer les réacteurs de votre fusée pour effectuer une poussée et corriger votre trajectoire. Pour cela, entourez un symbole Énergie en haut de votre feuille ②. Au début de la partie, vous commencez avec une énergie déjà entourée. Chaque fois que vous avez 2 énergies entourées, vous devez **immédiatement** les rayer puis diviser une zone sur votre trajet en dessinant un trait entre 2 cases de votre choix qu'elles soient numérotées ou non. Ce trait marque la fin d'une zone et le début d'une autre. Ainsi vous obtenez des zones plus courtes que vous devez numéroté indépendamment l'une de l'autre ①.

 **Action Eau :** Il est important de brasser régulièrement les réservoirs d'eau. Si vous avez inscrit le numéro de votre combinaison dans une case avec un réservoir d'eau, alors, avec l'action Eau, vous pouvez entourer le réservoir d'eau ③.

Rappel : Voir note de l'action Eau page 5.



Action Robot : Vous devez programmer les robots pour récupérer les plantes dans les stations spatiales. Les stations sont déjà connectées à votre trajet par des robots, mais vous devez encore les activer afin de récupérer les plantes et marquer des points. Peu importe où vous avez inscrit le numéro de votre combinaison, avec cette action, vous pouvez entourer un robot envoyé vers l'une des stations de votre choix ④. Les premières et premiers à avoir entouré tous les robots d'une station dans le même tour entourent le plus gros bonus multiplicateur ⑤. Les autres doivent alors rayer ce bonus, et ne pourront donc obtenir que le plus petit bonus.



Action Plante : Vous devez organiser la culture de plantes en microgravité dans les stations spatiales. Ces stations sont connectées à votre trajet par des symboles Robot. Avec l'action Plante, entourez une plante dans la station de votre choix, à condition que cette station soit connectée à la zone où vous avez inscrit votre numéro. Au début de la partie, toutes les stations sont accessibles depuis n'importe quelle case, car les 4 stations sont connectées à une seule et même zone qui constitue votre trajet. Mais au fur et à mesure, grâce aux Énergies, vous allez diviser votre trajet en plusieurs zones séparées. Ainsi, chaque station sera connectée uniquement à une zone spécifique et ne sera donc accessible pour l'action Plante qu'à partir de cette zone. **Notez que vous pouvez entourer les Plantes d'une station même si vous n'avez pas entouré tous les robots de cette station** ⑥.



Action Astronaute : L'action Astronaute permet toujours de modifier la valeur du numéro de la combinaison avant de l'inscrire [-2, -1, 0, +1, +2]. De plus, rayez un symbole Astronaute à droite de votre feuille. Chaque fois que vous avez 2 symboles Astronaute rayés, entourez un symbole Action Joker ⑦.



Action Planning : L'action Planning permet toujours d'inscrire un X dans une case de votre choix, en plus du numéro de la combinaison. De plus, rayez un symbole Planning à droite de votre feuille. Chaque fois que vous avez 2 Planning rayés, entourez un symbole Action Joker ⑧. Notez que vous ne pouvez pas rayer un symbole Planning sans inscrire un X dans une case.



Action Joker : Vous pouvez utiliser une action Joker entourée quand vous le souhaitez ⑨. Pour l'utiliser, rayez-la puis utilisez n'importe laquelle des 6 actions possibles **au lieu** de celle de votre combinaison numéro/action.

FIN DE PARTIE

À la fin de la partie, en plus des points pour les missions accomplies et des points de pénalité pour les Erreurs Système, additionnez vos points dans chaque domaine ainsi :

Plantes :

Pour chaque station spatiale, multipliez le nombre de plantes entourées par le bonus multiplicateur que vous avez entouré grâce aux robots. Attention, si vous n'avez pas entouré tous les robots d'une station, elle ne vous rapporte aucun point.



Réservoirs d'eau :

Additionnez les valeurs de chaque réservoir d'eau entouré.

Plus grande zone complète :

Marquez un point par case pour la plus grande zone complète (avec toutes ses cases numérotées) sur votre trajet.



Le plus de zones complètes :

Celles et ceux qui ont le plus de zones complètes sur leur trajet marquent 20 points, les deuxièmes 10 points et les troisièmes 5 points. Vous ne marquez aucun point si vous n'avez pas de zone complète.



LES MISSIONS



Entourez un bonus multiplicateur de 3 stations spatiales grâce aux robots.



Entourez toutes les plantes dans 2 stations spatiales. Les robots ne doivent pas forcément être tous entourés.



Grâce à l'énergie, créez sur votre trajet 2 zones d'une longueur de 6 cases toutes numérotées.



Grâce à l'énergie, créez sur votre trajet 3 zones complètement numérotées : 1 zone d'une longueur de 6 cases, 1 zone de 4 cases et 1 zone de 2 cases.



Entourez 6 réservoirs d'eau.



Entourez 4 réservoirs d'eau à la suite sur le trajet.

MODE SOLO ASTRA

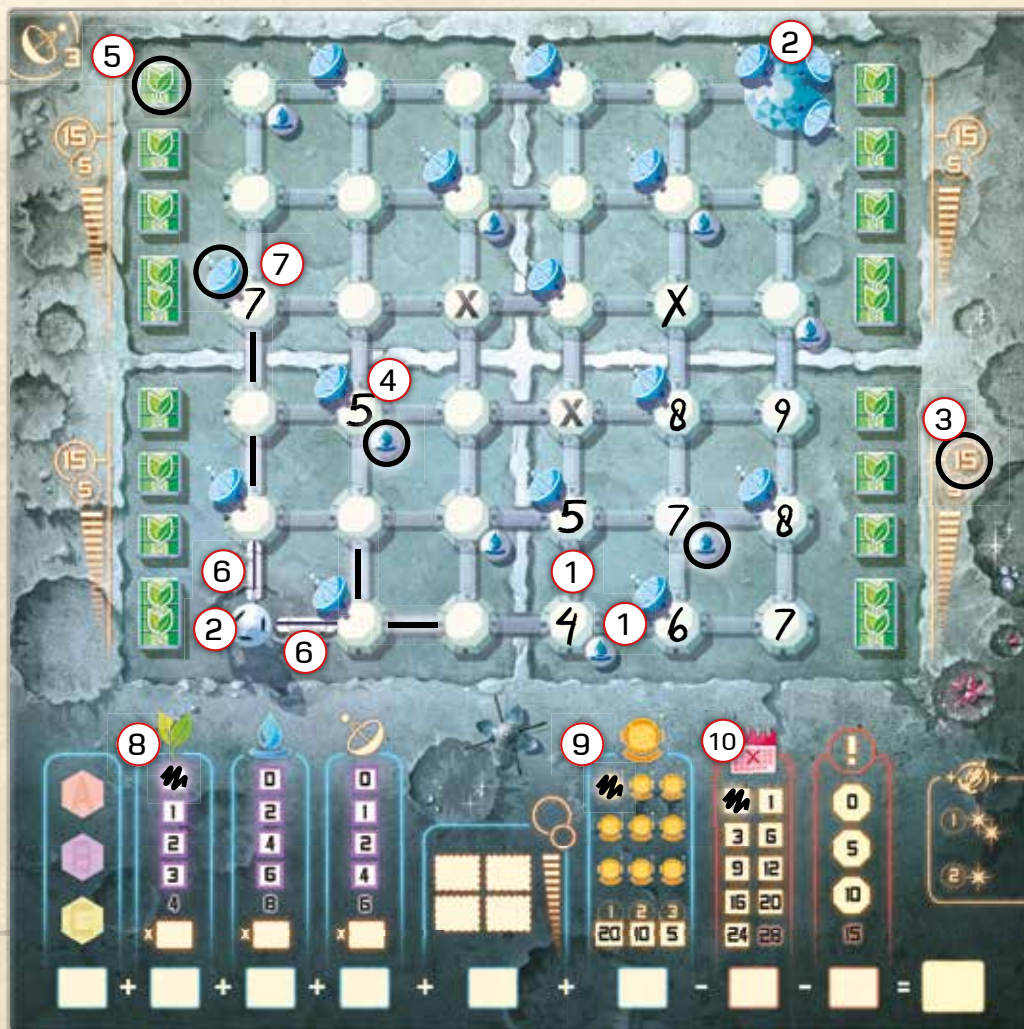
En fin de partie, sur votre trajet, si le nombre de zones complètes est supérieur ou égal au nombre de paires de cartes Énergie que vous avez données à ASTRA, alors vous êtes en 1^{re} position et vous gagnez 20 points pour vos zones complètes. Sinon vous êtes 2^e et vous gagnez seulement 10 points. Vous ne gagnez aucun point si vous n'avez aucune zone complète. ASTRA ne gagne pas de points supplémentaires pour cela.

BONUS SOLO : À chaque fois que vous obtenez le plus gros bonus multiplicateur d'une station spatiale, entourez 2 bonus Solo sur la carte Aventure ASTRA.

EFFET ASTRA : Dès que vous piochez une carte Effet ASTRA A ou B, choisissez une station spatiale avec le plus gros bonus multiplicateur encore disponible sur votre feuille, et rayez-le immédiatement. Par la suite, vous ne pourrez donc obtenir que le plus petit bonus multiplicateur de cette station spatiale. La carte Effet ASTRA C ne déclenche pas l'effet ASTRA, mais quand vous la piochez au 2^e tirage, vous devez quand même retourner la carte Mission C.

AVENTURE 3 : LA COLONIE

Votre fusée a atterri. Vous allez maintenant construire la première colonie lunaire. Vous devrez construire des bâtiments organisés en rangées et en colonnes, ainsi que des serres pour les plantes et des réservoirs d'eau. Depuis le site d'alunissage, vous devrez également relier un réseau de paraboles afin d'observer l'espace profond. Nous comptons sur vous pour optimiser au mieux la colonie afin d'assurer son futur développement.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

3 - NUMÉROTÉ (OBLIGATOIRE)

Dans cette Aventure, chaque bâtiment est une case à numéroté. Chaque rangée et chaque colonne de bâtiments constitue une zone que vous devez numéroté dans l'ordre croissant. Chaque rangée horizontale de bâtiments doit être numérotée dans l'ordre croissant de gauche à droite. Et chaque colonne verticale doit être numérotée dans l'ordre croissant de bas en haut. Quand vous inscrivez un numéro sur un bâtiment, vous devez donc veiller à ce que ce numéro soit ordonné par rapport aux autres numéros de la même rangée et de la même colonne ①.

La fusée en bas à gauche et l'observatoire en haut à droite sont considérés comme étant déjà numérotés ②. De plus, la construction de deux bâtiments marqués avec un X a déjà été réalisée au milieu de la colonie. Ils sont donc également déjà numérotés dès le début de la partie.

Les quartiers : Les bâtiments de la colonie sont répartis en 4 quartiers. Les premières et premiers à avoir numéroté tous les bâtiments d'un quartier dans le même tour entourent le plus gros bonus de 15 points ③. Les autres doivent alors rayer ce bonus, et ne pourront donc obtenir que le plus petit bonus de 5 points.

4 - UTILISER L'ACTION (FACULTATIF)

 **Action Eau :** Si vous avez inscrit le numéro de votre combinaison sur un bâtiment avec un réservoir d'eau, alors, avec l'action Eau, vous pouvez entourer le réservoir d'eau ④.

Rappel : Voir note de l'action Eau page 5.

 **Action Plante :** Vous devez construire des serres pour cultiver des plantes. Pour cela, entourez une serre dans le même quartier où vous venez d'inscrire le numéro de votre combinaison ⑤. Vous devez entourer les serres d'un même quartier de haut en bas. Chaque serre

vous rapporte 1 plante pour la fin de partie. La 4e serre, qui est plus grande, rapporte 2 plantes.



Action Robot : Pour acheminer les scientifiques et le matériel, vous devez créer un réseau de tunnels pressurisés reliant les bâtiments entre eux. Au début de la partie, vous avez déjà 2 tunnels construits qui partent du site d'alunissage de la fusée ⑥. Avec l'action Robot, dessinez un trait sur un tunnel pour relier deux bâtiments. Ces bâtiments ne doivent pas forcément être numérotés. Le trait doit partir d'un bâtiment déjà relié au réseau. Le réseau peut partir dans plusieurs directions. Dès qu'un bâtiment avec une parabole est numéroté ET relié à votre réseau de tunnels, entourez sa parabole ⑦. Si vous reliez l'observatoire en haut à droite, entourez immédiatement les 3 paraboles qui s'y trouvent.



Action Énergie : Grâce à l'énergie, vous pouvez améliorer l'installation des serres, des réservoirs d'eau ou de votre réseau de paraboles. Pour cela, rayez une case dans l'échelle de score de votre choix : celle des plantes, de l'eau ou des paraboles ⑧. Vous devez d'abord rayer la case avec la plus faible valeur, puis les suivantes, de haut en bas.



Action Astronaute : L'action Astronaute permet toujours de modifier la valeur du numéro de la combinaison avant de l'inscrire (-2, -1, 0, +1, +2). De plus, rayez 1 symbole Astronaute dans l'espace de score de votre feuille ⑨.



Action Planning : L'action Planning permet toujours d'inscrire un X dans une case de votre choix, en plus du numéro de la combinaison. De plus, vous devez immédiatement rayer la case de plus faible valeur disponible dans l'échelle de score du planning en bas de votre feuille ⑩. L'action Planning est puissante pour établir votre colonie rapidement, mais elle vous fera perdre des points en fin de partie.

FIN DE PARTIE

À la fin de la partie, en plus des points pour les missions accomplies et des points de pénalité pour les Erreurs Système, additionnez vos points dans chaque domaine ainsi :

► Plantes, réservoirs d'eau et paraboles :

Comptez les symboles Plantes dans vos serres entourées, les réservoirs d'eau entourés et les paraboles entourées. Reportez leur nombre dans les espaces de score correspondants. Pour chacun de ces trois domaines, multipliez le nombre inscrit avec la plus faible valeur encore visible dans l'échelle de score correspondante.



► Quartiers complétés :

Reportez et additionnez les bonus de points que vous avez obtenus pour vos quartiers complétés.



► Astronautes :

Celles et ceux qui ont rayé le plus de symboles Astronaute marquent 20 points, les deuxièmes 10 points et les troisièmes 5 points. Vous ne marquez aucun point si vous n'avez pas rayé de symbole Astronaute.

► Plannings :

Soustrayez la plus faible valeur encore visible dans l'échelle de score des plannings.



Entourez toutes les paraboles dans 2 quartiers.



Entourez des serres afin d'avoir 10 plantes.



Entourez tous les réservoirs d'eau dans 2 quartiers.

MODE SOLO ASTRA

En fin de partie, si votre nombre de symboles Astronaute rayés est supérieur ou égal au nombre de cartes Astro-naute que vous avez données à ASTRA, alors vous êtes en 1^{re} position et vous gagnez 20 points. Sinon vous êtes 2^e et vous gagnez seulement 10 points. Vous ne gagnez aucun point si vous n'avez pas rayé de symbole Astronaute. ASTRA ne gagne pas de points supplémentaires pour cela.

BONUS SOLO : À chaque fois que vous obtenez le plus gros bonus de 15 points en numérotant tous les bâtiments d'un quartier, entourez 2 bonus Solo sur la carte Aventure ASTRA.

EFFET ASTRA : Dès que vous piochez une carte Effet ASTRA A ou B, choisissez un quartier avec le plus gros bonus de 15 points encore disponible sur votre feuille, et rayez-le immédiatement. Par la suite, vous ne pourrez donc obtenir que le bonus de 5 points en complétant ce quartier. La carte Effet ASTRA C ne déclenche pas l'effet ASTRA, mais quand vous la piochez au 2^e tirage, vous devez quand même retourner la carte Mission C.

LES MISSIONS



Numérotez tous les bâtiments de 3 colonnes verticales.



Numérotez tous les bâtiments de 3 rangées horizontales.



Grâce aux robots, reliez au réseau de tunnels l'observatoire en haut à droite de votre feuille.

AVENTURE 4 : LA MINE

La colonie est installée. Il est temps d'exploiter les ressources souterraines de la Lune. Nous avons découvert de précieux minerais, ainsi que de l'eau et des plantes lunaires. Vous devez creuser des galeries dans le sous-sol lunaire pour en extraire des ressources que vous traiterez en surface dans les usines de la colonie. Nous comptons sur vous pour exploiter ces richesses au maximum, car la colonie a besoin de se développer.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

3 - NUMÉROTER (OBLIGATOIRE)

La mine en bas de votre feuille comporte 3 niveaux souterrains. Chaque niveau horizontal est une zone. Elle est constituée d'excavations : des cases que vous devez numéroté dans l'ordre croissant de gauche à droite ①.

Dans la mine, il y a 2 types de minerais que l'on surnomme communément les "perles" et les "rubis". Quand vous inscrivez un numéro dans une excavation avec un minerai, entourez-le immédiatement ②. Grâce aux actions Eau et Plante (voir plus loin), vous pourrez également entourer des plantes et des eaux dans la mine.

Extraire les ressources : De plus, en numérotant, vous déclencherez l'extraction des ressources entourées, ce qui vous permettra de remplir vos usines. L'extraction des ressources doit être réalisée durant la phase 5 (voir plus loin).

Les 6 usines principales :

Les 4 usines principales de gauche servent à traiter les ressources provenant de la mine. Pour remplir ces usines, vous devez rayer les ressources de haut en bas.



Dans chacune de ces 4 usines, il y a une ressource avec un bonus de remplissage. Les premières et premiers à entourer dans le même tour la ressource avec le bonus de remplissage entourent le bonus. Les autres doivent immédiatement le rayer sur leur feuille et ne pourront donc pas l'obtenir ③.

Les 2 usines principales de droite sont des centres de contrôle des astronautes et du planning (voir actions Astronaute et Planning).



Les usines principales rapportent des points en fin de partie. Vous pouvez améliorer leur rendement grâce aux actions Énergie et Robot (voir plus loin).

Les 5 usines secondaires : Elles sont situées au-dessus des usines principales. Vous pourrez les activer durant la partie pour obtenir des bonus immédiats (voir action Énergie et Robot).



4 - UTILISER L'ACTION (FACULTATIF)



Action Eau et Plante : Ces deux actions fonctionnent de la même manière.

Si vous avez inscrit le numéro de votre combinaison dans une excavation avec une ressource eau ou plante adjacente, juste au-dessus ou au-dessous de l'excavation, vous pouvez alors, avec l'action correspondante, entourer cette ressource ④.



Action Astronaute : L'action Astronaute permet toujours de modifier la valeur du numéro de la combinaison avant de l'inscrire [-2, -1, 0, +1, +2].

De plus, rayez un symbole Astronaute dans l'usine des astronautes ⑤.



Action Planning : L'action Planning permet toujours d'inscrire un X dans une case de votre choix, en plus du numéro de la combinaison. De plus, vous devez rayer un symbole Planning dans l'usine du Planning ⑥.



Action Énergie et Robot : Ces deux actions fonctionnent de la même manière. Avec une action Énergie ou Robot, vous pouvez rayer un symbole Énergie ou Robot dans l'usine de votre choix ⑦.

► **Améliorer une usine principale :** Dès que vous avez rayé toutes les énergies et tous les robots d'une usine principale, rayez la case de score située en haut de l'usine. En fin de partie, c'est la case de score en bas de l'usine qui sera prise en compte ⑧.

Exemple : Vous avez rayé l'énergie et les 3 robots de l'usine des plantes. À la fin de la partie, chaque plante rayée dans l'usine vous rapportera 4 points au lieu de 2.

► **Activer une usine secondaire :** Dès que vous avez rayé toutes les énergies et tous les robots d'une usine

secondaire, vous obtenez des bonus que vous devez utiliser immédiatement. Pour les utiliser, rayez les bonus et entourez ou rayez dans les usines les symboles correspondants (9). Les 4 usines secondaires de gauche donnent des ressources bonus que vous pouvez entourer dans les usines principales. L'usine secondaire de droite donne 3 robots que vous pouvez rayer dans une ou plusieurs usines principales et/ou secondaires.

► Usine principale du planning :

Multipliez le total des plannings rayés par la valeur active de l'usine. Chaque planning rayé vous fait perdre normalement 3 points, mais, si vous avez amélioré l'usine, vous ne perdez aucun point.

5 - PÉRIPÉTIES : EXTRACTION DES RESSOURCES

Si vous avez numéroté 3 excavations formant une colonne verticale, alors vous devez extraire les ressources de cette colonne. Rayez les ressources entourées dans cette colonne (10). Puis, pour chacune de ces ressources, entourez une ressource dans l'usine correspondante (11). Ensuite, entourez la pompe d'extraction juste au-dessus de la colonne (12).

FIN DE PARTIE

À la fin de la partie, en plus des points pour les missions accomplies et des points de pénalité pour les Erreurs Système, additionnez vos points pour chaque usine ainsi :

► Usines principales de ressources :

Dans chaque usine principale de ressources, reportez le total des ressources entourées.

Multipliez leur nombre par la valeur active de l'usine, celle qui est en haut de l'usine si vous ne l'avez pas améliorée, ou celle du bas si vous l'avez améliorée. Ajoutez le bonus de remplissage si vous l'avez obtenu.



► Usine principale des astronautes :

Multipliez le total de symboles Astronaute rayés par la valeur active de l'usine.

Les astronautes ne rapportent normalement aucun point. Mais, si vous avez amélioré l'usine, chaque symbole Astronaute rayé rapporte 3 points.

LES MISSIONS



Dans la mine, complétez 5 colonnes d'extraction.



Dans la mine, complétez 4 colonnes d'extraction adjacentes.



Activez les 5 usines secondaires situées en haut.



Améliorez ou activez un total de 6 usines principales ou secondaires.



Entourez 8 plantes dans la mine qu'elles soient extraites ou non.



Entourez 5 eaux dans la mine qu'elles soient extraites ou non.

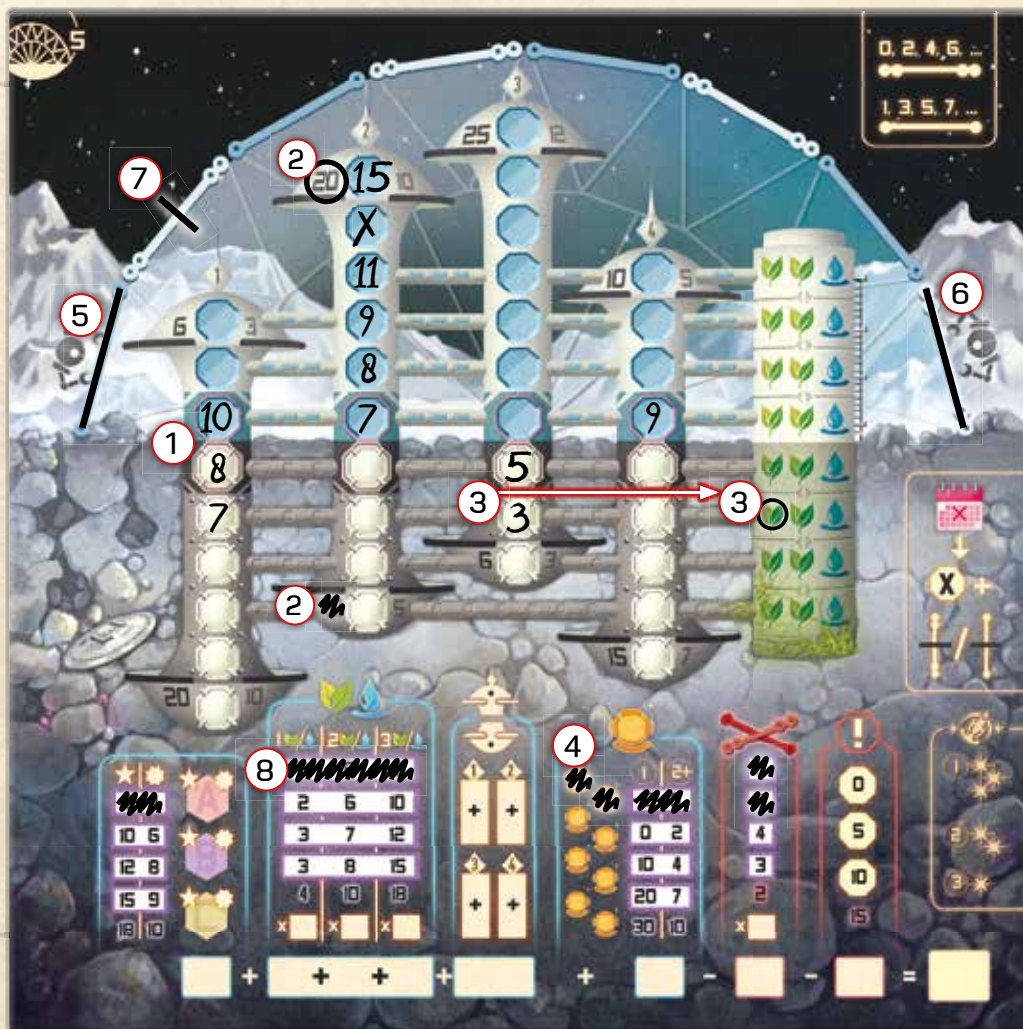
MODE SOLO ASTRA

BONUS SOLO : À chaque fois que vous obtenez le bonus de remplissage d'une usine principale, entourez 2 bonus Solo sur la carte Aventure ASTRA.

EFFET ASTRA : Dès que vous piochez une carte Effet ASTRA A ou B, choisissez un bonus de remplissage d'une usine principale encore disponible sur votre feuille, et rayez-le immédiatement. Par la suite, vous ne pourrez donc pas obtenir ce bonus en remplissant l'usine. La carte Effet ASTRA C ne déclenche pas l'effet ASTRA, mais quand vous la piochez au 2e tirage, vous devez quand même retourner la carte Mission C.

AVENTURE 5 : LE DÔME

Grâce à vos efforts, la colonie s'est bien développée. Vous devez maintenant construire la capitale de la Lune, avec des gratte-ciels dont les fondations plongent profondément sous la surface lunaire, et une tour entièrement dédiée à la recherche sur les plantes lunaires et au traitement de l'eau, le tout sous un immense dôme qui protège des rayonnements cosmiques. Nous comptons sur vous pour construire une ville qui resplendira dans tout l'univers.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

3 - NUMÉROTÉ (OBLIGATOIRE)

Chaque gratte-ciel est une zone constituée de niveaux : des cases que vous devez numéroté dans l'ordre croissant de bas en haut.

Le premier numéro que vous inscrivez dans un gratte-ciel doit obligatoirement être placé dans l'un des 2 niveaux de départ : le 1er niveau au-dessus de la surface lunaire, ou le 1er niveau au-dessous de la surface. Par la suite, vous devez obligatoirement placer un numéro dans un niveau adjacent à un niveau déjà numéroté directement au-dessus ou au-dessous (1).

Les premières et premiers à numéroté le niveau le plus haut ou le niveau le plus bas d'un gratte-ciel entourent le plus gros bonus de points de ce niveau. Les autres doivent immédiatement rayer ce plus gros bonus sur leur feuille et ne pourront donc obtenir que le plus petit bonus de points pour ce niveau (2).

4 - UTILISER L'ACTION (FACULTATIF)



Action Eau et Plante : Ces deux actions fonctionnent de la même manière. Certains niveaux des gratte-ciel sont reliés aux mêmes niveaux de la tour des plantes et des eaux. Avec une action Eau ou Plante vous pouvez entourer un symbole Eau ou Plante au niveau de la tour qui est relié au niveau du gratte-ciel où vous venez d'inscrire le numéro de votre combinaison (3).



Action Astronaute : L'action Astronaute permet toujours de modifier la valeur du numéro de la combinaison avant de l'inscrire (-2, -1, 0, +1, +2). De plus, rayez un symbole Astronaute dans l'espace de score en bas de votre feuille (4).



Action Robot : Cette action permet de construire une section du dôme. Pour cela, tracez une section du dôme en respectant les contraintes qui suivent.

► Vous pouvez construire uniquement une des 2 sections au niveau de la surface, ou bien une section adjacente à une section déjà construite (5).

► De plus, chaque section a une contrainte de construction. Une section avec 1 cercle à chaque extrémité est de type impair. Une section avec 2 cercles à chaque extrémité est de type pair.

Si le numéro de votre combinaison que vous venez d'inscrire est pair, vous pouvez uniquement construire une section de type pair. De même, avec un numéro impair, vous pouvez construire uniquement une section de type impair.

Exemple : Avec une combinaison "8 / Robot", vous pouvez construire la section de type pair qui se trouve à la base du dôme du côté droit (6), ou bien la 1re moitié de section paire du côté gauche qui a été divisée à cause d'une action Planning (7).



Action Planning : L'action Planning accélère la construction des gratte-ciel mais ralentit la construction du dôme. L'action Planning permet d'inscrire un X dans un niveau de votre choix, en plus du numéro de la combinaison : soit l'un des deux niveaux de départ d'un gratte-ciel, soit un niveau adjacent à un niveau déjà numéroté.

De plus, avec un trait, vous devez diviser en 2 une section du dôme non construite de votre choix (7). Ainsi vous obtenez 2 sections à construire au lieu d'une, et qui conservent le type pair/impair de la section d'origine. Une section ne peut être divisée qu'une seule fois. S'il n'y a plus de section à diviser, vous pouvez utiliser l'action Planning sans avoir à subir cette pénalité.



Action Énergie : Avec cette action, vous pouvez améliorer l'un de ces 4 domaines : le résultat de vos missions accomplies, la tour des plantes et des eaux, le travail de vos astronautes, ou l'efficacité du dôme.

Pour cela, rayez une case de score dans l'échelle de score de votre choix en bas de votre feuille. Vous devez rayer les cases de haut en bas. Le domaine de la tour des plantes et des eaux présente une triple échelle de score. Avec une action Énergie, vous devez rayer 3 cases au même niveau. Par exemple les 3 cases : 2/5/9 (8). Faites de même pour les missions et les astronautes qui présentent une double échelle de score : rayez 2 cases au même niveau.

6 - ACCOMPLIR UNE MISSION (FACULTATIF)

Dans cette Aventure, les missions rapportent des points que vous pouvez améliorer avec l'action Énergie. Les premières et premiers à accomplir une mission entourent le symbole ☆ sur la case de score A, B ou C correspondante. Les autres ne pourront entourer que le symbole ⚡.

FIN DE PARTIE

À la fin de la partie, en plus des points de pénalité pour les Erreurs Système, additionnez vos points dans chaque domaine ainsi :

- **Missions** : Pour chaque mission accomplie, selon que vous avez entouré le symbole ☆ ou ⚡, reportez la plus faible valeur visible de l'échelle de score correspondante.
- **Plantes et eaux** : Dans la tour des plantes et des eaux, vous devriez avoir des niveaux avec 1, 2 ou 3 symboles entourés (Plante ou Eau). Dans la 1re colonne de score, reportez le nombre de niveaux avec un seul symbole entouré. Dans la 2e colonne de score, reportez le nombre de niveaux avec 2 symboles entourés. Dans la 3e colonne de score, reportez le nombre de niveaux avec 3 symboles entourés. Dans chaque colonne, multipliez le nombre de niveaux avec la plus faible valeur visible.
- **Gratte-ciels** : Reportez et additionnez les bonus de points obtenus avec les niveaux les plus hauts et les plus bas des gratte-ciels.
- **Astronautes** : Celles et ceux qui ont rayé le plus de symboles Astronaute marquent la plus faible valeur visible dans la 1re colonne de score, les autres marquent la plus faible valeur de la 2e colonne de score. Vous ne marquez aucun point si vous n'avez pas rayé de symbole Astronaute.
- **Dôme** : Vous perdez des points si votre dôme n'est pas terminé. Reportez le nombre de sections du dôme non construites et multipliez ce nombre avec la plus haute valeur visible. Soustrayez ces points à votre score.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	6	10							
3	7	12							
3	8	15							
4	10	18							
2	5	1							
4	30	10							

LES MISSIONS



Numérotez tous les niveaux d'un gratte-ciel.



Numérotez le dernier niveau en haut de 2 gratte-ciels.



Dans la tour des plantes et des eaux, entourez au moins 2 symboles (2 plantes, ou 1 plante + l'eau) dans 3 niveaux.



Dans la tour des plantes et des eaux, entourez les 3 symboles (les 2 plantes + l'eau) dans 2 niveaux.



Construisez toutes les sections du dôme.



Numérotez 4 niveaux avec des X grâce aux actions Planning.

MODE SOLO ASTRA

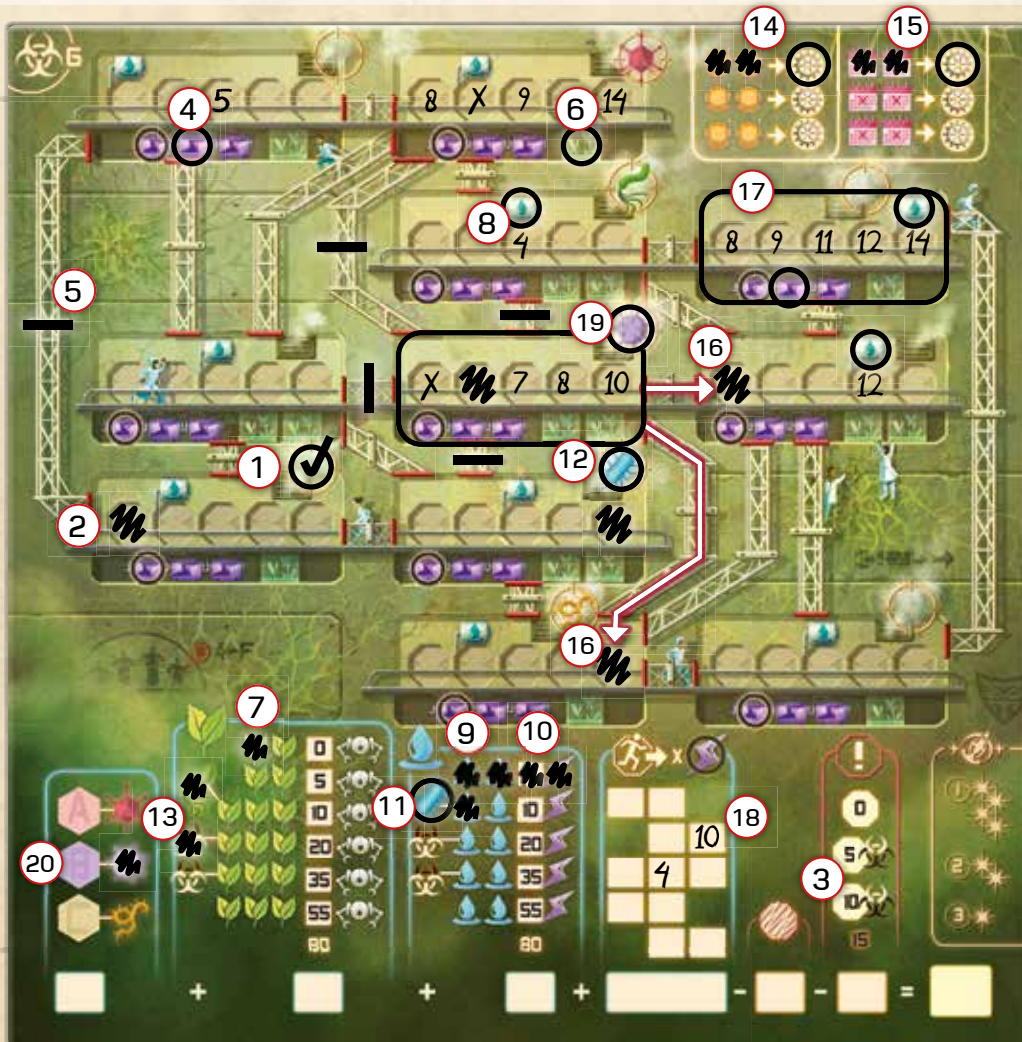
En fin de partie, si votre nombre d'astronautes rayés est supérieur ou égal au nombre de cartes Astronaute que vous avez données à ASTRA, alors vous êtes en 1re position. Sinon vous êtes 2e et vous gagnez les points correspondants. Vous ne gagnez aucun point si vous n'avez pas rayé d'astronaute. ASTRA ne gagne pas de points supplémentaires pour cela.

BONUS SOLO : À chaque fois que vous obtenez le plus gros bonus de points en haut ou en bas d'un gratte-ciel, entourez 1 bonus Solo sur la carte Aventure ASTRA.

EFFET ASTRA : Dès que vous piochez une carte Effet ASTRA A, B ou C, choisissez le plus gros bonus de points en haut ou en bas d'un gratte-ciel encore disponible sur votre feuille, et rayez-le immédiatement. Par la suite, vous ne pourrez donc obtenir que le plus petit bonus à cet endroit.

AVENTURE 6 : LE VIRUS

On ne sait pas trop comment c'est arrivé... Est-ce que c'est l'eau... Ou les expériences de greffes entre des plantes terriennes cultivées en microgravité et les plantes extraterrestres lunaires... Quoi qu'il en soit, plusieurs virus nous ont échappé. Vous êtes responsable de tout un bloc d'habitations. Confiniez si nécessaire les quartiers pour freiner l'épidémie et évacuez le plus d'habitants possible. Nous comptons sur vous pour continuer malgré tout les expériences scientifiques. Même si c'est un risque pour la population...



MISE EN PLACE

Avant de commencer la partie, choisissez un quartier avec une cible virus vide . Dessinez un virus dans cette cible et entourez-la pour indiquer que le virus est actif **(1)**. Chacun et chacune peut choisir un quartier différent des autres pour ce virus. Il s'agit du "virus gris" et il se propage immédiatement : dans ce quartier, infectez une case habitation de votre choix en la rayant **(2)**.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

3 - NUMÉROTÉ (OBLIGATOIRE)

Le bloc d'habitations dont vous avez la charge comporte 5 étages. Chaque étage est une zone constituée de cases habitation que vous devez numéroté dans l'ordre croissant de gauche à droite. Chaque étage est divisé en 2 ou 3 quartiers de 5 habitations, et ces quartiers sont reliés les uns aux autres par des passerelles. Certaines habitations seront infectées/rayées durant la partie, vous n'aurez donc pas à les prendre en compte dans la numérotation.

Erreur Système : Quand vous rayez la 2e et la 3e case Erreur Système, vous devez appliquer **une propagation**  de tous les virus actifs, uniquement sur votre feuille, lors de la Phase 5 (voir plus loin : 5 - Péripéties : Propagation des virus actifs...) **(3)**.

4 - UTILISER L'ACTION (FACULTATIF)

 **Action Énergie :** Entourez une énergie **dans le quartier** où vous venez d'inscrire le numéro de votre combinaison. Notez qu'au début de la partie il y a déjà une énergie entourée dans chaque quartier **(4)**.

 **Action Robot :** Avec cette action vous pouvez confiner des quartiers et freiner la propagation des virus. Fermez une passerelle de votre choix n'importe où sur votre feuille, avec un trait qui va barrer la passerelle **(5)**. Ainsi les deux quartiers qui étaient reliés par

cette passerelle ne le sont plus, ce qui empêchera les virus de se propager d'un quartier à l'autre. La fermeture d'une passerelle reliant deux quartiers du même étage ne divise pas la zone et vous devez toujours numéroté tout l'étage dans l'ordre croissant.

Action Plante et Eau :

 **Plante :** Entourez une plante **dans le quartier** où vous venez d'inscrire le numéro de votre combinaison numéro/plante **(6)**. Puis rayez un symbole Plante dans l'espace de score **(7)**.

 **Eau :** Entourez le réservoir d'eau si vous avez placé le numéro de votre combinaison numéro/eau dans une habitation avec un réservoir d'eau **(8)**. Puis rayez un symbole Eau dans l'espace de score **(9)**.

Dans l'espace de score, vous devez rayer les symboles Plante et Eau de gauche à droite puis de haut en bas à partir de la 1re ligne du haut.

Quand vous rayez le dernier symbole d'une ligne de l'Espace de score, rayez la case de score au bout de cette ligne, ainsi que le symbole Robot ou Énergie que vous devez utiliser immédiatement **(10)**. Avec le robot, fermez une passerelle. Avec l'énergie, entourez une énergie dans n'importe quel quartier de votre choix, sauf dans un quartier complet, c'est-à-dire un quartier avec toutes ses habitations numérotées ou rayées.

Dès que vous rayez un symbole (Plante ou Eau) avec un **symbole d'activation de virus** ( ou ), tout le monde doit immédiatement l'activer sur sa feuille en entourant la cible du virus correspondant **(12)**. Tout le monde doit également rayer le même symbole d'activation sur sa feuille, car chaque virus ne peut être activé qu'une seule fois. Dès qu'un virus est activé, **une propagation** de tous les virus actifs doit être appliquée par tout le monde lors de la phase 5 (voir plus loin : 5 - Péripéties : Propagation des virus actifs...).

Dès que vous entourez un symbole (Plante ou Eau) avec un **symbole Propagation** , tout le monde doit rayer ce symbole sur sa feuille, car il ne peut être déclenché qu'une seule fois **(13)**. Une propagation de tous les virus actifs devra être appliquée uniquement par vos adversaires lors

de la phase 5 (voir plus loin : 5 - Péripéties : Propagation des virus actifs...). Si vous êtes plusieurs à déclencher le même symbole Propagation dans le même tour, cette propagation ne vous impacte pas et les autres ne subissent qu'une seule propagation et non pas plusieurs.



Action Astronaute : L'action Astronaute permet toujours de modifier la valeur du numéro de la combinaison avant de l'inscrire (-2, -1, 0, +1, +2). De plus, rayez un symbole Astronaute en haut de votre feuille. Dès que vous avez 2 symboles Astronaute rayés, entourez un symbole Action Joker (14).



Action Planning : L'action Planning permet toujours d'inscrire un X dans une case de votre choix, en plus du numéro de la combinaison. De plus, rayez un symbole Planning en haut de votre feuille. Dès que vous avez 2 plannings rayés, entourez un symbole Action Joker (15). Notez que vous ne pouvez pas rayer un symbole Planning sans inscrire un X dans une case.



Action Joker : Vous pouvez utiliser une action Joker entourée quand vous le souhaitez. Pour l'utiliser, rayez-la puis utilisez n'importe laquelle des 6 actions possibles au lieu de celle de votre combinaison numéro/action.

5 - PÉRIPÉTIES : PROPAGATION DES VIRUS ACTIFS ET ÉVACUATION DES QUARTIERS

► **Nombre et type de propagation** : Vous devez d'abord déterminer le nombre et le type de propagation des virus actifs que vous devez appliquer.

- **Les Infections** : pour chaque virus qui a été activé durant le tour, tout le monde doit appliquer une propagation de tous les virus actifs. Donc si 2 virus ont été activés durant ce tour, vous devrez appliquer une 1re propagation de tous les virus actifs, puis enchaîner avec une 2e propagation.
- **Propagation Eau & Plante** : si un symbole de propagation a été déclenché avec une action Plante ou Eau, tout le monde doit appliquer une propagation, sauf celles et ceux qui ont déclenché cette propagation.
- **Propagation Erreur Système** : si vous avez rayé la

2e ou 3e case Erreur Système, vous devez appliquer une propagation uniquement sur votre feuille.

► **Appliquer une propagation** : Sur votre feuille vous devez propager chaque virus actif un par un dans l'ordre suivant : de gauche à droite, en commençant par l'étage du haut, puis en descendant étage par étage.

Un virus se propage en infectant une habitation dans le quartier où il se trouve. Rayez une case habitation vide de votre choix dans ce quartier.

Si le quartier est complet, avec toutes ses habitations numérotées ou rayées, alors le virus se propage dans tous les quartiers voisins, directement reliés par une passerelle au quartier du virus. Vous devez alors rayer une habitation de votre choix dans chacun de ces quartiers. Cependant, le virus ne se propage pas dans un quartier voisin si la passerelle est fermée. Le virus ne se propage pas non plus dans un quartier voisin complet et ne se propage pas plus loin (16).

► **Évacuation des quartiers complets** : Un quartier est complet quand toutes ses habitations sont numérotées ou infectées/rayées. Vous devez alors immédiatement marquer les points de ce quartier. Pour cela, multipliez le nombre d'habitations numérotées par le nombre d'énergies entourées dans ce quartier (17).

Reportez ce score dans la case correspondante dans l'espace de score (18). Les habitations infectées/rayées ne rapportent pas de point. Enfin, entourez ce quartier évacué. Un quartier ne peut être évacué et rapporter des points qu'une seule fois.

6 - ACCOMPLIR UNE MISSION (FACULTATIF)

Quand une mission est accomplie pour la première fois dans la partie, tout le monde doit activer le virus (rouge, violet ou jaune) indiqué sur la mission, en entourant sur sa feuille la cible de ce virus (19). Tout le monde doit également rayer le symbole d'activation de ce virus dans l'espace de score des missions, car chaque virus ne peut être activé qu'une seule fois (20). Dès qu'un virus est activé, une propagation de tous les virus actifs doit être appliquée par tout le monde. Pour cela, effectuez de nouveau la phase 5 précédente.

FIN DE PARTIE

Les 3 conditions de fin de partie des règles de base s'appliquent toujours. Notez que la partie se termine si toutes vos cases sont remplies avec un numéro, un X ou bien rayées suite à une infection.

À la fin de la partie, en plus des points pour les missions accomplies et des points de pénalité pour les Erreurs Système, additionnez vos points dans chaque domaine ainsi :

► Plantes et eaux :

Marquez les points de la case de score visible la plus faible.

► Quartiers évacués :

Évacuez tous les quartiers incomplets restants et marquez leurs points sur votre feuille (multipliez le nombre de cases habitations numérotées par le nombre d'énergies entourées). Puis additionnez les points de tous vos quartiers.

► Habitations infectées :

Vous perdez 1 point pour chaque habitation infectée/rayée.

LES MISSIONS



Évacuez 2 quartiers. Ces quartiers peuvent être en partie ou même complètement infectés.



Évacuez tous les quartiers d'un étage. Ces quartiers peuvent être en partie ou même complètement infectés.



Confiner 3 quartiers en fermant toutes les passerelles y donnant accès. Il ne suffit pas de confiner un ensemble de 3 quartiers : les 3 quartiers doivent être complètement confinés indépendamment les uns des autres.



Confiner le quartier du virus vert et le quartier du virus bleu en fermant toutes les passerelles qui les relie à d'autres quartiers.



Entourez toutes les énergies sur 2 étages.



Entourez toutes les plantes et tous les réservoirs d'eau sur 2 étages.

MODE SOLO ASTRA

BONUS SOLO : À chaque fois que vous activez un virus vous-même (avec une mission ou une action Plante/Eau), ou que vous déclenchez un symbole Propagation (avec une action Plante/Eau), entourez 1 bonus Solo sur la carte Aventure ASTRA.

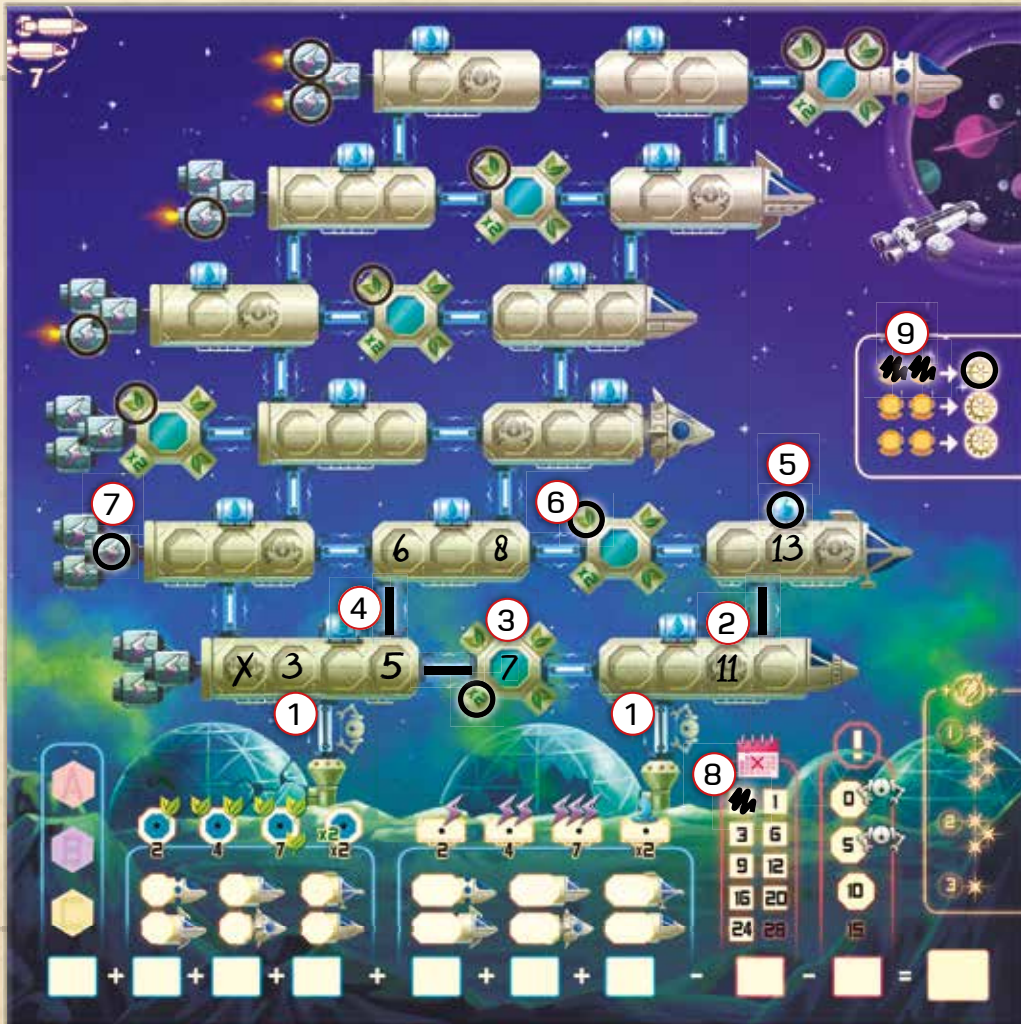
EFFET ASTRA : L'effet ASTRA est différent au 1er et au 2e tirage des cartes Effet ASTRA.

1 Au 1er tirage : Dès que vous piochez une carte Effet ASTRA A, B ou C, ASTRA active immédiatement le virus vert ou bleu, ou bien déclenche une propagation. Dans l'espace de score, choisissez un symbole d'activation de virus encore disponible entre le vert et le bleu, rayez-le, activez le virus correspondant. Si les deux virus vert et bleu sont déjà actifs, choisissez à la place un symbole Propagation encore disponible, rayez-le. Vous devez alors appliquer **immédiatement** (et non pas à la phase 5) une propagation de tous les virus actifs.

2 Au 2e tirage : Dès que vous piochez une carte Effet ASTRA A, B ou C, activez immédiatement le virus indiqué sur la carte Mission A, B ou C correspondante, et appliquez **immédiatement** (et non pas à la phase 5) une propagation de tous les virus actifs. Puis retournez la carte Mission du côté mission accomplie.

AVENTURE 7 : LA FUITE

L'évacuation s'est relativement bien passée. Heureusement, nous avions prévu de partir. Mais il faut précipiter ce départ et les nouveaux vaisseaux ne sont pas prêts. En plus, dans l'urgence, ils ont été placés à l'horizontale au-dessus des dômes, rendant la plupart d'entre eux inaccessibles. Vous devez donc arranger ça. Nous comptons sur vous pour fuir cette maudite Lune, à travers un vortex dans l'espace-temps, et partir à la conquête de l'univers.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

3 - NUMÉROTER (OBLIGATOIRE)

Les vaisseaux sont à l'horizontale, et chaque vaisseau est une zone qu'il faut numéroté dans l'ordre croissant de gauche à droite. Chaque vaisseau est constitué de 2 ou 3 modules de plusieurs cases, ainsi que d'une serre pour les plantes.

Les modules, les serres et les vaisseaux sont reliés entre eux par des sas . Le problème est que ces sas ne sont pas actifs. Vous ne pourrez donc numéroté un module ou une serre qu'après avoir activé un sas qui permet d'y accéder.

Au début de la partie, seuls les deux modules du vaisseau du bas sont accessibles **(1)**. Vous pouvez donc inscrire des numéros uniquement dans les cases de ces deux modules.

Les bonus Robots : Quand vous inscrivez un numéro dans une case avec un symbole Robot **(2)**, vous gagnez un bonus Robot que vous devez utiliser immédiatement en activant un sas (voir plus loin : Action Robot). Ce bonus Robot vient en supplément de l'action de votre combinaison.

Les bonus x2 des serres : Les premières et premiers qui inscrivent un numéro dans une serre entourent le **bonus x2** de cette serre **(3)**. Les autres doivent rayer immédiatement le bonus x2 de cette serre sur leur feuille et ne pourront donc pas l'obtenir.

Erreur Système : Si vous devez rayer une case Erreur Système, les 2 premières vous donnent une compensation et vous permettent d'activer immédiatement un sas (voir plus loin : Action Robot).

4 - UTILISER L'ACTION (FACULTATIF)

 **Action Robot :** Avec cette action, vous pouvez activer un sas. Pour cela, faites un trait sur un emplacement indiqué entre deux modules ou entre un module et une serre **(4)**. Vous pouvez activer un sas uniquement s'il est relié à un module ou une serre déjà accessible. Ainsi vous allez pouvoir accéder à de nouveaux modules, serres et

vaisseaux pour les numéroté. N'oubliez pas que chaque vaisseau est une zone qui doit être numérotée dans l'ordre croissant. Les sas, actifs ou non, ne changent pas la contrainte de numérotation de ces zones.



Action Eau : Si vous avez inscrit le numéro de votre combinaison dans une case avec un réservoir d'eau, alors vous pouvez entourer ce réservoir d'eau **(5)**.



Action Plante : Vous pouvez entourer une plante dans une serre dans le même vaisseau où vous venez d'inscrire le numéro de votre combinaison **(6)**. Au début de la partie, certaines plantes sont déjà entourées. Vous pouvez entourer une plante dans une serre même si elle n'est pas encore accessible avec un sas.



Action Énergie : Allumez les réacteurs. Avec cette action, vous pouvez entourer un réacteur au bout du même vaisseau où vous venez d'inscrire le numéro de votre combinaison **(7)**. Au début de la partie, certains réacteurs sont déjà entourés.



Action Planning : L'action Planning permet toujours d'inscrire un X dans une case accessible de votre choix, en plus du numéro de la combinaison. De plus, vous devez immédiatement rayer la case de plus faible valeur disponible dans l'échelle de score du Planning en bas de votre feuille **(8)**.



Action Astronaute : L'action Astronaute permet toujours de modifier la valeur du numéro de la combinaison avant de l'inscrire [-2, -1, 0, +1, +2]. De plus, rayez un symbole Astronaute à droite de votre feuille. Dès que vous avez 2 symboles Astronaute rayés, entourez un symbole Action Joker **(9)**.



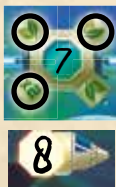
Action Joker : Vous pouvez utiliser une action Joker entourée quand vous le souhaitez. Pour l'utiliser, rayez-la puis utilisez n'importe laquelle des 6 actions possibles au lieu de celle de votre combinaison numéro/action.

FIN DE PARTIE

À la fin de la partie, en plus des points pour les missions accomplies et des points de pénalité pour les Erreurs Système, additionnez vos points dans chaque domaine ainsi :

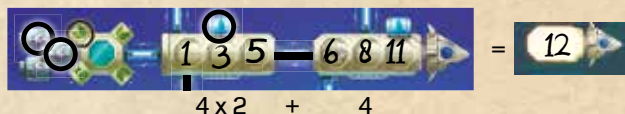
► Les serres :

Reportez le score de chaque serre numérotée dans la case correspondante au vaisseau. Une serre rapporte 2 points avec 1 plante entourée, 4 points avec 2 plantes entourées, 7 points avec 3 plantes entourées. Si vous avez entouré son bonus x2, la valeur de la serre est doublée. Une serre non numérotée ou sans plante entourée ne rapporte pas de point.



► Les modules :

Pour chaque vaisseau, reportez le score total des modules qui le composent. Pour chaque vaisseau, un module complètement numéroté rapporte 2 points avec 1 réacteur entouré, 4 points avec 2 réacteurs entourés, 7 points avec 3 réacteurs entourés. Si vous avez entouré son réservoir d'eau, la valeur du module est doublée. Un vaisseau avec aucun réacteur entouré ne rapporte aucun point. Un module qui n'est pas complètement numéroté ne rapporte aucun point.



► Plannings :

Soustrayez la plus faible valeur encore visible dans l'échelle de score des plannings.

LES MISSIONS



Numérotez 3 serres avec leurs 3 plantes entourées.



Numérotez la serre du vaisseau le plus élevé avec ses 3 plantes entourées.



Numérotez complètement 7 modules.



Numérotez complètement 3 vaisseaux.



Entourez tous les réacteurs de 3 vaisseaux.



Entourez tous les réservoirs d'eau de 3 vaisseaux.

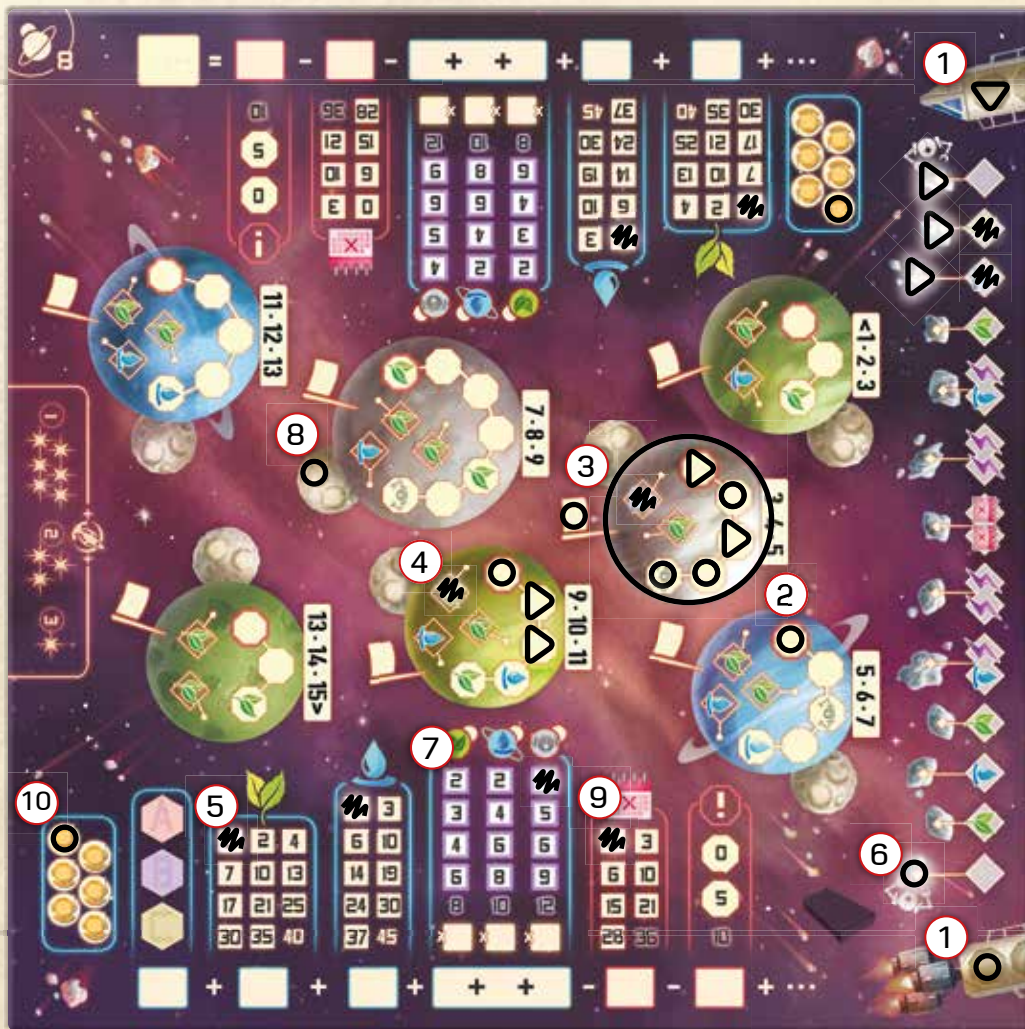
MODE SOLO ASTRA

BONUS SOLO : À chaque fois que vous obtenez le bonus x2 d'une serre, entourez 1 bonus Solo sur la carte Aventure ASTRA.

EFFET ASTRA : Dès que vous piochez une carte Effet ASTRA A, B ou C, choisissez un bonus x2 d'une serre encore disponible sur votre feuille, et rayez-le immédiatement. Par la suite, vous ne pourrez donc plus obtenir ce bonus.

AVENTURE 8 : L'AFFRONTEMENT

Nous n'avons repéré que deux systèmes de planètes habitables, les systèmes jumeaux Neo Solaris 1 et 2. La colonisation est donc lancée, mais les ressources sur ces planètes sont trop rares pour l'ensemble des colons. L'affrontement est inévitable... Nous comptons sur vous pour occuper le terrain et prendre le contrôle d'un maximum de planètes et de ressources. La compétition avec vos plus proches adversaires sera violente...



MISE EN PLACE

Dans cette Aventure, vous jouez sur 2 feuilles que vous partagez avec vos 2 voisins et voisines. Placez une feuille Aventure N° 8 entre vous et votre adversaire de gauche. Votre feuille de **gauche** doit être placée avec ses astéroïdes orientés vers le centre de la table, et son espace de score des Missions ABC orienté vers vous. Si vous jouez à deux, il sera plus simple de placer les 2 feuilles l'une à côté de l'autre au milieu de la table.

Choisissez un insigne (rond, croix, triangle...) différent de vos 2 adversaires. Inscrivez cet insigne sur le vaisseau près de votre espace de score sur chacune des 2 feuilles que vous partagez **1**.

Désignez un ou une capitaine qui placera la carte Capitaine devant sa feuille de gauche. Il ou elle sera en charge de déplacer la carte devant son autre feuille à la fin de chaque tour de jeu afin d'indiquer clairement sur quelle feuille jouer.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Durant la partie, vous allez jouer alternativement sur 2 feuilles. Au premier tour, tout le monde joue sur sa feuille de gauche. Au tour suivant, tout le monde joue sur sa feuille de droite, et ainsi de suite. Ainsi personne ne joue sur la même feuille en même temps. Pour marquer cela, à la fin de chaque tour, le ou la capitaine déplace sa carte Capitaine devant sa nouvelle feuille active.

3 - NUMÉROTÉ, OU PLUTÔT : INSCRIRE UN INSIGNE (OBLIGATOIRE)

Dans cette Aventure, vous n'inscrivez pas de numéro. Utilisez le numéro de la combinaison choisie pour inscrire votre insigne sur une planète autorisant ce numéro. Par exemple : avec le numéro 7, vous pouvez inscrire votre insigne dans une case de la planète bleue 5-6-7 ou de la planète grise 7-8-9. Vous devez inscrire votre insigne sur la première case disponible de la planète en partant de la case avec un contour rouge **2**.

Si la case où vous inscrivez votre insigne contient un **symbole Bonus**, vous pouvez l'utiliser immédiatement,

en plus de l'action de votre combinaison (voir plus loin : Symbole Bonus).

Contrôler une planète : Dès qu'un insigne est inscrit dans la dernière case d'une planète, le contrôle de cette planète est attribué à celui ou celle qui a le plus d'insignes sur cette planète. Vous devez également prendre en compte les insignes qui ont été inscrits sur la lune de la planète grâce à l'action Planning (voir plus loin l'action Planning). Inscrivez alors dans le drapeau de la planète l'insigne de celui ou celle qui la contrôle **3**. En cas d'égalité, le contrôle de la planète est partagé et vous devez inscrire votre insigne ainsi que celui de votre adversaire. Entourez la planète afin de mieux voir les planètes qui sont complètes.

4 - UTILISER L'ACTION (FACULTATIF)



Action Plante et Eau : Sur la planète où vous venez d'inscrire votre insigne, rayez un symbole Plante disponible avec l'action plante, ou un symbole Eau disponible avec l'action eau **4**. Puis rayez la case de score de plus faible valeur encore visible dans votre espace de score correspondant **5**. S'il n'y a pas de symbole disponible correspondant à votre action sur la planète, alors vous n'utilisez pas l'action.



Action Robot : Avec cette action vous pouvez exploiter un champ d'astéroïdes. Pour cela, inscrivez votre insigne sur le 1er astéroïde disponible. S'il y a un ou plusieurs symboles Bonus sur cet astéroïde, vous devez les rayer, et les utiliser immédiatement (voir plus loin : Symboles Bonus). Vous devez inscrire votre insigne sur les astéroïdes en commençant de votre côté de la feuille puis en progressant vers votre adversaire **6**.



Action Énergie : Vous pouvez améliorer la valeur des planètes que vous contrôlez. Il y a 3 types de planètes : les vertes, les bleues et les grises. Dans votre espace de score, il y a une colonne pour chacun des 3 types de planètes. Rayez la case de score de plus faible valeur encore visible dans la colonne de votre choix **7**.



Action Planning : En plus d'inscrire votre insigne sur une planète avec le numéro de votre combinaison, avec cette action, vous pouvez inscrire votre insigne sur la lune de la planète de votre choix **8**. Puis vous devez

rayer la case de score de plus faible valeur encore visible dans votre espace de score du planning ⑨. Notez qu'il n'y a que 2 emplacements disponibles sur chaque lune et que ces 2 emplacements peuvent être occupés par la même personne. Vous ne pouvez pas inscrire votre insigne sur la lune d'une planète déjà complète et dont le contrôle a été attribué.



Action Astronaute : L'action Astronaute permet de modifier la valeur du numéro de la combinaison avant de l'utiliser pour inscrire votre insigne [-2, -1, 0, +1, +2]. De plus, entourez un symbole Astronaute dans votre espace de score ⑩. Lors d'un prochain tour, en plus de l'action de votre combinaison, vous pouvez utiliser ce symbole Astronaute entouré comme bonus pour modifier la valeur du numéro de votre combinaison. Une fois ce symbole Astronaute utilisé, rayez-le. L'utilisation de ce symbole Astronaute permet de modifier le numéro, mais pas d'entourer un nouveau symbole Astronaute.

Symboles Bonus : Avec un symbole **Eau ou Plante**, rayez juste la plus faible case de score dans votre espace de score correspondant. Avec un symbole **Robot**, inscrivez votre insigne sur un astéroïde et utilisez immédiatement les symboles Bonus de cet astéroïde. Avec un symbole **Énergie**, rayez une case pour améliorer un type de planète. Avec un symbole **Planning**, inscrivez votre insigne sur une lune mais sans rayer de case dans votre espace de score.

FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin du tour, si vous avez accompli les 3 missions, ou si vous avez rayé les 2 cases Erreur Système de l'une de vos 2 feuilles, ou si toutes les cases des planètes sont remplies sur l'une de vos 2 feuilles.

Vous devez calculer et additionner les scores de vos 2 feuilles pour obtenir votre score total. En plus des points pour les missions accomplies et des points de pénalité pour les Erreurs Système, additionnez vos points dans chaque domaine ainsi :

► Plantes et eaux :

Marquez les points de la case de score visible la plus faible.

► Planètes :

Attribuez le contrôle des planètes incomplètes restantes. Puis reportez le nombre de planètes que vous contrôlez de chaque type, et multipliez ces nombres par la plus faible valeur encore visible correspondante.

► Plannings :

Soustrayez la plus faible valeur encore visible.

LES MISSIONS



Contrôlez 4 planètes sur la même feuille.



Contrôlez une planète de chaque type, sur la même feuille.



Avec les robots, inscrivez votre insigne sur 7 astéroïdes de la même feuille.



Améliorez deux fois chaque type de planète sur la même feuille.



Rayez 6 cases de score pour les plantes et 4 cases de score pour l'eau sur la même feuille.



Grâce aux actions planning, inscrivez votre insigne sur 4 lunes différentes sur la même feuille.

MODE SOLO ASTRA

MISE EN PLACE

Prenez 2 feuilles Aventure N° 8 et placez-les devant vous, l'une à côté de l'autre. Inscrivez l'insigne d'ASTRA sur les vaisseaux du côté opposé des deux feuilles (ASTRA préfère le triangle).

À chaque tour, ASTRA joue d'abord sur la feuille du tour en cours. Ensuite vous jouez sur la même feuille. Puis, à la fin du tour, vous devez passer à l'autre feuille. Pour savoir à tout moment quelle est la feuille du tour en cours, placez la

carte Capitaine devant la feuille de gauche. Puis, à la fin de chaque tour, déplacez-la devant l'autre feuille.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le tour d'ASTRA : Au début de chaque tour, au lieu de piocher 3 cartes Vaisseau en une fois, commencez par piocher 1 carte Vaisseau. ASTRA utilise le numéro et l'action de cette carte pour jouer son tour.

Numéro : Choisissez une planète correspondant au numéro de la carte et inscrivez-y l'insigne d'ASTRA. Si la ou les planètes correspondantes ne sont plus disponibles, inscrivez l'insigne d'ASTRA sur la planète suivante dans l'ordre des numéros. Considérez qu'après la planète 13-14-15 vient la planète 1-2-3. Quand vous inscrivez l'insigne d'ASTRA sur une case avec un symbole Bonus, ASTRA n'en bénéficie pas.

Exemple : Vous piochez une carte 11, mais les 2 planètes 11 ne sont plus disponibles. La planète suivante est la planète 13-14-15 qui n'est plus disponible non plus. Vous inscrivez alors l'insigne d'ASTRA sur la planète 1-2-3.

Contrôler une planète : Dès que toutes les cases d'une planète sont remplies, si ASTRA est majoritaire, inscrivez son insigne sur le drapeau. Si vous êtes à égalité sur une planète, inscrivez uniquement votre insigne.

Action : Si possible, faites pour ASTRA l'action de la carte, sur la même planète où vous venez d'inscrire son insigne :

- ▶ **Action Plante ou Eau :** rayez un symbole correspondant encore disponible sur la planète.
- ▶ **Action Planning :** inscrivez l'insigne d'ASTRA dans un cratère encore disponible de la lune.
- ▶ **Action Robot :** inscrivez l'insigne d'ASTRA sur un astéroïde en commençant du côté opposé de la feuille. ASTRA ne bénéficie pas des symboles Bonus des astéroïdes.
- ▶ **Action Astronaute :** au lieu d'une action Astronaute, faites pour ASTRA une action Planning.
- ▶ **Action Énergie :** au lieu d'une action Énergie, faites pour ASTRA une action Robot.

Votre tour : Piochez 2 cartes Vaisseau supplémentaires. Avec la première carte piochée pour ASTRA, vous avez donc 3 cartes, avec lesquelles vous jouez votre tour normalement et sur la même feuille. Vous pouvez utiliser vous aussi la première carte piochée pour ASTRA car vous ne devez pas forcément la lui donner. Comme d'habitude, donnez à ASTRA la carte que vous n'utilisez pas. C'est uniquement cette carte qui rapportera des points à ASTRA en fin de partie. Les actions que joue ASTRA à son tour servent uniquement à vous gêner.

Fin du tour : Déplacez la carte Capitaine devant l'autre feuille qui devient la nouvelle feuille du tour en cours.

Fin de partie : Il est possible qu'ASTRA marque son insigne sur la dernière case disponible d'une des deux feuilles, et déclenche ainsi la fin de partie avant que vous puissiez jouer. Dans ce cas, vous devez rayer une case Erreur Système et donner une carte à ASTRA. La partie est alors terminée.

BONUS SOLO : À chaque fois que vous inscrivez votre insigne sur les drapeaux de 2 planètes, entourez 1 bonus Solo sur la carte Aventure ASTRA.

EFFET ASTRA : Dès que vous piochez une carte Effet ASTRA A, B ou C, faites immédiatement 2 actions Planning pour ASTRA. Sur la feuille du tour en cours, inscrivez 2 insignes d'ASTRA sur une lune. Vous devez choisir une lune dont la planète est encore disponible, et en priorité la lune de la planète avec le plus de vos insignes (planète + lune). Si plusieurs planètes sont à égalité, vous choisissez. Si la lune est déjà occupée par un insigne, ajoutez un insigne d'ASTRA à côté de l'autre, puis inscrivez le 2e insigne sur la lune de la planète suivante dans l'ordre de priorité.

Exemple : 4 planètes sont disponibles : une planète A avec 4 de vos insignes, une planète B avec 3 de vos insignes, une planète C et une planète D, avec chacune 2 de vos insignes. Sur la lune de la planète A, il y a déjà un insigne, vous ajoutez alors un insigne d'ASTRA à côté de l'autre. Sur la lune de la planète B, il n'y a plus de place. Vous avez alors le choix de placer le 2e insigne d'ASTRA sur la lune de la planète C ou de la planète D qui sont à égalité.

CRÉDITS

Auteurs : **Benoît TURPIN & Alexis ALLARD**

Illustratrice et maquettiste : **Anne HEIDSIECK**

Développeur : **BLUE COCKER**

Traductrice et traducteur : **Natacha CHARLON et Benoît TURPIN**

Relecteur : **Dominique BODIN**

Correctrice : **Sandra GRÈS**



BLUE COCKER GAMES

Tél. : +33 5 34 28 05 01
49 avenue de Lauragais
31400 TOULOUSE - FRANCE
www.bluecocker.com



DUDE GAMES

1-888-616-3833
5425 Casgrain, suite 201
Montréal, Qc, Canada, H2T 1X6
www.distributiondude.com