

FROM THE
MOON



FROM THE MOON

Au bord de l'effondrement, l'humanité met ses ultimes ressources dans l'effort de colonisation du système solaire. La base lunaire est le point de départ des missions de colonisations vers Titan, Europe et Mars.

À la tête d'une faction nouvellement créée, recrutez et affectez vos unités afin de récolter des ressources lunaires. Participez ainsi à la préparation et au lancement des 3 missions, tout en vous impliquant dans le développement de la base lunaire. Votre objectif est de prendre la tête de la future humanité où qu'elle aille.

Matériel

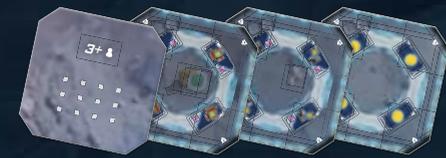
Commun



3 plateaux Mission



1 plateau principal



16 tuiles Terrain



18 tuiles Mission



40 cubes Ressource Polymère (noir)



6 tuiles Bâtiment (grandes)



1 jetons Premier Joueur



3 tuiles Décollage



40 cubes Ressource Nourriture (vert)



24 tuiles Serre
Face «Simple» avec
1 icône Nourriture,
face «Améliorée» avec
2 icônes Nourriture



3 jetons Pouvoir de Spécialiste



1 sac



16 jetons Haut Fait



16 jetons Haut Fait x5



24 tuiles Fondation



40 cubes Ressource Acier (gris)



10 tuiles Déroulement



38 tuiles Laboratoire



40 cubes Ressource Eau (bleu)

Pour chaque joueur



1 plateau personnel

Gardez bien les 9 jetons Batterie



en dépunchant ce plateau.



8 palets



8 figurines Bâtiment



1 pion Énergie



3 figurines Rover



4 figurines Astronaute Acier



4 figurines Astronaute Eau



4 figurines Astronaute Polymère



9 marqueurs Spécialiste



10 tuiles Bâtiment (petites)
(une couleur par joueur)



1 jeton +50 (recto) / +100 (verso)



1 jeton +150 (recto) / +200 (verso)

Factions



4 cartes Faction

Face «Mise en place» bleutée,
face «Pouvoir» avec moins d'icônes



4 tuiles Bâtiment (grande) de Faction

Mode Solo



9 cartes Emplacement Rover



16 cartes Zone de Bâtiment

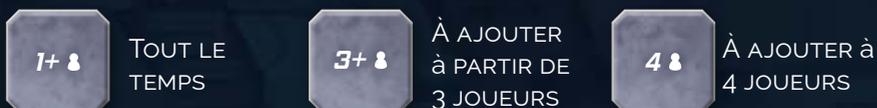


5 cartes Objectif

Mise en place

Plateau principal

- 1 Placez le plateau principal vers le centre de la table.
- 2 Prenez les tuiles Terrain correspondant au nombre de personnes à la table (cette inscription se trouve au dos des tuiles) et remettez les tuiles inutilisées dans la boîte.



Placez les tuiles au hasard sous le plateau principal selon une grille de 3 × 3 si vous êtes 2 à jouer, 3 × 4 si vous êtes 3 et 4 × 4 si vous êtes 4.

- 3 Placez les plateaux Mission (Titan, Europe et Mars) à gauche, verticalement. Pour chacun d'eux, placez autant de tuiles Mission (correspondantes à la bonne planète) qu'indiqué dans le coin inférieur droit du plateau (prenez ces tuiles aux hasard). Remettez les tuiles non-utilisées dans la boîte. Placez également la tuile Décollage dans le coin inférieur droit du plateau, sur sa face « Score ».



- 4 Placez les 3 jetons Pouvoir de Spécialiste sur leurs emplacements dans un ordre aléatoire.



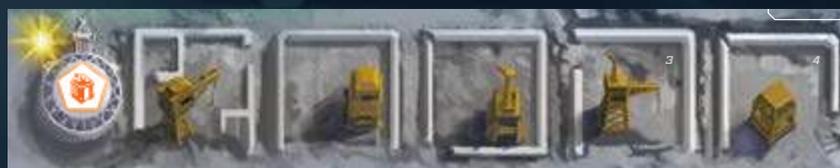
- 5 Placez les tuiles Serre en pile sur l'emplacement de gauche puis remplissez les autres emplacements en fonction du nombre de joueurs.



- 6 Placez 6 tuiles Laboratoire sur les emplacements. Empilez plusieurs tuiles Fondation et plusieurs tuiles Laboratoire sur leurs emplacements de piles respectifs. Pour éviter des piles trop hautes, mettez temporairement le reste des tuiles dans la boîte.



- 7 Placez des grandes tuiles Bâtiment au hasard en fonction du nombre de joueurs : 3 à 2 joueurs, 4 à 3 joueurs, 5 à 4 joueurs.



- 8 Placez 6 tuiles Déroulement prises au hasard sur les espaces de la piste Déroulement.

- 9 Placez les jetons Haut Fait (valeur 1 et 5) et les cubes Ressource à proximité du plateau.

- 10 Placez tous les cubes Ressource sauf 10 pour chacune des couleurs grise, noire et bleue (mais pas verte) dans le sac. Les cubes qui ne sont pas dans le sac constituent la réserve générale.

- 11 Sur chaque tuile Terrain, placez autant de cubes Ressource pris au hasard dans le sac qu'indiqué en haut à gauche de la première tuile Déroulement.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE à 3 JOUEURS



Plateau Personnel

Tout le monde suit les instructions suivantes individuellement :

1 Prenez un plateau personnel, 12 figurines Astronaute (4 bleues, 4 grises et 4 noires), 9 marqueurs Spécialiste, 1 pion Énergie ainsi que tous les éléments d'une couleur de votre choix : 3 figurines Rover, 8 figurines Bâtiment, 10 palets et vos 12 petites tuiles Bâtiment.

2 Placez les astronautes sur les emplacements dédiés de votre plateau. Il vous en restera 3 : un de chaque couleur. Placez-les à côté de votre plateau, ils constituent votre équipage de départ.

3 Placez 9 marqueurs Spécialiste dans les encoches de votre plateau.

4 Placez toutes les figurines Bâtiment dans les emplacements dédiés.

5 Donnez le jeton Premier Joueur à une personne choisie aléatoirement. Elle tire au hasard deux tuiles Bâtiment de niveau 1, deux tuiles de niveau 2 et une tuile de niveau 3 (le niveau est indiqué au dos des tuiles). Elle prend

également la tuile Bâtiment de niveau 3 dont le dos est différent des autres. Elle les place dans les emplacements Bâtiment de son plateau personnel en respectant les niveaux. Chaque autre joueur copie cette mise en place afin d'avoir des plateaux personnels identiques.

6 Le dernier joueur prend les 4 cartes Faction. Il en choisit 1 et passe les cartes restantes au joueur le précédant dans l'ordre du tour, qui fait de même, etc. Répétez l'opération jusqu'à ce que tout le monde ait choisi une faction.

7 Suivez les instructions de la ligne du bas :
a) Complétez votre équipage de départ en prenant les éventuels astronautes indiqués, depuis les emplacements de votre plateau et/ou formez un éventuel Spécialiste en prenant un marqueur Spécialiste depuis votre plateau et en le plaçant dans le sac-à-dos de la figurine concernée.

b) Le chiffre dans l'icône Batterie représente votre maximum d'énergie. Placez autant de tuiles Batterie dans votre jauge qu'indiqué. Placez ensuite votre pion Énergie sur la tuile la plus à droite.

c) Prenez la tuile indiquée (Serre ou Fondation) et ajoutez-la à votre plateau personnel.

d) Prenez les cubes Ressource indiqués depuis la réserve générale.

8 Placez votre tuile Bâtiment de Faction à côté de votre plateau personnel et la carte Faction, sur sa face « pouvoir » au-dessus de votre plateau personnel.

9 Avant de commencer, placez les astronautes de votre équipage de départ dans vos rovers. Attention chaque rover doit contenir au moins 1 astronaute !

10 Placez un palet devant la première case de la piste Déroulement, et l'autre palet sur la case 0 de la piste de score du plateau principal.



Comment jouer ?

But du jeu

Le but du jeu est d'avoir le plus de points de victoire en fin de partie, notamment en ayant travaillé le plus sur les vaisseaux de colonisation. La partie se termine si les 3 tuiles Décollage sont retournées sur les plateaux Mission ou si quelqu'un dépasse la dernière case de la piste Déroulement.

Un tour de jeu

Jouez chacun votre tour en sens horaire jusqu'à la fin de la partie.

À votre tour, effectuez une action parmi les suivantes :

- Envoyer un de ses rovers sur une tuile Terrain
- Développer ses serres
- Développer son équipage
- Construire un bâtiment
- Développer sa recherche
- Regrouper ses rovers et gagner ses revenus

ENVOYER UN DE SES ROVERS SUR UNE TUILE TERRAIN



Prenez un de vos rovers encore disponibles et placez-le sur une tuile Terrain non-occupée.

Ensuite, affectez chaque astronaute de base présent dans le rover à une tâche et chaque spécialiste (cf. *Développer son équipage*, p. 8) à deux tâches.

Les tâches possibles sont :

a) Récupérer un des cube Ressource de la tuile si la couleur du cube correspond à celle de l'astronaute. Les astronautes bleus récoltent uniquement de l'eau, les astronautes gris uniquement de l'acier, etc.

b) Activer l'effet Terrain de la tuile (chaque effet ne peut être activé qu'une seule fois par rover). Vous trouverez la liste des effets Terrain en fin de livret de règle.

c) Uniquement pour les spécialistes et une fois par spécialiste maximum : déclencher le pouvoir de sa spécialité.



Gagnez autant de nourriture que de pions Bâtiment de votre couleur entourant votre spécialiste.



Gagnez autant d'énergie que de rovers adverses adjacents orthogonalement à votre spécialiste.



Gagnez autant de ressources de votre choix que de rovers de votre couleur adjacents orthogonalement à votre spécialiste (les ressources peuvent être différentes).



Exemple : Capucine envoie son rover contenant un spécialiste bleu et un astronaute de base gris sur une tuile Terrain. Son astronaute gris récolte un cube gris, et son spécialiste bleu récolte un cube bleu et déclenche l'effet Terrain de la tuile.

DÉVELOPPER SES SERRES



Cette action vous permet de construire une nouvelle serre **et/ou** d'améliorer une serre déjà construite (y compris une construite lors de la même action).

a) Pour construire une serre, dépensez 1 eau et 1 polymère. Prenez la tuile Serre disponible la plus à droite sur le plateau principal. Les deux emplacements de droite ne demandent pas de surcoût, celui de gauche nécessite 2 énergies supplémentaires car ces serres sont acheminées directement depuis la Terre ce qui est très énergivore.

La tuile est placée sur l'emplacement libre le plus bas de la partie Serre de votre plateau personnel. Si une icône est recouverte en posant une tuile, gagnez immédiatement les bonus correspondants (nourriture ou haut fait).



b) En plus ou à la place de construire une serre, vous pouvez également retourner un jeton Serre sur sa face améliorée pour 1 eau.



DÉVELOPPER SON ÉQUIPAGE



Cette action vous permet de recruter 1 astronaute de base **et/ou** de former 1 spécialiste parmi les astronautes que vous possédez déjà.

a) Pour recruter un astronaute de base, dépensez 1 énergie puis prenez l'astronaute de la couleur de votre choix le plus à gauche d'une ligne de votre plateau et placez-le dans un emplacement libre de l'un de vos rovers encore disponible ou déjà placé sur une tuile Terrain.

Si vous recrutez un astronaute de la 2^e colonne, gagnez immédiatement un point de victoire. Si vous recrutez un astronaute de la 3^e colonne, gagnez 1 haut fait.

b) Pour former un spécialiste, dépensez 2 énergies et 1 nourriture, et choisissez un de vos astronautes déjà présents dans un de vos rovers (y compris un recruté lors de cette action). Prenez le marqueur Spécialiste de votre plateau correspondant à sa couleur (le plus à gauche de la ligne), et placez-le dans son sac à dos. Gagnez tous les bonus associés si c'est la 2^e ou la 3^e fois que vous formez un spécialiste de cette couleur.



CONSTRUIRE UN BÂTIMENT



Cette action vous permet de construire un de vos 6 bâtiments à petite tuile **OU** un bâtiment à grosse tuile.

a) Pour construire un bâtiment à petite tuile, dépensez les ressources indiquées sur votre plateau en fonction du niveau du bâtiment. Puis, placez la figurine Bâtiment correspondante dans un des emplacements Bâtiment libre entre les tuiles Terrain (les emplacements à la périphérie de l'assemblage sont également disponibles).

Vous pouvez alors activer gratuitement l'effet Terrain d'une des tuiles Terrain en contact avec votre nouveau bâtiment.



Placez la petite tuile du bâtiment que vous venez de construire dans l'encoche à gauche de votre plateau personnel. Vous bénéficierez de ses bonus à chaque fois que vous gagnerez vos revenus (cf. *Regrouper ses rovers et gagner ses revenus*, p. 11).



b) À la place de construire un bâtiment à petite tuile, vous pouvez construire un bâtiment à grosse tuile (de faction ou non). Pour construire un bâtiment du plateau principal, dépensez les ressources indiquées sur cette tuile. Prenez-la et placez-la sur votre plateau personnel. Pour construire votre bâtiment de faction (actuellement à côté de votre plateau), dépensez les ressources indiquées sur la tuile et placez-la de la même manière. Prenez un haut fait (comme l'indique l'icône que vous venez de recouvrir). Puis, prenez la figurine Bâtiment de l'emplacement et placez-la comme pour un bâtiment à petite tuile. Activez gratuitement l'un des effets Terrain en contact avec votre nouveau bâtiment, comme un bâtiment à petite tuile.



DÉVELOPPER SA RECHERCHE



Cette action vous permet de construire une fondation **et/ou** de construire un laboratoire.

a) Pour construire une fondation, dépensez 1 acier, 1 polymère et 1 énergie. Prenez une tuile Fondation et placez-la sur la partie droite de votre plateau personnel. Vous devez toujours commencer par l'emplacement en haut à gauche, puis accoler chaque tuile suivante de manière à connecter ses deux emplacements de laboratoire à 2 emplacements de laboratoire existants. Respectez une forme maximum rectangulaire de 3×4 cases pour les laboratoires.

b) Pour construire un laboratoire, dépensez 1 polymère et éventuellement un surcoût d'énergie (cf. *Surcoût*, p. 14) en fonction de la ligne du plateau principal dans laquelle vous prenez le laboratoire. L'emplacement libre est immédiatement complété en descendant les autres laboratoires et en complétant l'espace du haut par un nouveau laboratoire depuis la pile.

Placez le laboratoire ainsi acheté dans un emplacement libre d'une de vos tuiles Fondation.

Si le laboratoire est placé sur la 3^e ligne de fondations, gagnez 1 haut fait.



Chaque tuile Fondation peut accueillir jusqu'à 2 laboratoires.



Lorsque vous placez votre laboratoire, vous pouvez activer une fois tous les laboratoires de la ligne **et** de la colonne du laboratoire nouvellement placé. Activez les laboratoires dans l'ordre de votre choix. Vous devez intégralement finir un laboratoire avant de passer au suivant.

Conseil : Pour éviter de vous mélanger dans les effets déjà activés ou non, n'hésitez pas à utiliser des cubes de ressource pour poser sur les laboratoires que vous avez déjà activés afin de vous faire une aide mémoire.

Note : Si à un moment, il n'y a plus de laboratoires ou de fondations, refaites une pile avec ceux restés dans la boîte en début de partie.

Exemple : Johannes décide de dépenser 1 polymère, 1 acier et 1 énergie pour construire une fondation. Il doit placer sa fondation à la verticale, puisqu'il doit se connecter par au moins deux emplacements. Il peut cependant le placer en contact avec la fondation du bas ou la fondation du haut.



Johannes décide d'acquérir également le laboratoire de la seconde ligne à gauche, il dépense 1 polymère et 1 énergie pour payer le surcoût. Immédiatement, l'espace libre est comblé. Il place ensuite son laboratoire dans l'une de ses fondations. Il décide de placer son laboratoire sur l'emplacement libre en bas à gauche. Comme tout laboratoire placé sur la ligne inférieure, cela lui rapporte 1 haut fait.

Il active ensuite, dans l'ordre de son choix, tous les laboratoires de la ligne et de la colonne du nouveau laboratoire :

- Il dépense 1 énergie pour gagner autant de point qu'il a de bâtiments construits.
- Il reçoit 1 acier.
- Il dépense 1 énergie pour gagner une ressource de son choix : 1 polymère
- Il choisit de gagner un agrément pour la mission vers Mars.

REGROUPER SES ROVERS ET GAGNER SES REVENUS



Important : Cette action ne peut être faite que si vos trois rovers se trouvent sur des tuiles Terrain.



Commencez par ramener tous vos rovers depuis les tuiles Terrain vers votre plateau personnel.



Gagnez ensuite vos revenus (indiqués par toutes les tuiles avec l'icône  en votre possession) dans l'ordre de votre choix :



- Vos tuiles Serre génèrent des cubes verts.
- Les petites tuiles de vos bâtiments construits se déclenchent.

- Votre énergie se recharge intégralement (cf. *Fonctionnement de la jauge d'énergie*, p. 13).



Vous devez ensuite nourrir les astronautes présents dans vos rovers. Chaque figurine (astronaute de base ou spécialiste) nécessite une nourriture. Pour chaque astronaute ou spécialiste ne pouvant pas être nourri, perdez 3 points de victoire.

Note : Il est possible d'avoir un score négatif au cours de la partie.



Avancez votre palet d'une case vers la droite sur la piste Déroulement.

Important : Si votre palet est le premier à entrer sur la nouvelle case, procédez au remplissage des ressources. Sur chaque tuile Terrain, placez autant de cubes Ressource pris au hasard dans le sac qu'indiqué en haut à gauche de la tuile Déroulement, avec un maximum de 4 ressources par tuile.

Note : Lorsque le sac est vide, remplissez-le avec tous les cubes Ressource gris, bleus et noirs de la réserve générale sauf 4 pour chaque couleur. Il n'est pas obligatoire de respecter un équilibre précis de cubes dans le sac.



Important : Remplissez également les espaces de serre vides du plateau principal.



Pouvoirs permanent

Lors de votre tour, il vous est toujours possible de transformer 2 énergies en 1 nourriture, et/ou de transformer 2 nourritures en 1 énergie, autant de fois que vous le souhaitez.

Cela ne compte pas pour une action.



Concepts du jeu

UTILISER UN AGRÉMENT POUR UNE MISSION

Pour construire ou améliorer les vaisseaux de colonisation, il faut obtenir un agrément. La couleur de l'icône d'agrément indique sur quel vaisseau vous avez le droit de travailler : pour le vaisseau vers Europe, Titan et Mars.

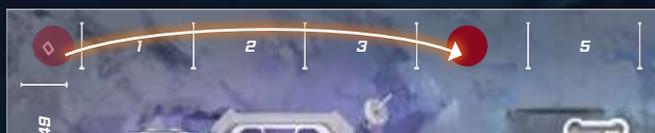
Lorsque que vous avez un agrément, faites immédiatement **une seule** de ces 2 actions :

- Construisez une partie du vaisseau :
- Améliorez une partie du vaisseau :

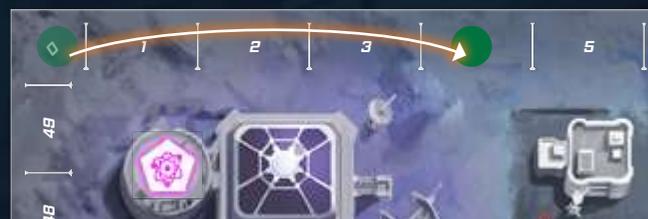
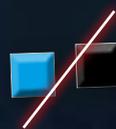
Important : Si un agrément indique spécifiquement de **construire** (ex :), vous ne pouvez pas **améliorer**. (Et vice versa.)

Important : Si vous ne pouvez (ou ne souhaitez) ni **construire** ni **améliorer**, vous pouvez toujours gagner 1 point de victoire à la place.

1/ Pour construire une des parties du vaisseau encore disponibles, dépensez les ressources indiquées sur sa tuile Mission, puis gagnez immédiatement les points de victoire indiqués. Placez la tuile près de vous, face retournée, pour indiquer aux autres joueurs à quelles missions (Europe, Titan ou Mars) vous avez pris part



2/ Pour améliorer une partie qui n'a pas ou plus de tuile Mission, dépensez le coût indiqué sur l'emplacement, puis placez un palets de votre couleur sur la partie du vaisseau. Chaque partie de vaisseau ne peut être améliorée qu'une seule fois dans la partie. Marquez immédiatement les points indiqués.



Gagnez alors le droit de réaliser une action Recherche Spéciale , c'est-à-dire qu'en dépensant 2 énergies, vous pouvez prendre 1 tuile Fondation **ou** prendre un laboratoire parmi les 6 visibles.

Important : Exceptionnellement, ne payez pas de surcoût si vous choisissez une tuile Laboratoire des 2 premières lignes.

Conseil : Rappelez-vous que construire des parties de vaisseau fait progresser l'avancement de la partie et permet même de déclencher la fin de jeu. Construisez rapidement pour imposer votre rythme et prendre vos adversaires de court !



DÉCOLLAGE D'UNE MISSION

Au moment où vous vous emparez de la dernière tuile Mission d'un des vaisseaux, on assiste au décollage de ce dernier.

Vous recevez des points de victoire supplémentaires (le bonus de décollage) en fonction de votre implication dans la mission.

Si vous avez le plus de tuiles correspondantes à cette mission, recevez le gros bonus indiqué sur la tuile Décollage. Si vous êtes en seconde place, recevez le petit bonus.



1
9



2
3

S'il y a égalité pour la 1^{ère} place, divisez la somme des points de la 1^{ère} et la 2^{ème} place, arrondi à l'inférieur. S'il y a égalité pour la seconde place, partagez-vous les points de la 2^{ème} place, en arrondissant à l'inférieur si besoin.

Retournez la tuile Décollage de Mission du plateau Mission pour indiquer qu'il ne sera alors plus possible de travailler sur cette mission.



Note : Si vous gagnez un agrément pour cette mission par la suite, gagnez simplement 1 point de victoire.

FONCTIONNEMENT DE LA JAUGE D'ÉNERGIE

Votre jauge d'énergie est composée de tuiles Batterie et d'un pion Énergie.



TUILES BATTERIE



PION ÉNERGIE

En début de partie, votre carte Faction vous donne votre niveau d'énergie de départ : placez autant de tuiles Batterie que nécessaire dans votre jauge pour atteindre ce niveau, et placez votre pion Énergie sur la tuile la plus à droite.



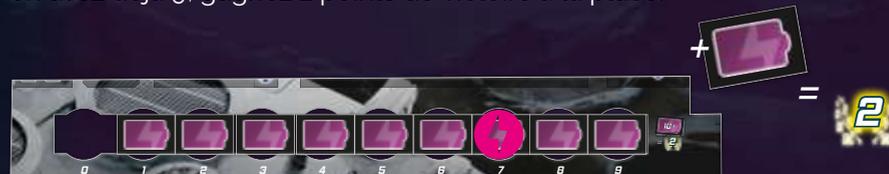
Votre pion Énergie ne peut jamais aller sur un emplacement sans tuile Batterie (à part sur la case 0, tout à gauche de votre jauge). Si vous gagnez de l'énergie et que votre pion Énergie est déjà sur la tuile Batterie la plus à droite, le surplus est immédiatement perdu.

Vous pourrez faire évoluer votre jauge d'énergie au cours de la partie. Il suffira alors d'ajouter ou de retirer des tuiles Batterie à la jauge. Ajouter une tuile Batterie ne fait pas monter son pion Énergie (les nouvelles batteries arrivent déchargées).



En revanche, si vous devez retirer la tuile sur laquelle se trouve votre pion Énergie, déplacez votre pion Énergie à gauche pour qu'il se retrouve sur une tuile.

À chaque fois que vous devez gagner une tuile Batterie alors que vous en avez déjà 9, gagnez 2 points de victoire à la place.



BONUS HAUT FAIT DE DÉROULEMENT

Lorsque vous réalisez une action indiquée sur la tuile Déroulement en face de votre palet, gagnez immédiatement un haut fait.



Ici, à chaque fois que Johannes (le joueur rouge) prend une tuile Fondation, il gagne un jeton Haut Fait. Capucine et Gilles (jaune et vert) gagnent un jeton Haut Fait lorsqu'ils récupèrent une tuile Mission.

Note : Les hauts faits peuvent également être obtenus grâce à votre plateau personnel.

SURCOÛT

Certaines actions nécessitent que vous payiez un surcoût qui s'additionne au coût normal.

Exemple : Si vous récupérez une tuile Serre depuis la pile de gauche (en non d'un des deux emplacements de droite) du plateau principal, et ce de n'importe quelle manière (en faisant une action « Développer ses serres » ou en déclenchant un effet Terrain par exemple), vous devez payer 2 énergies en plus du coût normal.

AVOIR PLUS DE 50 POINTS DE VICTOIRE

La première fois que votre palet fait un tour complet de la piste de score, ajoutez un jeton +50 sur le plateau principal.



La seconde fois, retournez le jeton pour faire apparaître la face +100. La troisième fois, remplacez-le par votre jeton +150. La quatrième fois, retournez le jeton sur sa face +200.

Fin de Partie

Si vous déclenchez le décollage de la 3^e mission, ou que vous déplacez votre palet à droite de la dernière case de la piste Déroulement, alors la partie touche à sa fin. Terminez le tour de table jusqu'à revenir au premier joueur. Enfin, procédez au décompte final avec les étapes suivantes :



- La personne ayant le plus de hauts faits (👤) remporte 16 points et 8 points pour la seconde. En cas d'égalité, les points sont additionnés et divisés entre les personnes à égalité (en arrondissant à l'inférieur, si besoin). À 2 joueurs, seule la première place est prise en compte, il n'y a pas de 2^e.
- La personne ayant fait le plus d'améliorations de parties de vaisseau (⚡) gagne 6 points de victoire.
- Chaque paire de ressources (🌿) peut être convertie en 1 point.
- Chaque haut fait (👤) est converti en 1 point de victoire (en plus des éventuels points gagnés lors de la majorité décrite au point « a »).
- Les grandes tuiles Bâtiment avec une icône de sablier (🕒) rapportent des points à leur propriétaire en fonction de leur condition.



La personne avec le plus de points l'emporte !

Mode Solo

Mise en place

La mise en place est identique à celle pour deux joueurs. Une partie seulement du matériel du second joueur sera utilisé : 6 de ses figurines Bâtiment, et ses 3 rovers vides.

Après la mise en place pour 1 joueur de l'ensemble des éléments de jeu, utilisez les cartes Zones de Bâtiment pour déterminer aléatoirement l'emplacement des 6 bâtiments adverses.

Puis, déterminez aléatoirement la position initiale des 3 rovers adverses à l'aide des cartes Emplacement Rover.

Choisissez le niveau de difficulté de votre partie. Piochez un nombre d'objectifs égal au niveau de difficulté.

Enfin, choisissez votre faction parmi les 4 cartes Faction.

Modification de règle

Jouez normalement vos tours les uns après les autres. Néanmoins, lorsque que vous décidez de faire une action de regroupement de rovers, la séquence est modifiée ainsi :

a) Ramenez vos rovers.

a) Gagnez vos revenus et regagnez toute votre énergie.

b) Nourrissez tous vos astronautes. **Si vous ne pouvez pas le faire, vous perdez instantanément la partie.**

c) Remplissez en ressource uniquement les tuiles Terrain qui ne sont pas occupées par les rovers adverses.

d) Déplacez les rovers adverses avec les cartes Emplacement Rover. La pile est mélangée lorsqu'elle est vide, soit uniquement en fin de manche 3.

Lorsqu'un vaisseau de colonisation décolle, ne remportez le gros bonus du décollage seulement si vous avez amélioré au moins 2 parties du vaisseau. Rempportez le petit bonus de décollage si vous avez amélioré 1 seule partie du vaisseau. Ne gagnez pas de bonus de décollage si vous n'avez amélioré aucune partie du vaisseau.

Fin de partie et Victoire

Rempportez la partie si vous parvenez à faire décoller les 3 vaisseaux ET si vous réalisez tous vos objectifs. Faites ensuite le décompte de vos points de victoire.

Le décompte final se réalise comme à plusieurs joueurs, sauf pour les bonifications de hauts faits et d'améliorations de parties de vaisseau :

- Les hauts faits ne rapportent pas 1 point de victoire chacun, mais fonctionnent par paliers : si vous avez entre 0 et 7 hauts faits, vous ne gagnez aucun point. Si vous en avez entre 8 et 15 hauts faits, gagnez 8 points de victoire. Si vous avez 16 hauts fait, gagnez 16 points de victoire à la place. Puis, gagnez 1 point de victoire par haut fait à partir du 17^e.
- Concernant les améliorations de parties de vaisseau, vous devez avoir amélioré au moins une partie dans chaque mission pour gagner les points de victoire de bonification.

Comparez ensuite votre score au tableau suivant :

Bronze	Moins de 160 points de victoire
Argent	Entre 160 et 200 points de victoire
Excellent	Plus de 200 points de victoire

Glossaire

Tuiles Laboratoire

À chaque fois que le laboratoire est activé :

	Gagnez 1 énergie OU gagnez une tuile Batterie.
	Gagnez 1 nourriture OU 1 énergie
	Améliorez 1 serre OU gagnez 1 énergie
	Gagnez 1 énergie OU marquez immédiatement 2 points de victoire
	Gagnez 1 nourriture OU recrutez 1 astronaute
	1 agrément Europe pour une tuile OU 1 eau
	Coût 2 énergies : 1 point pour chaque laboratoire possédé par le joueur
	Coût 1 énergie : gagnez 2 nourritures
	Coût 1 énergie : 1 agrément au choix, seulement pour une tuile.
	Coût 1 énergie : 2 points pour chaque portion de mission améliorée par le joueur

Effets Terrain

	1 ressource au choix parmi l'eau, la nourriture, un polymère et un acier
	Coût 1 énergie : le joueur peut améliorer 1 astronaute
	1 nourriture et 1 tuile Batterie
	1 agrément pour les missions Mars ou Titan
	Coût 1 énergie : 1 serre gratuite (attention surcoût en provenance de la Terre)

Tuiles Bâtiment (petite)

À chaque action regroupement :

	Gagnez autant de points de victoire que vous possédez actuellement de spécialistes.
	Formez un nouveau spécialiste
	Recrutez 1 astronaute et gagnez 1 point
	Gagnez 2 points pour chaque connexion entre 2 de vos figurines Bâtiment
	Vous pouvez construire une serre gratuitement, sans même payer le surcoût. Prenez la tuile Serre dans la pile de gauche du plateau principal.
	Améliorez une serre

Tuiles Bâtiment (grande)

	En fin de partie, gagnez 3 points pour chaque spécialiste de votre équipage
	En fin de partie, gagnez 2 points pour chaque tuile Batterie dans votre jauge

Factions

PIONEERS



Gagnez 1 énergie à chaque fois que vous placez un de vos rovers sur une tuile Terrain d'un coin.

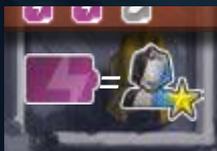


Si vous placez votre figurine Bâtiment dans un emplacement qui n'est connecté qu'à 2 tuiles Terrain (sur le bord), déclenchez ces 2 tuiles au lieu d'une seule.

CYLONS



Ces cyborgs n'ont pas besoin de se nourrir lorsque vous regroupez vos rovers. Par contre, pour recruter un astronaute, il y a un surcoût de 1 énergie et 1 acier. Systématiquement, peu importe d'où vous le recrutez, même lors d'un revenu, vous devez payer le surcoût pour l'obtenir.

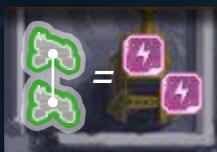


À chaque fois que vous gagnez une tuile Batterie, vous pouvez améliorer un de vos astronautes.

WORKERS



Gagnez une ressource de votre choix (eau, nourriture, polymère ou acier) à chaque fois que vous améliorez une partie de vaisseau.



Quand vous placez votre 3^e rover, si vos 3 rovers sont adjacents les uns aux autres, gagnez 3 énergies.

UNIFIERS



À chaque fois que vous réalisez une portion de mission (en prenant la tuile), vous pouvez recruter gratuitement un astronaute de base.



À chaque fois que vous recrutez un astronaute, recevez 2 points de victoire.

