

FAQ RÈGLES

RÈGLES DE BASE

Action planning : Comme un numéro identique ne peut jamais apparaître 2 fois dans une même zone, est-il permis d'écrire plusieurs X dans la même zone ? Cette séquence est-elle légale : 3-X-X-X-X-4 ?

Oui, vous pouvez même compléter une zone avec uniquement des X.

AVENTURE 1

Effet Fusée Active : Comment dois-je rayer les fusées et les Erreurs Système ?

Utilisez l'effet Fusée pour rayer les fusées ligne par ligne, de bas en haut. Ce n'est qu'après avoir rayé toutes les lignes de fusées et avoir atteint la case de score 150 que vous pourrez rayer les Erreurs Système entourées avec les effets Fusée.

Exemple :

Vous avez 1 dernière fusée à barrer sur la dernière ligne et 2 Erreurs Système entourées.

Vous complétez un quartier qui vous donne un effet 4-fusées. Vous rayez la dernière fusée et les 2 Erreurs Système entourées. Puis vous rayez 1 fusée près de la case de score final. Comme vous avez rayé toutes vos fusées et toutes vos Erreurs Système entourées, votre fusée décolle et vous gagnez la partie.

Si vous êtes plusieurs à faire décoller une fusée dans le même tour, la fusée rayée près de la case de score final peut vous départager.

Fin de partie : Comment les Erreurs Système déclenchent-elles la fin de la partie ?

Dans les règles de base, si vous ne pouvez pas écrire un numéro, vous devez **rayez** une Erreur Système. Et si vous **rayez** toutes vos Erreurs Système, la fin de la partie est déclenchée. C'est un peu différent dans l'aventure n°1 :

Lorsque vous ne pouvez pas écrire un numéro ou si vous devez subir un effet Sabotage, vous devez **entourer** 1 Erreur Système.

Si vous **entourez** toutes les Erreurs Système, votre fusée est définitivement en panne et cela déclenche la fin de la partie.

Si vous **rayez** toutes les lignes de fusées et toutes les Erreurs Système entourées, votre fusée décolle et cela déclenche la fin de la partie.

AVENTURE 4

Action Eau et Plante : Puis-je entourer 2 plantes (ou 2 eaux) avec une seule action ?

Non, vous ne pouvez entourer qu'une seule plante (ou eau), immédiatement au-dessus ou au-dessous de l'excavation où vous avez noté votre numéro.

AVENTURE 6

Propagation : Cela semble compliqué, pouvez-vous donner un exemple ?

Voici un exemple volontairement très complexe (dans la plupart des cas, c'est beaucoup plus simple) :

Au début de la partie, vous avez placé le virus gris dans le quartier en haut à gauche sur votre feuille. Et vous l'avez activé en encerclant sa cible. Quelques tours plus tard, il n'y a pas encore eu de nouveau virus activé, ni de propagation déclenchée, et voici ce qui se passe à ce tour :

Phase 4 (actions) : Une joueuse déclenche l'activation du virus bleu et un autre joueur déclenche le virus vert. Tout le monde active donc immédiatement les virus bleu et vert sur sa feuille en entourant leurs cibles.

Phase 5 (incidents) : 2 virus ont été activés à ce tour, donc tout le monde doit déclencher 2 propagations de tous les virus actifs :

- ◆ **1re propagation :** Tous les virus actifs (entourés) se propagent, l'un après l'autre, de haut en bas. Donc le virus gris se propage en premier, puis le vert et enfin le bleu. (Notez que pour le virus gris, selon l'endroit où vous le placez au début de la partie, la séquence peut être différente.)
- ◆ **2e propagation :** Tous les virus actifs se propagent à nouveau de haut en bas.

Phase 6 (missions) : Une joueuse accomplit la mission qui déclenche le virus violet. Donc tout le monde l'active. Et, d'après les règles : « 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. »

Nouvelle phase 5 : 3ème propagation : tous les virus actifs se propagent de haut en bas (gris > vert > violet > bleu).

Nouvelle phase 6 : Dans certains cas, il est possible qu'une propagation permette à un joueur d'accomplir une mission en complétant un quartier... Si cette mission active un nouveau virus, recommencez la phase 5...

AVENTURE 8

Contrôle d'une planète et Planning : Si j'inscris mon insigne dans la dernière case d'une planète, puis-je utiliser un Planning sur sa lune dans le même tour ?

Pour cela, vous devez suivre les règles dans l'ordre :

- 1 - Vous inscrivez votre insigne dans la dernière case de la planète.
- 2 - Vous appliquez immédiatement le symbole Bonus de la case. Si ce symbole Bonus vous donne un symbole Robot qui vous donne des symboles Planification, vous pouvez les utiliser sur la lune de cette planète car elle n'est pas encore « fermée ».
- 3 - Vous attribuez le contrôle de la planète. La planète est maintenant « fermée ».
- 4 - Vous utilisez l'action de votre combinaison. Si c'est une action Plante ou Eau, vous pouvez l'appliquer sur la planète car il n'y a pas de restriction pour cela. Si c'est une action Planning (ou une action Robot qui vous donne des symboles Planning), vous devez l'utiliser sur la lune d'une autre planète, car la planète est « fermée » aux nouveaux insignes.

Action Astronaute : Puis-je utiliser un symbole Astronaute entouré sur n'importe quelle feuille, ou seulement sur la feuille où je l'ai entouré ?

Seulement sur la feuille où vous l'avez entouré et pas sur l'autre.

Action Astronaute : Puis-je utiliser 2 symboles Astronaute entourés pour obtenir +/-4 ?

Oui, il est possible de cumuler plusieurs symboles Astronaute entourés. Les symboles Astronaute peuvent également être cumulés avec une action Astronaute.

Fin de partie et planètes incomplètes : Qui obtient le contrôle d'une planète sans aucun insigne ?

Personne.



FAQ CAMPAGNE

Capitaine : À la fin d'une partie, le rôle de capitaine est attribué à celui ou celle qui a gagné la partie. Mais faut-il considérer l'ancienne capitaine ou le nouveau lorsqu'il y a des conséquences spécifiques de fin de partie dans le livret de campagne ?

Le changement de capitaine est effectué lorsque le livret de campagne vous demande de sauvegarder la partie dans le tableau de bord. Et cela se produit après que vous ayez appliqué les conséquences de fin de partie.

Fin de la campagne : En cas d'égalité, qui gagne la campagne ?

Celui ou celle qui a le plus d'étoiles gagne la campagne. En cas d'égalité, celui ou celle qui a gagné la dernière Aventure qui l'emporte.

ALERTE SPOILER LÉGER ⇨

Chapitre 159 - Cartes 202 à 207 face B : Comment les étages complets du QG rapportent-ils des points ?

À la fin de la partie, chaque étage complet du QG rapporte les points indiqués. Mais attention, un étage supérieur peut rapporter des points, seulement si tous les étages qui lui sont inférieurs sont également complets. Ainsi, si vous complétez le 1er étage et le 3e étage, mais pas le 2e, vous marquez seulement les points du 1er étage.