SHACKLETON BASE

A JOURNEY TO THE MOON

Fabio Lopiano
Nestore Mangone
David Sitbon

60-120' 14+ 1-4

Introduction

Une base permanente a été établie dans le cratère Shackleton, au pôle sud de la lune. Vous dirigez l'une des agences spatiales travaillant ensemble pour étendre leur présence dans la base, tandis que 3 grandes corporations financent la mission, chacune d'elles suivant leur programme particulier. Vous construirez des structures dans la base tout en finançant des projets pour ces corporations, projets qui vous procureront des capacités spéciales et des manières de marquer des points.

Apercu du jeu

Au début de la partie, 3 corporations sont sélectionnées au hasard. Elles déterminent les projets en cours, les actions et les moyens de marquer de PV, ainsi que leur mécanique propre

La partie dure pendant 3 manches, chacune d'elles étant divisée en 3 phases : la phase de navette, la phase d'action et la phase de maintenance.
Pendant la **phase de Navette**, chaque joueur sélectionne une tuile Navette, déterminant ainsi quels types d'astronautes et quelles ressources il pourra utiliser au cours de cette manche, ainsi que l'ordre du tour.
La **phase d'Action** est la phase principale du jeu, où les joueurs jouent leur tours en alternance en déployant leurs astronautes sur la lune pour obtenir des ressources, construire des structures ou financer des projets.
En fonction des corporations sélectionnées pour la partie, différents types de ressources pourront être obtenues, et qui seront ensuite utilisées de différentes manières, par exemple par les cartes Projet ou pour construire des structures.
Chaque projet apporte des capacités permanentes et offre des opportunités de marquer des Points de Victoire (PV), que ce soit pendant la phase d'Action, la phase de Maintenance ou en fin de partie.
Au cours de la **phase de Maintenance**, les astronautes déployés pendant la phase d'Action sont assignés aux structures (apportant un bonus au joueur qui les a accueillis), ensuite les joueurs collectent leurs revenus et doivent payer leurs coûts de maintenance. Si des corporations possèdent un effet de fin de manche, il est résolu au cours de cette phase.

Matériel général

- 1 plateau principal



- 15 tuiles Navette 
- 1 tuile Action Commandement (pour les parties à 2 et 3 joueurs)



- 26 jetons Titanium 
- 16 jetons Terre Rare 
- 52 jetons Crédit 
  (24 de valeur 1, 18 de valeur 3 et 10 de valeur 5)

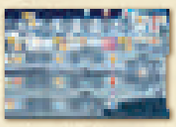
- 75 meeples Astronaute



(25 INGENIEURS, 25 TECHNICIENS, 25 SCIENTIFIQUES)

- 18 jetons Panneau Solaire 
- 4 tuiles Directeur d'Agence (recto-verso) 
- 1 marqueur d'Énergie 
- 1 livret de règles
- 11 boîtes de rangement
  (3 pour le matériel général et 8 pour les corporations)

Matériel des joueurs

- 1 plateau personnel 
- 12 structures
  (5 Dômes, 3 Ateliers, 3 Laboratoires, 1 Quartier-général) 
- 3 marqueurs Objectif 
- 1marqueur de PV 
- 1 marqueur de Réputation 
- 1 marqueur d'Ordre du Tour 

Matériel solo

7 cartes Action Solo
1 marqueur AstroBot

Matériel des corporations

7 fiches de corporation
➡ voir chaque fiche de corporation pour le détail du matériel qui lui est associé

Comment ranger le matériel ?

Du fait de la nature modulaire du jeu, nous avons décidé de proposer une solution de rangement à base de boîtes. Sur chaque boîte est indiqué quel matériel y ranger.

- ***3 boîtes de rangement général:***

- ***8 boîtes de corporation:*** 1 pour chaque corporation, à l'exception de Selenium Research, qui en nécessite 2.

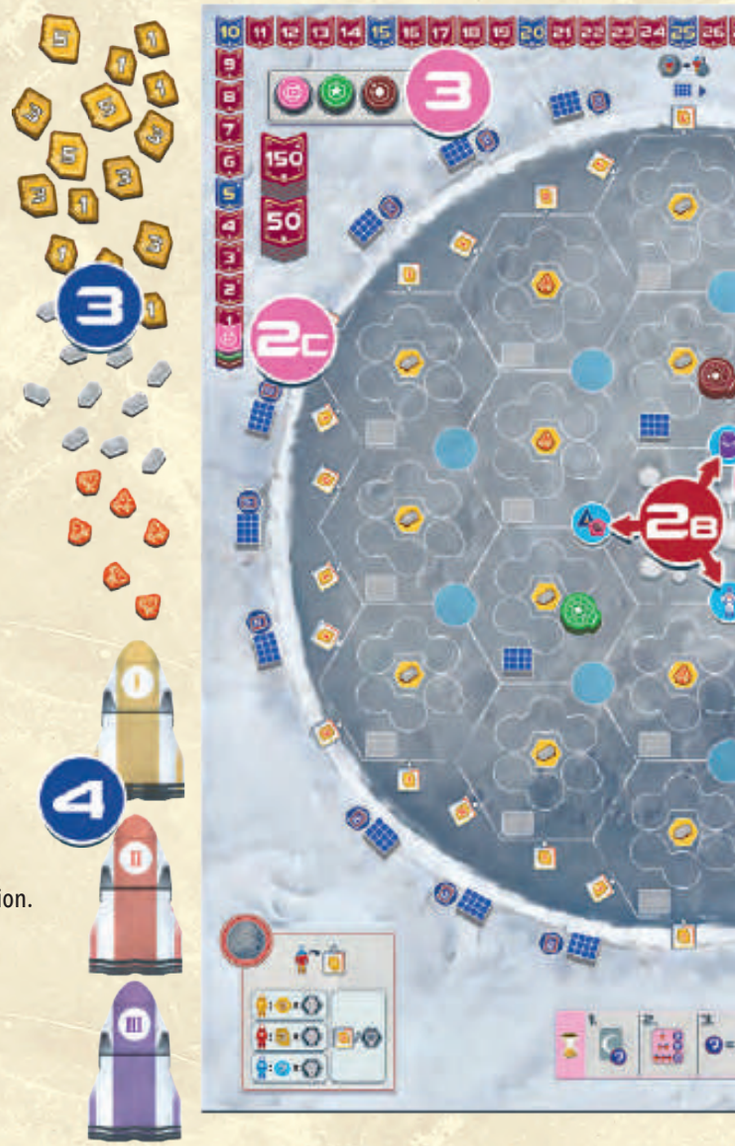
Mise en place générale

1 **A.** Placez le plateau principal au centre de la table.
B. Si vous jouez une partie à 2 ou 3 joueurs, couvrez la zone d'Actions de Commandement (en bas à droite du plateau principal) avec la tuile Action Commandement correspondant au nombre de joueurs.

2 **A.** Placez les 18 Panneaux Solaires sur leurs emplacements correspondants autour du cratère.
B. Placez le marqueur d'Énergie sur la case 4/5/6 (à 2/3/4 joueurs) de la piste Énergie.

3 Placez les astronautes, les jetons Titanium, Terre Rare et Crédit près de la zone de jeu. Ces composants ne sont pas limités.

4 Triez les tuiles Navette selon le numéro situé sur leur dos: ce numéro correspond à la manche pendant laquelle elles seront utilisées.



IMPORTANT: *Pour les parties à 2 joueurs uniquement, placez 2 Dômes d'une couleur non jouée sur les emplacements indiqués du plateau principal. Placez un Panneau Solaire dans chacun de ces 2 secteurs.*

Mise en place des corporations

1 Sélectionnez au hasard 3 corporations en mélangeant leur feuille de corporation. Pour vos premières parties, nous vous recommandons de jouer avec celles-ci :
1ère partie : Artemis Tours + Moon Mining + Selenium Research.
2ème partie : Evergreen Farms + Sky Watch + Space Robotics.
3ème partie : To Mars + Moon Mining + Space Robotics.

2 Pour chaque corporation:
A. Placez le plateau corporation à côté du plateau principal.
B. Prenez les jetons Corporation, puis placez-en 4 sur les emplacements correspondants du plateau Corporation, et 1 sur un emplacement disponible de l'hexagone central du plateau principal.
Exception : Si Selenium Research est en jeu, prenez les 6 jetons Corporation Selenium Research et placez l'un d'entre eux sur un emplacement disponible de l'hexagone central du plateau principal, puis remettez dans la boîte l'autre jeton Corporation identique.
Ensuite, placez les 4 jetons Corporation restants sur le plateau Selenium Research, en alternant leur type.

C. Mélangez les cartes Projet et formez un deck face visible que vous placez à côté du plateau Corporation correspondant. Ensuite, déplacez la 1ère carte du deck et placez-la à côté, de manière que 2 cartes Projets soient disponibles pour les joueurs.

3 Procédez à la mise en place spécifique de chaque corporation, comme indiqué sur leur feuille de Corporation.

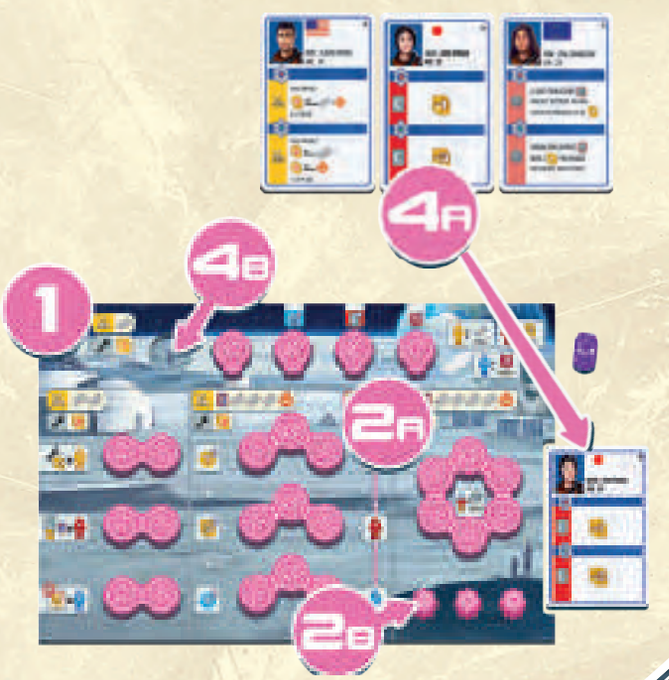






Mise en place des joueurs

1. Chaque joueur choisit une couleur, puis prend le matériel de cette couleur ainsi qu'un plateau personnel (désormais appelé base).
2. Chaque joueur place :
   - A. Ses structures dans les emplacements correspondants de sa base.
   - B. Ses 3 marqueurs Objectif en bas à droite de sa base.
   - C. Son marqueur de PV sur la case 0 de la piste de PV.
   - D. Son marqueur de Réputation sur la case 0 de la piste de Réputation.
3. Le dernier joueur à avoir voyagé dans l'espace sera le 1er joueur pour la 1ère manche. Si personne n'a voyagé dans l'espace, sélectionnez au hasard un 1er joueur. Ensuite, en ordre horaire et en commençant par le 1er joueur, chacun place son marqueur d'ordre du Tour sur le numéro visible de plus faible valeur sur la piste d'Ordre du Tour.
4. Placez près du plateau principal un nombre de tuiles Directeur d'Agence (sur n'importe quelle face, A ou B) égal au nombre de joueurs, puis dans l'ordre du tour, chaque joueur :
   - A. Choisit une tuile Directeur d'Agence.
   - B. Place son Dôme le plus à gauche de sa base dans l'un des 6 secteurs centraux du plateau principal.
   - C. Place un Panneau Solaire dans ce secteur, en commençant par le Panneau Solaire en haut du cratère et en procédant en sens horaire.
   - D. Active un jeton Corporation de ce secteur.



Comment jouer

Une partie dure 3 manches, chacune d'elles étant divisée en 3 phases :

1 Phase de Navette **2 Phase d'Action** **3 Phase de Maintenance**



1 Phase de Navette

1. Révélez un nombre de tuiles Navette de la manche en cours égal au nombre de joueurs +1.

2. Dans **l'ordre inverse du tour**, chaque joueur choisit une tuile Navette disponible, la place près de sa base et prend depuis la réserve : les astronautes et les ressources indiquées sur celle-ci.

3. Une fois que tous les joueurs ont sélectionné leur tuile Navette, mettez à jour l'ordre du tour ainsi : le joueur qui a sélectionné la tuile Navette avec le plus petit numéro devient 1er joueur. Ensuite, dans l'ordre croissant des numéros de Navette, chaque joueur place son marqueur d'Ordre du Tour à la suite du précédent.

4. Placez dans le Portail Lunaire les astronautes indiqués sur la tuile Navette qui n'a pas été sélectionnée. Si cela faisait dépasser 4 astronautes d'un même type, ne placez que ce qui est nécessaire. Cette limite est vérifiée uniquement au cours de cette étape.



Exemple: : Au début de la 2ème manche, dans l'ordre inverse du tour, **Fabio** *choisit d'abord sa navette, puis* **Nestore** *et* **Matthieu** *choisiront la leur (1). Après avoir choisi leur navette et gagné les astronautes et les ressources indiquées, l'ordre du tour est modifié dans l'ordre croissant des navettes choisies (2). Les astronautes sur la navette non choisie sont placés dans le Portail Lunaire, puis cette navette est défaussée. Puisqu'il y a déjà 2* **TECHNICIENS** *dans le Portail Lunaire, seulement 2 d'entre eux sont ajoutés puisque leur limite est de 4 (3).*



2 Phase d'action

Dans l'ordre du tour, les joueurs effectuent une action principale en déployant un astronaute depuis leur tuile Navette. Cela signifie que les joueurs effectueront 6 actions principales par manche, pour un total de 18 actions pour la partie.

Lorsque vient son tour, le joueur choisit un astronaute depuis sa tuile Navette et le déploie sur le plateau principal pour :

Exploiter le cratère : En fonction du type d'astronaute déployé, le joueur gagnera des Crédits, minera des ressources ou activera des jetons Corporation.

Effectuer l'une des 3 actions Commandement: N'importe quel astronaute peut Construire une Structure / Financer un Projet / Effectuer jusqu'à 3 actions Corporation. Si le type d'astronaute déployé correspond à l'Action Commandement, le joueur obtient un bonus.

Visiter le Portail Lunaire : N'importe quel astronaute peut effectuer cette action, qui est un moyen pour les joueurs d'accueillir des astronautes dans leur base et ainsi déclencher les capacités de leurs structures construites.



Exploiter le cratère :

Grâce à cette action, les joueurs gagnent des ressources en fonction du type d'astronaute déployé (INGÉNIEUR, TECHNICIEN ou SCIENTIFIQUE) dans le cratère : L'INGÉNIEUR mine les ressources (Titanium ou Terre Rare), le TECHNICIEN gagne des Crédits et le SCIENTIFIQUE active les Corporations.

Le joueur prend un astronaute depuis sa tuile Navette et le déploie sur un emplacement libre du cratère. Il doit activer tous les secteurs alimentés (avec un panneau solaire) ayant au moins une structure situés dans la rangée indiquée par l'emplacement activé .

- Si l'astronaute active un secteur où le joueur actif contrôle une structure (peu importe sa taille), celui-ci en gagne les bénéfices gratuitement.
- Pour chaque secteur où il ne contrôle pas de structure, il doit payer des Crédits au joueur qui contrôle la plus grande structure dans le secteur. Le montant varie entre 1 à 3 Crédits et est indiqué dans l'emplacement sur lequel il vient de placer son astronaute.

Note: Dans une partie à 2 joueurs, si le Dôme neutre est la plus grande structure du secteur, le joueur paie le coût en Crédits en les remettant dans la réserve.

IMPORTANT: Puisqu'il est obligatoire d'activer **tous** les secteurs alimentés d'une rangée, si le joueur actif n'a pas assez de Crédits pour le faire, il ne peut pas placer son astronaute sur cet emplacement, et doit donc effectuer une autre action.

Lorsqu'il déploie un INGÉNIEUR, le joueur mine la ressource indiquée dans chaque secteur activé (Titanium ou Terre Rare).

Lorsqu'il déploie un TECHNICIEN, le joueur gagne 3 Crédits pour chaque secteur activé.

Lorsqu'il déploie un SCIENTIFIQUE, le joueur active un des jetons Corporation placés autour de ce secteur. Chaque jeton ne peut être activé qu'une fois par action, même s'il est adjacent à 2 secteurs dans la rangée activée. Ces jetons rapportent des ressources ou d'autres bénéfices qui dépendent des Corporations en jeu.

Exemple **A:** **Fabio** *déploie un* **TECHNICIEN** *sur cet emplacement du cratère : puisqu'il contrôle une structure dans chacun des 3 secteurs alimentés face à l'emplacement, il n'a pas à payer de Crédits à quiconque. Ensuite, il gagne 3 Crédits pour chaque secteur alimenté, donc 9 Crédits.*

Exemple **B:** **Nestore** *déploie un* **INGÉNIEUR** *sur cet emplacement du cratère : puisqu'il ne contrôle une structure que dans un seul des 3 secteurs alimentés face à l'emplacement, il doit payer les Crédits indiqués dans celui-ci au joueur qui possède la plus grande structure où il n'en contrôle pas : il paie 2 Crédits à* **Matthieu**. *Ensuite, il mine les ressources des 3 secteurs : 2 Titanium et 1 Terre Rare.*

Exemple **C**: **Matthieu** *déploie un* **SCIENTIFIQUE** *sur cet emplacement du cratère : puisqu'il contrôle une structure dans chacun des 3 secteurs alimentés face à l'emplacement, il n'a pas à payer de Crédits à quiconque. Ensuite, il active un jeton Corporation autour de chaque secteur : il décide de gagner 1 Hélium3 et 2 Touristes.*



Effectuer l'une des 3 actions de Commandement :

Construire une Structure / Financer un Projet / Effectuer jusqu'à 3 actions Corporation

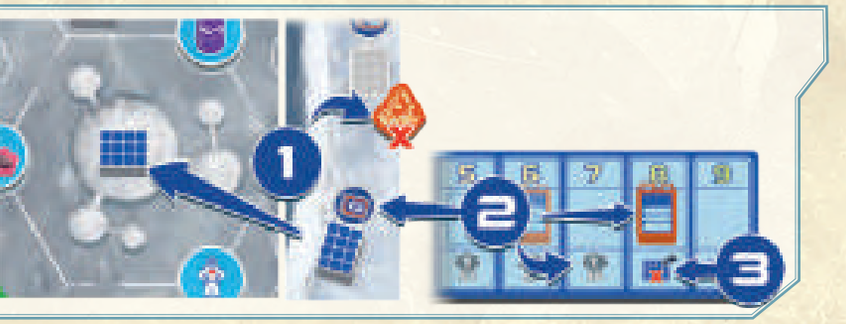
La zone d'actions de Commandement est située en bas à droite du plateau principal: plus tôt pour effectuer une action Commandement, moins chère elle sera, puisqu'un coût additionnel (en Crédits) est indiqué sur l'emplacement d'astronaute.

Constuire un panneau solaire: (optionel)

Une fois par tour, à n'importe quel moment lorsque vous effectuez une action Commandement, vous pouvez construire un Panneau Solaire en dépensant 1 Terre Rare. Prenez le prochain Panneau Solaire en sens horaire et placez-le sur l'hexagone central du plateau principal: les Panneaux Solaires qui s'y trouvent peuvent être utilisés par n'importe quel joueur. Ensuite, produisez l'Énergie indiquée près de l'emplacement d'où vous avez pris le Panneau Solaire (1 ou 2 Énergie), puis gagnez la Réputation indiquée sur la piste d'Énergie, le cas échéant.

IMPORTANT : Lorsque le marqueur d'Énergie se trouve sur l'un des 2 emplacements les plus à droite de la piste, les joueurs ne peuvent pas construire de Panneau Solaire tant que de l'Énergie n'as pas été dépensée.

Exemple: **Fabio** *dépense 1 Terre Rare pour construire un Panneau Solaire : il prend le prochain Panneau Solaire disponible et le place sur l'hexagone central du plateau principal* 1. *). Ce Panneau Solaire produit 2 Energies et lui fait gagner 1 Réputation* 2.
Cela fait progresser le marqueur d'Énergie sur une case qui interdit aux joueurs de construire davantage de Panneaux Solaires, jusqu'à ce que le marqueur d'Énergie recule 3.



Construire une structure :

Déployez un astronaute sur l'emplacement le plus à gauche et payez les éventuels Crédits indiqués pour construire l'une de vos structures.

Dômes , **Ateliers** , **Laboratoires** et **Quartier-général** .

Pour construire une structure, vous devez dépenser les ressources indiquées et parfois consommer de l'Énergie (Laboratoire et Quartier-général uniquement). Après avoir payé le coût de la structure, prenez-la depuis votre base et placez-la dans un secteur alimenté du plateau principal, sans structure de la même taille ou du même joueur déjà présente.

Secteur alimenté :

Un secteur alimenté est un secteur où un Panneau Solaire a été construit. S'il n'y a pas de Panneau Solaire dans un secteur où vous souhaitez construire, vous devez d'abord l'alimenter en prenant un Panneau Solaire disponible dans l'hexagone central OU en en construisant un vous-même (voir **Construire un Panneau Solaire** ci-dessus).

IMPORTANT : Juste après avoir construit votre structure, vous pouvez y déplacer des astronautes depuis votre base. Sinon, vous devrez attendre votre prochaine phase de maintenance pour le faire.

Bonus d'action :

Après avoir résolu tous les effets de cette action Commandement, vous devez déclencher son bonus si vous avez déployé un INGÉNIEUR : choisissez une Corporation

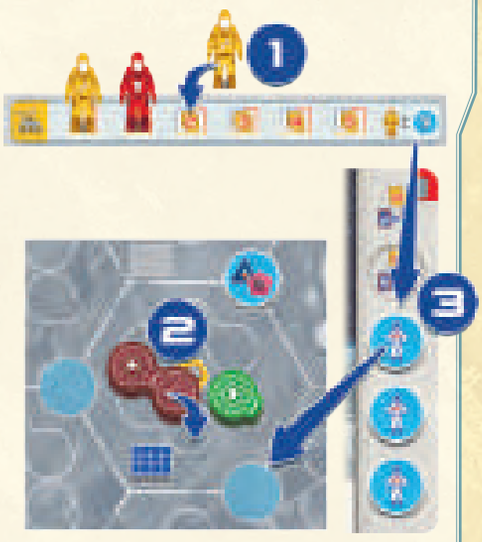
- S'il n'y a pas de jeton Corporation de la Corporation choisie autour du secteur où vous venez de construire, prenez le prochain jeton Corporation depuis le plateau de cette Corporation, placez-le sur un emplacement de jeton Corporation libre autour de ce secteur et activez ce jeton.

➡ Ajouter de nouveaux jetons Corporation sur le plateau principal apporte de nouvelles possibilités d'activer le cratère avec un SCIENTIFIQUE, mais augmente le coût de financement des projets (voir Financer un Projet ci-dessous).

- S'il y a déjà un jeton Corporation de la Corporation choisie autour du secteur où vous venez de construire, n'ajoutez pas de jeton Corporation et activez simplement celui déjà présent.
- S'il n'y a pas d'emplacement libre autour du secteur, vous devez activer un jeton Corporation déjà présent.

Exemple: **Fabio** *dépense 2 Crédits pour placer son* INGÉNIEUR *sur l'emplacement* 1. *Ensuite, il construit un Atelier dans un secteur où* **Nestore** *a déjà construit* 2.

Puisque **Fabio** *a déployé un* INGÉNIEUR *pour cette action, il choisit une Corporation : Artemis Tours. Comme il n'y a pas de jeton Artemis tours autour de ce secteur,* **Fabio** *prend le prochain jeton depuis le plateau Artemis Tours, le place sur un emplacement libre autour du secteur et l'active : il gagne un Touriste* 3.



Aperçu des structures

Chaque structure possède une taille, qui correspond au nombre d'astronautes qu'elle peut accueillir. Lorsqu'un emplacement est occupé par un astronaute, celui-ci procure un bonus :



Dômes (taille 1):
Ils fournissent un bonus immédiat à la construction, ainsi qu'un revenu à collecter pendant la phase de maintenance, selon le type d'astronaute qui s'y trouve :

- INGÉNIEUR produit 1 Titanium.
- TECHNICIEN produit 3 Crédits.
- SCIENTIFIQUE vous fait marquer 2 PV.



Ateliers (taille 2) :
Ils débloquent des capacités permanentes :

- Chaque INGÉNIEUR sans l'Atelier supérieur réduit de 3 Crédits le coût de maintenance de votre base.
- Chaque TECHNICIEN dans l'Atelier central réduit de 1 Crédit et de 1 Energie le coût pour financer un projet.
- Chaque SCIENTIFIQUE dans l'Atelier inférieur réduit de 1 Crédit le déploiement d'un astronaute dans la zone d'actions de Commandement.



Laboratoires (taille 3) :
Lorsque vous construisez un Laboratoire, vous déclenchez sa capacité immédiate ainsi que celle de **tous les autres Laboratoires que vous avez construits précédemment.**

- Le Laboratoire supérieur mine la ressource du secteur où vous avez construit votre dernier Laboratoire.
- Le Laboratoire central vous fait gagner 3 Crédits.
- Le Laboratoire inférieur active un jeton Corporation autour du secteur où vous avez construit votre dernier Laboratoire. A la fin de la partie, chaque Laboratoire vous rapportera des PV s'il accueille les astronautes du type demandé.



Quartier-Général (taille 6) : Il améliore la capacité de votre tuile Directeur d'Agence et fournit un revenu à collecter pendant la phase de maintenance : 1 Réputation pour chaque astronaute qui s'y trouve.

Financer un projet

Anatomie d'une carte Projet



Nom

Effet immédiat (le cas échéant)

Capacité

Corporation à laquelle le projet appartient

PV à la fin de la partie

Déployez un astronaute sur l'emplacement le plus à gauche et payez les éventuels Crédits indiqués pour financer un projet d'une Corporation en jeu. Suivez ces étapes :

1. Choisissez un projet visible et vérifiez son coût en crédits ainsi que son prérequis en Énergie : ceux-ci sont indiqués à droite du plateau Corporation dont vous financez le projet, sur la case visible la plus basse.

2. Prérequis en Energie (indiqué en blanc):

- Si le niveau d'Énergie est égal ou supérieur au prérequis, passez à l'étape 3.
- Sinon, vous devez d'abord produire de l'Énergie, par exemple en **Construisant un Panneau Solaire** (voir plus haut) et/ou en utilisant un autre moyen de votre choix qui vous permet de le faire. La capacité de l'Atelier central vous aide à financer des projets en réduisant leur prérequis en Énergie de 1 pour chaque TECHNICIEN qui s'y trouve. Ensuite, passez à l'étape 3.

Niveau d'Énergie très bas : Lorsque le niveau d'Énergie est inférieur à 3, vous pouvez d'abord dépenser les Crédits indiqués sur la piste d'Énergie pour produire de l'Énergie (et gagner la Réputation indiquée). Ensuite vous pouvez utiliser n'importe quelle combinaisons de moyens pour augmenter le niveau d'Énergie, si besoin (construire un Panneau Solaire, utiliser la capacité d'un projet, utiliser la capacité de votre Atelier central, etc.)

3. Consommez le montant d'Énergie (indiqué en rouge) en réduisant le niveau d'Énergie.
4. Payez le coût du projet en Crédits.
5. Prenez la carte projet et placez-là près de votre base. Ensuite, appliquez son effet immédiat, s'il en possède un.
6. Révélez un nouveau projet de la même Corporation, si possible.

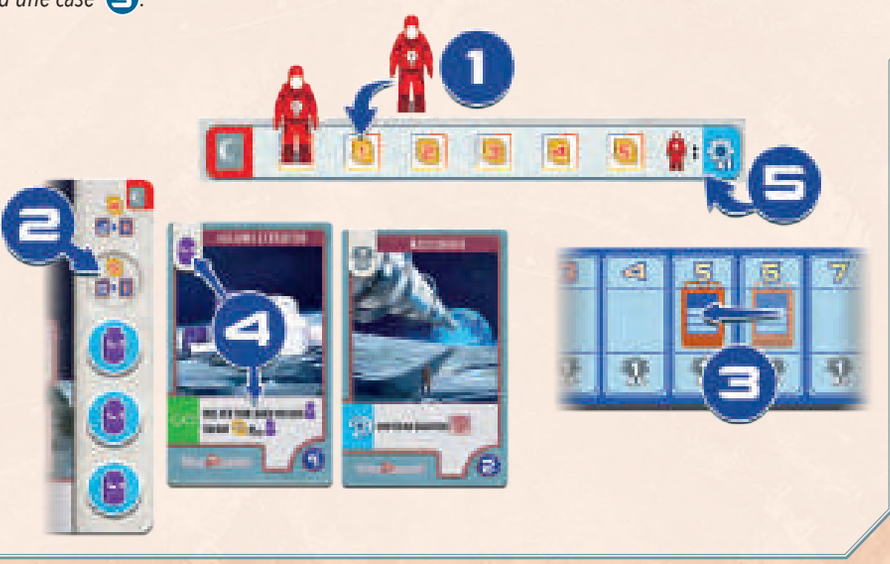
Bonus d'action :
Après avoir résolu tous les effets de cette action Commandement, vous devez déclencher son bonus si vous avez déployé un TECHNICIEN : effectuez une action Corporation (voir ci-dessous).

Exemple: Nestore *dépense 1 Crédit pour placer son* TECHNICIEN *sur cet emplacement* (1).
Ensuite, il décide de financer l'Extracteur d'Hélium3, un projet de Moon Mining. Le coût de ce projet est de 5 Crédits + 1 Energie et il requiert un niveau d'Énergie de 5 (2). *Le marqueur d'Énergie est sur la case 6 donc* Nestore *peut financer ce projet en dépensant 5 Crédits de sa réserve, puis il recule le marqueur d'Énergie d'une case* (3).

Il prend la carte et résout sa capacité immédiate : gagner 1 Hélium3.

Comme la capacité de l'Extracteur d'Hélium3 lui permet de dépenser 2 Crédits pour gagner 1 Hélium3 lorsqu'il en gagne au moins un, il décide de le faire et gagne 1 Hélium3 (4).

A la fin de la partie, Nestore *marquera 4 PV pour ce projet. Comme il a déployé un* TECHNICIEN, *il doit effectuer une action Corporation : il décide d'augmenter sa Réputation de 2* (5).



Effectuer jusqu'à 3 actions Corporation

Déployez un astronaute sur l'emplacement le plus à gauche et payez les éventuels Crédits indiqués pour effectuer jusqu'à 3 actions Corporation. Vous pouvez effectuer plusieurs fois la même, sauf pour les actions Corporation de la piste de Réputation.

Les actions Corporation se trouvent dans plusieurs zones de jeu :

Action Corporation de la piste de Réputation : Vous pouvez y effectuer une action Corporation seulement si votre marqueur de Réputation a atteint ou dépassé l'emplacement de cette action. Si vous en effectuez plusieurs, elles doivent être différentes.

Gagnez 2 Réputation.
Gagnez 1 Titanium.
Gagnez 1 Terre Rare.
Activez 1 jeton Corporation sur le plateau principal.

IMPORTANT : *Si vous débloquez une nouvelle action Corporation sur la piste de Réputation juste après avoir gagné de la Réputation, elle devient immédiatement disponible.*

Action Corporation des plateaux Corporation : vous pouvez effectuer plusieurs fois la même action Corporation d'un plateau Corporation. Chaque Corporation vous offre l'opportunité d'en effectuer une qui lui est propre.

Action Corporation d'un projet que vous avez financé :

- Les projets avec cette icône vous permettent d'effectuer une action Corporation (vous pouvez l'effectuer plusieurs fois).
- Les projets avec cette icône vous permettent d'effectuer une action Corporation une fois par manche. Lorsque vous le faites, inclinez votre carte à 90 degrés pour indiquer que vous ne pouvez plus l'utiliser au cours de cette manche. A la fin de chaque manche, redressez toutes vos cartes de ce type.

Bonus d'action :

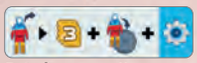
Après avoir résolu tous les effets de cette action Commandement, vous devez déclencher son bonus si vous avez déployé un **SCIENTIFIQUE** : prenez un astronaute depuis le Portail Lunaire et accueillez-le sur un emplacement libre de votre base. Si vous n'avez pas de place pour l'accueillir, ignorez ce bonus.

Example: **Nestore** *dépense 3 Crédits pour placer son* **SCIENTIFIQUE** *sur l'emplacement* (1)*. et effectue 3 actions Corporation. D'abord, il décide d'augmenter sa Réputation de 2, ce qui lui fait atteindre la case 4, débloquant ainsi une nouvelle action Corporation* (2)*, qu'il décide d'utiliser immédiatement en tant que 2ème action Corporation : il gagne 1 Titanium* (3)*.*

Enfin, en tant que 3ème action Corporation, il effectue l'action Corporation de Moon Mining en envoyant 2 Hélium3 sur la Navette, ce qui lui rapporte 6 PV (4)*. Comme il a déployé un* **SCIENTIFIQUE**, *il doit accueillir dans sa base un astronaute depuis le Portail Lunaire : il choisit un* **TECHNICIEN** (5)*.*



Visiter le Portail Lunaire.



Déployez n'importe quel type d'astronaute depuis votre Navette et placez-le dans la zone du Portail Lunaire, située sur le plateau principal. Résolvez ces étapes dans l'ordre de votre choix :

- Gagnez 3 Crédits.
- Prenez un astronaute depuis le Portail Lunaire (physiquement différent de celui que vous venez de placer) et accueillez-le dans votre base en le plaçant sur un emplacement libre de celle-ci. s'il n'y a plus d'astronaute disponible dans le Portail Lunaire, ou si vous n'avez pas de place pour accueillir cet astronaute, ignorez cette étape.
- Effectuez une action Corporation.

Exemple: **Matthieu** *visite le Portail Lunaire : il déploie un* **INGÉNIEUR** *depuis sa Navette et le place dans la zone du Portail Lunaire. Il gagne 3 Crédits* (1)*, puis prend un* **TECHNICIEN** *et le place dans un emplacement de Dôme de sa base* (2)*. Ensuite, il effectue une action Corporation et décide d'augmenter sa Réputation de 2* (3)*.*



Fin du tour d'un joueur : revendiquer un ou plusieurs objectifs de corporation

A la fin de votre tour, vous pouvez revendiquer n'importe quel nombre d'objectifs de Corporation :

- Vous ne pouvez pas revendiquer plus d'un objectif de chaque Corporation.
- Vérifiez si vous remplissez les conditions et si l'objectif est disponible : l'emplacement ne doit pas être recouvert par un marqueur Objectif et correspondre à la configuration de joueurs (certains emplacements sont réservés pour les parties à 3 et 4 joueurs). Chaque Corporation propose 3 objectifs : plus l'objectif est difficile, plus vous marquerez de PV.
- Placez l'un de vos marqueurs Objectif sur l'emplacement et marquez les PV indiqués + des PV bonus en fonction de la position de votre marqueur sur la piste de Réputation (entre 0 et 4 PV bonus).

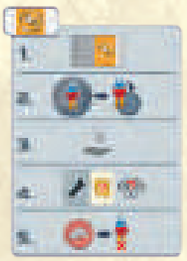


Piste de Réputation

La Réputation des joueurs commence à 0. Pendant la partie, vous augmenterez votre Réputation, ce qui débloquera plusieurs effets :

- **Cases 0, 4, 8 et 12** : Une fois que votre marqueur atteint ces cases, vous débloquez une nouvelle action Corporation : gagnez 2 Réputation, gagnez 1 Titanium, gagnez 1 Terre Rare, activez un jeton Corporation sur le plateau principal.
- **Cases 2, 6, 10 et 14** : Une fois que votre marqueur atteint ces cases, vous marquez des PV additionnels lorsque vous revendiquez un Objectif : 1/2/3/4 PV additionnels, respectivement.
- **Cases 1, 5, 9 et 13** : Une fois que votre marqueur atteint ces cases, votre coût de maintenance est augmenté de 1/2/3/4 Crédits, respectivement
- Si votre marqueur de Réputation est sur la **case 15** et que vous gagnez de la Réputation, gagnez 1 PV pour chaque Réputation ainsi gagnée.
- Si votre marqueur de Réputation est sur la **case 0** et que vous perdez de la Réputation, perdez 2 PV pour chaque Réputation ainsi perdue.

Rappel : *à la fin de la partie, les joueurs marquent des PV égaux au niveau de leur Réputation.*



3 Phase de Maintenance

1 Maintenance des corporations

En partant de la Corporation du haut et en allant vers le bas, résolvez le cas échéant leur étape de Maintenance (expliquée dans la fiche de Corporation).

2 Récupérer les astronautes depuis le cratère

En partant de l'emplacement le plus haut du cratère et en procédant en sens horaire, le joueur qui possède la plus grande taille de structures dans la rangée en face de l'astronaute le gagne et le place sur un emplacement libre de sa base, si possible. Si le joueur n'a pas de place pour accueillir l'astronaute, il est renvoyé vers le Portail Lunaire. En cas d'égalité, l'astronaute est gagné par le joueur à égalité qui possède la plus grande structure la plus proche de l'astronaute. S'il n'y a pas de structure appartenant à l'un des joueurs à égalité dans ce secteur, vérifiez le deuxième secteur le plus proche, etc.


La zone en haut à gauche du plateau personnel permet aux joueurs d'accueillir un astronaute, en attente d'être accueilli dans une future structure.

Exemple: *En partant de l'emplacement le plus haut du cratère et en procédant en sens horaire, les joueurs récupèrent les astronautes depuis le cratère* 1.

Le premier astronaute à récupérer est un INGÉNIEUR *:* **Fabio** *et* **Matthieu** *sont à égalité en taille de structure dans la rangée en face ce l'astronaute (4 chacun)* 2.

Comme **Matthieu** *contrôle la plus grande structure la plus proche de* L'INGÉNIEUR, 3 *il le gagne et l'accueille dans sa base. Ensuite, les joueurs continuent de récupérer les astronautes en sens horaire.*

4 *Le* SCIENTIFIQUE *de l'autre côté est récupéré par* **Matthieu**, *parce qu'il n'y a pas de structure de* **Fabio** *dans le secteur le plus proche du* SCIENTIFIQUE.



3 Revenus

Pour commencer, les joueurs peuvent réorganiser les astronautes se trouvant dans leur base en les déplaçant vers des emplacements vides, à raison d'un seul astronaute par emplacementt.

Ensuite, les joueurs collectent leurs revenus dans cet ordre :

- **Corporations**: Gagnez les revenus provenant d'éléments des Corporations (tuiles, effets, etc.)
- **Dômes**: Gagnez 1 Titanium pour chaque INGÉNIEUR, 3 Crédits pour chaque TECHNICIEN et 2 PV pour chaque SCIENTIFIQUE se trouvant dans vos Dômes.
- **Quartier-général** : Gagnez 1 Réputation pour chaque astronaute (peu importe leur type) dans votre Quartier-général.

Exemple: **Matthieu** gagne 2 Titanium et 3 Crédits via ses Dômes et 2 Réputation via son Quartier-général.



4 Payer les coûts de maintenance

Les joueurs doivent payer des Crédits pour :

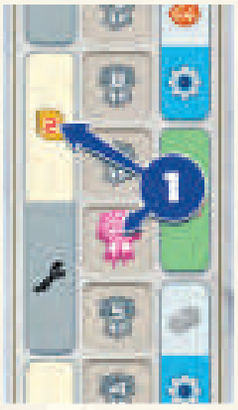
- Le dernier coût de maintenance atteint par leur marqueur sur la piste de Réputation (entre 0 et 4 Crédits).
- Le coût total de maintenance des structures qu'ils ont construites : 1 Crédit pour chaque Dôme, 2 Crédits pour chaque Atelier, 3 Crédits pour chaque Laboratoire et 4 Crédit pour le Quartier-général.

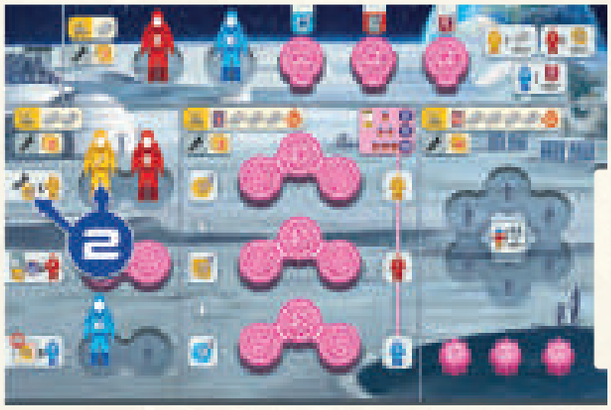
Rappel : *N'oubliez pas que chaque* INGÉNIEUR *dans l'Atelier supérieur réduit votre coût de maintenance global de 3 Crédits.*

Pour chaque Crédit manquant, reculez d'une case votre marqueur sur la piste de Réputation. Si votre marqueur devait progresser sous 0, perdez 2 PV pour chaque Crédit restant manquant.

Exemple: **Matthieu** *doit payer ses coûts de maintenance : 2 Crédits pour sa Réputation (1), et 10 Crédits pour ses structures (2 Crédits pour ses Dômes, 4 pour ses Ateliers et 4 pour son Quartier-général).*

Comme il y a un INGÉNIEUR *dans son Atelier supérieur, son coût de maintenance global est réduit de 3 (2). Il doit payer 7 Crédits.*





5 Nettoyage du Centre de Commandement

Défaussez tous les astronautes se trouvant dans la zone d'actions de Commandement. .

Fin de la partie

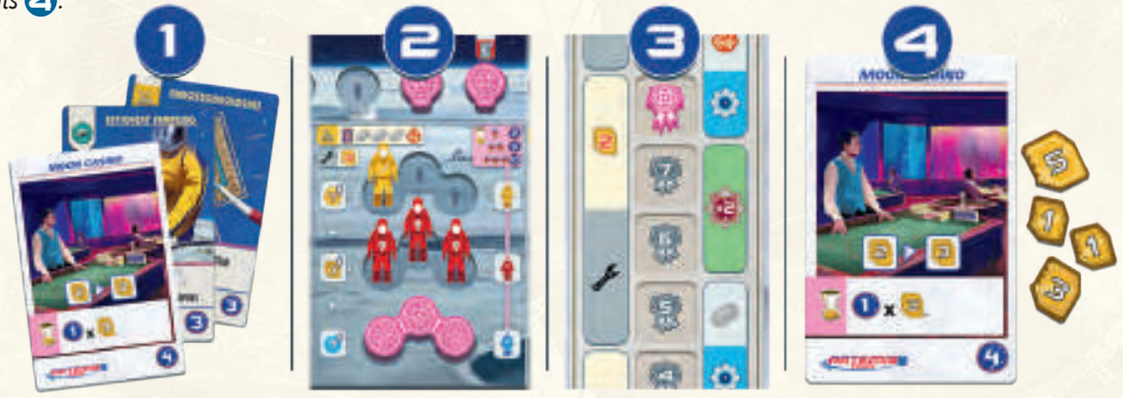
Après la phase de maintenance de la 3ème manche, procédez au décompte de fin de partie pour déterminer le vainqueur :

1. Marquez les PV des projets que vous avez financés.
2. Marquez les PV de vos astronautes dans vos Laboratoires : pour chaque Laboratoire, marquez 2/5/10 PV s'il y a 1/2/3 astronautes du type correspondant.
3. Marquez des PV égaux à votre niveau de Réputation (entre 0 et 15).
4. Marquez les PV des 3 Corporations, en commençant par celle du haut : la manière de marquer des PV est indiquée sur chaque fiche de Corporation.

Le joueur avec le plus de PV l'emporte. En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant la meilleure Réputation l'emporte. S'il y a toujours égalité, les joueurs partagent la victoire.

Exemple: **Fabio** *marque ses PV de fin de partie : 10 PV pour ses projets financés (1), 2 PV pour son Laboratoire supérieur et 10 PV pour son Laboratoire central (2), 8 PV pour la position de son marqueur sur la piste de Réputation (3) et 3 PV pour Artemis Tours, car le Casino Lunaire lui rapporte 1 PV pour chaque 3 Crédits restants (4).*





Mode solo

Dans le mode solo, vous jouez contre AstroBot, un automa dirigeant l'une des agences spatiales.

Matériel

- **7** cartes Action solo



- **7** cartes de Corporation recto-verso (3 sont utilisées à chaque partie)



- **1** plateau AstroBot (verso du plateau joueur)



- **1** marqueur Développement



Mise en place

1 Choisissez une couleur de joueur pour vous et une pour AstroBot, puis effectuez la mise en place pour 2 joueurs, mais ne piochez qu'une tuile Directeur d'Agence pour vous-même.

2 Placez votre marqueur d'ordre du tour sur la 1ère case, et celui d'AstroBot sur la 2nde.

3 Prenez un 3ème plateau personnel et placez-le sur sa face solo, à droite du plateau d'AstroBot. Ce plateau possède 3 emplacements de corporations, marqués des lettres A, B et C. En bas du plateau, se trouve la piste de Développement d'AstroBot.

4 Placez la carte Corporation Solo de chacune des 3 corporations en jeu pour cette partie, et placez-les respectivement sur les emplacements A, B et C du plateau solo. Dans la suite des règles, nous nous référerons aux corporations en fonction de leur lettre (la corporation A correspondant à celle se trouvant sur l'emplacement A, etc.).

Chaque carte Corporation Solo possède 2 faces : une indiquée comme **Facile** (★) et l'autre comme **Difficile** (★★):

- Pour une partie facile, placez toutes les cartes sur leur face **Facile**.
- Pour des parties plus difficiles, placez une ou plusieurs cartes sur leur face **Difficile**.

5 Déplacez les 3 marqueurs d'Objectif d'AstroBot sur la case 0 de chacune des 3 pistes sous les emplacements de Corporations.

6 Placez le marqueur de Développement sur la case 0 du plateau solo.

7 Formez un deck avec les 7 cartes Action solo, mélangez-les et placez-les en-dessous des plateaux d'AstroBot. Piochez une carte Action solo et utilisez-la pour déterminer où AstroBot placera son 1er Dôme : regardez la lettre en haut à droite sur fond rouge et placez ce 1er Dôme dans un secteur intérieur possédant le jeton Corporation correspondant.

- Si les 2 secteurs intérieurs près de ce jeton sont occupés (par un Dôme neutre et par le vôtre), utilisez l'autre lettre en haut à droite.
- Si les 2 secteurs intérieurs près de ce jeton sont disponibles, choisissez le secteur en fonction de la direction de la flèche (voir l'action Construire une Structure pour savoir comment utiliser la flèche).



Comment jouer

Le jeu se déroule comme suit :

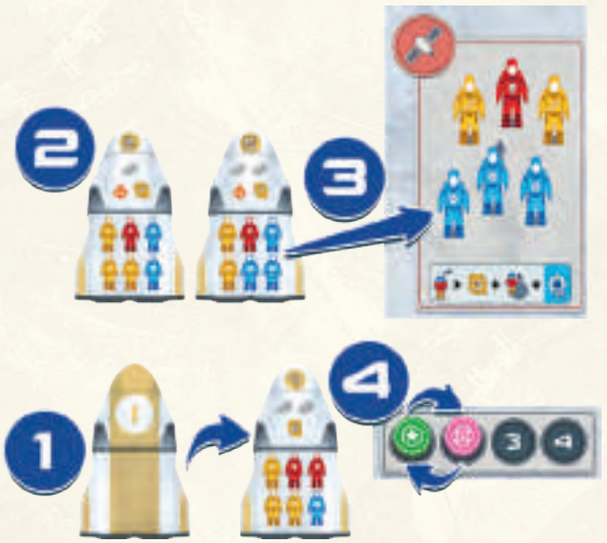
Phase de Navette

Suivez ces étapes dans l'ordre :

- Durant chaque phase de Navette, mélangez les 5 tuiles Navette de la manche en cours face cachée. Donnez-en une face cachée à AstroBot, et révélez-en 2 pour vous.
- Choisissez l'une des 2 tuiles Navette révélées pour vous (prenez les astronautes et les ressources, comme d'habitude), et utilisez l'autre pour remplir le Portail Lunaire.
- Révélez la tuile d'AstroBot, placez-la près du plateau solo et placez-y seulement les astronautes indiqués. AstroBot ne gagne jamais de ressources et de Crédits.
- Ajustez l'ordre du tour en fonction des tuiles Navettes sélectionnées par AstroBot et vous-même.

Exemple: **Fabio** *distribue une tuile Navette face cachée à AstroBot* (1)*, puis révèle 2 autres tuiles pour lui-même* (2)*: il choisit la tuile #2, donc les astronautes de la tuile #5 sont placés dans le Portail Lunaire* (3)*.*

Ensuite, **Fabio** *révèle la tuile Navette d'AstroBot: il s'agit de la #1, donc il doit ajuster l'ordre du tour en conséquence* (4)*.*



Phase d'Action

Au début de chacun des tours d'AstroBot, piochez une carte depuis son deck Solo et placez-la à droite de sa carte précédente, formant ainsi une rangée de 7 cartes à la fin de chaque manche.

(1) Vérifier la lettre

En haut à gauche de chaque carte, se trouvent 2 lettres qui déterminent la **corporation active** pour ce tour :

- Si une seule lettre correspond au côté droit de la précédente carte, il s'agit de la corporation active.
- Si les 2 lettres correspondent, la corporation active sera celle dont la lettre est sur fond rouge de la carte précédente.

(2) Vérifier le symbole de la carte

: faites progresser le marqueur de Développement d'AstroBot d'une case vers la droite. Si le marqueur a atteint la fin de la piste, faites progresser le marqueur de Réputation d'AstroBot d'une case à la place.

: faites progresser le marqueur d'Objectif de la corporation active d'une case. Si le marqueur atteint la fin de la piste, déplacez-le sur le plateau Corporation correspondant.

L'Objectif atteint par AstroBot est déterminé uniquement par son avancée sur sa piste de Développement : si le marqueur de Développement a atteint la 3ème case, AstroBot revendique l'objectif moyen (au centre), s'il atteint la 7ème case, il revendique l'objectif difficile (à droite).

IMPORTANT: *Si AstroBot ne peut pas revendiquer son objectif (parce que vous l'avez fait avant lui), il revendique l'objectif se trouvant à sa gauche. Mais si vous avez déjà revendiqué l'objectif le plus à gauche, AstroBot revendique l'objectif moyen (au centre), même si son marqueur de Développement n'a pas suffisamment progressé !*

IMPORTANT: *Si AstroBot a déjà revendiqué l'objectif de la* **corporation active***, faites progresser le marqueur objectif le moins avancé. En cas d'égalité, faites progresser le marqueur de la corporation correspondant à l'autre lettre en haut à gauche de la carte.*

Exemple: *AstroBot joue sa première carte Action de la manche : d'abord, la lettre indique que la corporation active est Artemis Tours* (1).

Ensuite, le symbole de la carte fait progresser le marqueur Objectif d'AstroBot d'une case (2)*, ce qui permet à AstroBot de revendiquer l'objectif d'Artemis Tours, en fonction de sa progression sur sa piste de Développement : AstroBot marque 8PV* (3).



(3) *Résoudre l'action*

Chaque carte possède 3 rangées, chacune avec un type différent d'astronaute :

- Tant qu'AstroBot possède sur sa tuile Navette le type d'astronaute indiqué sur la première rangée de la carte, choisissez toujours de résoudre celle-ci. Sinon, choisissez la seconde rangée, etc.
- Ensuite, effectuez l'action indiquée dans la rangée de l'astronaute sélectionné.

Le symbole cratère se trouvant sur la carte précédente contient les informations utilisées pour résoudre les égalités lorsque vous résolvez l'action du tour en cours. Ce cratère possède 2 informations importantes : un **triangle** sur le pourtour du du cratère et une **flèche**. Lorsque nous nous référerons à ces éléments, nous utiliserons désormais les termes **Triangle** et **Flèche** pour indiquer les icônes sur cette carte précédente.

Exploiter le cratère

AstroBot déploie un astronaute dans le cratère en commençant par l'emplacement indiqué par le **Triangle** et en cherchant ensuite dans le sens de la **Flèche** (en sens horaire ou antihoraire, si besoin) le premier emplacement du cratère où il serait en mesure de gagner un astronaute (lors de la phase de récupération) si la manche prenait fin maintenant.
AstroBot ne gagne jamais de ressources du cratère. Pour chaque secteur dans la rangée où il a placé son astronaute et où vous possédez une structure alors qu' AstroBot n'en possède pas, gagnez les Crédits indiqués de la banque.

IMPORTANT : *S'il n'y a pas d'emplacement pour l'astronaute (par exemple, AstroBot n'est pas en mesure de gagner un astronaute), AstroBot effectue l'action* **Visiter le Portail Lunaire** *à la place.*

Construire une Structure

Astrobot déploie un INGÉNIEUR sur l'emplacement le plus à gauche du Centre de Commandement pour construire une structure pour la corporation active. Résolvez ces étapes dans l'ordre :

(1) Le type de structure qu'AstroBot construit est déterminé par sa progression sur sa piste de Développement.
Si toutes les structures du type indiqué ont été construites, AstroBot construit une structure de la taille immédiatement inférieure, etc.

(2) En partant de la rangée indiquée par le **Triangle** et en suivant la **Flèche** (si besoin) :
Cherchez la première rangée où AstroBot **pourrait gagner un astronaute** si la manche se terminait maintenant.
AstroBot construit dans le secteur alimenté le plus proche de cet astronaute, si possible. Sinon, choisissez un autre secteur alimenté dans cette rangée.
S'il n'y a pas de place pour la structure dans ce secteur, AstroBot construit d'abord un Panneau Solaire (gagnant la Réputation et produisant l'Énergie indiqués) dans le secteur le plus proche de l'astronaute : il y construit ensuite sa structure.
Si ce n'est toujours pas possible, continuez de chercher dans la prochaine rangée en suivant la **Flèche**.

S'il n'y a pas d'astronaute dans le cratère, AstroBot construit dans le secteur alimenté le plus proche du **Triangle**, si possible. Sinon, choisissez un autre secteur alimenté dans cette rangée. S'il n'y a pas de place pour la structure dans ce secteur, AstroBot construit d'abord un Panneau Solaire (gagnant la Réputation et produisant l'Énergie indiqués) dans le secteur le plus proche de l'astronaute et y construit sa structure.
Si ce n'est toujours pas possible, continuez de chercher dans la prochaine rangée en suivant la **Flèche**.

(3) Ensuite, placez la structure (de gauche à droite et de haut en bas) dans le secteur identifié.

Bonus d' action : après avoir entièrement résolu son action, AstroBot place un jeton Corporation de la corporation active, si possible, c'est-à-dire s'il n'y en a pas déjà un dans ce secteur, s'il y a de la place et s'il y en a toujours un disponible sur le plateau corporation.

IMPORTANT :

- Si le marqueur d'Énergie se trouve sur l'une des 2 cases les plus à droite de la piste d'Énergie, AstroBot ne peut pas construire de Panneau Solaire : il effectue l'action **Visiter le Portail Lunaire** à la place.
- AstroBot déclenche les effets immédiats de ses Dômes, mais pas de ses Laboratoires, ni ne dépense de Titanium ou de Terre Rare pour les structures, mais consomme de l'Énergie (pour les Laboratoires et le Quartier Général).

Financer un Projet

AstroBot déploie un TECHNICIEN sur l'emplacement le plus à gauche du Centre de Commandement pour financer un projet visible de la corporation active. Suivez ces étapes dans l'ordre :

1. AstroBot choisit le projet qui rapporte le plus de PV. En cas d'égalité, il choisit le projet en fonction de la **Flèche** (gauche ou droite).
2. Vérifiez le prérequis en Énergie (AstroBot ne dépense jamais de Crédits), indiqué en blanc sur l'emplacement le plus bas du plateau de la corporation active.
   - Si le niveau d'Énergie est supérieur ou égal à ce prérequis, passez à l'étape 3.
   - Sinon, AstroBot doit réduire le prérequis ou produire de l'Énergie d'abord, dans cet ordre : appliquez la réduction de sa piste de Développement, puis ensuite achetez de l'Énergie virtuellement si le niveau est en-dessous de 3, puis construisez un Panneau Solaire (ce qui fait gagner de la Réputation à AstroBot) si ce n'est pas suffisant. Le Panneau Solaire est placé sur l'hexagone central du plateau principal et pourra être utilisé par n'importe quel joueur. S'il n'y a toujours pas assez d'Énergie pour la corporation active, AstroBot financera un projet de la corporation suivante (A/B/C/A, etc.).
   Si aucun projet ne peut être financé, AstroBot effectue l'action **Visiter le Portail Lunaire** à la place.
3. Prenez le projet et placez-le près de la base d'AstroBot. AstroBot ignore tous ses effets, à l'exception des PV de fin de partie.
   Vous pouvez empiler les cartes Projet d'AstroBot en laissant seulement apparaître leur valeur en PV, en bas à droite de chaque carte.
4. Révélez une nouvelle carte Projet de la même corporation, si possible.

Bonus d'action : Après avoir entièrement résolu cette action, AstroBot effectue une action Corporation pour la corporation active.

Effectuer jusqu'à 3 actions Corporation

AstroBot déploie un SCIENTIFIQUE sur l'emplacement le plus à gauche du Centre de Commandement pour effectuer une action Corporation pour chacune des corporations, dans cet ordre : A, B et C. Suivez ces étapes dans l'ordre :

1. Chaque carte Corporation Solo indique ce que fait AstroBot lorsqu'il effectue leur action Corporation.
2. Pour chaque action Corporation qu'AstroBot ne peut pas effectuer, il gagne 2 Réputation à la place.

Bonus d'action : Après avoir entièrement résolu cette action, AstroBot gagne un astronaute depuis le Portail Lunaire, si possible, et selon cette priorité : le type d'astronaute le moins présent dans sa base, ensuite le type d'astronaute le moins présent dans le Portail Lunaire, et ensuite le type d'astronaute indiqué sur sa carte Action, de haut en bas.

Visiter le Portail Lunaire

Cette action n'est présente sur aucune des cartes Action Solo, mais si une action ne peut pas être effectuée pour n'importe quelle raison (pas d'emplacements disponibles, pas de cartes Projet, pas de secteur où construire une structure, etc.), AstroBot déploie son astronaute sur le Portail Lunaire.

1. AstroBot gagne un astronaute depuis le Portail Lunaire et le place dans sa base, choisi selon cette priorité : le type d'astronaute le moins présent dans sa base, ensuite le type d'astronaute le moins présent dans le Portail Lunaire, et ensuite le type d'astronaute indiqué sur sa carte Action, de haut en bas.
2. AstroBot effectue une action Corporation pour la corporation active. Si ce n'est pas possible, il gagne 2 Réputation à la place.

Note: *lorsque vous placez des astronautes dans le base d'AstroBot, placez-les sur des emplacements adéquats, si possible. Sinon, placez-les sur n'importe quel emplacement.*

Phase de Maintenance

1. **Maintenance des Corporations**
   Procédez comme d'habitude.
2. **Récupérer les astronautes depuis le cratère**
   Si AstroBot doit gagner des astronautes au cours de cette phase, placez-les dans sa base comme suit :
   - Pendant les 2 premières manche : Placez les SCIENTIFIQUES dans les Dômes, tous les autres dans le Quartier Général, si construit. Sinon, remplissez les autres structures de gauche à droite en partant du haut, en plaçant d'abord les astronautes du bon type et ensuite en plaçant le reste des astronautes.
   - Pendant la dernière manche : Remplissez d'abord les Laboratoires avec les astronautes correspondants, puis les éventuels SCIENTIFIQUES restants dans les Dômes et les astronautes restant dans le Quartier Général. Ensuite, placez les éventuels astronautes restants dans les autres structures.

   Si AstroBot ne peut plus accueillir d'astronaute dans sa base, celui-ci est placé dans le Portail Lunaire.
3. **Revenus**
   AstroBot gagne 2 PV pour chaque SCIENTIFIQUE dans ses Dômes et 1 Réputation pour chaque astronaute dans son Quartier Général.
4. **Payer les coûts de maintenance**
   AstroBot ne paie aucun coût de maintenance !
5. **Nettoyage du Centre de Commandement**
   Procédez comme d'habitude.
5. **Réinitialisation du deck solo**
   Mettez de côté la dernière carte Action jouée par AstroBot (qui deviendra la carte de départ pour la prochaine manche), puis mélangez les 6 autres cartes pour former son deck de la manche suivante. Sautez cette étape lors de la 3ème manche.

Décompte de fin de partie

AstroBot marque des PV pour ses projets financés, les astronautes dans ses Laboratoires, la position de son marqueur sur la piste de Réputation et les décomptes de fin de partie éventuels des Corporations.

Actions Corporation

Artemis Tours



Facile & **Difficile** : Prenez le prochain Touriste du plateau Artemis Tours et placez-le sur la case libre de plus petite valeur en PV sur la carte corporation d'AstroBot, qui marque immédiatement ces PV.

Selenium Research



Facile & **Difficile** : En fonction de la position **Triangle**, prenez la tuile Expérience correspondante et défaussez-la.
AstroBot ignore les récompenses sur la tuile, mais gagne les PV indiqués sur sa carte Corporation à la place.

Moon Mining



Facile & **Difficile** : Prenez un jeton Cargaison et placez-le sur un emplacement de la Navette, en fonction de la piste de Développement et de la **Flèche**.
Si l'emplacement est déjà occupé par un jeton Cargaison, placez le jeton Cargaison sur l'autre emplacement de la même colonne. Sinon, tenter de nouveau sur les emplacements à droite. Si ce n'est toujours pas possible, placez le jeton Cargaison sur l'emplacement le plus à droite.
AstroBot ignore les bonus des cases et gagne à la place les PV indiqués sur sa carte Corporation.

Space Robotics



AstroBot construit une usine en fonction de :
- La position du **Triangle** sur la carte.
- La position de son marqueur sur la piste de Développement :

Facile : 0/2: haut, 3/5: milieu, 6/7: bas.
Difficile : 0/1: haut, 2/3: milieu, 4/7: bas.
S'il n'y a pas d'usine disponible à l'emplacement indiqué, AstroBot cherchera d'abord à construire la prochaine à droite dans la même rangée, puis dans la rangée en-dessous, et enfin dans la rangée au-dessus, jusqu'à ce qu'il trouve une usine.
AstroBot ignore les récompenses de l'usine, mais gagne les PV indiqués sur sa carte Corporation à la place.

Evergreen Farms



En commençant par la rangée indiquée par le **Triangle** et en suivant la **Flèche** (si besoin), déterminez la rangée où AstroBot possède la majorité en taille de structure : AstroBot place une ferme dans le secteur le plus proche du Triangle et où il possède une structure. Si plusieurs types de fermes correspondent, choisissez en fonction de la position de son marqueur sur la piste de Développement
Facile : 0/1: taille 1. 2/3: taille 2. 4/7: taille 3..
Difficile : 0/1: taille 1 + AstroBot marque 1 PV. 2/3: taille 2 + AstroBot marque 2 PV. 4/7: taille 3 + AstroBot marque 3 VP.
Phase de maintenance : Lorsqu'il récupère des astronautes depuis le cratère, AstroBot gagne les bénéfices des fermes dans cette rangée (peu importe s'il peut accueillir l'astronaute dans sa base ou non).

Sky Watch



AstroBot progresse sur la piste Sky Watch en fonction de la position de son marqueur sur la piste de Développement :
- **Facile**: 0-2: 1 case, 3-5: 2 cases, 6-7: 3 cases.
- **Difficile**: 0-1: 1 case, 2-3: 2 cases, 4-7: 3 cases.

Ensuite, il contribue au Programme de Défense de la section qu'il a atteinte, du bas vers le haut, puis marque les PV et la réputation en fonction de la position de son marqueur Sky Watch. Lorsqu'il contribue au Programme le plus haut, il consomme 1 Energie, comme d'habitude.

Si AstroBot ne peut pas contribuer à un Programme de Défense, il progresse de 3 cases additionnelles sur la piste Sky Watch à la place.

IMPORTANT: Si AstroBot ne peut plus progresser sur la piste Sky Watch, ignorez toutes les progressions ultérieures, mais il peut toujours contribuer à un Programme de Défense, si possible

To Mars



AstroBot envoie l'une de ses structures depuis le plateau central vers le vaisseau martien.
- D'abord, choisissez une structure d'AstroBot qui pourrait compléter un module du vaisseau, si possible. Si plusieurs structures correspondent, cherchez la première dans la rangée indiquée par le **Triangle**, et ensuite en suivant la **Flèche**, si besoin
- Sinon, choisissez la plus grande structure d'AstroBot disponible. Si plusieurs structures correspondent, cherchez la première dans la rangée indiquée par le **Triangle**, et ensuite en suivant la **Flèche**, si besoin.
- Puis, en fonction de la position du marqueur d'AstroBot sur sa piste de Développement, AstroBot cumule ces bonus :

Facile : 0-2: AstroBot gagne 1 PV. 3-5: AstroBot construit le Panneau Solaire le plus à gauche sur le vaisseau martien et gagne ses bonus. 6-7: AstroBot gagne un astronaute depuis le Portail Lunaire.
Difficile : 0-1: AstroBot gagne 2 PV. 2-7: AstroBot construit le Panneau Solaire le plus à gauche sur le vaisseau martien et gagne ses bonus. 4-7: AstroBot gagne un astronaute depuis le Portail Lunaire.
IMPORTANT : A chaque fois qu'AstroBot gagne un astronaute, envoyez-le sur le vaisseau martien (en respectant les règles habituelles), si possible.

Crédits

Game design and solo mode: Fabio Lopiano & Nestore Mangone
Illustration & Graphisme : David Sitbon
PAO & Graphisme: Ulric Maes
Développement : Fabio Lopiano & Nestore Mangone & Matthieu Verdier
Règles : Matthieu Verdier
Réalisation : Emmanuel Beltrando
Remerciements: Francesco Binetti, Alexandre Figuière, Mario Gazzaniga, Ioana Ghica (@boardgamesfever), Valeria Grandinetti, Barbara Parutto, Andrea Robbiani, David Spada

Appendice

Directeurs d'agence

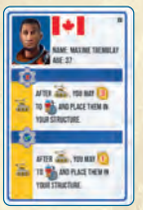
Chaque Directeur d'agence possède une capacité, qui sera améliorée si vous construisez votre Quartier-général.

Canada A



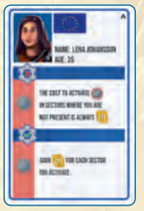
Capacité : Après avoir construit une structure, vous pouvez dépenser 3 Crédits pour gagner un astronaute depuis le Portail Lunaire et le placer dans cette structure.
Capacité améliorée: Après avoir construit une structure, vous pouvez dépenser 1 Crédit pour gagner un astronaute depuis le Portail Lunaire et le placer dans cette structure.

Canada B



Capacité : Avant d'effectuer votre action, vous pouvez dépenser 2 Crédits pour échanger l'un des astronautes de votre tuile Navette avec un astronaute du Portail Lunaire. Vous devez effectuer cette action avec cet astronaute.
Capacité améliorée : Avant d'effectuer votre action, vous pouvez échanger l'un des astronautes de votre tuile Navette avec un astronaute du Portail Lunaire. Vous devez effectuer cette action avec cet astronaute.

Europe A



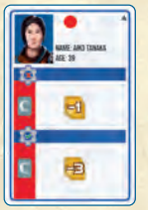
Capacité : Le coût pour activer le cratère dans les secteurs où vous n'êtes pas présent est toujours de 1 Crédit.
Capacité améliorée : Lorsque vous activez le cratère, gagnez 1 Crédit pour chaque secteur que vous activez.

Europe B



Capacité : Après avoir activé le cratère, vous pouvez dépenser 2 Crédits pour effectuer une action Corporation.
Capacité améliorée : Après avoir activé le cratère, vous pouvez effectuer une action Corporation.

Japon A



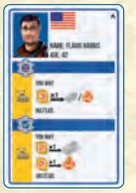
Capacité : Lorsque vous financez un projet, dépensez 1 Crédit de moins.
Capacité améliorée : Lorsque vous financez un projet, dépensez 3 Crédits de moins.

Japon B



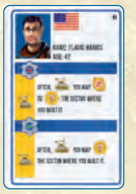
Capacité : Lorsque vous financez un projet, vous pouvez dépenser 3 Crédits pour activer un jeton Corporation de cette Corporation.
Capacité améliorée : Lorsque vous financez un projet, vous pouvez dépenser 1 Crédit pour activer un jeton Corporation de cette Corporation.

USA A



Capacité : Lorsque vous construisez une structure, vous pouvez dépenser 3 Crédits à la place de 1 Titanium ou de 1 Terre Rare.
Capacité améliorée : Lorsque vous construisez une structure, vous pouvez dépenser 2 ou 4 Crédits à la place de 1 Titanium et/ou de 1 Terre Rare.

USA B



Capacité : Après avoir construit une structure, vous pouvez dépenser 2 Crédits pour miner le secteur où vous l'avez construite.
Capacité améliorée : Après avoir construit une structure, minez le secteur où vous l'avez construite.

Gagnez des Crédits

Dépensez des Crédits

Titanium

Terre Rare

Réputation

PV immédiats

PV de fin de partie

Action Corporation

Minez un secteur

Gagnez un astronaute du Portail Lunaire

Tuile Navette

N'importe quel astronaute

INGÉNIEUR

TECHNICIEN

SCIENTIFIQUE

Prérequis en Energie

Consommation d'Energie

Exploiter le cratère

Action Commandement

Construire une Structure

Financer un Projet

Effectuer 3 actions Corporation

Visiter le Portail Lunaire

Dôme

Atelier

Laboratoire

Quartier général

Total en taille de structure

Taille de structure

Construire une structure gratuitement

Financer un projet gratuitement

Revenu

Activer un jeton Corporation

Cartes projet :

Action Corporation

Action Corporation (une fois par manche)

Capacité permanente

Décompte de fin de partie

Bonus immédiat