

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 colonisation 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 Métal (gris)



10 tuiles Déroulement



54 tuiles Laboratoire



3 tuiles Décollage



40 cubes Ressource Eau (bleu)



8 tuiles Bâtiment (grandes)



1 jeton Premier Joueur



1 sac



40 cubes Ressource Polymère (noir)



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



3 jetons Pouvoir de Spécialiste



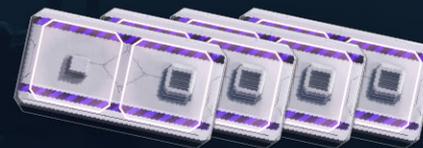
40 cubes Ressource Nourriture (vert)



16 jetons Haut Fait



16 jetons Haut Fait x5



24 tuiles Fondation

Pour chaque joueur



1 plateau personnel



9 jetons Batterie



1 pion Énergie



2 pions Joueur



6 cubes Amélioration



8 figurines Bâtiment



3 figurines Rover



4 figurines Astronaute Métal



4 figurines Astronaute Eau



4 figurines Astronaute Polymère



9 marqueurs Spécialiste



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



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



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

Factions



8 cartes Faction

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



8 tuiles Bâtiment de Faction (grandes)

Mode Solo



9 cartes Emplacement Rover



16 cartes Zone de Bâtiment

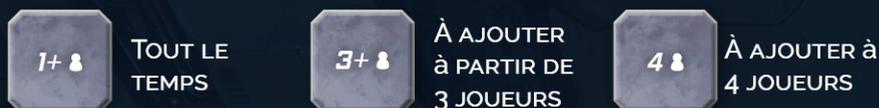


9 cartes Objectif

Plateau principal

1 Placez le plateau principal vers le centre de la table.

2 Prenez les tuiles Terrain correspondant au nombre de joueurs (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 qui dépend du nombre de joueurs :

- 3 × 3 si vous êtes 2 à jouer
- 3 × 4 si vous êtes 3 à jouer
- 4 × 4 si vous êtes 4 à jouer

3 Placez les plateaux Mission (Europe, Titan et Mars) à gauche, verticalement. Pour chacun d'entre eux, placez autant de tuiles Mission (correspondant à la bonne planète) qu'indiqué dans le coin inférieur droit du plateau (prenez ces tuiles au 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 aléatoirement 6 tuiles Laboratoire sur les emplacements correspondants. Empilez plusieurs tuiles Fondation et plusieurs tuiles Laboratoire sur leurs emplacements Pile 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.



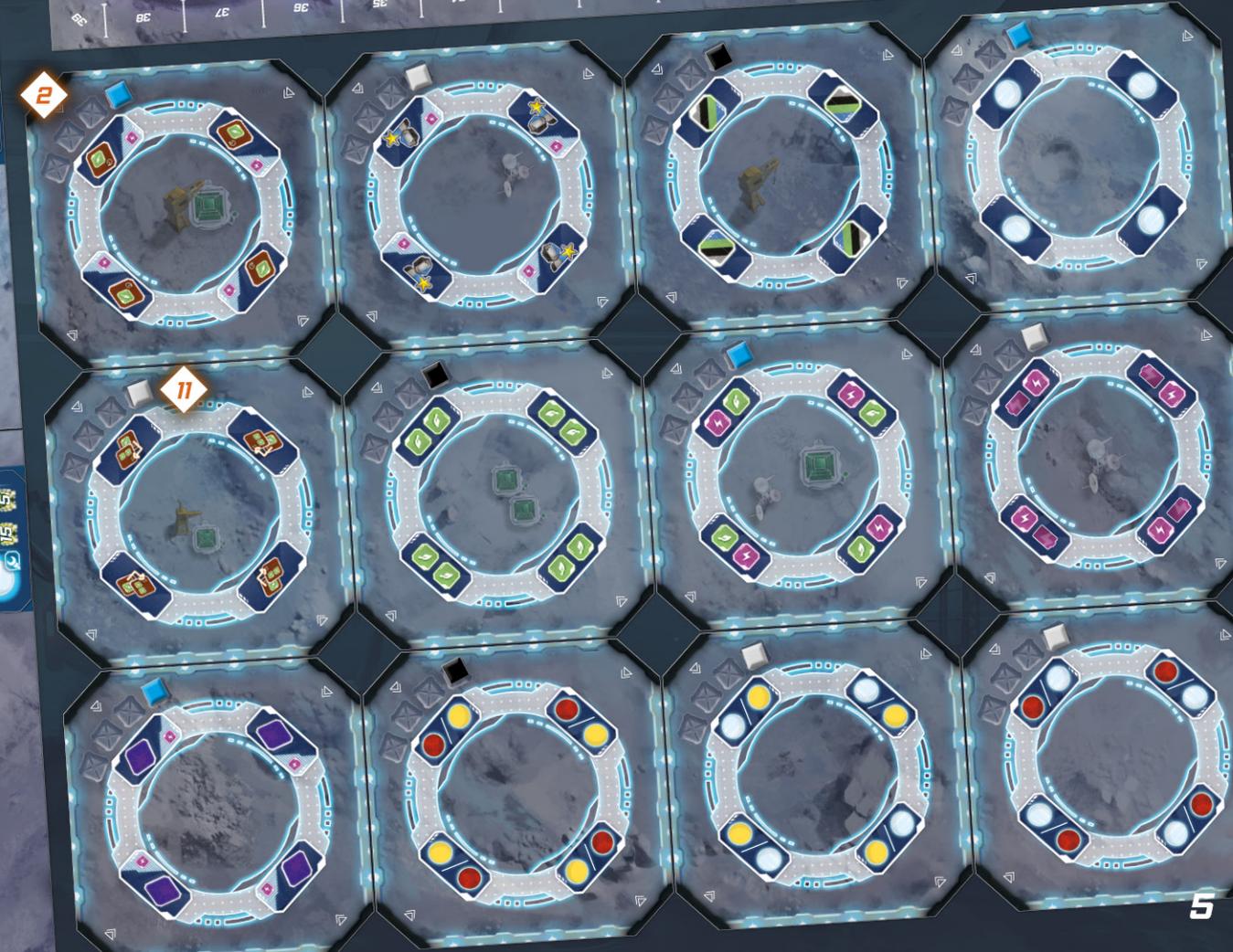
8 Placez 6 tuiles Déroulement prises au hasard sur les espaces de la piste Déroulement.

9 Placez les jetons Haut Fait (valeur 1 et 5).

10 Placez tous les cubes Ressource verts, plus 10 pour chacune des couleurs grise, noire et bleue dans la réserve générale, sur la table. Placez les cubes restants (30 gris, 30 noirs et 30 bleus) dans le sac.

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



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 disponible 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. 7) à deux tâches.

Les 3 tâches possibles sont :

a) Récupérer un des cubes 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 du métal, etc.

b) 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).

c) Activer l'effet Terrain de la tuile (vous trouverez la liste des effets Terrain en fin de livret de règles). Vous ne pouvez faire cette tâche qu'une seule fois par rover, et uniquement après avoir fait toutes vos autres tâches.



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 serre 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.

Note : Ajouter un astronaute ou former un spécialiste dans un rover déjà placé sur une tuile Terrain **ne vous permet pas** d'effectuer de tâches supplémentaires au moment où vous le faites.



CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

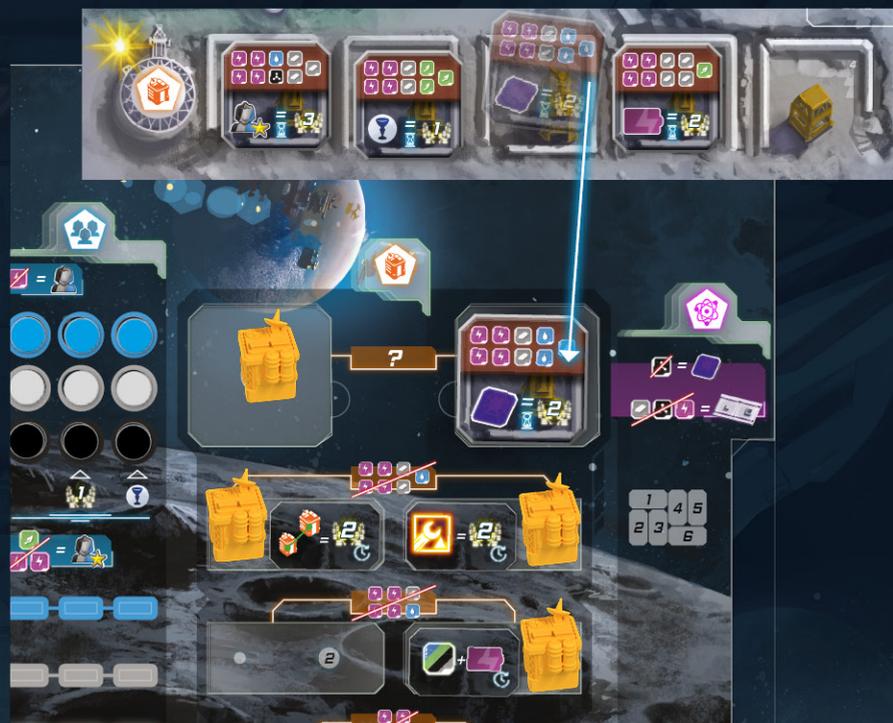


Cette action vous permet de construire un de vos 6 bâtiments à petite tuile **OU** un bâtiment à grosse tuile.

a) Pour construire un bâtiment à petite tuile, dépensez les ressources indiquées sur votre plateau en fonction du niveau du bâtiment. Placez la petite tuile du bâtiment 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. 10).



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 entre les tuiles Terrain, comme pour un bâtiment à petite tuile. Activez gratuitement l'un des effets Terrain en contact avec votre nouveau bâtiment, comme pour un bâtiment à petite tuile.



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.



DÉVELOPPER SA RECHERCHE



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

a) Pour construire une fondation, dépensez 1 métal, 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 placer les tuiles suivantes en suivant l'ordre indiqué sur votre plateau personnel.

b) Pour construire un laboratoire, dépensez 1 polymère et éventuellement un surcoût d'énergie (cf. *Surcoût*, p. 13) 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 tromper dans les effets déjà activés ou non, n'hésitez pas à poser des cubes de ressource sur les laboratoires que vous avez déjà activés afin de vous faire un 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 métal et 1 énergie pour construire une fondation. Il la place sur le 4^e emplacement, comme indiqué sur le schéma de son plateau personnel.



Johannes décide d'acquérir également le laboratoire de la seconde ligne à gauche, il dépense 1 polymère (pour le coût) et 1 énergie (pour le surcoût). Immédiatement, l'espace libre est comblé par le laboratoire du dessus, et ce nouvel emplacement est comblé par le laboratoire pris sur le dessus de la pile Laboratoire. Johannes place ensuite son laboratoire dans l'une de ses fondations. Il décide de placer son laboratoire sur l'emplacement libre en bas au centre. Comme tout laboratoire placé sur la ligne inférieure, celui-ci 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 points qu'il a de bâtiments construits (cf. *Tuiles Laboratoire*, p. 15).
- Il reçoit 1 métal.
- 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 en votre possession ayant l'icône ) dans l'ordre de votre choix :



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

- Votre énergie se recharge intégralement (cf. *Fonctionnement de la jauge d'énergie*, p. 12).



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.



Ensuite, avancez votre pion Joueur d'une case vers la droite sur la piste Déroulement.

Important : Si votre pion Joueur 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 : Si votre pion Joueur est le premier à entrer sur la nouvelle case, 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 comme 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 :

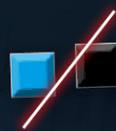
Important : Si un agrément indique spécifiquement de **construire** (ex :), vous ne pouvez pas **améliorer** (et vice versa).

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 disponible, 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 de vos pions Amélioration sur la partie du vaisseau que vous venez d'améliorer. 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 d'une des 2 lignes supérieures.

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

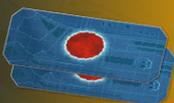


DÉCOLLAGE D'UNE MISSION

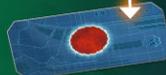
Au moment où vous vous emparez de la dernière tuile Mission d'un des vaisseaux, on assiste au décollage de ce dernier.

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

Si vous avez le plus de tuiles correspondant à cette mission, recevez le bonus principal indiqué sur la tuile Décollage. Si vous êtes en seconde place, recevez le bonus secondaire.



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 du plateau Mission pour indiquer qu'il ne sera 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.

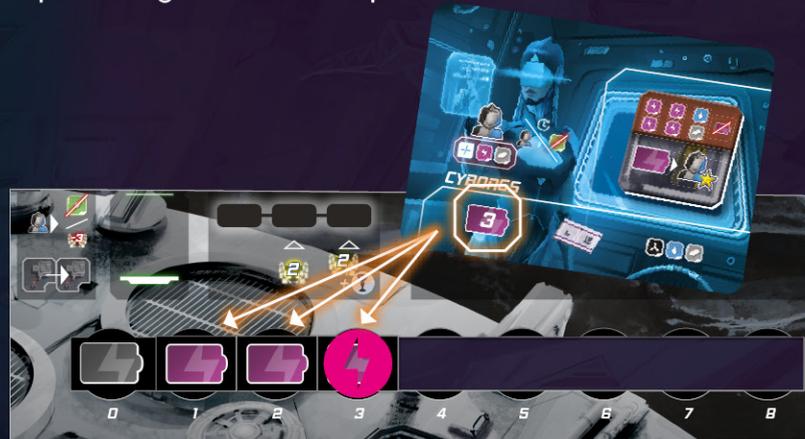


TUILES BATTERIE



PION ÉNERGIE

En début de partie, votre carte Faction vous a donné votre niveau d'énergie de départ : vous avez placé autant de tuiles Batterie que nécessaire dans votre jauge pour atteindre ce niveau, et vous avez placé 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 1 haut fait à la place.



BONUS HAUT FAIT DE DÉROULEMENT

Lorsque vous réalisez une action indiquée sur la tuile Déroulement en face de votre pion Joueur, 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 (et 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 pion Joueur 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 pion Joueur à droite de la dernière case de la piste Déroulement, alors la partie touche à sa fin. Terminez le tour de table jusqu'au dernier joueur. Enfin, procédez au décompte final avec les étapes suivantes :



a) La personne ayant le plus de hauts faits 🏆 remporte 24 points de victoire et la seconde 12 points.

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.

b) La personne ayant fait le plus d'améliorations de parties de vaisseau 🚀 gagne 8 points de victoire, et la seconde 4 points.

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.

c) Chaque paire de ressources 🌿 peut être convertie en 1 point de victoire (les ressources n'ont pas besoin d'être de la même couleur).

d) Chaque haut fait 🏆 est converti en 1 point de victoire (en plus des éventuels points gagnés lors de la majorité décrite au point « a »).

e) Les grandes tuiles Bâtiment avec une icône de sablier ⌚ rapportent des points de victoire à leur propriétaire en fonction de leur condition.



La personne avec le plus de points de victoire remporte la partie !

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 Zone 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, et piochez le nombre d'objectifs correspondant :

Facile	2 objectifs
Moyen	3 objectifs
Difficile	4 objectifs
Expert	5 objectifs

Enfin, choisissez votre faction parmi celles disponibles.

Modification de règles

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

- Ramenez vos rovers.
- Gagnez vos revenus et regagnez toute votre énergie.
- Nourrissez tous vos astronautes. **Si vous ne pouvez pas le faire, vous perdez instantanément la partie.**
- Remplissez en ressources uniquement les tuiles Terrain qui ne sont pas occupées par les rovers adverses.
- 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 bonus principal du décollage que si vous avez **amélioré** au moins 2 parties du vaisseau. Remportez le bonus secondaire du décollage si vous avez amélioré 1 seule partie du vaisseau. Ne gagnez pas de bonus du 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, gagnez 12 points de victoire. Si vous avez 16 hauts faits ou plus, gagnez 24 points de victoire à la place.
- Concernant les améliorations de parties de vaisseau, gagnez 4 points de victoire si vous avez fait des améliorations sur 2 missions différentes, et 8 points de victoire si vous avez fait des améliorations sur les 3 missions.

Comparez ensuite votre score au tableau suivant :

Bronze	Moins de 150 points de victoire
Argent	Entre 150 et 200 points de victoire
Or	Plus de 200 points de victoire

Liste des objectifs

- Terminer la partie avec au moins 12 hauts faits.
- Terminer la partie en ayant construit au moins 6 tuiles Bâtiment.
- Avoir amélioré au moins 2 parties de vaisseau.
- Terminer la partie en ayant 4 serres améliorées.
- Terminer la partie en ayant 8 laboratoires.
- Terminer la partie en ayant 9 tuiles Batterie.
- Terminer la partie en ayant formé 7 spécialistes.
- Faire décoller le vaisseau de colonisation ● en étant sur la 4^e case Déroulement, le vaisseau ● en étant sur la 5^e case et le vaisseau ● sur la 6^e case.
- Avoir 4 bâtiments connectés en étant sur la 4^e case Déroulement.

Glossaire

Tuiles Laboratoire

À chaque fois que le laboratoire est activé :



Gagnez 1 énergie OU gagnez une tuile Batterie



Gagnez 1 nourriture OU gagnez 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



Gagnez 1 agrément Europe pour **construire** seulement (pas pour améliorer) OU gagnez 1 eau



Coût 2 énergies : gagnez 1 point pour chaque laboratoire que vous possédez



Coût 1 énergie : gagnez 2 nourritures



Coût 1 énergie : gagnez 1 agrément au choix, seulement pour **construire** (pas pour améliorer)



Coût 1 énergie : gagnez 2 points pour chaque partie de vaisseau que vous avez améliorée

Effets Terrain



Gagnez 1 ressource au choix parmi l'eau, la nourriture, le polymère et le métal



Coût 1 énergie : vous pouvez former 1 spécialiste



Gagnez 1 nourriture et 1 tuile Batterie



Gagnez 1 agrément pour les missions Europe ou Mars



Coût 1 énergie : Gagnez 1 serre gratuite (ne payez que le surcoût, si celui-ci est applicable).

Tuiles Bâtiment (petites)

À chaque fois que vous gagnez vos revenus :



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 (orthogonale) 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 (grandes)



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. Cet effet s'applique même à la figurine Bâtiment correspondant à cette tuile.

CYBORGS



Les 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 métal. 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 former un spécialiste gratuitement.

WORKERS



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



Gagnez 2 énergies pour chacun de vos rovers adjacents au rover que vous venez de poser.

UNIFIERS



À chaque fois que vous construisez une partie de vaisseau (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.

ARCHITECTS



À chaque fois que vous faites une action Construire un Bâtiment, vous pouvez prendre une tuile Fondation gratuitement.



Placez vos bâtiments en payant 1 Énergie de moins par rover adjacent que vous possédez. Cet effet ne s'applique **pas** au moment où vous construisez ce bâtiment ; seulement à partir des suivants.

BIOFARMERS



À chaque fois que vous faites une action Développer ses Serres, vous obtenez un agrément pour n'importe quelle mission.



À chaque fois que vous retournez une tuile Serre sur sa face améliorée, gagnez 1 nourriture et 2 énergies.

SURVIVORS



Votre pouvoir permanent est amélioré : vous pouvez transformer 1 nourriture (au lieu de 2) en 1 énergie.



À chaque fois que vous obtenez une tuile Fondation, vous pouvez également gagner 1 tuile Serre, en ne payant que l'éventuel surcoût.

NETRUNNERS



À chaque fois que vous faites une action Développer son Équipage, vous pouvez également effectuer une action de Recherche Spéciale (cf. *Utiliser un agrément pour une mission*, p. 11).



À chaque fois que vous formez un Spécialiste, vous gagnez également 1 tuile Batterie et 1 énergie.