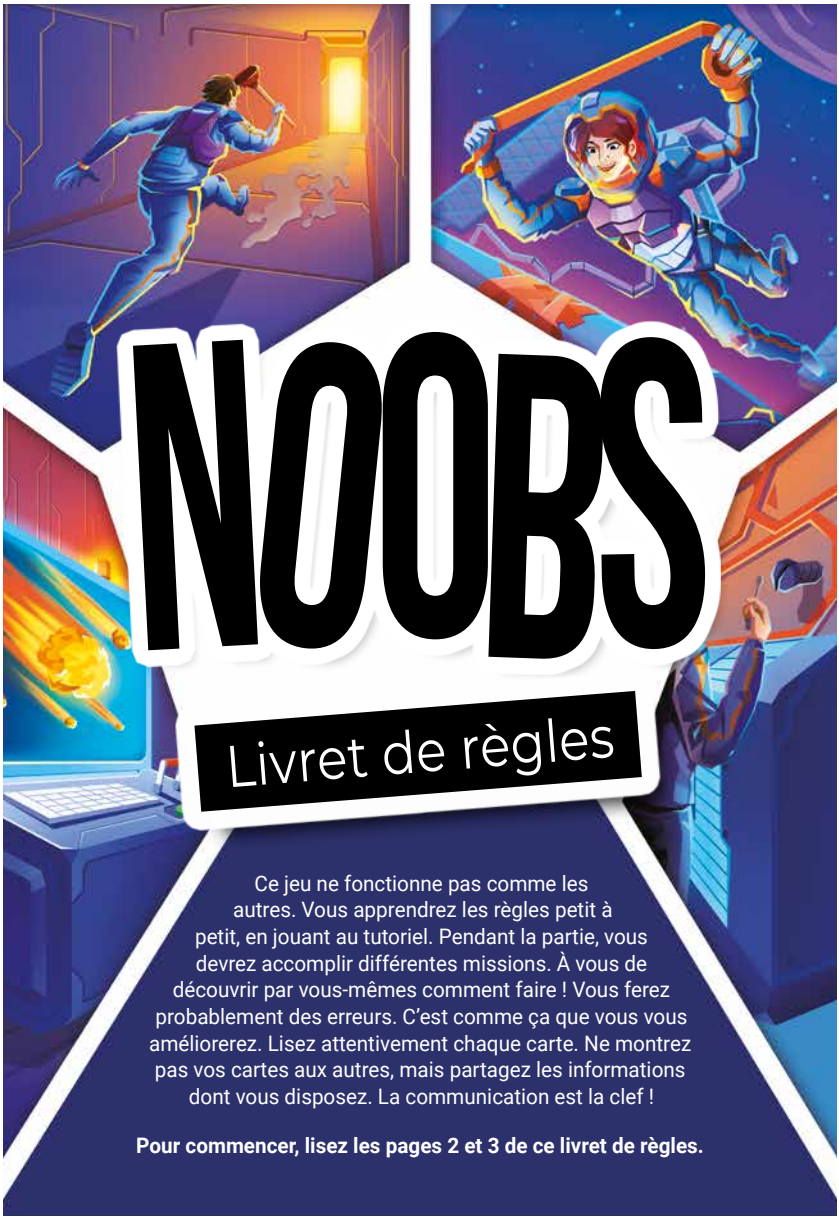


# NOOBS

## Livret de règles

Ce jeu ne fonctionne pas comme les autres. Vous apprendrez les règles petit à petit, en jouant au tutoriel. Pendant la partie, vous devrez accomplir différentes missions. À vous de découvrir par vous-mêmes comment faire ! Vous ferez probablement des erreurs. C'est comme ça que vous vous améliorerez. Lisez attentivement chaque carte. Ne montrez pas vos cartes aux autres, mais partagez les informations dont vous disposez. La communication est la clef !

**Pour commencer, lisez les pages 2 et 3 de ce livret de règles.**

## Avant votre aventure...

*En l'an de grâce 2928 de l'ère zordonienne, les voyages interstellaires, qui relevaient jusqu'alors de la science-fiction, sont devenus une réalité. Les étendues infinies de l'espace sont enfin accessibles à tous.*

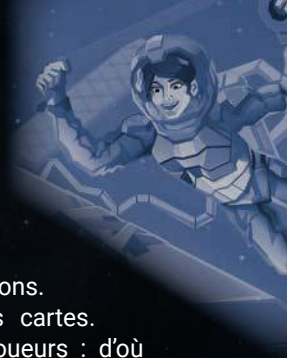
*Ces voyages entre les différents systèmes solaires sont même devenus monnaie courante. Finie l'époque où l'académie navale n'était réservée qu'aux élites. Aujourd'hui, pour peu que l'on sache parler, on est accepté d'office dans la formation... Vous avez donc rejoint les rangs de l'académie sans problème.*

*Jusqu'à présent, vous ne vous êtes pas fait remarquer par votre zèle, votre enthousiasme ou vos résultats. Vous vous efforcez de réussir sans trop faire d'efforts, persuadés que 10/20 suffit à valider vos cours et que, de toute façon, personne ne vérifie vos résultats.*

*Vous n'avez peut-être pas tout suivi lors de votre formation. Quoi qu'il en soit, voici venu le moment tant redouté de l'examen final !*



## Comment jouer



***Noobs dans l'espace*** vous propose une aventure sur **8 niveaux**. Vous pouvez enchaîner les niveaux les uns après les autres ou faire une pause entre chaque.

À chaque niveau, vous devrez accomplir des missions. Vous trouverez toutes les instructions sur les cartes. Mais ces dernières seront réparties entre les joueurs : d'où l'importance de bien communiquer !

Chaque niveau est chronométré. À la fin de chaque niveau, notez combien d'étoiles vous avez remportées pour obtenir votre résultat à la fin de l'aventure.

**Ne feuilletez les pages suivantes que lorsque vous avez terminé un niveau.** Elles contiennent les solutions de chaque niveau.

Avant de commencer votre aventure, vous devez effectuer l'examen final de l'académie. Il sert aussi de **tutoriel** : tout ce que vous auriez dû apprendre lors de votre formation vous sera (ré)expliqué.



Vous et votre équipe êtes des « noobs », c'est-à-dire des débutants qui ne connaissent pas encore bien toutes les ficelles du métier.

Placez à présent sur la table les **6 cartes au dos vert**. Formez une pile avec le reste des cartes et laissez-la de côté pour l'instant. L'un de vous retourne ensuite la carte représentant un **triangle blanc** et la lit à voix haute.

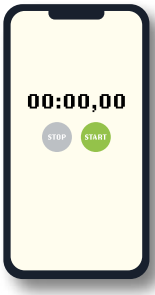
Bonne chance !

**STOP !**
**Tournez la page seulement après avoir fait le tutoriel !**

## Voici ce que vous devez avoir devant vous :




ou




ou




De quoi chronométrer vos parties.




La carte indiquant « 22 » est visible au centre de la table.




Devant chacun d'entre vous se trouve une petite pile de cartes.

Si vous avez du mal à comprendre une erreur que vous avez commise, refaites la mission erronée ensemble, en gardant cette fois toutes les cartes face visible.

## Bien joué !

*Vous avez réussi l'examen final ! Ce n'était pas trop difficile, si ? En tout cas, maintenant, trop tard pour faire machine arrière ! Un signal de détresse vient d'être intercepté : une première mission vous attend déjà !*

*Les équipements stockés dans le hangar n° 3 doivent être livrés au plus vite à la station spatiale KSS-9. La fusée que vous utiliserez pour vous y rendre n'est pas de toute jeunesse, mais le commandant spatial vous assure qu'elle vous mènera sans problème à bon port.*

*Quelques préparations sont encore nécessaires : allumer les écrans, vérifier les batteries, activer des leviers... La base !*

---

Vous connaissez désormais toutes les règles. Vous êtes prêts pour le niveau 1. Vous n'avez plus besoin des cartes Tutoriel (cartes au dos vert) : rangez-les dans la boîte.

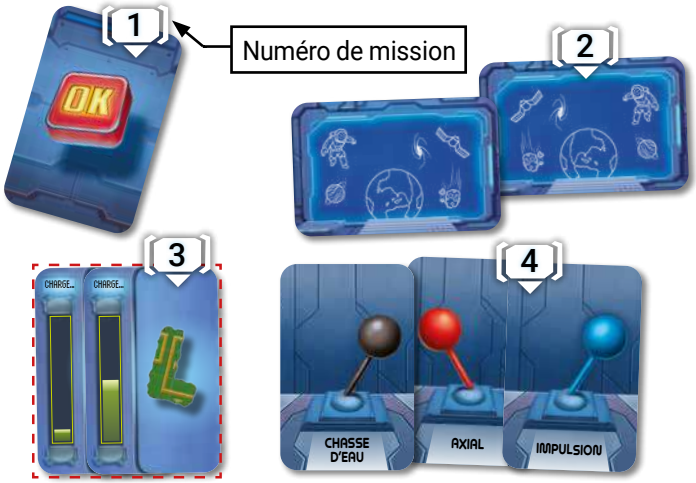
Pour commencer le **niveau 1**, lancez le chronomètre, prenez vos cartes en main et commencez par la mission qui porte le plus petit numéro. Continuez ensuite dans l'ordre croissant.

Vous trouverez un résumé des règles au dos de ce livret (p. 24).

**Ne tournez cette page que lorsque vous aurez terminé le niveau 1.**

## NIVEAU 1

### Voici ce que vous devez avoir devant vous :




**Remarque :** Quand des cartes sont encadrées par des pointillés rouges, c'est que leur emplacement doit être respecté. Si vous avez placé les bonnes cartes, mais pas comme il faut, vous ne réussissez pas la mission.

Une mission n'est réussie que si vous avez sur votre table la même chose que ce qui est illustré dans ce livret. Avoir posé des cartes en trop est éliminatoire. Pour **chaque mission non réussie**, ajoutez **3 minutes** à votre temps, **peu importe le nombre d'erreurs** que vous avez faites !

Toutes les cartes ne sont pas nécessairement requises pour la solution. Il est donc normal qu'il vous reste des cartes en main à la fin du niveau.

## Bien joué !

☐ **Moins de 8 minutes : ★★★★**
*La fusée est prête à décoller plus tôt que prévu. Vous avez hâte de partir à l'aventure !*

☐ **Moins de 12 minutes : ★★★**
*Vous ne pensiez pas que ce serait si complexe. Enfin, vous êtes prêts à partir, c'est tout ce qui compte !*

☐ **12 minutes et plus : ★★**
*Aïe, aïe, aïe ! Le commandant spatial commence à regretter de vous avoir mis dans une fusée. Il vous explique les manœuvres pour la dixième fois. Vous finissez par réussir !*

---

*3… 2… 1… La fusée décolle ! Au bout de quelques minutes, vous êtes en apesanteur. Vous regardez nerveusement autour de vous. Quelles sont les premières manœuvres à effectuer pour lancer le pilotage automatique, déjà ? Pour une raison obscure, les batteries n'ont pas encore commencé à charger. Le réacteur et les panneaux solaires sont-ils correctement raccordés ?*

Suivez les instructions au dos de ce livret (p. 24) pour commencer le **niveau 2**. Vous trouverez la solution du **niveau 2** à la page suivante.

**Ne tournez cette page que lorsque vous aurez terminé le niveau 2.**

# NIVEAU 2

## Voici ce que vous devez avoir devant vous :




Chaque mission non réussie vous fait perdre 3 minutes !

## Bien joué !

☐ **Moins de 10 minutes : ★★★★**
*Le générateur émet un léger ronronnement.*
*« Mise à jour statut : performance énergétique à 108 %. »*

☐ **Moins de 13 minutes : ★★★**
*Tous les voyants lumineux brillent d'un joli vert.*
*« Mise à jour statut : performance énergétique à 92 %. »*

☐ **Moins de 16 minutes : ★★**
*La console gronde. Une lumière clignote de temps à autre. Vous êtes plutôt contents de votre ascension, mais le commandant semble moins satisfait que vous.*

☐ **16 minutes et plus : ★**
*Le cri strident de l'alarme fait encore bourdonner vos oreilles. Soudain, la voix d'IEL-10, l'ordinateur de bord, se fait entendre. « Retard estimé par rapport à l'heure d'arrivée prévue : quelques minutes. »*

---

*Le pilote automatique est enclenché, vous pensiez pouvoir vous détendre… Jusqu'à ce que vous croisiez trois autres fusées de l'académie et que vous soyez priés de participer à une manœuvre. N'oubliez pas de réduire votre vitesse pour ne pas entrer en collision avec leur flotte.*

Suivez les instructions au dos de ce livret (p. 24) pour commencer le **niveau 3**.

**Ne tournez cette page que lorsque vous aurez terminé le niveau 3.**

## NIVEAU 3

**Voici ce que vous devez avoir devant vous :**




Chaque mission non réussie vous fait perdre 3 minutes !

## Bien joué !

☐ **Moins de 10 minutes : ★★★★**
*Votre professionnalisme fait bonne impression.*

☐ **Moins de 13 minutes : ★★★**
*« Cher journal de bord : nous avons failli oublier le numéro de notre vaisseau. Nous avons donc perdu un peu de temps, mais nous voilà repartis pour KSS-9. Ils doivent nous attendre avec impatience ! »*

☐ **Moins de 16 minutes : ★★**
*Vous avez eu quelques mésaventures, mais le commandant n'est pas obligé d'être au courant de tout.*

☐ **16 minutes et plus : ★**
*Dans votre maladresse, vous percutez deux autres fusées ! Une équipe est téléportée sur place pour prendre le contrôle de votre vaisseau. Ils vous font sentir que vous n'êtes pas à la hauteur, mais vous donnent toutefois quelques conseils pour vous améliorer.*

---

*Vous êtes désormais une équipe bien rodée. Parmi vos futures missions, vous remarquez « Déposer Arthur. » Ah, c'est vrai… Vous deviez déposer quelqu'un dans une station spatiale. À quoi ressemble-t-il déjà ?*

Suivez les instructions au dos de ce livret (p. 24) pour commencer le **niveau 4**.

**Ne tournez cette page que lorsque vous aurez terminé le niveau 4.**

## NIVEAU 4

**Voici ce que vous devez avoir devant vous :**




Chaque mission non réussie vous fait perdre 3 minutes !

## Bien joué !

☐ **Moins de 10 minutes : ★★★★**
*Tout s'est très bien passé. Arthur vous remercie de l'avoir déposé. Beau travail !*

☐ **Moins de 13 minutes : ★★★**
*Vous êtes fiers de vous. Il vous a fallu un moment pour retrouver Arthur, mais ce petit contretemps n'a eu aucun impact sur le bon déroulé de la mission.*

☐ **Moins de 16 minutes : ★★**
*Des petits soucis techniques ont accaparé votre attention et vous avez loupé la station spatiale. Vous avez dû opérer un demi-tour, en vous excusant auprès d'Arthur pour le contretemps.*

☐ **16 minutes et plus : ★**
*Arthur n'est pas ravi de devoir attendre demain pour débarquer. Vous auriez aimé le déposer en temps et en heure, mais cela n'est plus de votre ressort à présent.*

---

*Vous avez parcouru la moitié du trajet. Procédez à un inventaire de l'équipement et vérifiez l'état du système de communication. Et… oh ! Un signal de détresse : une autre fusée vous appelle à l'aide.*

Suivez les instructions au dos de ce livret (p. 24) pour commencer le **niveau 5**.

**Ne tournez cette page que lorsque vous aurez terminé le niveau 5.**

## NIVEAU 5

**Voici ce que vous devez avoir devant vous :**




Chaque mission non réussie vous fait perdre 3 minutes !

## Bien joué !

☐ **Moins de 10 minutes : ★★★★**
*Il va falloir vous plaindre de ce commandant spatial auprès de la présidente. Quelle idée de vous mettre en danger ainsi pour un poisson d'avril !*

☐ **Moins de 13 minutes : ★★★**
*Suite à cette mésaventure, vous restez troublés et toutes vos tâches vous prennent plus de temps aujourd'hui…*

☐ **Moins de 16 minutes : ★★**
*« Cher journal, finalement, les toilettes spatiales bouchées, c'était le cadet de nos soucis. L'unité de contrôle est tombée en panne et nous n'avons pas réussi à comprendre les messages du commandant. »*

☐ **16 minutes et plus : ★**
*IEL-10, l'ordinateur de bord, prend le contrôle de la fusée et règle tous les problèmes survenus. « À nouveau bon, tout est. Des noobs, vous êtes. » Son module de langage a visiblement subi quelques bugs.*

---

*Après le sauvetage, vous reprenez le cours de votre voyage à destination de KSS-9. Vous contrôlez le radar afin d'éviter tout astéroïde ou autre obstacle. Aussitôt lancés sur une trajectoire sûre, vous en profitez pour vous détendre en écoutant un peu de musique.*

Suivez les instructions au dos de ce livret (p. 24) pour commencer le **niveau 6**.

**Ne tournez cette page que lorsque vous aurez terminé le niveau 6.**

## NIVEAU 6

**Voici ce que vous devez avoir devant vous :**




Chaque mission non réussie vous fait perdre 3 minutes !

## Bien joué !

☐ **Moins de 10 minutes : ★★★★**
*Vous trouvez rapidement la pièce défectueuse et la mettez au rebut. Tout se passe comme prévu, le tout avec votre musique préférée en fond sonore : parfait !*

☐ **Moins de 13 minutes : ★★★**
*Même si vous avez du mal à vous mettre d'accord sur la musique à écouter, vous restez un équipage performant !*

☐ **Moins de 16 minutes : ★★**
*Quelle journée ! Les catastrophes s'enchaînent. À la fin de la journée, vous vous affalez, épuisés, sur vos couchettes. Mais vous avez l'étrange sensation d'avoir oublié quelque chose...*

☐ **16 minutes et plus : ★**
*L'ordinateur de bord, IEL-10, doit à nouveau vous sauver la mise et effectuer vos missions à votre place. Il a tout fait mieux que vous, et a même eu le temps de passer l'aspirateur.*

---

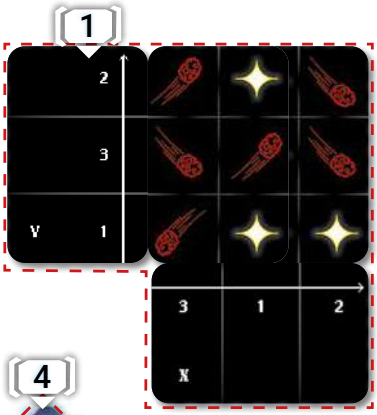
*Attendez, quel était le code PIN pour déverrouiller le système anti-décollage, déjà ? Vous ne parvenez pas à vous en souvenir. Il doit être noté quelque part. Soudain, le radar se met à sonner. Des astéroïdes sont en approche ! Reprenez les commandes. Où est passé le fichu papier du code ?*

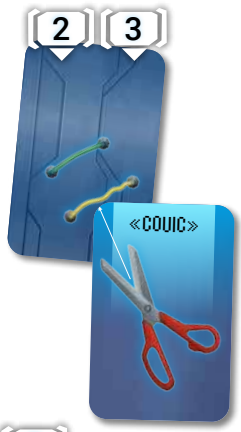
Suivez les instructions au dos de ce livret (p. 24) pour commencer le **niveau 7**.

**Ne tournez cette page que lorsque vous aurez terminé le niveau 7.**

# NIVEAU 7

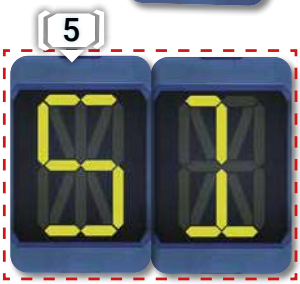
## Voici ce que vous devez avoir devant vous :










Les traits horizontaux et verticaux sur la carte Mission sont liés à la structure des chiffres. Par exemple, le 5 est composé de 6 petits traits horizontaux, et de 2 longs traits verticaux.

Chaque mission non réussie vous fait perdre 3 minutes !

## Bien joué !

☐ **Moins de 10 minutes : ★★★★**
*Les réglages du radar ont été effectués, le COMPENSATOR-1040™ a été assemblé et le verrouillage a été levé. Un jeu d'enfant !*

☐ **Moins de 13 minutes : ★★★**
*Les opérations du jour ont été effectuées non sans difficulté. Vous parvenez enfin à assembler le COMPENSATOR-1040™, mais vous avez encore deux vis… que vous glissez innocemment sous l'appareil, ni vu ni connu.*

☐ **Moins de 16 minutes : ★★**
*Le COMPENSATOR-1040™ émet un gargouillement étrange. Est-ce normal ? En tout cas, une chose est sûre : la radio qui grésille et qui revient sans cesse sur la station de musiques frobuliennes, ça, ce n'est pas normal !*

☐ **16 minutes et plus : ★**
*Ces expériences sont gratifiantes et font bonne impression sur un CV, au cas où vous choisiriez de vous reconvertir. Vous avez encore beaucoup à apprendre, comme vous le répète souvent le commandant spatial.*

---

*Vous êtes sur la dernière ligne droite. Il ne peut plus rien vous arriver… tant que vous ne pénétrez pas dans le champ d'astéroïdes. Vous attendez l'autorisation du commandant, qui se fait attendre. L'antenne de communication serait-elle endommagée ?*

Suivez les instructions au dos de ce livret (p. 24) pour commencer le **niveau 8**.

**Ne tournez cette page que lorsque vous aurez terminé le niveau 8.**

# NIVEAU 8

*La communication a été rétablie. Le commandant vous remercie pour votre… professionnalisme. Il vous demande également une photo : « C'est… pour la presse. On m'a transmis des instructions précises pour la prise. Je vous les transmets. »*

Prenez une photo de vous. Suivez attentivement les instructions suivantes pour que votre photo soit conforme.

Ne rangez pas encore les cartes du **Niveau 8** !

**1.** Désignez votre capitaine : il s'agit de celui ou celle qui a la carte avec l'insigne doré.

**2.** Votre capitaine doit tenir la carte sur son épaule. Les flèches de l'insigne doré doivent pointer vers le haut. Il ou elle doit porter quelque chose sur la tête (n'importe quoi).

**3.** Le plus jeune membre de l'équipage (sans compter votre capitaine) doit se trouver à côté du capitaine et doit brandir les leviers *IMPULSION* et *AXIAL* pour qu'on les voie sur la photo (avec les pommeaux des leviers orientés l'un vers l'autre).

**4.** Le premier membre de votre équipage à s'exclamer « Hum, très intéressant ! » devient votre responsable scientifique. Il ou elle doit se placer de l'autre côté du capitaine et examiner un objet aussi étrange que possible. Prenez ce que vous avez sous la main.

**5.** Les autres membres de l'équipage se placent derrière et prennent des poses qui reflètent la performance globale de votre équipage au cours de votre aventure.

**6.** Optionnel : S'il y a eu débat pour savoir qui occuperait le poste de responsable scientifique, le plus jeune membre de l'équipage doit alors tenir les leviers avec les pommeaux orientés à l'opposé l'un de l'autre.

# Crédits



**Johannes Krenner** est né en 1985 et vit à Vienne, en Autriche. Il est graphiste et auteur de jeux de société – un métier où chaque projet est un niveau à débloquer ! Ce qui le rend heureux ? Collaborer avec des collègues aussi incroyables que brillants, comme Markus.

Et comme c'est moi qui écris ces lignes, j'en profite aussi pour remercier personnellement ma testeuse préférée, Dani, mais aussi l'agente Anita et toute l'équipe KOSMOS !



**Markus Slawitscheck** est né en 1992 et vit à Vienne, en Autriche. Il est professeur de mathématiques. Il aime créer des jeux de société et les tester avec son groupe de joueurs (dont Johannes et d'autres personnes géniales) lors de leurs rencontres hebdomadaires. Il apprécie particulièrement les jeux qui provoquent de fortes émotions. *Noobs* est son sixième jeu.

Les auteurs, l'agence White Castle Games, Kosmos et Iello remercient toutes les personnes, noobs et pros, qui ont participé à la création du jeu et y ont investi du temps et de l'énergie ! Un remerciement tout particulier à l'équipe de Fiore GmbH pour son engagement sans failles !

**Auteurs :** Johannes Krenner, Markus Slawitscheck
**Graphisme et illustrations :** Fiore GmbH
**Rédaction :** Kilian Vosse, Ralph Querfurth
**Développement technique :** Carsten Engel
**Édition française :** IELLO
**Gestion de projet version française :** Marie-Laure Faurite
**Traduction française :** Laura Muller-Thoma
**Relecture française :** Robin Leplumey
**Astronautes-testeurs :** Vivien Barthel, Marie Berged, Noémie Choquet, Vianney Courot, Guillaume Dejonghe

© 2023 KOSMOS Verlag, Stuttgart, Allemagne
© 2024 IELLO SAS pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France - iello.fr
Tous droits réservés. Imprimé en Allemagne

**STOP !**
**Tournez la page uniquement lorsque vous aurez pris la photo !**

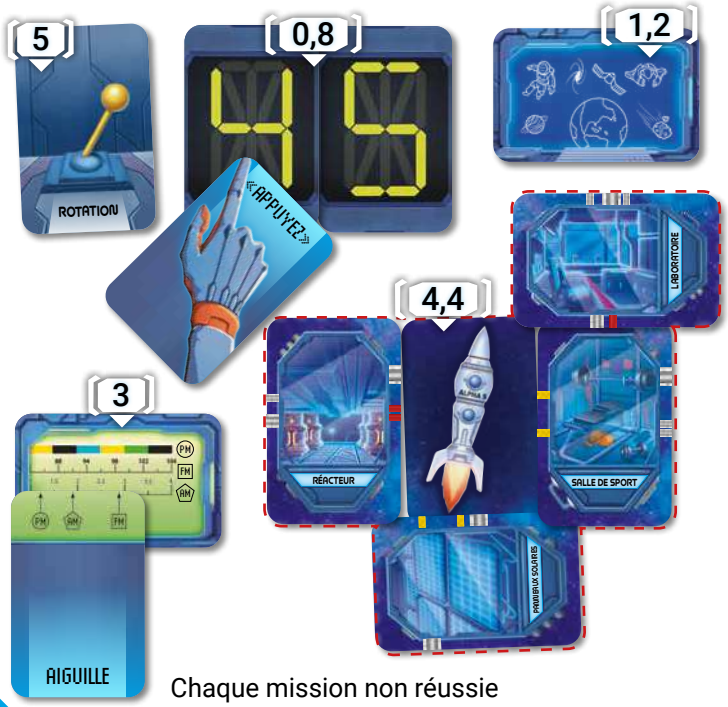
# NIVEAU 8

## Votre photo devrait ressembler à cela :



Si vous souhaitez partager votre expérience avec d'autres noobs : **#NoobsTheGame**

## Voici ce que vous devez avoir devant vous :




Chaque mission non réussie vous fait perdre 3 minutes !

## Bien joué !

☐ **Moins de 13 minutes : ★★★★**
*Vous accomplissez ces dernières missions avec brio. C'est vous, désormais, qui commanderez les futures recrues.*

☐ **Moins de 16 minutes : ★★★**
*On vous attend avec impatience dans la station. À votre arrivée, une fête est organisée en votre honneur.*

☐ **Moins de 19 minutes : ★★**
*Après avoir passé plusieurs heures à affronter de terribles dangers, vous vous effondrez sur vos couchettes. Vous livrerez les équipements demain matin. Comme le dit l'adage, mieux vaut tard que jamais.*

☐ **19 minutes et plus : ★**
*Les catastrophes se suivent et se ressemblent. C'est un comble ! Ce sont les habitants de la station KSS-9 qui viennent à votre rescousse dans la ceinture d'astéroïdes. Au moins, cela leur permettra de récupérer leur livraison au passage.*

## Évaluation globale

***Félicitations**, vous êtes venus à bout de votre expédition ! Peu importe le détail, ce qui compte, c'est que vous ayez atteint votre objectif. Vous comptez néanmoins vos étoiles et demandez au commandant spatial son avis sur votre équipage. Il vous regarde d'un air étonné et vous dit : « Est-ce vraiment ce qui compte ? » Vous souriez et réalisez que les véritables étoiles sont les personnes qui vous ont accompagnées dans cette aventure.*

# RÉSUMÉ DES RÈGLES

## Mise en place d'un niveau :

1. **Rangez** toutes les cartes du niveau précédent.
2. **Cherchez les cartes** du niveau suivant (regardez les chiffres au dos des cartes). Replacez les autres cartes dans la boîte.
3. **Vérifiez** que vous avez le **bon nombre** de cartes (référez-vous au tableau ci-contre). Si le nombre de cartes ne correspond pas, vérifiez à nouveau les dos des cartes.
4. **Distribuez les cartes face cachée le plus équitablement possible.** Si l'un d'entre vous distingue mal les couleurs, ne lui donnez pas de carte portant ce symbole sur son dos. N'hésitez pas à échanger vos cartes pour que cela n'arrive pas, **mais ne regardez pas encore le recto des cartes**.



5. Préparez de quoi vous **chronométrer**.

| | |
|---|---|
| **Niveau 1** | 22 × |
| **Niveau 2** | 27 × |
| **Niveau 3** | 30 × |
| **Niveau 4** | 31 × |
| **Niveau 5** | 36 × |
| **Niveau 6** | 31 × |
| **Niveau 7** | 30 × |
| **Niveau 8** | 37 × |

## Jouer un niveau :

1. Lancez le chronomètre.
2. Prenez vos cartes en main et regardez-les.
3. Réalisez toutes les missions dans l'ordre. Commencez par celle qui porte le plus petit numéro, puis poursuivez dans l'ordre croissant.
4. Arrêtez le chronomètre lorsque vous avez accompli toutes les missions.
5. Ouvrez le livret de règles à la page de votre niveau et vérifiez votre résultat. Chaque mission non réussie vous fait perdre 3 minutes !

## Règles de base :

- Vous n'avez **jamais le droit de montrer vos cartes** en main ! Vous pouvez cependant en parler, les décrire, ou même les lire à voix haute !
- Vous ne pouvez jouer des cartes que lorsque vous y êtes **explicitement invités** !
- Une carte jouée ne peut **jamais être reprise en main**.
- Une carte jouée peut s'avérer utile pour des **missions futures du même niveau** !
- Toutes les cartes distribuées au départ ne sont **pas forcément nécessaires pour terminer le niveau**.