

# 1998

## ISS

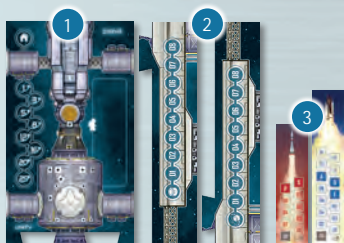
Apprenez à  
jouer en 5 min



1 à 4 joueurs  
60 minutes  
À partir de 12 ans

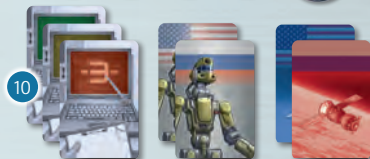
*En 1998, l'agence spatiale russe ROSCOSMOS lance la fusée Soyuz, qui a pour mission de mettre en orbite le module Zarya. Ainsi naît la Station Spatiale Internationale (ISS en anglais : International Space Station). Avec l'aide de la NASA et des agences spatiales du Canada, du Japon et de l'Europe, l'ISS s'est considérablement développée et permet aujourd'hui encore à la science de progresser et de mener de nombreux projets.*

**1998 ISS** vous place à la tête des grandes agences spatiales : entraînez des astronautes, planifiez et menez des expériences, élaborer des plans de travail, coordonnez les étapes de décollage des navettes, renouvelez les effectifs en orbite et gérez les opérations de maintenance de l'ISS.



## MATÉRIEL

- 1 1 plateau représentant la piste Séjour longue durée et la salle commune des astronautes
- 2 2 petits plateaux représentant les pistes Matériel de l'ISS et Matériel extérieur
- 3 2 rampes de lancement (Russie et États-Unis)
- 4 20 astronautes (5 par joueur)
- 5 12 disques (3 par joueur)
- 6 32 cubes Action (8 par joueur)
- 7 2 cubes Compte à rebours
- 8 36 jetons Matériel (9 par joueur)
- 9 18 jetons Installation
- 10 89 cartes



34 cartes  
Expérience

9 cartes FEDOR  
(mode solo)

12 cartes  
Navette

1 carte  
Premier joueur

10 cartes  
Objectif




8 cartes Action



15 cartes  
Module de l'ISS

## MISE EN PLACE

- 1 Dépliez le **plateau de l'ISS** au centre de la table. Celui-ci se compose de :
  - 1a Une pièce centrale représentant les deux premiers modules qui ont été assemblés (le module russe Zarya et le module américain Unity) ainsi que la piste Séjour longue durée et la salle commune des astronautes.
  - 1b Deux pièces qui forment la poutre métallique (Integrated Truss Structure) de la Station et où se trouvent les pistes Matériel de l'ISS et Matériel extérieur.
- 2 Mélangez les 4 cartes **Action terrestre (2a)** et les 4 cartes **Action de l'ISS (2b)** séparément et disposez-les en deux colonnes, en veillant à laisser un espace entre elles.
- 3 Placez les 3 cartes Module initial (elles ont un recto et un verso identiques) **Destiny (3a)**, **Zvezda (3b)** et **Canadarm 2 (3c)** aux extrémités du plateau.
- 4 Mélangez le reste du paquet **Modules** et placez 4 cartes face visible sur la colonne centrale, entre les actions terrestres et les actions de l'ISS. Posez le paquet à proximité.
- 5 Placez 2 **jetons Installation** sur les deux compartiments d'expériences du module Destiny. Formez une réserve avec les autres jetons à proximité du plateau.
- 6 Placez les 2 **rampes de lancement**, russe (6a) et américaine (6b), sur la face correspondant au nombre de joueurs. 
- 7 Mélangez séparément les 6 cartes **Navette russe (7a)** et les 6 cartes **Navette américaine (7b)** et placez-les à côté de la rampe correspondante\*. Révélez la première carte de chaque pile et posez-les à côté de la rampe correspondante.
- 8 Placez le cube noir **Compte à rebours** de chaque rampe de lancement sur les cases dont les initiales correspondent au nom des navettes révélées.
- 9 Mélangez les 10 cartes **Objectif** et placez-en 4 face visible. Remettez les autres cartes dans la boîte. Elles ne serviront pas dans cette partie.
- 10 Formez 3 piles de cartes **Expérience** selon leur difficulté : basique (-1-), intermédiaire (-2-) et avancée (-3-) et placez-les dans l'aire de jeu, à proximité des joueurs. Chaque joueur pioche secrètement une carte Expérience **basique** et **intermédiaire**.



\* Pour vos premières parties, nous vous recommandons de retirer au hasard une carte Navette russe et une carte Navette américaine.

11 Le joueur ayant le plus récemment observé les étoiles reçoit la carte **Premier joueur** (ou choisissez au hasard).

12 Chaque joueur reçoit **5 astronautes**, **9 jetons Matériel**, **8 cubes Action** et **3 disques de sa couleur** :

12a Placez un astronaute dans la salle commune « Unity » de l'ISS.

12b Placez un disque sur la case « 2 » de la piste Matériel de l'ISS. Le Premier joueur place son disque sur la case « 1 ».

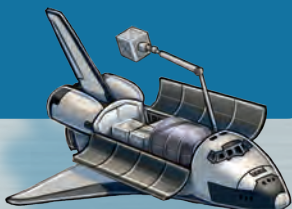
12c Placez un disque sur la case « 1 » de la piste Matériel extérieur.

12d Placez un disque sur la case de départ de la piste Séjour longue durée de l'ISS.

## COMMENT JOUER

Dans ISS 1998, les joueurs effectuent chacun leur tour une des 8 actions possibles. Ces actions, qu'elles soient terrestres ou effectuées à bord de l'ISS, leur permettent de préparer la mise sur orbite des astronautes et du matériel, ainsi que de conduire des expériences rapportant des points.

Les navettes russes et américaines servent à transporter les astronautes et le matériel, à lancer les différents modules et déclenchent la fin de partie, lorsque la dernière d'entre elles est placée sur la rampe de lancement.



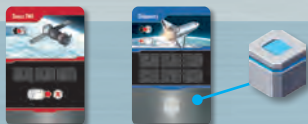
Exemple de mise en place pour 3 joueurs.

# TOUR D'UN JOUEUR

Le Premier joueur commence en suivant l'ordre des étapes ci-dessous :

## 1. Vérification de la cargaison

Si les deux navettes sont vides, c'est-à-dire qu'elles ne transportent ni astronautes, ni matériel (comme lors du premier tour), vous devez placer un jeton Matériel de votre réserve dans l'une d'entre elles.



Le joueur Bleu commence son tour. Étant donné que les deux navettes sont vides, il place un jeton Matériel dans la navette Discovery (la navette Soyuz ne peut pas transporter de matériel).



## 2. Action bonus

Si l'un de vos cubes se trouve sur l'emplacement d'action bonus de l'une des 8 cartes Action, vous pouvez le remettre dans votre réserve et effectuer l'action normale indiquée sur la carte. Vous avez uniquement le droit de réaliser l'action de la carte (voir pages 5 à 7), vous ne pouvez pas placer de cube dans le module ni activer le compte à rebours.

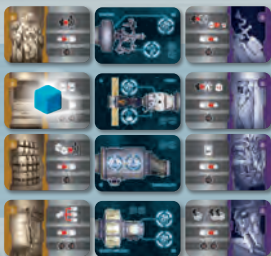


Si l'un de vos cubes se trouve sur l'emplacement d'action classique de l'une des 8 cartes Action, vous pouvez le remettre dans votre réserve et effectuer l'action normale indiquée sur la carte. Vous avez uniquement le droit de réaliser l'action de la carte (voir pages 5 à 7), vous ne pouvez pas placer de cube dans le module ni activer le compte à rebours.

Si l'un de vos cubes se trouve sur l'emplacement d'action classique de l'une des 8 cartes Action, vous pouvez le remettre dans votre réserve et effectuer l'action normale indiquée sur la carte. Vous avez uniquement le droit de réaliser l'action de la carte (voir pages 5 à 7), vous ne pouvez pas placer de cube dans le module ni activer le compte à rebours.

## 3. Action classique

Placez un cube de votre réserve sur l'une des 8 cartes Action disponibles et effectuez l'action indiquée. Si vous n'avez plus de cubes, vous devez en récupérer un dans l'un des modules ou l'un des emplacements d'action bonus.

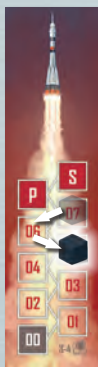


## 4. Préparation des modules

Déplacez le dernier cube posé sur le module directement adjacent à l'action choisie.



## 5. Compte à rebours



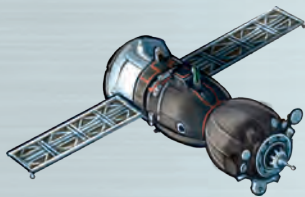
Reculez le jeton Compte à rebours de l'une des rampes de lancement du nombre de cases indiqué sur la carte Action (-1 ou -2). Vous ne pouvez pas reculer le jeton Compte à rebours d'une navette vide ; celle-ci doit transporter au moins un astronaute ou un jeton Matériel d'un joueur.

Après avoir effectué l'action Planifier des expériences, le joueur Bleu recule de 2 cases le jeton Compte à rebours russe.

## 6. Vérification du lancement des navettes

Si le jeton Compte à rebours de l'une des rampes de lancement atteint « 0 », la navette associée décolle (voir page 8).

Une fois ces étapes accomplies, c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire.



## ACTIONS TERRESTRES



### ENTRAÎNER DES ASTRONAUTES

*L'ISS peut accueillir jusqu'à six astronautes simultanément. Depuis son lancement, environ 250 astronautes de 19 nationalités différentes sont entrés dans l'ISS.*

Placez un astronaute dans une navette disposant d'un emplacement libre. La capacité d'accueil en astronautes d'une navette est limitée.



### CHARGER DU MATÉRIEL

*La station est capable de fournir de l'oxygène et de l'eau afin de garantir la survie des astronautes. En revanche, il faut envoyer des vivres et du matériel.*

Placez 2 jetons Matériel dans une navette ou répartissez-les entre les deux navettes. Les navettes peuvent transporter un nombre illimité de jetons Matériel.



Au besoin, vous pouvez retourner les jetons Matériel sur leur face x2.



### CONSTRUIRE DES MODULES

*Aujourd'hui, l'ISS est composée de 16 modules construits par les États-Unis, la Russie, le Japon, le Canada et l'Europe.*

Placez 2 cubes Action de votre réserve dans un ou plusieurs des 4 modules. Si vous n'avez pas assez de cubes en réserve, vous devez en récupérer sur les modules ou les emplacements d'action bonus.

### COMPARTIMENTS DES MODULES



Laboratoire



Salle des communications



Grue



Sortie extravéhiculaire



Séjour longue durée



### PLANIFIER DES EXPÉRIENCES

*La science progresse grâce à la collaboration et à la coordination des équipes en place. Mener des expériences à bord de l'ISS est une opportunité unique qui nécessite une grande préparation.*

Piochez 2 cartes Expérience dans des piles différentes. Après les avoir consultées, vous pouvez choisir d'en garder 2, 1 ou aucune. Remettez les cartes que vous ne conservez pas sous leur pile respective.



Vous ne pouvez pas avoir plus de 4 cartes Expérience en main. Notez qu'une expérience non réalisée vous retirera des points en fin de partie (voir page 10).



## ACTIONS À BORD DE L'ISS



### SÉJOUR LONGUE DURÉE

*L'ISS permet également d'étudier les effets à long terme de la microgravité sur l'être humain. Le record actuel de présence est détenu par le cosmonaute russe Oleg Kononenko : au cours de ses quatre missions, il est resté 737 jours à bord de l'ISS.*



Reculez d'une case votre disque de Matériel de l'ISS, avancez d'une case le jeton Séjour longue durée du plateau (ceci vous accordera des points en fin de partie) et déplacez l'un de vos astronautes (à l'exception de ceux présents dans un compartiment Séjour longue durée) dans un compartiment Séjour longue durée inoccupé.

Cet astronaute **devra rester** dans ce compartiment et ne pourra ni se déplacer, ni effectuer d'actions jusqu'à ce qu'il soit relevé par un autre astronaute (voir « Décollage » page 8).



### AMÉNAGER LES COMPARTIMENTS

*La plupart des modules de l'ISS ont fait partie de missions de la NASA et ont été assemblés en orbite par les astronautes et divers robots.*

Les compartiments de l'ISS qui apparaissent sur les cartes Module sont inaccessibles tant que le jeton Installation n'a pas été retiré. Utilisez jusqu'à 2 de vos astronautes (à l'exception de ceux présents dans un compartiment Séjour longue durée) pour retirer un même nombre de jetons Installation de n'importe quel compartiment. Envoyez ensuite votre ou vos astronautes dans la salle commune « Unity ».

**!** Conservez les jetons Installation dans votre zone de jeu : ils vous octroient des points en fin de partie et permettent de réaliser certains objectifs (voir page 10).



### MANŒVRER EN ORBITE

*Les sorties extravéhiculaires sont des opérations menées par les astronautes en dehors de la station spatiale, dans le but de tester les combinaisons pressurisées, d'assurer la maintenance ou de développer de nouveaux outils.*

Placez l'un de vos astronautes (à l'exception de ceux présents dans un compartiment Séjour longue durée) dans un compartiment Grue inoccupé. Reculez de 1, 2 ou 3 cases votre disque de Matériel de l'ISS et avancez votre disque de Matériel extérieur du même nombre de cases. Vous pouvez utiliser un astronaute déjà présent dans le compartiment Grue sans avoir à le déplacer.



Le joueur Orange place un astronaute dans un compartiment Grue et décide de convertir 2 matériaux de l'ISS en matériaux extérieurs.





## RÉALISER DES EXPÉRIENCES

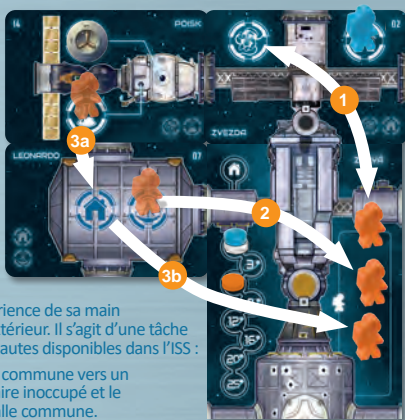
*En plus de deux décennies, l'ISS est devenue un laboratoire qui a mené plus de 3 000 projets dans divers domaines : astrobiologie, astronomie, sciences physiques, science des matériaux, météorologie, médecine...*

Révélez l'une de vos cartes Expérience et appliquez les effets indiqués :

- **Matériaux.** Reculez votre disque de Matériel de l'ISS et/ou de Matériel extérieur du nombre de cases indiqué.
- **Tâche à long terme.** Déplacez vos astronautes (à l'exception de ceux présents dans un compartiment Séjour longue durée) dans les compartiments inoccupés indiqués sur la carte. Vous pouvez utiliser un astronaute déjà présent dans un compartiment concerné.
- **Tâche à court terme.** Cette expérience requiert uniquement un compartiment inoccupé. **Ce dernier ne sera pas occupé par l'astronaute.** Déplacez un astronaute (à l'exception de ceux présents dans un compartiment Séjour longue durée) dans le compartiment indiqué, puis transférez-le directement dans la salle commune « Unity ». Si votre astronaute est déjà présent dans le compartiment concerné, déplacez-le simplement dans la salle commune. Le symbole « ? » sur la carte signifie que vous pouvez utiliser n'importe quel compartiment inoccupé pour accomplir la tâche.



### EXEMPLE D'EXPÉRIENCE :



Le joueur Orange révèle une carte Expérience de sa main et recule de 1 son disque de Matériel extérieur. Il s'agit d'une tâche à court terme, il utilise ainsi ses 3 astronautes disponibles dans l'ISS :

- 1 Il déplace un astronaute de la salle commune vers un compartiment Sortie extravéhiculaire inoccupé et le ramène immédiatement dans la salle commune.
- 2 Étant donné qu'il dispose d'un astronaute dans le compartiment Salle des communications, il lui suffit de le déplacer dans la salle commune.
- 3 Il déplace un astronaute du laboratoire vers un compartiment Séjour longue durée inoccupé (3a) pour accomplir la tâche et le ramène immédiatement dans la salle commune (3b).

## DÉCOLLAGE

À la fin du tour d'un joueur, si le jeton d'une rampe de lancement atteint « 0 », la navette décolle. Suivez alors l'ordre des étapes ci-dessous :



### 1. Relève des astronautes

Si la navette comporte l'icône ci-contre, tous les astronautes qui **ne sont pas dans un compartiment Séjour longue durée** terminent leur mission et retournent sur Terre (plus exactement dans la réserve des joueurs). Les astronautes présents dans des compartiments Séjour longue durée sont déplacés dans la salle commune « Unity ».



### 2. Nouveaux astronautes

Si la navette transporte des astronautes, ces derniers sont placés dans la salle commune « Unity ».



### 3. Nouveau matériel

Si la navette transporte du matériel, chaque récupère ses jetons et avance son disque de

Matériel de l'ISS de la valeur correspondante. L'ISS ne peut transporter que 8 matériaux maximum.

Le joueur Orange a 3 jetons Matériel dans l'Endeavour, qui vient de décoller. Il les remet dans sa réserve, mais il n'avance que de 2 sur la piste, car il a atteint la limite.

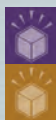


### 4. Nouveau module

Si la navette transporte un nouveau module, prenez la **carte**

**Module possédant le plus de cubes** (en cas d'égalité, prenez celle qui est située tout en haut de la colonne) et placez-la sur un point d'ancrage disponible de l'ISS.

Les joueurs récupèrent leurs cubes Action et placent 2 jetons Installation de la réserve sur les deux compartiments du nouveau module.



Les joueurs qui ont le plus de cubes dans le module obtiennent une **action bonus** (voir page 9).

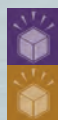
Déplacez les modules qui restent sur Terre vers le haut (en laissant les cubes sur la carte) puis complétez la colonne en piochant une nouvelle carte Module.



### 5. Inspection des modules

Si c'est une navette **Soyouz** qui décolle,

vous devez procéder à une inspection des modules en construction.



Les joueurs retirent si possible un de leurs cubes Action placés dans **chacun** des modules en commençant par celui situé tout en haut de la colonne. Les joueurs qui ont retiré le plus de cubes obtiennent une **action bonus** (voir page 9).



## EXEMPLE D'INSPECTION DES MODULES :



La navette Soyuz a décollé ; il faut donc procéder à une inspection des modules. Les joueurs retirent un de leurs cubes de chaque module. Le joueur Orange en retire 3, le Bleu en retire 2 et le Blanc en retire 3. Les joueurs Orange et Blanc sont à égalité et obtiennent chacun une action bonus (voir plus loin).

## 6. Carte Navette

Le joueur qui a initié le décollage récupère la carte Navette ; celle-ci lui octroiera des points en fin de partie et peut servir à remplir certains objectifs (voir page 10).



Une fois le décollage effectué, ajoutez une **nouvelle carte Navette de même nationalité** à côté de la rampe de lancement et placez le jeton Compte à rebours sur sa position de départ.



## ACTION BONUS

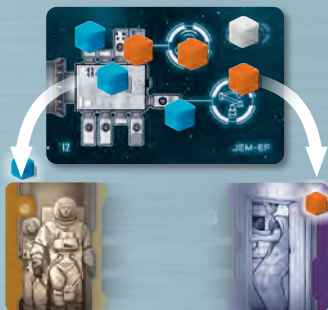
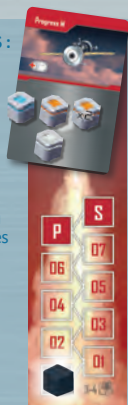
Après un décollage, lorsqu'un ou plusieurs joueurs obtiennent une action bonus, ces derniers doivent placer un de leurs cubes récupérés sur l'un des emplacements d'action bonus des cartes Action.

- Si plusieurs joueurs ont obtenu une action bonus, placez les cubes dans l'ordre du tour et procédez dans le sens horaire, en partant du joueur qui a initié le décollage.
- Vous ne pouvez poser qu'un seul cube par emplacement.
- Si tous les emplacements sont occupés, le joueur ne peut pas obtenir d'action bonus.

### EXEMPLE D'ACTION BONUS :

Durant le tour du joueur Bleu, le jeton Compte à rebours de la navette **Progress** atteint « 0 », ce qui déclenche un décollage.

Le module JEM-EF est envoyé sur orbite, car c'est celui qui possède le plus de cubes Action. Le joueur Bleu et le joueur Blanc ont tous les deux 3 cubes. Étant donné que le joueur Bleu a initié le décollage de la navette, il agit en premier et décide de placer un de ses cubes sur l'action bonus « Entraîner des astronautes ». Le joueur Orange place son cube sur l'emplacement « Séjour longue durée ».



## OBJECTIFS



Il y a 4 objectifs disponibles durant la partie. Une fois par tour, si vous remplissez les conditions (celles-ci varient en fonction du nombre de joueurs), vous pouvez prendre une carte Objectif. Vous serez alors récompensé de **5 points en fin de partie**.



Réaliser 5/4/4 expériences.



Réaliser 3/2/2 expériences avancées.



Transporter 4/4/3 astronautes dans les navettes.



Charger 7 matériaux dans les navettes.



Avoir 6 cubes Action dans UN module.



Posséder 7/6/5 jetons Installation.



Atteindre le niveau 5/4/3 sur la piste Séjour longue durée.



Posséder 6 matériaux extérieurs.



Posséder 4/4/3 navettes américaines et/ou russes.



Posséder un jeton Installation, une navette américaine, une navette russe et avoir progressé sur la piste Séjour longue durée.

## FIN DE PARTIE

Les joueurs enchaînent les tours jusqu'à ce que, suite à un décollage, **l'une des piles Navette soit vide** et que la dernière navette (américaine ou russe) soit ajoutée à la rampe de lancement. Ils terminent alors le tour de table, puis jouent tous **une dernière fois**.

Cet ultime tour se déroule normalement, à quelques différences près : ne placez aucun cube Action dans les modules et ne bougez pas le jeton Compte à rebours des navettes. Une fois l'ultime tour effectué, procédez au décompte des points de la façon suivante :

- Marquez 2 points par jeton Installation.
- Marquez 1 point par matériel extérieur.
- Marquez les points indiqués sur le niveau atteint de la piste Séjour longue durée.
- Marquez 5 points par carte Objectif.
- Marquez 2/3/5/8/12 points si vous possédez 1/2/3/4/5 navettes différentes (Soyuz, Progress, Endeavour, Atlantis et Discovery).
- Marquez les points des expériences que vous avez réalisées.
- Retirez 1 point par expérience non réalisée.

Le joueur cumulant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant réalisé le plus d'expériences qui est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.



### 1998 ISS

*Auteurs : Gerard Ascensi et Ferran Renalias*

*Conception graphique : Pedro Soto*

*Développement et règles : Perepau Llistosella*

*Traduction française : AlphaBest Translations*

*Chef de projet : Simon Gervasi*

*Relecture : Anne Bourdouleix*

*Remerciements des auteurs : Aux étoiles qui illuminent cette mission qu'est la création de jeux : Elena, Alba, Talia, Clara, Gessy et Ferriol. À toutes les personnes qui ont contribué au lancement du jeu durant le confinement, et plus particulièrement à Pati Llimona digital.*

©2021 Looping Games  
La version française est éditée sous licence par **Origames**,  
52 avenue Pierre Sémard  
94200 Ivry sur Seine, France  
[www.origames.fr](http://www.origames.fr) / [sav@origames.fr](mailto:sav@origames.fr)



# MODE SOLO

## F.E.D.O.R. (Final Experimental Demonstration Object Research)

*est un robot humanoïde qui est arrivé dans la Station Spatiale Internationale en 2019. Il reproduit les mouvements d'un opérateur à distance et a été conçu dans le but de former les astronautes pour des opérations de sauvetage dangereuses. Il n'est resté que 10 jours à bord de l'ISS et n'a pas rencontré le succès escompté, mais dans 1998 ISS, FEDOR fait office de grand rival auquel vous allez pouvoir vous mesurer.*

### MISE EN PLACE

Mettez en place une partie pour 2 joueurs et assignez tout le matériel d'une couleur à FEDOR.

- Placez un astronaute de FEDOR dans la salle commune « Unity » et remettez-en un autre dans la boîte (FEDOR ne dispose que de 4 astronautes durant la partie).
- Placez les 3 disques de FEDOR sur la case « 6 » de la piste Matériel de l'ISS, sur la case « 2 » de la piste Matériel extérieur et sur la case de départ de la piste Séjour longue durée de l'ISS.
- En fonction des navettes qui ont été piochées, FEDOR place 1 astronaute dans les navettes Soyuz et 3 matériaux dans les autres.

■ Laissez les cartes Objectif dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées dans ce mode de jeu.

■ Mélangez le paquet de 9 cartes FEDOR et placez-les face cachée sur la table.

### TOUR DE FEDOR

Suivez les règles normales lorsque c'est à vous de jouer. Respectez les étapes ci-dessous lors du tour de FEDOR :

#### 1. Rappel de FEDOR

Déplacez tous les astronautes de FEDOR se trouvant dans des compartiments vers la salle commune « Unity » (y compris ceux présents dans le compartiment Séjour longue durée).

#### 2. Action de FEDOR

Retournez une carte FEDOR et effectuez l'action indiquée.



Si le symbole ci-contre figure sur une carte retournée, mélangez les cartes restantes avec la défausse et reformez une pioche face cachée. Révélez une nouvelle carte et résolvez-la normalement.



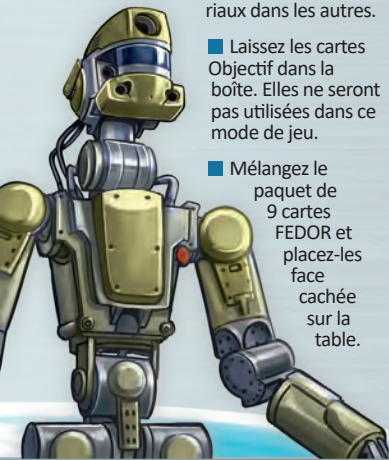
#### Aménager les compartiments :

FEDOR prend un jeton Installation pour chacun de ses astronautes présents dans l'ISS. S'il

doit choisir parmi plusieurs modules, il commence par celui portant le plus petit numéro, puis il procède dans l'ordre croissant. Si FEDOR ne peut pas prendre les deux jetons Installation d'une carte Module, choisissez celui qui vous convient.

#### Manœuvrer en orbite :

FEDOR place l'un de ses astronautes dans un compartiment Grue inoccupé et transforme les matériaux en matériaux extérieurs, en fonction de la quantité de matériel dont il dispose sur la piste correspondante.





**Séjour longue durée :** Déplacez autant d'astro-

nauts que possible dans les compartiments Séjour longue durée (pour chaque astronaute déplacé, reculez le disque de la piste Matériel et avancez le jeton de la piste Séjour longue durée).



**Réaliser des expériences :** Retournez une carte Expérience et essayez de la résoudre avec FEDOR (en occupant les compartiments avec ses astronautes et en dépensant des matériaux et des matériaux extérieurs). Si vous ne pouvez pas réaliser l'expérience, remettez la carte sous la pile et piochez-en une autre. Si celle-ci n'est toujours pas réalisable, piochez-en une troisième. Si cette dernière n'est pas réalisable non plus, FEDOR n'accomplit pas d'action.

Le nombre d'astronautes dont dispose FEDOR (1/2/3+) détermine le niveau de difficulté de l'expérience qu'il tente de réaliser (1/2/3).

**FEDOR effectue uniquement les actions à bord de l'ISS, de la même manière qu'un joueur humain : il déplace ses astronautes dans les compartiments correspondants à l'action.**



### 3. Préparation des modules

Placez un cube Action de FEDOR dans le module adjacent à l'action qu'il doit réaliser. S'il n'a plus de cubes en réserve, il doit récupérer celui se trouvant sur le module le plus bas de la colonne.

Si FEDOR ne peut pas réaliser l'action indiquée (le compartiment qu'il doit utiliser est occupé, il n'a pas assez de matériel, etc.), il doit placer un deuxième cube Action en compensation.



### 4. Compte à rebours

Repérez la nationalité représentée sur le verso de la prochaine carte de la pile,

puis reculez le jeton Compte à rebours de la rampe de lancement correspondante du nombre de cases indiqué sur la carte Action (-1 ou -2).

### DÉCOLLAGE

La phase de décollage suit les mêmes règles que le jeu classique, à quelques exceptions près :

#### 1. Relève des astronautes

Les astronautes de FEDOR ne retournent pas sur Terre, ils doivent rester à bord de l'ISS. Il ne dispose que de 4 astronautes durant la partie.

#### 4. Nouveau module

Si FEDOR obtient la majorité en cubes Action (ou s'il est à égalité avec le joueur), il effectue son action bonus tout de suite après le décollage. Retournez une carte FEDOR et résolvez-la normalement, sans placer de cube Action ni avancer les jetons Compte à rebours.



#### 5. Inspection des modules

Si FEDOR obtient la majorité (ou s'il est à égalité avec le joueur), il réalise son action bonus comme décrit ci-dessus.



#### 6. Carte Navette

FEDOR obtient la carte Navette s'il initie le décollage.



Lorsque vous révélez une nouvelle carte Navette, FEDOR place un astronaute sur les navettes Soyuz ou 3 matériaux dans les autres (comme lors de la mise en place).

### FIN DE PARTIE

La fin de partie et le décompte des points suivent les mêmes règles que le jeu classique.