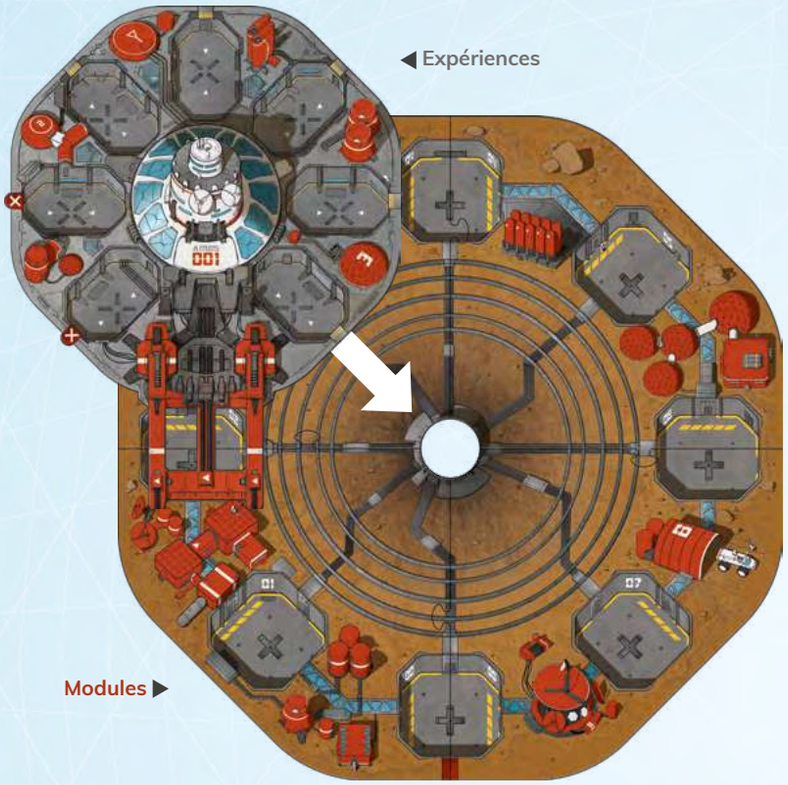
[Matériel]

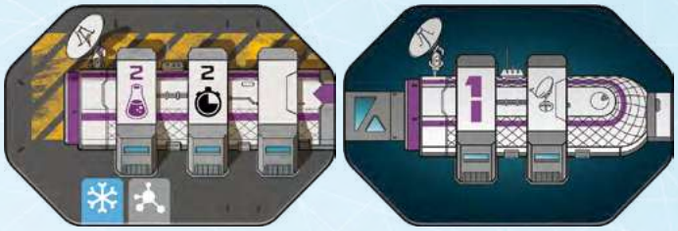
- 1 plateau principal, appelé la station, composé d'une roue pour les **modules** et d'une roue pour les **expériences**



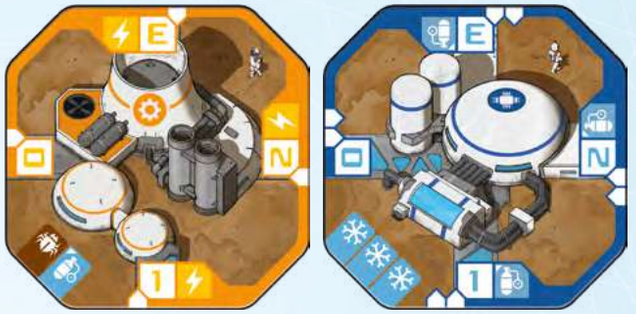
- 1 plateau secondaire avec les pistes de **score** et de **recherche**

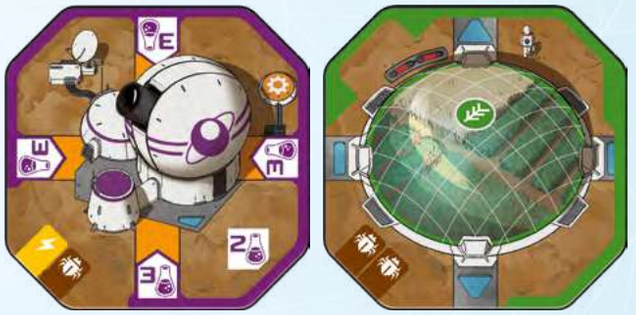


- 27 tuiles expérience scientifique (9 pour chaque année **1/2/3**)



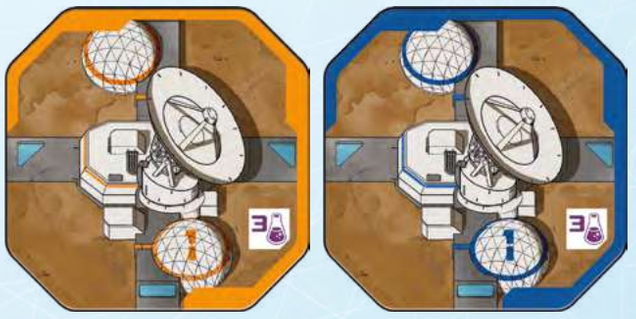
- 45 tuiles module (15 pour chaque année **1/2/3**)





Chaque couleur est associée à un symbole afin de faciliter l'accès aux daltoniens .

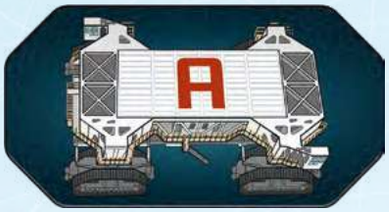
- 5 tuiles modules de communication supplémentaires (les seules tuiles modules à être illustrées du bâtiment au recto et au verso)



▶ 18 tuiles mission (6 par type **A/B/C**)



Recto ▲



Verso ▲

▶ 4 aides de jeu (1 par couleur)



Recto ▲

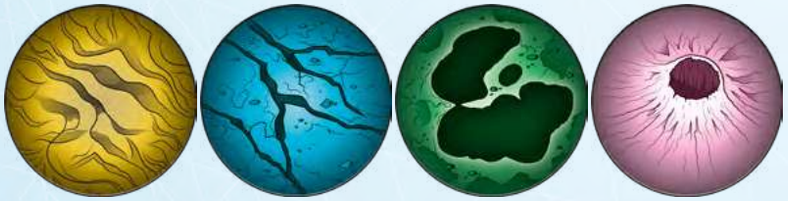
▼ Verso



▶ 16 tuiles module de départ (4 par couleur)



▶ 12 tuiles obstacle (3 par couleur)



▶ 12 figurines astronaute (3 par couleur)



▶ 24 pions force de travail (6 par couleur)



▶ 40 pions point de victoire



▶ 60 pions science



Recto ▲

Verso ▲

▶ 1 pion écusson



▶ 4 marqueurs de recherche (1 par couleur)



▶ 4 marqueurs de score (1 par couleur)



[Mise en place]

1 Placez le **plateau principal** assemblé au centre de la table, le bras articulé sur le hangar avec la marque rouge.

2 Choisissez un astronaute (Kayla, Aleksander, Gabriel ou Yuko) et **prenez tous les éléments à sa couleur :** l'aide de jeu, les quatre tuiles module de départ, les trois tuiles obstacles, les marqueurs de recherche et de score, les six pions force de travail et les trois figurines astronaute. Insérez le pion force de travail, face 2 visible, à l'emplacement prévu sur le socle de vos astronautes.

Constituez votre base en plaçant les tuiles comme indiqué sur l'aide de jeu, en respectant le sens des tuiles et des deux astronautes. Le troisième est mis de côté pour l'instant.

3 Disposez le plateau secondaire, les pions science et les pions point de victoire à côté. **Placez vos marqueurs de recherche et de score** au début de la piste correspondante. Triez **les tuiles mission** en trois piles (**A/B/C**) et mélangez chaque paquet séparément. Piochez une tuile de chaque, placez-les sur leur emplacement du plateau secondaire et ajoutez un pion science sur l'emplacement prévu. Les missions non utilisées sont rangées dans la boîte.

4 Déterminez la personne qui commence, elle prend le pion écusson.

5 Placez toutes et tous votre **troisième astronaute** autour du plateau principal en suivant le schéma ci-contre. Les trois arcs de cercle indiquent la configuration pour 4, 3 et 2 personnes (respectivement en noir, gris foncé et gris clair). Choisissez celle qui vous correspond et suivez-la. Notre exemple présente une configuration pour 4 personnes. Bleu est premier, placez son astronaute devant le ❶, jaune est deuxième placez-le devant le ❷, vert est troisième placez-le devant le ❸ et enfin rose, qui joue en dernier, devant le ❹.

6 Triez les **45 tuiles module** en trois piles (année **1/2/3**), mélangez chacune d'elles, puis placez-les face cachée sur le côté. Dans la pile de l'année **1**, piochez 7 modules que vous placez face visible sur les hangars du plateau.

7 Triez et mélangez **les tuiles expérience scientifique** de la même manière. Placez 7 expériences de l'année **1** face visible sur les emplacements du plateau. Les expériences non utilisées sont rangées dans la boîte. Les deux piles des années **2** et **3** sont mises sur le côté, face cachée.

8 Triez les **5 tuiles module de communication supplémentaires** par année et placez-les sur le côté.





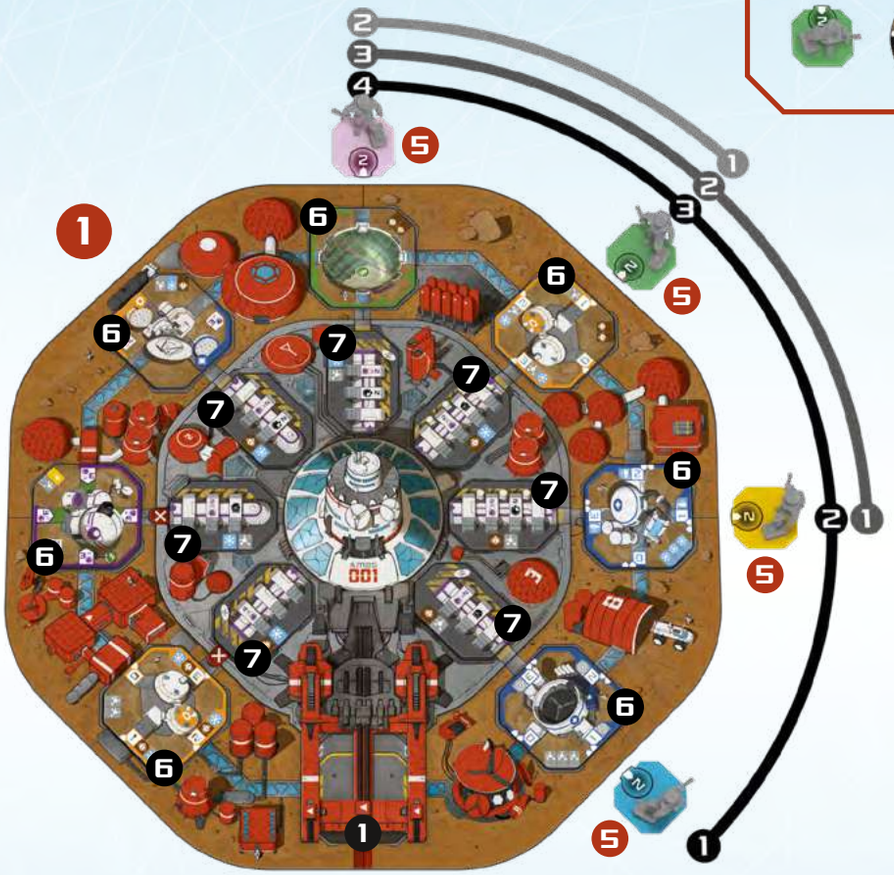




2







3





3





2





[But du jeu]

Pour gagner à *Humanity* vous devez avoir le plus de points sur la piste de score à la fin de la partie. Pour cela, développez votre base en déployant des modules de production, de recherche et des serres. Remplissez les missions qui vous sont demandées. Réalisez des expériences scientifiques pour avancer sur la piste de recherche et gagner des points de victoire supplémentaires en fin de partie.

[Déroulement]

La partie se déroule en trois années. Chaque année est composée de plusieurs tours de jeu. À votre tour, utilisez un astronaute pour effectuer 1 action. Puis c'est à la personne à votre gauche de jouer et ainsi de suite. Quand plus personne ne peut utiliser d'astronaute, le plateau est réinitialisé et un nouveau tour de jeu commence. Quand il n'y a plus assez de tuiles de l'année en cours pour réinitialiser le plateau, on passe à l'année suivante. À la fin de l'année 3, les joueurs procèdent au décompte des points de victoire.

Votre tour

1. Effectuez une action

La personne dont c'est le tour, en commençant par celle qui a le pion écusson, choisit un astronaute pour effectuer **une** des trois actions suivantes.

A. Travaillez dans la base : utilisez la force de travail de votre astronaute pour activer des tuiles de sa base.

B. Déployez un module : envoyez un astronaute autour du plateau pour permettre, en échange de ressources, la pose d'un module dans votre base.

C. Réalisez une expérience : envoyez un astronaute autour du plateau pour permettre, en échange de ressources, la pose d'une expérience.

Note : dans *Humanity*, il existe deux pistes, la piste de score et la piste de recherche. Au cours de la partie, pour chaque point de victoire gagné, avancez d'une case sur la piste de score.

Point de victoire

Pour avancer sur la piste de recherche, vous devez gagner des points de recherche. À la fin de chaque année, selon votre avancée sur cette piste, vous gagnerez des pions science que vous placerez derrière votre aide de jeu.

Point de recherche **Point science**

A. Travaillez dans la base

1. **Choisissez un astronaute actif,** c'est-à-dire présent dans votre base et tourné face à vous.
2. Utilisez ses points de force de travail pour **activer une ou plusieurs tuiles de votre base.** Les tuiles qui peuvent être activées grâce à la force de travail de votre astronaute sont celles qui portent le symbole ⌂, il en existe deux types : les **modules et les obstacles.** Les activations de ces deux types de tuile sont expliquées plus bas.
3. Lorsque vous avez terminé vos activations, **retournez l'astronaute** qui vient d'utiliser sa force de travail dos à vous. Il n'est plus actif et ne peut plus être utilisé pendant ce tour de jeu.

Activez un module

Lorsque vous activez des modules, **ils produisent des ressources qui sont stockées** en attendant d'être dépensées. Tous les modules sont présentés dans le détail p. 15.

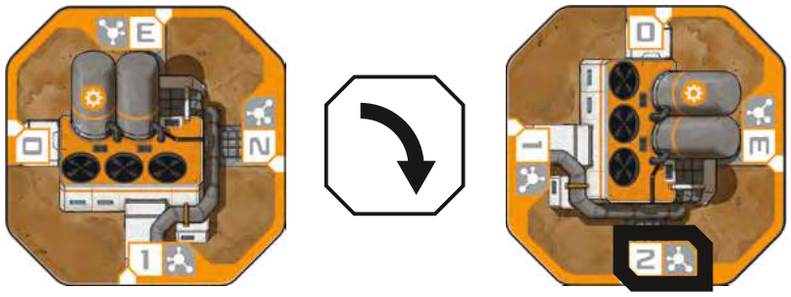
Les modules avec ⌂ nécessitent 1 point de force de travail pour être activés et sont majoritairement liés à la production de ressources basiques.

Les modules avec ⌂⌂ nécessitent 2 points de force de travail et sont majoritairement liés à la production de ressources avancées.

Chaque fois que vous activez un module, tournez-le d'un quart de tour dans le sens horaire pour **gagner la ressource** indiquée sur le module. Le bas de la tuile indique le nombre de ressources dont vous disposez. Quand vous avez en stock la quantité maximum de ressources produites par le module, vous ne pouvez pas l'activer tant que vous ne dépensez pas de ressources.

Important : les modules de production qui portent le symbole temps fonctionnent différemment. À chaque activation, leur effet est appliqué **immédiatement**. Vous n'avez pas à tourner la tuile.

Exemple : ce module a en stock 1 méthane. Vous décidez de l'activer : vous dépensez 1 point de force de travail pour produire 1 méthane. Tournez la tuile d'un quart de tour dans le sens horaire. Le module a désormais en stock 2 méthanes. Comme votre astronaute dispose de 2 points de force de travail et que vous n'en avez utilisé qu'un, vous pouvez en dépenser un second.



Activez un obstacle

Un obstacle nécessite 1 point de force de travail pour être activé.



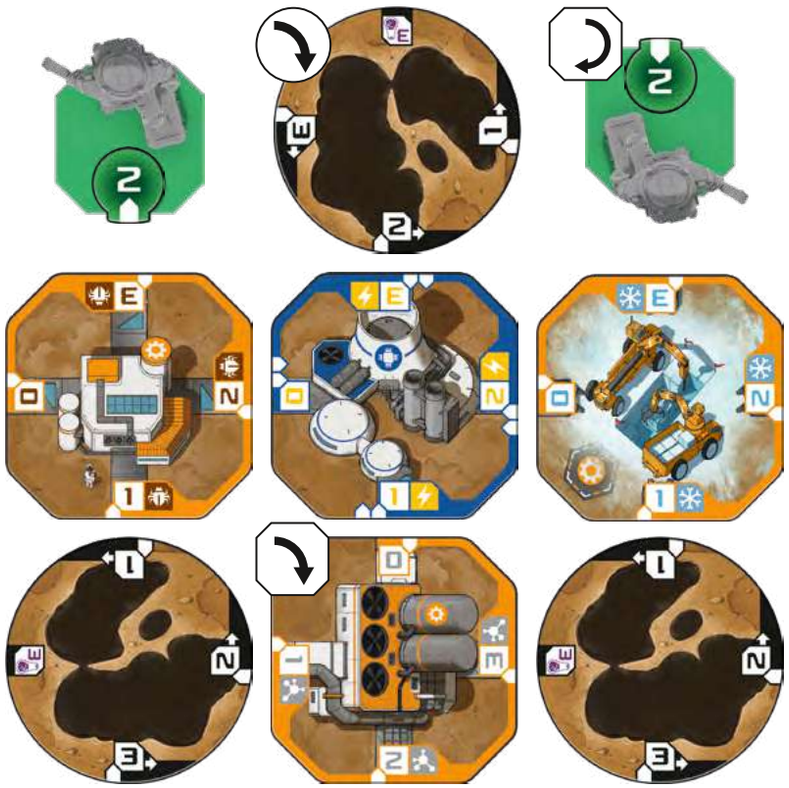
À chaque activation, tournez-le d'un quart de tour dans le sens horaire pour lui faire **perdre 1 point de résistance.** Dès que le symbole point de recherche arrive au bas de la tuile, l'obstacle est détruit. Gagnez 3 points de recherche et avancez votre marqueur sur la piste de recherche. L'obstacle est retiré du jeu et l'emplacement libre peut désormais être utilisé.

Note : vous pouvez activer les modules et les obstacles dans l'ordre de votre choix et vous pouvez activer plusieurs fois la même tuile. En début de partie tous les astronautes ont une force de travail de 2. Si vous n'utilisez pas toute la force de travail de votre astronaute, vous ne recevez pas de compensation et les points de force de travail non utilisés sont perdus.

Exemple : à votre premier tour, vous choisissez d'utiliser un astronaute qui dispose d'une force de travail de 2.

Pour 1 point de force de travail, vous activez le module qui produit 1 méthane. Puis, pour 1 point de force de travail, vous activez un obstacle, qui perd 1 point de résistance.

L'astronaute a dépensé tous ses points de force de travail, il est épuisé. Vous le tournez dos à vous, c'est la fin de votre tour.



B. Déployez un module

Cette action symbolise le fait qu'un astronaute emprunte un rover de transport pour se rendre à l'AMBS (Automated Module Building Station) où il sélectionne un module préassemblé par la station, puis le rapporte à sa base pour qu'il y soit raccordé.

1. Choisissez sur le plateau principal le module que vous voulez déployer, peu importe qu'il y ait un autre astronaute positionné devant.
2. Dépensez les ressources indiquées sur le module en les prenant dans votre base. Cette étape est détaillée plus bas.
3. Déplacez un astronaute actif de votre base devant le module. Cet astronaute restera à cet emplacement jusqu'à ce que vous soyez en mesure de le récupérer.

Important : un astronaute placé autour du plateau principal **n'est plus actif** et ne peut donc pas être utilisé pour effectuer une action.

4. Placez le module dans votre base, dans le sens de l'illustration, **à l'endroit exact** où était l'astronaute qui a permis de le déployer. Si c'est indiqué sur le module, gagnez immédiatement des points de recherche sur la piste de recherche ou un point de victoire sur la piste de score.
5. Vérifiez si votre nouveau module vient compléter un carré de quatre modules. Si c'est le cas, vous gagnez immédiatement un pion point de victoire que vous placez à l'intersection des quatre modules et vous avancez d'une case sur la piste de score. Vérifiez également si le carré que vous venez de former vous permet **d'améliorer un astronaute.** Cette étape est détaillée p. 11.

Dépensez des ressources

Choisissez dans votre base un module qui dispose d'au moins une ressource en stock et tournez-le d'un quart de tour dans le sens **antihoraire**. Vous pouvez ainsi faire pivoter plusieurs fois le même module et/ou autant de modules que nécessaire pour dépenser les ressources demandées. Une fois le module arrivé à 0 ressource en stock, vous ne pouvez plus dépenser de ressources avant d'en produire de nouvelles. Dépenser des ressources n'est pas une action et ne nécessite pas de dépenser de points de force de travail.

Les ressources basiques : glace, méthane et insecte.

Les ressources avancées : oxygène, aircarbon et préparation protéinée.

Les ressources spéciales : électricité.

- Vous pouvez **à tout moment** dépenser 3 ressources basiques identiques à la place d'1 ressource avancée correspondante :



- Vous pouvez dépenser électricité à la place de glace ou méthane ou insecte.

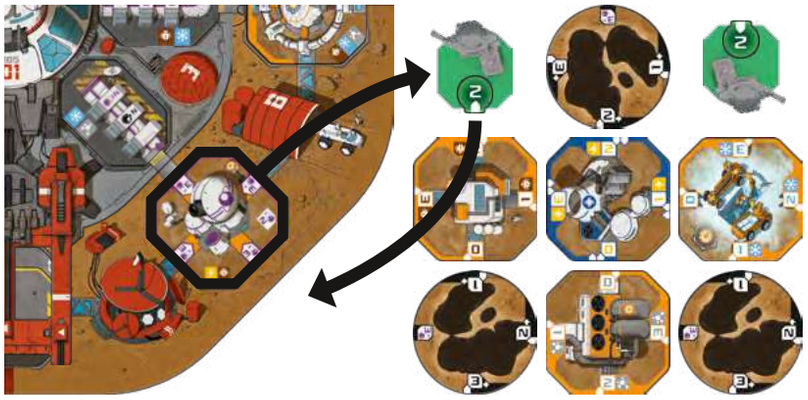
Dans les deux cas, **l'inverse n'est pas possible.**

Exemple de l'action « Déployez un module »

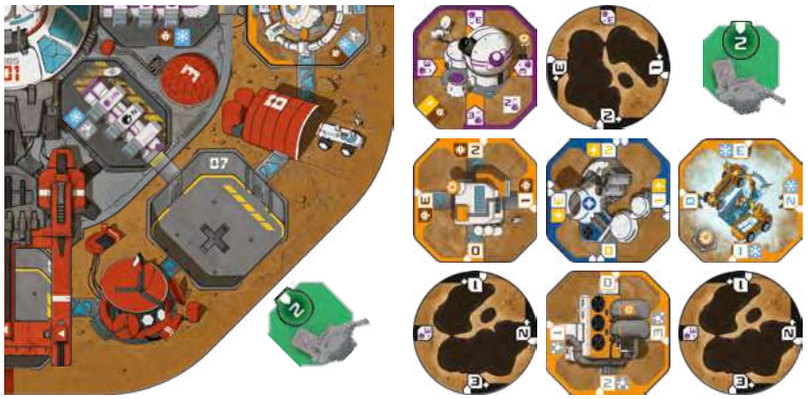
Vous souhaitez déployer un module de recherche. Pour cela, vous devez dépenser 1 électricité et 1 insecte. Activez deux modules de votre base pour dépenser les ressources.



L'astronaute utilisé pour déployer le module, celui à qui il restait 2 points de force de travail, est envoyé autour du plateau devant le module choisi. Le module est placé sur l'emplacement vide laissé par l'astronaute.



Vous appliquez l'effet du module déployé : gagnez immédiatement 2 points de recherche, plus 3 points de recherche pour chaque module qui lui est adjacent. Vous avancez donc de 5 points sur la piste de recherche. C'est à la personne à votre gauche de jouer.



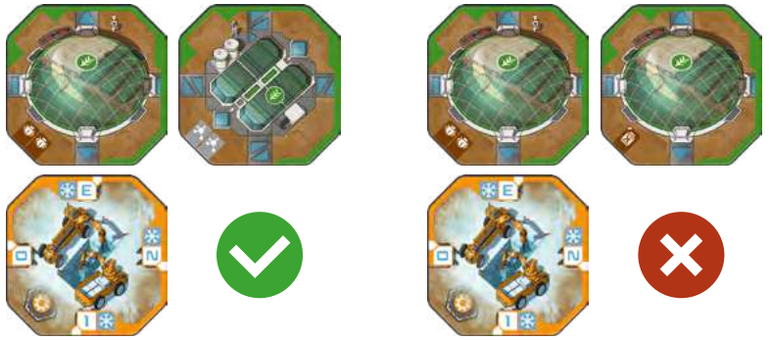
Les modules serre

Il existe trois types de serre : rondes, rectangulaires et octogonales. Une serre rapporte des points au moment où vous la posez.



1 Déployez votre serre : règles de pose

- Il est interdit de déployer 2 serres adjacentes de même type.



- 3 serres adjacentes les unes aux autres doivent obligatoirement être de 3 types différents.



- Il est interdit de déployer plus de 3 serres adjacentes.



2 Gagnez vos points : règles de comptage

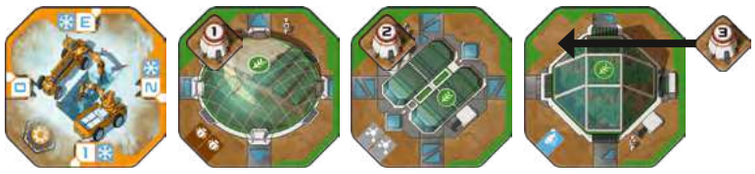
- Si vous déployez une serre seule, placez-y 1 point de victoire (cela vous permettra à tout moment de recompter vos points) et avancez d'autant sur la piste de score.



- Si vous déployez une serre adjacente à une autre, placez-y 2 points et avancez sur la piste de score.



- Si vous déployez une serre qui vient constituer un ensemble de 3, placez-y 3 points et avancez sur la piste de score.





Note : il existe une serre spéciale, un joker, dont vous choisissez le type. Ce choix peut évoluer en fonction des serres que vous posez autour.



Important : dans les règles, lorsqu'il est question de modules adjacents, cela signifie **adjacents orthogonalement,** c'est-à-dire qu'ils ont un côté en commun, les diagonales ne sont pas acceptées. Les exceptions à cette règle sont précisées en toutes lettres.

Améliorez un astronaute

Si le module que vous déployez complète un carré de quatre modules, ajoutez le point de victoire (p. 9), puis vérifiez **le nombre de couleurs** qui le composent. Si ce carré est composé **d'une ou de deux couleurs de modules,** vous augmentez d'un point la force de travail de n'importe lequel de vos astronautes, qu'il soit dans la base ou autour du plateau principal, actif ou non.

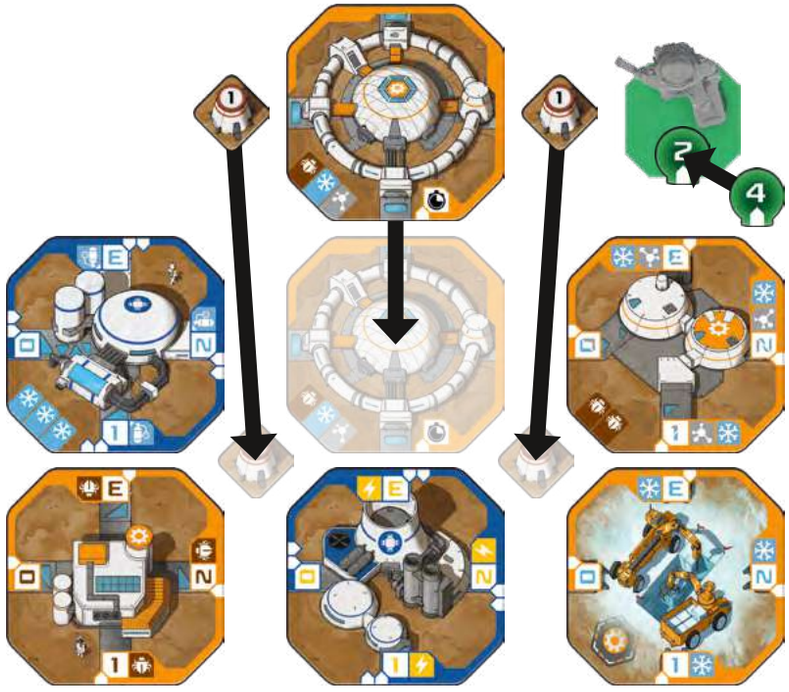
Si vous devez améliorer vos astronautes de plusieurs points de force de travail (parce que vous avez terminé plusieurs carrés en même temps), **répartissez-les comme vous le souhaitez.**

Retournez ou changez le pion force de travail en place sur le socle de votre figurine. L'astronaute reste où il était et dans le même état. La force de travail maximum d'un astronaute est de 4, une fois qu'il l'a atteinte, il ne peut plus être amélioré.

Exemple de l'amélioration d'un astronaute

En déployant le module ⚙, vous complétez deux carrés de modules et ajoutez immédiatement un pion point de victoire au centre de chacun d'eux.

Les deux carrés sont chacun constitués de deux couleurs, vous pouvez donc améliorer un de vos astronautes de 2 points de force de travail ou améliorer deux astronautes d'1 point chacun.



C. Réalisez une expérience

Cette action symbolise le fait qu'un astronaute réalise une expérience scientifique commanditée par les ingénieurs sur Terre, ce qui lui permet de gagner des points de recherche. Les expériences sont présentées dans le détail p. 14.

Il existe trois types d'expériences.



Extrémité gauche | Centrale | Extrémité droite

Les expériences peuvent rapporter des points de victoire au moment où vous les posez. Pour en gagner le plus, vous devez essayer de former des groupes de trois expériences de type différent. Vous pouvez constituer un groupe d'expériences dans l'ordre de votre choix et vous pouvez commencer plusieurs groupes en même temps.

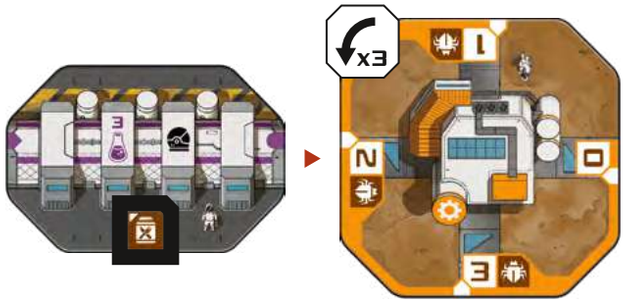
1. Choisissez une expérience sur le plateau principal, peu importe qu'il y ait un autre astronaute positionné devant.
2. Dépensez les ressources indiquées sur l'expérience en les prenant dans votre base (voir « Dépensez des ressources » p. 9).
3. Comme pour le déploiement d'un module, déplacez un astronaute actif de votre base devant l'expérience. Cet astronaute restera à cet emplacement jusqu'à ce que vous soyez en mesure de le récupérer.

Important : un astronaute placé autour du plateau principal **n'est plus actif** et ne peut donc pas être utilisé pour effectuer une action.

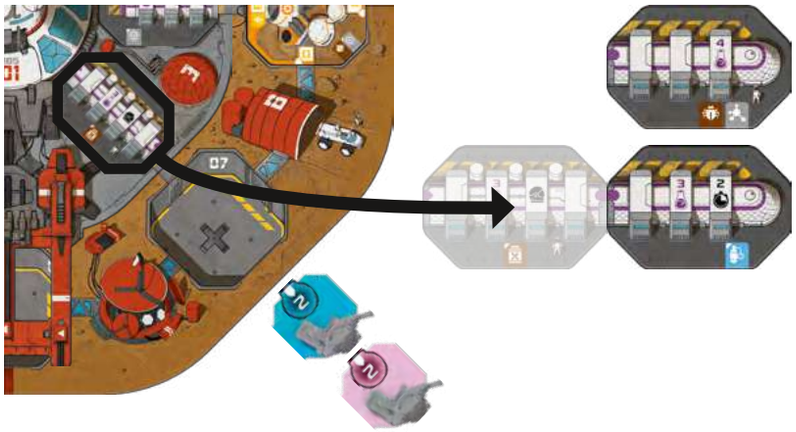
4. Placez l'expérience à côté de votre base, visible de tous. S'il s'agit de la première expérience d'un groupe **vous ne gagnez rien.** S'il s'agit de la deuxième expérience d'un groupe, vous gagnez **1 point** sur la piste de score. S'il s'agit de la troisième expérience d'un groupe, vous gagnez **2 points** sur la piste de score. Un groupe complet rapporte donc 3 points.

   De plus, si **un point de victoire** est représenté sur la tuile, gagnez-le immédiatement sur la piste de score.
5. Gagnez ensuite le nombre de **points de recherche** indiqués, en avançant sur la piste de recherche, et **appliquez l'effet** éventuel.

Exemple : vous souhaitez réaliser cette expérience. Pour cela, vous devez dépenser 1 préparation protéinée. Vous utilisez un module de votre base pour dépenser 3 insectes à la place d'1 préparation protéinée.

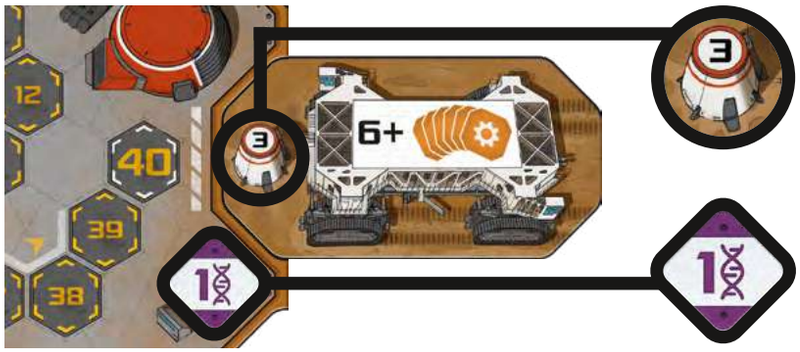


L'astronaute rose utilisé pour réaliser l'expérience est envoyé autour du plateau principal devant l'expérience choisie. L'expérience est placée à côté de votre base. Gagnez 3 points de recherche et 1 point de victoire immédiatement, puis appliquez son effet qui est de réactiver les astronautes de votre base.



2. Vérifiez les missions

À la fin de votre tour, vérifiez si vous avez accompli une mission. Toutes les missions sont présentées dans le détail p. 16. Si vous êtes **le premier ou la première** à l'avoir accomplie prenez le pion science associé et placez-le derrière votre aide de jeu. Prenez également la tuile mission, placez-la visible de tous et gagnez immédiatement trois points de victoire sur la piste de score.



Vous garderez le pion science jusqu'à la fin de la partie, la tuile mission pourra vous être volée si une autre personne **fait mieux que vous** dans l'accomplissement de cette mission. Dans ce cas, elle gagne 3 points tandis que vous reculez de 3 sur la piste de score. La tuile peut ainsi circuler de main en main.

3. Fin de votre tour

Une fois que vous avez terminé votre tour (1 action + vérification des missions), c'est à la personne à votre gauche de jouer et ainsi de suite. Lorsque vous n'avez plus d'astronautes actifs dans votre base (qu'ils sont tous épuisés ou autour du plateau principal), passez votre tour.

Note : lors d'un tour de jeu complet, vous ne jouez pas forcément toutes et tous le même nombre de fois. Certains ou certaines vont passer plus rapidement que d'autres. Il se peut même qu'une personne soit la dernière à pouvoir jouer et enchaîne plusieurs tours alors que les autres ont passé le leur.

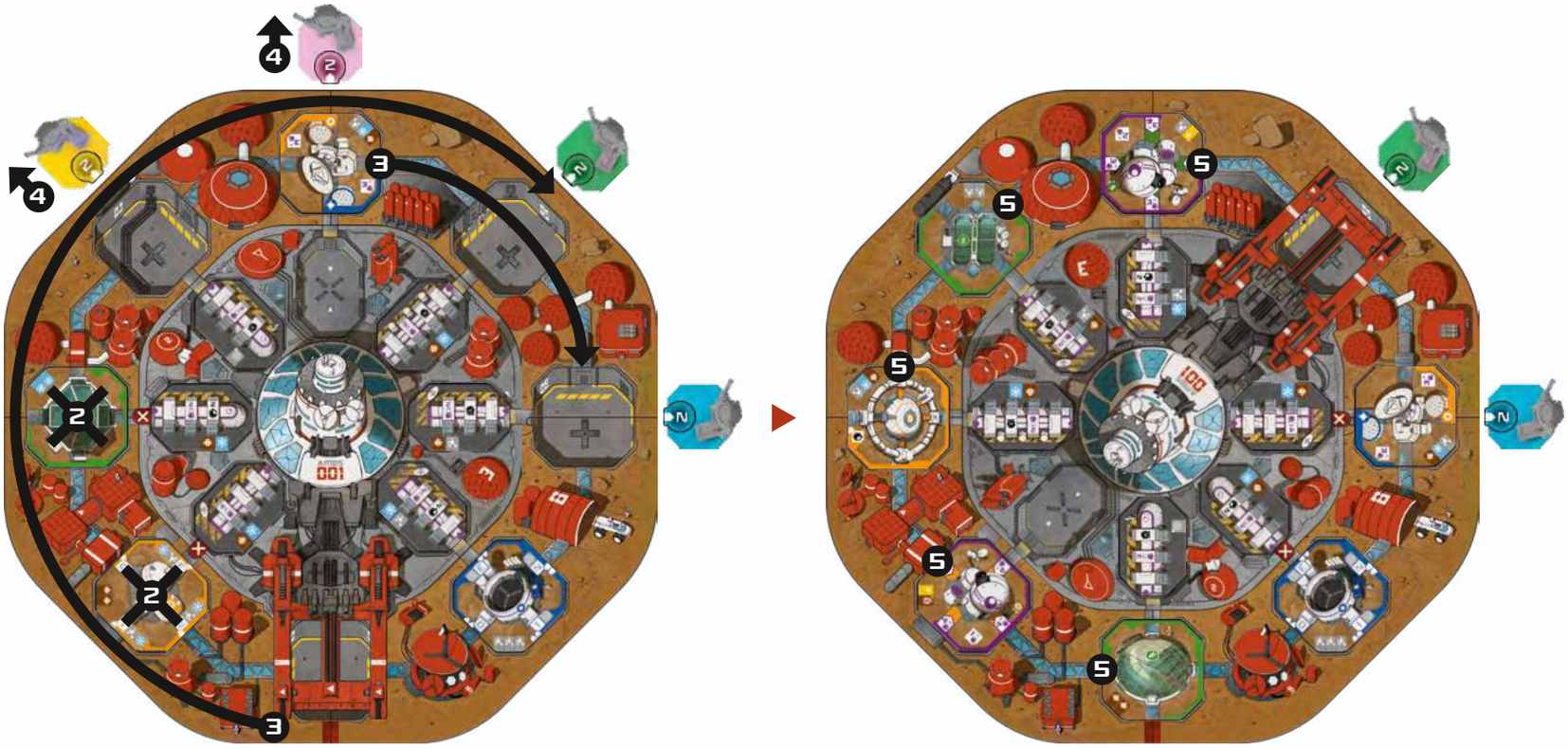
Fin du tour de jeu et réinitialisation

Lorsque plus personne n'a d'astronautes actifs, **le tour de jeu est terminé** et vous passez à la réinitialisation du plateau pour le tour de jeu suivant.

1. Passez le pion écusson à la personne suivante dans le sens horaire.
2. Si les deux premiers modules, placés sous les croix blanches, n'ont pas été déployés, ils sont retirés du jeu.
3. Décalez en sens horaire les modules restant autour du plateau principal sans laisser de hangar vide entre eux. Tournez le bras articulé en sens horaire jusqu'à le placer **sur** le dernier hangar vide.
4. Tous les astronautes **dépassés** par le bras articulé vous sont restitués. Les astronautes en face du bras articulé (comme l'astronaute vert sur l'exemple) ainsi que tous ceux qui n'ont pas été dépassés restent bloqués autour du plateau principal.
5. Remplissez les hangars vides dans le sens horaire avec les modules de l'année en cours. **Il ne faut pas toucher** à la roue des expériences, elle reste en l'état jusqu'à la fin de l'année.

   Important : si vous ne parvenez pas à remplir tous les hangars de module car la pioche est épuisée, cela déclenche la fin d'année. Arrêtez la réinitialisation pour l'instant et reportez-vous à la section suivante « Fin d'année ». Si la pioche est épuisée, mais que vous êtes parvenu à remplir tous les hangars, ce n'est pas encore la fin d'année.
6. Replacez dans votre base les astronautes que vous avez récupérés. Un astronaute doit être placé **adjacent orthogonalement** à au moins un module (les obstacles ne sont pas des modules). De plus, il doit être tourné face à vous, c'est-à-dire **actif**.

   Important : réfléchissez bien avant de placer vos astronautes, car vous ne pourrez pas les déplacer, à moins de les envoyer autour du plateau principal, et c'est à leur emplacement que les prochains modules pourront être construits.
7. Tous les astronautes déjà présents dans votre base restent à leur place et sont rendus actifs.
8. Un nouveau tour de jeu peut commencer.



Fin d'année

Si, arrivé au point 5 de la réinitialisation, **il n'y a pas suffisamment de modules de l'année en cours pour compléter tous les hangars du plateau,** c'est la fin de l'année. Passez à une nouvelle année et poursuivez la réinitialisation comme suit.

6 Gagnez autant de pions science que le plus grand chiffre que vous avez atteint sur la piste de recherche, puis autant que le nombre de marqueurs de recherche derrière vous sur la piste de recherche (à deux, celui ou celle qui est en tête gagne deux pions science). Placez-les derrière votre aide de jeu et replacez votre marqueur de recherche au début de la piste.

7 Retirez toutes les expériences du plateau principal et remplacez-les par 7 expériences de la nouvelle année.

8 Complétez le remplissage des hangars avec des modules de la nouvelle année. Les modules de l'année précédente **restent autour du plateau principal.**

9 Replacez dans votre base les astronautes que vous avez récupérés. **Un astronaute doit toujours être placé actif et adjacent orthogonalement à au moins un module.**

10 Tous les astronautes déjà présents dans votre base restent à leur place et sont rendus actifs.

11 Un nouveau tour de jeu peut commencer.

Important : à la fin de l'année 3, la partie est terminée. Résolvez le décompte de la piste de recherche (voir le point 6 ci-dessus), puis reportez-vous à la section suivante.

Exemple de gain de pions science

À la fin de l'année, résolvez la piste de science avant de réinitialiser le plateau.

Si vous jouez l'astronaute vert, gagnez 4 pions science : 1 pion pour avoir atteint le chiffre 1 + 3 pions car rose, jaune et bleu sont derrière vous.

Si vous jouez l'astronaute rose, gagnez 3 pions science : 1 pion pour avoir atteint le chiffre 1 + 2 pions pour jaune et bleu derrière vous.

Si vous jouez l'astronaute jaune, gagnez 1 pion science pour bleu derrière vous.

Si vous jouez l'astronaute bleu vous ne gagnez pas de pion science.



[FIN DE PARTIE]

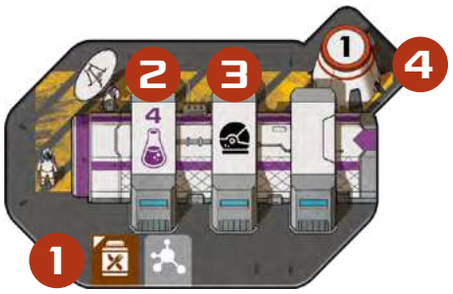
Lorsque vous avez résolu la fin de l'année 3, la partie est terminée. Gagnez 1 point de victoire sur la piste de score pour chaque pion science que vous avez derrière votre aide de jeu. Gagnez 1 point de victoire pour chaque groupe de 5 ressources restant **en stock** dans votre base (peu importe lesquelles).

Celui ou celle qui est en tête sur la piste de score remporte la partie. En cas d'égalité, celui ou celle qui possède le plus d'électricité remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, comparez ces valeurs dans l'ordre : le nombre de ressources avancées (), puis le nombre de ressources basiques ().

[En détail]

Tuiles expérience

1 ressources nécessaires à sa réalisation
2 points de recherche
3 effet
4 point de victoire (uniquement à l'année 3)

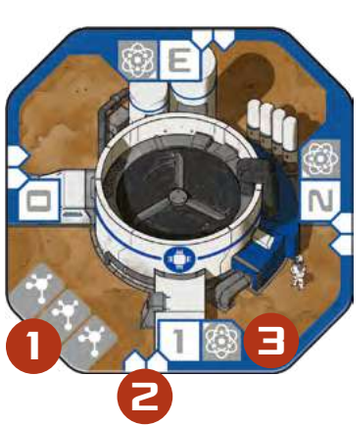


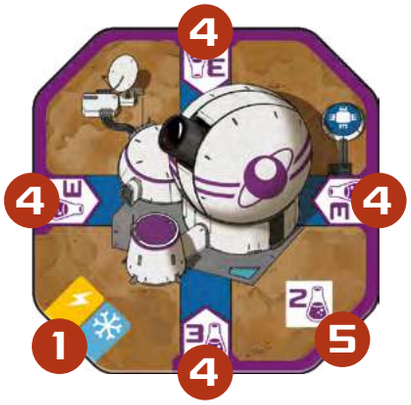
Tous les astronautes présents dans votre base sont immédiatement réactivés : ils sont retournés pour vous faire face et pourront être utilisés à nouveau pour effectuer une action **dès votre prochain tour.** Si vous n'avez pas d'astronautes à réactiver l'effet est perdu.

Vous bénéficiez **immédiatement** de deux unités de temps. Décalez **tous vos astronautes** présents autour du plateau principal de deux hangars en sens antihoraire (y compris celui qui vient de réaliser cette expérience). Vous ne pouvez pas décaler vos astronautes au-delà du bras articulé.

Tuiles module

1. ressources nécessaires à son déploiement
2. nombre de points de force de travail nécessaires à son activation
3. quantité et type de ressources produites
4. gain de points de recherche en fonction des modules adjacents
5. gain de points de recherche immédiat





Modules de production

Ce type de modules nécessite 1 point de force de travail pour être activé et produire 1 ressource basique qui pourra être dépensée ensuite.



Ce type de modules nécessite 1 point de force de travail pour être activé et produire 1 ressource basique **au choix,** par exemple méthane / glace, qui pourra être dépensée ensuite. Vous devrez alors choisir si vous dépensez 1 méthane ou 1 glace. Si vous décidez de dépenser plusieurs ressources de ce module, vous pouvez les mixer comme vous le souhaitez.



Ce type de modules nécessite 2 points de force de travail pour être activé et produire 1 ressource spéciale ou avancée qui pourra être dépensée ensuite.



Ce type de modules nécessite 2 points de force de travail pour être activé et produire 1 ressource avancée **au choix,** par exemple aircarbon / oxygène, qui pourra être dépensée ensuite. Vous devrez alors choisir si vous dépensez 1 aircarbon ou 1 oxygène. Si vous décidez de dépenser plusieurs ressources de ce module, vous pouvez les mixer comme vous le souhaitez.



Ce type de modules nécessite 1 point de force de travail pour être activé et produire 1 électricité qui pourra être dépensée ensuite. Vous pouvez dépenser 1 électricité pour remplacer 1 ressource basique (méthane, glace ou insecte).

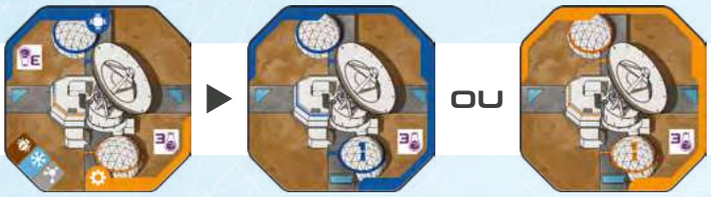


Ce type de modules nécessite 1 point de force de travail pour être activé et produire 1 unité de temps **qui doit être utilisée immédiatement.** Décalez **tous** vos astronautes présents autour du plateau principal d'un hangar en sens antihoraire. Vous ne pouvez pas décaler vos astronautes au-delà du bras articulé.

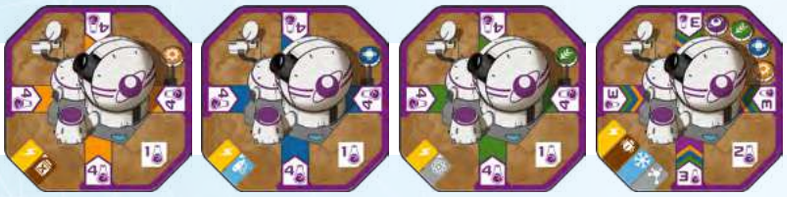


Modules qui rapportent des points de recherche

Lorsque vous déployez ce module de communication, vous choisissez s'il est bleu ou orange. Défaussez cette tuile et prenez la tuile bleu ou orange, selon votre choix, parmi les modules de communication supplémentaires de l'année en cours. Placez-la dans votre base en suivant les règles habituelles.



Lorsque vous déployez ce type de modules, gagnez immédiatement le nombre de points de recherche indiqués en bas à droite. De plus, pour chaque module adjacent de la couleur indiquée (, , et/ou), gagnez immédiatement le nombre de points de recherche représentés (voir exemple p. 10). **Si plus tard** vous déployez un module de la couleur indiquée adjacent à celui-ci, gagnez le nombre de points de recherche représenté.



Modules serre

Les serres ont des règles de pose particulières et vous permettent de marquer des points en cours de partie (voir p. 10). Il en existe trois types différents : ronde, rectangulaire et octogonale.

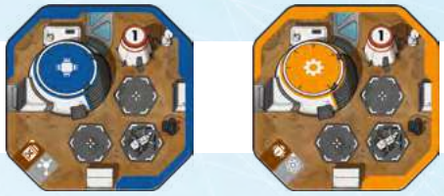


Ce module serre spécial est un joker dont vous choisissez le type (rond, rectangulaire ou octogonal). Ce choix peut évoluer en fonction des serres que vous posez autour. Il rapporte en plus 1 point de victoire lorsqu'il est déployé.



Piste de drônes

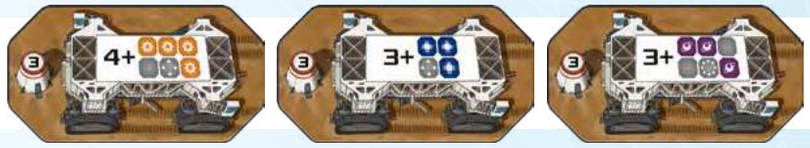
Ces modules rapportent 1 point de victoire lorsqu'ils sont déployés. Ils comptent comme un module bleu ou orange, selon leur couleur, mais ne peuvent pas être activés.



Tuiles mission

Missions A

- Avoir au moins 4 modules orange adjacents.
- Avoir au moins 3 modules bleus adjacents.
- Avoir au moins 3 modules violets adjacents.
  Important : cette dernière tuile prend en compte les modules **adjacents en diagonale.**



Note : pour ces trois missions, la disposition des modules présentée sur les tuiles est à titre indicatif, vous n'avez pas à la reproduire pour accomplir la mission.

- Avoir au moins 6 modules orange dans sa base.
- Avoir au moins 4 modules bleus dans sa base.
- Avoir au moins 3 modules violets dans sa base.

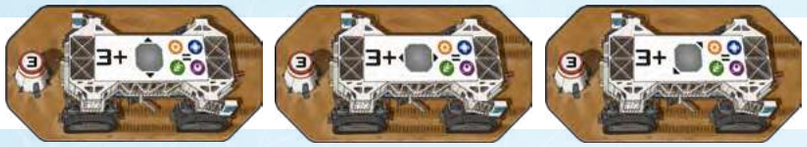


Missions B

- Avoir une ligne verticale d'au moins 4 modules adjacents, quelle que soit leur couleur.
- Avoir une ligne horizontale d'au moins 5 modules adjacents, quelle que soit leur couleur.
- Avoir une ligne diagonale d'au moins 4 modules adjacents, quelle que soit leur couleur.

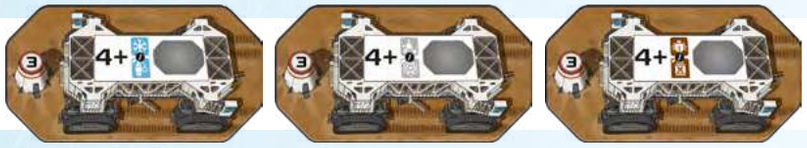


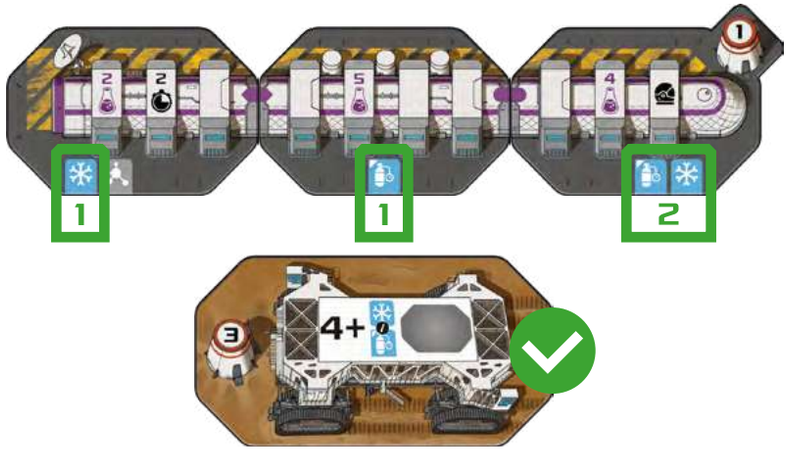
- Avoir une ligne verticale d'au moins 3 modules adjacents de même couleur.
- Avoir une ligne horizontale d'au moins 3 modules adjacents de même couleur.
- Avoir une ligne diagonale d'au moins 3 modules adjacents de même couleur.



Missions C

- Avoir au moins 4 pictogrammes glace et/ou oxygène représentés sur ses expériences réalisées.
- Avoir au moins 4 pictogrammes méthane et/ou aircarbon représentés sur ses expériences réalisées.
- Avoir au moins 4 pictogrammes insecte et/ou préparation protéinée représentés sur ses expériences réalisées.





- Avoir réalisé au moins 3 extrémités gauche d'expérience.
- Avoir réalisé au moins 3 parties centrales d'expérience.
- Avoir réalisé au moins 3 extrémités droite d'expérience.



