



RÈGLES DE LA MISSION

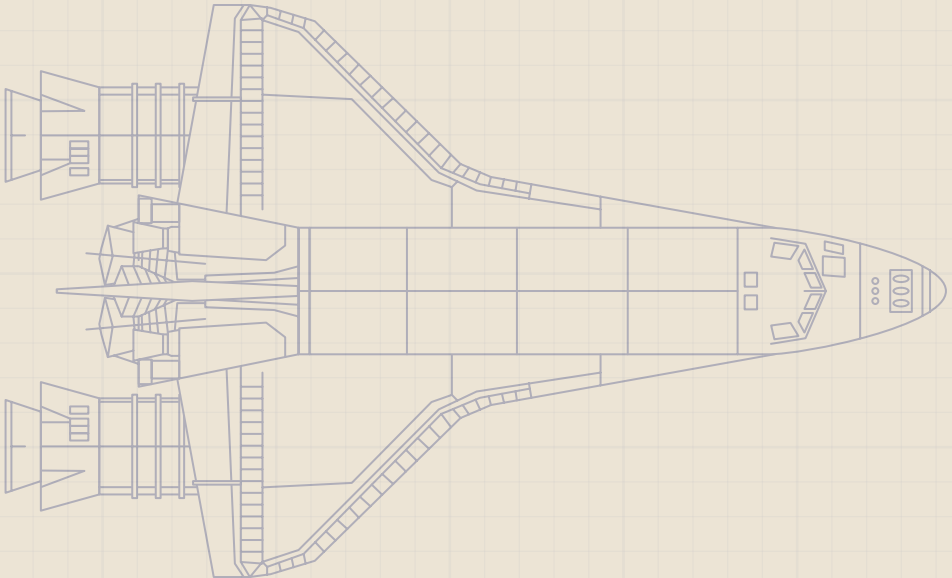
RÈGLES DU JEU
PARIS, FRANCE
2021

PRÉPARÉ PAR
DTDA Games

APPROUVÉ PAR
Hugo & Maxime Lisoir

SOMMAIRE

| | | |
|------|---|----|
| 1.0 | <u>LE NEW SPACE</u> | 3 |
| 2.0 | <u>CONTENU DE LA BOÎTE</u> | 3 |
| 3.0 | <u>BUT DU JEU</u> | 3 |
| | <u>COMPOSITION DU CONTENU</u> | 4 |
| | <u>MODE MULTIJOUEUR</u> | 8 |
| 3.1 | MISE EN PLACE | 8 |
| 3.2 | PRÉPARATION DE LA PARTIE | 9 |
| 3.3 | DÉROULEMENT DE LA PARTIE | 11 |
| 3.4 | FIN D'UNE PARTIE | 21 |
| 4.0 | <u>MISSIONS</u> | 22 |
| 5.0 | <u>MODE SOLO</u> | 24 |
| 6.0 | <u>MISSIONS SOLO</u> | 26 |
| 7.0 | <u>LES DIRECTEURS DE MISSION</u> | 27 |
| 8.0 | <u>SPÉCIALITÉS DES INGÉNIEURS</u> | 29 |
| 9.0 | <u>INTERVENTION DES NATIONS</u> | 31 |
| 10.0 | <u>OBJECTIFS DES INVESTISSEURS</u> | 32 |
| 11.0 | <u>CARACTÉRISTIQUES DES ÉVÉNEMENTS</u> | 33 |
| 12.0 | <u>CARACTÉRISTIQUES DES ÉVÉNEMENTS SOLO</u> | 35 |
| 13.0 | <u>CARACTÉRISTIQUES DES TECHNOLOGIES</u> | 37 |
| 14.0 | <u>REMERCIEMENT</u> | 40 |



LE NEW SPACE

C'est en incarnant un Directeur de mission, que vous allez développer votre propre fusée, c'est elle qui vous permettra de remporter ce nouvel âge de l'entrepreneuriat spatial, le co New Space ». Plusieurs tâches vous attendront, recruter des Ingénieurs, concevoir des Technologies et construire votre fusée en espérant lancer cette masse de plusieurs tonnes à plus de 100km du sol, au-delà de l'atmosphère terrestre.

La conquête de l'espace vous demandera du temps, une gestion avisée de vos Ingénieurs et des fonds investis dans ce projet. Vous devrez également garder un œil sur vos concurrents, qui feront tout pour réussir cet exploit avant vous.

CONTENU DE LA BOÎTE

| | | |
|------|---|-----|
| 1.0 | <u>CARTES CRÉDITS</u> | 66 |
| 2.0 | <u>CARTES INGÉNIEUR</u> | 30 |
| 3.0 | <u>CARTES TECHNOLOGIE</u> | 110 |
| 3.1 | 1 ^{ER} ÉTAGE | 28 |
| 3.2 | ÉTAGE SUPÉRIEUR | 26 |
| 3.3 | CHARGE UTILE | 28 |
| 3.4 | R&D | 28 |
| 4.0 | <u>CARTES INVESTISSEUR</u> | 20 |
| 5.0 | <u>CARTES ÉVÈNEMENT</u> | 20 |
| 6.0 | <u>CARTES MISSION</u> | 12 |
| 7.0 | <u>CARTES DIRECTEUR DE MISSIONS SPATIALES</u> ... | 12 |
| 8.0 | <u>PLATEAUX JOUEUR</u> | 5 |
| 9.0 | <u>PLATEAUX AIRE DE LANCEMENT</u> | 5 |
| 10.0 | <u>PLATEAU CENTRE D'OPÉRATIONS SPATIALES</u> | 1 |
| 11.0 | <u>CARTES D'AIDE</u> | 5 |
| 12.0 | <u>DÉS 12 FACES</u> | 11 |
| 13.0 | <u>MODE SOLO - CARTES MISSION</u> | 6 |
| 14.0 | <u>MODE SOLO - CARTES ÉVÈNEMENT</u> | 14 |
| 15.0 | <u>LIVRET DE RÈGLES</u> | 1 |

BUT DU JEU

En tant que Directeur de mission, vous devez mener à bien le programme spatial qui vous a été confié. Recrutez vos Ingénieurs, recherchez des Technologies, et construisez la fusée qui vous permettra de remporter de fructueux contrats d'Investisseurs. Devenez le premier à atteindre l'objectif qui fera de vous un pionnier de l'espace à jamais gravé dans l'histoire.

ACTIONS

- SPECIALITE - 1 FOIS PAR PARTIE**
- A** Conservez toutes vos Technologies 1^{er} Etage après un lancement réussi
- MARCHE PUBLIC**
- B** Vendez une Technologie de votre réserve pour 40.000
- RECRUTER 1 INGÉNIEUR**
- CONGÉDIER 1 INGÉNIEUR**
- TIR STATIQUE**
- F** LANCEMENT
- NATION - 1 FOIS PAR PARTIE**
- G** Lancez un dé. Si le résultat est égal ou supérieur à 6, défaussez une Technologie R&D de la réserve du Directeur de mission de votre choix

AUTORITÉ
08 **1**

2 HARPER TOMPKINS
STATS-UNIS **3**

DIRECTEUR DE MISSIONS SPATIALES
@SPACEB

GAIN TRIMESTRE
60.000 **4**

GAIN LANCEMENT
80.000 **5**

1. Points d'autorité du Directeur de mission
2. Nom du Directeur de mission
3. Nation du Directeur
4. Gain de Crédits par tour (trimestre)
5. Gain de Crédits par lancement réussi

ACTIONS (2 actions par tour)

- A.** Spécialité unique du Directeur de mission, disponible 1 fois par partie
- B.** Gain de Crédits par vente de Technologie
- C.** Recruter 1 Ingénieur
- D.** Congédier 1 Ingénieur
- E.** Effectuer 1 tir statique
- F.** Effectuer 1 lancement
- G.** Intervention de la Nation, disponible 1 fois par partie

COMPOSITION D'UNE CARTE INGÉNIEUR

JUNIOR

4

INGÉNIEUR **DYSON DIANE** **1**

AUTORITÉ

2 **1.6**

Lancez un dé. Si le résultat est égal ou supérieur à 6, acquérez immédiatement une Technologie de votre choix **3**

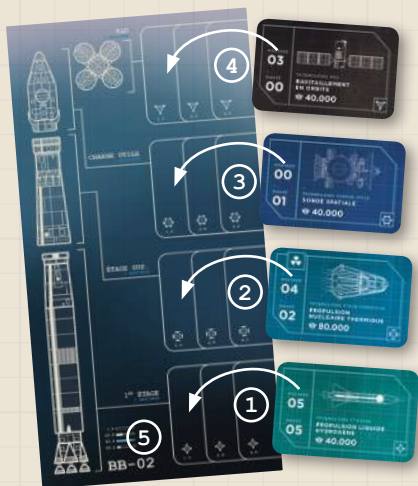
1. Nom de l'Ingénieur
2. Points d'autorité de l'Ingénieur
3. Spécialité de l'Ingénieur
4. Profil de l'Ingénieur
(Junior ou Senior)

Limite de 5 Ingénieurs en main. Il est possible de défausser des cartes Ingénieur de sa main uniquement lors de la phase d'Administration, en utilisant l'action « Congédier un Ingénieur ».



1. **Emplacement du Directeur de mission**
2. **Réserve des cartes Technologies**
(limite de 9 cartes Technologie)
3. **Dés supplémentaires acquis**
(limite de 3 dés supplémentaires)
4. **Actions des Ingénieurs lors de la phase de Planification**
5. **Matricule du joueur**

COMPOSITION DU PLATEAU AIRE DE LANCEMENT



1. **Technologies 1^{er} Étage construites** *(limite de 3 cartes)*
2. **Technologies Étage Supérieur construites** *(limite de 3 cartes)*
3. **Technologies Charge Utile construites** *(limite de 3 cartes)*
4. **Technologies R&D construites** *(limite de 3 cartes)*
5. **Matricule du joueur**



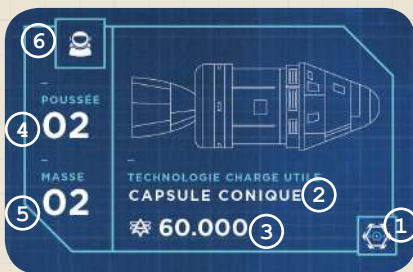
1. Nom de l'Investisseur
2. Valeurs de la marque
3. Gain de Crédits pour la réussite de l'objectif
4. Condition de réussite de l'objectif

COLLECTE DES CRÉDITS DES INVESTISSEURS

Lorsqu'un joueur remplit l'objectif d'un Investisseur, il récupère immédiatement les Crédits indiqués, et conserve la carte Investisseur à côté de son plateau joueur. Une nouvelle carte est dévoilée pour qu'il y ait toujours 2 cartes Investisseur de disponible.

L'objectif d'un Investisseur ne peut être rempli qu'une fois. Si la pile de cartes Investisseur est vide, aucun Investisseur n'est ajouté.

L'objectif d'un Investisseur est validé uniquement lorsqu'un joueur remplit l'objectif indiqué après que la carte a été dévoilée.



1. Type de Technologie
2. Nom de la Technologie
3. Coût de Construction
4. Poussée
5. Masse
6. Caractéristique de Construction

- ◆ Technologie 1^{er} Étage
- ◎ Technologie Étage Supérieur
- ⊕ Technologie Charge Utile
- ▽ Technologie R&D



1. Emplacement des cartes Technologies Charge Utile et R&D après un lancement réussi
2. Destination et points d'autorité nécessaire pour valider un lancement
3. Emplacement des cartes Ingénieur
4. Matricule du joueur

COMPOSITION D'UNE CARTE ÉVÉNEMENT



1. Titre de l'Événement
2. Action de l'Événement
3. Type d'Événement

MODE MULTIJOUEUR

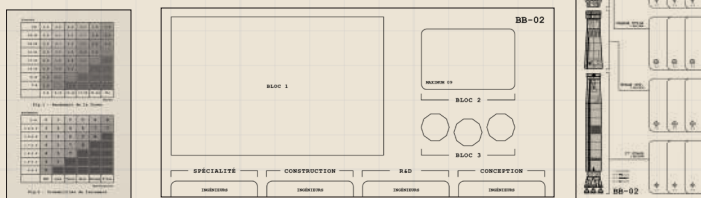
DE 2 À 5 JOUEURS

MISE EN PLACE



PLACEMENT DES JOUEURS

Prenez place autour de la zone de jeu et placez un plateau joueur ainsi que le plateau Aire de lancement avec le même matricule devant chaque joueur. Les joueurs reçoivent également une carte d'aide.



PLACEMENT DES CARTES TECHNOLOGIE

Préparez les cartes Technologie des 4 types de Technologies disponible : 1^{er} Étage (a.), Étage Supérieur (b.), Charge Utile (c.) et R&D (d.). Pour cela, mélangez chaque type de Technologie et formez 4 piles face cachée.

PLACEMENT DES CARTES INGÉNIEUR ET INVESTISSEUR

Préparez les cartes Ingénieur des 2 types disponibles : Junior et Senior. Mélangez séparément chaque type et formez 2 piles face cachée (e.).
Mélangez les cartes Investisseur et formez 1 pile face cachée (f.).

PLACEMENT ET DISTRIBUTION DES CARTES CRÉDITS

Formez des piles avec les 4 types de cartes Crédits disponibles qui feront office de Banque (g.). **Chaque joueur reçoit 80.000 en début de partie.**



PLACEMENT DES CARTES ÉVÉNEMENT

Mélangez les cartes Événement, placez-les sur le côté de la zone de jeu face cachée (h.).

PLACEMENT DU PLATEAU CENTRE D'OPÉRATIONS SPATIALES

Placez sur le côté de la zone de jeu, le plateau Centre d'opérations spatiales (i.).

PLACEMENT DES DÉS

Constituez une réserve avec les 10 dés bleus sur le côté de la zone de jeu, les joueurs pourront les acquérir au cours de la partie. Placez le dé principal (blanc) au centre de la zone de jeu, accessible à tous les joueurs.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

SÉLECTION DE LA MISSION

Les joueurs s'accordent sur la Mission à remplir, elle ne pourra pas être changée lors de la partie. En cas de désaccord, c'est le joueur qui a le moins d'expérience dans le jeu qui choisit la Mission à remplir.

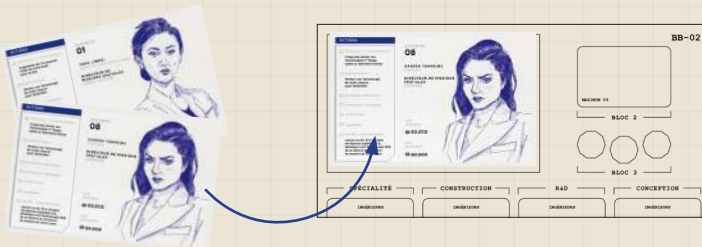
Gardez la carte Mission choisie sur la zone de jeu, et placez le reste des cartes Mission dans la boîte.

Voir le chapitre Missions pour connaître la durée et la difficulté de chaque Mission (p.22).

SÉLECTION DU DIRECTEUR DE MISSION

Distribuez 2 cartes Directeur de mission face cachée à chaque joueur, en commençant par le joueur le plus jeune, puis continuez dans le sens horaire.

Les joueurs choisissent et conservent un Directeur de mission parmi les 2 cartes reçues, et place celle-ci sur leur plateau joueur. Les cartes Directeur de mission non sélectionnées sont rangées dans la boîte.



RECRUTEMENT DE L'ÉQUIPE D'INGÉNIEURS DE DÉPART

Chacun leur tour, et dans l'ordre décroissant d'autorité des Directeurs de mission (de l'autorité la plus haute à la plus basse), les joueurs vont recruter des Ingénieurs qu'ils vont ajouter à leur main. Le joueur à 2 options : recruter 1 Ingénieur Senior (pile d'Ingénieurs Seniors), ou recruter 2 Ingénieurs Juniors (pile d'Ingénieurs Juniors).

Les joueurs ajoutent la/les carte(s) à leur main sans les dévoiler à leurs concurrents. Le recrutement des Ingénieurs ne nécessite pas de Crédits.



OU



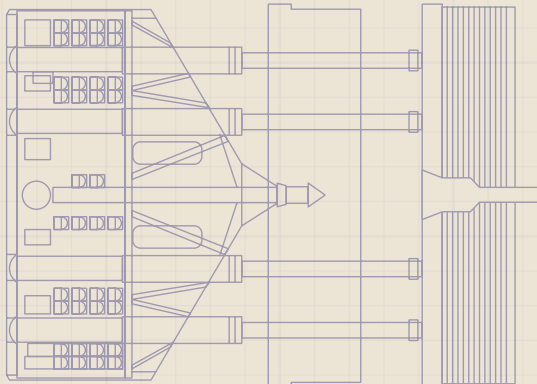
RIVIÈRES DE TECHNOLOGIES

Formez les 3 rivières de Technologies en dévoilant les 3 premières cartes des Technologies 1^{er} Étage, Étage Supérieur et Charge Utile comme indiqué ci-dessous. Les cartes Technologie R&D ne possèdent pas de rivière.



RIVIÈRE D'INVESTISSEURS

Formez la rivière de cartes Investisseur en dévoilant les 2 premières cartes du haut de la pile Investisseurs et placez-les sur le côté de la zone de jeu.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en tours. Un tour est composé de 2 phases, jouées l'une après l'autre dans cet ordre :

- A. **Phase de Planification** : les joueurs dévoilent 1 carte Événement par tour, puis attribuent des actions aux Ingénieurs de leur main.
- B. **Phase d'Administration** : les joueurs collectent leurs Crédits et effectuent jusqu'à 2 actions avec leur Directeur de mission.

La phase de Planification est jouée simultanément par tous les joueurs. La phase d'Administration est soumise à l'ordre d'autorité des Directeurs de mission.

Un tour correspond à un trimestre dans la chronologie du jeu.

A. PHASE DE PLANIFICATION

La phase de Planification est divisée en 2 étapes, la première dévoile un Événement au début de chaque tour. Lors de la seconde étape, les joueurs vont attribuer des actions à leur Ingénieurs.



1. ÉVÉNEMENTS

Au début de chaque tour de jeu, une carte Événement est dévoilée, elle est visible de tous les joueurs.



Si une action est à réaliser, elle doit être immédiatement résolue par les joueurs concernés. Si la carte Événement ne comporte pas de précision, l'Événement s'applique à tous les joueurs et est valable pour l'ensemble du tour.

Conservez la carte Événement visible tout au long du tour, les cartes précédentes sont recouvertes afin de former une pile de cartes. L'influence d'un Événement est limitée à un seul tour de jeu.

Les cartes Événement ne sont utilisées qu'une fois par partie, si les 20 cartes Événements sont dévoilées la partie continue sans ajout de nouveaux Événements.

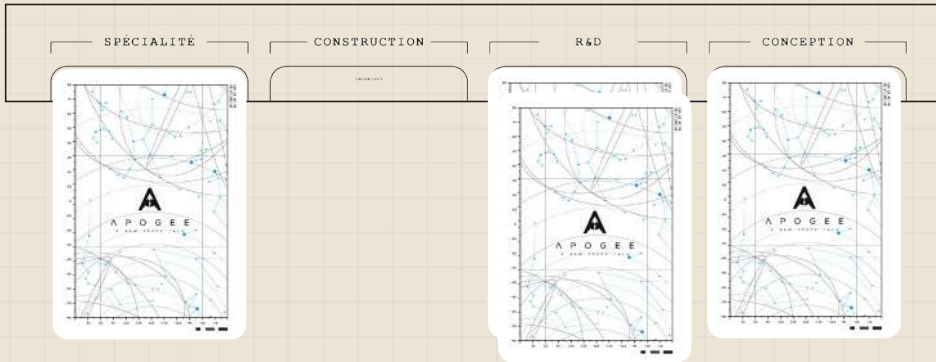
Note : les cartes Événement permettent de facilement compter les tours, les joueurs peuvent compter les cartes retournées afin de connaître le nombre de tours joués.

2. ACTIONS DES INGÉNIEURS

Tous les joueurs vont attribuer des actions à leurs Ingénieurs afin de développer l'activité de leur société. Les joueurs placent simultanément leurs Ingénieurs face cachée sur les 5 actions disponibles sur leur plateau joueur et le plateau Centre d'opérations spatiales.

- **Spécialité** : activez la Spécialité de l'Ingénieur

- **Construction** : construisez une carte Technologie de votre réserve en payant les Crédits indiqués
- **R&D** : piochez une carte R&D et ajoutez-la à votre réserve
- **Conception** : piochez une carte Technologie sur la rivière de votre choix et ajoutez-la à votre réserve
- **Centre d'opérations spatiales** : assignez un Ingénieur au Centre d'opérations spatiales, nécessaire pour tout lancement



Attribuer une action aux Ingénieurs ne nécessite pas de Crédits.

Note : vous pouvez placer autant d'Ingénieurs que souhaité sur les actions. Il n'est pas obligatoire d'attribuer une action à tous ses Ingénieurs, une carte Ingénieur non utilisée ne génère pas d'effet.

Une fois que tous les joueurs ont placé leurs cartes Ingénieur, la résolution de la phase de Planification débute dans l'ordre suivant :

- Résolution des Spécialités**
- Résolution des Constructions**
- Résolution de la R&D**
- Résolution de la Conception**

Note : le Centre d'opérations spatiales est résolu lors de la phase d'Administration.

a. RÉOLUTION DES SPÉCIALITÉS

Toutes les cartes Ingénieurs placées sur l'action Spécialité sont dévoilées. Les Spécialités de chaque Ingénieurs sont réalisées en respectant l'autorité décroissante des Ingénieurs (de l'autorité la plus haute à la plus basse).

La Spécialité d'un Ingénieur peut être immédiate ou valable tout le tour de jeu (information indiquée sur la carte). *Pour plus de détails se référer à la section Spécialités des Ingénieurs (p.29).*

Spécialités nécessitant un lancé de dé

Si la spécialité d'un Ingénieur nécessite le lancé d'un dé, le joueur exécute son lancé de dé immédiatement, pour cela il utilise le dé principal commun à tous les joueurs. Si le lancé est réussi, la Spécialité est résolue. Si le lancé est raté, le joueur peut utiliser un ou plusieurs dés supplémentaires de sa réserve pour réussir la Spécialité de son Ingénieur. Lorsqu'un dé de la réserve est utilisé, il est défaussé quel que soit le résultat obtenu et retourne sur le côté de la zone de jeu.

Exemple : Suzanne a placé 2 Ingénieurs sur l'action Spécialité, et Pedro aucun. Suzanne dévoile ses 2 cartes Ingénieurs **Qian Tao** (2.0) et **Géza Szebehely** (8.4). Elle commence par activer la Spécialité de **Géza Szebehely** qui a une plus forte autorité, et remplace immédiatement la ligne de Technologie Charge Utile. Les 3 cartes de la rivière sont défaussées sous la pile et 3 nouvelles cartes Charge Utile sont dévoilées.



Puis Suzanne active la Spécialité de **Qian Tao** et lance le dé principal, elle fait un 7 et réussit sa Spécialité qui lui permet de piocher 2 cartes R&D supplémentaires qu'elle ajoute immédiatement à sa réserve sur son plateau joueur.

Note : les Technologies acquises à l'aide d'une Spécialité peuvent être construites lors du même tour.

Si aucun Ingénieur ne se trouve sur l'action Spécialité, passez directement à la résolution des Constructions.

b. RÉOLUTION DES CONSTRUCTIONS

Les Ingénieurs placés sur l'action Construction sont dévoilés. Ils permettent au joueur de construire autant de Technologies que d'Ingénieurs présents sur l'action Construction. Le joueur doit construire une Technologie en réserve en payant à la Banque le coût en Crédits indiqué sur la carte Technologie. Il place ensuite la carte Technologie à l'emplacement correspondant sur son plateau Aire de lancement.

Si un joueur ne peut pas payer la Construction d'une carte Technologie, l'action de l'Ingénieur est perdue et la carte Technologie reste dans la réserve du joueur. Tous les joueurs construisent simultanément, l'autorité des Ingénieurs n'est pas utilisée pour les Constructions.

Exemple : Suzanne a placé 1 Ingénieur sur l'action Construction. Pedro de son côté a placé 2 Ingénieurs en Construction. Tous les joueurs construisent en même temps.

Suzanne possède 100.000 et 1 Technologie en réserve, elle paye 40.000 à la Banque pour construire la Technologie « Petite Navette » de sa réserve et la place sur son plateau Aire de Lancement.

Pedro possède € 80.000 et 2 Technologies en réserve, il paye € 80.000 à la Banque pour construire la Technologie « Propulsion Nucléaire Pulsée », n'ayant plus suffisamment de Crédits, il ne peut pas construire sa seconde Technologie « Voile Solaire » de € 40.000, l'action du second Ingénieur est perdue.

Note : une Technologie construite ne peut pas être retirée d'un plateau Aire de lancement. Seule la Spécialité du Directeur de mission **Anatoliy Feoktistov** le permet.

ATTENTION : certaines Technologies ont des caractéristiques spécifiques dont vous devez tenir compte lors de la Construction. Celles-ci sont précisées dans *la section Caractéristiques des Technologies (p.37)*.

Si aucun Ingénieur ne se trouve sur l'action Construction, passez directement à la résolution de la R&D.

c. RÉOLUTION DE LA R&D

Dévoilez les Ingénieurs placés sur l'action R&D. Le joueur possédant l'Ingénieur ayant la plus haute autorité pioche en premier, il pioche autant de cartes R&D qu'il a d'Ingénieurs placés sur l'action R&D.

Passez ensuite au joueur possédant l'Ingénieur avec la plus haute autorité parmi les joueurs restants. Poursuivez ainsi jusqu'à que tous les joueurs ayant placé des Ingénieurs sur l'action R&D aient pioché.

Une fois les cartes R&D piochées, les joueurs choisissent une seule carte à conserver dans leur réserve. Les autres cartes R&D sont défaussées face cachée en dessous de la pile Technologie R&D.

Exemple : Suzanne possède 3 Ingénieurs sur l'action R&D : **Chandresh Gokhale** (4.4), **Katalina Tsiolkovsky** (3.6) et **Qian Tao** (2.0). Pedro de son côté possède 2 Ingénieurs en R&D: **Rafał Góra** (7.2) et **Kathy Johnson** (0.8). C'est à Pedro de commencer car **Rafał Góra** est l'Ingénieur avec le plus d'autorité, il pioche 2 cartes R&D, c'est ensuite au tour de Suzanne qui pioche 3 cartes R&D. Les 2 joueurs conservent une seule carte qu'ils ajoutent à leur réserve face visible. Les autres cartes sont défaussées.

Note : l'acquisition de cartes Technologie R&D ne requiert pas de Crédits.

Si aucun Ingénieur ne se trouve sur l'action R&D, passez directement à la résolution de la Conception.

d. RÉOLUTION DE LA CONCEPTION

Dévoilez les Ingénieurs placés sur l'action Conception, additionnez les autorités des

cartes Ingénieurs pour déterminer le joueur qui débutera la Conception.

Dans l'ordre décroissant d'autorités cumulées, les joueurs ayant placé des Ingénieurs sur l'action Conception choisissent une carte Technologie de la rivière de leur choix (1^{er} Étage, Étage Supérieur ou Charge Utile). Celle-ci est placée en réserve face visible sur votre plateau joueur, **il n'est possible de sélectionner qu'une seule carte par tour.**

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède l'Ingénieur avec la plus haute autorité associé à la Conception, qui débute la sélection d'une carte Technologie.

Note : l'acquisition de cartes lors de la Conception ne requiert pas de Crédits.

Lorsqu'une carte est choisie par un joueur, une nouvelle carte Technologie de la pile correspondante est immédiatement retournée et placée sur la rivière. Une rivière peut être partiellement complète si la pile de carte de la Technologie est vide.

Exemple : Suzanne possède 2 Ingénieurs sur l'action Conception : **Sebastian Von Braun** (8.0) et **Katalina Tsiolkovsky** (3.6). Pedro possède 1 Ingénieur en Conception : **Carlotta Pelterie** (9.2). C'est à Suzanne de commencer, car ses Ingénieurs possèdent la plus haute autorité cumulée ($8.0+3.6 = 11.6$).

Elle sélectionne la Technologie « Moteur Ionique » disponible dans la rivière Étage Supérieur et l'ajoute à sa réserve.

Une nouvelle carte Étage Supérieur est dévoilée pour compléter la rivière, la carte « Propulsion Nucléaire Thermique ».



C'est au tour de Pedro qui choisit la carte « Propulsion Nucléaire Thermique » qui vient d'être posée. Une carte Étage Supérieur est de nouveau dévoilée pour compléter la rivière.

Le nombre maximum de cartes Technologie en réserve est de 9. Si la limite est dépassée après l'ajout d'une carte Technologie à sa réserve, le joueur défausse les cartes Technologies de son choix afin de respecter cette limite.

FIN DE LA PHASE DE PLANIFICATION

Une fois que toutes les actions sont résolues, les joueurs passent à la phase d'Administration.

B. PHASE D'ADMINISTRATION


Lors de la phase d'Administration, les joueurs vont récupérer les Crédits du tour et effectuer jusqu'à deux actions avec leur Directeur de mission.

COLLECTE DES GAINS DU TRIMESTRE

Des Crédits sont attribués à chaque joueur en fonction de leur nombre d'Ingénieurs en main. L'attribution des Crédits est répartie de la façon suivante :

- 0 Ingénieur →  60.000
- 1 Ingénieur →  40.000
- 2 Ingénieurs →  20.000
- 3 Ingénieurs →  0
- 4 Ingénieurs →  - 20.000
- 5 Ingénieurs →  - 40.000




Les Crédits collectés par le joueur sont ajoutés près de son plateau joueur visibles de tous. Si la collecte est négative, c'est au joueur de payer les Crédits à la Banque. Si un joueur ne peut pas payer l'intégralité des Crédits qu'il doit, **il passe son tour d'Administration** et doit Congédier 1 Ingénieur par tranche de  20.000 qu'il n'a pas pu payer.

Note : tous les Ingénieurs en main sont comptabilisés dans l'attribution des Crédits, même s'ils n'ont pas réalisé d'actions lors de ce tour.

EFFECTUER LES ACTIONS DU DIRECTEUR

Dans l'ordre décroissant d'autorité des Directeurs de mission, les joueurs vont réaliser jusqu'à deux actions, parmi les actions suivantes :

- **Activer la Spécialité du Directeur** : activez une capacité unique, disponible 1 fois par partie.
- **Vendre 1 carte Technologie** : vendez une Technologie de votre réserve pour  40.000.
- **Recruter un Ingénieur** : piochez une carte Ingénieur Junior ou Senior.
- **Congédier un Ingénieur** : défaissez une carte Ingénieur, Junior ou Senior, de votre main.
- **Effectuer un tir statique** : pour une fusée possédant ses 2 premiers étages, lancez un dé, si le résultat est égal ou supérieur à 4, acquérez un dé supplémentaire.
- **Effectuer un lancement** : tentez le décollage d'une fusée complète vers sa destination.
- **Activer l'intervention de votre Nation** : activez une capacité commune à tous les Directeurs d'une même Nation, disponible 1 fois par Directeur et par partie.

Note : hormis pour le tir statique et le lancement, il est possible de réaliser 2 fois la même action lors d'un tour.

Un joueur n'est pas obligé d'utiliser ses 2 actions lors de son tour d'Administration.

Exemple : Suzanne possède le Directeur de mission **Harper Tompkins** (Autorité de 8) et Pedro a **Yelena Tereshkova** (Autorité de 6). Suzanne commence à jouer car elle possède le Directeur de mission avec l'autorité la plus élevée, elle choisit de vendre 2 cartes Technologie de sa réserve au Marché Public et reçoit $\$$ 80.000 de la Banque. Pedro décide de seulement utiliser la Spécialité de son Directeur de mission qui lui permet d'acquérir une Technologie de la rivière qu'il ajoute à sa réserve. Pedro ne pourra plus utiliser la Spécialité de son Directeur de la partie.

Activer la Spécialité du Directeur



Le joueur peut utiliser sa Spécialité qui est immédiatement résolue et disponible qu'une seule fois lors de la partie.

Chaque Directeur possède une Spécialité unique indiquée sur sa carte. Voir la section *Spécialité des Directeurs pour connaître leur détail* (p.27).

Vendre 1 carte Technologie

Le joueur vend au Marché Public une carte Technologie non construite issue de sa réserve, pour le prix de $\$$ 40.000. Les Crédits sont immédiatement ajoutés à la main du joueur et la carte Technologie retourne sous la pile correspondante.

Il est possible de vendre plusieurs Technologies par tour, mais chaque vente consomme une action du Directeur.



Toute carte Technologie vendue rapporte $\$$ 40.000 au joueur, quel que soit le type de Technologie (1^{er} Étage, Étage Supérieur, Charge Utile ou R&D)

Il est possible de vendre une Technologie acquise lors du même tour de jeu.

Recruter un Ingénieur

Le joueur pioche une carte Ingénieur dans la pile de son choix, Junior ou Senior. Cette action ne nécessite pas de Crédits.

Le joueur ajoute immédiatement la carte Ingénieur à sa main.

Congédier un Ingénieur

Le joueur défausse face cachée une carte Ingénieur de sa main, Junior ou Senior. Cette action ne nécessite pas de Crédits.

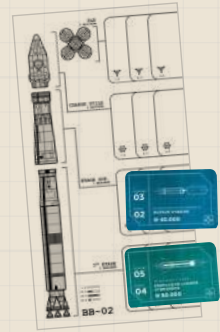
Le joueur choisit la carte à défausser, et la place face cachée en dessous de la pile correspondante, Junior ou Senior.

Les cartes Ingénieur placées sur le Centre d'opérations spatiales lors de la phase de Planification du tour ne peuvent pas être défaussées.

Effectuer un tir statique

Si un joueur a construit sur son plateau Aire de Lancement une fusée avec au moins 1 Technologie 1^{er} Étage et 1 Technologie Étage Supérieur, il peut effectuer un tir statique.

Le joueur lance le dé commun, **si le résultat est égal ou supérieur à 4, il acquiert un dé supplémentaire** (dé bleu) qu'il ajoute à sa réserve sur son plateau joueur. Le joueur peut conserver au maximum 3 dés de lancement en réserve. Cependant si le lancé de dé est raté, le **joueur ne peut pas utiliser ses dés en réserve** pour le réussir.



Plusieurs tirs statiques peuvent être effectués avec une même fusée.

ATTENTION : l'action tir statique n'est disponible qu'une fois par tour.

Effectuer un lancement

Les joueurs possédant une fusée complète peuvent effectuer un lancement.

Pour qu'une fusée soit considérée comme complète, elle doit être construite sur l'Aire de lancement du joueur avec au minimum 1 Technologie des types suivants :

1^{er} Étage, Étage Supérieur et Charge Utile.

Le joueur doit également posséder un ou plusieurs Ingénieurs sur le plateau Centre d'opérations spatiales avec l'autorité suffisante pour atteindre la destination souhaitée.

Un joueur doit **valider ces deux conditions pour effectuer un lancement**, dans le cas contraire le lancement est impossible.



Note : les Ingénieurs d'un joueur situés sur le plateau Centre d'opérations spatiales ne peuvent pas être utilisés pour le lancement d'un autre joueur.

Calcul du rendement d'une fusée

Pour déterminer si une fusée construite est suffisamment performante pour effectuer un lancement, il faut calculer son rendement.

Pour cela, **additionnez la poussée de chaque Technologie construite**, ainsi que **la masse de chaque Technologie construite**.

Référez-vous au tableau ci-contre (ou sur la carte d'aide) pour connaître le rendement.

Note : si la puissance ou la masse d'une fusée n'apparaissent pas sur le tableau, la fusée ne peut pas être lancée.

Calcul de la probabilité de lancement

Une fois le rendement connu, référez-vous au second tableau pour connaître la

**Poussée**

| | | | | | | |
|-------|-----|------|-------|-------|-------|-----|
| 33+ | 4.5 | 3.6 | 2.6 | 2.0 | 1.6 | 1.4 |
| 29-32 | 3.9 | 3.1 | 2.2 | 1.7 | 1.4 | 1.2 |
| 25-28 | 3.4 | 2.7 | 1.9 | 1.5 | 1.2 | 1.0 |
| 21-24 | 2.9 | 2.3 | 1.6 | 1.3 | 1.0 | |
| 17-20 | 2.4 | 1.9 | 1.4 | 1.1 | | |
| 13-16 | 1.9 | 1.5 | 1.1 | | | |
| 9-12 | 1.4 | 1.1 | | | | |
| 7-8 | 1.2 | | | | | |
| | 5-8 | 9-12 | 13-16 | 17-20 | 21-24 | 25+ |

Masse

En ordonnée la poussée cumulée, en abscisse la masse cumulée (Exemple: si votre poussée est de 27 et votre masse de 15, le rendement de votre fusée sera de 1,9).

TABLEAU DES PROBABILITÉS DE LANCEMENT

Rendement

| | | | | | | |
|---------|-----|------|-------|------|--------|-------|
| 3.0+ | 2 | 3 | 5 | 5 | 6 | 6 |
| 2.5-2.9 | 3 | 4 | 6 | 6 | 7 | 7 |
| 2.0-2.4 | 3 | 4 | 6 | 7 | 8 | |
| 1.7-1.9 | 4 | 5 | 7 | 8 | | |
| 1.4-1.6 | 4 | 5 | 7 | | | |
| 1.2-1.3 | 4 | 5 | | | | |
| 1-1.1 | 5 | | | | | |
| | GEO | Lune | Vénus | Mars | Europe | Titan |

Destination


En ordonnée le rendement, en abscisse la destination visée (Exemple: si le rendement de votre fusée est de 1,9 et que vous lancez vers Vénus, le minimum que vous devez réaliser avec le dé pour un lancement réussi est de 7).

probabilité de lancement, celle-ci indique le chiffre minimum à effectuer lors d'un lancé de dé pour réussir le lancement.

Lancement de la fusée

Une fois la probabilité de lancement connue, et si la fusée est suffisamment efficace pour atteindre la destination souhaitée, le joueur lance le dé principal pour connaître le résultat de son lancement.

Réussite d'un lancement

Si le résultat du dé est égal ou supérieur au chiffre de la probabilité de lancement, le lancement est réussi ! Et le joueur remporte immédiatement  80.000 liés au lancement réussi.



Dans ce cas, l'ensemble des Technologies 1^{er} Étage, Étage Supérieur et R&D de la fusée sont placées dans la réserve du joueur, les Technologies Charge Utile sont placées sur le plateau Centre d'opérations spatiales à l'emplacement réservé au joueur.

En cas d'échec, le lancement est interrompu et la fusée reste entière sur le plateau Aire de lancement.

ATTENTION : l'action lancement d'une fusée n'est disponible qu'une fois par tour.

Exemple : Pedro possède une fusée complète et souhaite réaliser un lancement vers la Lune.

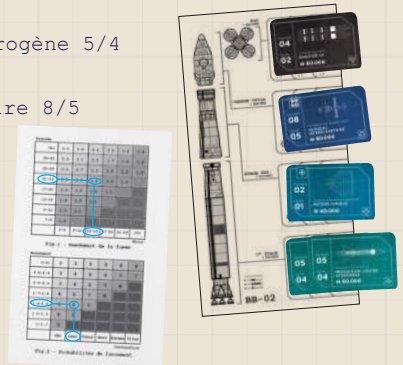
Il commence par additionner la poussée, puis la masse de chaque Technologie construite de sa fusée :

- 1^{er} Étage : 2x Propulsion Liquide Hydrogène 5/4
- Étage Supérieur : Moteur Ionique 2/1
- Charge Utile : Vaisseau Interplanétaire 8/5
- R&D : Booster x4 4/2

Poussée : 24 **Masse** : 16

Rendement final : 1.6

Pour se rendre vers la Lune, Pedro devra faire un lancé de dé égal ou supérieur à 5.



Pedro a placé son ingénieur **Patricia Jackson** (10.2) sur le plateau Centre d'opérations spatiales, il peut donc effectuer un lancement. Il lance le dé principal pour un résultat de 7, son lancement est un succès. Les cartes Technologie 1^{er} Étage, Étage Supérieur et R&D retournent dans la réserve de Pedro, la carte « Vaisseau Interplanétaire » est placée sur le plateau Centre d'opérations spatiales jusqu'à la fin de la partie.

Utilisation des dés supplémentaires

Un joueur peut décider d'utiliser un ou plusieurs dés supplémentaires de sa réserve pour réaliser une nouvelle tentative de lancement. Les tentatives supplémentaires sont à réaliser juste après un échec, elles ne comptent pas comme une action supplémentaire. Tout dé supplémentaire utilisé est défaussé sur le côté de la zone de jeu et pourra de nouveau être acquis par un joueur.

Note : il est possible de construire de nouvelles Technologies sur une fusée dont le lancement a été interrompu.

Si le nombre de cartes Technologie en réserve dépasse la limite de 9 après la réussite d'un lancement, le joueur doit défausser les cartes Technologies de son choix face cachée, en dessous de la pile Technologie correspondante, sans remporter de Crédits. Le joueur peut défausser les cartes Technologie déjà présentes dans sa réserve, ou les cartes issues de sa fusée.

Activer l'Intervention de la Nation

Le joueur peut utiliser l'Intervention de la Nation, celle-ci n'est disponible qu'une seule fois par joueur et par partie. L'action d'Intervention de la Nation est résolue dès son activation par un joueur.

Cependant si le lancé de dé est raté, le **joueur ne peut pas utiliser ses dés en réserve** pour le réussir et ne pourra pas jouer cette action de la partie.

Chaque Nation possède une capacité unique indiquée sur la carte des Directeurs de mission. *Voir la section Intervention des Nations pour connaître leur détail (p.31).*

Fin de la phase d'Administration

Une fois que tous les joueurs ont réalisé leur phase d'Administration, ils passent au tour suivant. Les cartes Ingénieurs reviennent dans les main de leur joueur.

FIN D'UNE PARTIE

La partie va s'achever lorsqu'un joueur remplit l'objectif de la carte Mission. Les joueurs terminent le tour en cours. **Le ou les joueurs qui remplissent l'objectif de la Mission lors de ce dernier tour de jeu sont déclarés vainqueurs.**

Définir un vainqueur en cas d'égalité

Pour les joueurs aguerris, il est possible de définir un unique vainqueur en cas d'égalité. Pour départager ce cas, les joueurs ayant rempli l'objectif lors du dernier tour de jeu, calculent l'autorité totale de leur équipe d'Ingénieurs ainsi que celle de leur Directeur de Mission. Le joueur qui possède l'autorité cumulée la plus faible est déclaré vainqueur. Si une égalité persiste, le joueur possédant le Directeur de mission avec l'autorité la plus faible remporte la partie. Pour que cette règle soit appliquée, **les joueurs doivent être d'accord avant de lancer la partie.**

MISSIONS

N° DESCRIPTION

NIVEAU : DÉCOUVERTE DURÉE : 15 MIN.

- 1 Entraînement : réussir un lancement en orbite géostationnaire (GEO) avec au moins 1 Technologie R&D construite sur votre fusée**

NIVEAU : FACILE DURÉE : 20 MIN.

- 2 Réussir le lancement en orbite géostationnaire (GEO) d'une fusée avec la caractéristique « Vol habité » d'au moins 2 astronautes**

NIVEAU : FACILE DURÉE : 30 MIN.

- 3 Compléter 3 objectifs d'Investisseurs**
Le premier joueur à compléter 3 objectifs d'Investisseurs est immédiatement déclaré vainqueur. C'est la seule Mission qui ne permet pas d'ex æquo.

NIVEAU : MOYEN DURÉE : 40 MIN.

- 4 Déposer les Technologies Charge Utile « Satellite » et « Cargo » sur la Lune avec une fusée sans Technologie R&D construite**
Il est interdit de construire les Technologies R&D. Les joueurs peuvent toutefois les acquérir et les vendre au Marché public.

NIVEAU : MOYEN DURÉE : 50 MIN.

- 5 Réussir 2 vols habités vers la Lune, sans utiliser l'Intervention de la Nation des Directeurs de mission durant la partie**
Les joueurs doivent déposer une ou plusieurs cartes Technologies avec la caractéristique « Vol habité » sur la Lune, à chaque lancement.

NIVEAU : MOYEN DURÉE : 50 MIN.

- 6 Déposer 1 Technologie R&D « CubeSat » et 1 Technologie Charge Utile « Satellite » sur Vénus avec une fusée d'un coût inférieur à $\text{€}160.000$**
Calculez le coût d'une fusée en additionnant le prix des cartes Technologies construites.
La mission peut nécessiter plusieurs lancements, dans ce cas, chaque fusée lancée doit avoir un coût inférieur à $\text{€}160.000$.

NIVEAU : MOYEN DURÉE : 50 MIN.

- 7 Atteindre la destination la plus lointaine à la fin du 8^e tour**
Lorsque la 8^e carte Événement est révélée, le ou les joueurs ayant atteint la destination la plus éloignée de la Terre à la fin du tour, remportent la partie.

NIVEAU : MOYEN

DURÉE : 60 MIN.

8 Réussir le lancement vers Mars d'un vol habité avec une fusée d'une poussée de 29 ou plus

Les joueurs doivent déposer au moins une carte Technologie possédant la caractéristique « Vol habité » sur Mars. Le calcul de la poussée de la fusée prend en compte les Spécialités des Ingénieurs et des Directeurs de mission.

NIVEAU : DIFFICILE

DURÉE : 90 MIN.

9 Déposer 1 Technologie Charge Utile « Cargo » et 5 astronautes sur Mars, sans utiliser de Technologies avec la caractéristique « Nucléaire »

Il est interdit de construire les Technologies 1^{er} Étage et Étage Supérieur ayant la caractéristique « Nucléaire ». Les joueurs peuvent toutefois les acquérir et les vendre au Marché public. La mission peut nécessiter plusieurs lancements

NIVEAU : DIFFICILE

DURÉE : 120 MIN.

10 Déposer 2 Technologies R&D « CubeSat », ainsi que les Technologies Charge Utile « Satellite » et « Cargo » sur Europe

La mission peut nécessiter plusieurs lancements. À 5 joueurs, tous les joueurs ne pourront pas piocher les Technologies R&D « CubeSat », c'est à jouer à vos dépens !

NIVEAU : DIFFICILE

DURÉE : 120 MIN.

11 Déposer 6 astronautes sur Titan

Les joueurs doivent déposer une ou plusieurs cartes Technologies avec la caractéristique « Vol habité » sur Titan. La mission peut nécessiter plusieurs lancements.

NIVEAU : DIFFICILE

DURÉE : 120+ MIN.

12 Déposer 1 Technologie Charge Utile « Cargo » sur Mars, 3 astronautes sur Titan et 4 astronautes sur Europe. Le rendement de chaque fusée doit être égal ou supérieur à 2.6

Il est interdit d'effectuer le lancement d'une fusée au rendement inférieur à 2.6.

Lorsque la Mission est remplie par l'un des joueurs, la partie continue jusqu'à la fin du tour de jeu. À la fin du tour, si plusieurs joueurs ont atteint l'objectif, tous les joueurs l'ayant réalisé sont déclarés vainqueurs.

Certaines Missions peuvent nécessiter plusieurs lancements. Lorsqu'un lancement est réussi, **les Technologies Charge Utile et les certaines Technologies R&D sont stockées définitivement sur le plateau Centre d'opérations spatiales**, à l'emplacement du joueur.

MODE SOLO

1 JOUEUR

La mise en place et le déroulement de la partie du mode Solo sont similaires au mode Multijoueur.

Voici les points de règles spécifiques à ce mode de jeu :

- Les cartes Mission sont remplacées par les cartes Mission Solo.
- Le Directeur de mission du joueur ne peut pas utiliser l'Intervention de sa Nation.
- Les cartes Événement sont remplacées par un mélange des cartes Événement et des cartes Événement Solo (voir le détail ci-dessous).

Dans le mode Solo, vous êtes la seule entreprise devant gérer les objectifs qui vous ont été attribués. Vous disposez d'un nombre limité de tours pour accomplir votre objectif indiqué sur la carte Mission Solo.

MISE EN PLACE

La mise en place des rivières de Technologies, des cartes Investisseur, des cartes Crédits, des dés et des plateaux de jeu est similaire au mode Multijoueur.

Sélection de la Mission

Choisissez une carte parmi les 6 cartes Missions Solo disponibles. La difficulté et le temps de jeu sont variables en fonction de l'objectif choisi.

Composition de la pile de cartes Événement

Chaque Mission possède une liste de cartes Événement Solo spécifiques. Constituez une pile avec les cartes du mode Solo et des cartes Événement de base.

1. Récupérez les cartes Événements Solo dont les numéros sont indiqués sur la carte Mission, et formez une pile de cartes face cachée dans l'ordre indiqué. La première carte de la liste est située en haut de la pile.
2. Mélangez les cartes Événement de base, tirez sans les révéler autant de cartes Événement de base que de carte Événement Solo.
3. Insérez les cartes Événement de base entre les cartes Événement Solo. La carte située en haut de la pile étant une carte Événement Solo, et celle tout en bas étant une carte Événement de base.





1. Numéro de la Mission
2. Objectif de la Mission
3. Nombre de tours pour compléter la Mission
4. Numéro des cartes Événement Solo à utiliser pour cette Mission

COMPOSITION D'UNE CARTE ÉVÉNEMENT SOLO



1. Numéro de l'Événement
2. Titre de l'Événement
3. Condition de l'Événement

Note : le nombre total de cartes Événement doit correspondre au nombre de tours de la Mission.

La sélection du Directeur de mission et de l'équipe d'Ingénieurs de départ, les Crédits de départ et la découverte des rivières de carte Technologies sont identiques au mode Multijoueur.

LES DIRECTEURS DE MISSION

ETATS-UNIS



Andrew Wingfield

RAW UNIVERSE AUTORITÉ : 5

Recevez immédiatement \star 60.000 supplémentaires.

- Le joueur reçoit immédiatement les Crédits.



Harper Tompkins

SPACES AUTORITÉ : 8

Conservez toutes vos Technologies 1^{er} Étage après un lancement réussi.

- Cette Spécialité doit être utilisée avant un lancement lors d'une même phase d'Administration.



Liam Van Horn

BLAZE INFLUENCE AUTORITÉ : 12

Vendez le nombre de Technologies de votre choix au Marché public.

- Le joueur reçoit immédiatement les Crédits, \star 40.000 par Technologie vendue.
- Seules les Technologies issues de votre réserve peuvent être vendues.



Laura Grey Walter

ORBITER SYSTEMS AUTORITÉ : 15

Construisez immédiatement et gratuitement une Technologie Charge Utile de votre réserve.

- La Technologie Charge Utile est immédiatement ajoutée sur le plateau Aire de lancement du joueur.

FÉDÉRATION DE RUSSIE



Ekaterina Vostochny

SLOY ENERGIYA AUTORITÉ : 2

Construisez immédiatement et gratuitement une Technologie avec la caractéristique « Nucléaire » de votre réserve.

- Ekaterina peut construire une Technologie Nucléaire 1^{er} Étage ou Étage Supérieur.



Yelena Tereshkova

METEOR GROUP AUTORITÉ : 6

Acquérez immédiatement une Technologie de la rivière de votre choix.

- Yelena choisit une carte parmi les Technologies de type 1^{er} Étage, Étage Supérieur ou Charge Utile. Dévoilez une nouvelle carte dans la rivière comme effectué lors de la résolution de la Conception de la phase de Planification.
- Yelena ne peut pas acquérir de carte Technologie R&D avec sa Spécialité.



Mikhail Korolev

RED STARS

AUTORITÉ : 10

Piochez immédiatement 2 cartes R&D et placez-les dans votre réserve.

- S'il ne reste plus qu'une seule carte R&D lors de l'utilisation de cette Spécialité, 1 seule carte est ajoutée à votre main. Cette Spécialité n'est pas disponible si la pile de cartes Technologie R&D est vide.



Anatoliy Feoktistov

PLAMYA AEROSPACE

AUTORITÉ : 14

Vendez une de vos Technologies déjà construites au Marché public pour $\$$ 80,000.

- La Technologie est replacée en dessous de la pile de Technologie correspondante. Cette Spécialité peut s'appliquer à tous les types de Technologies.

RÉPUBLIQUE POPULAIRE DE CHINE



Yang Jinmei

OPAL SYSTEM

AUTORITÉ : 1

Augmentez de 2 la poussée totale de votre fusée pour ce tour.

- Cette Spécialité doit être utilisée lors de la même phase d'Administration que le lancement.



Shuguang Jun

CHIH SUNG-TZU 3

AUTORITÉ : 5

Réduisez de 4 l'autorité nécessaire pour valider un lancement de votre fusée au Centre d'opérations spatiales.

- Cette Spécialité doit être utilisée lors de la même phase d'Administration qu'un lancement réussi.



Zhang Kang

DRAGON FLIGHT

AUTORITÉ : 7

Congédiez le nombre d'ingénieurs de votre choix et recevez immédiatement $\$$ 20,000 par Ingénieur congédié.

- Les Ingénieurs sont replacés sous de la pile Ingénieur correspondante. Le joueur reçoit immédiatement $\$$ 20.000 par Ingénieur congédié.



Fei Lihua

ASTRAL ENERGY

AUTORITÉ : 16

Recrutez immédiatement 2 Ingénieurs Seniors supplémentaires.

- Si une seule carte Ingénieur Senior est disponible lors de l'utilisation de cette Spécialité, 1 seule carte est ajoutée à sa main. Cette Spécialité n'est pas disponible si la pile de cartes Ingénieur Senior est vide.

SPECIALITÉS DES INGÉNIEURS

JUNIOR



IRINA KEMURDZHIAN

AUTORITÉ : 0.4

NATALIE RESNIK

AUTORITÉ : 4.0

Remplacez immédiatement une ligne de Technologie de la rivière.

- Le joueur défausse les cartes de la rivière de Technologie de son choix (1^{er} Étage, Étage Supérieur ou Charge Utile) sous la pile correspondante, 3 nouvelles cartes sont immédiatement dévoilées pour reconstituer la rivière.



KATHY JOHNSON

AUTORITÉ : 0.8

Augmentez de 2 la poussée de chaque carte Technologie 1^{er} Étage

« Propulsion Solide » de votre fusée, pour ce tour.

- La poussée supplémentaire est à prendre en compte pour le calcul du rendement de la fusée.



MALVINA GLUSHKO

AUTORITÉ : 1.2

Associez l'Ingénieur au Centre d'opérations spatiales avec une autorité de 8.2.



DIANE DYSON

AUTORITÉ : 1.6

Lancez un dé. Si le résultat est égal ou supérieur à 6, acquérez immédiatement une Technologie de la rivière de votre choix (1^{er} Étage, Étage Supérieur ou Charge Utile).

- En cas d'échec, le joueur peut utiliser un ou plusieurs dés supplémentaires de sa réserve pour réussir le lancé. Tout dé supplémentaire utilisé est défaussé sur le côté de la zone de jeu.



QIAN TAO

AUTORITÉ : 2.0

Lancez un dé. Si le résultat est égal ou supérieur à 4, piochez immédiatement 2 cartes Technologie R&D.

- Le joueur conserve les 2 cartes et les place dans sa réserve.
- En cas d'échec, le joueur peut utiliser un ou plusieurs dés supplémentaires de sa réserve pour réussir le lancé. Tout dé supplémentaire utilisé est défaussé sur le côté de la zone de jeu.



FLORENTINA COANDĂ

AUTORITÉ : 2.4

Lancez un dé. Si le résultat est égal ou supérieur à 4, construisez gratuitement une Technologie de votre réserve dont le coût est de \star 20.000.

- Florentina ne peut construire qu'uniquement des Technologies dont le coût de construction indiqué sur la carte est de \star 20.000.
- En cas d'échec, le joueur peut utiliser un ou plusieurs dés supplémentaires de sa réserve pour réussir le lancé. Tout dé supplémentaire utilisé est défaussé sur le côté de la zone de jeu.

**OLIVER HOOKER**

AUTORITÉ : 2.8

Lancez un dé. Si le résultat est égal ou supérieur à 4, gagnez immédiatement $\star 60,000$.

- En cas d'échec, le joueur peut utiliser un ou plusieurs dés supplémentaires de sa réserve pour réussir le lancé. Tout dé supplémentaire utilisé est défaussé sur le côté de la zone de jeu.

**MATVIY LYULKA**

AUTORITÉ : 3.2

Vendez immédiatement une carte Technologie de votre réserve pour $\star 40,000$ au Marché public.

- Cette Spécialité est disponible pour tous les types de Technologie. La carte Technologie défaussée est replacée en dessous de la pile de cartes Technologie correspondante.
- Le joueur acquiert immédiatement les Crédits de la vente.

**KATALINA TSIOLKOVSKY**

AUTORITÉ : 3.6

Payez $\star 20,000$ pour acquérir 1 dé de lancement supplémentaire.

- Si le joueur ne dispose pas des Crédits nécessaires, la Spécialité est perdue.

**CHANDRESH GOKHALE**

AUTORITÉ : 4.4

Réduisez de 1 la masse totale de votre fusée, pour ce tour.

- La masse réduite est à prendre en compte pour le calcul du rendement de la fusée.

**AIRI HORIKOSHI**

AUTORITÉ : 4.8

Augmentez de 1 la poussée de chaque carte Technologie Étage Supérieur « Moteur Ionique » de votre fusée, pour ce tour.

- La poussée supplémentaire est à prendre en compte pour le calcul du rendement de la fusée.

**ETHAN N. MAUGHMER**

AUTORITÉ : 5.2

Réduisez de $\star 20,000$ le prix total de la Construction de Technologies de chaque joueur, pour ce tour.

- Les joueurs payeront $\star 20,000$ de moins quel que soit leur nombre de cartes Technologies à construire. Les $\star 20,000$ sont à déduire directement du prix de Construction. Il est possible qu'un joueur construise une Technologie gratuitement lorsque cette Spécialité est active. Si un joueur ne construit pas de Technologies ce tour, il ne bénéficie pas de la réduction.

**KOSUKE OMI**

AUTORITÉ : 5.6

Augmentez de 1 le nombre d'astronautes de chaque carte Technologie Charge Utile « Capsule Conique » de votre fusée, pour ce tour.

**MARK FAGET**

AUTORITÉ : 6.0

Remplacez immédiatement la rivière d'Investisseurs.

- Le joueur défause définitivement de la partie les cartes de la rivière d'Investisseurs, 2 nouvelles cartes sont immédiatement dévoilées pour reconstituer la rivière.

SENIOR**FELIPE DE LA CIERVA**

AUTORITÉ : 6.4

Associez l'ingénieur au Centre d'opérations spatiales avec une autorité de 11.0.

**MARIE-ÈVE DE HAVILLAND**

AUTORITÉ : 6.8

GÉZA SZEBEHELY

AUTORITÉ : 8.4

Remplacez immédiatement une ligne de Technologie de la rivière.

- Le joueur défause les cartes de la rivière de Technologie de son choix (1^{er} Étage, Étage Supérieur ou Charge Utile) sous la pile correspondante, 3 nouvelles cartes sont immédiatement dévoilées pour reconstituer la rivière.

**PATRICK DAHM**

AUTORITÉ : 7.6

Augmentez de 1 la poussée de chaque carte Technologie de 1^{er} Étage « Propulsion Liquide » de votre fusée, pour ce tour.

- La poussée supplémentaire est à prendre en compte pour le calcul du rendement de la fusée.

**HITESH KALAM**

AUTORITÉ : 9.6

Augmentez de 1 la poussée de chaque carte Technologie Étage Supérieur avec la caractéristique « Nucléaire » de votre fusée, pour ce tour.

- La poussée supplémentaire est à prendre en compte pour le calcul du rendement de la fusée.

**UTTO KÜCHEMANN**

AUTORITÉ : 10.8

Réduisez de 2 la masse totale de votre fusée, pour ce tour.

- La masse réduite est à prendre en compte pour le calcul du rendement de la fusée.

**PAHAL CHAWLA**

AUTORITÉ : 12.0

Remplacez immédiatement la rivière d'Investisseurs.

- Le joueur défause définitivement de la partie les cartes de la rivière d'Investisseurs, 2 nouvelles cartes sont immédiatement dévoilées pour reconstituer la rivière.

INTERVENTION DES NATIONS

ETATS-UNIS

Lancez un dé. Si le résultat est égal ou supérieur à 6, défausez une Technologie R&D de la réserve du Directeur de mission de votre choix.

FÉDÉRATION DE RUSSIE

Lancez un dé. Si le résultat est égal ou supérieur à 6, défaussez jusqu'à 2 dés de la réserve du Directeur de mission de votre choix.

RÉPUBLIQUE POPULAIRE DE CHINE

Lancez un dé. Si le résultat est égal ou supérieur à 6, défaussez aléatoirement 1 Ingénieur de la main du Directeur de mission de votre choix.

Cependant si le lancé de dé pour l'Intervention de la Nation est raté, le **joueur ne peut pas utiliser ses dés en réserve** pour le réussir. Il ne pourra plus utiliser cette action pour le reste de la partie.

OBJECTIFS DES INVESTISSEURS

Les Investisseurs proposent 4 types d'objectifs à compléter : acquérir une Technologie, construire une Technologie, réussir un tir statique et réussir un lancement.

Acquérir une Technologie

Le premier joueur qui acquiert dans sa réserve la Technologie indiquée sur la carte Investisseur, quelle que soit la méthode (action R&D, action Conception, Spécialité, ...), obtient immédiatement les Crédits de l'Investisseur.

Construire une Technologie

Le premier joueur qui construit sur son Aire de lancement la Technologie indiquée sur la carte Investisseur, quelle que soit la méthode (action Construction, Spécialité, ...), obtient immédiatement les Crédits de l'Investisseur.

Réussir un tir statique

Le premier joueur qui réussit un tir statique dans les conditions indiquées sur la carte Investisseur lors de sa phase d'Administration, obtient immédiatement les Crédits de l'Investisseur.

Réussir un lancement

Le premier joueur qui réussit un lancement dans les conditions indiquées sur la carte Investisseur lors de sa phase d'Administration, obtient immédiatement les Crédits de l'Investisseur.

Note : les Crédits des Investisseurs ne peuvent être acquis qu'une seule fois au cours de la partie.

CARACTÉRISTIQUES DES ÉVÉNEMENTS

MANIFESTATION ANTI-NUCLÉAIRE

Les fusées possédant une Technologie de 1^{er} Étage ou Étage Supérieur avec la caractéristique « Nucléaire » ne sont pas autorisées à effectuer de lancement durant ce tour.

- Les tirs statiques restent autorisés.

CRISE ÉCONOMIQUE

Tous les joueurs doivent payer immédiatement $\$$ 40.000 à la Banque.

- Cet Événement ne s'applique pas si un joueur ne possède pas de Crédits. Si un joueur ne possède que $\$$ 20.000, il doit les verser à la Banque.

ASSURANCES FRILEUSES

Les joueurs doivent payer $\$$ 60.000 lors de la phase d'Administration pour réaliser un lancement durant ce tour.

- Le joueur doit payer les $\$$ 60.000 à la Banque avant d'effectuer le lancement, lors de sa phase d'Administration.

DÉFAILLANCE MOTEUR

Toutes les fusées avec un 1^{er} Étage « Propulsion Liquide » construit doivent réussir un lancé de dé supérieur à 4 pour réparer chaque moteur. Si la Technologie n'est pas réparée, elle est détruite et placée dans la réserve du joueur.

- Si une fusée est composée de plusieurs Technologies « Propulsion Liquide », le joueur doit effectuer un seul lancé pour toutes les Technologies. Si le lancé est raté, ce sont toutes les Technologies « Propulsion Liquide » qui sont détruites et placées dans la réserve du joueur.
- En cas d'échec, le joueur peut utiliser un ou plusieurs dés supplémentaires de sa réserve pour réussir le lancé. Tout dé supplémentaire utilisé est défaussé sur le côté de la zone de jeu.

LE COUR DU NEW SPACE EXPLOSE

Le prix de vente de chaque Technologie au Marché public augmente de $\$$ 20.000, pour ce tour.

- Lors de ce tour, chaque Technologie vendue rapporte $\$$ 60.000 au joueur.

CONDITIONS CLIMATIQUES PARFAITES

Les probabilités de réussite des lancements augmentent de 1, pour ce tour.


- Lors d'un lancement, augmentez de 1 le résultat obtenu avec le dé. Cela s'applique à toutes les tentatives de lancement du tour.

MAUVAISES CONDITIONS CLIMATIQUES

Les probabilités de réussite des lancements sont réduites de 2, pour ce tour.

- Lors d'un lancement, réduisez de 2 le résultat obtenu avec le dé. Cela s'applique à toutes les tentatives de lancement du tour.

AIDE EXCEPTIONNELLE

Les Directeurs de mission n'ayant pas utilisé leur Spécialité reçoivent immédiatement  40.000.

- Les joueurs concernés ajoutent immédiatement les  40.000 à leur main.

RESTRICTION DES RESSOURCES

L'action de Conception est limitée à 1 Ingénieur par joueur durant ce tour.

NOUVEAUX BREVETS

Tous les Directeurs de mission piochent immédiatement une carte Technologie R&D.

- Tous les joueurs piochent une carte R&D dans l'ordre décroissant d'Autorité des Directeurs de mission, puis ajoutent la Technologie à leur réserve.
- Si un joueur possède déjà 9 cartes Technologies dans sa réserve, il ne pioche pas de nouvelle carte R&D.
- Si la pile de cartes R&D se vide lors de l'Événement, les joueurs ne piochent plus de nouvelles cartes.

INVESTISSEURS FRILEUX

Aucun Investisseur n'attribuera de gain durant ce tour.

- Les Investisseurs continuent d'être remportés par les joueurs si l'objectif est rempli. Cependant aucun Crédits n'est acquis.

FORMATION DES INGÉNIEURS

L'autorité nécessaire pour valider le Centre d'opérations spatiales est réduite de 2, pour ce tour.

- Lors d'un lancement, réduisez de 2 l'autorité nécessaire pour atteindre la destination de votre choix. Cela s'applique à toutes les tentatives de lancement du tour.

PROBLÈME D'APPROVISIONNEMENT

Aucun tir statique n'est autorisé durant ce tour.

- Les lancements restent autorisés.

TEST DE PERFORMANCE CRUCIAL

La difficulté des tirs statiques est augmentée. Le lancé de dé doit être égal ou supérieur à 6, pour que le tir statique soit réussi.

- Cet Événement s'applique uniquement aux tirs statiques effectués lors de la phase d'Administration.

APPEL D'OFFRE MANQUÉ

Aucun Crédits n'est acquis pour la Construction des Technologies R&D « CubeSat » lors de ce tour.

- Les Technologies « CubeSat » peuvent être construites par les joueurs. Cependant aucun Crédit ne pourra être acquis ce tour.

ALERTE DÉBRIS SPATIAUX

Les fusées possédant une Technologie R&D « Voile Solaire » ou une Technologie Charge Utile « Capsule Conique » ne sont pas autorisées à effectuer un lancement durant ce tour.

- Les tirs statiques restent autorisés.


BURN OUT

Le nombre d'actions des Directeurs de mission est réduit à 1, lors de la phase d'Administration de ce tour.

MAUVAISE GESTION DES PLANNINGS

L'action de Construction est limitée à 1 Ingénieur par joueur durant ce tour.

EXEMPTION DES SALAIRES

L'attribution des Crédits du trimestre aux Directeurs de mission est gelée. Tous les joueurs reçoivent  60.000 lors de la phase d'Administration de ce tour.

LOCAUX INACCESSIBLES

L'action Spécialité des Ingénieurs est interdite durant ce tour.

- Il est interdit de placer un Ingénieur sur l'action Spécialité.

CARACTÉRISTIQUES DES ÉVÉNEMENTS SOLO

01. START-UP

Le recrutement des Ingénieurs Seniors est interdit jusqu'à la fin de la partie.

- Il est possible de recruter un Ingénieur Senior en début de partie, avant que cet Événement ne soit dévoilé.

02. INCOMPÉTENCE

L'action Spécialité du Directeur de mission est interdite jusqu'à la fin de la partie.

03. POLITIQUE INTERNE D'ÉTHIQUE

La Construction des cartes Technologies avec la caractéristique « Nucléaire » est interdite jusqu'à la fin de la partie.

- Il est interdit de construire les Technologies 1^{er} Étage et Étage Supérieur ayant la caractéristique « Nucléaire ». Vous pouvez toutefois les acquérir et les vendre au Marché public.

04. RETARD TECHNOLOGIQUE

La Construction des cartes Technologies 1^{er} Étage « Lanceur Orbital Monoétage » est interdite jusqu'à la fin de la partie.

- Il est interdit de construire la Technologie 1^{er} Étage « Lanceur Orbital Monoétage ». Vous pouvez toutefois l'acquérir et la vendre au Marché public.

05. ÉVALUATION DE PUISSANCE

Si la poussée totale des Technologies construites sur l'Aire de lancement est égale ou supérieure à 20, le joueur acquiert immédiatement € 60.000.

Dans le cas contraire, le joueur défausse 1 dé de lancement de sa réserve.

- Si le joueur ne possède pas de dé supplémentaire dans sa réserve dans le second cas, l'Événement n'a pas d'effet.

06. RETARD DE CONSTRUCTION

Si le joueur n'a pas construit au moins 1 Technologie par étage durant la partie, R&D inclus, il défausse une de ses cartes Ingénieurs.

- Si le joueur ne possède pas d'Ingénieur en main, l'Événement n'a pas d'effet.

07. INGÉNIEURS TOUS RISQUES

Si l'autorité cumulée des Ingénieurs dans la main du joueur est égale ou supérieure à 30, il acquiert 1 dé de lancement supplémentaire.

08. RETARD SUR LE PLANNING

Si le joueur n'a pas complété au moins 2 objectifs Investisseur, il paye immédiatement € 40.000 à la Banque.

- Cet Événement ne s'applique pas si le joueur ne possède pas de Crédits. Si le joueur ne possède que € 20.000, il doit les verser à la Banque.

09. PRIME À L'EMBAUCHE

Si le joueur possède moins de 3 cartes Ingénieur en main, il paye immédiatement € 40.000 à la Banque.

Si le joueur possède plus de 3 cartes Ingénieur en main, il acquiert immédiatement € 40.000.

10. RESSOURCES HUMAINES

Si le joueur possède moins de € 60.000 en réserve, il pioche immédiatement une carte Ingénieur Senior supplémentaire.

Si le joueur possède plus de € 100.000 en réserve, il défausse immédiatement une de ses cartes Ingénieur.

11. QUAND L'ENNUI S'INSTALLE...

Si le joueur n'a pas réussi de lancement au cours de la partie, il défausse 2 de ses cartes Ingénieur.

- Cet Événement ne s'applique pas si le joueur ne possède pas d'Ingénieurs. Si le joueur ne possède qu'un seul Ingénieur, il défausse cette carte.

12. PERTE DE VOS FONDS PLACÉS

Le joueur lance le dé principal, si le résultat est égal ou inférieur à 4, il paye immédiatement € 40.000 à la Banque.

- Cet Événement ne s'applique pas si le joueur ne possède pas de Crédits. Si le joueur

ne possède que \star 20.000, il doit les verser à la Banque.

- En cas d'échec, le joueur peut utiliser un ou plusieurs dés supplémentaires de sa réserve pour réussir le lancé. Tout dé supplémentaire utilisé est défaussé sur le côté de la zone de jeu.

13. S'ADAPTER POUR LANCER

Le joueur lance le dé principal, si le résultat est égal ou inférieur à 6, la Mission change et le joueur doit déposer 1 carte Technologie Charge Utile « Satellite » supplémentaire sur Mars.

Si le résultat est supérieur à 6, il paye immédiatement \star 40.000 à la Banque.

- Dans le second cas, cet Événement ne s'appliquera pas si le joueur ne possède pas de Crédits. Si le joueur ne possède que \star 20.000, il doit les verser à la Banque.

14. NOUVELLE MISSION

Le joueur lance le dé principal, si le résultat est égal ou inférieur à 9, la Mission change et le joueur doit déposer 1 carte Technologie Charge Utile « Cargo » supplémentaire sur Titan.

Si le résultat est supérieur à 9, il paye immédiatement \star 60.000 à la Banque.

- Dans le second cas, cet Événement ne s'appliquera pas si le joueur ne possède pas de Crédits. Si le joueur ne possède moins de \star 60.000, il doit les verser à la Banque.

CARACTÉRISTIQUES DES TECHNOLOGIES

Certaines Technologies ne sont compatibles qu'avec certaines autres. Il est important de consulter leur caractéristique avant de les construire.

1^{ER} ÉTAGE



Propulsion Nucléaire Pulsée : cette Technologie est compatible uniquement avec d'autres Technologies 1^{er} Étage « Propulsion Nucléaire Pulsée ». Il n'est pas possible de construire d'autres types de Technologies 1^{er} Étage.



Propulsion Laser Pulsée : cette Technologie est compatible uniquement avec d'autres Technologies 1^{er} Étage « Propulsion Laser Pulsée ». Il n'est pas possible de construire d'autres types de Technologies 1^{er} Étage.



Lanceur Orbital Monoétage : cette Technologie est considérée comme une Technologie de 1^{er} Étage et d'Étage Supérieur. Il n'est pas possible de construire d'autres types de Technologies 1^{er} Étage ou Étage Supérieur. Le « Lanceur Orbital Monoétage » est non cumulable, **1 seule carte du « Lanceur Orbital Monoétage » peut être construite par fusée.**



ÉTAGE SUPÉRIEUR



Moteur Ionique : cette Technologie est compatible uniquement avec d'autres Technologies Étage Supérieur « Moteur Ionique ». Il n'est pas possible de construire d'autres types de Technologies Étage Supérieur.



Propulsion Nucléaire : ces Technologies sont compatibles uniquement avec d'autres Technologies Étage Supérieur « Propulsion Nucléaire ». Il n'est pas possible de construire d'autres types de Technologies Étage Supérieur.



CHARGE UTILE



Vol habité : ajoute un module compatible pour le nombre d'astronautes indiqué sur l'icône. Il est possible de cumuler plusieurs Technologies avec la caractéristique « Vol habité » sur une même fusée.

Note : après un lancement réussi, toutes les cartes Technologie Charge Utile d'une fusée sont déposées sur le plateau Centre d'opérations spatiales, sur l'emplacement dédié au joueur.



R&D



Place supplémentaire : cette Technologie permet d'ajouter 1 astronaute aux places déjà disponibles sur votre fusée.

Une Technologie « Place supplémentaire » peut être construite même si aucune Technologie de « Vol habité » n'a encore été construite sur la fusée. La caractéristique de la « Place supplémentaire » ne s'applique que lors d'un lancement et uniquement si au moins une Technologie Charge Utile avec la caractéristique « Vol habité » est également construite sur la fusée.

Il est interdit de cumuler plusieurs Technologies « Place supplémentaire » sur une même Technologie Charge Utile avec la caractéristique « Vol habité ».

Note : après un lancement réussi, les Technologies R&D « Place supplémentaire » d'une fusée sont déposées sur le plateau Centre d'opérations spatiales, sur l'emplacement dédié au joueur.





Tuyère Aerospike : cette Technologie permet de réduire la masse totale de la fusée de 1 ou de 2, uniquement si celle-ci est dotée d'au moins une Technologie 1^{er} Étage « Propulsion Liquide ».


Une Technologie « Tuyère Aerospike » peut être construite même si aucune Technologie de 1^{er} Étage « Propulsion Liquide » n'a encore été construite sur la fusée. La caractéristique de la « Tuyère Aerospike » ne s'appliquera que lors d'un

lancement uniquement si au moins une Technologie 1^{er} Étage « Propulsion Liquide » est également construite sur la fusée.

Il est interdit de cumuler plusieurs Technologies « Tuyère Aerospike » sur une même Technologie 1^{er} Étage « Propulsion Liquide ».

 **Versio**n « Heavy » : cette Technologie multiplie par 2 la poussée totale des Technologies 1^{er} Étage. Une seule « Version Heavy » peut être construite par fusée.


 **Réutilisation** : si un joueur a construit la Technologie R&D « Réutilisation » sur sa fusée, ses Technologies 1^{er} Étage ne sont pas replacées dans la réserve après un lancement réussi. Le joueur conserve toutes ses Technologies 1^{er} Étage construites sur son plateau Aire de lancement.

 **Pressurisation** : cette Technologie permet de rendre habitable une Technologie Charge Utile « Cargo » pour 2 astronautes.

Une Technologie « Pressurisation » peut être construite même si aucune Technologie Charge Utile « Cargo » n'a encore été construite sur la fusée. La caractéristique de la « Pressurisation » ne s'appliquera que lors d'un lancement uniquement si au moins une Technologie Charge Utile « Cargo » est également construite sur la fusée.

Il est interdit de cumuler plusieurs Technologies « Pressurisation » sur une même Technologie Charge Utile « Cargo ».

Note : après un lancement réussi, les Technologies R&D « Pressurisation » d'une fusée sont déposées sur le plateau Centre d'opérations spatiales, sur l'emplacement dédié au joueur.

 **CubeSat** : les « CubeSats » sont des Technologies qui ne coûtent pas de Crédits lors de la Construction, mais qui au contraire en rapporte au joueur. Les Crédits indiqués dans la case de la caractéristique sont immédiatement acquis par le joueur lors de la Construction du « CubeSat ».

Note : après un lancement réussi, les Technologies R&D « CubeSat » d'une fusée sont déposées sur le plateau Centre d'opérations spatiales, sur l'emplacement dédié au joueur.

REMERCIEMENT

Marine, Suzanne, Pedro, Adrien, Nisah, Clément, Rémy, Marie, Elise,
Pauline, Jo, Violette, Cyril.

Merci à tous les bêta-testeurs :

Wendryl, Erualdar, Younz, Eyres Valkry, Npetard, Marmottemix, Mac
Yoshi, Balokuclem, FlonFlon Musique, GautSlayer, Arkurasus, Tadamikari,
Neoscris, Kehnte, Kainan, Heizenberg.

**Ce jeu a été financé à l'aide d'une campagne de financement participatif
en 2020, merci à tous les contributeurs de nous avoir soutenu !**

Jeu imaginé par :

Sergio Matsumoto

Co-créé avec :

Hugo & Maxime Lisoir

Illustré par :

Manon Potier

Pour découvrir nos autres projets :

www.dtda.fr

Pour nous envoyer des messages d'amour :

contact@dtda.fr

Pour suivre notre actualité :

- Facebook : www.facebook.com/DTDAGames/
- Twitter : @DTDA_Games
- Instagram : @dtda_games

Apogee est un jeu du studio indépendant DTDA GAMES :

DTDA SAS

35 rue des Chantiers
78000 Versailles, France
Tous droits réservés.