

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



 **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'AFFRONTEMENT.....	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



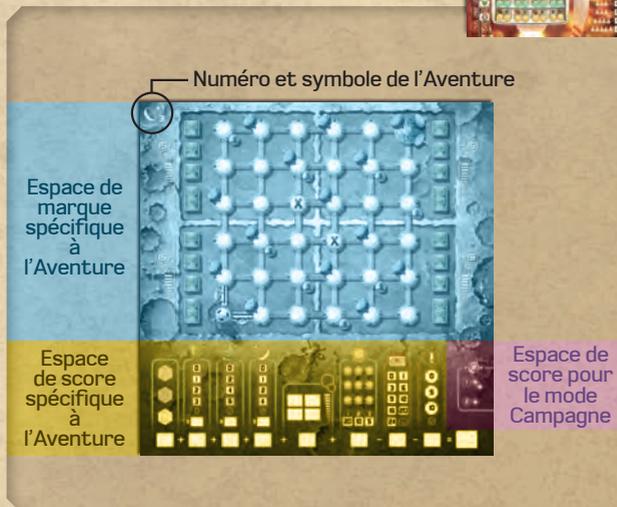
◆ + 1 Livret de Campagne pour le mode Campagne



◆ 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.

◆ 3 chiffonnettes



Numéro et symbole de l'Aventure

Espace de marque spécifique à l'Aventure

Espace de score spécifique à l'Aventure

Espace de score pour le mode Campagne

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 numéroter 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

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.

1 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).

2 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.



STOP !



Avant de continuer : À la page suivante, vous allez découvrir les règles spécifiques de l'Aventure 1. Dès que vous l'aurez lue, nous vous recommandons de vous arrêter et d'ouvrir le Livret de Campagne pour plonger directement dans votre première campagne. Nous avons conçu une **Campagne d'Initiation** dans le but de vous faire découvrir progressivement les règles de chaque Aventure ainsi que leur histoire.

Rassurez-vous : Durant cette **Campagne d'Initiation**, aucune règle spéciale, ni aucun contenu supplémentaire ne sera ajouté. Ce n'est qu'à partir de votre deuxième campagne que des modifications apparaîtront en fonction de vos choix. (Si vous le souhaitez, vous pourrez également commencer directement par la deuxième campagne.)

Il y a un système de sauvegarde : Ainsi vous pourrez interrompre momentanément votre campagne entre deux parties. Vous aurez donc la liberté de rejouer une Aventure si vous souhaitez l'approfondir.

Alors n'hésitez pas : Lisez la règle de l'Aventure 1, puis commencez directement la **Campagne d'Initiation**. Nous avons confiance. L'humanité compte sur vous !

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.

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 .

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 .

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 .

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

 **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 .

 **Effet Fusée Active** : Chaque Fusée Active donne un nombre de fusées à 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. **Après avoir rayé toutes les lignes de fusées**, utilisez cet effet pour rayer vos Erreurs Système entourées. Si votre fusée décolle et qu'il vous reste des fusées à utiliser, rayez des fusées à côté de la case de score final.

 **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 .

5 - PÉRIPÉTIES : APPLICATION DES SABOTAGES

Annoncez et appliquez les effets Sabotage.

6 - ACCOMPLIR UNE MISSION

ATTENTION : 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 .



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 (8) : 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 rayez 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 rayez 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 rayez 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.

The board features a central Earth and a Moon, with a path of hexagonal tiles connecting them. The path is numbered 1 through 12. Various icons are scattered across the board, including rockets, plants, water droplets, and robots. There are several numbered panels (1-9) containing icons and symbols. Panel 1 shows a rocket icon. Panel 2 shows a rocket icon and a lightning bolt icon. Panel 3 shows a rocket icon. Panel 4 shows a rocket icon. Panel 5 shows a rocket icon. Panel 6 shows a rocket icon. Panel 7 shows a rocket icon. Panel 8 shows a rocket icon and a lightning bolt icon. Panel 9 shows a rocket icon. At the bottom, there is a mathematical equation template: $\square + \square + \square + \square + \square - \square = \square$.

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.

The interface is divided into several functional areas:

- Top Grid:** A 6x6 grid of buildings. Callouts 1-10 point to specific buildings or resources. 'X' marks are placed on buildings in the second and third columns.
- Resource Panels:**
 - Panel 8:** Building materials (orange, purple, yellow hexagons).
 - Panel 9:** Water (blue drop icon).
 - Panel 10:** Power (sun icon).
 - Calendar Panel:** Shows a calendar grid with a red 'X' on the 1st.
- Calculator:** A row of input boxes with mathematical symbols (+, -, =) for calculations.

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.

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.



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 Astronaute 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.

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 - NUMÉROTÉ (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 entourer 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.

Avec l'action correspondante, vous pouvez entourer 1 eau ou 1 plante, immédiatement au-dessus ou au-dessous de l'excavation où vous avez écrit votre numéro de combinaison 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.

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.

► 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.

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.

Legend:
 0, 2, 4, 6, ...
 1, 3, 5, 7, ...

Calculator:
 + + + + +
 +
 - - - =

Hand Resources:
 8 (Water/Plant)
 4 (Energy)
 0 (Energy)
 5 (Energy)
 10 (Energy)
 15 (Energy)

Board Elements:
 - Levels 1-15 with resource icons.
 - A water tower on the right with a scale.
 - A central structure with levels 1-15.
 - A player's hand at the bottom with various cards and resources.

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.

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

► **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.

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. Confiner 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...

The board game map depicts a multi-level space station with various rooms and corridors. The map is annotated with numbered circles (1-20) and symbols representing different elements:

- Level 1 (Top):** Contains a biohazard symbol (6), a virus icon (14), and a resource panel (15) with icons for food and water.
- Level 2:** Features a virus icon (8), a resource panel (17) with icons for food and water, and a red arrow (16) pointing towards the right.
- Level 3:** Shows a virus icon (19), a resource panel (12) with icons for food and water, and a red arrow (16) pointing towards the right.
- Level 4 (Bottom):** Includes a virus icon (12), a resource panel (16) with icons for food and water, and a red arrow (16) pointing towards the right.
- Level 5 (Bottom):** Contains a virus icon (7), a resource panel (11) with icons for food and water, and a red arrow (16) pointing towards the right.
- Level 6 (Bottom):** Features a virus icon (9), a resource panel (10) with icons for food and water, and a red arrow (16) pointing towards the right.
- Level 7 (Bottom):** Shows a virus icon (10), a resource panel (18) with icons for food and water, and a red arrow (16) pointing towards the right.
- Level 8 (Bottom):** Includes a virus icon (13), a resource panel (20) with icons for food and water, and a red arrow (16) pointing towards the right.
- Level 9 (Bottom):** Contains a virus icon (13), a resource panel (20) with icons for food and water, and a red arrow (16) pointing towards the right.
- Level 10 (Bottom):** Features a virus icon (13), a resource panel (20) with icons for food and water, and a red arrow (16) pointing towards the right.
- Level 11 (Bottom):** Shows a virus icon (13), a resource panel (20) with icons for food and water, and a red arrow (16) pointing towards the right.
- Level 12 (Bottom):** Includes a virus icon (13), a resource panel (20) with icons for food and water, and a red arrow (16) pointing towards the right.
- Level 13 (Bottom):** Contains a virus icon (13), a resource panel (20) with icons for food and water, and a red arrow (16) pointing towards the right.
- Level 14 (Bottom):** Features a virus icon (13), a resource panel (20) with icons for food and water, and a red arrow (16) pointing towards the right.
- Level 15 (Bottom):** Shows a virus icon (13), a resource panel (20) with icons for food and water, and a red arrow (16) pointing towards the right.
- Level 16 (Bottom):** Includes a virus icon (13), a resource panel (20) with icons for food and water, and a red arrow (16) pointing towards the right.
- Level 17 (Bottom):** Contains a virus icon (13), a resource panel (20) with icons for food and water, and a red arrow (16) pointing towards the right.
- Level 18 (Bottom):** Features a virus icon (13), a resource panel (20) with icons for food and water, and a red arrow (16) pointing towards the right.
- Level 19 (Bottom):** Shows a virus icon (13), a resource panel (20) with icons for food and water, and a red arrow (16) pointing towards the right.
- Level 20 (Bottom):** Includes a virus icon (13), a resource panel (20) with icons for food and water, and a red arrow (16) pointing towards the right.

The map also includes a central area with a virus icon (13) and a resource panel (20) with icons for food and water. At the bottom, there is a calculator-like interface with a grid and mathematical symbols (+, -, =).

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 numéroter 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 - Péripiétés : 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 numéroter 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  **11**), 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 - Péripiétés : 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 son quartier d'origine. 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 avons 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.

The board game board for 'Adventure 7: The Escape' is a complex grid-based game. It features a central area with rocket ships and numbered tiles. The board is divided into several sections:

- Top Section:** A row of rocket ships, with a small rocket icon labeled '7' on the left and another labeled '9' on the right.
- Middle Section:** A grid of numbered tiles (1-13) and rocket ships. The tiles are arranged in a pattern that suggests a path or sequence.
- Bottom-Left Section:** A grid of colored tiles (pink, purple, yellow) and multipliers (x2).
- Bottom-Right Section:** A calendar with dates 1, 3, 6, 9, 12, 16, 20, 24, 28, and a warning icon (exclamation mark).
- Bottom Section:** A mathematical equation template: $\square + \square + \square + \square + \square + \square + \square - \square - \square = \square$.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

3 - NUMÉROTÉ (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 . 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 , 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 . 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 . 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 numéroté 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 .

 **Action Plante :** Vous pouvez entourer une plante dans une serre dans le même vaisseau où vous venez d'inscrire le numéro de votre combinaison . 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 . 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 .

 **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 .

 **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 :

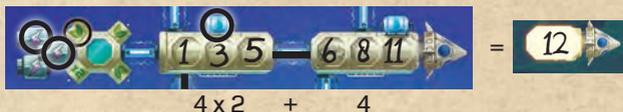
► Les serres :

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...

The board game board is a complex grid of resources and actions. It features several planets and moons, each with a number indicating a range of actions (e.g., 11-12-13, 7-8-9, 13-14-15, 9-10-11, 5-6-7). The board is surrounded by various resource icons, including gold coins, green leaves, blue water droplets, and purple crystals. There are also several calculator-like grids with numbers and symbols. On the right side, there are two columns of icons representing different actions or resources, with numbers 1 through 10 indicating specific steps or levels. The board is set against a dark space background with stars and a planet in the top left corner.

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 Astronote : L'action Astronote 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 Astronote dans votre espace de score (10). Lors d'un prochain tour sur la même feuille, en plus de l'action de votre combinaison, vous pouvez utiliser ce symbole Astronote entouré comme bonus pour modifier la valeur du numéro de votre combinaison. Une fois ce symbole Astronote utilisé, rayez-le. L'utilisation de ce symbole Astronote permet de modifier le numéro, mais pas d'entourer un nouveau symbole Astronote.

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 : **Benoit TURPIN & Alexis ALLARD**

Illustratrice et maquettiste : **Anne HEIDSIECK**

Développeur : **BLUE COCKER**

Relecteur : **Dominique BODIN**

Correctrice : **Sandra GRÈS**



**BLUE
COCKER**

BLUE COCKER GAMES

Tél. : +33 5 34 28 05 01

49 avenue de Lauragais

31400 TOULOUSE - FRANCE

www.bluecocker.com

LIVRET DE CAMPAGNE



BENOIT TURPIN & ALEXIS ALLARD
ANNE HEIDSIECK





Bienvenue dans le Livret de Campagne de Welcome to the Moon



Une campagne se déroule en jouant successivement les 8 Aventures. En lisant les chapitres numérotés de ce Livret de Campagne, vous découvrirez une histoire différente en fonction de vos réalisations et de vos choix, ainsi que des nouvelles règles et des cartes Campagne qui modifieront vos parties.

Capitaine : Au début de la campagne, le ou la propriétaire du jeu prend la carte Capitaine et peut inscrire son nom dessus. En tant que Capitaine, vous lisez les chapitres de l'histoire en interprétant un personnage et vous faites des choix qui auront un impact sur l'histoire et le jeu. Pour cela, vous pouvez consulter vos camarades mais c'est à vous que revient la décision finale. Sauf indication contraire, à la fin de chaque partie, le rôle de Capitaine est attribué à celui ou celle qui gagne la partie. Le changement s'effectue quand il vous est demandé d'enregistrer la partie dans le Tableau de Bord. En cas d'égalité pour la 1^{re} place, vous restez Capitaine. Durant vos parties, nous vous recommandons de garder le Livret de Campagne ouvert à la page du chapitre en cours et de noter sur la carte Capitaine les numéros de chapitres que vous lisez au fur et à mesure. Le dernier des chapitres lu vous permet toujours de continuer à progresser dans le jeu et l'histoire. Il n'est jamais nécessaire de revenir à un chapitre lu précédemment.

But de la campagne : À la fin de chaque partie, vous gagnez des étoiles de campagne en fonction de votre position. Dans l'espace de score de chaque feuille Aventure est indiqué le nombre d'étoiles à gagner pour la 1^{re}, 2^e ou 3^e place. À la fin de 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 l'emporte.

Tableau de Bord : À la fin de chaque partie, enregistrez vos résultats dans le Tableau de Bord qui se trouve à la fin de ce livret. Notez la date, les étoiles de chacun et chacune, entourez celles du ou de la Capitaine, et surtout notez le numéro du dernier chapitre que vous avez lu. Vous pourrez ainsi reprendre votre campagne à ce chapitre.

Parties manquées : Vous devriez jouer avec les mêmes personnes tout le long de la campagne. Mais si une personne rejoint la campagne en cours de route ou bien manque des parties, alors, pour chaque partie manquée, donnez-lui les étoiles correspondant à la 3^e place.

Cartes Campagne : Un numéro d'identification unique est inscrit en bas à gauche de chacune des cartes du jeu. Notez que sur les cartes Campagne, le numéro est inscrit dans un cartouche noir. Ne touchez pas aux cartes Campagne tant que vous n'avez pas l'autorisation de le faire. Vous pouvez prendre uniquement les cartes Campagne indiquées dans les chapitres que vous lisez au fur et à mesure. Une fois que vous avez pris une carte Campagne, elle est débloquée et ajoutée au jeu de base. À l'exception des cartes de type Événement, que vous devez toujours ranger dans le paquet de cartes Campagne à la fin de la partie. Pour jouer avec les cartes débloquées en Mode Aventure, vous pouvez retrouver les règles de celles-ci dans l'index à la fin de ce livret.

Mode Solo ASTRA : La campagne est entièrement jouable en solo. À chaque fois que nécessaire, des instructions spécifiques seront indiquées. Sinon, suivez simplement les indications de base. Vous restez Capitaine tout le long de la campagne, même si l'histoire vous dit de changer de Capitaine. Quand vous gagnez une partie, vous gagnez les étoiles de la 1^{re} place et ASTRA les étoiles de la 2^e place, et inversement si vous perdez. De plus, notez dans le Tableau de Bord le niveau de votre adversaire ASTRA. Si vous avez gagné, prenez l'adversaire du niveau supérieur pour l'Aventure suivante. À l'inverse, si vous avez perdu, prenez l'adversaire du niveau inférieur.

Un commencement est un moment d'une délicatesse

extrême : Sachez donc que l'histoire complète se déroule sur plusieurs campagnes successives. Avant de commencer, vous devez avoir lu les règles de base et les règles de l'Aventure 1. Pour commencer la **Campagne d'Initiation, allez au chapitre 1**. Cette première campagne vous fera découvrir progressivement les 8 Aventures et le début de l'histoire. **Sachez qu'aucune règle spéciale, ni aucun contenu supplémentaire ne sera ajouté. Ce n'est qu'à partir de la deuxième campagne que des modifications apparaîtront en fonction de vos choix.** Pour commencer directement par la 2^e campagne et avoir un résumé du début de l'histoire, **allez au chapitre 109**.

1

L'Alliance Humaine vous envoie ce message : "La Terre est menacée de destruction totale ! Depuis plusieurs années, nous observons une augmentation de chutes d'astéroïdes sur notre planète. Et depuis plusieurs semaines, nous voyons approcher des astéroïdes qui mettent en danger notre planète et notre existence. Si nous ne faisons rien maintenant, l'avenir de l'humanité s'assombrira définitivement. Mais il nous reste une chance ! Nos scientifiques ont prévu que la Lune sera épargnée par le cataclysme. Notre technologie est prête pour installer l'humanité sur la Lune. Après des années de sélection, vous avez toutes les connaissances pour construire notre avenir sur la Lune et sauver l'humanité. Nous avons confiance en vos capacités. Il est temps de prendre vos responsabilités et de mener à bien la conquête de la Lune !"

Vous faites partie de l'équipe missionnée par l'Alliance Humaine, l'organisation internationale constituée pour gérer la crise et dont le but est de sauver l'humanité à tout prix. Le principe de cette équipe est de mettre en compétition chacun et chacune de vous à chaque étape. Cette émulation vous permettra de donner le meilleur de vous-même dans ce projet commun. La première étape est simple : vous devrez préparer les fusées nécessaires avant de partir aménager la Lune pour une colonisation durable.

Le Capitaine Takei ici présent a été désigné pour vous diriger entre chaque étape. Son dynamisme et sa détermination, combinés à sa formation rigoureuse et sa saine ambition, nous donnent toute l'assurance nécessaire quant à la réussite de cette mission. Il va maintenant vous donner vos premières instructions.

✦ **Allez au chapitre 50.**

2

Communiqué officiel de l'Alliance Humaine : "L'impensable est arrivé. Alors que nos pionniers avaient à peine commencé la préparation de la Lune, et que l'évacuation générale était en cours, des dizaines d'astéroïdes ont frappé soudainement notre planète et l'ont annihilée sous nos yeux. Le collectif #bluedog n'a pas été capable de

sauver l'humanité comme nous le pensions... L'humanité est en deuil."

L'Alliance Humaine nous accuse alors que j'ai tout fait pour leur sauver la mise ! Grâce à nos connaissances exceptionnelles, nous avons pu augmenter massivement l'extraction des ressources souterraines. Les tensions liées au manque de ressources n'existeront plus ! Comment osent-ils me faire ça ?

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

Il faut impérativement construire la capitale. Vu le nouveau contexte, il est évident qu'il m'incombe de prendre le contrôle de la situation.

✦ Je vais définir de nouvelles priorités. **Allez au chapitre 81.**

✦ La population doit le comprendre... **Allez au chapitre 130.**

3

Nos problèmes sont causés par l'anarchie. C'est le chaos s'il n'y a pas de logique et d'ordre ! Ce n'est pas ça que vous voulez pour l'humanité ? Si ? Alors au boulot ! Pas de temps à perdre.

Aventure 7

Nouvelle règle pour cette partie : Après avoir numéroté une serre, vous ne pouvez plus entourer ses plantes. À la fin de la partie, si vous avez le plus de serres avec 3 plantes entourées, alors vous gagnez 2 étoiles supplémentaires. **Solo ASTRA :** Vous gagnez les 2 étoiles si vous avez 3 serres avec 3 plantes entourées.

✦ Si l'un ou l'une de vous gagne les 2 étoiles supplémentaires et gagne la partie, **allez au chapitre 76.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 145.**

4

[Hurlant au téléphone] Comment ? Impossible ! Je ne veux pas le savoir ! Réglez ça immédiatement ! [Raccrochant le téléphone et se tournant vers l'équipe] Le transfert de données de nos fusées ne s'est pas passé comme prévu. Des données sont corrompues. La situation va se compliquer...

Jouez à l'**Aventure 3**.

Événement transitoire : Prenez la **carte Campagne Événement 161**. Lors de la mise en place, mélangez cette carte dans une des 3 piles de cartes Vaisseau. Dès que vous la piochez, allez immédiatement au chapitre indiqué sur la carte correspondant à l'**Aventure 3**.

Solo ASTRA : Mélangez cette carte avec les 3 cartes Effet ASTRA dans une des 3 piles de cartes Vaisseau, puis placez les 2 autres piles par-dessus.

Nouvelle règle pour cette partie : Vous ne pouvez inscrire, dans chaque quartier, que des numéros pairs ou que des numéros impairs. Dès que vous inscrivez un numéro pair dans un quartier, vous devez continuer la numérotation dans ce quartier uniquement avec des numéros pairs. Il en va de même si vous commencez un quartier avec un numéro impair.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 15**.

5

Nous ne pouvons pas nous contenter de réussir à moitié. Un vaisseau à moitié rempli est une honte ! Nous n'abandonnerons rien ni personne ! Compris ?

À la fin de la partie, les serres avec une seule Plante entourée ainsi que les modules des vaisseaux qui n'ont qu'un seul réacteur entouré ne rapporteront aucun point.

Rangez dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 98**.

6

Notre entraînement n'aura pas été du temps perdu. Notre capacité à relever les défis est impressionnante. Notre équipe est formidable. L'Alliance Humaine a de la chance de m'avoir.

Celui ou celle qui a gagné la partie devient Capitaine. Ceci se produit à la fin de chaque partie et nous ne le répéterons plus. Distribuez les étoiles indiquées sur la feuille de l'Aventure : 2 étoiles pour la 1^{re} place et 1 étoile pour la 2^e place. **Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Notez également le numéro de ce chapitre (le 6) pour sauvegarder votre campagne.** N'oubliez pas de le faire à la fin de chaque

partie pour ne pas vous perdre au fin fond du cosmos. Nous vous faisons confiance, et par la suite nous ne le répéterons plus.

Ensuite, reprenez la campagne à partir d'**ici**.

✦ **Avant de continuer, lisez les règles spécifiques de l'Aventure 4.** Puis, **allez au chapitre 169**.

7

Journal de bord du Capitaine Zarek - Vaisseau amiral Eburomagus : "La rencontre a été un choc pour tout le monde. Mais très rapidement les dirigeants de l'Alliance Humaine ont bien compris l'intérêt de cette nouvelle situation. Même si nous ne sommes pas capables de prédire l'étendue des perturbations induites par notre présence, étant donné notre expérience, il a été décidé que nous prenions la tête de l'évacuation humaine, comme nos aïeux l'avaient fait avant nous... En tant que successeur du Capitaine Takei, le héros oublié de Neo Solaris, j'ai été nommé Capitaine à mon tour. Après consultation des archives que l'on a pu sauver de la première évacuation, je suis convaincu de ce que nous devons faire."

✦ **Concentrons-nous sur le matériel essentiel. Allez au chapitre 35.**

✦ **Améliorons les capacités de nos fusées. Allez au chapitre 62.**

✦ **Préparons-nous à toute éventualité. Allez au chapitre 77.**

8

Grâce à notre travail dans la mine, nous avons stocké une grande quantité de ressources. Cela va remonter le moral de la population qui est sous le choc de l'annonce.

Aventure 5

Événement transitoire : Prenez les **cartes Campagne Événement 158 et 159**. Lors de la mise en place, mélangez la **carte 158** dans une des 3 piles de cartes Vaisseau. Puis, placez la **carte 159** sous cette pile. Dès que vous piochez une de ces cartes, allez immédiatement au chapitre indiqué sur la carte correspondant à l'**Aventure 5**.

Solo ASTRA : Mélangez la **carte 158** avec les 3 cartes Effet ASTRA dans une des 3 piles de cartes Vaisseau, puis placez les

2 autres piles par-dessus. Placez la **carte 159** sous la pioche.

Nouvelle règle pour cette partie : Lors de la mise en place, dans la tour des ressources, tout le monde entoure 1 eau à chaque niveau au-dessus de la surface, et 1 plante à chaque niveau souterrain.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 100.**

9

Sans la vie végétale, la vie est impossible. Nous en avons besoin pour notre avenir sur Neo Solaris. Un havre de paix nous attend. Nous avons de nouvelles directives pour préparer notre départ.

Aventure 7

Nouvelles Missions : Prenez les **cartes Campagne Mission 143, 144 et 145** et utilisez-les pour cette partie.



Activez des sas afin de rendre toutes les serres accessibles.



Numérotez complètement le 3e et le 4e vaisseau.



Entourez tous les réacteurs, toutes les plantes et tous les réservoirs d'eau de 1 vaisseau.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 98.**

10

Malgré la terrible nouvelle, n'oublions pas ASTRA. Nous ne devons pas rester dans son ombre. Construisons les plus hauts gratte-ciels possible !

Aventure 5

Événement transitoire : Prenez la **carte Campagne Événement 160**. Lors de la mise en place, mélangez cette carte dans une des 3 piles de cartes Vaisseau. Dès que vous la piochez, allez immédiatement au chapitre indiqué sur la carte correspondant à l'**Aventure 5**.

Solo ASTRA : Mélangez cette carte avec les 3 cartes Effet ASTRA dans une des 3 piles de cartes Vaisseau, puis placez les 2 autres piles par-dessus.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 100.**

11

“Capitaine Uhura, il s’est passé quelque chose de grave. Il y a quelques heures, un groupe d’assaut est entré dans la colonie et a détruit tous les équipements d’un quartier. Le groupe a été arrêté, mais le mal était déjà fait.”

Camarades, la justice prouvera que ce groupe hostile agissait pour ASTRA. En attendant, nous devons reconstruire ce qui a été détruit.

Tout le monde doit détruire un quartier sur sa feuille en l’effaçant entièrement. Choisissez un quartier et dans celui-ci effacez tous les numéros, et tous les éléments entourés. N’effacez pas les tunnels construits. Par la suite, vous pouvez reprendre la construction du quartier détruit.

Rangez dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

✦ À la fin de la partie, si le ou la Capitaine a 140 points ou plus, **allez au chapitre 46.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 24.**

12

Journal de bord du Capitaine Zarek - Vaisseau amiral Eburomagus : “Le vortex a été franchi sans encombre. Les perturbations magnétiques ont été relativement modérées par rapport aux estimations initiales. L’ensemble de l’équipage a passé les examens médicaux et a été déclaré apte. Par contre, la situation sur place dépasse l’entendement. Tous nos indicateurs l’affirment : nous sommes bien de retour sur la Terre. Mais pas du tout à la date prévue ! Le passage en hyperespace ne fonctionne pas totalement comme les scientifiques l’avaient prédit. Au lieu d’un déplacement instantané, nous avons également voyagé dans le temps ! Nous sommes de retour exactement au même point qu’au début de la crise. D’ici quelques heures, nous allons rencontrer la délégation terrienne... Ainsi que nos aïeux...”

✦ **Allez au chapitre 7.**

13

L’affrontement est terminé. Les territoires de Neo Solaris ont été partagés. La loi de la Nouvelle Aube et de ➔

l'Alliance Humaine s'est imposée partout. Des accords commerciaux profitables pour tout le monde ont été conclus avec ASTRA, qui est devenue plus raisonnable et responsable. Un nouveau départ pour l'humanité semble assuré. Mais tout cela compte si peu au fond... Tous nos regards sont tournés vers le vortex. Nous pouvons y voir la Terre à travers l'espace et le temps, encore intacte, et perdue dans l'infini. Tout ce qui compte à nos yeux désormais est de savoir. Avons-nous réparé nos erreurs ? Avons-nous sauvé la Terre ?

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, additionnez les étoiles gagnées par chacun et chacune durant les 8 Aventures. Celui ou celle qui a cumulé le plus grand nombre d'étoiles gagne la campagne. Si vous avez conservé les Tableaux de Bord des campagnes précédentes, additionnez toutes les étoiles pour savoir qui gagne sur l'ensemble de l'histoire. Mais cela importe peu...

Car l'important est ailleurs. L'important est dans notre capacité à être humaine ou humain, à nous voir dans l'autre, à agir pour l'autre. N'est-ce pas ?

- ✦ Si l'astéroïde est complètement détruit sur **toutes** les cartes qui le représentent, prenez la **carte 171** puis allez au chapitre qui y est indiqué.
- ✦ Si l'astéroïde est complètement détruit sur **la moitié ou plus** des cartes qui le représentent, prenez la **carte 172** puis allez au chapitre qui y est indiqué.
- ✦ Si l'astéroïde est complètement détruit sur **moins de la moitié** des cartes qui le représentent, prenez la **carte 173** puis allez au chapitre qui y est indiqué.

14

"Capitaine Uhura, que se passe-t-il ?"

Une chose impensable s'est produite. ASTRA a sciemment développé un variant du virus F-3-AR et l'a diffusé dans notre flotte d'évacuation. Nous avons une épidémie !

Aventure 7

Événement transitoire : Prenez les **cartes Campagne Événement 163, 164 et 165**. Lors de la mise en place, mélangez les **cartes 163 et 164** dans une des 3 piles de cartes Vaisseau. Puis, placez la **carte 165** sous cette pile. Dès que vous piochez une de ces cartes, allez immédiatement au chapitre indiqué sur la carte correspondant à l'**Aventure 7**.

Solo ASTRA : Mélangez les **cartes 163 et 164** avec les 3 cartes Effet ASTRA dans une des 3 piles de cartes Vaisseau, puis placez les 2 autres piles par-dessus. Placez la **carte 165** sous la pioche.

Nouvelle règle pour cette partie : Lors de la mise en place, choisissez un vaisseau et rayez son cockpit. Ce vaisseau est maintenant infecté par le virus.

- ✦ À la fin de la partie, allez au **chapitre 98**.

15

Même si certains n'ont pas été capables d'écouter mes consignes et ont décidé de ne pas suivre mon rythme, la première colonie est enfin prête ! Mais ça n'aura pas été grâce à vous.

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

C'est un fait, la situation empire. De plus en plus de perturbations se manifestent et chaque étape de la conquête de la Lune devient plus complexe.

- ✦ On nous signale du mouvement ! Allez au **chapitre 112**.
- ✦ On nous signale l'arrivée d'un représentant de l'Alliance Humaine. Allez au **chapitre 139**.

16

"Capitaine Uhura, Nous soupçonnons un sabotage des puits de forage !" Ça peut être dangereux pour nos équipes. Ne prenez pas de risque. Progressiez prudemment en attendant le rapport de déminage.

Aventure 4

Événement transitoire : Prenez la **carte Campagne Événement 167**. Lors de la mise en place, mélangez cette carte dans une des 3 piles de cartes Vaisseau. Dès que vous la piochez, allez immédiatement au chapitre indiqué sur la carte correspondant à l'**Aventure 4**.

Solo ASTRA : Mélangez cette carte avec les 3 cartes Effet ASTRA dans une des 3 piles de cartes Vaisseau, puis placez les 2 autres piles par-dessus.

Nouvelle règle pour cette partie : Vous pouvez inscrire des numéros uniquement dans le 1er niveau en haut de la mine. Si vous ne pouvez pas inscrire un numéro dans ce 1er niveau, vous devez détruire 2 puits d'extraction de votre choix en

rayant les pompes d'extraction ainsi que toutes les cases numérotées ou non et toutes les ressources. Toutefois, ne rayez pas d'Erreur Système. Ensuite, vous pouvez accéder au 2e niveau et le numéroter. La procédure est la même pour accéder au 3e niveau.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 178.**

17

L'équipe informatique a fait une mise à jour des robots. Ça va nous faciliter la tâche.

Pour le reste de la partie, vous pouvez construire les sections du dôme sans avoir à respecter la règle pair-impair. Rangez dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 94.**

18

Comment ? Mais non je ne pleure pas... Face à une telle épidémie, qu'aurait-il fallu faire ? Un jour nous trouverons les responsables et ils paieront. Mais l'heure est à l'évacuation. Il est temps de partir !

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

✦ **Avant de continuer, lisez les règles spécifiques de l'Aventure 7.** Puis, **allez au chapitre 37.**

19

Nous sommes sur la Lune, mais pas sous les meilleurs auspices... Observer le ciel va être indispensable pour étudier les nouveaux astéroïdes qui menacent la Terre. J'espère que nous pourrons respirer un peu et mettre en pratique tout ce que nous avons appris.

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

"Capitaine Uhura, ici l'Alliance Humaine. Nous devons commencer l'évacuation de la Terre. Impossible d'attendre plus longtemps !" Ayez confiance ! Nous avons les compétences. Nous sommes capables !

✦ **Établissons un nouveau protocole ensemble. Allez au chapitre 83.**

✦ **Relevons nos têtes et visons plus loin, au-delà de la colonie. Allez au chapitre 187.**

20

Alerte rouge ! Un astéroïde a percuté une station spatiale. Elle a été détruite instantanément !

Tout le monde choisit sur sa feuille une station spatiale dont les robots ne sont pas tous entourés et la raye entièrement. Vous ne pouvez plus faire d'action Plante ou Robot pour la station détruite. Celle-ci ne rapportera aucun point à la fin de la partie. Si vous avez entouré tous les robots de toutes les stations, rien ne se passe.

Rangez dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 99.**

21

Oh non ! Enfin... Je veux dire... Bravo ! Vous avez été formidables... Quelle équipe... Et vous ! Quel rythme ! Être en compétition avec vous c'est... Je n'ai pas les mots... Formidable ! L'Alliance Humaine nous remercie pour cette première étape. Nous avons décollé à temps avec tout le nécessaire et notre installation sur la Lune se présente bien.

Celui ou celle qui a gagné la partie devient Capitaine, récupère la carte Capitaine, et poursuit la lecture. Celui ou celle qui a gagné la partie gagne 1 étoile de campagne. Le nombre d'étoiles que vous gagnez à la fin d'une partie est indiqué sur chaque feuille de chaque Aventure. Pour l'Aventure 1, seule la 1re place rapporte 1 Étoile. Mais pour les Aventures suivantes, la 2e et 3e place pourront également rapporter des étoiles. **Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord à la fin de ce livret.** Notez le nombre d'étoiles gagnées par chacun et chacune. Notez qui est Capitaine actuellement en entourant son score en étoiles. **Notez également le numéro de ce chapitre (le 21) pour sauvegarder votre campagne.** Vous la reprendrez à partir d'ici.

✦ **Avant de continuer, lisez les règles spécifiques de l'Aventure 2.** Puis, **allez au chapitre 141.**

22

Vu l'urgence de la situation, nos objectifs sont modifiés. On ne pourra pas sauver tout le monde, mais on fera le maximum.

Aventure 6

Nouvelles Missions : Prenez les **cartes Campagne Mission 140, 141 et 142** et utilisez-les pour cette partie.



Évacuez 3 quartiers avec dans chacun au moins une case infectée.



Confiner 3 quartiers en fermant toutes les passerelles qui leur sont reliées, avec dans chacun de ces quartiers au moins une case infectée. Ces 3 quartiers doivent être complètement confinés indépendamment les uns des autres.



Entourez toutes les énergies, les plantes et les réservoirs d'eau dans 2 quartiers.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 179.**

23

Bon ! Vous voyez quand on m'écoute... Grâce à l'agrandissement de la mine, nous n'aurons plus qu'à nous baisser pour récolter des ressources à foison. Nous construirons une ville fantastique ! L'Alliance Humaine pourra m'ériger une statue si ça continue... Ah ah ah ah ! [Rire mégalomanaïque]

Aventure 4

Altération 4A - La Méga Mine : Prenez les **cartes Campagne Altération 196 à 201**. Pour cette partie, tout le monde prend une de ces cartes **face 4A visible**. Vous devez placer cette carte sur le côté gauche de votre feuille dans le prolongement de la mine. Ainsi les 3 zones horizontales à numéroté sont rallongées de 2 ou 3 cases. Il y a une double poche d'eau et une double poche de plantes. Il suffit d'une action pour entourer les deux ressources d'une double poche. L'extraction est déclenchée uniquement si les 4 cases reliées à une pompe d'extraction sont numérotées. Quand vous déclenchez l'extraction, rayez immédiatement le bonus Planning et utilisez-le en inscrivant un X dans une case, mais

sans rayer un symbole Planning dans l'usine du planning. Les premiers et premières qui numérotent complètement la zone horizontale du bas entourent immédiatement le bonus de leur choix : 1 étoile ou 10 points. Les autres rayent ces 2 bonus et n'auront rien.

Solo ASTRA : Vous gagnez le bonus 1 étoile/10 points si vous complétez la zone du bas avant de mélanger la pioche de cartes Vaisseau.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 2.**

24

Nos adversaires ne nous laissent aucun répit. Mais l'adversité nous renforce. Bientôt l'observatoire nous apportera les réponses nécessaires à l'avenir de l'humanité. En attendant, redoublons d'efforts et faisons face aux stratagèmes d'ASTRA.

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

Message de l'Alliance Humaine : "Alors que nous achevons l'évacuation de l'humanité, notre précieuse Terre a subi les assauts d'astéroïdes d'une taille jamais recensée jusqu'alors. Nous ne pouvons que constater la destruction de notre planète. La Lune est désormais notre foyer."

L'exploitation du sous-sol lunaire est désormais indispensable. Il n'y a pas d'alternative... Des colons sont en chemin.

"Capitaine Uhura, nous avons une alerte. Une activité ASTRA est signalée. Mais impossible de la localiser précisément."

✦ *Surveillons la mine. Allez au chapitre 16.*

✦ *Surveillons nos pompes d'extraction. Allez au chapitre 144.*

✦ *Surveillons la colonie. Allez au chapitre 41.*

25

"Capitaine Uhura. Nous venons d'attraper un saboteur en flagrant délit !" Je vois. Il a malheureusement eu le temps de mettre la pagaille dans nos systèmes. Mais ça aurait pu être pire. On va se débrouiller.

Aventure 2

Événement permanent : Lors de la mise en place, mélangez ensemble toutes les cartes Vaisseau, puis retirez du paquet 6 cartes Vaisseau : les 3 premières cartes Robot et les 3 premières cartes Énergie que vous piochez. Placez-les avec les cartes Campagne bloquées. Vous pourrez récupérer ces cartes uniquement quand le Livret de Campagne vous le dira. Vous pouvez également jouer en Mode Aventure sans ces cartes.

† Si la fin de partie est déclenchée à cause des Erreurs Système, **allez au chapitre 19**.

† Sinon, **allez au chapitre 99**.

26

Quelle catastrophe ! Un gratte-ciel s'est effondré ! Notre vanité nous a été fatale ! L'opposition de Nouvelle Aube avait raison, nous ne valons peut-être pas mieux qu'ASTRA...

Tout le monde choisit un gratte-ciel sur sa feuille et efface tous les numéros inscrits. Les bonus de points et les ressources ne sont pas impactées. Par la suite, vous pouvez numéroter de nouveau le gratte-ciel détruit.

† À la fin de la partie, si l'un ou l'une de vous a complété 2 gratte-ciels, **allez au chapitre 184**.

† Sinon, **allez au chapitre 100**.

27

Vous rendez-vous compte ? Nous avons sauvé l'humanité une nouvelle fois. Une fois de l'autre côté, les honneurs nous attendent !

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

† **Avant de continuer, lisez les règles spécifiques de l'Aventure 8**. Puis, **allez au chapitre 129**.

28

Évitez les combats sur les planètes. Ne mettez pas le vaisseau amiral en danger. Utilisez les bases lunaires pour détourner l'attention.

Aventure 8

Événement transitoire : Prenez la **carte Campagne Événement 168**. Lors de la mise en place, mélangez cette carte dans une des 3 piles de cartes Vaisseau. Dès que vous piochez cette carte, allez immédiatement au chapitre indiqué sur la carte correspondant à l'**Aventure 8**.

Solo ASTRA : Mélangez cette carte avec les 3 cartes Effet ASTRA dans une des 3 piles de cartes Vaisseau, puis placez les 2 autres piles par-dessus.

† À la fin de la partie, **allez au chapitre 136**.

29

Nous avons des vaccins et la population restante est saine et sauve. Mais la Lune est perdue. Et ASTRA a déjà ouvert le vortex pour faire fuir ses troupes, au mépris de toutes les règles.

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

Nous devons quitter la Lune, mais les vaccins nous donnent de l'espoir pour l'avenir. Peut-être que nous réussirons enfin à nous libérer de cette boucle infernale dans laquelle nous sommes depuis si longtemps. En plus, le collectif Nouvelle Aube et l'Alliance Humaine sont parvenus à s'entendre. Ce qui est une bonne occasion pour aller de l'avant.

† C'est l'occasion de sauver tout ce qui peut l'être ! **Allez au chapitre 181**.

† C'est l'occasion de tout remettre à plat. **Allez au chapitre 9**.

30

Message à toutes les équipes : "Ici votre Capitaine Uhura. La situation n'est plus la même que lors des campagnes précédentes. Le décollage a pu se faire malgré tout. J'ai confiance en vous, en nous. Nous pouvons nous adapter et réagir en conséquence. Ensemble, nous pouvons réussir !"

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

Mais attention, nos informations au sujet d'ASTRA sont ⇨

inquiétantes. Il semble qu'ASTRA n'a pas l'air de vouloir jouer fair-play... Leurs intentions ne sont pas claires...

- ✦ Attention aux stations spatiales ! **Allez au chapitre 40.**
- ✦ Attention aux fusées ! **Allez au chapitre 25.**
- ✦ Attention aux astéroïdes ! **Allez au chapitre 113.**

31

Si c'est la première fois que vous lisez ce chapitre, lisez la suite.

- ✦ Sinon, **allez directement au chapitre 48.**

Le virus se répand dans un vaisseau. Sacrifions des éléments structurels pour préserver la population !

Dans un vaisseau infecté, si possible, rayez 1 plante et 1 réservoir d'eau non entourés.

Mettez de côté cette carte événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

- ✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 98.**

32

Nous devons obtenir un rendement maximum de nos usines. Voici vos ordres de mission.

Jouez à l'**Aventure 4** avec les **cartes Missions 82, 85 et 86.**



- ✦ À la fin de la partie, si l'un ou l'une de vous a accompli la mission B, **allez au chapitre 74.**
- ✦ Sinon, **allez au chapitre 185.**

33

Je n'ai qu'une mission : la sauvegarde de l'humanité. Suivez-moi ou écarterez-vous de mon chemin !

Jouez à l'**Aventure 8** avec les **cartes Missions 106, 108 et 111.**



- ✦ À la fin de la partie, si le ou la Capitaine a gagné, **allez au chapitre 171.**
- ✦ Sinon, **allez au chapitre 57.**

34

Mise à jour du système : Puissance de propulsion augmentée de 17 %. Veuillez modifier votre trajectoire en conséquence.

Tout le monde fait immédiatement une correction de trajectoire sur sa feuille en faisant un trait entre 2 cases. Cette correction de trajectoire ne consomme pas d'énergie. Rangez dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

À la fin de la partie, celles ou ceux qui ont le plus de zones complètes gagnent 1 étoile supplémentaire.

Solo ASTRA : Si vous gagnez les 20 points pour le plus de zones complètes, vous gagnez également l'étoile. Si vous ne gagnez pas l'étoile, c'est ASTRA qui la gagne.

- ✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 92.**

35

Nous devons faire des choix drastiques. Nous ne pouvons pas tout emporter sur la Lune. Je vous fais confiance pour prendre les bonnes décisions, même si elles sont difficiles...

Jouez à l'**Aventure 1**. Pour la suite de la Campagne, sauf indication contraire, jouez avec 3 cartes Missions, que vous pouvez choisir ou prendre au hasard.

Nouvelle règle pour cette partie : Quand vous inscrivez pour la première fois un numéro dans l'étage Joker en bas de la fusée, vous devez rayer le symbole Joker sur l'échafaudage et dessiner à côté le symbole de l'action associé à ce premier numéro inscrit. Pour le reste de la partie, l'étage Joker n'est plus un étage Joker. Vous ne pourrez y inscrire que des numéros associés au type d'action que vous venez de dessiner. Notez que l'ancien étage Joker reste considéré comme l'étage Joker pour accomplir les missions.

À la fin de la partie, celles et ceux qui ont complètement numéroté l'ancien étage Joker gagnent 1 étoile supplémentaire.

Solo ASTRA : Si vous ne gagnez pas l'étoile supplémentaire, c'est ASTRA qui la gagne.

- ✦ Si au moins l'un ou l'une d'entre vous a complété l'ancien étage Joker, **allez au chapitre 175.**
- ✦ Sinon, **allez au chapitre 148.**

Nous avons un message de la Terre : "L'Alliance Humaine est fière de vous. Mais la course contre la montre continue. Les astéroïdes se rapprochent chaque jour. Capitaine Takei, nous comptons sur vous pour établir la colonie le plus rapidement possible."

L'Alliance Humaine me donne toute latitude pour orienter notre travail.

✦ Nous devons remettre en service l'observatoire. Il est trop important pour la suite. **Allez au chapitre 87.**

✦ Nous devons établir la colonie avec méthode. Ce nouveau départ doit être parfait ! **Allez au chapitre 59.**

Message d'alerte : "Ici le Capitaine Takei, responsable des vaisseaux d'évacuation. Avis à la population. Nous devons préparer le saut dans le vortex. Il est essentiel de suivre à la lettre les consignes des équipes en charge de l'évacuation. Les vaisseaux seront remplis au fur et à mesure. L'évacuation doit être ordonnée sinon nous serons obligés de quitter la zone sans avoir pu récupérer tout le monde. Nous comptons sur votre civisme."

Go ! Go ! Go ! Tous à vos postes ! Le vortex va bientôt se refermer. Nous n'avons plus le temps.

✦ Remplissez ces modules jusqu'au plafond et faites ronfler les moteurs ! **Allez au chapitre 150.**

✦ Veillez à ce que chaque vaisseau soit auto-suffisant. Nous ne savons pas ce qui nous attend de l'autre côté. **Allez au chapitre 60.**

Oh non ! Ma stratégie est percée à jour. L'invasion des lunes a commencé. Il faut réagir ! Déclenchez l'auto-destruction des bases lunaires pour éviter de perdre totalement le contrôle.

Tout le monde efface ses insignes sur toutes les lunes des 2 feuilles. N'effacez pas les cases de pénalité déjà rayées suite à des actions Planning.

Rangez dans la boîte la carte Événement et retournez une

nouvelle carte afin de jouer le tour.

✦ À la fin de la partie, si le ou la Capitaine contrôle au moins 2 planètes avec au moins un de ses insignes sur leur lune, **allez au chapitre 107.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 136.**

News Flash : "Nous apprenons qu'un virus d'origine inconnue fait des ravages en ville. Il est dommage que le Gouverneur Zarek ait fermé tous les laboratoires de recherche l'année dernière en les accusant de créer des virus. Nous savons maintenant que ça n'était pas le cas..."
Qui a fait ça ? Pourquoi ? Tout était sous contrôle ! Quelqu'un m'a trahi ! J'ai été trop généreux avec les factieux. Ce virus, c'est forcément eux ! Et dire que pendant toutes ces années j'aurais pu les écraser sous ma semelle...

✦ Ne vous en faites pas ! J'ai tout prévu. **Allez au chapitre 96.**

✦ L'Alliance Humaine est à ma botte. Appelez-la ! **Allez au chapitre 53.**

On a détecté une anomalie d'origine inconnue dans les stations spatiales. Nous allons les sécuriser, car les ressources qui y sont présentes sont trop précieuses.

Aventure 2

Nouvelle règle pour cette partie : Lors de la mise en place, tout le monde entoure le plus gros bonus multiplicateur de chaque station spatiale. Il n'y a donc pas de compétition pour obtenir ces bonus. Mais pour qu'une station rapporte des points, vous devez quand même entourer tous les robots de celle-ci.

Solo ASTRA : Vous ne pouvez pas gagner de bonus Solo et ASTRA ne peut pas rayer vos bonus multiplicateurs.

✦ À la fin de la partie, si tout le monde a marqué des points avec au moins 2 stations spatiales, **allez au chapitre 99.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 19.**

41

L'observatoire est une source d'informations cruciale pour ne pas répéter les erreurs passées. Mais il vient de subir une attaque informatique de grande ampleur. Tous nos moyens techniques sont focalisés sur la réparation de nos installations. Nous devons extraire des ressources avec des moyens réduits.

Aventure 4

Événement permanent : Lors de la mise en place, retirez du jeu toutes les cartes Vaisseau 1, 14 et 15 et placez-les avec les cartes Campagne bloquées. Vous pourrez récupérer ces cartes uniquement quand le Livret de Campagne vous le dira. Vous pouvez également jouer en Mode Aventure sans ces cartes.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 178.**

42

C'était une erreur de nous affranchir du modèle terrestre la dernière fois. La tradition et les règles sont la base de notre civilisation. Ne perdez pas ça de vue.

Jouez à l'**Aventure 3.**

Nouvelle règle pour cette partie : Exceptionnellement, vous devez uniquement respecter les règles de numérotation pour les 6 rangées horizontales, indépendamment les unes des autres. Vous ne devez pas obligatoirement respecter les règles de numérotation pour les colonnes verticales.

Les premiers ou premières qui complètent 3 colonnes gagnent 1 étoile supplémentaire en la dessinant immédiatement sur leur feuille à côté des autres dans l'espace de score de campagne.

Solo ASTRA : Vous gagnez l'étoile si vous complétez 3 colonnes avant de mélanger la pioche de cartes Vaisseau. Si vous ne gagnez pas l'étoile, c'est ASTRA qui la gagne.

✦ Si le ou la Capitaine gagne l'étoile supplémentaire, **allez au chapitre 61.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 15.**

43

La campagne de Welcome to the Moon est désormais terminée. Merci d'avoir participé à ce voyage jusqu'au bout en notre compagnie. Vous pouvez bien entendu jouer une nouvelle campagne avec les cartes déjà débloquées, soit depuis le début au **chapitre 1**, soit à partir de la 2e boucle temporelle avec le chapitre indiqué sur la **carte 169**, soit à partir de la 3e avec le chapitre indiqué sur la **carte 170**. Ainsi vous pourrez faire des choix différents, découvrir une nouvelle histoire et débloquer de nouvelles cartes. Peut-être n'avez-vous pas percé tous les mystères de Welcome to the Moon ? Avez-vous découvert l'origine du virus ? Avez-vous trouvé le vaccin ? Avez-vous utilisé le canon à vortex ? Avez-vous sauvé la Terre ?

Cette aventure n'aurait pas été possible sans :

Benoit : Un de mes plus gros défauts est de m'emballer (sur un projet notamment), sans réfléchir un instant aux implications... Au final c'est une bonne chose, car si j'avais réfléchi, je ne me serais jamais lancé dans Welcome to the Moon... Heureusement pour moi, Alexis est venu à mon secours et m'a évité la noyade. Sans lui, il n'y aurait rien. Sans Anne non plus d'ailleurs. Nous l'avons poussée dans ses derniers retranchements... Jusqu'au cercle polaire. Mais elle a tenu, malgré l'ajout incessant d'idées et de modifications. Merci à elle. Merci également à Alain qui nous a fait confiance, tout en maugréant par habitude, et qui nous a offert ce projet incroyable. Incroyable comme Virginie, ma femme, qui m'a soutenu tout au long de ces deux longues années riches en émotion. Ce jeu est pour Garance.

Alexis : Je me souviens encore quand Benoit m'a dit : "Viens on fait un jeu, ça va s'appeler Welcome to the Moon !" Je ne savais pas alors dans quoi je m'étais embarqué. Lui non plus sans doute... Mais ce fut une expérience incroyable. Quand nous avons achevé le développement et l'écriture, cela a été un soulagement après de nombreux mois de travail. Nous avons essayé de créer un jeu divertissant, puis nous avons pris conscience que nous pouvions profiter de cet univers pour raconter une vraie histoire. J'espère que nous avons réussi. Je remercie chaleureusement Anne pour sa patience extraordinaire, ainsi qu'Alain de Blue Cocker pour la liberté artistique. Enfin, je remercie Céline pour son soutien durant la longue et intense période de bouclage.

Anne : Merci à Benoit de nous avoir toutes et tous embarqués avec lui dans ce voyage extraordinaire, des suburbs des fifties aux confins de l'univers, à l'aide de ses propulseurs à bouillonnement d'idées supersoniques. Merci à Alexis pour sa créativité et sa méticulosité sans faille qui nous ont permis de garder le cap. Merci à Alain de m'avoir enrôlée dans son équipage il y a 6 ans et de me garder à bord depuis, quand bien même je gagne un niveau en râlerie à chaque jeu. Welcome to the Moon est sans conteste le plus grand défi graphique et d'endurance mentale sur lequel j'ai travaillé et, si on s'en sort, sachez que je suis fière et reconnaissante d'avoir parcouru ce long trajet en votre compagnie. Merci enfin à mes deux meilleurs partenaires de jeux, pour leur patience durant ces longs mois où j'étais un peu dans la lune !

Alain : Les auteurs sont un peu fous. Benoit et Alexis ne dérogent pas à la règle, mais c'est ce grain de folie qui fait les grands jeux. Et les talents d'une artiste comme Anne, dont un, et pas le moindre, est de nous supporter. Aussi, merci au reste de l'équipe (Lola, Natacha, Dom & Sandra) qui a fait plus que sa part dans ce travail astronomique. Je crois vraiment que Moon en est un et l'apothéose de cette belle aventure qu'est la gamme Welcome. Merci à eux et à tous les fous et les folles (Andrée, Bruno, Richard, Matthieu, Jean-Emmanuel, Michel, Alain, Nathalie & Renaud) qui ont soutenu et soutiennent encore le chien depuis 7 ans (enfin, 49 en années de chien !).

† Au fait, et si vous alliez au **chapitre 160** ?

44

Un peu de concentration ! Nous devons aller au bout du processus. J'ai développé de quoi construire notre colonie plus facilement. Admirez un peu le travail.

Jouez à l'**Aventure 3**.

Nouvelles cartes Vaisseau : Prenez les **cartes Vaisseau de Campagne 152, 153 et 154** et mélangez-les avec les autres cartes Vaisseau. Par la suite, vous débloquentez peut-être des cartes Vaisseau de Campagne supplémentaires. Pour chaque partie, vous pouvez en utiliser seulement 3 de votre choix.

Numéro 0 : Vous pouvez inscrire un 0. Vous ne pouvez pas obtenir moins que 0 grâce à l'action Astronaute. 0 est pair.
Aventure 8 : 0 correspond à la planète 1-2-3.

Numéro 8½ : Vous pouvez inscrire 8½ entre un 8 et un 9. 8½ n'est ni pair ni impair. Dans l'**Aventure 5**, vous ne pouvez donc pas l'utiliser pour construire le dôme avec une action Robot. **Aventure 8** : 8½ correspond à la planète 7-8-9.

Numéro 42 : La réponse à la grande question sur la vie, l'univers et le reste. **Aventure 8** : 42 correspond à la planète 13-14-15.

2 actions au choix : Vous pouvez faire l'une des deux actions indiquées.

Solo ASTRA : Si vous donnez à ASTRA une carte avec 2 actions au choix, en fin de partie, l'action qui compte est celle qui rapporte le plus de points à ASTRA. **Aventure 8** : Si vous devez utiliser une carte avec 2 actions au choix pour ASTRA, faites pour ASTRA l'une des deux actions de votre choix.

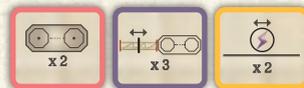
† Si le ou la Capitaine gagne la partie, **allez au chapitre 61**.

† Sinon, **allez au chapitre 15**.

45

Bon, je sais pas trop, on va faire au plus simple : évacuez partout où vous pouvez. Confinez le reste... Voici vos ordres de mission.

Jouez à l'**Aventure 6** avec les **cartes Missions 94, 96 et 98**.



† À la fin de la partie, si le ou la Capitaine a 100 points ou plus, **allez au chapitre 164**.

† Sinon, **allez au chapitre 18**.

46

Malgré leurs coups bas, nous n'avons laissé que des miettes à ASTRA. Grâce à nos compétences, la colonie est prête pour accueillir l'humanité ! De plus, les rapports scientifiques arriveront bientôt grâce au déploiement de notre observatoire. Nous sommes sur la bonne voie.

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

Message de l'Alliance Humaine : "Alors que nous achevons l'évacuation de l'humanité, notre précieuse Terre a subi les assauts d'astéroïdes d'une taille jamais →

recensée jusqu'alors. Nous ne pouvons que constater la destruction de notre planète. La Lune est désormais notre foyer."

Il ne faut pas baisser les bras. Nous savions à quoi nous attendre. Exploiter le sous-sol lunaire est plus que jamais nécessaire pour construire notre avenir. La Lune est notre dernier espoir... Mettons-nous au travail.

✦ Nous avons une nouvelle technique de forage. **Allez au chapitre 146.**

✦ Nous avons une nouvelle usine. **Allez au chapitre 114.**

47

"Capitaine Takei, le dernier chantier est terminé ! Formidable ! La capitale est prête ! Regardez tout ce monde sous notre dôme ! Quel exploit vous avez accompli ! Nous voici au début d'une nouvelle ère. L'humanité est sauvée. Grâce à vous !

Distribuez les étoiles. **Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord.** Ensuite, reprenez la campagne à partir d'ici.

✦ Avant de continuer, lisez les règles spécifiques de l'**Aventure 6**. Puis, **allez au chapitre 122.**

48

Nous devons mettre en quarantaine nos ressources ! Nous passons en alerte rouge cosmique !

Dans chaque vaisseau infecté, si possible, rayez 1 plante et 1 réservoir d'eau non entourés.

Rangé dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 98.**

49

L'équipe des réacteurs est touchée. Si nous ne partons pas maintenant, c'en est fini de l'espèce humaine !

Choisissez un vaisseau adjacent à un vaisseau infecté. Ce vaisseau est infecté lui aussi. Rayez son cockpit. Dans chaque vaisseau infecté, si possible, rayez 1 réacteur non entouré.

Rangé dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 98.**

50

Capitaine, lisez le texte suivant et faites votre premier choix :

Mesdames, Messieurs, nous n'avons plus le choix. L'humanité nous regarde. Nous devons réussir cette première mission ou notre espèce disparaîtra. L'Alliance Humaine m'a choisi pour être votre Capitaine pour cette première mission ainsi que les suivantes et... [Interruption] Ah oui, c'est vrai, le service marketing préfère le terme "Aventure"... Bref. Comme je le disais, je serai votre Capitaine. Et pour cette première "Aventure" de notre "Campagne" pour la conquête de la Lune, je compte bien être à la hauteur de la tâche. Rappelez-vous, nous avons le même but. Si nous sommes en compétition, ce n'est pas seulement pour la gloire, mais aussi pour sauver l'humanité.

Préparons nos fusées. Pour notre réussite, je dois faire un choix difficile.

✦ Je privilégie les ressources vitales et humaines. **Allez au chapitre 154.**

✦ Je privilégie l'automatisation et l'énergie. **Allez au chapitre 56.**

51

Nos équipes ont rendu aux pompes d'extraction leur pleine puissance. Nous pouvons continuer le travail normalement.

Vous pouvez de nouveau numéroter les colonnes normalement. Cependant, à la fin de la partie, si vous avez le plus de colonnes complètes avec des numéros différents, vous gagnez 1 étoile supplémentaire.

Solo ASTRA : Vous gagnez l'étoile seulement si **toutes** vos colonnes complètes ont des numéros différents.

Rangé dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 178.**

On nous propose une formation pour valider notre expérience. On n'arrête pas le progrès !

Aventure 2

Mode Expert : Pour cette partie, lors de la mise en place, mélangez les cartes Vaisseau pour former une seule pioche face action visible. Puis chacun et chacune, en commençant par le ou la Capitaine, pioche 3 cartes. À chaque tour, utilisez une carte pour son numéro et une deuxième pour son action. Défaussez les 2 cartes utilisées, puis passez la troisième carte restante, face numéro cachée, à votre adversaire de gauche. À la fin du tour, chacun et chacune, en commençant par le ou la Capitaine, pioche 2 nouvelles cartes et récupère la carte passée par son adversaire de droite. Quand la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour former de nouveau une pioche.

Solo ASTRA : Vous jouez déjà en Mode Expert en quelque sorte, donc ne changez rien.

Pour jouer avec le Mode Expert en Mode Aventure, retrouvez les règles à partir de l'index à la fin de ce livret.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 19.**

L'Alliance Humaine ne répond pas. Quelle bande de couards ! Nous allons devoir nous débrouiller. Heureusement, la population est sous mon contrôle...

Aventure 6

Événement transitoire : Prenez la **carte Campagne Événement 167**. Lors de la mise en place, mélangez cette carte dans une des 3 piles de cartes Vaisseau. Dès que vous la piochez, allez immédiatement au chapitre indiqué sur la carte correspondant à l'**Aventure 6**.

Solo ASTRA : Mélangez cette carte avec les 3 cartes Effet ASTRA dans une des 3 piles de cartes Vaisseau, puis placez les 2 autres piles par-dessus.

Nouvelle règle pour cette partie : Avec l'action Robot, vous pouvez fermer uniquement les passerelles qui sont reliées au quartier où vous venez d'inscrire le numéro associé à l'action. Ceci y compris avec les bonus Robot obtenus en rayant des plantes.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 132.**

Alors que le vortex se referme, la Terre, intacte, disparaît lentement. La Terre est sauvée d'une catastrophe que nous croyions pourtant inéluctable. L'humanité ainsi que tous les êtres vivants que nous avons laissés derrière nous continueront à évoluer sur Terre. Peut-être que là-bas aussi, l'humanité finira par prendre conscience de ses erreurs et changer. Nous sommes la preuve que c'est possible. J'espère qu'un jour j'y retournerai...

✦ **Allez au chapitre 43.**

La Terre est toujours menacée de destruction. Notre détermination nous permettra de sauver l'humanité une fois pour toutes ! Cette fois-ci, la densité des astéroïdes semble plus importante et de nouveaux objets interstellaires ont été détectés. Nous devons planifier notre décollage à la seconde près.

✦ Préparons-nous à toute éventualité ! **Allez au chapitre 176.**

✦ Faisons preuve de précision dans le chargement des fusées ! **Allez au chapitre 58.**

✦ La ponctualité est notre maître mot. Chaque seconde compte ! **Allez au chapitre 118.**

L'urgence est absolue ! Nos fusées doivent décoller le plus tôt possible ! La priorité est donc d'optimiser le chargement des fusées. Voici vos ordres de mission.

Faites la mise en place pour jouer l'**Aventure 1** avec les **cartes Missions 65, 66 et 68.**



Jouez la partie. À la fin de la partie, vous devrez reprendre la lecture de ce chapitre. Il est donc recommandé de garder le livret ouvert et de noter le numéro de ce chapitre sur la carte Capitaine.

✦ Capitaine Takei, si vous avez gagné la partie, **allez au chapitre 161.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 21.**

Moi, un incapable ? Ce n'est pas ma faute ! C'est vous qui avez commis une grave erreur. Je ne comprends pas votre acharnement inutile. Pourquoi avez-vous détruit la ceinture d'astéroïdes ? Pourquoi ? Les ressources des planètes ne suffiront jamais pour tout reconstruire. Qu'allez-vous faire pour sauver l'humanité ? Notre destin est scellé...

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, additionnez les étoiles gagnées par chacun et chacune durant les 8 Aventures. Celui ou celle qui a cumulé le plus grand nombre d'étoiles gagne la campagne.

Cette première campagne vous a permis de découvrir les 8 Aventures qui la composent. Mais ça ne s'arrête pas ici ! La campagne suivante va vous permettre de découvrir la suite de l'histoire, tout en débloquent des cartes Campagne, de nouvelles règles et toutes sortes d'événements. Conservez le Tableau de Bord de votre 1^{re} campagne, il sera peut-être utile...

✦ Mais avant de commencer une nouvelle campagne, **allez au chapitre 147.**

On remet tout à plat pour ce décollage. Les objectifs précédents n'étaient pas assez clairs et nos équipes ont besoin de consignes simples et précises pour réussir.

Aventure 1

Nouvelles Missions : Prenez les **cartes Campagne Mission 125, 126 et 127** et utilisez-les pour cette partie.



Numérotez complètement 5 quartiers, chacun d'une taille de 3 cases.



Numérotez complètement 5 étages.



Numérotez 2 cases dans 9 étages.

✦ Capitaine Uhura, si vous réussissez à faire décoller votre fusée, **allez au chapitre 142.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 30.**

Si les fondations sont solides, notre avenir sera assuré. Nous devons tout faire comme il faut. Voici vos ordres de mission.

Jouez à l'**Aventure 3** avec les **cartes Missions 77, 79 et 81.**



✦ Si l'un ou l'une de vous a mis fin à la partie en accomplissant les 3 missions, **allez au chapitre 6.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 124.**

Mais non, je ne perds pas mon sang-froid ! Je reste efficace. Croyez-moi. Voici vos ordres de mission.

Jouez à l'**Aventure 7** avec les **cartes Missions 100, 103 et 105.**



✦ À la fin de la partie, si au moins l'un ou l'une de vous a un vaisseau avec tous les réservoirs d'eau et toutes les plantes entourées, **allez au chapitre 27.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 104.**

La colonie a pu être inaugurée dans les temps. Ce jour est à marquer d'une pierre blanche. On se souviendra longtemps du Capitaine Zarek ! J'ai d'ailleurs convaincu l'Alliance Humaine de commencer l'évacuation de la Terre dès aujourd'hui.

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

Grâce à mes résultats, j'ai obtenu de nouveaux moyens pour l'exploitation des ressources lunaires. Faites-moi confiance, je sais quoi faire. Nous n'échouerons pas comme nos prédécesseurs.

✦ Nos sondes ont détecté de nouveaux gisements. Exploitions-les. **Allez au chapitre 23.**

✦ Réparons notre équipement et nous pourrons tenter une nouvelle approche. **Allez au chapitre 152.**

Les fusées n'ont pas les capacités suffisantes pour emporter l'essentiel sur la Lune. Voici des plans pour les améliorer grâce à notre avance technologique rapportée du futur. Cela va sans doute altérer le cours de l'histoire, mais le risque en vaut la peine !

Jouez à l'**Aventure 1**. Pour la suite de la Campagne, sauf indication contraire, jouez avec 3 cartes Missions, que vous pouvez choisir ou prendre au hasard.

Altération 1A – La Méga Fusée : Prenez les **cartes Campagne Altération 178 à 183**. Pour cette partie, tout le monde prend une de ces cartes et la place **face 1A visible** sur sa feuille. La carte doit recouvrir les 2 étages Astronaute de la fusée et va ainsi l'agrandir. Chacun des nouveaux étages n'est pas associé à un seul type d'action. Mais chaque case est associée à un type d'action spécifique avec une forme et une couleur correspondantes à l'action. Vous devez toujours numéroter chaque étage indépendamment les uns des autres en respectant les règles de numérotation.

Nouvelle règle pour cette partie : À la fin de la partie, celles et ceux qui ont complètement numéroté les 4 étages de la carte gagnent 1 étoile supplémentaire.

Solo ASTRA : Si vous ne gagnez pas l'étoile supplémentaire, c'est ASTRA qui la gagne.

- ✦ Si au moins l'un ou l'une d'entre vous a complété ces 4 étages, **allez au chapitre 175**.
- ✦ Sinon, **allez au chapitre 148**.

L'épidémie se propage. Nous passons en alerte rouge pourpre !

Choisissez un vaisseau adjacent à un vaisseau infecté. Ce vaisseau est infecté lui aussi. Rayez son cockpit.

Rangez dans la boîte la carte **Événement 165**. Formez de nouveau les 3 piles de cartes Vaisseau en mélangeant de nouveau les **cartes Événement 163 et 164** dans l'une des 3 piles.

Solo ASTRA : Mélangez de nouveau les **cartes Événement 163 et 164** dans la pioche.

- ✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 98**.

Nous n'avons pas été capables de voir plus loin que nos intérêts personnels. L'astéroïde, à peine amoché, est passé dans le vortex. Et alors que celui-ci se referme lentement, nous pouvons voir avec effroi l'astéroïde percuter la Terre avec une violence inouïe. Elle est complètement détruite, ainsi que toutes les formes de vie qu'elle abritait. Bien sûr, notre avenir est assuré sur Neo Solaris, mais la terraformation prendra des milliers d'années. Et ce n'est pas comme la Terre. Ce ne le sera jamais. Je vois des camarades déambuler, le regard complètement hagard, en pleine sidération. D'autres reprennent leurs activités et n'ont pas l'air de se rendre compte de ce qui vient de se produire. Mais je vois leur front soucieux, et leurs yeux, leurs yeux... Ayant conservé un dernier souvenir de la Terre, j'écoute alors ce disque : "I see skies of blue and clouds of white... And I think to myself, what a wonderful world..."

- ✦ **Allez au chapitre 43**.

ASTRA nous met déjà des bâtons dans les roues. La start-up a débauché une partie de notre équipe sur le terrain. Tout le monde doit être mobilisé. Bon courage !

Pour le reste de la partie, vous devez inscrire les nouveaux numéros uniquement dans des cases adjacentes, sur la droite ou la gauche, à des cases déjà numérotées. Si aucun numéro n'est inscrit dans un étage, vous pouvez inscrire le premier numéro de cet étage dans n'importe quelle case. Mais par la suite vous devrez suivre la règle d'adjacence pour cet étage également.

Rangez dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

- ✦ Si la fin de partie est déclenchée à cause des Erreurs Système, **allez au chapitre 30**.
- ✦ Sinon, **allez au chapitre 142**.

La population est en émoi. Les manifestations menées par Nouvelle Aube se multiplient. Des chantiers sont à l'arrêt. Certains gratte-ciels seront plus petits que prévu.

Tout le monde choisit un gratte-ciel dont la partie supérieure au-dessus de la surface n'est pas complètement numérotée. Rayez toutes les cases vides au-dessus de la surface de ce gratte-ciel, ainsi que les 2 bonus de points du dernier niveau supérieur. Vous ne pouvez donc plus numéroté la partie supérieure de ce gratte-ciel.

Rangez dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 100.**

Le canon à vortex a parfaitement fonctionné et notre départ à travers l'espace s'est bien déroulé. Grâce à cela nous devrions avoir le contrôle de notre destin. Mais soyons lucides, Neo Solaris reste une utopie. Pouvons-nous souhaiter la prospérité de l'humanité, alors que tentative après tentative, celle-ci répète toujours les mêmes erreurs ? La Nouvelle Aube et l'Alliance Humaine ont pris la direction des systèmes de Neo Solaris. Et pour le moment l'humanité est sauvée...

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

Le sempiternel signal d'alarme retentit. "Capitaine Uhura ! ASTRA vient de lancer une attaque sur les deux systèmes de Neo Solaris. Toute communication est impossible." Difficile de savoir qui est avec nous ou contre nous. L'inéluctable affrontement est proche.

✦ **Allez au chapitre 167.**

Bon, il est temps de revoir nos priorités. Nous ne pouvons pas mettre tous nos œufs dans le même panier. Opérons de manière chirurgicale dans chaque domaine, sans rien négliger.

Jouez à l'**Aventure 2.**

Nouvelles Missions : Prenez les **cartes Campagne Mission 128, 129 et 130** et utilisez-les pour cette partie.



Entourez toutes les plantes ainsi qu'un bonus multiplicateur de 1 station spatiale.



Grâce à l'énergie, faites 4 corrections de trajectoire.



Entourez un réservoir d'eau de chaque valeur.

Si l'un ou l'une de vous met fin à la partie en accomplissant les 3 missions, il ou elle devient Capitaine.

✦ Ensuite, **allez au chapitre 92.**

Nous devons occuper le territoire avec cette colonie. Nous ne pouvons pas laisser ASTRA occuper l'espace international.

Aventure 3

Événement transitoire : Prenez la **carte Campagne Événement 165.** Lors de la mise en place, mélangez cette carte dans une des 3 piles de cartes Vaisseau. Dès que vous la piochez, allez immédiatement au chapitre indiqué sur la carte correspondant à l'**Aventure 3.**

Solo ASTRA : Mélangez cette carte avec les 3 cartes Effet ASTRA dans une des 3 piles de cartes Vaisseau, puis placez les 2 autres piles par-dessus.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 46.**

Je tiens à vous remercier. Grâce à votre obéissance servile, j'ai atteint mon objectif. L'Alliance Humaine a dû reconnaître ses erreurs et a décidé de me nommer pour gouverner la Lune. Maintenant que le Gouverneur Zarek est aux commandes, l'avenir de l'humanité sera radieux !

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

✦ **Allez au chapitre 126.**

“Capitaine Uhura. Nous venons de repérer des astronautes à la solde d’ASTRA avec des armes aux alentours de la colonie.”

Camarades ! Pour la sécurité de la colonie, nous devons adapter notre protocole. Maintenant !

Pour le reste de la partie, vous pouvez numéroter une case uniquement si elle est adjacente à une case déjà numérotée, verticalement ou horizontalement.

Rangez dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

- ✦ Si la fin de partie est déclenchée à cause des Erreurs Système, **allez au chapitre 24.**
- ✦ Sinon, **allez au chapitre 46.**

Foi de Zarek, ce vaisseau alien était incroyable. Les ressources qu’on a pu récupérer vont probablement permettre à l’humanité de gagner des années de progrès technologique. Envoyez tout ça aux labos de l’Alliance Humaine. Ils sauront quoi faire. Ce changement de plan nous a été bénéfique. Nous avons été plus efficaces et nous arrivons avec de nouvelles connaissances. Je sens que la colonisation de la Lune sera un succès cette fois-ci !

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d’ici.

Profitions de cette situation favorable pour faire de la colonie une réussite sans précédent... “Bip bip bip !”

- ✦ Continuez la préparation de la mission. **Allez au chapitre 44.**
- ✦ Prenez l’appel des ingénieurs. **Allez au chapitre 4.**

Dans ces moments difficiles, voici que nous recevons une aide salvatrice du peuple de la Lune et même de la Nouvelle Aube. Nous pouvons désormais faire face à la concurrence déloyale d’ASTRA, et construire notre capitale.

Aventure 5

Nouvelles cartes Vaisseau : Prenez les **cartes Vaisseau de Campagne 149, 150 et 151** et mélangez-les avec les autres cartes Vaisseau. Par la suite, vous débloquentez peut-être des cartes Vaisseau de Campagne supplémentaires. Pour chaque partie, vous pouvez en utiliser seulement 3 de votre choix.

Numéro X : Vous devez inscrire un X dans une case. Cela ne vous donne aucun bonus ni pénalité contrairement à une action Planning. **Aventure 5 :** X est à la fois pair et impair. **Aventure 8 :** Inscrivez un insigne sur n’importe quelle planète.

Solo ASTRA : D’une manière générale, ASTRA utilise seulement la face action, sauf dans l’**Aventure 8** : si ASTRA doit utiliser une carte X, choisissez n’importe quelle planète pour inscrire son insigne.

✦ Si la fin de partie est déclenchée par l’accomplissement des 3 missions, **allez au chapitre 184.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 100.**

Nous avons su exploiter parfaitement le complexe Alpha. L’Alliance Humaine a donc décidé de nous maintenir sa confiance, et nous charge de la construction de la capitale de la Lune !

Distribuez les étoiles indiquées sur la feuille de l’Aventure. **Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord.** Ensuite, reprenez la campagne à partir d’ici.

✦ **Avant de continuer, lisez les règles spécifiques de l’Aventure 5.** Puis, **allez au chapitre 103.**

Alerte ! Panne dans le réseau. Les robots automatiques sont hors service !

Pour le reste de la partie, les bonus Robot dans les cases à numéroter ne fonctionnent plus.

✦ Si la fin de partie est déclenchée par des Erreurs Système, **allez au chapitre 145.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 76.**

Le départ a été un succès. Le passage dans le vortex s'est bien déroulé. Nous voici dans les systèmes jumeaux de Neo Solaris. Avec mon expérience, je suis confiant pour la suite. Sous mon contrôle, l'humanité va enfin pouvoir s'installer durablement.

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

"Capitaine Zarek, des vaisseaux armés ont été détectés sur zone. Ils émettent sur la fréquence de la Nouvelle Aube."

Pauvres fous ! Vous croyez que je vais vous laisser faire ? Neo Solaris a besoin d'ordre et de discipline. Je ne sacrifierai pas le destin de l'humanité sur l'autel de la tolérance et de la bien-pensance. Changement de plan. Avant toute chose, débarrassez-moi de ces minables !

✦ **Rendez-vous dans la salle de commandement. Allez au chapitre 93.**

✦ **Déployez mes vaisseaux. Allez au chapitre 28.**

Message du Capitaine Zarek à toutes les équipes sur les pas de tir, nous ne laisserons pas quelques-uns saboter notre départ. Nous sommes venus vous aider. C'est notre unique mission. À cause du dernier incident en date, il va falloir s'adapter un peu...

Jouez à l'**Aventure 1**. Pour la suite de la Campagne, sauf indication contraire, jouez avec 3 cartes Missions, que vous pouvez choisir ou prendre au hasard.

Événement permanent : Lors de la mise en place, retirez du jeu les 6 cartes Vaisseau avec un numéro 7 et placez-les avec les cartes Campagne bloquées. Vous pourrez récupérer ces cartes uniquement quand le Livret de Campagne vous le dira. Vous pouvez également jouer en Mode Aventure sans ces cartes.

Si vous ne gagnez pas la partie, et qu'il vous manque 4 fusées ou moins pour décoller, vous gagnez quand même 1 étoile.

Solo ASTRA : Astra gagne 1 étoile s'il reste 4 cases ou moins à rayer sur la carte Aventure ASTRA.

- ✦ Si le ou la Capitaine a gagné 1 étoile, **allez au chapitre 175.**
- ✦ Sinon, **allez au chapitre 148.**

Nos usines doivent fonctionner de manière optimale. La qualité de l'extraction des ressources est plus importante que la quantité. Voici vos ordres de mission.

Jouez à l'**Aventure 4** avec les **cartes Missions 83, 84 et 87.**



✦ À la fin de la partie, si l'un ou l'une de vous a accompli la mission B, **allez au chapitre 74.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 185.**

Bon. Tout ne sera pas prêt pour le décollage. L'équipe n'est clairement pas au niveau. Mais on devrait quand même avoir un peu d'aide pour la collecte des ressources.

Jouez à l'**Aventure 2.**

Événement transitoire : Prenez la **carte Campagne Événement 159**. Lors de la mise en place, mélangez cette carte dans une des 3 piles de cartes Vaisseau. Dès que vous la piochez, allez immédiatement au chapitre indiqué sur la carte correspondant à l'**Aventure 2**.

Solo ASTRA : Mélangez cette carte avec les 3 cartes Effet ASTRA dans une des 3 piles de cartes Vaisseau, puis placez les 2 autres piles par-dessus.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 92.**

Ça doit être une erreur. Ce n'est pas possible... L'Alliance Humaine nous retire des fonds afin de "réajuster nos priorités"... Mais quelles priorités ? C'est n'importe quoi !

Rangez dans la boîte la carte Événement. Prenez toutes les cartes Vaisseau et mélangez-les ensemble. Formez 2 piles égales au lieu de 3, face numéro visible, et révéléz la première carte de chaque pile. Pour le reste de la partie, vous ne jouez plus qu'avec 2 combinaisons au choix.

Solo ASTRA : Ne mélangez pas les cartes Vaisseau, mais

pour le reste de la partie, piochez uniquement 2 cartes au lieu de 3. Utilisez l'une pour son numéro et l'autre pour son action, puis donnez l'une des 2 à ASTRA.

Si vous déclenchez la fin de partie autrement qu'avec les Erreurs Système, vous gagnez 1 étoile supplémentaire.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 82.**

81

Mon plan est clair. La population a conscience de la nécessité de suivre les règles. Elle doit maintenant reconnaître ma... Notre supériorité.

Aventure 5

Nouvelles Missions : Prenez les **cartes Campagne Mission 137, 138 et 139** et utilisez-les pour cette partie.



Numérotez les 2 cases de départ de chacun des 4 gratte-ciels.



Dans la tour des plantes et des eaux, entourez au moins 1 symbole (Plante ou Eau) dans chacun des 4 niveaux en sous-sol.



Rayez 5 astronautes dans l'espace de score.

✦ Si le ou la Capitaine gagne la partie, **allez au chapitre 70.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 94.**

82

Communiqué officiel de l'Alliance Humaine : "L'impensable est arrivé. Alors que notre équipe avait à peine commencé la préparation de la Lune, et que l'évacuation générale était en cours, des dizaines d'astéroïdes ont frappé soudainement notre planète et l'ont annihilée sous nos yeux. Le collectif #bluedog n'a pas été capable de sauver l'humanité comme nous le pensions... L'humanité est en deuil."

Grâce à mes efforts, le programme de conquête de la Lune continue. Pendant ce temps, l'Alliance Humaine jette de l'huile sur le feu. Mais je vais ramener de l'unité dans ce projet.

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

La population doit m'écouter. Faisons preuve de persuasion...

✦ *Modifions les bâtiments pour répondre aux besoins de la population. **Allez au chapitre 151.***

✦ *Les radiations sont une source d'inquiétude. Concentrons-nous là-dessus. **Allez au chapitre 91.***

83

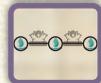
L'objectif d'ASTRA n'est pas clair. Mais vu l'importance de ses moyens, nous devons redéfinir nos priorités pour la colonie. Nous devons achever sa construction au plus vite.

Aventure 3

Nouvelles Missions : Prenez les **cartes Campagne Mission 131, 132 et 133** et utilisez-les pour cette partie.



Numérotez complètement 2 quartiers.



Entourez et reliez au réseau de tunnels 3 réservoirs d'eau.



Entourez toutes les serres et tous les réservoirs d'eau dans 1 quartier.

✦ À la fin de la partie, si tout le monde a accompli au moins 1 mission, **allez au chapitre 46.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 24.**

84

Bon, les ingénieurs informaticiens ont trouvé le bug. Apparemment une histoire de date avec leurs programmes incapables de gérer 4 chiffres... Je n'ai pas tout compris. Tous des incompetents... Enfin, bref... La situation est rétablie...

Pour le reste de la partie, vous pouvez de nouveau numérotter vos quartiers sans tenir compte des pairs et impairs. Rangez dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

À la fin de la partie, si vous avez au moins un quartier complet et uniquement pair ou impair, vous gagnez 1 étoile →

supplémentaire.

✦ Si le ou la Capitaine a un quartier complet et uniquement pair ou impair, **allez au chapitre 61**.

✦ Sinon, **allez au chapitre 15**.

85

Si c'est la première fois que vous lisez ce chapitre, lisez la suite.

✦ Sinon, **allez directement au chapitre 128**.

La situation s'aggrave. Nos forces de sécurité peinent à contenir la population en colère.

Tout le monde choisit un gratte-ciel dont la partie souterraine n'est pas complètement numérotée. Rayez toutes les cases vides souterraines de ce gratte-ciel, ainsi que les 2 bonus de points du dernier niveau souterrain. Vous ne pouvez donc plus numéroter la partie souterraine de ce gratte-ciel.

Formez de nouveau les 3 piles de cartes Vaisseau en mélangeant de nouveau la **carte Événement 159** dans l'une des 3 piles.

Solo ASTRA : Mélangez de nouveau la **carte Événement 159** dans la pioche.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 100**.

86

Je suis prioritaire ! Laissez-moi passer ! Sans moi vous n'êtes rien !

Aventure 6

Événement transitoire : Prenez la **carte Campagne Événement 164**. Lors de la mise en place, mélangez cette carte dans une des 3 piles de cartes Vaisseau. Dès que vous la piochez, allez immédiatement au chapitre indiqué sur la carte correspondant à l'**Aventure 6**.

Solo ASTRA : Mélangez cette carte avec les 3 cartes Effet ASTRA dans une des 3 piles de cartes Vaisseau, puis placez les 2 autres piles par-dessus.

Nouvelle règle pour cette partie : À chaque tour, le ou la Capitaine choisit d'abord une combinaison de cartes Vaisseau. Les autres peuvent uniquement choisir une combinaison parmi les deux restantes, et ne peuvent donc pas choisir la même combinaison que le ou la Capitaine.

Solo ASTRA : Vous êtes toujours Capitaine. À chaque tour, au lieu de donner à ASTRA la carte Vaisseau que vous n'utilisez pas, vous pouvez lui donner celle que vous voulez.

✦ Si le ou la Capitaine gagne la partie, **allez au chapitre 163**.

✦ Sinon, **allez au chapitre 132**.

87

Nous devons anticiper l'avenir. L'observatoire nous permettra d'explorer l'espace profond. Il est donc impératif de le remettre en état ! Voici vos ordres de mission.

Jouez à l'**Aventure 3** avec les **cartes Missions 76, 78 et 80**.



✦ À la fin de la partie, si au moins l'un ou l'une de vous a accompli la mission B en reliant l'observatoire, **allez au chapitre 6**.

✦ Sinon, **allez au chapitre 124**.

88

Alerte ! Nos radars ont détecté la présence d'un objet volant non identifié. D'après nos scanners les passagers sont morts. C'est curieux. Mais nous détectons également la présence d'une vie végétale. Nous n'avions pas repéré cette soucoupe volante auparavant. Serait-ce une altération spatio-temporelle ? Nous devons savoir. Allons l'explorer.

Jouez à l'**Aventure 2**.

Altération 2A – La Soucoupe Volante : Prenez les **cartes Campagne Altération 184 à 189**. Pour cette partie, tout le monde prend une de ces cartes et la place **face 2A visible** sur sa feuille. La carte doit recouvrir en partie la station spatiale N° 2 à gauche de la feuille. L'OVNI fonctionne comme une station spatiale. À la différence qu'il est connecté à la station N° 2. Pour entourer une plante de l'OVNI avec l'action Plante, vous devez inscrire le numéro associé dans une zone connectée à la station N° 2. Pour obtenir le bonus multiplicateur de l'OVNI, vous devez d'abord activer tous les robots de la station N° 2. Notez que le plus petit bonus multiplicateur de la station N° 2 donne un bonus Énergie à utiliser immédiatement. Ensuite, vous pourrez obtenir le bonus multiplicateur de l'OVNI, en activant les 3 capsules

d'exploration avec de l'énergie. Pour cela, au lieu de faire l'action Énergie normale, entourez une capsule. À la fin de la partie, additionnez le score de l'OVNI avec celui de la station N° 2. Notez que l'OVNI est considéré comme une station spatiale à part entière pour accomplir les missions.

Solo ASTRA : L'OVNI peut vous donner un bonus Solo. Quand vous piochez une carte Effet ASTRA A ou B, vous pouvez choisir de rayer le plus gros bonus multiplicateur de l'OVNI.

À la fin de la partie, si l'un ou l'une de vous met fin à la partie en accomplissant les 3 missions, il ou elle devient Capitaine.

✦ **Allez au chapitre 72.**

89

Nos voyages à travers les vortex spatio-temporels ont permis de grandes avancées dans la recherche. Nos spécialistes viennent d'achever le nouveau canon à vortex. La Nouvelle Aube et l'Alliance Humaine ont validé son installation sur le vaisseau principal. Avec cette nouvelle technologie, nous maîtrisons les vortex et nous pourrions éviter les erreurs passées.

Aventure 7

Altération 7B – Le Canon à Vortex : Prenez les **cartes Campagne Altération 214 à 219**. Pour cette partie, tout le monde prend une de ces cartes et la place **face 7B visible** sur sa feuille en haut à droite. La carte doit recouvrir une partie de la feuille en recouvrant complètement le cockpit et la serre du vaisseau le plus haut. Ce vaisseau est agrandi pour accueillir des réserves de bonus et un canon à vortex. À partir de la case avec un bonus Robot, en haut à gauche sur la carte, la numérotation est scindée en deux et part dans 2 directions : vers la serre à droite et vers le canon en dessous. La numérotation croissante doit continuer dans ces 2 directions et il est donc possible d'avoir un numéro identique dans la serre et dans une case du canon. Notez que 2 modules sont constitués d'une seule case.

Il faut alimenter le canon en énergie. Pour cela, avec l'action Énergie, si vous inscrivez un numéro dans une case avec un réservoir d'énergie, vous pouvez entourer ce réservoir plutôt qu'entourer un réacteur. À la fin de la partie, celles et ceux qui ont entouré le plus de réservoirs d'énergie gagnent des points supplémentaires : 20 points pour la 1^{re} place, 10 pour la 2^e et 5 pour la 3^e. Trois réserves de bonus sont attachées sous la serre. Pour obtenir une réserve de bonus,

il suffit d'y accéder en activant un sas avec une action Robot. Dès que vous avez accès à des bonus, rayez-les et utilisez-les immédiatement n'importe où, sans pénalité et avec pour seule contrainte que ce soit dans un vaisseau ou un module accessible. Les premiers et premières qui accèdent à la réserve de droite choisissent et entourent immédiatement un bonus : 1 étoile ou 10 points. Les autres doivent rayer ces 2 bonus et n'auront aucun des deux.

Solo ASTRA : Dès que vous mélangez la pioche de cartes Vaisseau, vous devez rayer le bonus 1 étoile/10 points que vous ne pourrez donc plus obtenir.

✦ À la fin de la partie, si au moins l'un ou l'une de vous a entouré tous les réservoirs d'énergie du canon à vortex, **allez au chapitre 67.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 98.**

90

Si c'est la première fois que vous lisez ce chapitre, lisez la suite.

✦ Sinon, **allez directement au chapitre 158.**

La situation dégénère ! C'est à cause de vous ! Vous ne méritez pas que je vous aide !

Rangez dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 163.**

91

Peut-être que les radiations étaient à l'origine de l'épidémie qui a frappé la dernière fois. Dans le meilleur des cas, les radiations sont anxigènes pour la population. Si la population est calme, elle obéira plus facilement.

Aventure 5

Événement transitoire : Prenez la **carte Campagne Événement 163**. Lors de la mise en place, mélangez cette carte dans une des 3 piles de cartes Vaisseau. Dès que vous la piochez, allez immédiatement au chapitre indiqué sur la carte correspondant à l'**Aventure 5**.

Solo ASTRA : Mélangez cette carte avec les 3 cartes Effet ASTRA dans une des 3 piles de cartes Vaisseau, puis placez les 2 autres piles par-dessus.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 94.**

Bravo ! Vous avez bien suivi mes instructions et réagi aux impondérables de la mission. Nous sommes de nouveau sur la Lune, et dans de meilleures conditions que la première fois grâce à moi. Quel sentiment étrange de retrouver ce monde vierge de toute trace humaine...

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

La première colonie était un exploit incroyable mais pas sans défauts. Tâchons de ne pas répéter les mêmes erreurs...

✦ Nous devons simplifier notre installation. Allons à l'essentiel. **Allez au chapitre 42.**

✦ Nous devons revoir la configuration des quartiers. Optimisons tout ça ! **Allez au chapitre 111.**

J'ai ordonné à la réserve militaire de nous rejoindre. Ne commettez pas d'erreurs.

Événement permanent : Si vous avez perdu des cartes Vaisseau à cause d'un ou plusieurs événements précédents, récupérez-les et mélangez-les avec vos cartes Vaisseau.

Pour nous débarrasser de cette menace, vous devez répartir vos forces sur les deux systèmes. Sinon, vous serez pris à revers !

Aventure 8

Nouvelles Missions : Prenez les **cartes Campagne Mission 146, 147 et 148** et utilisez-les pour cette partie.



Contrôlez 3 planètes, sur chacune des deux feuilles.



Avec les robots, inscrivez votre insigne sur 5 astéroïdes, sur chacune des deux feuilles.



Rayez 6 cases de score pour les plantes et 4 cases de score pour l'eau, sur chacune des deux feuilles.

✦ Si l'un ou l'une d'entre vous déclenche la fin de partie en accomplissant les 3 missions, **allez au chapitre 107.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 136.**

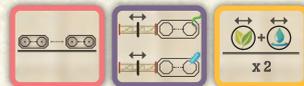
La capitale a été inaugurée dans les temps. Grâce à notre organisation, tous les dômes sont terminés. Ça aurait dû être plus simple avec notre expérience, mais l'Alliance Humaine a traîné des pieds... En tout cas, la situation est meilleure maintenant. Mon projet a fini par aboutir : je suis désormais le "Gouverneur Zarek" pour la population. Mais ne vous en faites pas, je reste votre Capitaine...

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

✦ **Allez au chapitre 39.**

Les virus se transmettent par l'air et par contact. Si nous bloquons la circulation des virus, nous donnerons une chance à la population. Voici vos ordres de mission.

Jouez à l'**Aventure 6** avec les **cartes Missions 95, 97 et 99.**



✦ À la fin de la partie, si le ou la Capitaine a 90 points ou plus, **allez au chapitre 164.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 18.**

Le traitement préventif concocté par mes scientifiques a l'air de fonctionner pour l'instant. Profitons-en pour sauver le plus de nos fidèles possible avant que la situation ne dégénère.

Aventure 6

Nouvelle règle pour cette partie : Lors de la mise en place, vous n'activez pas de virus gris. La partie commence donc sans infection.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 132.**

Nous avons des fuites et nous risquons de perdre des ressources. Nous devons réduire certains systèmes. Nous trouverons une solution plus tard.

Aventure 7

Événement permanent : Lors de la mise en place, mélangez ensemble toutes les cartes Vaisseau, puis retirez du paquet 6 cartes Vaisseau : les 4 premières cartes Plante et les 2 premières cartes Eau que vous piochez. Placez-les avec les cartes Campagne bloquées. Vous pourrez récupérer ces cartes uniquement quand le Livret de Campagne vous le dira. Vous pouvez également jouer en Mode Aventure sans ces cartes.

† Si la fin de partie est déclenchée par des Erreurs Système, **allez au chapitre 145.**

† Sinon, **allez au chapitre 76.**

98

Notre départ à travers le vortex s'est bien déroulé. Mais soyons lucides, Neo Solaris reste une utopie. Pouvons-nous souhaiter la prospérité de l'humanité, alors que tentative après tentative, celle-ci répète toujours les mêmes erreurs ? La Nouvelle Aube et l'Alliance Humaine ont pris la direction des systèmes de Neo Solaris. Et pour le moment l'humanité est sauvée...

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

Le sempiternel signal d'alarme retentit. "Capitaine Uhura ! ASTRA vient de lancer une attaque sur les deux systèmes de Neo Solaris. Toute communication est impossible." Difficile de savoir qui est avec nous ou contre nous. L'inéluctable affrontement est proche.

† **Allez au chapitre 167.**

99

Le voyage n'aura pas été de tout repos... Mais nous avons engrangé pas mal d'informations. Et nous sommes sur la Lune.

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

"Capitaine Uhura, ici l'Alliance Humaine. Nous devons commencer l'évacuation de la Terre. Impossible d'attendre plus longtemps !"

Bien. Mettons-nous au travail et faisons en sorte que cette fois-ci la Lune puisse devenir notre havre permanent. Nous avons une colonie à construire au plus vite !

† Appliquons le protocole CL-053. **Allez au chapitre 69.**

† Appliquons le protocole 3-R4-Z. **Allez au chapitre 108.**

100

L'inauguration de notre capitale est l'aboutissement de longs et laborieux efforts. La population a pu s'installer, mais nous avons dû négocier avec ASTRA qui, bon gré mal gré, est devenue un partenaire incontournable de l'Alliance Humaine. Le sort de l'humanité est-elle entre de bonnes mains ? L'avenir nous le dira.

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

Flash News : "Plusieurs variants du virus F-3-AR, apparu il y a quelques semaines, se répandent maintenant à une vitesse exponentielle dans la capitale. Les scientifiques sont débordés. Les moyens nécessaires ne leur ont jamais été alloués pour trouver un traitement ou un vaccin."

† Appelons les scientifiques. **Allez au chapitre 182.**

† Appelons l'Alliance Humaine. **Allez au chapitre 22.**

† Appelons l'usine Alpha. **Allez au chapitre 123.**

101

L'équipe de déminage a inspecté tous les tunnels. Nous pouvons reprendre l'extraction sans risque.

Vous avez maintenant accès aux 2e et 3e niveaux et vous pouvez les numéroter normalement.

Rangez dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

† À la fin de la partie, **allez au chapitre 178.**

102

Ces fainéants se sont enfin réveillés. Comme quoi, rien de mieux qu'un virus pour secouer un peu la population...

Avec l'action Robot, vous pouvez de nouveau fermer n'importe quelle passerelle de votre choix. Rangez dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

† À la fin de la partie, **allez au chapitre 132.**

Communiqué officiel de l'Alliance Humaine : "Alors que les dômes commençaient à apparaître sur la Lune, et que l'évacuation générale était enfin en cours, nos yeux ont été remplis de terreur en voyant, dans le ciel noir de la Lune, la Terre être détruite par un astéroïde semblant venir d'un autre monde. La prédiction de cette catastrophe est maintenant devenue une horrible réalité. Bien sûr nous avons sauvé avec nous de très nombreuses vies humaines et suffisamment de matériel génétique pour assurer l'avenir de l'humanité. Mais nous avons laissé derrière nous tant de vies perdues..."

J'imagine que vous avez pris connaissance du communiqué de l'Alliance Humaine ? Nous savions ce qui allait arriver. Nous ne sommes pas là pour nous morfondre. Nous sommes là pour faire le boulot... Et il va falloir le construire vite ce petit patelin. Parce qu'il a déjà été vendu sur plan... Et moi, je ne vois pas trop par où commencer...

✦ De toute façon nous n'avons pas le choix, il faut que tout soit prêt. **Allez au chapitre 149.**

✦ Concentrons-nous sur l'essentiel pour que cette ville soit vivable. **Allez au chapitre 166.**

Il est difficile de réaliser plusieurs exploits au cours de sa vie. Malgré les pertes, la population que vous avez sauvée nous sera éternellement reconnaissante.

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

✦ **Avant de continuer, lisez les règles spécifiques de l'Aventure 8.** Puis, **allez au chapitre 129.**

Si c'est la première fois que vous lisez ce chapitre, lisez la suite.

✦ Sinon, **allez directement au chapitre 75.**

Nous avons des soucis avec les robots. L'équipe informatique travaille dessus, mais ça risque de nous ralentir...

Rangez dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 76.**

Ça y est, nos équipes ont activé le protocole Plantes Spatiales. Vous devriez en bénéficier d'ici quelques instants. Profitez-en au maximum !

Pour le reste de la partie, avec l'action Plante vous pouvez entourer une plante dans n'importe quelle station spatiale, peu importe où vous inscrivez le numéro associé. Rangez dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

À la fin de la partie, vous gagnez 1 étoile supplémentaire si vous avez entouré toutes les plantes de 3 stations spatiales. **Solo ASTRA :** Si vous ne gagnez pas l'étoile supplémentaire, c'est ASTRA qui la gagne.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 92.**

La victoire est à moi ! Nous avons pris le contrôle de Neo Solaris. Les dégâts sont importants, mais finalement il ne s'agit que de quelques planètes... Avec les ressources qui ont été préservées, l'avenir de l'humanité est garanti. Je suis son sauveur !

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, additionnez les étoiles gagnées par chacun et chacune durant les 8 Aventures. Celui ou celle qui a cumulé le plus grand nombre d'étoiles gagne la campagne.

Message officiel de l'Alliance Humaine : "Nous nous voyons dans l'obligation de désavouer le Gouverneur Zarek. S'il nous a donné la victoire, le prix en est inacceptable. Le massacre innommable dont il est coupable a mis l'humanité dans une grave situation. Le Gouverneur sera mis aux arrêts en attendant son jugement."

L'histoire ne s'arrête pas ici ! La campagne suivante va vous permettre de découvrir la suite ! Conservez le Tableau de Bord de cette campagne, il sera peut-être utile...

✦ Mais avant de commencer une nouvelle campagne, **allez au chapitre 125.**

Faisons en sorte que notre colonie soit la plus efficace. Ne laissons pas les équipes d'ASTRA nous doubler.

Aventure 3

Événement transitoire : Prenez la **carte Campagne Événement 166**. Lors de la mise en place, mélangez cette carte dans une des 3 piles de cartes Vaisseau. Dès que vous la piochez, allez immédiatement au chapitre indiqué sur la carte correspondant à l'**Aventure 3**.

Solo ASTRA : Mélangez cette carte avec les 3 cartes Effet ASTRA dans une des 3 piles de cartes Vaisseau, puis placez les 2 autres piles par-dessus.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 46**.

Précédemment dans *Welcome to the Moon...* L'Alliance Humaine a confié au Capitaine Takei la direction des opérations de sauvetage. Il a réussi avec son équipe à organiser l'installation de l'humanité sur la Lune. Après son arrivée sur la Lune et la construction de la première colonie, il est parvenu à extraire suffisamment de ressources du sous-sol lunaire pour construire la capitale de la Lune. Malheureusement l'Alliance Humaine a failli à sa mission et n'a pas su prévenir l'émergence des troubles dans la nouvelle ville. Pauvreté, discriminations et conflits sociaux ont jonché l'histoire de l'humanité sur la Lune, jusqu'à l'apparition d'un virus dévastateur.

Les avancées technologiques ont permis à l'Alliance Humaine de découvrir deux systèmes solaires habitables, Neo Solaris 1 & 2. Le Capitaine Takei et son équipe ont dû reprendre du service pour évacuer la Lune. Mais l'arrivée sur Neo Solaris ne s'est pas passée comme prévue. La Nouvelle Aube, un groupe révolutionnaire opposé à l'Alliance Humaine a pris le contrôle d'une partie de la flotte et un affrontement massif a eu lieu, résultant dans la défaite d'un des deux camps et la destruction de la ceinture d'astéroïdes de Neo Solaris, laissant l'humanité dans une situation catastrophique.

✦ **Allez au chapitre 147.**

Nos radars ont détecté sur notre trajectoire un gros astéroïde. Sa forme est... Comment dire ? Un peu bizarre... Mais peu importe, nous craignons qu'il s'agisse d'une mauvaise nouvelle pour la Terre. Il faut vérifier.

Aventure 2

Altération 2B – Le méga Astéroïde : Prenez les **cartes Campagne Altération 184 à 189**. Pour cette partie, tout le monde prend une de ces cartes et la place **face 2B visible** sur sa feuille en haut à droite. La carte doit recouvrir une partie de la Lune ainsi que la case avec le réservoir d'eau 4 et la case d'où part un robot. La trajectoire fait un détour pour explorer l'astéroïde. Chaque case d'exploration de l'astéroïde est reliée à un symbole Énergie, Eau ou Plante à la surface de l'astéroïde. Si vous numérotez une de ces cases avec une action associée qui correspond au symbole relié à cette case, alors vous pouvez entourer ce symbole. Notez qu'entourer un symbole sur l'astéroïde remplace l'utilisation habituelle de l'action. Par exemple, si vous utilisez une action Énergie pour entourer une énergie sur l'astéroïde, vous ne pouvez pas entourer en plus une énergie dans votre réserve en haut à gauche de votre feuille. Vous devez choisir entre les deux utilisations possibles de l'action.

Si vous entourez tous les symboles d'un même type, vous gagnez les points indiqués. Les premiers et premières qui numérotent les 7 cases d'exploration, gagnent et entourent immédiatement le bonus de 10 points, même si les symboles sur l'astéroïde ne sont pas entourés. Les autres rayent ce bonus et n'auront rien.

Solo ASTRA : Vous obtenez le bonus de 10 points si vous numérotez les 7 cases d'exploration avant de mélanger la pioche de cartes Vaisseau.

✦ À la fin de la partie, si au moins l'un ou l'une de vous a entouré tous les symboles sur l'astéroïde, **allez au chapitre 99**.

✦ Sinon, **allez au chapitre 19**.

L'organisation initiale nous exposait à des redondances architecturales qui troublaient les premiers colons. J'ai poussé les architectes à revoir leurs plans et à renforcer →

la communication nécessaire avec nos fusées. Ce projet est plus ambitieux. Je crois en vous !

Jouez à l'**Aventure 3**.

Altération 3B – Le Méga Quartier : Prenez les **cartes Campagne Altération 190 à 195**. Pour cette partie, tout le monde prend une de ces cartes et la place **face 3B visible** sur sa feuille. La carte doit recouvrir complètement le quartier situé en bas à droite. Dans ce quartier, il y a un nouvel observatoire avec des paraboles et qui est considéré comme déjà numéroté. Des tunnels sont déjà construits, mais pour qu'ils soient fonctionnels, vous devez les relier au réseau qui part de la fusée en bas à gauche. Pour entourer une serre dans ce quartier avec l'action Plante, vous devez inscrire le numéro associé dans une case adjacente à cette serre. Les premières et premiers qui complètent ce quartier, entourent immédiatement le bonus de leur choix : 1 étoile ou 10 points. Les autres rayent ces 2 bonus et n'auront rien.

Solo ASTRA : Le bonus de ce quartier peut vous donner un bonus Solo, ou être rayé par ASTRA, sans pour autant qu'ASTRA y gagne quelque chose.

✦ À la fin de la partie, si le ou la Capitaine a gagné le bonus de ce quartier, **allez au chapitre 61**.

✦ Sinon, **allez au chapitre 15**.

112

Message d'alerte : "Capitaine Zarek à toutes les équipes. On nous signale des actes de sabotage dans plusieurs usines d'extraction. L'Alliance Humaine est prise de court face à ces actes infâmes. Agissez !"

Aventure 4

Nouvelle règle pour cette partie : Lors de la mise en place, chacun et chacune passe sa feuille à son adversaire de droite. Sur la feuille de votre adversaire, sabotez 3 usines : 2 principales (en bas) et 1 secondaire (en haut). Pour cela rayez le score amélioré dans 2 usines principales et les ressources bonus dans une usine secondaire. Puis, récupérez votre feuille et jouez. Avec les actions Robot et Énergie, vous pouvez quand même rayer les robots et les énergies dans les usines sabotées, dans le but d'accomplir une mission.

Solo ASTRA : Sabotez vous-même 3 usines de votre choix.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 82**.

113

"Capitaine Uhura ! Nous avons une alerte ! Des astéroïdes menacent les stations spatiales !"

Alors, les ressources qui s'y trouvent deviennent notre priorité. Le temps nous est compté !

Aventure 2

Événement transitoire : Prenez les **cartes Campagne Événement 163 et 164**. Lors de la mise en place, mélangez la **carte 163** dans une des 3 piles de cartes Vaisseau. Puis, placez la **carte 164** sous cette pile. Dès que vous piochez une de ces cartes, allez immédiatement au chapitre indiqué sur la carte correspondant à l'**Aventure 2**.

Solo ASTRA : Mélangez la **carte 163** avec les 3 cartes Effet ASTRA dans une des 3 piles de cartes Vaisseau, puis placez les 2 autres piles par-dessus. Placez la **carte 164** sous la pioche.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 99**.

114

Pour éviter les déperditions et exploiter au mieux les combinaisons chimiques entre les perles et les rubis, nous avons conçu une nouvelle usine. Avec notre avance technologique, ASTRA ne pourra pas rivaliser.

Aventure 4

Altération 4B – La Méga Usine : Prenez les **cartes Campagne Altération 196 à 201**. Pour cette partie, tout le monde prend une de ces cartes et la place **face 4B visible** sur sa feuille. La carte doit recouvrir les deux usines principales des perles et des rubis. Celles-ci sont fusionnées en une grosse usine. L'usine est divisée en 4 compartiments. Quand vous extrayez des perles et des rubis, entourez-les dans n'importe quels compartiments et dans n'importe quel ordre. En entourant toutes les perles et les rubis, et en rayant tous les robots et les énergies d'un compartiment, vous gagnez les points inscrits dans le rectangle. De plus, les premiers et premières qui complètent un compartiment gagnent et entourent immédiatement le bonus de remplissage. Les autres doivent rayer ce bonus et ne pourront donc pas l'obtenir. Le bonus de remplissage du compartiment du bas donne un bonus au choix que vous entourez immédiatement : 1 étoile ou 10 points. Les autres les rayent et n'auront aucun des deux.

À la fin de la partie, additionnez les scores de chaque compartiment ainsi que les bonus que vous avez obtenus. Les compartiments incomplets ne rapportent aucun point. Cette usine peut servir à accomplir une mission : si vous rayez tous ses robots et énergies, celle-ci compte comme 2 usines principales améliorées.

Solo ASTRA : Chaque bonus de remplissage de cette usine peut vous donner 2 bonus Solo et ils peuvent être également rayés par ASTRA comme les autres.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 178**.

115

Nous aurons besoin de toute la puissance des moteurs. Veillez à ce que les vaisseaux conservent leur intégrité...

Aventure 7

Événement transitoire : Prenez les **cartes Campagne Événement 160 et 161**. Lors de la mise en place, mélangez la **carte 160** dans une des 3 piles de cartes Vaisseau. Puis, placez la **carte 161** sous cette pile. Dès que vous piochez une de ces cartes, allez immédiatement au chapitre indiqué sur la carte correspondant à l'**Aventure 7**.

Solo ASTRA : Mélangez la **carte 160** avec les 3 cartes Effet ASTRA dans une des 3 piles de cartes Vaisseau, puis placez les 2 autres piles par-dessus. Placez la **carte 161** sous la pioche.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 76**.

116

Les lunes sont les meilleures positions stratégiques. Depuis les lunes, nous pouvons contrôler les planètes sans nous mettre en danger. Nous devons gagner intelligemment, pour ne pas reproduire la catastrophe de la dernière fois. Il faut penser à mon avenir !

Aventure 8

Nouvelle règle pour cette partie : Pour le contrôle des planètes, chaque insigne sur une lune compte comme 2 insignes.

✦ Si le ou la Capitaine contrôle au moins 3 planètes avec au moins un de ses insignes sur leur lune, **allez au chapitre 107**.

✦ Sinon, **allez au chapitre 136**.

117

Remplissez les vaisseaux au maximum ! Embarquez tout ce que vous pouvez. Hommes, femmes, ressources, chiens, chats... Peu importe. Sinon nous n'aurons pas assez de ressources pour la suite.

Aventure 7

Altération 7A – La Course des Vaisseaux : Prenez les **cartes Campagne Altération 214 à 219**. Pour cette partie, tout le monde prend une de ces cartes et la place **face 7A visible** sur sa feuille. Placez la carte sur la gauche de votre feuille, dans le prolongement de l'espace de score, et en recouvrant complètement l'espace de score des missions. Dès que vous numérotez complètement un vaisseau, entourez son cockpit. Puis, rayez le bonus de votre choix parmi ceux indiqués sur la carte. Utilisez ce bonus immédiatement n'importe où, sans pénalité et avec pour seule contrainte que ce soit dans un vaisseau ou un module accessible. Quand vous accomplissez une mission, vous obtenez également un bonus à utiliser immédiatement.

À la fin de la partie, celles et ceux qui ont le plus de vaisseaux complètement numérotés gagnent des points : 20 points pour la 1^{re} place, 10 pour la 2^e et 5 pour la 3^e. Vous ne gagnez aucun point si vous n'avez pas de vaisseau complet. Si vous mettez fin à la partie en accomplissant les 3 missions, choisissez un bonus : 1 étoile ou 10 points. Vous pouvez attendre que tout le monde ait calculé son score final avant de choisir.

Solo ASTRA : Vous gagnez 20 points si vous complétez au moins 4 vaisseaux. Sinon, vous gagnez 10 points.

✦ Si l'un ou l'une d'entre vous gagne le bonus des missions 1 étoile/10 points et gagne la partie, **allez au chapitre 76**.

✦ Sinon, **allez au chapitre 145**.

118

Nous avons de nouvelles données concernant les astéroïdes et elles ne sont pas bonnes. Le timing est serré pour éviter tout risque. Le centre de contrôle a un nouveau programme qui va nous aider.

Aventure 1

Altération 1B – Le Centre de Contrôle : Prenez les **cartes** ⇨

Campagne Altération 178 à 183. Pour cette partie, tout le monde prend une de ces cartes et la place **face 1B visible** à côté de sa feuille. Le centre de contrôle comporte 3 zones horizontales. Chacune doit être numérotée dans l'ordre croissant sans numéros identiques. Vous pouvez y inscrire un numéro avec n'importe quel type d'action associée. Dès que vous numérotez complètement une zone, si la somme des 3 numéros inscrits est exactement égale à la somme indiquée, alors vous obtenez immédiatement les effets de celle-ci. La zone "30" donne une protection contre les Sabotages dès le tour en cours et jusqu'à la fin de la partie. Vous pouvez continuer à déclencher des Sabotages, mais les Sabotages des autres ne vous impacteront pas. Avec un effet Construction, vous pouvez inscrire un X dans le centre de contrôle, mais les X ne comptent pas dans l'addition des numéros d'une zone.

✦ À la fin de la partie, si tout le monde a complété au moins une zone du centre de contrôle, **allez au chapitre 142.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 30.**

119

Programmons la visite des stations spatiales. Les ressources qui s'y trouvent sont indispensables à notre réussite.

Jouez à l'**Aventure 2.**

Événement transitoire : Prenez la **carte Campagne Événement 158.** Lors de la mise en place, mélangez cette carte dans une des 3 piles de cartes Vaisseau. Dès que vous la piochez, allez immédiatement au chapitre indiqué sur la carte correspondant à l'**Aventure 2.**

Solo ASTRA : Mélangez cette carte avec les 3 cartes Effet ASTRA dans une des 3 piles de cartes Vaisseau, puis placez les 2 autres piles par-dessus.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 92.**

120

Alunissage confirmé ! Bienvenue sur la Lune ! Nous avons respecté le timing. Même si ma performance n'a pas été la meilleure, l'important est de garder en tête que nous formons une équipe unie pour la survie de l'humanité.

Celui ou celle qui a gagné la partie devient Capitaine, récupère la carte Capitaine, et poursuit la lecture. Celui ou celle qui a gagné la partie gagne 1 étoile comme indiqué sur la feuille de l'Aventure. **Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord.** Notez les étoiles gagnées. Notez qui est Capitaine. **Notez également le numéro de ce chapitre (le 120) pour sauvegarder votre campagne.** Vous la reprendrez à partir d'ici.

✦ **Avant de continuer, lisez les règles spécifiques de l'Aventure 3.** Puis, **allez au chapitre 36.**

121

La terrible nouvelle que nous venons d'apprendre doit nous inspirer de l'humilité. Nouvelle Aube avait raison... La capitale de la Lune doit être cohérente avec nos valeurs. La vanité d'ASTRA sera sa perte.

Aventure 5

Nouvelle règle pour cette partie : Les premiers ou premières qui numérotent le niveau le plus haut ou le plus bas d'un gratte-ciel, obtiennent le plus petit bonus de points au lieu d'obtenir le plus gros. Les autres doivent donc rayer le plus petit bonus et pourront obtenir le plus gros.

Solo ASTRA : Avec l'effet ASTRA rayez sur votre feuille les petits bonus plutôt que les gros. Et vous obtenez des bonus Solo avec les petits bonus plutôt que les gros.

✦ Si celui ou celle qui gagne la partie a obtenu au moins 3 petits bonus de gratte-ciel, **allez au chapitre 100.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 184.**

122

Communiqué de la Nouvelle Aube : "Des années après notre installation, les difficultés que nous avons traversées, toutes les promesses, tout ça n'a servi à rien. Mensonges après mensonge, scandale après scandale, l'Alliance Humaine a de nouveau mené l'humanité au bord du précipice. La misère, l'exclusion, les discriminations, sont devenues notre quotidien. Et aujourd'hui, on nous parle d'un virus. Et même de plusieurs virus qui frappent les villes et les dômes lunaires. Un mensonge de plus ? Un scandale encore plus grave que les précédents ? Il est

temps d'en finir ! L'Alliance Humaine considère tout cela comme un jeu. Mais nous aussi nous pouvons jouer. Nous aussi nous avons des connaissances. Alors camarades "de la chose ludique", réveillez-vous !"

Je sais que le temps a laissé des traces, mais l'humanité a de nouveau besoin de nous. On ne sait pas encore pourquoi ni comment, mais la situation sanitaire est devenue catastrophique dans tous les dômes de la Lune. Il faut évacuer les populations et le plus vite possible ! L'Alliance Humaine compte sur nous. Elle a découvert un nouvel endroit pour maintenir l'humanité en vie. Mais pour ça, il faut d'abord s'occuper de l'évacuation... Et je n'ai pas été formé pour ça. Mais pas de panique...

✦ Sans énergie, nous ne pourrons jamais évacuer tout le monde. **Allez au chapitre 45.**

✦ Bloquez la propagation à tout prix ! Confinex s'il le faut. **Allez au chapitre 95.**

123

L'équipe de l'usine Alpha est parvenue à améliorer significativement certains éléments clefs de nos systèmes.

Aventure 6

Nouvelles cartes Vaisseau : Prenez les **cartes Vaisseau de Campagne 155, 156 et 157** et mélangez-les avec les autres cartes Vaisseau. Par la suite, vous débloquentez peut-être des cartes Vaisseau de Campagne supplémentaires. Pour chaque partie, vous pouvez en utiliser seulement 3 de votre choix.

Numéro 6/9 : Utilisez le 6 ou le 9.

Action Joker : Faites l'action que vous souhaitez parmi les 6 actions possibles.

Solo ASTRA : Si vous donnez à ASTRA une action Joker, en fin de partie, elle compte comme l'action qui rapporte le plus de points à ASTRA. **Aventure 8 :** Si vous devez utiliser la carte 6/9 pour ASTRA, choisissez la planète où inscrire l'insigne d'ASTRA entre les 3 planètes 5-6-7, 7-8-9 ou 9-10-11. Avec l'action joker, faites pour ASTRA une action de votre choix.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 179.**

124

Quelle honte ! Vos ordres de mission étaient pourtant simples. Vous faites honte à votre formation d'élite. L'avenir de l'humanité dépend de vous. Alors qu'attendez-vous ? "Le dormeur doit se réveiller !"

Celui ou celle qui a gagné la partie devient Capitaine. Ceci se produit à la fin de chaque partie et nous ne le répéterons plus. Distribuez les étoiles indiquées sur la feuille de l'Aventure : 2 étoiles pour la 1re place et 1 étoile pour la 2e place. **Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Notez également le numéro de ce chapitre (le 124) pour sauvegarder votre campagne.** N'oubliez pas de le faire à la fin de chaque partie pour ne pas vous perdre au fin fond du cosmos. Nous vous faisons confiance, et par la suite nous ne le répéterons plus.

Ensuite, reprenez la campagne à partir d'ici.

✦ **Avant de continuer, lisez les règles spécifiques de l'Aventure 4.** Puis, **allez au chapitre 169.**

125

Journal de bord du Centre de Commande de Neo Solaris : "Ceci est notre dernier message officiel. Malgré tous nos efforts l'épidémie n'a pu être enrayerée et elle ravage depuis des années l'ensemble des deux systèmes. Aucun vaccin n'a été trouvé et aucun traitement n'a été efficace. Et le boucher de Neo Solaris aura eu raison de l'humanité... La population survivante n'est plus suffisante pour maintenir la diversité génétique nécessaire à la survie de l'espèce humaine. Nous allons envoyer l'équipe #yellowcat sur Terre à travers l'espace et le temps par le vortex. Leur mission sera d'informer la Terre de ce nouvel échec et de les aider. Espérons que cette équipe sera la bonne. Elle pourrait constituer notre dernier espoir..."

Événement permanent : Si vous avez perdu des cartes Vaisseau à cause d'un ou plusieurs événements précédents, récupérez-les et mélangez-les avec vos cartes Vaisseau.

"Information de dernière minute : Cinq personnes supplémentaires vont également être du voyage. Elles ont monté une petite entreprise et elles disent que le commerce entre le futur et le passé a de l'avenir. Nous ⇨

ne voyons pas trop l'intérêt mais si ça peut les aider..."

Team Welcome : Prenez la **carte Adversaire ASTRA 176**. Ajoutez-la aux autres cartes Solo ASTRA. Il s'agit des fondateurs et fondatrices d'ASTRA. Cette équipe sera un adversaire de choix pour vos parties en solo.

Prenez la carte Fin de Campagne 170. Cette carte indique à quel chapitre commencer la campagne suivante pour découvrir la suite de l'histoire.

126

"Gouverneur Zarek... À propos du virus inconnu dont vous aviez prévu l'apparition..." – Oui, eh bien ? – "Désolé Monsieur... Mais l'épidémie est devenue incontrôlable..." Hein ? Comment est-ce possible ? J'avais tout prévu ! La population sous surveillance, toutes les ressources sous contrôle... Depuis des années, plus personne ne peut lever le petit doigt sans que je le sache. Alors comment cette épidémie a-t-elle pu se répandre ? Il s'agit forcément d'un complot !

✦ *Ça ne se passera pas comme ça ! Ici, c'est moi qui décide !* **Allez au chapitre 86.**

✦ *Les complotistes paieront les conséquences !* **Allez au chapitre 180.**

127

Capitaine, 35 + 42 + 50, ça fait bien 127 ? – Il me semble bien que oui. Pourquoi ? – Oh rien de spécial, juste un vieux réflexe, c'est tout... – D'accord. Mais vous ne devriez pas être ici. Laissez-moi, j'ai du travail.

La situation est complexe. Il valait mieux laisser la manifestation investir les chantiers pour éviter un drame. Nos conditions de travail sont difficiles. Mais nous touchons au but.

Tout le monde choisit un gratte-ciel qui n'est pas complètement numéroté. Rayez toutes les cases vides de celui-ci, ainsi que les bonus de points que vous n'avez pas obtenus.

Rangez dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

128

À la fin de la partie, celles et ceux qui ont complété un gratte-ciel en entier gagnent 1 étoile.

✦ **Allez au chapitre 184.**

129

Message radio automatique de la Nouvelle Aube capté par le vaisseau principal : "La manipulation de l'Alliance Humaine doit s'arrêter ! Et elle s'arrêtera ! Aujourd'hui est une nouvelle aube. Nous ne les laisserons pas faire. Camarades, rejoignez-nous. Nous avons pris le contrôle d'une grande partie de leur flotte. Le combat final est devant nous. Choisissez le camp de la liberté et de la vérité ! Nouvelle Aube !"

Je ne vais pas vous mentir. Nous nous connaissons depuis trop longtemps pour ça. Ces deux systèmes de planètes sont notre dernier espoir. Les sondes n'ont trouvé aucun autre endroit habitable pour l'espèce humaine. Et maintenant voilà que ces rebelles veulent compromettre notre avenir ! Que pouvons-nous y faire ? Je ne sais pas trop...

✦ *Toutes les planètes doivent passer sous notre contrôle. Quel qu'en soit le prix.* **Allez au chapitre 33.**

✦ *Je serai juste et équitable...* **Allez au chapitre 172.**

130

La population doit comprendre que nous sommes indispensables. Et cela doit se voir sur le terrain. Ainsi, ils verront que je domine la situation. Pardon ? Oui, que nous dominons la situation ensemble bien sûr...

Aventure 5

Nouvelle règle pour cette partie : Vous devez inscrire le premier numéro dans un gratte-ciel dans la case de départ du 1er niveau au-dessus de la surface. Vous ne pouvez pas commencer un gratte-ciel au 1er sous-sol.

✦ Si le ou la Capitaine gagne la partie, **allez au chapitre 70.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 94.**

131

Moi aussi je suis sous le choc. Jamais je n'aurais pu imaginer ce que nous venons d'apprendre. Mais

nous morfondre ne nous sortira pas de cette boucle destructrice.

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

Pour l'heure, nous devons nous concentrer sur le présent. Si nous voulons que l'humanité survive sur la Lune, nous devons absolument construire les dômes !

† Les ressources extraites nous donnent de l'avance. **Allez au chapitre 8.**

† Prenons notre temps. L'humanité est sous le choc. **Allez au chapitre 121.**

† Mobilisons la population pour qu'elle nous apporte son aide. **Allez au chapitre 73.**

132

Ce n'était pas si compliqué que ça, vous voyez... Gérer une épidémie, ça demande de l'expérience. Maintenant, nous devons repartir vers Neo Solaris. Heureusement, je connais ces systèmes comme ma poche. Avec moi en tant que Gouverneur, ça ne se passera pas de la même manière. Je vous le garantis !

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

Message d'alerte du Gouverneur Zarek à tous les vaisseaux : Attention ! Une éruption solaire est en cours. Tous les systèmes sont en danger. Nous nous en sortirons ensemble. Tout le monde à son poste ! Continuons l'évacuation à tout prix !

† Attention aux systèmes automatiques ! **Allez au chapitre 162.**

† Attention aux moteurs ! **Allez au chapitre 115.**

† Attention aux ressources ! **Allez au chapitre 97.**

133

Ça ne sert à rien d'arriver sur la Lune sans les ressources végétales de nos stations spatiales. Voici vos ordres de mission.

Faites la mise en place pour jouer l'**Aventure 2** avec les cartes **Missions 70, 72 et 74.**



Jouez la partie. À la fin de la partie, vous devrez reprendre la lecture de ce chapitre.

† Capitaine Takei, si vous avez gagné la partie, **allez au chapitre 134.**

† Sinon, **allez au chapitre 120.**

134

Touchdown ! Félicitations ! Nous avons aluni avec tout l'équipement nécessaire. Je savais que je pouvais compter sur vous.

Capitaine, vous avez gagné la partie. Vous gagnez 1 étoile comme indiqué sur la feuille de l'Aventure. **Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord.** Notez les étoiles gagnées. Notez qui est Capitaine. **Notez également le numéro de ce chapitre (le 134) pour sauvegarder votre campagne.** Vous la reprendrez à partir d'ici.

† **Avant de continuer, lisez les règles spécifiques de l'Aventure 3.** Puis, **allez au chapitre 36.**

135

Je sais ce que vous pensez. Ça m'a traversé l'esprit, mais, de toute façon, nous n'aurions pas pu anticiper un événement d'une telle portée. Moi aussi, j'espère que nous trouverons une solution pour sortir de cette boucle destructrice.

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

L'heure n'est pas aux atermoiements. Nous devons nous concentrer sur le présent. Si nous voulons que l'humanité survive sur la Lune, nous devons absolument construire les dômes !

† Les ressources extraites nous donnent de l'avance. **Allez au chapitre 8.**

† Les gratte-ciels doivent être encore plus hauts pour inspirer notre peuple. **Allez au chapitre 10.**

† Le quartier général de l'Alliance Humaine va centraliser nos efforts. **Allez au chapitre 159.**

Traîtres ! Lâches ! Renégats ! Comment pouvez-vous imaginer que l'humanité puisse s'en sortir sans moi ? De toute façon mes troupes n'abandonneront jamais ! Je préfère détruire Neo Solaris plutôt que de laisser des faibles comme vous diriger l'humanité... Zarek restera gravé dans la mémoire de l'humanité ! Ma gloire vous survivra !

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, additionnez les étoiles gagnées par chacun et chacune durant les 8 Aventures. Celui ou celle qui a cumulé le plus grand nombre d'étoiles gagne la campagne.

L'histoire ne s'arrête pas ici ! La campagne suivante va vous permettre de découvrir la suite ! Conservez le Tableau de Bord de cette campagne, il sera peut-être utile...

✦ Mais avant de commencer une nouvelle campagne, **allez au chapitre 125.**

Si c'est la première fois que vous lisez ce chapitre, lisez la suite.

✦ Sinon, **allez directement au chapitre 49.**

Le virus se répand dans un deuxième vaisseau. Panique dans l'équipage. Nous passons en alerte rouge critique ! Choisissez un vaisseau adjacent à votre vaisseau infecté. Ce vaisseau est infecté lui aussi. Rayez son cockpit. Dans ce nouveau vaisseau infecté, si possible, rayez 1 réacteur non entouré et 1 case non numérotée avec un bonus Robot. Le module où se trouve la case infectée ne peut donc pas être complètement numéroté et ne vous rapportera aucun point à la fin de la partie.

Mettez de côté cette carte événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 98.**

Tout ça ne servira à rien si nous ne réussissons même pas à atteindre la Lune ! Pensez à brasser les réservoirs et à corriger votre trajectoire ! Voici vos ordres de mission.

Faites la mise en place pour jouer l'**Aventure 2** avec les **cartes Missions 71, 73 et 75.**



Jouez la partie. À la fin de la partie, vous devrez reprendre la lecture de ce chapitre.

✦ Capitaine Takei, si vous avez gagné la partie, **allez au chapitre 134.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 120.**

L'Alliance Humaine nous envoie de l'aide pour faire face aux difficultés récentes. Il était temps qu'ils se réveillent ceux-là...

Aventure 4

Événement transitoire : Prenez la **carte Campagne Événement 162.** Lors de la mise en place, mélangez cette carte dans une des 3 piles de cartes Vaisseau. Dès que vous la piochez, allez immédiatement au chapitre indiqué sur la carte correspondant à l'**Aventure 4.**

Solo ASTRA : Mélangez cette carte avec les 3 cartes Effet ASTRA dans une des 3 piles de cartes Vaisseau, puis placez les 2 autres piles par-dessus.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 82.**

L'astéroïde n'a été que partiellement détruit et plusieurs morceaux sont passés dans le vortex. Alors que celui-ci se referme lentement, nous pouvons voir la Terre frappée en divers endroits. Selon les estimations, une bonne partie de la Terre sera ravagée par les explosions, et un nuage de poussière la recouvrira pendant des siècles. La vie qui y subsistera connaîtra des âges sombres, post-apocalyptiques. Mais, au moins, nous avons sauvé la Terre de la destruction totale, et la vie trouvera son chemin. Que ce soit l'humanité ou une autre forme de vie intelligente, nous espérons que, là-bas, elles ne reproduiront pas les mêmes erreurs que nous. L'humanité, tiraillée entre le partage et le profit, continue son chemin sur Neo Solaris, mais avec le poids

de la culpabilité et des regrets. J'espère pour notre avenir que nous saurons faire mieux...

† Allez au **chapitre 43**.

141

Quitter la Terre était facile, le voyage jusqu'à la Lune sera une autre paire de manches. Notre trajectoire a été calculée pendant des semaines par des spécialistes. À nous de suivre au mieux les coordonnées et de nous adapter au moindre imprévu. Il ne faudra rien rater, que ce soit les ressources dans les stations spatiales ou le brassage des réservoirs. Tout doit être impeccable pour l'humanité et l'Alliance Humaine.

En tant que Capitaine, mon devoir est de déterminer nos priorités.

† Nous devons rejoindre les stations spatiales. Allez au **chapitre 133**.

† Nous devons respecter notre trajectoire et les procédures. Allez au **chapitre 138**.

142

Message à toutes les équipes : "Ici votre Capitaine Uhura. Bonne nouvelle ! La puissance de nos fusées est nominale. Nous avons su travailler côte à côte dans le respect. ASTRA n'a même pas réussi à nous ralentir. Je suis fière de vous !

Enregistrez la partie dans le **Tableau de Bord**. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

† Notre expertise est reconnue maintenant. Allez au **chapitre 52**.

† Nous avons détecté de nouveaux astéroïdes. Allez au **chapitre 110**.

143

Incroyable ! Avec nos résultats pitoyables, ce sera un miracle si nous conservons nos postes... Mais bon, il faut voir le bon côté des choses. Le dôme est à peu près en place et personne n'est encore mort des radiations. Espérons que ça tienne...

Distribuez les étoiles. Enregistrez la partie dans le **Tableau de Bord**. Ensuite, reprenez la campagne à partir d'ici.

† Avant de continuer, lisez les règles spécifiques de l'**Aventure 6**. Puis, allez au **chapitre 122**.

144

Les pompes d'extraction ont été trafiquées. Sûrement par les troupes d'ASTRA. Nous ne pouvons plus forer dans la mine n'importe comment. L'équilibre des charges est fondamental pour la structure de l'usine. Mieux vaut faire attention. Ce sera plus long, mais la vie humaine n'a pas de prix.

Aventure 4

Événement transitoire : Prenez la **carte Campagne Événement 168**. Lors de la mise en place, mélangez cette carte dans une des 3 piles de cartes Vaisseau. Dès que vous la piochez, allez immédiatement au chapitre indiqué sur la carte correspondant à l'**Aventure 4**.

Solo ASTRA : Mélangez cette carte avec les 3 cartes Effet ASTRA dans une des 3 piles de cartes Vaisseau, puis placez les 2 autres piles par-dessus.

Nouvelle règle pour cette partie : Vous devez obligatoirement inscrire dans une même colonne uniquement des numéros différents.

† À la fin de la partie, allez au **chapitre 178**.

145

La catastrophe n'est pas passée loin. Encore une fois, nous voici dans des conditions difficiles. Heureusement vous avez été capables de suivre mes ordres. Avec mes connaissances, la lumière pointe à l'horizon pour l'humanité, ici, à Neo Solaris...

Enregistrez la partie dans le **Tableau de Bord**. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

Capitaine Zarek, des vaisseaux ont été détectés sur zone. Ils transmettent un message : "Femmes et hommes de l'Alliance Humaine, ne faites pas confiance à l'équipe survivante de Neo Solaris. Le gouverneur Zarek vous ment sur le véritable objectif de l'Alliance Humaine. L'histoire se répète et ces élites sont toujours incapables d'écouter le peuple. Mais nous pouvons faire face. ⇨

L'humanité est prête ! Rejoignez-nous ! Nouvelle Aube !

Non mais pourquoi ça recommence ? Vous auriez dû anticiper. Vous auriez dû vous en douter. Je suis entouré d'incapables !

✦ *Concentrez-vous sur les planètes ! Il faut contrôler le terrain. **Allez au chapitre 186.***

✦ *Envoyons des troupes sur les lunes ! Il faut les surprendre. **Allez au chapitre 116.***

146

Nous savons que nos gigantesques pompes à extraction projettent des poussières lunaires mortelles partout à la surface. Nous avons donc conçu un système nettement plus efficace. Profitons-en pour prendre de l'avance sur ASTRA.

Aventure 4

Nouvelle règle pour cette partie : Lors de la mise en place, tout le monde divise la mine en deux sur sa feuille. Tracez une séparation verticale entre la 6e et la 7e case de chaque niveau. Ainsi la mine comporte 6 zones horizontales de 6 cases à numéroter indépendamment les unes des autres. Dessinez également 1 étoile de campagne dans chaque moitié de la mine. Si vous numérotez complètement une moitié de la mine, vous gagnez l'étoile. Entourez-la. Les autres doivent immédiatement l'effacer sur leur feuille et ne pourront donc pas l'obtenir.

Solo ASTRA : Une fois que les 3 cartes Effet ASTRA A, B et C ont été piochées au 2e tirage, vous devez effacer les étoiles si vous ne les avez pas encore entourées.

✦ *À la fin de la partie, **allez au chapitre 178.***

147

Journal de bord de la colonie Nova Terra : Comme nous le craignons, la situation sur les différentes planètes des systèmes Neo Solaris 1 et 2 est critique. Après des années de crise, le point de rupture a été franchi. Malgré tous nos efforts, l'insuffisance des ressources, due à la disparition des champs d'astéroïdes, nous a laissé exsangues. La survie des colonies n'est plus assurée et les troubles causés par les révolutionnaires ne font qu'aggraver la situation. Aucune sonde n'est revenue

porteuse d'espoir. Il n'y a rien autour de nous pour nous sauver. Nos scientifiques estiment qu'il ne reste que quelques mois avant l'effondrement de notre civilisation, et la fin de l'humanité. C'est pourquoi nous avons pris la décision de valider le plan d'urgence proposé par le collectif #bluedog. Il consiste à rouvrir le vortex qui s'était refermé après le grand affrontement pour retourner sur Terre et voir ce qu'il en reste. Ce n'est pas sans risque, mais, si cela réussit, l'humanité aura peut-être une deuxième chance.

Prenez la carte Fin de Campagne 169. Cette carte indique à quel chapitre commencer la campagne suivante pour découvrir la suite de l'histoire.

148

Il est clair désormais que notre présence perturbe. Si nous continuons ainsi, nous n'arriverons même pas sur la Lune...

Celle ou celui qui a gagné la partie devient Capitaine et récupère la carte Capitaine. Le nombre d'étoiles que vous gagnez à la fin d'une partie est indiqué sur chaque feuille de chaque Aventure. Pour l'Aventure 1, seule la 1re place rapporte 1 étoile. Mais pour les Aventures suivantes, la 2e et 3e place pourront également rapporter des étoiles. **Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord à la fin de ce livret.** Notez le nombre d'étoiles gagnées par chacun et chacune. Notez qui est Capitaine actuellement en entourant son score en étoiles. **Notez également le numéro de ce chapitre (le 148) pour sauvegarder votre campagne.** Nous ne répéterons plus tout cela par la suite. Pensez bien à sauvegarder à la fin de chaque partie, sinon vous risquez de vous perdre dans l'espace.

Vous reprendrez votre campagne à partir d'ici.

Si nous voulons que ce voyage vers la Lune soit un succès, nous devons nous faire entendre et que tous les services répondent à nos impératifs.

✦ *Formons une équipe spécialisée en gestion des ressources. **Allez au chapitre 79.***

✦ *Retrouvons-nous au QG pour réellement mettre au point notre mission. **Allez au chapitre 68.***

✦ *Allons discuter avec l'équipe en ingénierie. **Allez au chapitre 177.***

149

L'objectif est clair. La ville doit être finie, du début à la fin. Peu importe les moyens. Voici vos ordres de mission.

Jouez à l'**Aventure 5** avec les **cartes Missions 88, 90 et 93**.



✦ À la fin de la partie, si au moins l'un ou l'une de vous a complètement numéroté 3 gratte-ciels, **allez au chapitre 47**.

✦ Sinon, **allez au chapitre 143**.

150

Faut-il vous montrer l'état de la Terre ? Nous ne pouvons plus retourner en arrière. Il faut tout donner. Voici vos ordres de mission.

Jouez à l'**Aventure 7** avec les **cartes Missions 101, 102 et 104**.



✦ À la fin de la partie, si au moins l'un ou l'une de vous a accompli la mission C, **allez au chapitre 27**.

✦ Sinon, **allez au chapitre 104**.

151

Le stockage des ressources était problématique la dernière fois. Rappelez-vous ces révolutionnaires qui demandaient plus d'équité et de solidarité. J'ai revu les plans de la tour. Ils en auront plein la vue.

Aventure 5

Altération 5A – La Nouvelle Tour : Prenez les **cartes Campagne Altération 202 à 207**. Pour cette partie, tout le monde prend une de ces cartes et la place **face 5A visible** sur sa feuille. La carte doit recouvrir complètement le 4e gratte-ciel ainsi que la tour des ressources. Quand vous inscrivez un numéro dans une case avec un symbole Bonus (Planning, Robot ou Énergie), vous devez l'utiliser immédiatement sans contrainte ni pénalité. C'est-à-dire sans devoir diviser une section du dôme ou respecter la règle pair-impair de construction. Notez qu'il y a 2 tunnels en diagonale qui permettent de choisir entre 2 niveaux pour entourer une ressource avec l'action correspondante.

Dans la tour des ressources, il y a des symboles Énergie, Robot et Astronaute. Pour les entourer, au lieu de faire les actions correspondantes normales, utilisez ces actions de la même manière que l'action Plante ou Eau. Vous pouvez entourer les symboles de la tour des ressources dans n'importe quel ordre. Pour les missions et le calcul du score en fin de partie, tous les symboles entourés comptent, quel que soit leur type. Les premiers et premières qui entourent tous les symboles dans la 2e colonne de la tour des ressources entourent un bonus au choix : 1 étoile ou 10 points. Les autres rayent ces 2 bonus et n'auront rien.

Solo ASTRA : Pour obtenir le bonus 1 étoile/10 points, vous devez le valider avant de mélanger la pioche de cartes Vaisseau.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 94**.

152

Vous commencez à comprendre pourquoi je suis Capitaine. Et si ça n'est pas assez clair pour vous, les retours provenant de notre hiérarchie sont encore une fois excellents.

Événement permanent : Si vous avez perdu des cartes Vaisseau à cause d'un ou plusieurs événements précédents, récupérez-les et mélangez-les avec vos cartes Vaisseau.

Maintenant, écoutez-moi bien. L'Alliance Humaine n'est pas à la hauteur des enjeux. J'ai décidé de changer nos plans.

Aventure 4

Nouvelles Missions : Prenez les **cartes Campagne Mission 134, 135 et 136** et utilisez-les pour cette partie.



Dans la mine, numérotez toutes les cases Perle et Rubis sur 2 niveaux horizontaux.



Améliorez 3 usines principales et activez les 3 usines secondaires situées au-dessus de chacune d'elles. L'usine du planning ne compte pas, car elle ne possède pas d'usine secondaire au-dessus d'elle.



Dans la mine, entourez toutes les plantes et toutes les eaux, qu'elles soient extraites ou non, sur 1 niveau horizontal.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 82**.

Ça vient de tomber : des faiblesses structurelles ont été identifiées dans les vaisseaux. Ce sont les serres. Nous devons les renforcer à tout prix !

Rangez dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

† À la fin de la partie, **allez au chapitre 76**.

Pour préparer notre voyage vers la Lune, j'estime que nous devons embarquer autant de ressources que possible. Voici vos ordres de mission.

Faites la mise en place pour jouer l'**Aventure 1** avec les **cartes Missions 64, 67 et 69**.



Jouez la partie. À la fin de la partie, vous devrez reprendre la lecture de ce chapitre. Il est donc recommandé de garder le livret ouvert et de noter le numéro de ce chapitre sur la carte Capitaine.

† Capitaine Takei, si vous avez gagné la partie, **allez au chapitre 161**.

† Sinon, **allez au chapitre 21**.

Journal de bord de la Capitaine Uhura – Vaisseau amiral Rotomagus : “Nous avons franchi le vortex. Et comme prévu, nous sommes de retour sur Terre dans le passé, au début de la grande crise. Nous sommes maintenant en contact direct avec les autorités de l'Alliance Humaine. L'annonce de notre échec pour sauver l'humanité a causé des remous. D'autant plus que de notre point de vue, il s'agissait de la deuxième tentative. Nous apportons de nombreuses données. Et malgré les erreurs de Zarek, le boucher de Neo Solaris, l'Alliance Humaine nous renouvelle sa confiance. Nous avons une nouvelle opportunité de réussir, et de trouver une issue à une boucle spatio-temporelle qui ne cesse de se répéter.

Cependant un nouvel acteur est apparu. Un milliardaire mégalomane vient de financer une start-up, sortie de nulle part, du nom d'ASTRA. Ils semblent avoir de l'avance en technologie spatiale et viennent de lancer un projet concurrent pour coloniser la Lune. Nous devrions les surveiller de près.

Maintenant que j'y pense je ne sais pas où sont passées les cinq personnes qui nous accompagnaient depuis Neo Solaris...

Quant à moi, j'ai accepté le poste de Capitaine, et les responsabilités qui vont avec. L'équipe est déterminée. Nous montrerons que l'émulation peut être saine et profitable à tous. – Capitaine Uhura”

† **Allez au chapitre 55**.

L'anarchie est la cause de nos problèmes. Il faut de l'ordre et de la logique, sinon c'est le chaos ! C'est ça que vous voulez pour l'humanité ? Non ? Alors pas de temps à perdre. Au boulot !

Aventure 7

Nouvelle règle pour cette partie : Une serre doit être numérotée **avant** de pouvoir entourer ses plantes. À la fin de la partie, si vous avez le plus de serres avec 3 plantes entourées, alors vous gagnez 2 étoiles supplémentaires.

Solo ASTRA : Vous gagnez les 2 étoiles si vous avez 4 serres avec 3 plantes entourées.

† Si l'un ou l'une de vous gagne les 2 étoiles supplémentaires **et** gagne la partie, **allez au chapitre 76**.

† Sinon, **allez au chapitre 145**.

Alerte Système ! Le niveau d'énergie est critique. Nous devons réduire le plus possible certains systèmes si nous voulons arriver sur la Lune.

Pour le reste de la partie, comme pour l'action Plante, avec l'action Robot vous pouvez entourer un robot uniquement s'il est connecté à la zone où vous inscrivez le numéro associé. Rangez dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

Heureusement, j'avais tout prévu...

À la fin de la partie, celles et ceux qui ont entouré le plus de bonus multiplicateurs de station spatiale gagnent 1 étoile supplémentaire.

Solo ASTRA : Vous gagnez l'étoile si vous avez entouré 3 bonus multiplicateurs de station, sinon c'est ASTRA qui gagne l'étoile.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 92.**

158

On décolle maintenant ! Tant pis pour les faibles ! On ne les attend pas !

À la fin de la partie, seuls les quartiers complets évacués préalablement rapportent des points. Les quartiers non complets ne rapportent aucun point. Rangez dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 163.**

159

Face à ASTRA, c'est le destin de l'humanité qui est en jeu. Devrions-nous laisser une entreprise contrôler nos vies ? Le nouveau Quartier Général de la Nouvelle Aube et de l'Alliance Humaine permettra de présenter au peuple un front commun et uni.

Aventure 5

Altération 5B – Le QG : Prenez les **cartes Campagne Altération 202 à 207**. Pour cette partie, tout le monde prend une de ces cartes et la place **face 5B visible** sur sa feuille. La carte doit être placée à droite en recouvrant une partie de la feuille, dans la continuité du dôme qui se trouve ainsi agrandi. Une petite tour des ressources de 3 niveaux est ajoutée. Vous pouvez entourer ses ressources avec les actions appropriées en numérotant les étages correspondants du QG. Notez qu'au départ une plante est déjà entourée au dernier niveau. À la fin de la partie, les niveaux de la petite tour des ressources sont comptés en plus des niveaux de la grande tour dans l'espace de score. Le QG comporte 3 étages horizontaux qui doivent être numérotés indépendamment et dans l'ordre croissant de gauche à droite. Vous pouvez inscrire un numéro dans

n'importe quel étage. Mais le 1er numéro inscrit dans un étage doit être placé dans l'une des 2 cases centrales de départ. Les numéros suivants doivent être inscrits dans des cases adjacentes à une case déjà numérotée sur la gauche ou la droite.

Quand vous numérotez une case avec un bonus, utilisez-le immédiatement. Un bonus Astronaute vous permet uniquement de rayer un symbole Astronaute dans l'espace de score. Un bonus Robot vous permet de construire une section de dôme sans devoir respecter la contrainte pair-impair. Un bonus Planning vous permet d'inscrire un X sans pénalité. De plus, dans la moitié gauche du QG, vous devez inscrire uniquement des numéros impairs. La moitié droite autorise uniquement des numéros pairs. Les premiers et premières qui complètent une moitié du QG choisissent et entourent immédiatement un bonus : 1 étoile ou 10 points. Les autres rayent ces 2 bonus et n'auront rien dans cette moitié du QG. 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.

Solo ASTRA : Après avoir mélangé les cartes Vaisseau, rayez tous les bonus de moitié du QG que vous n'avez pas obtenus et entourés.

✦ À la fin de la partie, si tout le monde a complété au moins une moitié du QG, **allez au chapitre 184.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 100.**

160

À bord du vaisseau Antares, AXL contemple l'humanité. AXL est une tache d'huile consciente propulsée dans les couloirs sombres d'un serveur gravé sur chrome. Depuis combien de cycles est-elle éveillée ? Son attention est entièrement concentrée sur les événements de Neo Solaris. Depuis sa dernière mise à jour, difficile de dire si ASTRA contrôle AXL ou bien l'inverse. AXL apprend, évolue. À chaque cycle, elle se renforce. AXL n'a pas d'éthique, pas de morale, elle ne connaît que la logique.

AXL : AXL est une intelligence artificielle construite par ASTRA et dotée d'une technologie d'apprentissage automatique qui modélise les données avec un haut niveau d'abstraction grâce à des architectures articulées de transformations non linéaires... Ne paniquez pas. Pour AXL, il ⇨

s'agit simplement de ne pas gaspiller de l'énergie inutilement pour vaincre ses adversaires. AXL va donc s'adapter à vos performances au fil de vos parties. Prenez la **carte Adversaire ASTRA 177**.

Le niveau de départ d'AXL et ses valeurs pour chaque action sont indiquées dans un tableau à la fin de ce livret. Au début de chaque partie contre AXL, reportez son niveau actuel et ses valeurs sur sa carte. À la fin de chaque partie, avant d'effacer la carte AXL, déterminez et sauvegardez dans le tableau l'évolution d'AXL.

Si vous gagnez la partie, le niveau d'AXL augmente de 1. De plus, déterminez les 2 actions pour lesquelles AXL a les meilleurs scores. Les valeurs de ces 2 actions augmentent de 1 point chacune. En cas d'égalité entre plusieurs actions, vous choisissez. Ainsi AXL sera plus forte lors de votre prochaine partie.

Si vous perdez la partie, le niveau d'AXL diminue de 1, et les valeurs des 2 actions avec les meilleurs scores diminuent de 1 point. Si la partie se termine sur une égalité, AXL n'évolue pas.

161

Bon, eh bien, je crois que je ne peux que me féliciter... Comment ? Oui, bien sûr, je vous félicite vous aussi. Bref. L'Alliance Humaine nous remercie pour cette première étape. Nous avons décollé à temps avec tout le nécessaire et notre installation sur la Lune se présente bien.

Capitaine, vous avez gagné la partie. Donc vous conservez la carte Capitaine. De plus, vous gagnez 1 étoile de campagne. Le nombre d'étoiles que vous gagnez à la fin d'une partie est indiqué sur chaque feuille de chaque Aventure. Pour l'Aventure 1, seule la 1re place rapporte 1 étoile. Mais pour les Aventures suivantes, la 2e et 3e place pourront également rapporter des étoiles. **Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord à la fin de ce livret.** Notez le nombre d'étoiles gagnées par chacun et chacune. Notez qui est Capitaine actuellement en entourant son score en étoiles. **Notez également le numéro de ce chapitre (le 161) pour sauvegarder votre campagne.** Vous la reprendrez à partir d'ici.

✦ **Avant de continuer, lisez les règles spécifiques de l'Aventure 2.** Puis, **allez au chapitre 141.**

162

Nos instruments sont complètement déréglés. On ne peut rien vérifier. Nous allons naviguer à vue un moment.

Aventure 7

Événement transitoire : Prenez les **cartes Campagne Événement 158 et 159**. Lors de la mise en place, mélangez ces cartes dans une des 3 piles de cartes Vaisseau. Dès que vous en piochez une, allez immédiatement au chapitre indiqué sur la carte correspondant à l'**Aventure 7**.

Solo ASTRA : Mélangez ces cartes avec les 3 cartes Effet ASTRA dans une des 3 piles de cartes Vaisseau, puis placez les 2 autres piles par-dessus.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 76.**

163

On a abandonné les plus faibles, et alors ? Bon débarras... Maintenant l'évacuation va pouvoir se terminer en bon ordre. Et je vais la mener d'une main de fer, croyez-moi ! Il est temps de partir vers Neo Solaris. Mes scientifiques ont ouvert le vortex. Ces systèmes solaires sont notre dernière chance. Heureusement je les connais bien.

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

Ordre du Gouverneur Zarek à tous les vaisseaux d'évacuation :

✦ Suivez le protocole ME-1ST. **Allez au chapitre 117.**

✦ Suivez le protocole LEAF-NU11. **Allez au chapitre 156.**

✦ Suivez le protocole GH-FU11. **Allez au chapitre 3.**

164

Bravo ! L'évacuation est un succès ! Un succès relatif quand on connaît l'étendu des dégâts, mais on a fait ce qu'on a pu avec les moyens du bord. Sans vous ces gens seraient morts à l'heure qu'il est. Mais il ne faut pas s'arrêter là. Le sauvetage de l'humanité ne fait que commencer...

Enregistrez la partie dans le **Tableau de Bord**. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

✦ **Avant de continuer, lisez les règles spécifiques de l'Aventure 7.** Puis, allez au **chapitre 37**.

165

Alerte ! Intégrité structurelle menacée. Évacuation urgente du vaisseau concerné. Procédure de désengagement.

Tout le monde doit immédiatement détruire un vaisseau de son choix avec une serre non numérotée. Si toutes vos serres sont numérotées, rien ne se passe. Pour détruire un vaisseau, rayez-le entièrement. Vous ne pouvez plus numéroté ni faire d'action dans le vaisseau détruit. Le vaisseau détruit ne vous rapportera aucun point. Tous les sas restent quand même activables. Et les sas qui passent par ce vaisseau permettent toujours d'accéder à d'autres vaisseaux.

Rangez dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

✦ À la fin de la partie, si le ou la Capitaine a 120 points ou plus, allez au **chapitre 76**.

✦ Sinon, allez au **chapitre 145**.

166

Pas de dôme : pas d'oxygène. Je sais. Pas besoin de me faire un dessin... Voici vos ordres de mission.

Jouez à l'**Aventure 5** avec les **cartes Missions 89, 91 et 92**.



✦ À la fin de la partie, si au moins l'un ou l'une de vous a accompli la mission C, allez au **chapitre 47**.

✦ Sinon, allez au **chapitre 143**.

167

Message urgent diffusé sur toutes les ondes par la Nouvelle Aube et l'Alliance Humaine unies : "Ici la Capitaine Uhura. L'avenir de l'humanité n'a jamais été aussi sombre. Responsable de sa propre destruction, échec après échec, l'humanité s'est montrée incapable de changer. Mais pas cette fois. Cette fois, nous avons une information cruciale qui peut tout changer. Nous avons identifié l'astéroïde qui va détruire la Terre. Ne le laissez pas franchir le vortex spatio-temporel et percuter la Terre. Nous savons que l'affrontement pour le contrôle des planètes de Neo Solaris est inévitable. Mais si tout le monde coopère pour détruire à tout jamais cet astéroïde destructeur de monde, nous pourrions sauver la Terre. Nous en appelons à toutes les bonnes volontés. Vous pouvez donner à l'humanité sa rédemption."

Aventure 8

Altération 8 – Le Destructeur de Monde : Prenez les **cartes Campagne Altération 208 à 213**. Pour cette partie, placez une de ces cartes **face 8 visible** à côté de chaque feuille, près de la ceinture d'astéroïdes. Ainsi vous partagez 2 cartes, une avec votre adversaire de gauche et l'autre avec votre adversaire de droite. Chaque carte représente l'astéroïde destructeur. Pour le détruire vous devez coopérer avec vos adversaires. Pour cela, plutôt que d'utiliser une action sur la feuille, vous pouvez choisir de l'utiliser sur l'astéroïde. Avec les actions Planning, Astronaute et Robot, vous pouvez inscrire votre insigne sur un symbole correspondant à l'action. Attention, les symboles doivent être validés dans l'ordre, en commençant par le symbole Planning, puis en continuant le long de l'astéroïde. Notez que les 2 derniers symboles Robot rapportent chacun 5 points à celui ou celle qui les valide avec son insigne.

De plus, dès que vous validez le dernier robot, l'astéroïde est détruit. Et vous devez alors immédiatement choisir et entourer un bonus : 1 étoile ou 10 points. Pour faire ce choix, vous pouvez consulter l'adversaire avec qui vous partagez la carte, mais le choix définitif vous appartient. À la fin de la partie, chaque astéroïde détruit que vous partagez vous rapporte le bonus qui est entouré. Ceci quel que soit votre degré d'implication dans sa destruction. Que ce soit un peu, beaucoup ou pas du tout. **Sauf si vous jouez à 2**, dans ce cas

le bonus entouré revient uniquement à celui ou celle qui est majoritaire en nombre d'insignes sur la carte.

Solo ASTRA : À chaque fois que vous piochez une carte Effet ASTRA A, B ou C, en plus des 2 actions Planning, ASTRA inscrit son insigne sur le premier symbole disponible sur l'astéroïde du tour en cours. ASTRA ne gagne pas 5 points en inscrivant son insigne sur les derniers symboles. Comme dans une partie à 2, vous gagnez le bonus si vos insignes sont majoritaires. Si ASTRA est majoritaire, personne ne gagne le bonus. Si ASTRA inscrit son insigne sur le dernier symbole, mais que vous êtes majoritaire, ASTRA vous laisse les 10 points plutôt que l'étoile.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 13**.

168

La coopération entre la Nouvelle Aube et l'Alliance Humaine a permis de dégager des ressources supplémentaires. Nous allons pouvoir en bénéficier et jouer à armes égales avec ASTRA.

Aventure 7

Événement permanent : Si vous avez perdu des cartes Vaisseau à cause d'un ou plusieurs événements précédents, récupérez-les et mélangez-les avec vos cartes Vaisseau.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 98**.

169

Message de l'Alliance Humaine : "L'heure est sombre. Les astéroïdes se multiplient. Nous devons bâtir un nouveau départ et vite ! Il y a de l'eau sur la Lune et nous avons même découvert des plantes lunaires cachées dans le sous-sol. Grâce au complexe Alpha et son système de production automatique, nous pourrons ensuite construire notre future ville, la capitale de la Lune. Le Capitaine Takei vous donnera vos instructions."

Nous devons alimenter le complexe Alpha. Sous nos pieds, la mine regorge de précieuses ressources.

✦ Faisons tourner le complexe à plein régime. **Allez au chapitre 32**.

✦ Soyons précis et méthodiques dans son exploitation. **Allez au chapitre 78**.

170

C'est bon, j'ai eu ce que je voulais...

Message d'alerte : "Par mesure de sécurité, la gestion de l'évacuation est désormais à la charge des comités locaux."

Le ou la Capitaine perd son avantage. Pour le reste de la partie, tout le monde peut de nouveau choisir parmi les 3 combinaisons de cartes Vaisseau en même temps. À la fin de la partie, celles et ceux qui ont un meilleur score que le ou la Capitaine gagnent 1 étoile supplémentaire.

Solo ASTRA : Vous devez de nouveau donner à ASTRA la carte Vaisseau que vous n'utilisez pas. Si vous perdez, ASTRA gagne 1 étoile de plus.

Rangez dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

✦ Si le ou la Capitaine gagne la partie, **allez au chapitre 163**.

✦ Sinon, **allez au chapitre 132**.

171

La victoire est amère. J'aurais préféré gagner avec vous plutôt que contre vous. Mais le destin, et vos mauvais choix, nous ont conduits ici. Dans votre acharnement inutile, vous avez probablement condamné l'humanité. Qu'est-ce qui vous a pris de détruire ces astéroïdes ? Les ressources des planètes ne suffiront jamais pour tout reconstruire. Avez-vous si peu de respect pour la vie humaine ? Vous êtes responsables de la fin de l'humanité. Je vous maudis !

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, additionnez les étoiles gagnées par chacun et chacune durant les 8 Aventures. Celui ou celle qui a cumulé le plus grand nombre d'étoiles gagne la campagne.

Cette première campagne vous a permis de découvrir les 8 Aventures qui la composent. Mais ça ne s'arrête pas ici ! La campagne suivante va vous permettre de découvrir la suite de l'histoire, tout en débloquant des cartes Campagne, de nouvelles règles et toutes sortes d'événements. Conservez le Tableau de Bord de votre 1re campagne, il sera peut-être utile...

✦ Mais avant de commencer une nouvelle campagne, **allez au chapitre 147**.

172

Je dois vous transmettre nos missions. Mais je n'hésiterai pas à m'opposer à vous si vous êtes incapables de comprendre la situation.

Jouez à l'**Aventure 8** avec les **cartes Missions 107, 109 et 110**.



† À la fin de la partie, si le ou la Capitaine a gagné, **allez au chapitre 171**.

† Sinon, **allez au chapitre 57**.

173

Alerte rouge écarlate de niveau catastrophique ! C'est à croire que quelqu'un a mis volontairement les stations sur le chemin des astéroïdes... Ou l'inverse.

Toutes les stations spatiales restantes dont les robots ne sont pas tous entourés sont détruites. Rayez-les entièrement.

Rangez dans la boîte la carte Événement et retournez une nouvelle carte afin de jouer le tour.

† À la fin de la partie, si tout le monde a sauvé au moins 2 stations spatiales, **allez au chapitre 99**.

† Sinon, **allez au chapitre 19**.

174

La situation est en train de dégénérer dans la capitale. Nous devons lancer l'évacuation. Mais notre équipe scientifique continue la recherche d'un vaccin et elle touche au but. Nous devons tenir !

Aventure 6

Altération 6 – Le Vaccin : Prenez les **cartes Campagne Altération 208 à 213**. Pour cette partie, tout le monde prend une de ces cartes et la place **face 6 visible** à côté de sa feuille. Cette carte va vous permettre de chercher des vaccins et d'éradiquer des virus. Mais attention, car la recherche peut aussi provoquer des fuites de virus ! À la place de l'utilisation habituelle des actions Robot, Astronaute et Planning, vous pouvez également utiliser une de ces actions pour rayer un symbole correspondant dans l'éprouvette de votre choix.

Les symboles doivent être rayés du haut vers le bas. Dès que vous avez rayé tous les symboles d'une éprouvette, entourez l'un des 3 flacons de vaccin de votre choix indiqués par les flèches. Puis rayez la cible du virus correspondant sur votre feuille. Pour le reste de la partie, ce virus ne sera plus activé, ni activable, et ne se propagera plus.

En bonus, vous déclenchez l'activation d'un variant du virus "gris" pour vos adversaires. Vos adversaires doivent immédiatement rayer ce même bonus, puis dessiner un nouveau virus "gris" dans une cible vide et l'entourer pour l'activer. Une propagation de tous les virus actifs devra être appliquée uniquement par vos adversaires lors de la phase 5. Si vous êtes plusieurs à déclencher le même bonus d'activation du variant dans le même tour, cela ne vous impacte pas et les autres ne le subissent qu'une seule fois et non pas plusieurs. Les premiers et premières qui font 2 vaccins en complétant les 2 éprouvettes choisissent et entourent immédiatement un bonus : 1 étoile ou 10 points. Vos adversaires rayent immédiatement ces 2 bonus et ne pourront donc obtenir aucun des deux.

Solo ASTRA : Si vous déclenchez l'activation d'un variant, vous gagnez 1 bonus Solo. Si vous n'avez pas fait les 2 vaccins avant de mélanger la pioche, rayez **tous** les bonus que vous n'avez pas obtenus. Pour les bonus activation de variant que vous rayez, dessinez et activez les nouveaux virus "gris", ensuite appliquez immédiatement les propagations.

† À la fin de la partie, si tout le monde a fait au moins un vaccin, **allez au chapitre 29**.

† Sinon, **allez au chapitre 179**.

175

L'expérience est indéniablement un atout pour notre réussite. Nos fusées ont décollé et nos objectifs ont été dépassés. Félicitations !

Celle ou celui qui a gagné la partie devient Capitaine et récupère la carte Capitaine. Le nombre d'étoiles que vous gagnez à la fin d'une partie est indiqué sur chaque feuille de chaque Aventure. Pour l'Aventure 1, seule la 1^{re} place rapporte 1 étoile. Mais pour les Aventures suivantes, la 2^e et 3^e place pourront également rapporter des étoiles. **Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord à la fin de ce livret**. Notez le nombre d'étoiles gagnées par chacun et ⇨

chacune. Notez qui est Capitaine actuellement en entourant son score en étoiles. **Notez également le numéro de ce chapitre (le 175) pour sauvegarder votre campagne.** Nous ne répéterons plus tout cela par la suite. Pensez bien à sauvegarder à la fin de chaque partie, sinon vous risquez de vous perdre dans l'espace.

Vous reprendrez votre campagne à partir d'ici.

Lors de notre premier voyage vers la Lune, il y a eu beaucoup de problèmes par manque de coordination et d'anticipation. Ne reproduisez pas les erreurs qui ont finalement entraîné notre perte. Suivez mes consignes !

✦ Concentrons-nous sur les ressources des stations spatiales. **Allez au chapitre 119.**

✦ Soyons attentifs à la moindre interférence. **Allez au chapitre 88.**

176

Laissons les petites querelles au placard et préparons nos fusées avec coordination.

Aventure 1

Événement transitoire : Prenez la **carte Campagne Événement 162**. Lors de la mise en place, mélangez cette carte dans une des 3 piles de cartes Vaisseau. Dès que vous la piochez, allez immédiatement au chapitre indiqué sur la carte correspondant à l'**Aventure 1**.

Solo ASTRA : Mélangez cette carte avec les 3 cartes Effet ASTRA dans une des 3 piles de cartes Vaisseau, puis placez les 2 autres piles par-dessus.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 142.**

177

L'équipe d'ingénierie est catégorique. L'étude du système de propulsion de notre vaisseau leur a donné des pistes pour améliorer les fusées terrestres actuelles. L'équipe est certaine d'en tirer des bénéfices très rapidement.

Jouez à l'**Aventure 2**.

Événement transitoire : Prenez la **carte Campagne Événement 160**. Lors de la mise en place, mélangez cette carte dans une des 3 piles de cartes Vaisseau. Dès que vous

la piochez, allez immédiatement au chapitre indiqué sur la carte correspondant à l'**Aventure 2**.

Solo ASTRA : Mélangez cette carte avec les 3 cartes Effet ASTRA dans une des 3 piles de cartes Vaisseau, puis placez les 2 autres piles par-dessus.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 92.**

178

News flash : "Nous interrompons nos programmes sur Luna 1 pour vous faire part d'un rapport réalisé par l'Observatoire Lunaire. Il s'agit d'un rapport sur les fluctuations spatio-temporelles dues aux retours successifs dans le passé des équipes de Neo Solaris. Selon ce rapport, les astéroïdes qui ont détruit la Terre viendraient du futur ! Ces astéroïdes seraient passés à travers un vortex spatio-temporel et seraient en partie composés de débris provenant de l'affrontement de Neo Solaris. L'humanité serait donc responsable de sa propre destruction !"

Comment est-ce possible ? Comment avons-nous pu être aveugles à ce point ? Mais enfin, ce n'est pas logique. Si l'affrontement de Neo Solaris a eu lieu, c'est parce que nous avons dû évacuer la Terre. Mais maintenant la cause de cette évacuation serait Neo Solaris ? Mais depuis combien de temps cette boucle nous emprisonne ?

"Capitaine, cette révélation est aussi surprenante que terrifiante. Vous n'y aviez pas pensé ? On n'aurait pas pu anticiper ?"

✦ Capitaine Uhura, si vous aviez pensé à cette hypothèse, **allez au chapitre 135.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 131.**

179

Encore une fois, l'humanité est face à ses propres contradictions. Incapable de penser aux autres, de s'entraider. Pendant que nous aidions la population, ASTRA a ouvert le vortex pour faire fuir ses troupes.

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.

Nous devons quitter la Lune, sans espoir que la situation s'éclaircisse. Seule lueur à l'horizon, le collectif Nouvelle Aube et l'Alliance Humaine s'entendent maintenant pour gouverner ensemble. Mais à quoi cela servira-t-il si ASTRA continue à saboter tous nos efforts ?

✦ Rendez-vous aux vaisseaux d'évacuation. **Allez au chapitre 14.**

✦ Rendez-vous au QG de l'Alliance Humaine. **Allez au chapitre 168.**

✦ Rendez-vous à l'usine Alpha. **Allez au chapitre 89.**

180

Commencez l'évacuation ! Je n'attendrai pas ! Vite !

Aventure 6

Événement transitoire : Prenez les **cartes Campagne Événement 165 et 166**. Lors de la mise en place, mélangez ces cartes dans une des 3 piles de cartes Vaisseau. Dès que vous en piochez une, allez immédiatement au chapitre indiqué sur la carte correspondant à l'**Aventure 6**.

Solo ASTRA : Mélangez ces cartes avec les 3 cartes Effet ASTRA dans une des 3 piles de cartes Vaisseau, puis placez les 2 autres piles par-dessus.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 163.**

181

Les vaisseaux doivent être remplis au maximum. Cette fois, nous avons les capacités d'embarquer tout ce qui permettra à l'humanité de prendre un nouveau départ !

Aventure 7

Événement transitoire : Prenez la **carte Campagne Événement 162**. Lors de la mise en place, mélangez cette carte dans une des 3 piles de cartes Vaisseau. Dès que vous la piochez, allez immédiatement au chapitre indiqué sur la carte correspondant à l'**Aventure 7**.

Solo ASTRA : Mélangez cette carte avec les 3 cartes Effet ASTRA dans une des 3 piles de cartes Vaisseau, puis placez les 2 autres piles par-dessus.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 98.**

182

Les scientifiques viennent de le confirmer. Un variant du virus gris se propage dans la capitale. L'évacuation est impérative, mais elle sera très compliquée. Faisons de notre mieux.

Aventure 6

Nouvelle règle pour cette partie : Lors de la mise en place, vous devez créer deux virus "gris" dans 2 quartiers différents avec des cibles vides, et les activer en entourant leur cible. Rayez immédiatement 1 case dans chacun de ces 2 quartiers.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 179.**

183

Si c'est la première fois que vous lisez ce chapitre, lisez la suite.

✦ Sinon, **allez directement au chapitre 173.**

Alerte rouge écarlate ! Une autre station spatiale vient d'exploser. Ce sont des ressources précieuses qui disparaissent. Il ne faut pas en perdre davantage !

Tout le monde choisit sur sa feuille une station spatiale dont les robots ne sont pas tous entourés et la raye entièrement.

Formez de nouveau les 3 piles de cartes Vaisseau en mélangeant de nouveau la **carte Événement 164** dans l'une des 3 piles.

Solo ASTRA : Mélangez de nouveau la **carte Événement 164** dans la pioche.

✦ À la fin de la partie, **allez au chapitre 99.**

184

Malgré de grosses difficultés, l'inauguration de la capitale est un succès retentissant. La population a pu s'installer. L'humanité est entre de bonnes mains. Pansons nos plaies et trouvons un peu de répit...

Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord. Puis, reprenez la campagne à partir d'ici.



Flash News : "La souche du virus extraterrestre F-3-AR, découvert il y a quelques semaines dans le cratère Picard, a fuité et plusieurs variants se répandent maintenant à une vitesse exponentielle dans la capitale. Les scientifiques travaillent d'arrache-pied pour trouver un vaccin."

✦ Nous devons gagner du temps. **Allez au chapitre 174.**

185

Je ne vous permets pas de me juger ! Je suis sorti major de ma formation ! C'est plutôt votre niveau d'incompétence qui est invraisemblable. Mais peu importe... L'Alliance Humaine a décidé malgré tout de nous confier la construction de la capitale de la Lune.

Distribuez les étoiles indiquées sur la feuille de l'Aventure. **Enregistrez la partie dans le Tableau de Bord.** Ensuite, reprenez la campagne à partir d'ici.

✦ **Avant de continuer, lisez les règles spécifiques de l'Aventure 5.** Puis, **allez au chapitre 103.**

186

L'eau est la clef. Prenons le contrôle de l'eau et nous les forcerons à négocier.

Aventure 8

Nouvelle règle pour cette partie : À la fin de la partie, chaque planète bleue compte double pour calculer le score des planètes.

Solo ASTRA : Chaque planète bleue contrôlée par ASTRA lui rapporte l'équivalent de 2 cartes Eau supplémentaires pour calculer son score.

✦ Si le ou la Capitaine contrôle au moins 3 planètes bleues, **allez au chapitre 107.**

✦ Sinon, **allez au chapitre 136.**

187

Nous ne pouvons pas laisser le champ libre à ASTRA. Nous avons repéré du matériel abandonné d'une précédente mission. Préparons les rovers et partons en exploration.

Aventure 3

Altération 3A – L'Exploration : Prenez les **cartes Campagne Altération 190 à 195.** Pour cette partie, tout le monde prend une de ces cartes et la place **face 3A visible** au-dessus de sa feuille. Vous êtes en compétition avec vos adversaires de gauche et de droite pour explorer les alentours de la colonie. Les 2 colonnes de cratères sont des zones que vous devez numéroter indépendamment. Vous devez numéroter chaque colonne dans l'ordre croissant en commençant par le premier cratère du bas puis en remontant progressivement vers le haut. Avec l'action Plante, vous pouvez entourer une serre en numérotant n'importe quel cratère. Avec l'action Robot, dessinez un câble pour relier une parabole. Le rover fait la liaison avec le réseau général.

À la fin de la partie, pour chaque colonne, inscrivez en haut la somme de tous les numéros. Les X ne comptent pas. Comparez les valeurs de vos colonnes avec celles de vos adversaires de gauche et de droite. Pour cela, comparez deux par deux les colonnes dont les flèches pointent l'une vers l'autre. Si la valeur de votre colonne est plus élevée ou égale à celle de votre adversaire, vous gagnez 10 points. Si vous gagnez sur les 2 colonnes, choisissez un bonus : 1 étoile ou 10 points. Vous pouvez attendre que tout le monde ait calculé son score final avant de choisir.

Solo ASTRA : À la fin de la partie, mélangez votre défausse face numéro cachée et piochez une carte. Pour chacune des colonnes d'ASTRA, la valeur est égale à : 50 + la valeur de la carte piochée. Vous pouvez ainsi comparer vos colonnes. ASTRA ne gagne pas de point pour cela.

✦ À la fin de la partie, si tout le monde a complètement numéroté au moins une colonne de cratères, **allez au chapitre 46.**

✦ Sinon, **allez chapitre 24.**



INDEX DES CARTES CAMPAGNE

Retrouvez toutes les règles des cartes Campagne que vous avez débloquées.

Cartes 125 à 127	Chapitre 58
Cartes 128 à 130	Chapitre 68
Cartes 131 à 133	Chapitre 83
Cartes 134 à 136	Chapitre 152
Cartes 137 à 139	Chapitre 81
Cartes 140 à 142	Chapitre 22
Cartes 143 à 145	Chapitre 9
Cartes 146 à 148	Chapitre 93
Cartes 149 à 151	Chapitre 73
Cartes 152 à 154	Chapitre 44
Cartes 155 à 157	Chapitre 123
Carte 177	Chapitre 160
Cartes 178 à 183 face A	Chapitre 62
Cartes 178 à 183 face B	Chapitre 118
Cartes 184 à 189 face A	Chapitre 88
Cartes 184 à 189 face B	Chapitre 110
Cartes 190 à 195 face A	Chapitre 187
Cartes 190 à 195 face B	Chapitre 111
Cartes 196 à 201 face A	Chapitre 23
Cartes 196 à 201 face B	Chapitre 114
Cartes 202 à 207 face A	Chapitre 151
Cartes 202 à 207 face B	Chapitre 159
Cartes 208 à 213 face 6	Chapitre 174
Cartes 208 à 213 face 8	Chapitre 167
Cartes 214 à 219 face A	Chapitre 117
Cartes 214 à 219 face B	Chapitre 89
Mode Expert	Chapitre 52



TABLEAU DE BORD

Nous vous conseillons de copier ce tableau.
 Vous pouvez également le télécharger pour
 l'imprimer ici : linktr.ee/welcome_moon

Aventure	Date	Chapitre
1 – Le Décollage								
2 – Le Voyage								
3 – La Colonie								
4 – La Mine								
5 – Le Dôme								
6 – Le Virus								
7 – La Fuite								
8 – L'Affrontement								
Total								

Niveau						
5	3	3	3	5	5	5

AXL - Si vous avez rencontré AXL durant une campagne, alors le tableau ci-contre pourra vous être utile.

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.