

Notice

Dure journée pour l'Équinoxe. Le vaisseau de recherches spatiales est tombé en panne, et un astéroïde se rapprochant dangereusement menace la survie de votre modeste équipage de 4 astronautes.

Vous incarnez alors l'équipage, qui doit effectuer des missions pour réparer le vaisseau à temps. L'astéroïde percutera le vaisseau au bout de 20 tours, il faut donc collaborer efficacement avant l'échéance !

Nombre de joueurs : 4 | Durée d'une partie : 40 min | A partir de 10 ans

Contenu du jeu :

20 cartes missions



6 cartes personnage



20 ressources rares



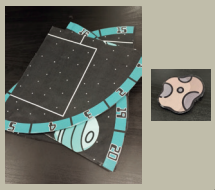
100 ressources communes



2 moitiés de vaisseau



4 quarts de cercle astéroïde
et 1 astéroïde



4 inventaires



5 dés communs
et un sachet violet



1 dé rare



1 dé pipé



1 dé malus



1 dé 20



1 insigne





Mise en place :

- Assemblez les quatres quarts de cercle d'astéroïde pour former le plateau.
- Joignez les deux moitiés de vaisseaux et placez-les dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Placez les cartes missions à l'emplacement prévu à cet effet.
- Placez les ressources rares et communes dans les banques respectives.
- Placez les dés malus et ressources rares dans l'insigne.
- Placez les cinq dés communs dans le sachet violet.
- Placez l'astéroïde sur le cercle, au tour 1.

- Tous les joueurs s'installent autour du vaisseau. Chaque joueur place un inventaire devant lui.
- Chaque joueur commence par choisir un personnage. Chacun possède une capacité spéciale décrite sur chaque carte.



- En partant du premier joueur, chacun pioche une carte mission ainsi qu'un dé de ressources communes au hasard dans le sachet. Il en restera un à l'intérieur, c'est normal.



- La carte mission indique des ressources à récupérer pour la compléter. Il y a deux types de ressources : rare et commune.
- Pour obtenir une ressource, il suffit de lancer un dé de ressources. Le résultat obtenu confère une ressource au lanceur. Prenez ensuite la ressource dans la banque et placez-la dans l'emplacement correspondant de votre inventaire.
- Une fois que chaque joueur a son inventaire, son dé de ressources communes ainsi que sa mission, la partie peut commencer.

But du jeu :

Réussir le plus de missions possibles avant la fin du temps imparti pour maximiser vos chances de survie face à l'astéroïde !

Déroulé d'un tour :

- Chaque joueur joue chacun son tour, dans le sens horaire. Choisissez le joueur qui commence en fonction de vos préférences. Celui qui aurait le moins de chance de survivre à un astéroïde, par exemple.
- Un dé équivaut à une action. Au début de son tour, le joueur peut décider de comment utiliser son action. Il peut choisir de lancer son dé pour obtenir une ressource commune, ou décider de le donner à quelqu'un d'autre, qui pourrait en avoir plus besoin que lui. Il peut donc effectuer autant d'actions qu'il a de dés.



- En effet, chaque dé commun est unique, et pourrait conférer des avantages appropriés à la mission de chaque joueur. Observez bien !
- Une fois l'action effectuée, c'est au joueur suivant d'effectuer son action.
- Une fois le tour de table terminé, c'est l'heure de la réunion !

Fin d'un tour - la réunion :

- La réunion consiste en un lancé du dé rare, puis du dé malus (dans l'ordre, et pas en même temps). Le joueur qui lance ces dés change à chaque tour. La première fois, il s'agit du joueur qui a débuté la partie.



- Le joueur passe ensuite l'insigne contenant les deux dés à la fin de chaque tour au joueur le suivant, qui lancera les dés à la fin du prochain tour. La réunion ne consomme pas de tour pour le joueur lançant les dés de ressources rares et malus.



- Le dé rare est la seule manière d'obtenir ces ressources. Une fois lancé, les joueurs communiquent entre eux et décident d'à qui il serait le plus pertinent de donner la ressource obtenue.

- Le dé malus confère un malus aléatoire à chaque tour. A vous de coopérer efficacement pour réduire l'impact de ces boulets à traîner !

- Une fois les deux dés lancés, le joueur les ayant lancés passe l'insigne au joueur suivant, et fait avancer l'astéroïde d'un tour. N'oubliez pas, vous n'avez que vingt tours !

- Toutes les quatre missions terminées, et donc à chaque renouvellement de mission, vous débloquez un nouveau palier, qui viendra vous aider dans votre mission !

- Si un jour a fini sa mission au cours de ce tour, il retourne sa carte mission. Pour qu'il puisse la ranger sur la case «missions terminées» et en piocher une autre, **tous les joueurs doivent avoir fini leur mission.** C'est peut être le moment de prêter son dé à quelqu'un d'autre lors du prochain tour !

Fin de la partie

- Une fois les 20 tours terminés, c'est l'heure du verdict !
- Malgré votre acharnement et votre tentative d'attache à la vie… il y a toujours une part d'imprévu. L'astéroïde est puissant, après tout !
- Lancez donc le dé survie. Si vous obtenez un chiffre compris entre 1 et le nombre de missions réussies, vous gagnez ! Sinon, votre destin appartiendra à cette terrifiante masse de roche…



Si entre 1 ↪ Nombre de missions réussies = Gagné !

Ainsi, plus vous réussissez de missions, plus vous aurez de chances de gagner ! Si vous réussissez les 20 missions, vous êtes assurés de vous en sortir. Vous pouvez aussi vous en sortir en n'ayant réussi que 4 missions, mais il faudra croiser les doigts…
A vous d'être efficace et de collaborer comme des chefs !