

MATT WORDEN

SPACE MISSION



SPACE MISSION

Une aventure spatiale palpitante de Matt Worden pour 2 à 5 astronautes à partir de 10 ans.

Matériel du jeu

- 12 planètes
- 1 jump gate
- 5 vaisseaux spatiaux dans les 5 couleurs du jeu
- 60 cartes
- 6 cartes récapitulatives
- 100 jetons sonde/station spatiale dans les 5 couleurs du jeu
- 64 cartes planètes (dont 48 de points et 16 Space)



Histoire du jeu

Nous sommes en 2342 ... La science a fait des progrès considérables. Grâce à la découverte du jump gate, les vaisseaux spatiaux accèdent en un rien de temps aux planètes et galaxies les plus éloignées. C'est maintenant à votre tour, en tant que pilotes audacieux, de découvrir des mondes qu'aucun homme n'a jusqu'à présent jamais vus. À la recherche de matières brutes et de gloire, vous vous mettez en quête de planètes jusqu'à présent inconnues.

L'équipage est présent, le vaisseau prêt à décoller - attachez vos ceintures et sélectionnez, à l'aide du « NavComp », les coordonnées d'une planète, puis empruntez le jump gate pour partir à la découverte de nouveaux mondes ...

But du jeu

Les joueurs sont des pilotes audacieux, partant avec leurs vaisseaux à la recherche de nouvelles planètes. Les cartes fournissent les coordonnées pour traverser le jump gate et accéder à des planètes, pour scanner les planètes et les exploiter. Dès qu'une station spatiale a été mise en place sur une planète, il est possible de découvrir les richesses qu'elle renferme et de recueillir ainsi les cartes de points importantes.

À la fin du jeu, les joueurs reçoivent des points pour leurs cartes de points rassemblées et pour les stations spatiales érigées. Mais attention : lors de la *Space Mission*, chacun poursuit son propre but ...

Préparatifs

Le jump gate est posé au centre de la table. Les planètes sont mélangées et 8 sont tirées au sort et posées autour du jump gate, comme le montre la figure de droite. Les 4 planètes restantes sont remises dans la boîte et ne servent pas pendant la partie. Les cartes planètes sont mélangées,



face cachée, et réparties en parts égales sur les planètes, de manière à ce qu'une pile de 8 cartes se trouve, face cachée, devant chaque planète.

Chaque joueur reçoit un vaisseau ainsi que tous les jetons de sa couleur. Les vaisseaux des joueurs sont placés sur le jump gate. Les cartes sont mélangées face cachée. Chaque joueur se munit de 5 cartes qu'il tient en main.

Les autres cartes, face cachée, constituent la pioche. Qui a pris un vaisseau spatial en dernier, commence. En cas d'incertitude, c'est au joueur le plus jeune d'entamer la partie.

Cartes

Chacune des cartes contient 2 coordonnées. Le joueur doit opter en faveur d'une seule de ces coordonnées.

Bleu correspond à jump (saut), **vert** au scanner et **orange** à l'exploitation. Un « ? » est un joker pouvant remplacer un chiffre quelconque de la couleur correspondante.

Coordonnées de saut :

La coordonnée de saut permet au joueur de sauter à la planète portant la coordonnée de saut. Dans le cas présent, planète avec un 3.

Coordonnée d'atterrissage : chaque planète possède 2 coordonnées d'atterrissage. Le joueur a besoin de 2 cartes ayant les mêmes coordonnées, pouvoir atterrir sur la planète.

Coordonnées de scanner : le joueur a besoin de la coordonnée de scanner correspondant à la planète pour pouvoir scanner. Ici : un 2.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue en plusieurs manches et se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs, y compris celui qui commence, effectuent **toujours 2 actions** à chaque tour, les actions pouvant se faire dans un **ordre quelconque** (deux actions identiques étant également possibles).

Le joueur dont c'est le tour peut choisir parmi **6 actions** :



1.) Rab : le joueur peut **augmenter** de nouveau à **5** le nombre de cartes qu'il tient en main. Ceci est le seul moyen pour les joueurs de se procurer de nouvelles cartes. *Avant de tirer les cartes, le joueur peut se défaire d'un nombre quelconque de cartes, qu'il pose sur la pioche.*



2.) Jump :

avant de pouvoir sauter avec son vaisseau spatial d'une planète à une **autre** quelconque, le joueur doit sortir la carte portant la coordonnée de saut vers la planète cible. Il pose la carte sur la pioche et place son vaisseau spatial sur la planète. Vu qu'il emprunte pour cela le jump gate, il pose sur le jump gate l'un de ses jetons, avec la face sonde vers le haut.

EXEMPLE : avec un 1 bleu, le joueur a la possibilité de sauter avec son vaisseau spatial vers l'une des deux planètes portant la coordonnée 1 (Freezer ou Hazard). Il joue la carte, pose l'un de ses jetons sonde sur le jump gate et place son vaisseau spatial sur la nouvelle planète.



3.) Vol :

avec son vaisseau spatial, un joueur peut s'envoler de la planète actuelle vers l'une des deux planètes voisines, sans avoir à jouer ou à rendre de carte. Il prend son vaisseau et le pose sur une planète voisine. Pour un vol vers la planète voisine, le jump gate n'est pas emprunté et aucun jeton sonde n'est, par conséquent, placé sur le jump gate.



Les deux planètes voisines de la planète Hazard sont Green Heggar et Ruby Red.

Les actions suivantes ne peuvent être faites par un joueur que seulement sur la planète sur laquelle se trouve son vaisseau spatial !



4.) Scanner :

en scannant, un joueur peut se « réserver » une carte (qu'il reçoit dès que la planète a été explorée). Seules les **planètes inexplorées** (donc, les planètes sur lesquelles ne se trouve encore aucune station spatiale) **ont le droit d'être scannées**. Le joueur sort alors une carte portant la coordonnée scanner de la planète. Le joueur qui scanne prend la pile de cartes planètes et choisit parmi elles une carte de points. Il

place alors la carte qu'il a choisie, face cachée, à côté des planètes et la repère en y posant un de ses jetons sonde. Si la planète est par la suite explorée, tous les joueurs reçoivent la carte scannée de cette planète. Si la planète



Jeton sonde sur la carte planète



reste inexplorée jusqu'à la fin du jeu, les joueurs ne reçoivent pas la carte scannée. Il est interdit au joueur de risquer un œil pendant le jeu sur la carte scannée.



5.) Exploitation :

avant de pouvoir exploiter une planète, le joueur doit l'avoir préalablement scannée.

Tant qu'un joueur n'a pas encore scannée une planète, il n'a **pas** le droit de l'exploiter. Chaque planète a le droit de n'être exploitée que par **un seul joueur** (c'est la raison pour laquelle il ne peut le faire que si un autre joueur ne l'a pas encore explorée et si la piste d'atterrissage est encore libre). Une planète est exploitée de la manière suivante :

- Le joueur sort **2 cartes** indiquant les deux coordonnées correspondantes d'atterrissage de la planète sur laquelle se trouve actuellement son vaisseau spatial.



- Il pose ensuite sa propre station spatiale sur la piste d'atterrissage de la planète pour bien montrer qui a exploité cette planète.

Piste d'atterrissage avec station spatiale

- Des cartes scannées (réservées) sont distribuées aux joueurs (et aussi à tous les autres) qui ont préalablement repéré les cartes avec leur sonde. Les jetons sonde reviennent dans la réserve des joueurs.

- Le joueur ayant exploité la planète recherche dans la pile une carte de points de son choix. Il repose ensuite les cartes restantes, face cachée sur la planète.



6.) Découvrir :

si le joueur se trouve avec son vaisseau spatial sur une planète déjà exploitée (que l'on reconnaît à la **station spatiale sur la piste d'atterrissage**), il peut se servir de l'option **Découvrir**. Il prend pour cela

une carte de points de son choix de cette planète et repose ensuite les cartes restantes, face cachée, sur la planète. Peu importe alors qui a construit la station spatiale. Aucune carte ne doit être jouée pour cette action ! Si une station spatiale ne se trouve pas sur la planète, cette action est par contre interdite. Si un joueur se décide pour cette action, il est **obligé** de prendre une carte.

Les cartes ayant été jouées sont regroupées en une pile. Si la pioche est vide, cette pile de cartes est bien mélangée et sert de nouvelle pioche, les cartes se trouvant face cachée. Toutes les cartes que prennent les joueurs sont posées devant eux, face cachée. Leur propriétaire a bien sûr le droit de les regarder à tout moment.



ATTENTION ! Lorsqu'**après le retrait** d'une carte de points, **il ne reste plus que des cartes Space dans la pile**, ces cartes doivent être **toujours** retournées (face visible).

Cas spécial :

si le cas rare venait à se produire, qu'en scannant une planète pour la première fois, un joueur ne trouve que des cartes Space, il n'en retire alors aucune et doit retourner ces cartes de façon bien visible. Si un joueur veut exploiter une planète qui ne comporte plus que des cartes Space, il ne peut pas prendre de carte de points pour l'exploitation.

Fin du jeu

Le jeu s'achève dès que le nombre suivant de cartes Space a été retourné :

Pour 2 joueurs au moins 6 cartes Space

Pour 3 joueurs au moins 8 cartes Space

Pour 4 joueurs au moins 10 cartes Space

Pour 5 joueurs au moins 12 cartes Space.

La manche en cours est poursuivie jusqu'à la fin, de manière à ce que tous les joueurs aient joué un même nombre de fois. Les cartes scannées de planètes inexplorées ne sont **pas** distribuées aux joueurs. C'est alors que s'effectue le décompte.

Décompte

Jump Gate

Le joueur ayant le plus grand nombre de sondes sur le jump gate gagne 9 points, celui qui le seconde en reçoit 6 et les deux suivants 3 et 1 point. Si deux ou plusieurs joueurs ont le même nombre de sondes sur le jump gate, les joueurs à égalité reçoivent le même nombre de points et les points de la ou des position(s) suivante(s) ne sont pas distribués. Dans le cas de l'exemple ci-contre, le vert remporte 9 points, le rouge, le bleu et le jaune se trouvent en seconde position et remportent chacun 6 points. Il n'y a ni 3^{ème}, ni 4^{ème} place.



Station spatiale

Chaque joueur reçoit 3 points pour chaque station spatiale qu'il a construite sur une planète.

Cartes de points

Les minerais, aliens, matières et ordres sont des **cartes de points**. Les points sont attribués aux joueurs de la manière suivante :



Minerais (16x) : les minerais existent en rouge, violet, vert et bleu. Le total des points pour les minerais d'un joueur résulte du nombre total de ses cartes de minerais multiplié par le nombre de cartes de la couleur de minerais qu'il a le plus souvent. Le joueur compte tous ses minerais (par exemple 3 rouges, 2 bleus et 2 verts = 7 minerais.)

Puis il compte le nombre de minerais de la couleur qu'il a le plus fréquemment (soit 3 rouges dans le cas présent), multiplie les deux chiffres et obtient ainsi son score (dans le cas présent $7 \times 3 = 21$ points).



Aliènes (10x) : Il existe divers types d'aliènes. Le total des points pour les aliènes d'un joueur est décompté de façon analogue à celui des minerais, soit le nombre total des cartes d'aliènes multiplié par le nombre de cartes de la couleur d'aliènes présente en plus grand nombre. Pour 4 aliènes bruns et 2 bleus par ex. on obtient $6 \times 4 = 24$ points.



Matière (8x) : sur les planètes, on trouve de la matière verte et de la matière bleue. Une paire, regroupant une matière verte et une bleue, rapporte 7 points. Toute matière isolée ne constituant pas une paire donne 2 points.



Eau (8x) : dans le futur, l'eau est un élément précieux, car elle n'existe pas en grandes quantités. Pour chaque carte d'eau, le joueur se voit attribuer des points en fonction du nombre total de cartes d'eau recueillies :

- 1 carte = 2 points
- 2 cartes = 5 points
- 3 cartes = 9 points
- 4 cartes = 14 points

Si un joueur rassemble plus de 4 cartes d'eau, il reçoit 14 points pour 4 cartes, plus les points correspondants du tableau pour les cartes restantes. Pour 6 cartes d'eau, il obtient par ex. $14 + 5 = 19$ points.



Ordres (6x) : chaque plaquette portant un ordre rapporte 3 points

Cartes Space



Space (16x) : les cartes Space ne sont **pas des cartes de points** et ne doivent se trouver dans la main d'aucun joueur. Si un joueur enfreint cette règle, il encaisse 10 points en moins. Si tant est qu'un joueur a pris la dernière carte de points sur une planète et qu'il ne reste plus que ces cartes Space dans une pile, le joueur est **obligé** de les retourner.

Vainqueur du jeu

Le joueur ayant amassé le plus de points entre dans l'histoire en tant que participant le plus courageux et le plus glorieux de la mission spatiale. Si plusieurs joueurs atteignent le même score, c'est celui ayant érigé le plus grand nombre de stations spatiales qui est déclaré vainqueur. À égalité, il y a alors plusieurs vainqueurs.