

Space Explorers

Règles du jeu



La conquête de l'espace est une des principales réussites du génie humain du 20ème siècle.

En 1957, le premier satellite "Sputnik 1" a été placé en orbite. Quatre ans plus tard, Yuri Gagarin a effectué le premier vol spatial habité à bord du vaisseau "Vostok 1".

Ce jeu est dédié aux premiers explorateurs de l'espace, c'est à dire toutes ces personnes exceptionnelles qui ont rendu la navigation spatiale possible.

BUT DU JEU

Chaque joueur est à la tête d'une équipe de *Recherche & Développement* au *Centre de Recherche Spatial*. Recrutez les meilleurs *Spécialistes* dans votre équipe afin de réaliser différents *Projets* : de l'envoi de satellites dans l'espace jusqu'au lancement de stations interplanétaires automatisées, en passant par la mise en orbite de vaisseaux habités.

Le jeu se termine lorsque les joueurs ont accompli tous les *Projets* ou quand un joueur a recruté 12 *Spécialistes* dans son équipe. Les *Spécialistes* et les *Projets* vous donnent des *Points de Prestige*; le joueur qui en a le plus gagne la partie.

Comme le disait Yuri Gagarin au moment du décollage :
"Let's go!"

MATERIEL

60 cartes *Spécialiste*



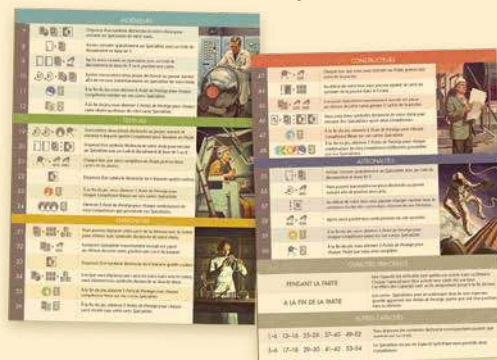
10 tuiles *Projet*



4 plateaux *Hub R&D* à assembler



4 aides de jeu



20 jetons *Recherche*



1 jeton *Premier joueur*



MISE EN PLACE

1. **Mélangez les cartes *Spécialiste* pour former une pioche au centre de la table.** Révélez 6 cartes *Spécialiste* face visible; cela constitue le *Centre de Recherche Spatial*.
2. **Mélangez les *Projets*.** Prenez aléatoirement autant de tuiles *Projet* que le nombre de joueurs, plus deux autres tuiles (par exemple, dans une partie à 3 joueurs, prenez-en 5). Rangez les tuiles restantes dans la boîte. Les tuiles *Projet* sont recto-verso. Pour chacune d'elles, choisissez la face que vous souhaitez utiliser ou laissez le hasard s'en charger, selon la méthode de votre choix. Positionnez les tuiles *Projet* à côté des cartes *Spécialiste*.
3. Chaque joueur prend devant lui :
 - 1 **plateau *Hub R&D*** (assemblez les 2 parties comme sur l'image ci-contre).
 - 5 **jetons *Recherche*** : un de chaque couleur.
 - 1 **aide de jeu**.

À deux ou trois joueurs, certains jetons *Recherche*, plateaux *Hub R&D* et aides de jeu ne sont pas utilisés. Remettez-les dans la boîte.

4. Chaque joueur pioche une **carte *Spécialiste*** du paquet. Les joueurs ne doivent jamais montrer les cartes de leur main aux autres joueurs.
5. Le joueur ayant exploré l'espace le plus récemment prend le **jeton *Premier Joueur***.
Si vraiment personne n'est allé dans l'espace, celui qui a regardé ou lu quelque chose à son sujet devient le premier joueur et commence la partie.
Le **jeton *Premier Joueur*** ne change pas de joueur pendant la partie. Il est important pour la fin du jeu.



Tout est prêt ! La partie à 3 joueurs peut commencer.

TERMES DU JEU

Le **Centre de Recherche Spatial** (ci-après : **Centre**) est l'ensemble des cartes *Spécialiste* posées face visible au centre de la table.

Le **Hub R&D** (ci-après : **Hub**) est un élément structurel de l'industrie spatiale. Chaque joueur est en charge de son propre *Hub*, représenté par le plateau en deux parties à assembler.

Le plateau *Hub* est divisé en cinq sections appelées **Divisions** : *Ingénierie* (bleu), *Test* (vert), *Recherche* (jaune), *Construction* (rouge) et bien sûr, *Vol Spatial* (violet).

Le *Hub* accueille dans la *Division* appropriée chaque *Spécialiste* recruté par les joueurs.

Les Spécialistes : *Ingénieurs*, *Testeurs*, *Chercheurs*, *Constructeurs* et *Astronautes*.

Bien sûr, une telle classification est arbitraire. Par exemple, les *Astronautes* ne sont pas seulement ceux qui vont voler dans l'espace mais aussi un grand nombre de personnes préparant les vols.

Les Projets correspondent à la construction et au lancement des vaisseaux spatiaux de l'Âge d'Or de l'astronautique.

Les Recherches sont les études réalisées dans le *Hub* afin d'obtenir des résultats déterminant dans les domaines suivants : *Ingénierie*, *Test*, *Recherche*, *Construction*, et *Vol spatial*.

Les jetons Recherche sont la principale ressource disponible pour les joueurs. Ils permettent de recruter de nouveaux *Spécialistes* et l'avancement des recherches en cours dans votre *Hub* attirera plus facilement les meilleurs d'entre eux.

Ainsi, au cours du jeu, vous recrutez des *Spécialistes* en accord avec les études effectuées au sein de votre *Hub*.

TOUR DE JEU

Durant son tour, un joueur peut réaliser une et une seule de ces deux actions :

- Soit prendre une carte *Spécialiste* et l'ajouter à sa main
- Soit recruter un *Spécialiste* dans son *Hub*.

Le tour de jeu passe ensuite au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Important : Si, à n'importe quel moment, le nombre de cartes *Spécialiste* au *Centre* passe à 5, révéléz la première carte de la pioche et placez-la sur la place vacante. Il doit toujours y avoir au minimum 6 cartes *Spécialiste* dans le *Centre*.

PRENDRE UN SPECIALISTE

Le joueur peut prendre dans sa main un des *Spécialistes* du *Centre* ou la première carte de la pioche *Spécialiste*.

RECRUTER UN SPECIALISTE

Le joueur peut recruter dans son *Hub* un *Spécialiste* dont la carte est dans le *Centre* OU dans sa main. Le joueur suit les 3 étapes suivantes pour le recruter.

Etape 1 : Choisir la Division

Chaque *Spécialiste* possède ses propres *Compétences*.

Elles sont représentées par 1 ou 2 pictogrammes ronds dans l'angle supérieur gauche de la carte.



Un *Spécialiste* ne peut être assigné que dans une *Division* qui correspond à sa ou ses *Compétences*. Si ses *Compétences* sont différentes, le joueur choisit dans quelle *Division* l'assigner.



Etape 2 : Déterminer le Coût de Recrutement

En bas à gauche des cartes *Spécialiste* se trouvent de 2 à 6 symboles *Recherche*. C'est le *Coût de Recrutement basique*.



Le premier *Spécialiste* assigné à une *Division* vide est recruté en payant ce *Coût de Recrutement basique*.

À partir du second *Spécialiste* assigné à une même division, le *Coût de Recrutement* se réduit.

Le *Coût de Recrutement* est réduit en fonction des *Spécialistes* déjà employés dans la *Division* choisie : chacune de leur *Compétence* de la couleur de la *Division* réduit le *Coût de Recrutement* de 1 (cf exemple page suivante). Cela est appelé la *Réduction du Coût de Recrutement*.

Les règles suivantes s'appliquent :

- Le *Coût de Recrutement* diminue de bas en haut, comme le montre la flèche en bas à gauche des cartes.
- Le *Coût de Recrutement* peut être réduit à 0. Cela arrive quand le total des *Compétences* possédées par les *Spécialistes* employés dans la *Division* est supérieur ou égale au nombre de symboles *Recherche* nécessaire au recrutement du nouveau *Spécialiste*.
- Rappel : il n'y a que les *Compétences* de la couleur de la *Division* qui sont prises en compte dans le calcul de la réduction.

EXEMPLE 1.

C'est le premier Spécialiste recruté dans la Division Vol Spatial. Le joueur devra payer les 3 symboles Recherche présents (entourés).



EXEMPLE 2.

Les Spécialistes déjà employés dans la Division possèdent 3 Compétences de sa couleur (jaune). Le joueur devra donc payer 3 symboles Recherche de moins. Il ne devra donc dépenser qu'un seul symbole Recherche rouge (les 3 symboles du bas sont ignorés).



EXEMPLE 3.

Les Spécialistes ont 2 Compétences de même couleur que la Division (rouge). La 3ème compétence (bleue) ne correspond pas à la couleur de la Division et ne compte donc pas pour la réduction du Coût de Recrutement. Pour recruter le nouveau Spécialiste, le joueur devra payer les 3 symboles Recherche entourés (2 symboles de moins en partant du bas).



Etape 3 : Payer les symboles Recherche et ajouter le Spécialiste à la Division

Afin d'obtenir les symboles Recherche encore nécessaires après la Réduction (éventuelle) du Coût de Recrutement, il est possible de combiner les 3 méthodes suivantes :

1. En transmettant un ou plusieurs jetons Recherche au joueur suivant.

Chaque jeton transmis permet de payer 1 symbole Recherche de la couleur correspondante, encore requis par le Spécialiste à recruter.

Note : le joueur suivant peut utiliser les jetons reçus dès son prochain tour.

2. En plaçant dans le Centre un ou plusieurs Spécialistes de sa main. Chaque carte ainsi posée permet de payer 2 symboles Recherche de son choix, encore requis par le Spécialiste à recruter.

Important : Durant son tour, le joueur NE peut PAS déplacer un Spécialiste de sa main vers le Centre et ensuite le recruter.

Note : Avec cette méthode il peut y avoir plus de 6 cartes dans le Centre à la fin du tour.

3. En utilisant la Capacité visible de certains Spécialistes de votre Hub, qui permettent de payer des symboles Recherche.

Note : il est possible d'utiliser une seule fois la capacité de chaque Spécialiste durant son tour.

Ce n'est qu'après avoir payé tous les symboles Recherche requis que le joueur pose la carte Spécialiste dans la Division correspondante (voir exemple de partie page 9).

Si cette Division accueille déjà un ou plusieurs Spécialistes, superposez la nouvelle carte de manière à laisser uniquement les Compétences des cartes précédentes visibles.

Note : L'ordre des symboles Recherche encore requis n'a pas d'importance; ils peuvent être payés sans respecter celui-ci.

Note : Si ce Spécialiste a une Capacité, le joueur pourra l'utiliser à partir du tour suivant.

ACTIVATION DES SPÉCIALISTES

La seule Capacité active dans une Division est celle visible, c'est à dire non recouverte par une autre carte. Tous les autres Spécialistes de la Division (c.-à-d. les cartes "en-dessous") ont déjà accompli leurs tâches ou le feront pendant le décompte. Les Capacités des Spécialistes sont expliquées en détail à la fin de ces règles.



En fin de partie, votre Hub peut ressembler à ceci.

Rappelez-vous que seules les Capacités visibles des Spécialistes sont actives.

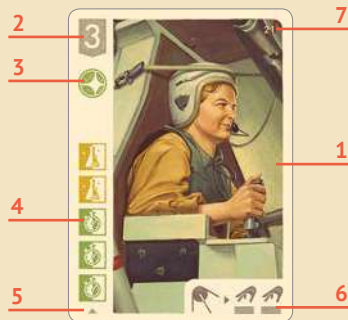
Dans le cas ci-contre :

Les Capacités de l'Ingénieur ①, du Constructeur ② et de l'Astronaute ③ sont actives.

Le Testeur ④ n'a aucune capacité mais possède deux Compétences vertes.

La Capacité du Chercheur ⑤ rapportera des Points de Prestige lors du décompte final.

DÉTAIL D'UNE CARTE SPÉCIALISTE



1. **Image** reflète la principale (et souvent la seule) *Compétence* du *Spécialiste*.
2. **Point(s) de Prestige** que le *Spécialiste* rapporte en fin de partie. Parfois, un astérisque est représenté au lieu d'un nombre. Cela signifie que le nombre de *Points de Prestige* apportés par ce *Spécialiste* dépend d'autres *Spécialistes* employés dans votre *Hub* ou du nombre de *Projets* que vous avez terminés.
3. **Compétence** qui indique :
 - dans quelle *Division* le *Spécialiste* peut être employé;
 - de combien ce *Spécialiste* réduit les *Coûts de Recrutement* pour les prochains *Spécialistes* employés dans sa *Division*;
 - quels *Projets* il peut aider à compléter.
4. **Coût de Recrutement** à payer grâce aux symboles *Recherche*.
5. **Flèche** montrant l'ordre utilisé pour la *Réduction du Coût de Recrutement*. Le joueur a besoin d'un symbole *Recherche* de moins, de bas en haut, pour chaque *Compétence* possédée par les *Spécialistes* déjà présents dans la *Division* où il veut recruter un nouveau *Spécialiste*. Seules les *Compétences* dont la couleur correspond à la couleur de la *Division* sont prises en compte.
6. **Capacité** utilisable tant qu'elle est visible dans sa *Division*. Certaines *Capacités* sont uniquement utilisables lors du décompte final.
7. **Numéro de carte**. Les *Capacités* sont décrites à la fin de ces règles. Recherchez la carte dont vous devez clarifier la *Capacité* grâce à son numéro.

PROJETS

Votre objectif est de mettre en œuvre des projets spatiaux de grande échelle. Pour cela, vous réunissez les meilleurs esprits de l'humanité. Grâce à vos efforts, des fusées, des satellites et des stations orbitales seront lancés dans l'espace!

A la fin du tour, le joueur peut compléter un *Projet* encore disponible. Cela ne nécessite pas d'action. **Un seul *Projet* peut être réalisé par tour**, même si un joueur a suffisamment de *Compétences* pour réaliser plusieurs *Projets*.

Le joueur prend simplement la tuile *Projet* et la place près de lui, à condition que les *Spécialistes* de son *Hub* possèdent les *Compétences* indiquées dans la partie inférieure de la carte *Projet*. Peu importe les *Divisions* dans lesquelles les *Spécialistes* sont employés, il suffit de posséder le nombre requis de *Compétences*.

Le *Projet* pris est considéré comme terminé. Il apporte des *Points de Prestige* lors du décompte final.

DETAIL D'UNE TUILE PROJET



1. Chaque **illustration** montre un vrai satellite, vaisseau spatial, station interplanétaire ou rover. Le jeu comprend un vaisseau spatial américain d'un côté et un vaisseau spatial soviétique de l'autre.
2. **Points de Prestige** que le *Projet* rapporte en fin de partie.
3. **Compétences** que les *Spécialistes* de votre *Hub* doivent posséder pour mener à bien le *Projet*. Dans ce cas particulier, 4 *Compétences* bleues, 3 rouges et 1 mauve sont requises. Peu importe les *Divisions* dans lesquelles les *Spécialistes* sont employés.

FIN DE LA PARTIE

La partie est terminée dès qu'un joueur recrute un 12ème *Spécialiste* dans son *Hub* ou lorsque tous les *Projets* ont été achevés.

Terminez le tour de table afin que chaque joueur joue le même nombre de fois.

Les *Points de Prestige* sont ensuite comptés. Ils reflètent l'influence de chaque *Hub* dans la course aux étoiles.

Chaque joueur additionne les *Points de Prestige* apportés par ses *Spécialistes* et ses *Projets* terminés. Les cartes *Spécialiste* toujours en main ne comptent pas.

Les *Spécialistes* dont les cartes affichent un astérisque dans le coin supérieur gauche apportent des *Points de Prestige*

en fonction de leurs *Capacités*. **Celles-ci sont actives même si elles ne sont pas visibles dans leur *Division*.** Il est plus facile de calculer les *Points de Prestige* «simples» en premier, puis d'ajouter les *Points de Prestige* apportés par les *Spécialistes* avec des astérisques.

Le joueur qui a le plus grand nombre de *Points de Prestige* gagne. En cas d'égalité, le joueur dont les *Projets* complétés apportent le plus de *Points de Prestige* gagne. S'il y a encore une égalité, les joueurs concernés sont proclamés vainqueurs!

EXEMPLE DE PARTIE

Le jeu est en cours. Il y a trois joueurs : Neil, Yuri et Valentina.

L'illustration ci-contre montre les *Spécialistes* du Centre (marqués de A à F) et les cinq *Projets* disponibles.

Neil : Réalisons des projets d'envergure !

C'est le tour de Neil (voir son *Hub* page suivante). Il possède les trois jetons *Recherche* verts (3 jetons de chaque catégorie sont utilisés s'il y a 3 joueurs dans le jeu) et deux jetons jaunes. De plus, ses *Spécialistes* permettent de payer les symboles de recherche suivants à chaque tour : 1 jaune, 2 rouges et 1 violet.

Neil n'a pas de carte en main. La *Capacité* de son *Testeur* lui apportera 1 *Point de Prestige* pour chaque 3 *Compétences* possédées par les *Spécialistes* de son *Hub* à la fin du jeu. Actuellement, cette *Capacité* ne sert à rien.

Neil peut recruter le *Testeur* (B) ou un des *Constructeurs* (C) depuis le Centre. Il choisit le *Testeur* (B). Il y a deux *Compétences* différentes sur la carte *Spécialiste*, ainsi il peut être recruté soit dans la *Division Essai vert* (le *Coût du recrutement* est réduit à deux symboles), soit dans la *Division Construction rouge* (le *Coût du recrutement* n'est pas réduit et équivaut donc à trois symboles de recherche).

Neil choisit la *Division Construction*.



Maintenant, il doit dépenser trois symboles *Recherche* jaunes. Un symbole jaune est fourni par un des *Ingénieur* de son *Hub*. Il obtient les deux symboles restants en donnant deux jetons *Recherche* jaunes au joueur suivant, c'est-à-dire à Yuri. Ce faisant, Neil ajoute la carte *Testeur* à la *Division Construction* et place immédiatement la carte du haut de la pioche à sa place (il s'agit d'une carte *Ingénieur*).

À la fin de son tour, Neil vérifie s'il peut réaliser l'un des *Projets*. Oui, il le peut! Grâce au recrutement du *Testeur* aux *Compétences* verte et rouge, deux *Projets* sont disponibles pour Neil : Voskhod 2 et Proton 1.

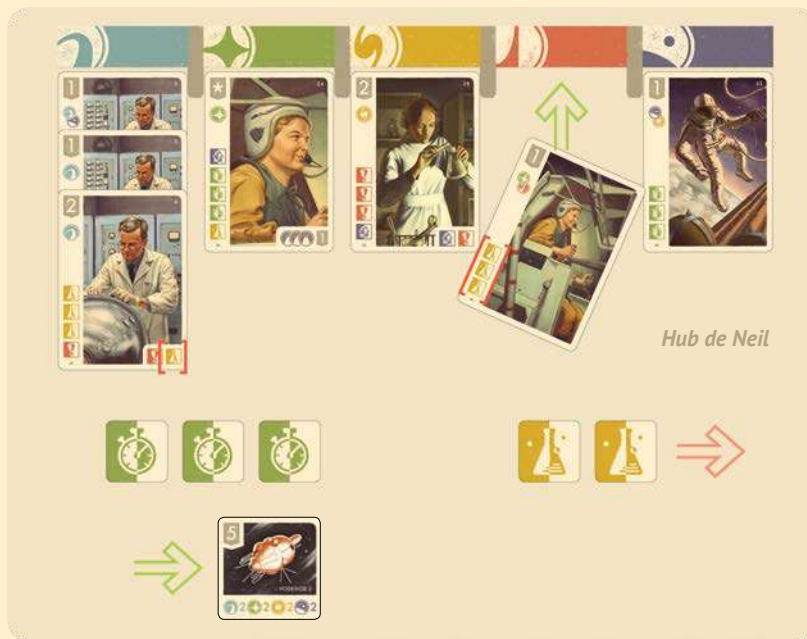
Compétences des Spécialistes dans le Hub de Neil



Un seul *Projet* peut être complété par tour. Neil choisit Voskhod 2 et prend sa tuile.

Yuri : La recherche est la clé du succès!

Le tour de Yuri commence! Une carte d'*Ingénieur* est apparue dans le *Centre*. Quatre *Projets* sont encore disponibles. En prenant les deux jetons de recherche jaunes que vient de lui donner Neil, Yuri détient les deux tiers des jetons *Recherche* de cette partie! En outre, il a deux cartes *Spécialiste* (marquées **M1** et **M2**) en main.



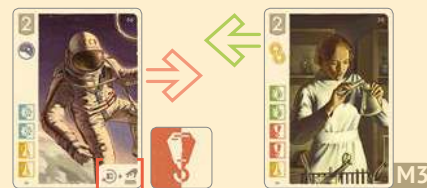
Hub de Yuri



Yuri peut facilement recruter n'importe quel *Spécialiste* du *Centre* ou de sa main, même l'*Ingénieur*(B) qui est apparu au *Centre* pendant le tour de Neil. Cependant, le recrutement de cet *Ingénieur* serait assez coûteux : il devrait transférer les deux cartes de sa main vers le *Centre* pour obtenir les symboles *Recherche* verts manquants.

Yuri adopte une approche différente : garder les jetons *Recherche* pour ses prochains tours.

Néanmoins, il décide de se séparer d'un jeton pour utiliser la *Capacité* de son *Astronaute* : Yuri donne à Valentina un jeton *Recherche* rouge pour piocher une nouvelle carte. Celle-ci est une carte *Chercheur* (M3).



Puis Yuri déplace la carte *Constructeur* (M2) de sa main vers le *Centre* pour obtenir deux symboles *Recherche* de son choix. Il utilise ces symboles pour recruter un *Constructeur* du *Centre* (C) : ce *Spécialiste* lui apportera un symbole *Recherche* vert à partir du tour suivant.

C'est la fin de son tour, Yuri ne met pas de nouvelle carte à la place du *Constructeur* recruté : il y a bien 6 cartes dans le *Centre* puisqu'il en a reposé une afin d'obtenir les symboles manquants pour le recrutement. Il a encore 2 cartes *Chercheur* en main.

Valentina : Une bonne préparation est la meilleure solution!

Le tour de Valentina commence!

Valentina n'a pas de carte en main et les *Spécialistes* de son *Hub* ne portent pas de symboles *Recherche*. Les trois jetons *Recherche* dont elle dispose ne sont pas suffisants pour recruter le moindre *Spécialiste* du *Centre*. La situation semble compromise ... mais seulement à première vue!

Valentina pioche une carte du paquet. Grâce à la *Capacité* de son *Astronaute*, elle peut en piocher une deuxième : un *Testeur*(M1) et un *Ingénieur* (M2).

Dans les tours suivants, Valentina compte utiliser la *Capacité* de son *Chercheur* en obtenant 3 symboles *Recherche* au lieu de 2 lorsqu'elle déplacera une carte de sa main vers le *Centre*, ainsi que la *Capacité* de son *Ingénieur* qui lui permet de réduire le *Coût de Recrutement* des *Spécialistes* issus de sa main.

Par conséquent, en déplaçant une carte de sa main vers le *Centre*, Valentina peut gagner non pas 2 mais 4 symboles *Recherche* pour recruter un *Spécialiste* de sa main! Par exemple, en déplaçant l'*Ingénieur* (M2) vers le *Centre* elle peut ajouter le *Testeur* (M1) à son *Hub* sans donner un seul jeton *Recherche*!

Mais ce ne sont que des plans. C'est le tour de Neil et il est sur le point de terminer un autre *Projet*, le Proton 1.



CAPACITÉS DES SPÉCIALISTES

De nombreux *Spécialistes* ont des *Capacités* uniques, dont la plupart sont actives pendant la partie, à la seule condition d'être visibles.

Chaque *Capacité* ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour. Les effets causés par les *Capacités* restent actifs jusqu'à la fin du tour. C'est au joueur de décider d'utiliser ou non une *Capacité*.

Ingénieurs

"C'est un petit pas pour l'homme mais un bond de géant pour l'humanité."

Neil Alden Armstrong

- 1—4. Disposez des symboles *Recherche* correspondants (autant que montrés sur la carte).
- 5—6. Le *Spécialiste* n'a pas de *Capacité* spécifique mais possède deux *Compétences*.
7. Disposez d'un symbole *Recherche* de votre choix pour recruter un *Spécialiste* de votre main.
8. Un *Spécialiste* avec un *Coût de Recrutement de base* de 3 peut être recruté gratuitement (nul besoin de fournir les symboles *Recherche* requis). Ceci est considéré comme une action.
9. Après avoir recruté un *Spécialiste* avec un *Coût de Recrutement de base* de 5 ou 6, prenez une carte de la pioche.
10. Vous pouvez transmettre deux jetons *Recherche* au joueur suivant afin de recruter immédiatement un *Spécialiste* de votre main. Ceci est considéré comme une action.
11. À la fin du jeu, vous obtenez 1 *Point de Prestige* pour chaque *Compétence* violette sur vos cartes *Spécialiste*.
12. À la fin du jeu, vous obtenez 2 *Points de Prestige* pour chaque carte située au-dessus de cette carte *Spécialiste*.

Testeurs

"Une fois allé dans l'espace, on apprécie la petite taille et la fragilité de la Terre."

Valentina V. Tereshkova

- 13—16. Disposez des symboles *Recherche* correspondants (autant que montrés sur la carte).
- 17—18. Le *Spécialiste* n'a pas de *Capacité* spécifique mais possède deux *Compétences*.
19. Transmettez deux jetons *Recherche* au joueur suivant afin d'obtenir une *Compétence* de n'importe quelle couleur. Celle-ci ne peut être utilisée que pour l'achèvement d'un *Projet*.
20. Disposez d'un symbole *Recherche* de votre choix pour recruter un *Spécialiste* avec un *Coût de Recrutement de base* de 5 ou 6.
21. Chaque fois que vous complétez un *Projet*, prenez deux cartes de la pioche.
22. Disposez d'un symbole *Recherche* de n'importe quelle couleur. A chaque tour, vous décidez de la couleur de ce symbole.

Certaines *Capacités* sont actives uniquement lors du décompte final et n'ont pas besoin d'être visibles (un astérisque remplace les *Points de Prestige* de la carte).

Nous allons maintenant aborder en détail les *Capacités* de chaque *Spécialiste*. Recherchez une carte spécifique par son numéro unique. Les aides de jeu fournissent également une description des *Capacités* mais sous une forme simplifiée.

Précision : «Coût de recrutement X» désigne le nombre de symboles *Recherche* sur la carte *Spécialiste*.



23. À la fin du jeu, vous obtenez 1 *Point de Prestige* pour chaque *Compétence* Rouge sur vos cartes *Spécialiste*.

24. À la fin du jeu, vous obtenez 1 *Point de Prestige* pour chaque combinaison de trois *Compétences* que possèdent vos *Spécialistes* (y compris la *Compétence* de cette carte), quelles que soient les couleurs des *Compétences*.

Chercheurs

"Il est difficile de dire ce qui est impossible, le rêve d'hier est l'espoir d'aujourd'hui et la réalité de demain."

Robert H. Goddard

25–28. Disposez des symboles *Recherche* correspondants (autant que montrés sur la carte).

29–30. Le *Spécialiste* n'a pas de *Capacité* spécifique mais possède deux *Compétences*.

31. Vous pouvez déplacer cette carte de la *Division* vers le *Centre* pour obtenir trois symboles *Recherche* de votre choix.

Remarque : si vous recrutez un *Spécialiste* dans la même *Division*, le *Coût du Recrutement* n'augmente pas car il a été déterminé à l'étape précédente.

32. Lorsqu'un *Spécialiste* nouvellement recruté est placé au-dessus de cette carte, piochez une carte du paquet. Normalement, cette *Capacité* n'est activée qu'une fois pendant la partie.

33. Disposez d'un symbole *Recherche* de n'importe quelle couleur. A chaque tour, vous décidez de la couleur de ce symbole.

34. Lorsque vous déplacez une carte de votre main vers le *Centre*, vous obtenez trois symboles *Recherche* au lieu de deux.

35. À la fin du jeu, vous obtenez 1 *Point de Prestige* pour chaque *Compétence* Verte sur vos cartes *Spécialiste*.

36. À la fin du jeu, vous obtenez 2 *Points de Prestige* pour chaque carte située sous cette carte *Spécialiste*.



Constructeur

"Le moment viendra où un vaisseau spatial transportant des êtres humains quittera la terre et partira en voyage vers des planètes lointaines, vers des mondes éloignés. Le lancement des deux premiers satellites soviétiques a déjà jeté un solide pont entre la terre et l'espace, et le chemin vers les étoiles est ouvert."

Sergei P. Korolev

37–40. Disposez des symboles *Recherche* correspondants (autant que montrés sur la carte).

41–42. Le *Spécialiste* n'a pas de *Capacité* spécifique mais possède deux *Compétences*.

43. Chaque fois que vous avez terminé un *Projet*, prenez une carte de la pioche.

44. Au début de votre tour, vous pouvez ajouter la carte du sommet de la pioche dans le *Centre*. Il peut y avoir plus de 6 cartes dans le *Centre*.

45. Lorsqu'un *Spécialiste* nouvellement recruté est placé au-dessus de cette carte, prenez 2 cartes de la pioche. Normalement, cette *Capacité* est activée qu'une fois pendant la partie.

46. Disposez de deux symboles *Recherche* de votre choix pour recruter des *Spécialistes* ayant deux *Compétences*.



47. À la fin du jeu, vous obtenez 1 *Point de Prestige* pour chaque *Compétence* Bleue sur vos cartes *Spécialiste*.

48. À la fin du jeu, vous obtenez 3 *Points de Prestige* pour chaque combinaison de cinq *Compétences* différentes possédées par vos *Spécialistes* (y compris la *Compétence* sur cette carte).

Astronautes

*"Être le premier à entrer dans le cosmos, à s'engager seul,
dans un duel sans précédent avec la nature - que pourrait-on rêver de plus?"*

Yuri A. Gagarin

49–52. Disposez des symboles *Recherche* correspondants (autant que montrés sur la carte).

53–54. Le spécialiste n'a pas de *Capacité* spécifique mais possède deux *Compétences*.

55. Un *Spécialiste* avec un *Coût de Recrutement de base* de 2 peut être recruté gratuitement (nul besoin de fournir les symboles *Recherche* requis). Ceci est considéré comme une action.

56. Vous pouvez transmettre un jeton *Recherche* au joueur suivant afin de piocher une carte.

57. Au début de votre tour, vous pouvez changer comme vous le souhaitez l'ordre des cartes dans chacune des *Divisions* de votre *Hub*. Vous pouvez également changer l'ordre des cartes dans la *Division* "Vol spatial" mais l'effet de cette *Capacité* deviendrait inactif.

58. Après avoir pioché une carte, piochez-en une seconde (Rappel : chaque *Capacité* ne peut être activée qu'une fois par tour).

59. À la fin du jeu, vous obtenez 1 *Point de Prestige* pour chaque *Compétence* Jaune sur vos cartes *Spécialiste*.

60. À la fin du jeu, vous obtenez 2 *Points de Prestige* pour chaque *Projet* que vous avez complété.



CREDITS

Editeurs : Crowd Games - BLAM !

Distribution France : Blackrock Games

Idée : Maxim Istomin

Auteur : Yuri Zhuravlev

Développement et réalisation : Denis Davydov

Illustration : Aleksei Kot

Mise en page : Alina Kleimenova

Rédactrice : Anna Polyanskaya

Traduction : BLAM !

Project Managers: Maxim Istomin and Evgeniy Maslovskiy

Space Explorers a été développé avec **Moroz Publishing**.



© & TM Crowd Games, 2017. Tous droits réservés.
Impression et publication des règles, des éléments
de jeux ou des illustrations sans autorisation
sont interdites.

Space Explorers et son logo, le logo
Crowd Games sont une marque de Crowd Games.
Moroz Publishing et son logo sont une marque de
Moroz, LLC.

Contact: contact@blam-edition.com

Testeurs : L'équipe de testeurs d'Epicentre, Dariya Bessonova, Evgenia Borisonik, Anton Dem'yanov, Andrei Dorofeev, Pavel El'tsyn, Olga Ermakova, Nadezhda Filippovich, Ekaterina Gorn, Aleksandr Gorny, Sergei Grafchikov, Irina Grafchikova, Maksim Grigoriev, Yulya Grigorieva, Maksim Gudkov, Aleksandr Kazantsev, Damir Khusnatdinov, Denis Kokorev, Yaroslav Krysllov, Fedor Kvashnin, Oleg Meleshin, Eldar Morozov, Vlad Nakrap, Egor Nikolaev, Anatoly Okhapkin, Evgenia Ovinnikova, Viktor Pavel, Arkady Pavlov, Pavel Podkorytov, Sergei Pritula, Svetlana Pritula, Pavel Rezanov, Andrei Rumyantsev, Ekaterina Rumyantseva, Oleg Silukov, Ksenia Silukova, Igor Sklyuev, Vadim Trishkin, Konstantin Vakhnin, Denis Varshavsky, et Artem Zhdanov

Portraits : toute ressemblance avec des personnes réelles est purement fortuite.

PICTOGRAMMES DES SPÉCIALISTES



N'importe quel symbole *Recherche*



N'importe quelle carte *Spécialiste*



Carte *Spécialiste* dont le *Coût de Recrutement de base* est égal au nombre de carrés du pictogramme.



Carte *Spécialiste* avec deux *Compétences*.



Spécialiste recruté dans une *Division*.



Cette carte de *Spécialiste*.



Les lots de cartes représentent toujours une *Division*.



Carte *Spécialiste* en main.



Prenez la première carte *Spécialiste* de la pioche.



Cartes *Spécialiste* dans le *Centre*.



N'importe quel *Projet*.



Transmettez un jeton *Recherche* au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.



Changez l'ordre des cartes d'une de vos *Divisions* comme vous le souhaitez.



La *Capacité* de cette carte ne peut être utilisée qu'au début du tour.



N'importe quelle *Compétence*



Points de Prestige gagnés en fin de partie.

TOUR D'UN JOUEUR

1. Réalisez l'une de ces 2 actions :

- Prenez une carte *Spécialiste* du *Centre* ou du haut de la pioche; ou
- Recrutez un *Spécialiste* du *Centre* ou de votre main dans votre *Hub*.

2. À la fin de votre tour, réalisez un *Projet* si vos *Spécialistes* possèdent les *Compétences* requises. Peu importe les *Divisions* dans lesquelles ces *Spécialistes* sont présents.

RECRUTER UN SPÉCIALISTE

1. Choisissez la *Division* en fonction des *Compétences* du *Spécialiste*.
2. Réduisez le *Coût du Recrutement* en fonction des *Compétences* des *Spécialistes* de la *Division*. Seules les *Compétences* de la couleur de la *Division* comptent. Le *Coût du recrutement* diminue de bas en haut, comme le montre la pointe du triangle.
3. Payez les symboles *Recherche* requis en utilisant ces trois méthodes :
 - Transmettez les jetons *Recherche* respectifs au prochain joueur;
 - Placez une - ou plusieurs - cartes *Spécialiste* de votre main dans le *Centre* pour obtenir deux symboles *Recherche* pour chacune de ces cartes;
 - Utilisez les *Capacités* des *Spécialistes* de votre *Hub* dont les cartes sont visibles.

Ensuite, placez la carte *Spécialiste* nouvellement recrutée dans la *Division* choisie.

FIN DE LA PARTIE

- 12 *Spécialistes* ont été recrutés par l'un des joueurs;
- OU
- Tous les *Projets* ont été achevés.

Terminez le tour de table afin que chaque joueur joue le même nombre de fois.