

UNE NOUVELLE AVENTURE  
FAN-MADE

THOMAS SING

FAN-MADE

# LIVRE DE SÉRIÉ

RENCONTRE DU CINQUIÈME TYPE

# THE CREW

## JOURNAL DE BORD

FAN-MADE

La découverte de la neuvième planète a bouleversé vos vies et la science. Les données d'observation récoltées lors de votre voyage sont toujours en cours d'analyse par les plus grands spécialistes mondiaux et de nouvelles études paraissent chaque semaine. Elles devraient sans aucun doute permettre d'importantes avancées dans la compréhension de l'univers.

Contrairement à ce que vous pensiez, votre expérience n'a pas tout de suite mené à des projets d'exploration de cette nouvelle planète. Le voyage est encore trop long, trop dangereux et trop coûteux, excepté peut-être en passant par le trou de ver... mais les scientifiques s'écharpent encore sur l'opportunité d'essayer de repasser par là. Certains pensent que vous avez seulement eu de la chance, d'autres affirment qu'on pourrait en faire une « autoroute spatiale ». En l'absence de consensus scientifique, les missions vers la neuvième planète sont suspendues pour le moment.

De votre côté, passés l'effervescence du retour sur Terre et le tourbillon médiatique, et après votre voyage à la Station Spatiale Internationale et votre aventure autour de Déimos, vous avez finalement pu prendre un peu de vacances, que vous avez voulu les plus tranquilles possibles !

Dès votre premier jour de reprise, vous êtes convoqués aux entraînements annuels en tant que réserviste de l'espace. Enfin un peu d'activité, ça commençait à vous manquer !

Équipage :	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Début :	<input type="text"/>	Fin :	<input type="text"/>	Tentatives :	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Équipage :	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Début :	<input type="text"/>	Fin :	<input type="text"/>	Tentatives :	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Équipage :	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Début :	<input type="text"/>	Fin :	<input type="text"/>	Tentatives :	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Équipage :	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Début :	<input type="text"/>	Fin :	<input type="text"/>	Tentatives :	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Équipage :	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Début :	<input type="text"/>	Fin :	<input type="text"/>	Tentatives :	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Ce livret propose de nouvelles missions pour le jeu *The Crew*, vous aurez donc besoin des règles du jeu de base pour y jouer, en plus de ces règles qui décrivent les nouvelles mécaniques.

Les missions de ce livret sont proposées avec une difficulté croissante. Elles sont globalement plus compliquées que celles d'*En quête de la neuvième planète* : elles sont donc destinées à un groupe de joueurs aguerris, cherchant de nouveaux défis auxquels se confronter après avoir découvert la neuvième planète !

Ce livret propose de nouvelles missions pour le jeu *The Crew*, vous aurez donc besoin des règles du jeu de base pour y jouer, en plus de ces règles qui décrivent les nouvelles mécaniques.

Les missions de ce livret sont proposées avec une difficulté croissante. Elles sont globalement plus compliquées que celles d'*En quête de la neuvième planète* : elles sont donc destinées à un groupe de joueurs aguerris, cherchant de nouveaux défis auxquels se confronter après avoir découvert la neuvième planète !

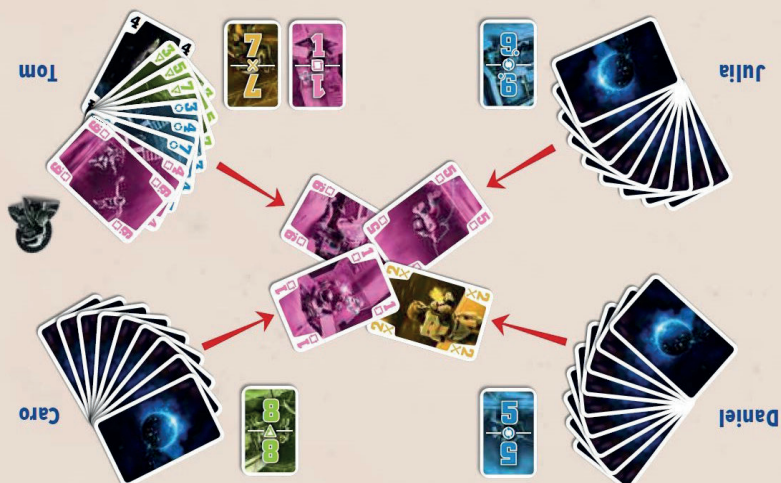
Après la répartition des cartes tâche, le Commandant interroge un à un chaque membre d'équipage, pour savoir s'il se sent ou non désorienté. On ne peut lui répondre que par « oui » ou par « non ». Le Commandant désigne ensuite un membre d'équipage (qui peut être lui-même) qui sera « désorienté » pour toute la durée de la mission.

Après la répartition des cartes tâche, le Commandant interroge un à un chaque membre d'équipage, pour savoir s'il se sent ou non désorienté. On ne peut lui répondre que par « oui » ou par « non ». Le Commandant désigne ensuite un membre d'équipage (qui peut être lui-même) qui sera « désorienté » pour toute la durée de la mission.

Lors d'un pli, si la carte la plus faible de la couleur demandée appartient au membre d'équipage désorienté, celui-ci remporte le pli. Sinon, le pli est remporté par le membre d'équipage non-désorienté ayant joué la carte la plus forte de la couleur demandée. Il en va de même dans le cas où des cartes Fusées sont jouées : le membre d'équipage désorienté remporte le pli s'il joue une carte Fusée plus faible que toutes celles jouées lors de ce pli (ou s'il est le seul à jouer une carte Fusée). Ainsi, lors d'un pli, selon qui est désorienté, ce n'est pas forcément la carte la plus forte qui l'emporte !



Attention à toujours  
bien garder en tête qui  
est désorienté !



Si on reprend l'exemple des règles de base mais avec un membre d'équipage désorienté, la situation change du tout au tout : selon qui est désorienté, ce n'est pas forcément Tom qui remporte le pli !

Si Tom, le commandant, avait désigné Julia comme « désorientée » : comme elle n'a pas joué la carte la plus faible de la couleur demandée, elle ne remporte pas le pli. Tom l'emporterait donc, car il a joué la carte de plus forte valeur.

Par contre, si Tom s'était désigné lui-même comme « désorienté », il n'aurait pas remporté le pli, comme il n'a pas joué la carte la plus faible de la couleur demandée. Julia remporterait donc le pli, car, parmi les cartes restantes, c'est elle qui a joué de plus grande valeur dans la couleur demandée.

Si Tom avait désigné Caro comme « désorientée », elle aurait remporté le pli car elle a joué la carte de la valeur la plus faible parmi les cartes de la couleur demandée (peu importe qui a joué la carte de la plus forte valeur de la couleur demandée).

Enfin, si Daniel était le membre d'équipage « désorienté », comme il n'a pas joué la couleur demandée, il ne peut pas remporter le pli, et c'est Tom qui l'emporte !

Dès le premier soir de formation, ravis de revoir vos anciens compagnons, vous vous retrouvez dans un vieux pub. Autour d'un verre, chacun raconte à son tour les banalités de la vie sur Terre : les problèmes de plomberie, Ralph le nouveau berger allemand, un divorce par-ci par-là...



Au cours de la soirée, un phénomène bizarre se produit. Vous sentez que quelque chose ne tourne pas rond, comme s'il y avait une présence étrange au sein de l'équipe. Malgré votre inquiétude, votre esprit rationnel vous dicte qu'il s'agit sûrement d'un effet indésirable de l'alcool...



Vous sortez du pub, en espérant que l'air frais du soir vous fasse du bien. Mais la sensation étrange demeure. L'un d'entre vous lève soudain la tête vers le ciel et s'exclame le doigt en l'air : « là, vous avez vu ! ». Vous cherchez des yeux une apparition importante que vous auriez manquée. Chaque membre d'équipage pioche une carte Tâche qu'il devra réaliser, mais la pose devant lui face cachée sans la regarder. Seuls les autres membres d'équipage peuvent la consulter.



Total

5



3



1 /

**Tâches piochées, visibles seulement par les autres membres d'équipage**

3

Le lendemain, il est très difficile de vous concentrer sur l'entraînement. Des voix résonnent dans vos crânes. Vous ne vous sentez plus vous-même et échouez aux exercices les plus simples. Vos supérieurs vous convoquent. Si vous ne souhaitez pas perdre votre habilitation de cosmonaute, il va falloir être convaincants.



Vous avez convaincu vos supérieurs de vous maintenir dans l'équipe, mais la sensation étrange n'a pas disparu pour autant. Vous décidez de vous réunir pour tenter d'interpréter ensemble ce que vous ressentez : ces voix, ou plutôt ces sons, qui résonnent depuis la veille. Peut-être ainsi trouverez-vous un moyen de les faire cesser ?



Vos efforts ont porté leurs fruits. Après des dizaines d'heures de recherche, vous commencez à comprendre un peu mieux ce qu'il vous arrive. C'est même une certitude : des extraterrestres vous envoient en ce moment même un message ! Il s'agit maintenant d'amener vos supérieurs à vous laisser partir à nouveau dans l'espace pour éclaircir ce mystère.



## Tâches par joueur

Prenez autant de cartes Tâche qu'indiqué par joueur, soit dans cet exemple, deux cartes Tâche par joueur (donc 6 cartes à 3, 8 à 4 et 10 à 5). Les règles de distribution normales s'appliquent ensuite, sauf si une autre règle est spécifiée.

## Communication séquentielle

Prenez autant de jetons Tâche numérotés que de joueurs. Avant la répartition des cartes Tâche, distribuez au hasard un jeton Tâche numéroté à chaque membre d'équipage. Pendant la mission, il est interdit de communiquer tant que les membres d'équipages ayant un numéro plus petit que le sien n'ont pas eux-mêmes déjà communiqué. En d'autres termes, il est obligatoire de communiquer dans l'ordre imposé par les jetons (cela n'empêche pas plusieurs joueurs de communiquer avant le même pli, à condition de le faire dans l'ordre imposé).

Après la répartition des cartes Tâche, le Commandant récupère les jetons Radio des membres d'équipage et demande à chacun, tour à tour, s'il a répondu « pas du tout », « un peu » ou « beaucoup ». Le Commandant répartit ensuite comme il le souhaite les jetons Radio entre les membres d'équipage. Il est donc possible que certains aient plusieurs jetons et que certains n'en aient pas. Pendant la mission, chaque joueur peut communiquer une fois par jeton Radio qu'il a en sa possession. Un membre d'équipage peut utiliser successivement plusieurs jetons Radio avant un même pli.

## Communication inégale



Ce symbole détermine combien de cartes

Tâche sont distribuées en fonction du nombre

de joueur.

La Communication

séquentielle oblige les

joueurs à communiquer

dans un ordre précis.

La Communication

inégale amène le

Commandant à

déterminer qui pourra

communiquer et

combien de fois.

Attention, certaines cartes Espace ne doivent pas être remportées par certains joueurs : ce sont des Dangers à éviter, à tout prix !

Lorsque l'Organisation est retardée, une partie des cartes Tâche est répartie alors que les joueurs n'ont connaissance que de la moitié de leurs cartes. Puis le reste des cartes est distribué et les autres cartes Tâche sont réparties.



### Dangers à éviter

Distribuez au hasard le nombre de cartes Tâche distribuées au hasard requis à chaque membre d'équipage, qui les place face visible devant lui. Ils ne doivent pas remporter de plis contenant ces cartes. Sinon, la mission est immédiatement perdue.

Dans cet exemple, 2 cartes Tâche sont distribuées à chaque joueur. Il les place devant lui et ne devra pas remporter de pli comportant ces cartes Espace.

### Organisation retardée



Distribuez la moitié des cartes Espace. Après que les joueurs en aient pris connaissance, révélez les premières cartes Tâche et répartissez-les comme d'habitude entre les membres d'équipage, en commençant par le membre d'équipage à gauche de celui qui a distribué les cartes. Distribuez ensuite l'autre moitié des cartes Espace. Après que les joueurs en aient pris connaissance, révélez les cartes Tâche suivantes et répartissez-les en continuant le tour de répartition là où il s'était arrêté. Enfin, le membre d'équipage ayant la carte Fusée 4 la révèle, prend le pion Commandant et la mission commence.

Dans cet exemple, la moitié des cartes est distribuée. Si quelqu'un a la Fusée 4, il ne le dit pas. Puis 2 cartes Tâche sont piochées et réparties comme d'habitude, en commençant par le membre d'équipage à gauche de la personne qui a distribué les cartes. Ensuite, l'autre moitié des cartes est distribuée. Puis 3 cartes Tâche sont piochées et réparties en continuant la répartition là où elle s'était arrêtée. Enfin, le membre d'équipage ayant la Fusée 4 la révèle et devient le Commandant. La mission se déroule ensuite normalement.



Malgré vos efforts, vous ne comprenez toujours pas totalement ce qu'il se passe. Quelle est cette force invisible qui vous pousse à braver les interdits ? Vous ne savez pas vraiment où vous allez, mais vous sentez quelque chose qui vous guide. Pour passer le temps, vous jouez à la Dame de Pique avec vos coéquipiers.



Vous avez réussi à pénétrer dans un vaisseau laissé sans surveillance et vous lancez la procédure de décollage. Vous retenez votre respiration pendant la traversée de l'atmosphère et... tout se passe bien ! Vous voilà dans l'espace, loin de la Terre. Vous profitez du calme spatial pour reposer votre esprit et essayer de comprendre ce qu'il vous arrive.



Malgré vos arguments, votre projet de mission a reçu un avis négatif. Il est temps de prendre les choses en main. Ensemble, vous décidez de partir tout de même. Première étape : voler une navette. Ce n'est bien sûr pas dans vos habitudes... Est-ce vraiment vous qui agissez ?



Total



Une alarme retentit soudainement dans les nombreuses cabines du vaisseau. Il apparaît que vous vous situez actuellement au beau milieu d'un champ d'astéroïdes ! On dirait qu'il est l'heure de prouver vos talents de pilote et de traverser sans encombre. **Avant chaque pli, piochez une carte Tâche. Les membres d'équipage n'ont pas le droit de jouer de carte Espace de la couleur ou de la valeur de cette carte Tâche, sauf s'ils n'ont pas le choix. À la fin du pli, défaussez la carte Tâche et piochez-en une nouvelle.**



Derrière le champ d'astéroïdes, un trou de ver majestueux se présente à vous, celui-là même que vous avez emprunté lors de votre retour de la neuvième planète. À peine traversé, l'un des membres d'équipage s'agite. Saisi d'une transe soudaine, il se met à parler d'une voix profonde qui semble venue d'ailleurs. L'ensemble du groupe se réunit alors autour de lui pour l'écouter.



Sans équivoque, sa voix indique la localisation de la neuvième planète. Son message transmis, le membre d'équipage sort de sa transe et vous foncez en direction de la planète. Dans la précipitation, vous n'avez pas le temps de rejoindre vos postes habituels. Il va falloir assurer la manœuvre sous les indications du titulaire. **À la fin de la répartition des cartes Tâche, chaque membre d'équipage donne les cartes Tâche qu'il a choisies à son voisin de gauche.**



4



**Couleur et valeur interdites différentes à chaque pli**

4



5

**Tâches choisies pour son voisin de gauche**

**Prise de position**

**Je prends !**

Au moment où un membre d'équipage joue une carte, il peut annoncer « Je prends ! » (cette annonce ne peut pas être faite pendant le tour d'un autre membre d'équipage). Lors de chaque pli, **exactement un membre d'équipage** doit avoir fait cette annonce. S'il ne remporte pas le pli, la mission échoue.

Dans cet exemple, 2 cartes Tâche sont révélées et distribuées comme d'habitude, en commençant par le Commandant. Puis, chaque membre d'équipage choisit 3 cartes Espace de sa main à destination de son voisin de gauche. Une fois que tout le monde a choisi ses cartes, chacun passe en même temps les cartes qu'il a choisies à son voisin de gauche. 1 carte Tâche par joueur est ensuite révélée. Elles sont distribuées normalement, en commençant par le Commandant. Puis la mission commence.

**Réorganisation inopinée**

Révélez les premières cartes Tâche et répartissez-les comme d'habitude entre les membres d'équipage. Chacun choisit ensuite en même temps 3 cartes Espace de sa main et les passe simultanément à son voisin dans la « direction » indiquée : à gauche, en face, ou à droite (selon le sens de la flèche à côté du « X3 »). Révélez ensuite les cartes Tâche suivantes et répartissez-les en commençant à nouveau par le Commandant. À 5 joueurs, la direction « en face » signifie « le deuxième membre d'équipage à votre droite. » À 3 joueurs, « en face » signifie « le membre d'équipage à votre droite. (Si le Commandant donne sa carte Fusée 4, le Commandant change et devient le nouveau possesseur de la carte Fusée 4.)

1 / 2

x3

Lors d'une Réorganisation inopinée, les joueurs se donnent mutuellement des cartes Espace au cours de la distribution des cartes Tâche.

Avec la Prise de position, chacun est obligé de préciser s'il compte ou non remporter le pli en cours.

6

La Prise d'Initiative impose de réaliser ses cartes tâche lors de plis qu'on a soi-même ouverts.

La Saisie d'opportunité impose de réaliser ses cartes tâche lors de plis

ouverts par quelqu'un d'autre.

C'est la Cacophonie

verbale : en dehors de la première carte du pli, toutes les cartes sont

jouées face cachée.

L'Ambivalence linguistique demande au joueur qui ouvre le pli de choisir deux cartes, l'une d'elles, choisie au hasard, sera celle qui ouvrira effectivement le pli.

L



### Prise d'initiative

Les membres d'équipage doivent réaliser leurs tâches lors de plis qu'ils ont eux-mêmes ouverts.



### Saisie d'opportunité

Les membres d'équipage doivent réaliser leurs tâches lors de plis ouverts par un autre membre d'équipage. Dans le cas contraire, la mission est immédiatement perdue.



### Cacophonie verbale

Chaque pli est joué de la manière suivante : une fois que le membre d'équipage qui ouvre le pli a joué sa carte (face visible), les autres membres d'équipage sélectionnent tour à tour une carte de leur main et la jouent face cachée (saut s'il s'agit de la carte à propos de laquelle ils ont communiqué, qui doit être jouée face visible). Une fois que tout le monde a choisi sa carte, toutes les cartes sont retournées face visible et le pli est résolu normalement.



### Ambivalence linguistique

Chaque pli (excepté le dernier, qui est joué selon les règles habituelles) est joué de la manière suivante : le membre d'équipage qui ouvre le pli choisit puis pose sur la table deux cartes faces cachées. Les autres membres d'équipage en choisissent une au hasard et la révèlent. L'autre est récupérée en main par le joueur ayant ouvert le pli, sans être révélée. Le pli est ensuite joué normalement.

Il est possible pour le membre d'équipage ouvrant le pli de poser une seule carte venant de sa main, face cachée, ainsi que la carte à propos de laquelle il a déjà communiqué, face visible. Si la carte à propos de laquelle il a déjà communiqué n'est pas choisie par les autres membres d'équipage pour ouvrir le pli, il la replace devant lui avec le jeton Radio.

15



14



13



La phase d'approche s'est déroulée sans accroc ! Vous n'êtes plus qu'à quelques centaines de mètres de la surface de la neuvième planète. Pour garantir un atterrissage en douceur, vous mettez en route l'inverseur gravitationnel. Malheureusement, celui-ci ne semble pas fonctionner correctement. Cela complique quelque peu l'opération.

2 /   
distribuées au  
hasard

 et  à 4  
ou 5 

**Pas de pli remporté par les couleurs interdites**

Votre vaisseau se pose doucement sur la neuvième planète. Après un temps de silence, hébétés, vous vous décidez à sortir. Le premier contact avec l'atmosphère est rude, votre vision se brouille et vous ressentez un léger haut-le-cœur. **Pendant la mission, aucun pli ne doit être remporté par une carte de couleur rose ou verte. (À 3 joueurs, aucun pli ne doit être remporté par une carte de couleur rose.)**

5  
  
jeu caché

Une fois passé ce moment de mal-être, vous vous mettez à la recherche d'indices pouvant expliquer ces sensations perturbantes apparues sur Terre. Votre radio capte des voix étranges. Elles ressemblent furieusement à celles qui vous hantent depuis plusieurs jours. Mais pour la première fois, vous arrivez à en saisir quelques fragments. Vous vous concentrez pour ne pas rater le message.

 Total

7

Vous n'avez pas tout saisi du message radio, mais vous avez capté l'essentiel : un appel à l'aide ! Avec vos instruments hyper-sophistiqués, vous arrivez sans peine à identifier la source des signaux. Il s'agit d'un trou béant au milieu du désert qui vous entoure, à quelques pas seulement du vaisseau. Vous préparez votre matériel, car la descente risque d'être périlleuse.

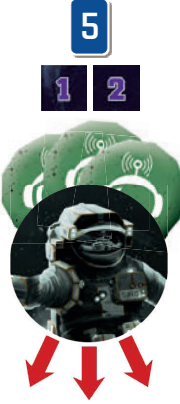
16



Je prends !

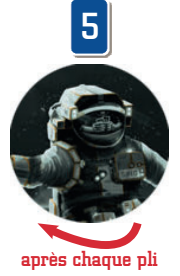
Après une vingtaine de minutes de descente, vous atteignez enfin le fond de l'abîme. Devant vous se dresse ce qui semble être une grande arche en pierre donnant sur une excavation souterraine. Il n'y a pas d'erreur possible : les voix proviennent de l'intérieur de cette caverne. Un peu angoissés par ce que vous risquez de trouver, vous vous jetez des regards interrogatifs. Finalement, après une analyse de la situation et des possibilités de repli, vous décidez d'y pénétrer discrètement, parés à toute éventualité.

17



À l'intérieur de la caverne, vous découvrez des habitants étranges. Hautes d'une soixantaine de centimètres, ces créatures ont une silhouette rectiligne. Dotées de cinq membres, elles ressemblent à des branches d'arbre, vivantes. Les extraterrestres sont réunis en cercle et participent à une sorte de cérémonie. Ils se passent de membre en membre des objets hétéroclites dont vous ignorez l'utilité.

18



après chaque pli

Total

8

**C'est parti !**  
Vous connaissez maintenant tout ce qu'il faut savoir pour vous lancer à l'assaut de ces nouvelles missions ! Bonne chance !

**Objets instables**  
À la fin de chaque pli, les membres d'équipage passent leurs cartes Tâche non-réalisées à leur voisin de gauche.  
**Commandement instable**  
À la fin de chaque pli, le pion Commandant est automatiquement passé au membre d'équipage à gauche du Commandant actuel. C'est lui qui ouvre le prochain pli. Ainsi, les plis sont ouverts successivement par chaque joueur, indépendamment de qui remporte les plis. Attention à bien vous rappeler de qui possède la Fusée 4, puisque ce ne sera pas toujours le Commandant !

Les Objets sont instables : en fin de pli, chacun passe ses cartes Tâche non-réalisées à son voisin de gauche.  
Le Commandement instable implique qu'à chaque fin de pli le Commandant passe le pion Commandant à son voisin de gauche : c'est cette personne qui ouvre le prochain pli.

8



Cette extension est adaptée pour 3 à 5 joueurs, avec les variantes proposées par les règles de base et des adaptations indiquées dans les explications des missions concernées. Elle n'a pas été conçue pour fonctionner avec la variante à 2 joueurs.

## NOMBRE DE JOUEURS



- Lorsque un membre d'équipage est désorienté, il peut être utile de placer un marqueur quelconque devant lui (à l'image du pion Commandant) afin de le garder en tête à chaque instant. Cela sera notamment utile lors de l'ajout de nouvelles contraintes.
- Ayez conscience que, lorsqu'un membre d'équipage est désorienté, il est possible que la carte Fusée 4 ne remporte pas de pli, si le membre d'équipage désorienté joue lors du même pli la plus petite carte Fusée !
- Certaines combinaisons de règles spéciales réduisent très fortement les occasions pour chaque membre d'équipage de remporter ses cartes Tâche : repérer ces situations le plus vite possible pour vous y adapter vous aidera grandement !
- Et bien sûr, les conseils du jeu de base restent valables et utiles !

## CONSEILS

Devant ce spectacle, vos âmes de scientifiques s'éveillent. Cachés dans la pénombre, vous commencez à noter scrupuleusement tout ce qu'il vous est donné d'observer. Vous imaginez déjà le contenu des premières pages de l'*Encyclopædia Intergalactica*. **Chaque membre d'équipage choisit une seule carte Tâche et les autres restent au centre de la table. Dès qu'un membre d'équipage réalise une Tâche, s'il en reste au centre de la table, il en choisit une nouvelle.**

19



Après quelques minutes, une des créatures se tourne vers vous ! Il semble que vous soyez très mal cachés. Elle s'adresse à vous dans un langage étrange qui vous est étonnamment familier. Si familier que... vous le comprenez !? Maintenant que vous êtes en capacité de communiquer avec les extraterrestres, vous ne devez surtout pas commettre d'impair ! **Aucun pli ne doit être remporté par une carte impaire (sauf s'il s'agit d'une carte Fusée).**

20



Tentative de communication réussie ! Au fur et à mesure que vous discutez avec les extraterrestres, vous vous sentez accueillis dans leur monde. Vous êtes maintenant parmi eux, vous parlez comme eux, vous pensez comme eux. C'est comme si vous aviez toujours habité dans cette caverne. Vous vous demandez si vous n'avez pas perdu une partie de votre humanité en y pénétrant.

21



 Total

2 / 

**Tâches distribuées au fur et à mesure**



**Pas de pli remporté par une carte impaire (Fusées autorisées)**

5



Parmi vos effets personnels, les extraterrestres découvrent un jeu de cartes. Curieux d'en apprendre plus sur vos coutumes terrestres, ils vous demandent de leur expliquer son fonctionnement. C'est ainsi que vous vous retrouvez à apprendre aux extraterrestres à jouer à la Dame de Pique.



Une fois la partie terminée, fini les banalités. Vous décidez de jouer cartes sur table. Que veulent-ils ? Comment pouvez-vous leur venir en aide ? Vous leur indiquez clairement que vous êtes en capacité de leur porter secours. **Une fois les cartes Tâche piochées, chaque membre d'équipage doit prendre les cartes Tâche correspondant aux cartes Espace qu'il a en main, au lieu de les choisir.**



Bien que les extraterrestres aient besoin de vous, ils ne souhaitent pas en expliciter la raison. Mais pourquoi vous avoir fait parcourir tout ce chemin pour rien ? Il va falloir lire entre les lignes pour enfin comprendre ce qu'ils veulent ! **Révéléz 8 cartes Tâche et constituez avec elles une grille de 2 lignes et 4 colonnes. En commençant par le Commandant, chaque membre d'équipage peut intervertir deux cartes Tâche de cette grille, de la même ligne ou de la même colonne. Les couples de cartes Tâche ne sont pas distribués. Pendant la mission, dans chacune des 4 colonnes ainsi constituées, la carte en 1<sup>ère</sup> ligne doit remporter un pli contenant la carte en 2<sup>ème</sup> ligne.**



**1 /**  
**Tâches distribuées en fonction des cartes en main**



**Tâches doubles : chaque carte Tâche doit être gagnée dans un pli remportée par une carte précise**

10



10

## CRÉDITS DU JEU DE BASE

Auteurs et auteurs des missions : Arthur Lefebvre, Claire, Claire S et Robin LP

## CRÉDITS DE CES MISSIONS

On espère que cette extension vous amusera autant que nous avons aimé jouer au jeu de base et créer ces nouvelles missions pour prolonger cette super expérience !

Nous ne le dirons jamais assez : il s'agit d'une extension fan-made non-officielle, née de notre envie de prolonger l'expérience de jeu ! Nous en avons profité pour ajouter encore un peu plus de difficulté, attendez-vous donc à des missions compliquées, et ce, très rapidement : après tout, vous avez déjà derrière vous l'expérience de votre voyage jusqu'à la neuvième planète... et votre nouvelle aventure devrait vous faire voyager encore plus loin dans l'espace !



## UNE EXTENSION FAN-MADE

Auteur : Thomas Sing  
Illustrateur : Marco Armbruster  
Graphisme : Sensit Communication  
Edition : Killian Vosse, Wolfgang Lüdke  
Edition française : IELLO  
Traduction française : MeepleRules.fr

# ÉPILOGUE

Votre deuxième excursion sur la neuvième planète a déclenché la même tempête médiatique que la précédente. Les scientifiques qui débattaient sur la question des trous de ver ont pu obtenir de nouvelles données, alimentant leurs modèles et enrichissant leurs théories. La neuvième planète étant habitée, les projets de colonisations sont arrêtés pour le moment, le temps d'en savoir plus sur les Elphrins. À la place, des tentatives de communication sont lancées afin de nouer un contact.

Un an plus tard, vous sortez la première édition de l'*Encyclopædia Intergalactica* qui provoque une nouvelle vague de frénésie médiatique. Votre contribution pour la recherche spatiale est inestimable ! Cette première édition permet une avancée sans précédent dans la compréhension de l'univers et de la vie extraterrestre... À part vous, personne au monde n'a pu entrer en contact avec les Elphrins. Ceux-ci ne semblent pas particulièrement vouloir être dérangés et préfèrent rester cachés. Seul un cas d'extrême nécessité les pousse parfois à faire appel à l'extérieur, et ce n'est peut-être pas si mal finalement. Certains soirs, en levant les yeux vers les étoiles, vous vous concentrez et essayez de leur envoyer mentalement quelques nouvelles de vous, et vous leur souhaitez tout le bonheur du monde.

Pour l'instant, aucune nouvelle mission spatiale n'est prévue pour vous. Mais un jour, vous repartirez peut-être, et vous croirez la route des Elphrins, ou celle d'un autre peuple extraterrestre. Qui sait ?

Les Elphrins (c'est le nom que se donnent les extraterrestres) nous expliquent enfin leurs soucis : ils ont jadis offensé leur dieu Aif'or. Ils ont besoin de vous pour accomplir le rituel permettant de l'invoquer et de s'excuser auprès de lui. Un des Elphrins vous montre un sablier géant dans un coin de la caverne : le temps leur est compté. **Le 1<sup>er</sup> pli de la mission doit contenir une carte de valeur 1. Le 2<sup>ème</sup> pli une carte de valeur 2, le 3<sup>ème</sup> une carte de valeur 3, et ainsi de suite jusqu'au dernier pli. (À trois ou quatre joueurs, la mission s'arrête après le 9<sup>ème</sup> pli. Les cartes Fusée ne permettent pas de remplir ces objectifs.)**

**1<sup>er</sup> pli  
avec un 1,  
2<sup>ème</sup> pli  
avec un 2,  
3<sup>ème</sup> pli  
avec un 3,  
etc.**

25



Vous acceptez de leur venir en aide mais vous avez un problème bien plus urgent : votre stock d'oxygène est au plus bas. Vous devez absolument vous ravitailler avant de commencer le rituel. Les Elphrins vous indiquent un endroit où faire le plein : la vallée de Tridrill. Accompagnés des extraterrestres, vous vous mettez en route. La vallée n'est pas très loin mais le temps d'y parvenir, pas question de gaspiller le peu d'oxygène qu'il vous reste. Et pour cela, mieux vaut limiter les communications et éviter de parler pour ne rien dire !

6

1

Ω



26



Total

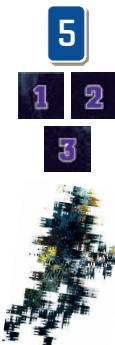
11



La vallée de Tridrill n'est pas un endroit sans danger. Elle est envahie de plantes empoisonnées bleu vif et habitée par les dangereux Ozas verts. La traversée s'annonce risquée. **Votre objectif est de vous assurer que le membre d'équipage ayant la carte Espace 9 bleue ne remporte aucune carte bleue, et que celui ayant la carte Espace 9 verte ne remporte aucune carte verte.** Ceux qui possèdent ces cartes l'annoncent à voix haute. (Un seul membre d'équipage peut être concerné, s'il a les cartes Espace 9 bleue et 9 verte. À 3 joueurs, même règle avec seulement la couleur bleue.)



Aidés par les Elphrins, vous parvenez à éviter tous les dangers de la vallée et à remplir vos bouteilles d'oxygène. Il est alors temps d'entamer la mission que les Elphrins vous ont confiée. Et cela, vous devez le réaliser seuls. Les Elphrins vous quittent physiquement mais continuent à vous accompagner à leur façon, en habitant l'esprit d'une personne de l'équipe. Vous suivez les étapes de la préparation du rituel d'invocation du dieu Aif'or.



Vous avez réussi à convaincre un média renommé et votre histoire, la vraie version cette fois, fait le tour de la planète. Après quelques ultimes démarches de vos avocats, vous êtes enfin libres ! En sortant de la prison, vous ne résistez pas à l'envie de faire un high-five entre coéquipiers devant les caméras du monde entier pour une photo historique ! **Au moins un pli doit comporter au moins trois cartes de même valeur (hors cartes Fusée).**



**Au moins un pli avec au moins trois cartes de la même valeur (hors Fusées)**

Suite à ces improbables rebondissements, votre incroyable aventure est arrivée à son terme. Après un moment d'effervescence, vous retrouvez enfin une vie normale, sur Terre. Vous retrouvez avec joie votre famille, vos animaux de compagnie, les émissions de télé-réalité et même les problèmes de plomberie. Votre semaine est ponctuée par la traditionnelle partie de Dame de Pique entre anciens coéquipiers, en souvenir de votre dernier voyage sur la neuvième planète. Mais de temps en temps, la nostalgie vous gagne et vous vous laissez envahir par une présence extraterrestre...



12



21

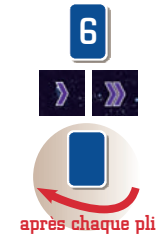
Travail manuel, nourriture infecte, pas même un jeu de cartes pour faire une partie de Dame de Pique. Une chose est sûre, vous vous ennuyez en prison. La même routine, jour après jour, après jour... Pendant ce temps, la bataille juridique à propos de votre cas continue. Vos avocats saisissent toutes les opportunités possibles pour prouver vos dires mais aux yeux du monde entier, vous n'êtes que des irresponsables. Il va falloir prendre votre mal en patience et avancer par des moyens détournés pour parvenir à vos fins !



Au bout de trois semaines qui semblent une éternité, un des membres de votre groupe retrouve un morceau de Dichuh dans une poche de son sac ! C'est un peu tard, mais vous avez une preuve ! Vous appelez immédiatement vos avocats, la presse, vos anciens collègues, votre psychologue, bref, n'importe qui susceptible de croire en votre innocence ! En deux jours, votre histoire fait la une des journaux et des débats télévisés sont organisés, où des experts s'écharpent pour prouver ou réfuter la véracité de ce que vous racontez. Vous êtes assez confiants qu'après la fin de cet emballement médiatique, vous serez libres !



Suivant les consignes des Elphrins, vous réalisez le rituel d'invocation du dieu Aif'or. Vous vous installez en cercle et faites passer les objets rituels de main en main tout en récitant des phrases dans la langue des extraterrestres. Votre esprit rationnel doute un peu de la réussite d'une telle opération. Quelle situation ridicule !



Après de longues minutes, alors que vous vous apprêtez à abandonner le rituel, le dieu Aif'or apparaît devant vous. Ça a fonctionné ! Vous vous présentez révérencieusement à lui et lui transmettez les offrandes de paix que vous ont confiées les Elphrins un peu plus tôt. Vous espérez que cela permettra de calmer la colère du dieu envers les habitants de la neuvième planète.



Malheureusement, le dieu Aif'or n'accepte pas les offrandes. À la vue des cadeaux, il grogne et proteste dans une langue que vous ne comprenez pas. Peut-être vous demande-t-il quelque chose que vous êtes en mesure de faire pour lui, mais vous n'avez pas toutes les cartes en main pour décider de la marche à suivre.



20



13

Mglw'nafh wgah'nagl ph'nglui fhtagn... Encore un langage inconnu à déchiffrer... Vous écrivez une note pour vous-même : penser à créer une application de traduction intergalactique qui viendra compléter votre future *Encyclopædia Intergalactica*. Pour le moment, vous prenez le plus de notes possible afin qu'un jour des linguistes se penchent sur ce langage.



Après quelques mimes grotesques, vous parvenez enfin à comprendre les paroles du dieu Aif'or. C'était pourtant très clair : il veut simplement un peu de Dichuh, une plante relaxante qui pourra sans doute apaiser sa rage de dents. Après concertation avec les Elphrins, vous décidez d'aller chercher la plante pour lui. Pour la préparation du périple, chacun apporte son expérience afin de ne rien laisser au hasard.



Vous repartez donc pour une expédition en terrain inconnu. À force de vous balader un peu partout sur cette planète, vous allez finir par vous sentir chez vous. Même perdus dans les jungles glerkiennes ou ensevelis par les marais ondulants. Lors de cette exploration, vous en profitez pour prendre de nombreuses notes pour l'*Encyclopædia Intergalactica*.



Quelques semaines plus tard vous arrivez sur Terre. Une vingtaine de militaires et quelques chefs d'État vous attendent de pied ferme. Vous essayez de tout expliquer : les messages, les extraterrestres, le rituel, le dieu Aif'or, le volcan Splorkian, et dans le bon ordre ! Il vous faut être clairs et concis, ce comité d'accueil n'a pas l'air disposé à vous écouter très longtemps. **En début de mission, les membres d'équipage ayant les cartes Espace 1 bleue et 9 bleue les montrent aux autres membres d'équipage. Ils ne devront remporter aucune carte de cette couleur pendant la mission. De plus, le membre d'équipage ayant le 1 bleu est désorienté. (Un seul membre d'équipage peut être concerné, s'il a les cartes Espace 1 bleue et 9 bleue.)**



Malgré vos efforts, personne ne croit un mot de votre histoire. Vous êtes mis en prison en attendant le jugement. Sans preuve de votre exploit, on vous accuse rapidement d'être partis faire un « joyride » dans l'espace. Vous auriez sans doute dû accepter le florquod siffleur que les Elphrins vous ont proposé en cadeau de départ pour prouver votre bonne foi. Vous passez le temps comme vous le pouvez dans votre cellule pendant que vos avocats tentent de vous sortir de là. **Aucun pli ne doit être remporté par une carte impaire (sauf s'il s'agit d'une carte Fusée).**



14



19



Visiblement, tout le monde n'est pas d'accord sur ce qu'il faut faire et le débat s'éternise. Vous décidez d'un commun accord de soumettre la décision au vote : souhaitez-vous vraiment retourner sur Terre ? Ou ne devriez-vous pas aller rechercher de l'oxygène dans la vallée de Tridril et rester sur cette planète ? Le vote se déroule bien évidemment à bulletin secret.



Le résultat du vote est tombé : vous décidez de revenir sur Terre. Malgré les problèmes qui vous attendent, vous souhaitez y retrouver vos habitudes. Ralph le berger allemand, vos soucis de plomberie, votre télé-réalité préférée, tout ça vous manque un peu au final. Vous vous voyez mal passer le reste de votre vie désorienté parmi les extraterrestres. Et votre projet d'*Encyclopædia Intergalactica* n'a de sens que sur Terre. Vous prenez alors le chemin du retour par le trou de ver, trajet le plus rapide et le plus sûr, qui vous est maintenant bien familier.



Après plusieurs jours de marche, vous trouvez enfin du Dichuh, perché haut sur les flans du volcan Splorkian. Mais la plante tant recherchée se trouve à côté du cratère fumant. Il va falloir attendre le bon moment pour en cueillir sans vous brûler. **Au moins un pli doit contenir au moins une carte de chaque couleur.**



**Au moins un pli multicolore**

Après quelques acrobaties au-dessus du cratère, vous parvenez à arracher une poignée de Dichuh. Dès que vous posez la main sur la plante, les Elphrins exultent de joie, si bien que votre coéquipier (toujours en contact avec eux) a du mal à garder le contrôle de la situation et se plaque au sol en se tenant la tête. Pourtant, des grognements au cœur de la montagne vous font penser que ce n'est vraiment pas le moment de s'attarder dans le coin. Vous devez retrouver rapidement votre concentration pour descendre du volcan en sécurité.



Ce que vous craignez depuis votre ascension finit par arriver : le volcan Splorkian entre en éruption ! Pas question de s'attarder ici plus longtemps. Vous dévalez la montagne en évitant les coulées de lave et les blocs de pierre qui tombent autour de vous.



18



15

Vous arrivez enfin en lieu sûr, loin du volcan. Prenant alors le chemin du retour, vous complétez vos notes pour l'*Encyclopædia Intergalactica*. Arrivés face au dieu Aif'or, vous lui remettez le Dichuh au cours d'une cérémonie improvisée, mais toutefois conviviale.



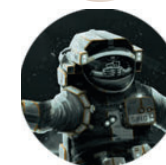
Cette fois c'est bon, le dieu Aif'or est satisfait. Sa rage de dents apaisée par les effets relaxants du Dichuh, il fini par s'endormir. Vous retournez chez les Elphrins qui ont organisé une véritable fête en votre honneur ! À tour de rôle, vous prenez la parole pour leur conter votre aventure. La soirée est inoubliable !



Suite aux festivités, vous restez quelques jours en compagnie des Elphrins pour vous reposer. Entre deux sessions d'écriture de l'*Encyclopædia Intergalactica*, vous jouez à la Dame de Pique avec vos nouveaux amis. Avec l'entraînement, certains d'entre eux commencent à devenir des adversaires coriaces !



La fin des bouteilles d'oxygène annonce le moment du retour. Le séjour sur la neuvième planète est agréable mais la Terre commence également à vous manquer un peu. Lors d'une cérémonie d'adieu, vous offrez solennellement votre jeu de cartes aux Elphrins pour qu'ils puissent continuer à jouer à la Dame de Pique. À tour de rôle, vous remerciez les extraterrestres pour leur accueil et vous retournez vers votre vaisseau.



après chaque pli

Arrivés dans le vaisseau, vous prenez conscience de la situation actuelle. Revenir sur Terre et devoir rendre des comptes pour votre échappée, et pour le vol d'un vaisseau presque neuf, cela ne vous inspire pas... Un des membres d'équipage suggère de rester sur la neuvième planète et de chercher une place dans la société des Elphrins. **Votre objectif est de vous assurer que le membre d'équipage ayant la carte Espace 9 bleue ne remporte aucune carte bleue, celui ayant la carte Espace 9 jaune ne remporte aucune carte jaune et celui ayant la carte Espace 9 verte ne remporte aucune carte verte.** Celui ou ceux qui possèdent ces cartes l'annoncent à voix haute. (Un seul membre d'équipage peut être concerné par plusieurs objectifs, s'il a les cartes Espace 9 bleue, 9 jaune et/ou 9 verte. À 3 joueurs, même règle avec seulement les couleurs bleues et jaunes.)



16



17