

But du jeu

- Chaque mission de *First Martians* comporte un ou plusieurs **OBJECTIFS OBLIGATOIRES** à remplir.
- Certaines missions de *First Martians* comportent des **OBJECTIFS FACULTATIFS**. Ils ne sont pas obligatoires pour gagner la partie. Ils vous accordent cependant des bonus.

Exemple : la mission d'introduction « Faites comme chez vous » comporte 6 objectifs obligatoires (rouges) et deux objectifs facultatifs (orange).

	Construisez le Panneau Solaire de Secours	Effectuez l'action de Construction. Placez la carte Installation correspondante à côté du plateau. Pensez à la remplir de marqueurs de statut rouges.
	Construisez l'Oxygénateur de Secours	Effectuez l'action de Construction. Placez la carte Installation correspondante à côté du plateau. Pensez à la remplir de marqueurs de statut rouges.
	Construisez la Ferme de Secours	Effectuez l'action de Construction. Placez la carte Installation correspondante à côté du plateau. Pensez à la remplir de marqueurs de statut rouges.
	Semez une nouvelle graine	Effectuez l'action de Recherche sur la Ferme. Déplacez 1 graine depuis la Soute jusque dans la case 1 du moniteur de Croissance.
	Trouvez les conditions de croissance optimales pour vos plantes	Effectuez l'action spéciale Réglages jusqu'à atteindre 100 % sur le moniteur des Conditions Optimales.
	Réparez le HUB pour vous maintenir sous le Seuil	Effectuez l'action de Construction et dépensez des pièces détachées pour remplacer les marqueurs de statut rouges par des verts.
	Trouvez les épaves des deux sondes écrasées : Marsfarer et Stargazer 3	Effectuez l'action d'Exploration sur les ROI A1-S et A2-S. En plus de tout  que vous devriez normalement placer sur ces ROI, ajoutez également 1  orange.
	Récupérez des pièces détachées pour réparer le HUB	Effectuez l'action de Collecte sur les ROI A1-S et A2-S pour déplacer le  orange depuis cette ROI jusque sur cette fiche de Mission.

- Chaque mission dure un certain nombre de rounds (les **cycles**). Vous devez avoir atteint tous les objectifs obligatoires avant la fin du dernier round.
 - ① Le nombre de rounds d'une mission dépend parfois du nombre de joueurs.

Exemple : nombre de rounds (cycles) de la mission « Faites comme chez vous ».



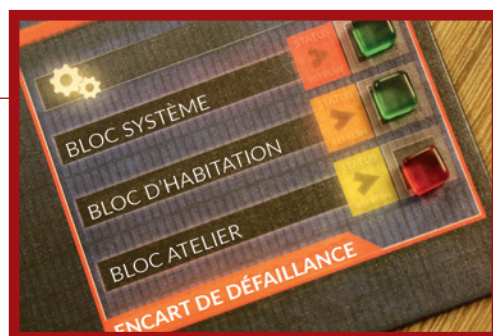
- Certaines missions comportent une **VALEUR DE SEUIL**. Cette valeur indique le maximum de pièces qui peuvent être en panne (sur les tuiles Installation et les cartes Installation) à la fin de la partie.

Exemple : il y a 4 pièces en panne (cubes rouges) dans vos installations. Pour respecter la valeur de Seuil de 3, vous devez réparer au moins une pièce.



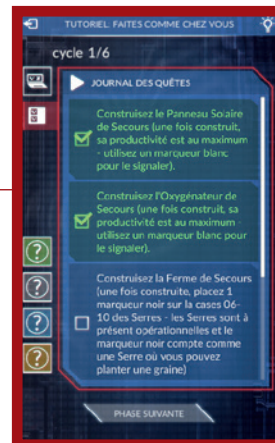
- ① Les cubes rouges dans l'encart de Défaillance et sur les moniteurs de Défaillance sont des marqueurs et non des pièces en panne.

- ① Lorsque vous terminez le dernier objectif obligatoire et que vous choisissez « Round suivant » dans l'application, celle-ci vous demandera si vous avez respecté la valeur de Seuil ou non. Choisissez **OK** si c'est le cas, et **Annuler** dans le cas contraire. Si vous n'avez pas respecté la valeur de Seuil, vous devez passer au round suivant. Si c'était le dernier round, l'application vous informera que vous avez perdu la partie.



BUT DU JEU (2/2)

- Si un astronaute meurt pendant une partie, la mission est immédiatement perdue.
 - ① N'oubliez pas d'indiquer dans l'application quel astronaute est mort.
- Lorsque vous atteignez un objectif, ouvrez le Registre des Quêtes et cochez l'objectif en question.



BUT DU JEU > PIONS OBJECTIF

Pions Objectif

Les pions Objectif sont propres à chaque mission. Ils permettent de suivre votre progression dans la mission.

En règle générale :

- les **PIONS ROUGES** indiquent les objectifs obligatoires,
- les **PIONS ORANGE** indiquent les objectifs facultatifs,
- les **PIONS NOIRS** sont utilisés dans les autres cas.

Lorsque vous gagnez un pion Objectif, placez-le à l'endroit indiqué par votre fiche de mission. Si rien n'est indiqué, placez-le dans la partie « En Instance » de la Soute et traitez-le comme n'importe quel autre élément collecté.

Exemple : deux pions Objectif orange placés sur une tuile ROI.

Quand un pion Objectif vous fait gagner quelque chose – un échantillon ou une pièce détachée, par exemple – placez cet élément dans la partie « Disponible » de la Soute.

- ① Les chiffres inscrits sur les tuiles ne reflètent pas la hiérarchie des objectifs.



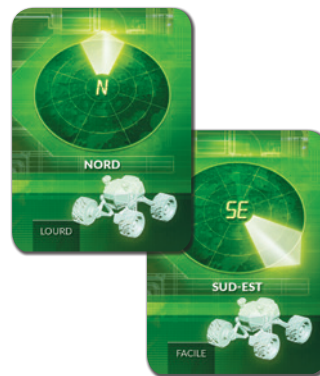
Cartes Direction

Les 8 cartes Direction sont utilisées lorsqu'il faut déterminer une direction au hasard, par exemple pour identifier la provenance d'un signal.

Lorsqu'il vous est demandé de piocher une carte Direction, piochez-en une et prenez note de la direction indiquée, puis remélangez la carte dans son paquet.

Sauf indication contraire, s'il vous est demandé de tirer plusieurs cartes, piochez-en une, consultez-la, remélangez-la dans son paquet, puis répétez le processus.

Ne tenez pas compte des mots « Facile », « Moyen » ou « Lourd » de ces cartes, qui ne seront utilisés que pour des effets de jeu spécifiques. Vous recevez les instructions nécessaires avant de les utiliser.



Cartes Recherche

Le paquet des 6 cartes Recherche est utilisé lorsqu'il vous faut un nombre (de 1 à 6) ou un pourcentage (de 15% à 50%) au hasard, par exemple pour générer le numéro d'un pion Objectif ou déterminer une quantité d'extraction de matériaux.

Lorsqu'il vous est demandé de tirer une carte Recherche, piochez-en une et consultez, en fonction de ce qui vous a été demandé, son chiffre ou son pourcentage. Remélangez ensuite la carte dans son paquet.

Sauf indication contraire, s'il vous est demandé de tirer plusieurs cartes, piochez-en une, consultez-la, remélangez-la dans son paquet, puis répétez le processus.



Cartes Installation

Ces cartes ne servent que pour certaines missions.
Elles représentent les différentes Installations
que les joueurs pourront construire.

- Dès qu'elle est construite, une carte Installation est considérée comme une installation normale à tous les égards, sauf indication contraire dans des règles spécifiques de la mission (par exemple, il est possible de construire des **AMÉLIORATIONS** pour des cartes Installation).
- Dès qu'elle est construite, placez la carte Installation dans la rangée correspondante à côté du plateau (par exemple, la carte Installation Ferme de Secours doit être placée dans la rangée du Bloc Système, à côté du plateau).
- Dès qu'elle est construite, placez un marqueur de statut rouge sur chacun des emplacements de la carte Installation, sauf indication contraire.
- Toute carte Installation est opérationnelle dès qu'elle est construite, même si elle porte des marqueurs de statut rouges (par exemple, elle produit de l'oxygène, vous permet de faire une action de Soins, etc.)
- Vous ne pouvez pas construire une carte Installation sauf si les règles spécifiques de mission vous le permettent (par exemple la mission « Faites comme chez vous » demande aux joueurs de construire 3 cartes Installation).



Astronautes

Dans le jeu, votre astronaute est représenté par une **CARTE D'IDENTITÉ**, ses **CARTES COMPÉTENCE** (dans les missions indépendantes), **2 JETONS D'ACTION** à votre couleur, et une **CARTE PROFIL**.

Votre carte d'identité vous renseigne sur la profession, la compétence de départ et la **SANTÉ** de votre astronaute.

Les **JETONS D'ACTION** représentent le temps que vous mettez à effectuer vos actions. Pour les utiliser, placez-les sur une action que vous voulez effectuer. Voir **JETONS D'ACTION** pour plus d'informations.

Exemple : carte d'identité de géologue / pilote de rover avec 3 cartes Compétence.



Compétences

Les compétences vous permettent de dépenser vos **PIONS MORAL** pour accomplir des prouesses uniques, comme par exemple relancer un dé ou récupérer un échantillon.

- Chaque compétence ne peut être utilisée qu'**une fois par round**, mais à tout moment du round.
 - ① Utiliser une compétence ne coûte pas d'action.
 - ① Lorsqu'un effet de jeu vous demande de défausser une compétence, vous pouvez choisir celle que vous défaussez.
- La **COMPÉTENCE DE DÉPART** de votre astronaute est imprimée sur sa carte d'identité et elle est disponible dans toutes les parties. Lorsque vous utilisez votre compétence de départ, placez un marqueur noir sur son texte pour marquer que vous l'avez utilisée lord de ce round.
- De plus, chaque astronaute dispose de trois **CARTES COMPÉTENCE**. Lorsque vous utilisez une de ces compétences, retournez la carte correspondante.
 - ① Dans une **mission indépendante**, ces compétences sont disponibles dès le début de la partie
 - ① Dans une **campagne**, vous devez d'abord les débloquent
 - ① Vous ne pouvez utiliser que vos propres compétences, et non celles des autres joueurs
 - ① Lorsque vous effectuez une action, vous devez être le joueur actif pour que vos compétences soient utilisées lors de cette action. Par exemple, si la géologue n'est pas le joueur actif, elle ne peut pas utiliser sa compétence pour relancer un dé.

Exemple : cartes Compétence de l'Ingénieur/Mécanicien.



Jetons d'action de différentes couleurs.



- Les **compétences ont des effets immédiats** : par exemple si la géologue dépense 2 pions Moral pour gagner 1 échantillon, cet échantillon est disponible immédiatement pour la recherche.

Santé

Votre carte d'identité dispose d'un moniteur de Santé : utilisez-le pour marquer les blessures subies par votre astronaute. Un astronaute meurt à la 6^e blessure reçue. La partie s'arrête alors immédiatement.



Blessures


Lorsque la mission commence, placez un marqueur rouge sur la case la plus à gauche de votre **moniteur de Santé** (sous le portrait de l'astronaute).



À chaque fois que votre astronaute subit une **BLESSURE**, déplacez le marqueur d'une case vers la droite.

Exemple : l'astronaute subit sa première blessure.



Pions Affection

Notez que le moniteur de Santé est marqué d'icônes  qui sont le symbole des **PIONS AFFECTION**. Chaque fois que vous passez une telle icône en déplaçant le marqueur vers la droite, prenez un pion Affection :

- Piochez un **PION AFFECTION** au hasard dans la pile et résolvez-le.
- Un joueur peut piocher plus d'un pion Affection dans le même round.
- Lorsque vous êtes soigné (le marqueur se déplace vers la gauche), vous ne devez pas résoudre les effets de l'icône .
- ① Toutefois si vous subissez une blessure après avoir été soigné et que votre marqueur franchit de nouveau le  de gauche à droite, alors vous devez reprendre un pion Affection.
- Votre astronaute peut avoir plusieurs pions Affection en même temps.
- Votre astronaute ne peut pas avoir plus d'un pion Affection du même type (par exemple il ne peut pas avoir deux pions Migraine en même temps). Si vous piochez un pion d'un type que vous avez déjà, continuez de piocher jusqu'à trouver un pion éligible, puis remplacez le reste des pions dans la pile.
- ① Chaque round se divise en 6 phases, et vous pouvez recevoir des pions Affection lors des phases 1 à 5. Si vous recevez votre pion lors de la phase d'Action (après un mauvais lancer de dés), l'effet de ce pion ne s'applique pas à vos autres actions de ce round. Si vous recevez un pion lors de la phase de Moral (si par exemple vous avez subi des blessures par manque de pions Moral à défausser), l'effet du pion s'applique à vos actions de ce round. Le timing est donc important.

Lorsque vous recevez un pion Affection vous n'appliquez ses effets qu'à partir du début de la phase suivante.

Effet des pions Affection



ANÉMIE—Lors de chaque PHASE DE PRODUCTION, cet astronaute doit manger deux rations de nourriture au lieu d'une seule. Il subit une blessure par ration manquante.



CRISE D'ANGOISSE—Diminuez le MORAL du groupe de 1. Réolvez cet effet immédiatement puis remélangez ce pion dans la pile.



TROUBLES CARDIAQUES—Un des jetons de cet astronaute peut uniquement être utilisé pour effectuer l'ACTION DE SOINS afin de soigner cette affection. L'autre jeton peut être utilisé pour n'importe quelle action.



TROUBLES DE LA CONCENTRATION—Si un astronaute avec ce pion Affection effectue une action, il doit résoudre une AVENTURE. S'il ne fait qu'aider un autre astronaute lors d'une action, c'est l'astronaute dont le jeton se trouve sommet de la pile qui doit résoudre une Aventure.

- ① Les Aventures se produisent uniquement lorsque vous effectuez une action d'Exploration, de Collecte, de Recherche ou de Construction. Les autres actions ne sont pas concernées : elles ne provoquent pas d'Aventures.



MIGRAINE—Cet astronaute ne peut plus utiliser de COMPÉTENCES (il peut encore dépenser des PIONS MORAL à d'autres fins).



INTOXICATION—À chaque fois que cet astronaute doit subir un certain nombre de BLESSURES, il en subit le double.

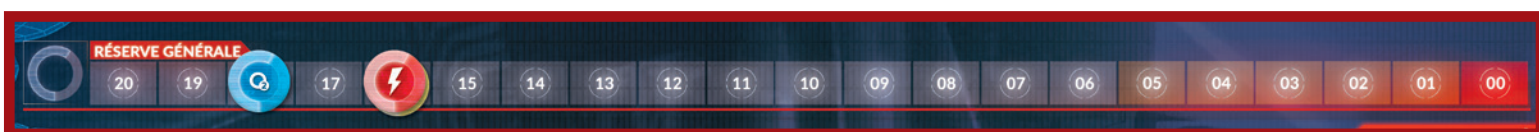
Exemple : un personnage avec 2 blessures et 1 pion Affection.



Réserve générale

Votre Réserve Générale vous permet de suivre votre consommation et vos réserves d'oxygène, d'énergie et de nourriture.

- ① Placez les pointeurs aux emplacements indiqués par l'application pendant la mise en place pour connaître l'état de vos réserves.
- ① Ajustez les pointeurs en fonction de vos gains et de vos dépenses de ressources.



Pointeurs et icônes



Pointeur de nourriture



Icône de nourriture de la Réserve Générale



Pointeur d'oxygène (O₂)



Icône d'oxygène de la Réserve Générale



Pointeur d'énergie



Icône d'énergie de la Réserve Générale

- ① Souvenez-vous que lorsque vous réparez des pièces en panne relatives à l'énergie ⚡ ou l'oxygène O₂, vous ne diminuez pas les réserves correspondantes. Pour réparer ces pièces, vous devez défausser les pièces détachées correspondantes (⚡ ou O₂).

Aperçu du round

Une partie de *First Martians* se joue en une série de rounds. Chaque fiche de mission dispose d'un compteur pour indiquer combien de rounds comporte cette mission (1 cycle = 1 round).

Exemple : une mission de 6 rounds (cycles).



- Dans certaines missions, certains effets ont lieu durant des rounds spécifiques. Reportez-vous à votre fiche de mission pour plus de détails.

Exemple : les joueurs doivent lancer le dé de Défaillance jaune lors de la phase de Défaillance à partir du 3^e round.



Chaque round se divise en 6 phases que l'on résout dans l'ordre suivant :



I. ÉVÉNEMENTS. Le Premier Joueur lit à haute voix l'Événement présenté dans l'application et en résout les effets.

Parfois, les **ÉVÉNEMENTS** ont des effets uniques, parfois ces effets affectent tout le round, et certains peuvent même durer plus longtemps.



II. MORAL. Le Premier joueur (et lui seul) résout les effets du niveau de **MORAL** actuel.



III. PRODUCTION. Les ressources (oxygène, énergie, nourriture) sont **PRODUITES** et utilisées. Les effets du Stress et du **ROUGE** en panne dans le **Bloc Atelier** sont résolus.



IV. ACTIONS. Les joueurs agissent ensemble pour créer et exécuter le meilleur plan d'**ACTION** pour ce round.



V. DÉFAILLANCE. Le Premier joueur lance les dés de **DÉFAILLANCE** et en résout les résultats.



VI. ENTRETIEN. **MISE À JOUR** des pions et marqueurs sur le plateau.



À LA FIN DE LA PHASE D'ENTRETIEN :

- Passez le **PION PREMIER JOUEUR** dans le sens horaire.
- Avancez le marqueur du compteur de cycles sur la case suivante.
- Déplacez le marqueur blanc au sommet du moniteur d'Ordre du Round. Un nouveau round commence.

L'application vous guidera à travers le round. Après avoir résolu chaque phase, choisissez « Suivant » dans l'application, qui vous fera passer à la phase suivante. Elle vous donnera aussi un court résumé des différentes étapes de cette phase.

Timing des actions et des Événements



À APPLIQUER IMMÉDIATEMENT :

- Les **COMPÉTENCES** (vous pouvez les utiliser à tout moment pendant le round et les résoudre immédiatement)
- Les **POI** d'un anneau exploré vont directement dans la Soute (vous pouvez les utiliser immédiatement après les avoir gagnés lors de l'exploration d'une tuile ROI)
- Les effets des **TUILES COUPURE** (le Stress doit être ajouté lors de la phase de Production où vous avez placé une tuile Coupure)
- Les effets de l'action de Construction lorsqu'un joueur **DÉMONTE OU ÉCHANGE** des pièces – le marqueur rouge dans l'Installation de laquelle vous avez pris des pièces s'applique immédiatement.

À APPLIQUER À LA FIN DU ROUND :

- Les **MARQUEURS ROUGES** de **L'ENCART DE DÉFAILLANCE** placés lors de la phase de Défaillance (si lors de la **PHASE DE DÉFAILLANCE**, l'un des marqueurs verts passe au rouge, vous résoudrez ses effets au prochain round)
- Les **RESSOURCES COLLECTÉES** (partie « En Instance » de la Soute ; les éléments que vous avez **COLLECTÉS** à ce round ne sont pas encore disponibles ! Vous les placez dans la partie « En Instance » de la Soute et ils seront disponibles au début du prochain round)

À APPLIQUER À LA FIN DE LA PHASE EN COURS :

- **INSTALLATION** réparée (par exemple, si vous avez réparé un Composant dans le Poste Médical, vous n'augmenterez pas le moniteur de Défaillance lors de la phase de Défaillance)
- **TUILE COUPURE** retirée (lorsque vous **RETIREZ UNE TUILE COUPURE** lors de la phase d'Action, l'Installation est disponible pendant la phase de Défaillance – ce qui peut être risqué lorsque vous piochez des cartes Défaillance)
- **AFFECTIONS** (par exemple si vous avez tiré une **AFFECTION** Intoxication qui double les blessures subies – vous commencerez à résoudre cet effet à partir de la phase suivante)
- **PIONS MODIFICATEUR** (par exemple : une Aventure Exploration ajoute un pion  sur une tuile ROI. Vous effectuez une action de Collecte sur la tuile ROI mais vous ne résolvez pas encore le pion . Il prendra effet à la fin de la phase d'Action.)

I. Événements

L'application vous guidera pour chacune des 4 étapes de chaque Phase d'Événement :

1. AUGMENTER LE MONITEUR DE DÉFAILLANCE
2. RÉSOUDRE L'AVENTURE ET/OU LES ÉVÉNEMENTS LATENTS
3. RÉSOUDRE UN ÉVÉNEMENT DE MISSION
4. GAGNER UNE ACTION UNIQUE

1. Augmenter le moniteur de Défaillance

Les conditions de vie dans le HUB se dégradent à mesure que le temps s'écoule.

L'application vous dit d'augmenter l'un des moniteurs de Défaillance de 1.

Exemple : déplacez le marqueur du Bloc d'Habitation de 1 comme indiqué sur l'écran ci-contre.



- Déplacez le marqueur d'une case vers le haut sur le moniteur indiqué.
- **S'il atteint la case 5** (ou la dépasse), résolvez immédiatement la Défaillance : **piochez une carte Défaillance** dans le paquet correspondant et remettez le moniteur à 0. Puis, dans l'encart de Défaillance, remplacez le marqueur du **prochain** bloc de la séquence (Atelier → Habitation → Système → Atelier) par un marqueur rouge.

Exemple : si le moniteur de Défaillance du Bloc d'Habitation atteint 5, piochez une carte Défaillance du paquet Bloc d'Habitation et résolvez ses effets. Puis, dans l'encart de Défaillance, remplacez le marqueur du Bloc Système par un marqueur rouge.



- ① Après avoir résolu la carte Défaillance, si le marqueur du prochain bloc de la séquence est vert, remplacez-le par un rouge comme indiqué ci-dessus ; sinon rien ne se passe.
- Confirmez que cela a été fait en sélectionnant le bloc indiqué dans l'application.

ÉVÉNEMENTS (2/3)

2. Résoudre les Événements d'Aventure et/ou les Événements latents

L'application n'affichera qu'un Événement de mission par round, mais des Événements supplémentaires peuvent survenir en fonction de ce qui s'est passé auparavant ou des actions que vous avez effectuées (ou non) lors des rounds précédents. Ces Événements supplémentaires sont des Événements **d'Aventure** ou des Événements **latents**.

Lorsque l'application vous présente un tel Événement, suivez les instructions données.

Le texte d'ambiance d'une **AVENTURE** ou d'un **ÉVÉNEMENT** peut vous donner des indications sur les conséquences possibles.

Lorsqu'il survient, un Événement d'Aventure ou un Événement latent se produit toujours avant un Événement de mission classique.

Exemple d'Événement d'Aventure. Notez le fond rouge de l'Événement.



3. Résoudre un Événement de mission

Les Événements de mission sont incontournables dans le déroulement du jeu et font progresser l'histoire. Chaque Événement consiste en un petit texte d'ambiance et ses conséquences en termes de jeu.

- Lisez le texte d'ambiance et la description de l'Événement. Confirmez dans l'application.

Exemple de texte d'ambiance



- Résolez les effets de l'Événement. Confirmez dans l'application.

Exemple d'effet d'Événement



ÉVÉNEMENTS (3/3)

4. Gagner une action unique

L'action de l'Événement arrive ensuite. L'application vous propose d'effectuer une action liée à cet Événement.

Si vous n'effectuez pas cette action à ce round, vous prenez le risque de subir des conséquences négatives à partir de la prochaine phase d'Événement.

Exemple d'action unique

Voyez la section [ACTIONS](#) pour plus de détails.

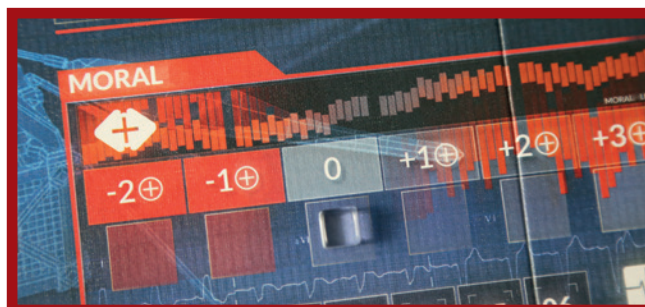


II. Moral

Bien que le Moral reflète l'humeur de tout l'équipage, **SEUL LE PREMIER JOUEUR** résout ses effets à chaque round.

- Le moniteur de Moral va de -2 (vous êtes au fond du trou) à +3 (vous débordez de motivation). Le Moral ne peut jamais excéder ces limites.
 - ① Si un effet de jeu vous demande de dépasser ces limites sur le moniteur, alors rien ne se passe.

Exemple : moniteur de Moral avec son marqueur au niveau 0.



- Lorsque vous résolvez les effets du Moral du groupe, le Premier Joueur **gagne ou défause des pions Moral** en fonction de la place du marqueur.
 - ① Si le Moral est à 1, 2 ou 3, le Premier Joueur gagne respectivement 1, 2 ou 3 pions Moral.
 - ① Si le Moral est à -1 ou -2, le Premier Joueur défause respectivement 1 ou 2 pions Moral.
 - ① Si le Premier Joueur doit défause plus de pions Moral qu'il n'en dispose, il doit défause ce qu'il peut, puis subir 1 blessure pour chaque pion manquant.
 - ① Il est interdit de subir volontairement une blessure pour éviter de défause des pions Moral.
 - ① **IMPORTANT** : c'est le seul cas de figure où le fait de ne pas pouvoir répondre à une exigence du jeu est sanctionné par une blessure.
- Si le Moral du groupe est à 0, rien ne se passe.
- Les astronautes commencent la partie avec 0 pion Moral et avec un niveau de Moral de 0 (certaines missions proposent des conditions de départ différentes).



Pions Moral

Le Premier Joueur

Le pion Premier Joueur indique qui est le Premier Joueur de ce round.

- Le Premier Joueur résout les effets de la phase de Moral.
- Il tranche tous les litiges entre les joueurs.
- Certains effets de jeu se réfèrent explicitement au Premier Joueur.

Pion Premier Joueur.



III. Production

LORS DE CETTE PHASE, CALCULEZ ET AJUSTEZ LES NIVEAUX DE :

- Oxygène, énergie et nourriture (ainsi que la CROISSANCE des graines s'il y en a sur le moniteur de Croissance)
- Votre NIVEAU DE STRESS
- Résolvez les effets des pièces en panne du BLOC ATELIER
- Certaines missions comportent des règles spéciales s'appliquant à la phase de Production

Oxygène, énergie et nourriture

L'oxygène, l'énergie et la nourriture sont vos ressources vitales.

La **NOURRITURE** est produite par la FERME (Serres 01-05),

L'**OXYGÈNE** est produit par les OXYGÉNATEURS 01 et 02,

L'**ÉNERGIE** est produite par les PANNEAUX SOLAIRES 01 et 02.

Ces ressources sont produites à **CHAQUE ROUND**.

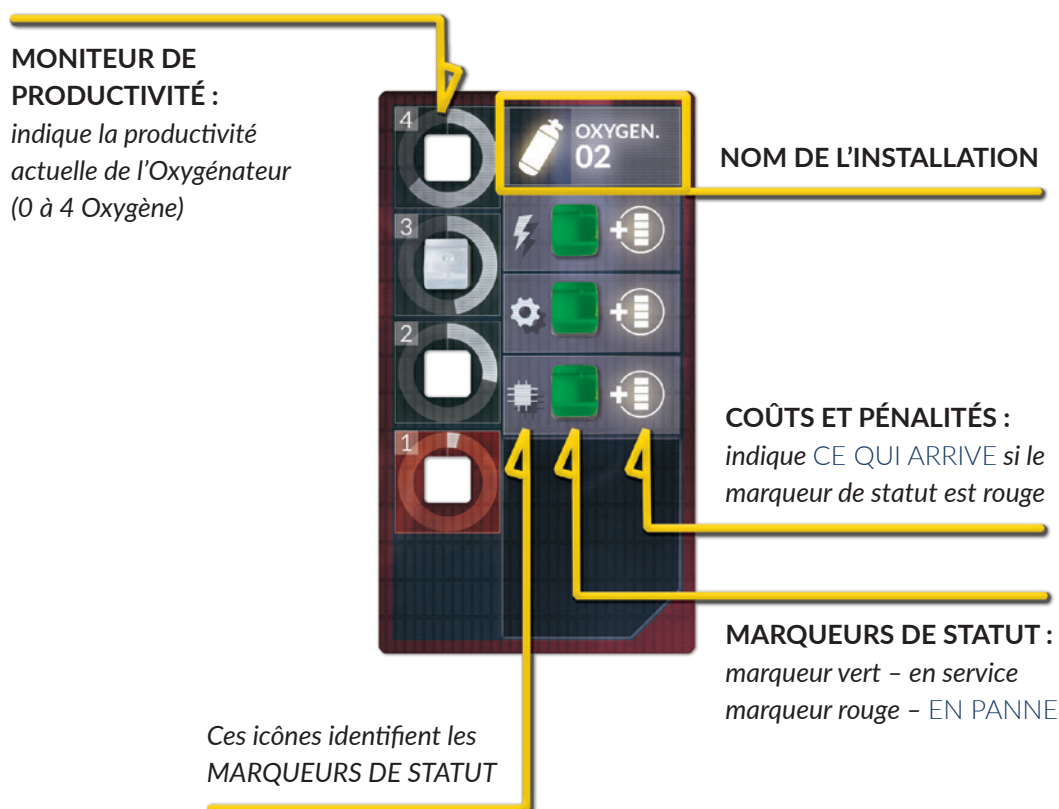
Puis les ressources sont **dépendées** : l'oxygène alimente le HUB, l'énergie est utilisée par les Installations, et la nourriture est consommée. Pour plus de détails, voyez les sections correspondantes : SERRES, OXYGÉNATEURS et PANNEAUX SOLAIRES.

Exemple d'un Bloc Système où nourriture, oxygène et énergie sont produits. Les cubes blancs des Oxygénateurs, des Panneaux Solaires et de la Ferme indiquent les niveaux de production actuels d'oxygène, d'énergie et de nourriture. Le HUB produit ici 4+4 Oxygène, 5+5 Énergie et 3 Nourriture. Vous ne devez pas déplacer les cubes blancs, sauf si un effet de jeu vous le demande.



Oxygénateurs


Composition d'un Oxygénateur





- Il y a deux Oxygénateurs dans le HUB. Un marqueur blanc indique la **PRODUCTIVITÉ ACTUELLE** de chacun d'eux (min.= 0, max.= 4).
 - ① Si un effet de jeu vous dit de mettre en panne une pièce d'un Oxygénateur, choisissez un Oxygénateur et mettez cette pièce en panne. Cet effet peut aussi être appliqué à la carte Installation de l'Oxygénateur de secours.
- Ajoutez les valeurs des deux Oxygénateurs pour savoir combien d'oxygène vous produisez à ce round, et donc combien d'Installations vous pouvez ravitailler en oxygène.
Exemple : ces deux Oxygénateurs produisent 6 Oxygène (4+2).
- Si vous produisez plus d'oxygène que vous n'en consommez, ajoutez la moitié de l'excédent (arrondie au supérieur) à la **RÉSERVE GÉNÉRALE** (déplacez le pointeur d'oxygène en fonction).





Utilisation de l'oxygène

- Les Installations qui ont constamment besoin d'oxygène sont celles identifiées par l'icône  à gauche de la colonne des marqueurs de statut.





- ① Dans une partie de *First Martians*, en général, 8 Installations consomment de l'oxygène : *La Ferme, les Quartiers de l'Équipage, le Labo, le Poste Médical, le Centre de Contrôle, le Garage, le Hangar à Sondes et le Poste de Travail.*
- ① Dans une partie de *First Martians*, en général, vous disposez de deux Oxygénateurs qui produisent 8 Oxygène.
- ① Cela peut changer en fonction des missions.
- Si vous ne produisez pas assez d'oxygène, certaines Installations deviendront inaccessibles. Voyez la section [TUILES COUPURE](#).
 - ① Un marqueur rouge placé à côté de l'icône  de la Ferme indique une **FANAISON**. Vous pouvez arrêter cet effet en dépensant 1 Oxygène de la Réserve Générale ().



- ① Un marqueur rouge placé à côté de l'icône  du Bloc d'Habitation ou du Bloc Atelier indique que vous devrez dépenser de l'oxygène de la Réserve Générale () à chaque fois que vous effectuerez l'action liée.

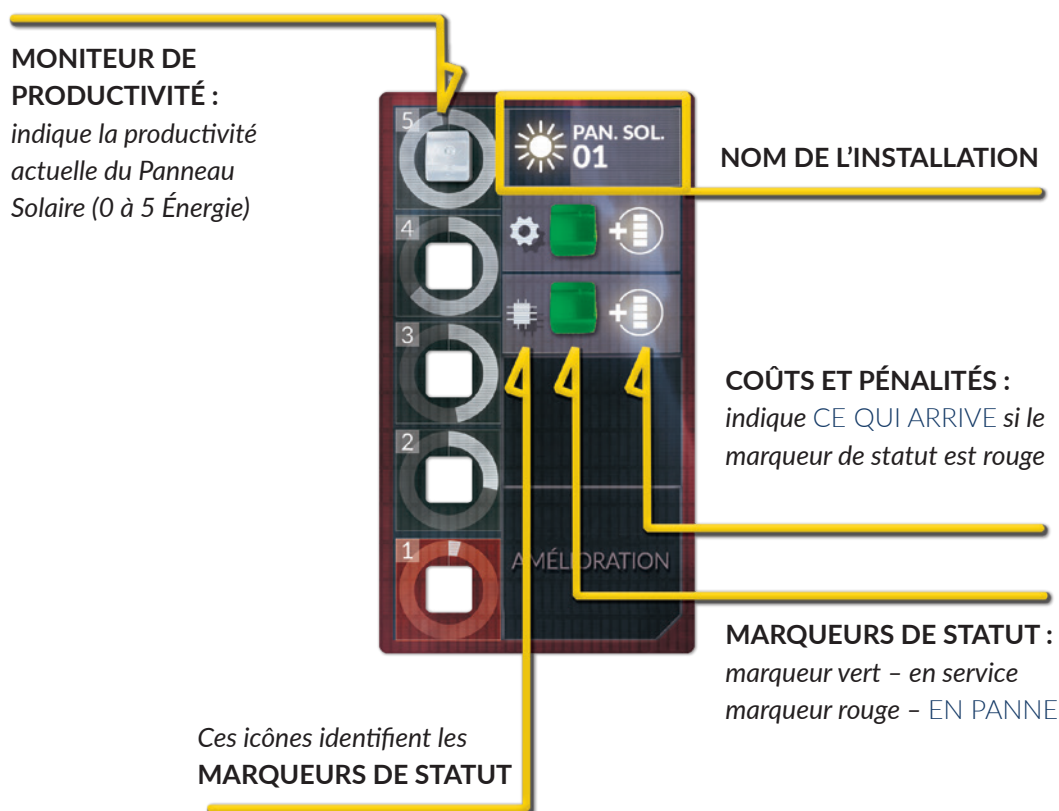
- Si la Réserve Générale ne contient pas d'oxygène, vous ne pouvez pas effectuer cette action.
- Si vous effectuez plus d'une action dans une telle installation dans le même round, vous devez dépenser de l'oxygène pour chacune de ces actions.



Exemple : le scientifique place deux jetons dans le labo de Recherche séparément afin d'effectuer deux actions de Recherche distinctes. Lorsqu'il résout ses actions, il doit d'abord dépenser 1  de la Réserve Générale et résoudre son premier jeton d'action, puis il doit dépenser un second  de la Réserve Générale pour résoudre son second jeton.

Panneaux Solaires

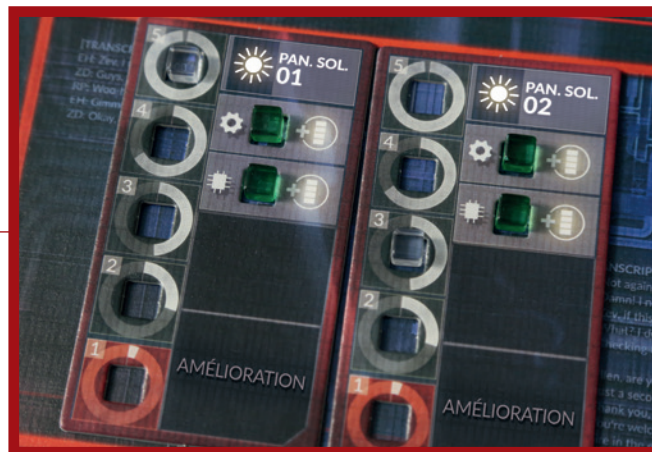
Composition d'un Panneau Solaire



- Il y a deux Panneaux Solaires dans le HUB. Un marqueur blanc indique la **PRODUCTIVITÉ ACTUELLE** pour chacun d'eux (min.= 0, max.= 5).
 - ① Si un effet de jeu vous dit de mettre en panne une pièce d'un Panneau Solaire, choisissez un Panneau Solaire et mettez cette pièce en panne.
 - ① Cet effet peut aussi être appliqué à la carte Installation du Panneau Solaire de secours.
- Ajoutez les valeurs des deux Panneaux Solaires pour savoir combien d'énergie vous produisez à ce round, et donc combien d'Installations vous pouvez alimenter.

Exemple : ces deux Panneaux Solaires produisent 8 Énergie (5+3).

- Si vous produisez plus d'énergie que vous n'en dépensez, ajoutez la moitié de l'excédent (arrondie au supérieur) à la **RÉSERVE GÉNÉRALE** (déplacez le pointeur d'énergie en fonction).



Utilisation de l'énergie

- Les Installations qui ont constamment besoin d'énergie sont celles identifiées par l'icône ⚡ à gauche de la colonne des marqueurs de statut.



- ① Dans une partie de *First Martians*, en général, 10 Installations consomment de l'énergie : *la Ferme, les Oxygénateurs 1 et 2, Les Quartiers de l'Équipage, Le Labo, le Poste Médical, le Centre de Contrôle, le Garage, le Hangar à Sondes et le Poste de Travail.*
- ① Dans une partie de *First Martians*, en général, il y a deux Panneaux Solaires qui produisent 10 Énergie.
- ① Cela peut changer en fonction des missions.
- Si vous ne pouvez pas alimenter toutes les Installations en énergie, certaines d'entre elles deviendront inaccessibles. Voyez la section [TUILES COUPURE](#).

- ① Un marqueur rouge placé à côté de l'icône ⚡ du Bloc d'Habitation ou du Bloc Atelier indique que vous devrez dépenser de l'énergie de la Réserve Générale (⚡) à chaque fois que vous effectuerez l'action liée.



- Si la Réserve Générale ne contient pas assez d'énergie, vous ne pouvez pas effectuer cette action.
- Si vous effectuez plus d'une action dans une telle Installation dans le même round, vous devez dépenser de l'énergie pour chacune de ces actions.



Exemple : il y a un marqueur rouge près de l'icône ⚡ de la Ferme. Une Fanaison va donc se produire. Pour l'empêcher de survenir à ce round, les joueurs peuvent dépenser 1 Énergie de la Réserve. Déplacez le marqueur de la Réserve d'un cran vers le bas. Si les joueurs ne réparent pas cette Installation lors de ce round, ils devront à nouveau dépenser de l'énergie au prochain round pour empêcher la Fanaison.



Tuiles Coupure

Manque d'oxygène/d'énergie

Lors de la phase de Production, si les Panneaux Solaires/Oxygénateurs produisent moins d'énergie/oxygène que le nombre d'Installations qui en ont besoin, alors vous devez couper certaines Installations.

- Pour chaque Oxygène ou Énergie manquante, choisissez une Installation à couper. Placez une tuile Coupure sur cette Installation.
 - ① Si vous manquez d'oxygène, prenez aléatoirement une tuile Coupure marquée de l'icône  et placez-la sur l'Installation.
 - ① Si vous manquez d'énergie, prenez aléatoirement une tuile Coupure marquée de l'icône  et placez-la sur l'Installation.



- L'Installation est maintenant condamnée. Ignorez tous les effets de jeu (bons ou mauvais) jusqu'à ce que toutes les tuiles Coupure en soient retirées.

Par exemple, 10 Installations ont constamment besoin d'énergie. Si la productivité totale des Panneaux Solaires est de 8 Énergie, 2 des Installations doivent recevoir une tuile Coupure.

Exemple : ci-contre, les Quartiers de l'Équipage et le Poste Médical sont coupés.

- Certaines missions utilisent des cartes Installation à la place des tuiles Installation. Vous pouvez appliquer des tuiles Coupure aux cartes comme aux tuiles.



Effets d'une tuile Coupure


- Toute tuile Coupure augmente le niveau de Stress de 2 lors de la phase de Production.
- Pour retirer une tuile Coupure d'une Installation, vous devez effectuer l'action [RETIRER UNE TUILE COUPURE](#).
- Si un effet de jeu cible une Installation marquée d'une tuile Coupure, ignorez cet effet de jeu.
- Aucune Installation ne peut porter simultanément plus d'une tuile Coupure d'un même type (Énergie ou Oxygène). Ces Installations ne peuvent pas être utilisées pour autre chose que pour l'action Retirer une tuile Coupure.



Retirer les tuiles Coupure

Consultez la [SECTION ACTION CORRESPONDANTE](#) pour savoir comment procéder.

Informations supplémentaires

IMPORTANT : lorsqu'une Installation porte une **TUILE COUPURE D'OXYGÈNE**, cette Installation consomme toujours de l'énergie. De même, une Installation portant une **TUILE COUPURE D'ÉNERGIE** consomme encore de l'oxygène.

Exemple : S'il y a 2 tuiles Coupure  sur le HUB, il consomme encore 6 Oxygène et 10 Énergie.

RAPPEL : Cet effet est différent de celui d'un marqueur de statut rouge  /  qui, par exemple, vous force à dépenser de l'énergie / oxygène de la Réserve Générale en tant que coût supplémentaire de votre action !

NOTE : les joueurs ne doivent pas placer des tuiles Coupure que si des effets de jeu le leur demandent (par exemple, un manque de production). Ils ne peuvent pas choisir de placer une tuile Coupure volontairement.

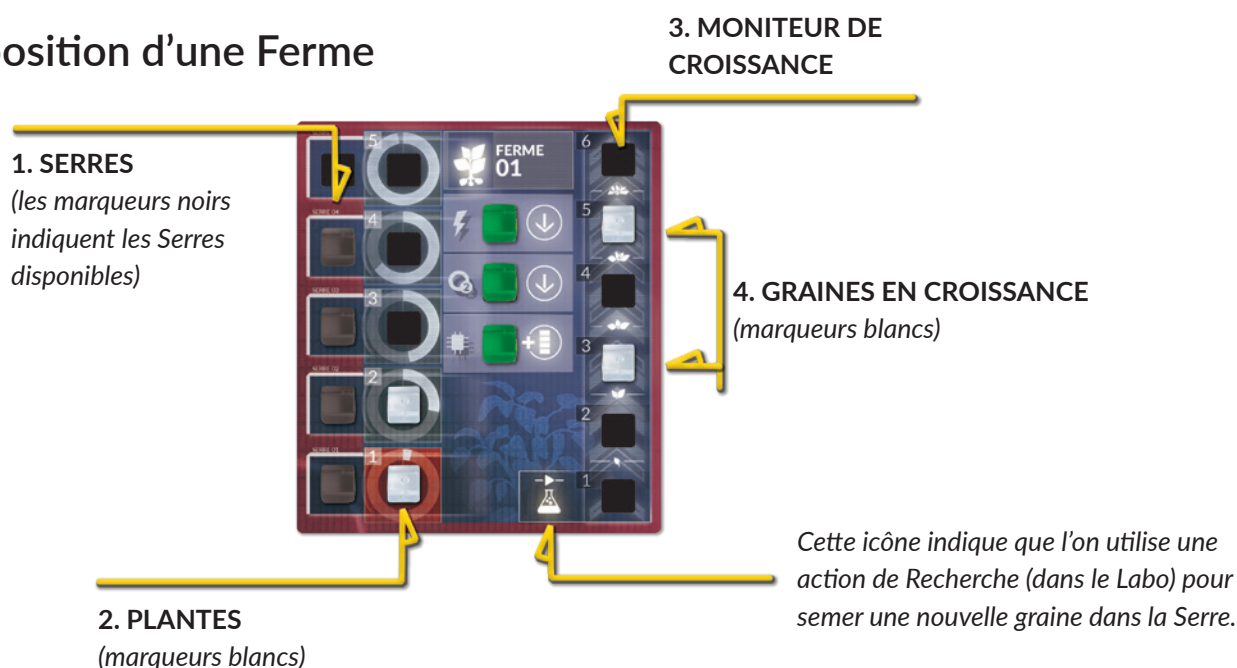
NOTE : les Installations coupées sont immunisées aux effets de jeu qui les ciblent, directement ou non.

Par exemple, si une carte Défaillance contient le mot-clé Hangar à Sondes mais que l'Installation Hangar à Sondes est coupée, alors vous devez défausser la carte sans la résoudre.

- Une Installation déjà coupée peut recevoir une tuile Coupure de l'autre type (énergie ou oxygène). Par exemple, si les Quartiers de l'Équipage sont marqués d'une tuile Coupure d'Énergie parce que vous ne produisez pas assez d'énergie, ils peuvent encore recevoir une tuile Coupure d'Oxygène si vous ne produisez pas assez d'oxygène. Il faudra retirer les deux tuiles pour pouvoir réutiliser l'Installation. Les deux tuiles génèrent chacune **+2 Stress** lors de la phase de Production.
- Une Installation coupée est inaccessible pour les joueurs. Ils peuvent uniquement y effectuer l'action Retirer une tuile Coupure.
- Si une tuile Coupure est placée sur une Installation qui porte des [PIONS MODIFICATEUR](#), ils y restent, mais ne sont pas résolus avant que la tuile Coupure ne soit retirée.
- Ne les déplacez pas lors de la [PHASE D'ENTRETIEN](#).
- Les pions Modificateur sont de nouveau actifs lorsque la tuile Coupure est retirée.

Ferme

Composition d'une Ferme



1. Serres

- Chacune peut abriter une plante ou une graine
- Il vous faut 1 Serre pour avoir 1 plante
 - ① La mise en place de chaque mission vous indique de combien de Serres vous disposez.
 - ① Vous ne pouvez pas construire de Serres supplémentaires sauf si les règles spéciales d'une mission vous y autorisent.

2. Plantes

- Vous ne pouvez pas avoir plus de plantes que de Serres
- Chaque plante fournit de la nourriture pour 1 astronaute lors de la phase de Production
- Vous ne perdez pas les plantes quand vous nourrissez les astronautes
 - ① Si un effet de jeu vous informe qu'une **FANAISON** survient, déplacez toutes les graines du moniteur de Croissance d'une case vers le bas, puis prenez 1 marqueur de plante adulte et placez-le sur la case n°6 du moniteur de Croissance.

3. Moniteur de Croissance

- Lorsque vous semez une graine, elle est placée sur la case n°1 du moniteur de Croissance
- Lorsqu'une Fanaison survient, vous devez déplacer une plante d'une Serre vers la case n°6 du moniteur de Croissance
 - ① La **CROISSANCE** s'effectue lors de chaque phase de Production : déplacez tous les marqueurs d'une case vers le haut sur le moniteur de Croissance
 - ① Si une **FANAISON** se produit lors de la phase de Production, déplacez tous les marqueurs d'une case vers le bas (au lieu de les faire monter)
 - ① Si une graine fane en-deçà de la case n°1, retirez-la du jeu (la plante est morte)

4. Graines en croissance

- Il ne peut jamais y avoir plus de graines/plantes que de Serres dans la Ferme.
 - ① **SEMER** de nouvelles graines

PRODUCTION > FERME (2/3)

Résolvez la Ferme dans l'ordre suivant :

1. CROISSANCE
2. PRODUCTION DE NOURRITURE
3. REPAS DES ASTRONAUTES

1. Croissance

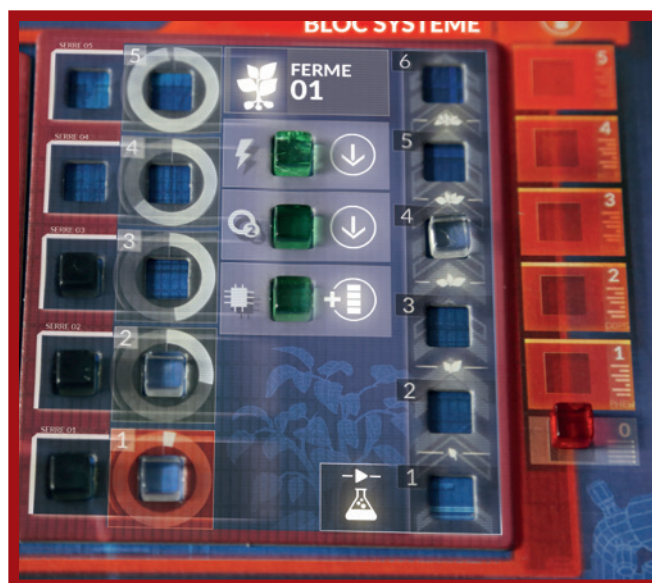
Tout d'abord, si vous avez des graines sur votre moniteur de Croissance :

- Déplacez chaque marqueur d'une case vers le haut sur le **MONITEUR DE CROISSANCE**.
- Si un marqueur se trouvait déjà tout en haut (case n°6), déplacez-le vers une **SERRE VIDE**.
 - ① S'il y a une pièce en panne sur la case Énergie (⚡) ou Oxygène (O₂), une **FANAISON** se produit à la place.

2. Production de nourriture

- Vous produisez autant de rations de nourriture que vous avez de plantes dans vos Serres.
- Chaque Serre peut abriter 1 plante.

Exemple : cette ferme produit 2 rations de nourriture (dans 2 des 3 Serres disponibles).



3. Repas des astronautes

- **Chaque astronaute doit manger 1 ration de nourriture.**
- Si vous ne produisez pas assez de nourriture, vous devez utiliser les stocks de nourriture de la **RÉSERVE GÉNÉRALE**, si vous en avez.
- S'il n'y a pas assez de nourriture pour tout le monde, vous devez décider qui ne mange pas. Tout astronaute qui **NE MANGE PAS** subit 1 blessure pour chaque ration qu'il aurait dû consommer.
- Si d'aventure vous produisez plus de nourriture que vous n'en mangez, ajoutez la moitié de l'excédent (arrondie au supérieur) à la **RÉSERVE GÉNÉRALE** (déplacez le pointeur de nourriture en fonction).
- Les astronautes ne mangent pas de graines.
- Lorsqu'un astronaute mange, il **NE CONSOMME PAS** la plante. Son marqueur reste dans la Serre.

PRODUCTION > FERME (3/3)

Fanaison

Lorsque la Ferme manque d'énergie ou d'oxygène (un marqueur rouge est associé à leur icône, ou la Ferme porte une tuile Coupure), les plantes et les graines **fanent**.

Lorsque cela se produit, il n'y a pas de croissance.

À la place, déplacez **tous les marqueurs du moniteur de Croissance** d'une case vers le bas (si vous devez déplacer un marqueur en-deçà de la case n°1, défaussez-le) et reprenez un marqueur de plante dans une de vos Serres pour le replacer sur la case n°6 du moniteur de Croissance.

Empêcher la fanaison

Une fanaison peut être fatale à votre équipe, aussi pouvez-vous en contrer les effets en dépensant 1 Énergie et/ou Oxygène **de la Réserve Générale** (en fonction de ce dont votre Ferme manque) pour empêcher la fanaison à ce round. Si vous le faites, ne déplacez pas les marqueurs du moniteur de Croissance – il n'y a ni Fanaison, ni Croissance.

Qu'il y ait une seule ou deux pièces en panne dans la Ferme, ne résolvez qu'une seule fois la Fanaison. Si les deux pièces sont en panne (énergie et oxygène), la Fanaison ne se produit qu'une seule fois.

Ferme de secours

- Certaines missions vous demanderont de construire une **FERME DE SECOURS**.
- La Ferme de secours est séparée de la Ferme principale. Cela signifie que :
 - Les pièces en panne dans une Ferme ne provoquent pas de Fanaison dans l'autre.
 - Si vous devez résoudre un effet de jeu sur une Ferme, vous devez le faire sur la Ferme principale.

Une carte Ferme de secours :



Stress

Plus il y a d'astronautes dans l'espace confiné du HUB, plus leur niveau de Stress augmente.

Pour suivre la progression de la tension qui s'installe, utilisez le **MONITEUR DE STRESS**.

Exemple : moniteur de Stress au niveau 10.

Augmenter le niveau de Stress

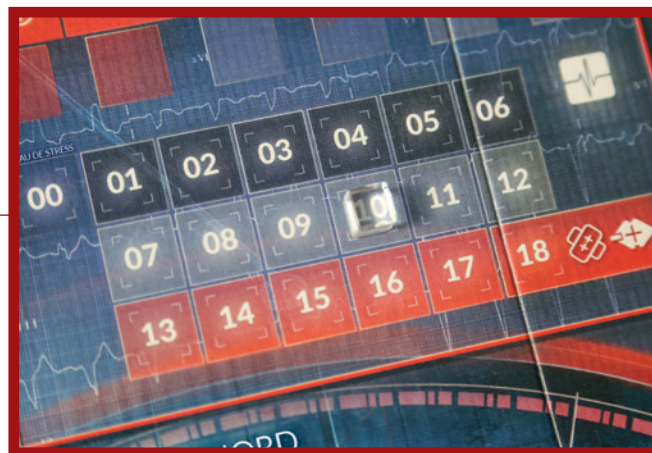
Lors de la phase de Production, avancez le marqueur blanc de **1 CASE PAR ASTRONAUTE EN JEU** (des effets de jeu supplémentaires, comme les tuiles Coupure par exemple, peuvent faire grimper le Stress).

Si le marqueur atteint ou dépasse la case 18, la tension devient insupportable et les astronautes en viennent aux mains. Dans ce cas :


- Chaque astronaute subit 1 **BLESSURE**.
- Diminuez le moniteur de **MORAL** de 1.
- Réinitialisez le moniteur de Stress (00).

Diminuer le niveau de Stress

Vous pouvez diminuer le niveau de Stress en effectuant une action dans les **QUARTIERS DE L'ÉQUIPAGE**.





Bloc Atelier : rouge

Exemple : dans le Bloc Atelier, deux Installations (Hangar à Sondes et Labo) ont des marqueurs de statut  rouges.







Résolvez les effets des **PÉNALTÉS ACTIVES** indiquées par les marqueurs de statut  rouges dans le Bloc Atelier (si une Installation est coupée, la pénalité n'est pas active).






- ① Vous n'avez que le Bloc Atelier à vérifier. Ne vous préoccupez pas du Bloc d'Habitation ou du Bloc Système.
-  Lancez le DÉ de blessure vert. Si vous obtenez , le Froggy tombe en panne.
 - Placez un pion Modificateur *Bloqué* sur la case x du Froggy.
 - Le Froggy ne peut pas être utilisé à ce round, ni à aucun autre, tant qu'il n'est pas **RÉPARÉ**.
- ① La case du Froggy peut accueillir plusieurs **PIONS MODIFICATEUR Bloqué**. Vous devez tous les réparer pour pouvoir utiliser le Froggy.

Exemple du Froggy avec un pion Bloqué.






-  Retirez 1 échantillon de votre choix de n'importe quelle ROI.
-  Augmentez le niveau de Stress de 1.
-  Placez le pion  sur la case ! du Poste de Travail.
 - ① **IMPORTANT** : placer un pion sur une case ! signifie qu'il est actif dès CE round.
 - ① **IMPORTANT** : s'il y avait déjà un pion sur la case !, vous allez tous les résoudre lors de ce round.

Pièces en panne – Pénalités

-  Lors de la PHASE DE DÉFAILLANCE : déplacez le marqueur du moniteur de Défaillance correspondant d'une case vers le haut.
-  Vos plantes meurent – résolvez les effets d'une FANAISON.
-  Aucun ROVER ne peut vous aider dans des actions d'Exploration.
-  Pour effectuer cette action, vous devez dépenser 1 ⚡. Vous ne le récupérez pas si l'action est un échec.
-  Pour effectuer cette action, vous devez dépenser 1 ⚙️. Vous ne le récupérez pas si l'action est un échec.







Exemple : pour effectuer une recherche sur cet échantillon, le joueur doit dépenser 1 ⚙️.

 Même si vous avez utilisé suffisamment de jetons pour qu'une action soit automatiquement réussie, vous devez lancer le DÉ  correspondant. Si vous n'obtenez pas , cette action est un échec.

- ① Dé vert : action d'Exploration
- ① Dé gris : action de Collecte ou de Détente
- ① Dé bleu : action de Recherche ou de Soins
- ① Dé marron : action de Construction ou de Maintenance



Icônes résolues lors de la phase de Production

-  (Au Garage) À chaque fois que vous utilisez le Froggy, lancez le dé de blessure vert. Si vous obtenez , le Froggy tombe en panne. Placez un pion Modificateur Bloqué sur la case x du Froggy. Le Froggy ne peut pas être utilisé à ce round, ni à aucun autre, tant qu'il n'est pas réparé. Vous devez effectuer une action de Construction sur ce rover pour le réparer (p.17).
-  Retirez 1 échantillon de votre choix de n'importe quelle ROI.
-  Augmentez le niveau de Stress de 1.
-  Placez le pion  sur la case ! du Poste de Travail.

IV. Actions

Comment effectuer vos actions

1. Les joueurs discutent ensemble des actions à effectuer.
2. Ils assignent leurs **JETONS D'ACTION** aux **ACTIONS CHOISIES**.
3. Une action d'Événement donnée ne peut être effectuée qu'une seule fois. Toutes les autres actions peuvent être effectuées plusieurs fois dans le même round.
4. Enfin, les joueurs résolvent les **ACTIONS CHOISIES** dans l'ordre, de 1 à 11.
 - ① Les jetons d'action d'un astronaute peuvent être assignés à une ou plusieurs actions.
 - ① Les joueurs peuvent combiner leurs jetons d'action.
 - ① Vous devez utiliser vos deux jetons d'action (sauf si un effet de jeu vous indique le contraire).
 - ① Vous pouvez utiliser des jetons supplémentaires si vous en avez.
 - ① **Vous pouvez combiner vos jetons d'action avec vos jetons MEA (ou même placer les jetons MEA seuls) si le type de l'action correspond à celui de la MEA (ou si l'action n'a pas de type).**
 - ① Vous assignez les jetons aux actions choisies en les plaçant dans les cases **APPROPRIÉES** du plateau ou de la fiche de mission.

Actions par type / Actions sans type

ACTION PAR TYPE : il existe 8 types d'actions. De nombreux effets de jeu se réfèrent à un type particulier (par exemple : effectuez une action de Recherche). Chaque type d'action est associé à une icône spécifique pour être facilement reconnaissable.

- Actions des Installations :



ACTIONS SANS TYPE : un certain nombre d'actions dans le jeu n'ont pas de type particulier. Vous les rencontrerez en résolvant des Événements ou des missions.

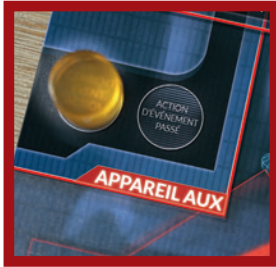










- Action d'Événement
- Action spéciale de mission
- RETIRER UNE TUILE COUPURE



ACTIONS

Vous pouvez assigner vos jetons :

1. À des **ÉVÉNEMENTS** – pour empêcher les conséquences négatives d'un Événement ; cette action ne peut pas être effectuée plus d'une fois, à moins que l'Événement lui-même n'indique l'inverse.
2. À la **SALLE DE REPOS** – pour gagner des pions Moral.
3. Aux **QUARTIERS DE L'ÉQUIPAGE** – pour augmenter le Moral ou diminuer le Stress.
4. Au **POSTE MEDICAL** – pour soigner les blessures ou les pions Affection.
5. Au **CENTRE DE CONTRÔLE** – pour diminuer le niveau de Défaillance.
6. Au **GARAGE** – pour explorer de nouvelles tuiles ROI.
7. Au **HANGAR À SONDES** – pour collecter un échantillon ou un pion Objectif.
8. Au **LABO** – pour effectuer une action de Recherche et pour semer une nouvelle graine dans la Ferme.
9. Au **POSTE DE TRAVAIL** – pour réparer de l'équipement, construire des améliorations, etc.
10. Pour **RETIRER UNE TUILE COUPURE**.
11. **POUR UNE ACTION SPECIFIQUE DE MISSION.**

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 
6. 
7. 
8. 
9. 
10. 
11. 

Résoudre les actions

Après que tous les jetons ont été assignés, résolvez-les dans l'ordre de 1 à 11.

- ① L'ordre de résolution des actions dépend du type des actions (par exemple, toutes les actions de Recherche sont résolues lors de la même étape).

Jetons d'action

Les jetons d'action représentent la façon dont les astronautes effectuent leurs actions.

Lorsque vous effectuez une action, vous pouvez vous y consacrer à fond et utiliser **VOS DEUX JETONS D'ACTION**. Dans ce cas l'action se soldera par une réussite automatique (sauf si d'autres modificateurs s'appliquent) et vous n'aurez pas besoin de lancer les dés pour savoir si l'action réussit ou non.

Vous pouvez aussi assigner **UN SEUL JETON** à votre action pour essayer d'effectuer davantage d'actions dans le même round. Cependant, dans ce cas, il vous faudra lancer pour savoir si l'action réussit ou non.

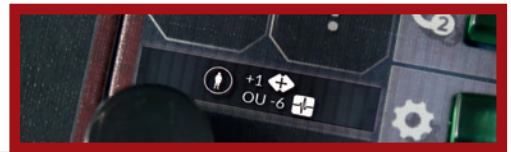
- Vous pouvez choisir entre ces deux options lorsque vous effectuez une action d'Exploration, de Collecte, de Recherche ou de Construction.

Actions nécessitant un nombre défini de jetons

Certaines actions peuvent être soit **réussies automatiquement**, soit **résolues en lançant les dés**.



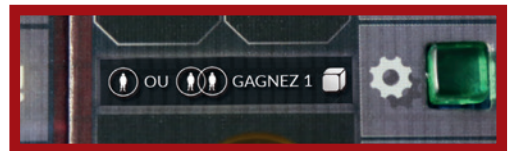
Action nécessitant un jeton pour être réussie



Action nécessitant deux jetons pour être réussie.


OU

Vous pouvez aussi utiliser un jeton et lancer le dé d'action pour déterminer le résultat.



Le nombre de jetons indiqué sur l'image forme le **PRÉREQUIS DE BASE** pour une action donnée.

Il peut être modifié par des effets de jeu.

Par exemple, l'icône  vous indique que vous devez dépenser 1 jeton supplémentaire sur une action donnée.

Placer les jetons

- Dans *First Martians*, **VOUS NE JOUEZ PAS CHACUN À VOTRE TOUR** : vous coopérez et décidez tous ensemble des actions à mener.

Empiler les jetons

Lorsque vous planifiez une action, vous pouvez utiliser les jetons d'action d'un ou de plusieurs joueurs, auquel cas ils sont empilés les uns sur les autres.

Le jeton du sommet de la pile indique qui effectue l'action (il en récoltera les bénéfices et subira les conséquences). Les autres l'aident.

Voyez les images ci-contre qui illustrent une tentative d'action de Construction.

- Ici, vous voyez une action pour laquelle aucun dé ne sera lancé. Le jeton violet effectue l'action (il en résout les effets), alors que le jaune l'aide.
- Ici, vous voyez deux actions différentes : lancez les dés pour chacune d'entre elles. Du lancer de dés dépendra le résultat de l'action.
- Ici, la même action est tentée deux fois. Le joueur violet bénéficie d'une réussite automatique. Le joueur rouge devra lancer les dés.

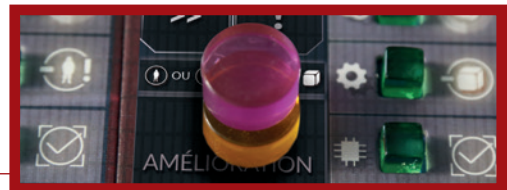
RAPPEL : chaque pile de jetons est une action distincte !

Placer les jetons au bon endroit

Au fil du jeu, vous allez annoncer (déclarer) de nombreuses actions et il est parfois difficile de se souvenir quels jetons ont été assignés à quelles actions. En conséquence, nous vous conseillons de placer vos jetons à l'endroit où ils vous rappelleront l'action à laquelle que vous les avez assignés.

Exemple 1 : lorsque vous effectuez une action spéciale de Recherche spécifique à une mission, placez vos jetons (et toute ressource supplémentaire, le cas échéant) sur la fiche de mission plutôt que sur le Labo, réservé aux actions de Recherche classiques.

Exemple 2 : lorsque vous effectuez une action de Collecte pour ramasser un échantillon en dehors du HUB, placez vos jetons sur la ROI sur laquelle vous voulez ramasser l'échantillon (au lieu de les mettre dans le Hangar à Sondes, réservé aux actions de Collecte classiques). Placez l'échantillon que vous souhaitez collecter sur votre pile de jetons.



ACTIONS > JETONS D'ACTION > PLACER LES JETONS (2/2)

Exemple 3 : lorsque vous voulez réparer une pièce en panne dans une Installation, placez vos jetons à proximité du marqueur de statut que vous souhaitez remplacer (au lieu de les mettre sur le Poste de Travail, réservé aux actions de Construction classiques).



RAPPEL : souvenez-vous que quel que soit l'endroit où sont placés les pions, L'ORDRE de résolution des actions est immuable. Si vous avez placé des jetons sur le Poste Médical pour en réparer une pièce par une action de Construction, vous ne la résolvez pas pendant l'étape « Poste Médical », mais pendant l'étape « Poste de Travail ».

Exemple : lors d'une partie à 4 joueurs, le joueur rouge place l'un de ses jetons sur les Quartiers de l'Équipage pour une action de Détente, afin d'augmenter le niveau de Moral. Deux joueurs effectuent des actions dans le Centre de Contrôle. Le joueur violet a placé son autre pion dans le Poste Médical ; en tant que médecin, il pourra s'y soigner. Le joueur orange effectue une action d'Exploration : il place l'un de ses jetons avec le Froggy qu'il utilise sur une ROI inexplorée. Le second jeton orange est placé au Labo avec un pion Objectif sur lequel le joueur veut effectuer une action de Recherche. Le joueur noir place ses deux jetons sur une ROI adjacente au HUB pour y effectuer une action de Collecte ; il place l'échantillon sur ses jetons pour s'en souvenir.



ACTION > DÉCLARER L'ACTION (1/2)

Coût et pénalités d'une action

En plus des prérequis de base présentés dans les pages précédentes, de nombreuses actions peuvent requérir un coût supplémentaire, ou infliger une pénalité.

Voici une liste de facteurs qui peuvent modifier le coût d'une action :

- PIÈCE EN PANNE dans l'Installation
- PION MODIFICATEUR sur la case !
- PION MODIFICATEUR sur la carte d'identité d'un joueur
- PION AFFECTION sur la carte d'identité d'un joueur
- Spécificité de la ROI (si l'action est effectuée en dehors du HUB)
- Règle spéciale de mission

Le **COÛT D'UNE ACTION** indique ce que vous devez pouvoir faire pour pouvoir annoncer cette action (par exemple, dépenser de l'oxygène depuis la Réserve Générale).



Une **PÉNALITÉ** est la conséquence d'une action (par exemple, subir une blessure).

Si vous ne pouvez pas payer le coût d'une action (pour reprendre l'exemple, imaginons que vous n'avez pas d'oxygène dans la Réserve Générale), **VOUS NE POUVEZ PAS EFFECTUER CETTE ACTION.**

- **PIONS POSÉS SUR UNE TUILE INSTALLATION** : si vous utilisez une Installation ou son type d'action, ajoutez les coûts/pénalités uniquement pour les pions posés sur la case ! de cette Installation.
- **PIONS POSÉS SUR LES ZONES DU ROVER** : si vous utilisez un rover, ajoutez tous les coûts/pénalités des pions posés sur la case x de ce rover.
- Si la fiche de mission indique une action spéciale, regardez le type de cette action (par exemple, action de Construction) et appliquez-lui tous les coûts et pénalités de la zone correspondante (ici, le Poste de Travail, puisque vous effectuez une action de Construction).

ACTIONS > DÉCLARER L'ACTION (2/2)

Éléments supplémentaires requis par une action

Si une action que vous voulez effectuer exige un élément supplémentaire, vous devez disposer de cet élément pour faire l'action **au moment où vous la déclarez**.

- S'il vous faut une **PIÈCE DÉTACHÉE**, placez-la avec vos jetons. Si l'action est réussie, défaussez la pièce détachée. Si l'action échoue, remettez la pièce d'où elle vient.
- Si vous devez utiliser des **ÉLÉMENTS DE LA RÉSERVE GÉNÉRALE**, ajustez les pointeurs de celle-ci quand vous annoncez l'action. Ces ressources sont dépensées quelle que soit l'issue de l'action.

Exemples : pour effectuer l'action « Mieux vaut prévenir que guérir », vous devez dépenser 1 [icône] et effectuer une action de Construction.

Pour effectuer l'action « Création du liant », vous devez dépenser l'un des pions Objectif récupérés en cours de jeu et effectuer une action de Recherche.

Pour effectuer l'action « Trouver du gravier », vous devez dépenser l'un des marqueurs disponibles de la mission et effectuer une action de Recherche.

Exemple : l'action « Réglages » nécessite [icône] et une action de Construction réussie au cours de la mission.



IMPORTANT : pour annoncer une action, vous devez disposer de tout le nécessaire à la résolution de cette action au moment où vous la déclarez.

Exemple : vous ne pouvez pas déclarer que vous allez construire une Serre et semer une graine dans le même round, car vous devez déjà disposer d'une Serre au moment de déclarer que vous allez semer une graine.

Exemple : vous ne pouvez pas réparer une pièce en panne et retirer une tuile Coupure du Poste de Travail dans le même round, car au moment où vous déclarez l'action de Construction pour réparer la pièce en panne, votre Poste de Travail est toujours coupé et donc inaccessible.



MEA

Les MEA (Machines d'Exploitation Automatisées) vous donnent des jetons supplémentaires pour effectuer vos actions.


Ces jetons possèdent un code couleur et ne peuvent être utilisés que pour leurs actions spécifiques, ou pour toute action sans type.

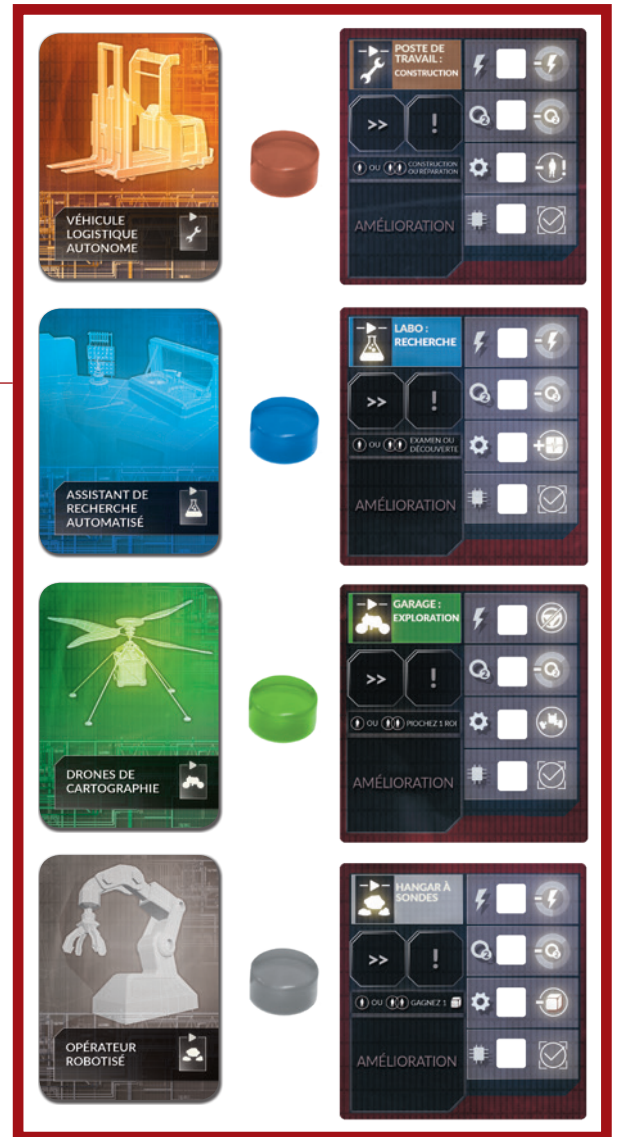
Les MEA et leurs jetons et Installations correspondants.

Les MEA

- peuvent être utilisées pour aider d'autres jetons
- peuvent effectuer des actions indépendamment de tout autre jeton



Détails au sujet des MEA

- Toute MEA doit avoir un opérateur. Placez la carte de la MEA à côté du joueur de votre choix.
- L'opérateur de la MEA est la cible de tous les effets de jeu qui devraient affecter la MEA (par exemple, si la MEA devait vivre une Aventure, résolvez l'Aventure comme si elle était arrivée à l'opérateur)
- Une MEA ne peut effectuer que des actions qui correspondent à son type (voir ci-contre) ou des actions sans type (voir TYPES D'ACTION)
- Un jeton MEA peut effectuer une action tout seul
- Un jeton MEA peut être combiné avec d'autres jetons
- Une MEA peut changer d'opérateur d'un round à l'autre
- **IMPORTANT** : une MEA peut utiliser un Rover lorsqu'elle effectue une action en dehors du HUB.
- Vous pouvez combiner une **MEA** et un **ROVER** pour vous aider sur une action.
- **IMPORTANT** : vous pouvez utiliser une MEA pour les actions sans type (par exemple, marquées de l'icône  uniquement).



Rovers

Vous disposez de deux rovers pour vous aider à effectuer vos actions.

- Le **FROGGY** réduit le coût de l'action d'**Exploration** de 2 
- Le **SCORPIO** réduit le coût des actions d'**Exploration**, de **Collecte**, de **Recherche** et de **Construction** de 1 

Exemple : les rovers au Dépôt

- Un rover ne peut pas effectuer une action de lui-même ; pour s'en servir, un astronaute (ou une MEA) doit dépenser au moins un jeton d'action.
- Lorsqu'un rover vous aide à effectuer une action, prenez sa figurine et placez-la avec les jetons assignés à cette action.
- Vous ne pouvez pas combiner les deux rovers pour effectuer une même action.
- Vous pouvez utiliser un rover avec plusieurs jetons. Il n'y a pas de limite au nombre de jetons que vous pouvez envoyer avec un rover, mais seul le jeton du sommet de la pile résout les conséquences de l'action ; les autres ne font qu'aider.
- Vous pouvez utiliser un rover tant que l'action est effectuée en dehors du HUB (vous ne pouvez pas conduire le rover dans les Installations !)
 - ① Lorsque vous construisez des Installations de secours, vous le faites à l'intérieur du HUB et ne pouvez donc pas utiliser le Scorpio, sauf mention contraire.
- Après avoir résolu une action avec l'aide du rover, remplacez sa figurine dans le Dépôt.
- Lorsqu'un rover a reçu un pion *Bloqué*, il ne peut plus être utilisé, sauf si vous le **RÉPAREZ**. Un rover peut avoir plus de 1 pion *Bloqué* ; dans ce cas vous devez faire plusieurs actions de Construction distinctes pour les retirer un par un.
 - ① Si le Garage est coupé, vous ne pouvez pas effectuer d'actions d'Exploration avec les rovers, mais vous pouvez encore utiliser le Scorpio pour effectuer une action de Collecte/Recherche/Construction en dehors du HUB.

Exemple : utilisation du Froggy pour explorer une nouvelle ROI.

Exemple : utilisation du Scorpio pour collecter un échantillon.



Lancer les dés

Lorsque vous dépensez seulement 1 jeton d'action pour une action d'Exploration, de Collecte, de Recherche ou de Construction, vous lancez 3 dés.

Il y a trois dés d'action par couleur. Chaque couleur correspond à une des actions suivantes :

- **EXPLORATION** (vert)
- **COLLECTE** (gris ; sert aussi à l'action de Détente si l'Unité Centrale est en panne dans les Quartiers de l'Équipage)
- **RECHERCHE** (bleu ; sert aussi à l'action de Soins si l'Unité Centrale est en panne dans le Poste Médical)
- **CONSTRUCTION** (marron ; sert aussi à l'action de Maintenance si l'Unité Centrale est en panne dans le Centre de Contrôle).



Chaque ensemble de trois dés d'une même couleur comprend :

UN DÉ DE SUCCÈS (☑)



Succès ! Appliquez l'effet de l'action ;



Pas de succès ; gagnez 2 pions Moral.

UN DÉ DE BLESSURE (⊗)



Subissez 1 BLESSURE ;



Aucun effet.

UN DÉ D'AVENTURE (?)



Résolvez 1 AVENTURE ;



Aucun effet.

- Les résultats des dés sont indépendants.



Par exemple, si vous avez obtenu un succès, votre action est réussie même si vous devez résoudre une Aventure ; si vous avez obtenu une blessure, vous devez la subir même si votre action est un succès, etc.

Résolvez les effets de votre lancer de dés dans l'ordre de votre choix, puis reprenez votre action.

- Si vous n'avez pas obtenu de ☑ sur le dé de succès, vous gagnez 2 pions Moral.
 - ① Rappelez-vous que vous n'avez pas le droit d'utiliser ces pions pour relancer les dés de ce lancer.

Aventures

Les Aventures sont déclenchées par certains effets de jeu parmi lesquels :

- obtenir un résultat  sur un dé.
- effectuer une action quand un pion  est sur une case !
- effectuer une action en ayant un pion Affection avec une icône ?
- effectuer une action sur une ROI avec une icône ?
- certaines règles spéciales de missions ou Événements

Les Aventures sont toujours représentées par l'icône .

Les Aventures sont spécifiques à un type d'action et possèdent un code couleur. Ce qui peut vous arriver lorsque vous explorez de nouvelles zones est bien différent de ce qui peut vous arriver en installant une amélioration d'Installation.

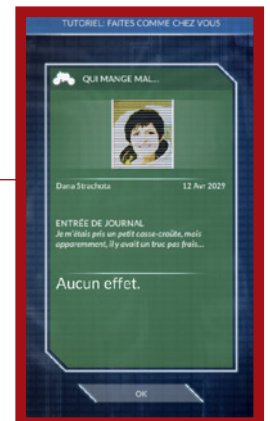
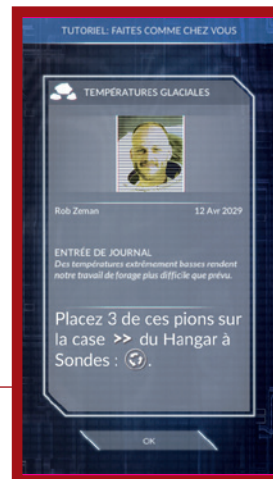
- Marron : Aventure de Construction
- Vert : Aventure d'Exploration
- Gris : Aventure de Collecte
- Bleu : Aventure de Recherche

Lorsqu'un effet de jeu vous demande de résoudre une Aventure, choisissez dans l'application le type d'Aventure correspondant à l'action que vous étiez en train d'effectuer (Exploration, Collecte, Recherche ou Construction).

Puis indiquez dans l'application quel astronaute effectuait l'action. L'Aventure est toujours vécue par l'astronaute à l'origine de l'action.

Il existe trois types d'Aventures :

- **RÉGULIÈRE** – quelque chose de grave est arrivé. Résolez l'effet immédiatement. Il y aura peut-être des conséquences lors d'un prochain round.
- **À VENIR** – l'application vous dit que rien ne se passe. Il y aura des conséquences latentes lors d'un prochain round (peut-être dès le round suivant !)
- **FAITES UN CHOIX** – l'application vous laisse décider. La suite des événements dépend de votre choix...



Résoudre les actions

- Si votre action est **RÉUSSIE**, récupérez vos jetons. Si vous avez engagé des ressources supplémentaires pour cette action, défaussez-les. Appliquez l'effet de l'action.
- Si votre action est un **ÉCHEC**, récupérez vos jetons. Si l'action vous demandait des ressources supplémentaires que vous n'avez pas dépensées, remettez-les là où vous les avez prises. N'appliquez pas l'effet de l'action.

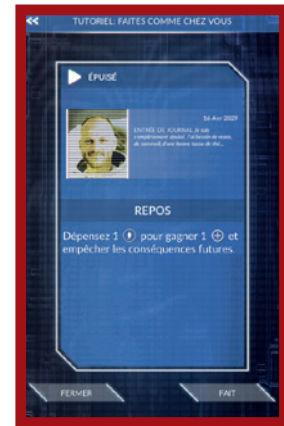
RAPPEL : les ressources prises dans la Réserve Générale pour payer le coût d'une action sont dépensées quoiqu'il arrive, même en cas d'échec.

RAPPEL : vérifiez toujours tous les modificateurs et pénalités d'une Installation qui peuvent avoir un impact sur la résolution de votre action :

- les PIÈCES EN PANNE
- les PIONS MODIFICATEUR
- les PIONS AFFECTION des astronautes
- les TUILES ROI.

1. Événements

- À chaque round apparait une nouvelle action spéciale, en lien avec l'Événement du round. On l'appelle l'**ACTION D'ÉVÉNEMENT**.
- C'est l'application qui vous présente l'action d'Événement.
- Chaque action d'Événement a un coût spécifique, présenté dans l'application.
- Chaque action d'Événement accorde aux joueurs une récompense spécifique, présentée dans l'application.
 - ① Certains Événements donnent des informations sur de nouveaux objectifs au lieu de proposer une action. Consultez le Journal de Mission pour savoir quels objectifs ont été ajoutés.
 - ① Quelques (rares) Événements n'ont pas d'action d'Événement.
 - ① **RAPPEL** : Les actions d'Événement n'ont pas de type. Cela signifie que vous pouvez utiliser un jeton d'action de MEA pour les effectuer (sauf si l'application vous dit le contraire).



Écran d'action d'Événement

Limites de round et conséquences à venir

- Toute action d'Événement est associée à des conséquences futures, à venir dans le scénario. Ce sont des Événements négatifs qui peuvent survenir lors des prochains rounds.
- Si vous accomplissez une action d'Événement, ces conséquences sont ignorées.
- Si vous n'accomplissez pas l'action d'Événement, à la fin du round, l'application choisit si ces conséquences peuvent survenir, ou non, lors du prochain round.
- Les joueurs ont un maximum de 3 rounds pour effectuer une action d'Événement. Après cela, l'Événement et ses conséquences sont retirées du jeu.
- Les conséquences à venir – s'il y en a – seront présentées au début de la prochaine phase d'Événement, sur fond rouge.

Lors de la phase d'Action, si vous effectuez l'action d'Événement, résolvez-la comme indiqué dans l'application, puis cliquez sur **FAIT**.

Si vous n'effectuez pas l'action d'Événement, ou si vous voulez juste lire l'Événement sans effectuer l'action, cliquez sur **FERMER**.

2. Salle de Repos (REPOS)

- Effectuez cette action pour **GAGNER 1 PION MORAL**.
- Pour effectuer cette action, vous devez dépenser 1 jeton d'action.
- Les joueurs ne peuvent pas poser de tuile Coupure sur l'Installation Salle de Repos.
- Il est possible de dépenser n'importe quel nombre de jetons pour effectuer cette action.

Exemple : Salle de Repos avec un jeton.




3. Quartiers de l'Équipage (DÉTENTE)

- Effectuez cette action pour **AUGMENTER LE MORAL DE 1** ou **DIMINUER LE STRESS DE 6**.
- Pour effectuer cette action, vous devez dépenser 1 jeton d'action.
- Il est possible de dépenser n'importe quel nombre de jetons d'action pour effectuer cette action.
- Vous pouvez utiliser des jetons d'action pour augmenter le Moral et d'autres pour diminuer le Stress dans le même round.
 - ① Vous ne pouvez pas augmenter le **MORAL** au-delà de 3.
 - ① Vous ne pouvez pas diminuer le **STRESS** en-deçà de 00.

Exemple : Quartiers de l'Équipage avec 2 jetons.



4. Poste Médical (SOINS)

- Effectuez cette action pour soigner 1 BLESSURE ou défausser 1 PION AFFECTION.
- Pour effectuer cette action, vous devez dépenser 1 jeton d'action, et un jeton du Médecin pour vous aider.
- Le Médecin lui-même n'a besoin que d'un seul de ses pions pour se soigner.
- Lorsque vous soignez une blessure, ignorez l'icône  lorsque votre marqueur passe dessus.
- Lorsque vous soignez un pion Affection, défaussez-le et remplacez-le dans la pile.
- **IMPORTANT** : un pion Affection continue de vous affecter jusqu'à la fin de la phase où il est défaussé.
 - ① Si vous possédez l'amélioration Auto-Scanner, vous n'avez pas besoin que le Médecin vous aide pour vous soigner.
 - ① **IMPORTANT** : dans une partie à 1, 2 ou 3 joueurs, aucun Événement ne peut vous forcer à défausser l'amélioration Auto-Scanner
 - ① **IMPORTANT** : puisque dans le jeu, le Médecin n'a que deux jetons, vous ne pouvez effectuer cette action que deux fois par round (sauf si vous avez l'Auto-Scanner)

Exemple : le Médecin (jaune) se soigne lui-même au Poste Médical.



Exemple : le Médecin (rouge) aide le Géologue (violet) à se soigner



5. Centre de Contrôle (MAINTENANCE)

- Effectuez cette action pour déplacer un marqueur rouge d'une case vers le bas sur le **MONITEUR DE DÉFAILLANCE** de votre choix
- ① La valeur minimum d'un moniteur de Défaillance est de 0.
- Pour effectuer cette action, vous devez dépenser 1 jeton d'action
- Vous pouvez effectuer autant d'actions de Maintenance que vous le souhaitez dans le même round. Chacune de ces actions peut déplacer le marqueur rouge de n'importe quel moniteur de Défaillance
- **IMPORTANT** : vous ne pouvez pas utiliser l'action de Maintenance pour modifier un marqueur de l'encart de Défaillance.

Exemple : Centre de Contrôle avec un jeton.

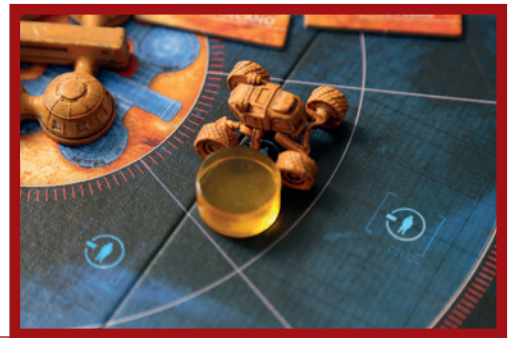
- Si vous disposez de l'amélioration Système d'Alarme dans le Centre de Contrôle, vous pouvez déplacer un marqueur rouge de **deux** cases vers le bas sur le moniteur de Défaillance de votre choix.



6. Garage (EXPLORATION)

- Effectuez cette action pour piocher une tuile ROI (Région d'Intérêt) au hasard depuis la pile correspondante (Anneau 1, 2 ou 3), puis placez cette tuile face visible sur la zone explorée.
- Pour effectuer cette action, vous devez dépenser 1 jeton d'action (et lancer 3 dés verts) ou 2 jetons d'action (pour une réussite automatique)
- **IMPORTANT** : chaque tuile ROI augmente le coût de l'action (voir DISTANCES ET DÉPLACEMENT).
- Lorsqu'une zone a été explorée avec succès, piochez une tuile ROI au hasard depuis la pile correspondante (Anneau 1, 2 ou 3) et placez-la face visible sur cette zone.

Exemple : Exploration avec un jeton + le Froggy.



Après avoir placé une tuile ROI sur le plateau, vous devez :

- Placer autant d'échantillons sur cette ROI qu'il y a d'icônes 📄
- Piocher 1 PION POI pour chaque icône de POI (📍) de la tuile ROI, et le(s) placer sur la partie « Disponible » de la Soute
- Résoudre l'effet 📄 s'il y en a un pour cette mission



- **IMPORTANT** : l'EFFET DU TERRAIN DE LA ROI (s'il y en a un) ne vous affecte pas lors du round où vous placez la tuile et l'explorez, mais il s'applique pour tous les rounds à venir.
- **RAPPEL** : vous pouvez utiliser le Froggy ou le Scorpio pour diminuer le coût de l'action d'Exploration.
 - ① Les joueurs **ne sont pas** obligés d'utiliser un rover pour explorer.
- **RAPPEL** : vous pouvez uniquement explorer une zone adjacente à une zone déjà explorée (ou au HUB).

ACTIONS > 6. GARAGE (EXPLORATION) (2/2)

- **IMPORTANT** : si plusieurs ROI ont le même effet spécifique, vous ne le résolvez qu'une seule fois pour l'ensemble de ces ROI.
- S'il y a une tuile Coupure sur l'Installation Garage, vous ne pouvez pas utiliser les rovers pour effectuer une action d'Exploration. Vous pouvez encore utiliser le Scorpio pour des actions de Recherche, de Collecte et de Construction.

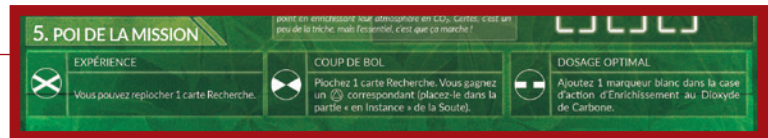
Pions POI

Les pions POI (Point d'Intérêt) sont des découvertes accessibles via les ROI nouvellement explorées (marquées d'une icône 📍).

L'effet de chaque pion POI est inscrit directement dessus ; à défaut, ils sont marqués d'une icône (⊖/⊕/⊗). Cette icône se réfère à une découverte spécifique à la mission ; consultez la fiche de mission pour connaître leur effet.



Exemple de POI de mission.



Lorsque vous gagnez un pion POI, placez-le dans la partie « Disponible » de la Soute. Ces pions sont disponibles immédiatement.

- Sauf mention contraire, chaque pion POI ne peut être utilisé qu'une seule fois. Défaussez-le après usage.
- Lorsqu'un pion POI vous donne quelque chose comme un échantillon ou une pièce détachée, par exemple, vous pouvez le remplacer par cet élément à n'importe quel moment.

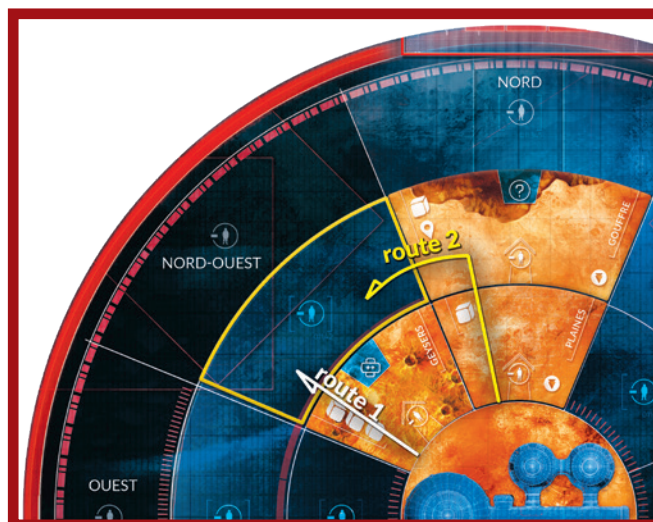
Distances et déplacement

- À chaque fois que vous effectuez **une action en dehors du HUB**, vous **DEVEZ** augmenter le coût de cette action en fonction de la distance à laquelle vous vous trouvez du HUB.
- Qu'il s'agisse d'une action d'Exploration, de Collecte, de Construction, ou de toute autre action, le **COÛT** de l'action augmente avec la **DISTANCE**.

Routes

- À moins qu'un effet de jeu n'établisse le contraire, votre déplacement part toujours du HUB.
- Pour atteindre une ROI, vous devez emprunter un chemin exploré ininterrompu. Si plusieurs chemins sont possibles, vous choisissez lequel prendre. Le coût du déplacement dépend de la route choisie.
- Chaque zone ou tuile ROI vous demande de dépenser un jeton d'action supplémentaire. De plus, il peut y avoir des pions ⚡ et/ou des pénalités sur les tuiles ROI que vous empruntez (comme sur les montagnes par exemple). Vous devez dépenser tous les jetons requis pour atteindre votre destination.

Exemple : si vous voulez explorer la ROI encadrée en jaune, vous pouvez choisir l'une des deux routes affichées. La route 1 est plus directe, mais elle vous demande 1 jeton supplémentaire, et vous subirez une blessure (à cause des icônes ⚡ et ☠ de la tuile de geysers). La route 2 vous fait faire un détour, demande 2 jetons supplémentaires (il y a un ⚡ sur chaque tuile) et vous devrez résoudre une Aventure (icône ?) mais au moins, vous ne subirez pas de blessure.

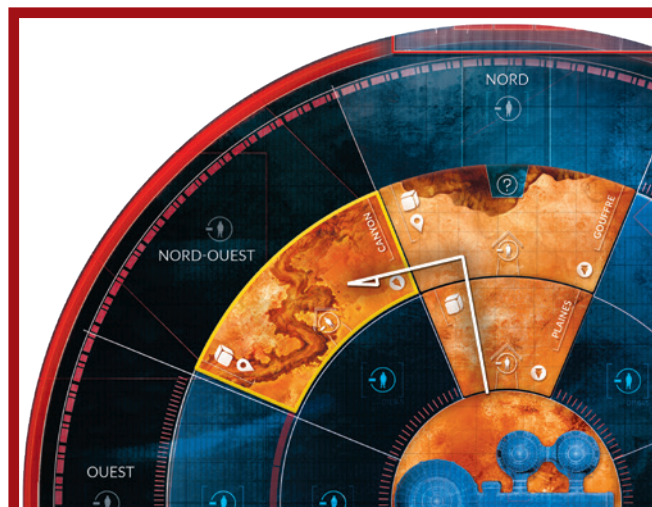


- Chaque zone ou tuile ROI peut comporter des **PÉNALTÉS**, comme subir une blessure ou perdre du Moral. Vous devez résoudre les effets de toutes les zones/tuiles déjà explorées le long de votre route lorsque vous effectuez l'action, y compris ceux de la tuile où vous commencez votre déplacement (sauf si c'est le HUB) et celle où vous arrivez. Ces pénalités ne sont pas des prérequis, mais vous devez les payer si vous le pouvez. Notez que la pénalité ⚡ faisant partie du coût de déplacement a déjà été acquittée.
- Si vous n'avez pas assez de jetons d'action pour une action (à cause de la distance), alors vous ne pouvez pas effectuer cette action. Vous n'avez pas le droit de ne faire qu'une partie du voyage, et la suite au prochain round.

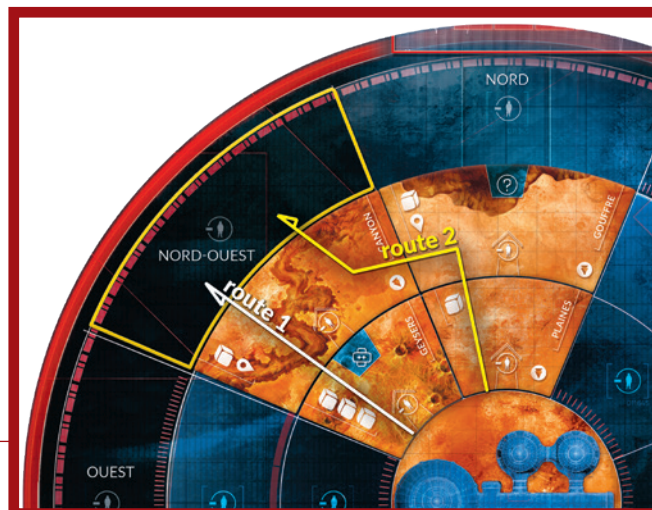
DISTANCES ET DÉPLACEMENT (2/2)

Dans cet exemple, vous voulez **construire un élément de mission dans la zone** encadrée en jaune, A2-NO. Vous disposez des pièces détachées nécessaires. Une action de Construction normale au Poste de Travail vous coûterait 1 jeton (et un lancer de dés marron pour déterminer le résultat) ou 2 jetons (pour une réussite automatique). Jusque là, peu de tuiles ont été explorées, et vous n'avez qu'un seul moyen d'y accéder. Vous devez dépenser 3 jetons supplémentaires pour atteindre la ROI. Ceux-ci viennent s'ajouter aux prérequis de l'action. Le coût total est donc de 4 jetons si vous voulez lancer les dés, ou 5 pour une réussite automatique. Enfin, après avoir effectué l'action, vous subirez une blessure à cause des geysers de A2-N.

- ① Souvenez-vous que vous pouvez utiliser le Scorpio pour réduire le coût d'une action de Construction entreprise en dehors du HUB, ce qui vous permettrait de ne payer que 3 ou 4 jetons, respectivement.



Dans ce nouvel exemple, vous voulez explorer la **ROI encadrée en jaune**, A3-NO. La route blanche est plus directe, mais la route jaune plus sûre : vous n'avez pas à traverser les geysers, ce qui vous évite une blessure. Il y a trois icônes (🚫) sur les tuiles déjà explorées de votre route, et une quatrième sur la zone que vous voulez explorer. Pour effectuer cette action, vous pouvez donc dépenser 5 jetons et lancer les dés verts, ou 6 jetons pour une réussite automatique. Notez que l'une des tuiles est marquée du symbole d'Aventure ; aussi le joueur qui a placé son jeton au sommet de la pile (et lui seul) devra résoudre une Aventure.



Dans ce dernier exemple, vous voulez explorer la ROI. La route traverse une tuile ROI qui vous force à lancer le dé de blessure vert (🎲). Vous lancez le dé, et manquez de chance, le résultat indique une blessure. Le rover est donc en panne. Toutefois, cet effet ne s'applique qu'à la fin de l'action : vous avez quand même atteint la ROI. Appliquez tous les effets supplémentaires : réduisez le Moral (à cause du volcan) et mettez le rover en panne.



7. Hangar à Sondes (COLLECTE)

- Effectuez cette action pour gagner 1 échantillon ou 1 pion Objectif depuis une ROI de votre choix
- Pour effectuer cette action, vous devez dépenser 1 jeton d'action (et lancer 3 dés gris) ou 2 jetons d'action (pour une réussite automatique)

Exemple : le joueur noir utilise ses deux jetons d'action pour collecter un échantillon.



- Lorsque vous effectuez cette action avec succès, prenez ce que vous avez collecté et placez ces éléments dans la partie « En Instance » de la Soute. Ces éléments vous seront accessibles à la fin du round.
- **IMPORTANT** : souvenez-vous que le coût de l'action augmente avec la distance qui vous sépare de la ROI où vous collectez les éléments.

① **RAPPEL** : vous pouvez utiliser le Scorpio pour diminuer le coût d'une action de Collecte.

Exemple : utilisation du Scorpio pour ramasser un échantillon.

- Vous pouvez effectuer des actions de Collecte uniquement sur une ROI explorée.
- Lorsque vous déclarez l'action, placez le ou les jetons d'action sur la ROI voulue, à côté de l'élément que vous voulez collecter (échantillon ou pion Objectif).
- Chaque action de Collecte vous permet de ramasser un seul élément, quel que soit le nombre d'éléments sur la ROI.
- Comme pour une action d'Exploration, lorsque vous effectuez l'action de Collecte, vous devez payer toutes les pénalités (BLESSURES, AVENTURES, etc.) des tuiles que vous empruntez, y compris la tuile d'arrivée.



8. Labo (RECHERCHE & SEMENCE)

L'Installation Labo vous permet d'effectuer deux actions différentes :

- Action de Recherche
- Action de Semence (semer une nouvelle graine)

Action de Recherche

- Effectuez cette action pour faire une Recherche sur un échantillon (déplacez-le sur la case Examiné ou Découverte)
- Pour effectuer cette action, vous devez dépenser 1 jeton d'action (et lancer les 3 dés bleus) ou 2 jetons d'action (réussite automatique).

Lorsque vous déclarez cette action pour examiner un échantillon, utilisez l'encart de Recherche sur le plateau :

SI VOUS VOULEZ EXAMINER UN ÉCHANTILLON POUR LA PREMIÈRE FOIS :

Prenez 1 échantillon dans la Soute et placez-le sur la case de gauche du moniteur de Recherche vide situé le plus haut, avec vos jetons.



SI VOUS VOULEZ EXAMINER UN ÉCHANTILLON UNE SECONDE FOIS :

Placez vos jetons d'action sur le moniteur de Recherche, à l'endroit où se trouve l'échantillon.

Résolution

Lorsque vous avez effectué une action de Recherche avec succès, déplacez l'échantillon sur la case Examiné (si c'est la première fois que vous l'examinez) ou sur la case Découverte (si c'est la seconde fois).

En mode campagne, vous avez besoin de découvertes pour que vos astronautes gagnent des **COMPÉTENCES**.

- ① Le nombre de moniteurs de Recherche est illimité. S'il vous en faut plus que trois, placez vos échantillons sous l'encart de Recherche.



Semer de nouvelles graines

Votre **FERME** est composée de 5 Serres, chacune étant représentée par un **MARQUEUR NOIR** placé dans l'emplacement correspondant.

Exemple : une Ferme avec 3 Serres construites.

Les graines et les plantes sont représentées dans le jeu par des **MARQUEURS BLANCS**.

- Lorsqu'il est placé dans une Serre (emplacements de gauche numérotés de 1 à 5), un marqueur blanc représente une plante adulte (chaque Serre peut abriter une plante).
- Lorsqu'il est placé sur le moniteur de Croissance (emplacements de droite numérotés de 1 à 6), un marqueur blanc représente une graine. Une graine ne fournit pas de nourriture avant de devenir une plante et d'occuper une Serre.

Ci-contre, deux Serres abritent chacune une plante adulte, et une graine pousse à l'emplacement n°4 du moniteur de Croissance (à droite).



Tant que la Ferme n'est pas pleine (s'il y a moins de marqueurs blancs que de marqueurs noirs) vous pouvez semer une nouvelle graine, si vous en possédez une. Elle finira par devenir une plante et fournira une ration de nourriture supplémentaire pendant chaque phase de Production.

- Vous ne pouvez semer une nouvelle graine que si vous en possédez une dans la Soute. Toutes les missions ne permettent pas de semer des graines.

Déclaration

Cette action requiert **1 jeton** (si vous voulez lancer les dés bleus pour déterminer le résultat) ou **2 jetons** (réussite automatique). Lorsque vous la déclarez, prenez 1 graine de la Soute et placez-la avec vos jetons sur la case de l'action Recherche dans la Ferme.

Vous ne pouvez effectuer une telle action qu'une seule fois par round.

Résolution

Lorsque vous avez effectué cette action avec succès, insérez un marqueur blanc dans l'emplacement n°1 du moniteur de Croissance et défaissez la graine.

Chaque emplacement peut accueillir un seul marqueur, mais il peut y avoir plusieurs marqueurs dans le moniteur de Croissance s'ils occupent des emplacements différents, et à condition que vous disposiez des Serres pour les abriter.

Dans 6 rounds, la graine que vous avez semée deviendra une plante adulte et fournira une ration de nourriture supplémentaire à chaque round.

9. Poste de Travail (CONSTRUCTION)

Le Poste de Travail vous permet d'effectuer l'action de Construction. Vous pouvez utiliser cette action pour réparer de l'équipement en panne, installer des AMÉLIORATIONS, ou créer des éléments de mission spécifiques.

Réparer des équipements en panne

Si vous voulez réparer un équipement en panne (donc remplacer un marqueur de statut rouge par un vert) vous pouvez le faire de deux façons :

- Utiliser une pièce détachée
- Échanger des pièces correspondantes d'une Installation à l'autre

L'équipement réparé devient opérationnel à la fin de la phase d'Action pendant laquelle il a été réparé.

DÉCLARATION

Cette action requiert **1 jeton** (si vous voulez lancer les dés marron pour déterminer le résultat) ou **2 jetons** (réussite automatique). Si vous l'effectuez en dehors du HUB, le coût de l'action augmente en fonction de la distance.

Placez les ressources supplémentaires nécessaires à la réalisation de l'action avec vos jetons :

SI VOUS UTILISEZ UNE PIÈCE DÉTACHÉE :

Prenez la pièce détachée correspondante dans la Soute et placez-la avec vos jetons à proximité de ce que vous voulez réparer.

SI VOUS ÉCHANGEZ DES PIÈCES ENTRE DEUX INSTALLATIONS :

Retirez le marqueur de statut vert de son emplacement et placez-le avec vos jetons à proximité de ce que vous voulez réparer.

- ① La pièce d'où vous avez retiré le marqueur tombe immédiatement en panne (son coût/pénalité s'applique), mais la pièce que vous réparez ne sera de nouveau opérationnelle qu'à la fin de cette phase d'Action.
- ① Lorsque vous réparez une Installation, vous pouvez prendre la pièce correspondante de n'importe quelle autre Installation. Elle n'a pas besoin d'être dans le même bloc. Par exemple, une pièce du Poste Médical peut être utilisée pour remplacer une pièce du Garage.

RÉSOLUTION

Lorsque vous avez effectué cette action avec succès :

- Si vous avez utilisé une pièce détachée : remplacez le marqueur rouge par un marqueur vert à l'endroit que vous avez réparé. Défaussez le pion Pièce Détachée.
- Si vous avez échangé une pièce entre deux Installations : mettez le marqueur vert que vous aviez retiré de son emplacement et qui se trouvait avec vos pions, à la place du marqueur rouge que vous venez de réparer, et inversement.
 - ① Si l'action est un échec, remettez le marqueur vert que vous aviez retiré de son emplacement à sa place d'origine.

Réparer les rovers

Vous pouvez utiliser l'action de Construction pour défausser un pion du Dépôt (s'il y en a plusieurs, celui du haut de la pile).

Par exemple, ce pion Bloqué du Froggy.

Déclaration

Cette action requiert **1 jeton** (si vous voulez lancer les dés marron pour déterminer le résultat) ou **2 jetons** (réussite automatique). Placez vos jetons dans le Dépôt à proximité du rover que vous voulez réparer.

Résolution

Lorsque vous avez effectué cette action avec succès, défaussez 1 pion de la case x du rover.



Améliorations

Les Installations peuvent être améliorées. Il existe de nombreuses **cartes Amélioration** dans le jeu, mais toutes ne sont pas disponibles dans la même mission.

Lorsque vous mettez en place une mission, l'application indique quelles sont les améliorations disponibles pour cette mission.

Chaque amélioration est compatible avec 1 Installation seulement (indiquée en bas à droite de chaque carte).

L'effet d'une amélioration est imprimé sur sa carte.

Exemple : une carte Amélioration avec toutes les tuiles et pions qu'elle peut fournir (pions Pièce Détachée à gauche, tuile Amélioration à droite).



DÉCLARATION

Cette action requiert **1 jeton** (si vous voulez lancer les dés marron pour déterminer le résultat) ou **2 jetons** (réussite automatique). Placez vos jetons sur la carte Amélioration que vous voulez installer.

RÉSOLUTION

Lorsque vous avez effectué cette action avec succès, retirez la carte Amélioration du jeu. Placez la tuile Amélioration correspondante dans la partie « En Instance » de la Soute. Elle sera opérationnelle à la fin du round.



DÉMONTÉRE UNE PIÈCE

Chaque carte Amélioration dispose de deux symboles parmi les suivants : ⚡, ⚙, ⚙ ou ⚙. Si une carte Amélioration est disponible mais que vous ne voulez pas l'installer, vous pouvez la remettre dans la boîte et, à la place, prendre les deux pièces détachées indiquées.

Placez ces pièces dans la partie « Disponible » de la Soute ; elles sont disponibles immédiatement. Cela peut être fait à tout moment et ne compte pas comme une action.

Vous pouvez aussi démonter n'importe quelle pièce installée sur une Installation. Dans ce cas, remplacez le marqueur de statut vert de votre choix par un rouge, prenez la pièce détachée correspondante, puis placez-la dans la partie « Disponible » de la Soute. Elle est disponible immédiatement.

- ① Ce n'est pas une action, mais vous ne pouvez le faire qu'au début de la phase d'Action, avant de déclarer vos actions.
- ① Une carte Amélioration n'est jamais remplacée, qu'elle soit construite ou que vous y ayez démonté des pièces. Vous n'en avez que deux par partie (sauf si une mission vous dit le contraire).



Retirer les tuiles Coupure

- Pour défausser une **TUILE COUPURE**, dépensez un jeton d'action et retournez la tuile pour que son texte soit visible.
- Résolez immédiatement l'effet indiqué sur le recto de la tuile.
- Chaque tuile Coupure fournit des instructions qui indiquent comment la défausser.
- Lorsqu'une tuile Coupure est défaussée, remélangez-la dans sa pile.
- Ignorez toute Installation marquée d'une tuile Coupure pendant la phase d'Entretien.
- Si vous n'avez pas assez d'énergie/oxygène pour effectuer l'action indiquée sur une tuile Coupure, cette action est un échec. Vous ne dépensez pas les ressources. Vous ne pouvez pas retenter cette action avant d'avoir les ressources requises.
- Vous pouvez dépenser n'importe quel nombre de jetons d'action pour déclarer autant d'actions Retirer une tuile Coupure sur une tuile donnée. Si l'une des actions vous permet de retirer la tuile Coupure, les jetons restants sont rendus aux astronautes (ne les résolvez pas).
- S'il n'y a pas d'énergie/oxygène dans la Réserve Générale, il n'y a aucun moyen de retirer une tuile Coupure.
- Cette action coûte 1 jeton.
- Une MEA peut effectuer cette action.



V. Défaillance

Lors de la phase de Défaillance, vous lancez les dés de Défaillance et résolvez leurs effets en ajoutant les résultats des dés aux moniteurs de Défaillance.

Il y a un **MONITEUR DE DÉFAILLANCE** à droite de chaque Bloc d'Installation. Chaque moniteur comporte 6 cases numérotées de 0 à 5.

L'**ENCART DE DÉFAILLANCE** situé dans le coin inférieur droit du plateau principal vous indique quelles Installations présentent des risques de Défaillance.



Pour résoudre la phase de Défaillance :

- D'abord, formez votre réserve de dés de Défaillance pour ce round. Consultez la fiche de mission pour savoir quels dés de Défaillance vous devez lancer, le cas échéant.
- Vous n'ajoutez/ne lancez un dé qu'une seule fois, même s'il est inscrit sur la fiche de mission et qu'il y a un marqueur rouge dans l'encart de Défaillance.
- Lancez tous les dés de votre réserve.
- Puis, pour chaque Bloc : ajoutez +1 au résultat du dé correspondant pour chaque pénalité ⓘ active de ce Bloc
 - ① Si vous n'avez pas lancé de dé, le résultat de base du Bloc est 0, mais vous devez tout de même ajouter toutes les pénalités ⓘ actives de ce Bloc.
- Déplacez les marqueurs vers le haut de leurs moniteurs respectifs d'un nombre de cases égal au résultat final du dé correspondant.
- Enfin, résolvez les effets des moniteurs de Défaillance, le cas échéant.

Lorsqu'un marqueur atteint ou dépasse 5, piochez 1 carte Défaillance du paquet de cartes Défaillance correspondant, résolvez son effet, puis défaussez la carte face visible à côté de son paquet. Remettez ensuite le moniteur à 0.

Vous ne pouvez pas dépasser la case n°5 du moniteur. Ignorez tout modificateur faisant augmenter le niveau de Défaillance de ce moniteur jusqu'à ce que ses effets soient résolus.

De plus, dans l'encart de Défaillance, remplacez le marqueur du **prochain** bloc de la séquence (Atelier → Habitation → Système → Atelier) par un marqueur rouge (s'il était vert).

DÉFAILLANCE (2/2)

Par exemple, si le marqueur atteint la case n°5 du moniteur de Défaillance du Bloc d'Habitation et que le Bloc Système a un marqueur vert dans l'encart de Défaillance, remplacez-le par un marqueur rouge.

Exemple 2 : si le moniteur de Défaillance est à 4 et doit augmenter de 3 crans, il ne monte que jusqu'à 5. Piochez une carte Défaillance et remettez le moniteur à 0.

Si vous tombez à court de cartes Défaillance dans un paquet donné, mélangez la défausse de ce paquet pour en former un nouveau.

Après avoir résolu les conséquences de la phase de Défaillance, déplacez le marqueur blanc sur le moniteur d'Ordre du Round de 1 case vers le bas et passez à la phase d'Entretien.

Résolution des mots-clés

Chaque carte Défaillance comporte deux mots-clés.

Exemple : *Complication. Labo.*

Lorsqu'il vous est demandé de résoudre une carte avec un mot-clé, piochez des cartes une par une jusqu'à trouver le mot que vous cherchez.

Par exemple, si vous devez résoudre 1 carte *Obstacle* du Bloc d'Habitation, piochez des cartes de Défaillance du Bloc d'Habitation une par une jusqu'à en trouver une avec le mot *Obstacle*. Résolez cette carte et défaussez les autres.

Couleur des dés de Défaillance

Les dés de Défaillance, tout comme les dés d'action, possèdent un code couleur. Cela vous permet d'identifier rapidement quel dé correspond à quel Bloc d'Installation.

Mais, au-delà de cet aspect, les dés jaunes, orange et rouges indiquent des conséquences de plus en plus désastreuses des Défaillances de leurs blocs respectifs. Lorsque c'est possible, occupez-vous du Bloc Système en priorité : si cette Installation reste en panne, le danger risque de devenir rapidement ingérable.



VI. Entretien

Lors de la phase d'Entretien :

- Pour chaque Installation : défaussez les pions de la case ! (s'il y en a) et déplacez sur la case ! le pion du sommet de la pile de la case >> (s'il y en a).
- Déplacez tout ce qui se trouve dans la partie « En Instance » de la Soute vers la partie « Disponible ». S'il y a des tuiles Amélioration, déplacez-les sur les Installations correspondantes.
- Remettez le marqueur blanc dans la plus haute case du moniteur d'Ordre du Round.
- Défaussez tous les marqueurs noirs des compétences utilisées ce round-ci. Toutes les cartes Compétence utilisées ce round-ci sont retournées face visible.
- Passez le marqueur de Premier Joueur à la personne suivante dans le sens horaire.
- Déplacez le marqueur blanc vers la case suivante du compteur de cycles de la fiche de mission.

Le Premier Joueur clique à présent sur le bouton *Round suivant* dans l'application. Si la mission est terminée, l'application vous en informe. Sinon, un nouveau round commence.

- Ne retirez pas les pions Modificateur des ROI pendant la phase d'Entretien, sauf si une règle spéciale de mission ou un effet de jeu vous le demande expressément.
- S'il y a une tuile Coupure sur une tuile Installation, ne déplacez aucun marqueur de cette Installation. Ces pions restent en place.

Pions Modificateur

Les pions Modificateur déclenchent de nombreux effets de jeu. Ils peuvent vous forcer à utiliser des jetons supplémentaires ou vous faire relancer un dé de succès, par exemple.

Lorsqu'un effet de jeu introduit un nouveau pion Modificateur, vous recevez des instructions pour savoir où le placer.

Les pions Modificateur ne sont pas rétroactifs. Ils ne peuvent pas influencer une action qui a déjà été déclarée, même si elle n'est pas encore résolue. En revanche, ils s'appliquent sur toute action jusqu'à la fin de la phase au cours de laquelle ils ont été défaussés.

- S'il y a un pion sur la case >> ou ! d'une Installation et qu'un effet de jeu vous demande de placer un autre pion sur cette case, posez-le par-dessus le pion existant.

Explication des pions Modificateur



Bloqué.

- **INSTALLATION** : cette Installation ne peut pas être utilisée à ce round.
- **ROVER** : ce rover ne peut plus être utilisé avant d'avoir été réparé.




Augmente le coût de l'action effectuée à cet endroit (1 jeton supplémentaire).



Résolvez l'Aventure correspondante lorsque vous effectuez cette action (ne concerne pas les joueurs qui vous aident).

- **Vert** : Exploration
- **Gris** : Collecte
- **Bleu** : Recherche
- **Marron** : Construction




Si vous deviez lancer un dé de succès pour cette action, et que vous avez obtenu un , vous devez le relancer. Seul le second résultat s'applique.






Vous subissez une blessure lorsque vous effectuez cette action (ne concerne pas les joueurs qui vous aident).




Lorsque vous utilisez un rover, lancez le dé de blessure vert à la fin de la phase d'Action. Si vous obtenez , le rover tombe en panne : ajoutez un pion *Bloqué* sur la case x de ce rover. Vous devez effectuer une action de Construction sur ce rover pour le réparer.


Effets des ROI


 Lorsque vous atteignez ou traversez cette ROI, lancez le dé de blessure vert à la fin de la phase d'Action. Si vous obtenez , le rover tombe en panne : ajoutez un pion *Bloqué* sur la case x de ce rover. Vous devez faire une action de Construction sur ce rover pour le réparer.

 Le bord de cette ROI est infranchissable. Vous pouvez passer à gauche ou à droite, mais vous ne pouvez pas atteindre l'anneau suivant directement depuis cette ROI.

 Lorsque vous atteignez ou traversez cette ROI, résolvez une *AVENTURE* (n'affecte pas les joueurs qui vous aident).

 Lorsque vous atteignez ou traversez cette ROI, diminuez le *MORAL* de 1.

 Lorsque vous atteignez ou traversez cette ROI, subissez 1 *BLESSURE* (n'affecte pas les joueurs qui vous aident).

 Vous devez dépenser 1 jeton supplémentaire pour toute action impliquant cette ROI.



Fin de la partie

Vous gagnez (ou perdez) la partie tous ensemble.

Il existe plusieurs possibilités :

Victoire

- Vous réussissez votre mission si vous atteignez tous les **OBJECTIFS DE MISSION OBLIGATOIRES** avant la fin de la partie.
- Si la mission dispose d'une **VALEUR DE SEUIL**, vous ne devez pas avoir excédé cette valeur.

Défaite

Vous perdez la partie si :

- Un des astronautes meurt.
- Vous êtes à court de temps : vous n'avez pas réussi à atteindre tous les objectifs de mission obligatoires avant la fin de la mission.
- Vous n'avez pas respecté la valeur de Seuil à la fin d'une mission (si la mission possédait une valeur de Seuil).

1-3 joueurs

Lorsque vous jouez avec moins de 4 astronautes, appliquez les changements suivants :

- Commencez la partie avec la tuile Amélioration Auto-Scanner en jeu. Défaussez la carte Amélioration correspondante (pour ne pas la piocher pendant la mise en place).
- L'Auto-Scanner n'est pas considéré comme une Amélioration et ne peut pas être retiré par un effet de jeu.
- S'il y a exactement 3 astronautes en jeu, vous pouvez choisir 1 MEA à chaque mission pour vous aider. Prenez sa carte et son jeton.
- S'il y a exactement 2 astronautes en jeu, vous pouvez choisir 2 MEA à chaque mission pour vous aider. Prenez leur carte et leur jeton.
- Si vous jouez seul, utilisez 2 astronautes de votre choix. Toutes les MEA sont disponibles pour vous aider, mais vous ne pouvez en utiliser que 2 par round. Vous pouvez les choisir lors de chaque round, à votre convenance.

Dans la plupart des missions, le nombre de rounds est ajusté si vous jouez à moins de 4 joueurs.

TABLE DES MATIÈRES

But du jeu	2	Graines en croissance	24
Pions Objectif	4	Croissance	25
Cartes Direction	5	Production de nourriture	25
Cartes Recherche	5	Repas des astronautes	25
Cartes Installation	6	Fanaïson	26
Astronautes	7	Empêcher la fanaïson	26
Compétences	7	Ferme de secours	26
Santé	8	Stress	27
Blessures	8	Augmenter le niveau de Stress	27
Pions Affection	8	Diminuer le niveau de Stress	27
Effets des pions Affection	9	Bloc Atelier :  rouge	28
Réserve générale	10	Pièces en panne – Pénalités	29
Pointeurs et icônes	10	Icônes résolues lors de la phase de Prod.	29
Aperçu du round	11	IV. Actions	30
Timing des actions et des Événements	12	Comment effectuer vos actions	30
I. Événements	13	Actions par type / actions sans type	30
1. Augmenter le moniteur de Défaillance	13	Vous pouvez assigner vos jetons	31
2. Résoudre les Événements	14	Résoudre les actions	31
3. Résoudre un Événement de mission	14	Jetons d'action	32
4. Gagner une action unique	15	Placer les jetons	33
II. Moral	16	Empiler les jetons	33
Le Premier Joueur	16	Placer les jetons au bon endroit	33
III. Production	17	Coût et pénalités d'une action	35
Oxygène, énergie et nourriture	17	Éléments requis par une action	36
Oxygénateurs	18	MEA	37
Composition d'un Oxygénateur	18	Rover	38
Utilisation de l'oxygène	19	Dés	39
Panneaux Solaires	20	Aventures	40
Composition d'un Panneau Solaire	20	Résoudre les actions	41
Utilisation de l'énergie	21	1. Événements	42
Tuiles Coupure	22	2. Salle de Repos (Repos)	43
Manque d'oxygène/energie	22	3. Quartiers de l'Équipage (Détente)	44
Effets d'une tuile Coupure	22	4. Poste Médical (Soins)	45
Retirer les tuiles Coupure	23	5. Centre de Contrôle (Maintenance)	46
Informations supplémentaires	23	6. Garage (Exploration)	47
Ferme	24	Pions POI	48
Serres	24	Distances et déplacement	49
Plantes	24	Routes	49
Moniteur de Croissance	24	7. Hangar à Sondes (Collecte)	51

CONTENT

8. Labo	52
Action de Recherche	52
Semer de nouvelles graines	53
9. Poste de Travail (Construction)	54
Réparer des équipements en panne	54
Réparer les rovers	55
Améliorations	56
Démonter une pièce	56
Retirer les tuiles Coupure	57
V. Défaillance	58
Résolution des mots-clés	59
VI. Entretien	60
Pions Modificateur	61
Explication des pions Modificateur	61
Effets des ROI	62
Fin de la partie	63
1-3 joueurs	64

*Joueurs de First Martians – merci de vos retours qui ont permis la création de ce Compagnon.
Un merci particulier à Tom et Ben pour leur aide si précieuse.*