

LEAVING EARTH™

UN JEU SUR

LA CONQUETE DE L'ESPACE

1956 – 1976

JOSEPH FATULA
THE LUMENARIS GROUP, INC.



Copyright MMXV, by
THE LUMENARIS GROUP, INC.™

All rights reserved. This game, or any part thereof, may not be reproduced in any form without written permission from the publisher.

* * *

Tous droits réservés. Ce jeu, ou tout élément le constituant, ne peut être reproduit sous quelque forme que ce soit sans l'accord écrit de l'éditeur.

Traduction française : Thomas Million

MATÉRIEL DE JEU

5 cartes agence spatiale
50 cartes financement
1 marqueur calendrier
50 cartes amélioration
133 cartes composant
20 cartes astronef
24 cartes mission
20 pions astronef
1 livret de règles
33 cartes secteur
20 jetons temps
90 cartes essai
1 dé à 8 faces
1 calendrier

INTRODUCTION

*La Terre est le berceau de l'humanité,
mais on ne passe pas sa vie entière dans un berceau.*

— CONSTANTIN TSIOLKOVSKI, 1911

NOUS SOMMES en 1956. L'humanité est à l'aube d'une nouvelle ère, l'ère spatiale, lorsque les bombes volantes d'hier deviennent les navettes spatiales de demain. Prenez la tête du programme spatial de votre pays et soyez à la hauteur du défi qui vous attend. Peut-être serez-vous le premier à fabriquer un satellite artificiel, à propulser une sonde sur une autre planète ou à envoyer un homme sur la lune.

*Leaving Earth*TM est un jeu de planification et de gestion de risque. Un unique voyage aux confins de l'espace peut vous faire remporter la victoire. Il est donc de votre ressort de préparer méticuleusement chaque mission et de trouver la manière la plus économique, rapide et sûre d'atteindre vos objectifs. Sachez toutefois quand passer à l'action car les autres nations ne vous attendront pas.

* * *

Bases de l'astronautique	2
Mise en place	8
Missions	12
Nouvelle année	15
A votre tour	18
Planification des missions	35
Joueurs et agences	41

BASES DE L'ASTRONAUTIQUE

*La nouvelle génération d'ingénieurs en aérospatiale
n'en est qu'à ses débuts. Pour elle, les voyages spatiaux
ne seront plus un rêve mais un boulot ordinaire.*

— WILLY LEY, 1951

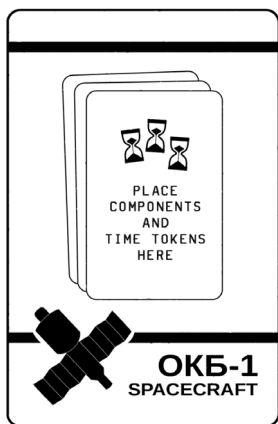
LEAVING EARTH est un jeu dans lequel vous devrez déplacer des astronefs d'un point à un autre du système solaire. Commençons notre explication en prenant simplement un astronef et quelques cartes secteur.

POINTS CLEFS

- Composants
- Secteurs
- Masse ⚖️
- Poussée ↑
- Difficulté de manœuvre

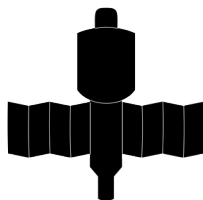
ASTRONEF

La construction d'un astronef commence avec une CARTE ASTRONEF. A chacune de ces cartes correspond un PION ASTRONEF. Prenez une carte astronef ainsi que son pion associé et placez-les sur la table devant vous.

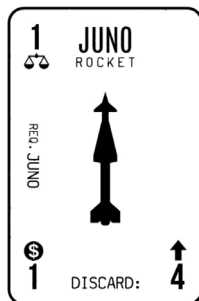


Carte astronef.

Seule, une carte astronef n'est pas très utile. Elle représente un engin dépourvu de propulseur, de capsule, d'astronaute, d'échantillon de sol lunaire, bref, de tout ! Pour être utile, il est nécessaire de lui adjoindre des COMPOSANTS. Cherchez parmi les cartes composant une sonde (Probe) et trois moteurs-fusées *Juno* (Juno rocket) et placez-les devant vous.



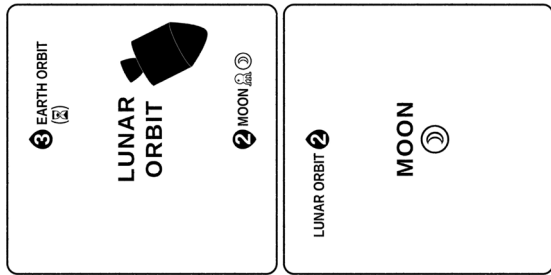
Pion astronef.



Carte composant.

SECTEURS

Les CARTES SECTEUR représentent les différents lieux où les astronefs peuvent se rendre. Prenez les cartes secteur *Orbite Lunaire* (Lunar Orbit) et *Lune* (Moon), et placez-les sur la table.* Notre astronef commence en orbite autour de la lune, placez donc son pion sur la carte nommée *Lunar Orbit*. Une carte astronef indique de quoi est composé l'astronef, tandis qu'un pion astronef indique où il se trouve.



Pion représentant un astronef sur la carte secteur Orbite Lunaire.

MASSE ET POUSSEE

La MASSE 🚀 d'un composant est indiquée dans le coin supérieur gauche. Elle donne naturellement une indication sur sa masse, mais, plus important, sur la difficulté qu'il peut y avoir à le déplacer. Propulser un astronef est un peu comme pousser une voiture. Il est aisé de faire avancer une voiture légère, tandis qu'une voiture plus lourde demande plus d'efforts. Les moteurs-fusées Juno et les sondes ont chacun une masse de un. L'astronef que vous avez construit possède donc une masse de deux : un pour la sonde et un pour le moteur-fusée Juno.

Les moteurs ioniques et les moteurs-fusées fournissent de la POUSSEE ⬆️, représentée dans le coin inférieur droit de leurs cartes respectives. La poussée représente la force qui permet de propulser un astronef d'un secteur à un autre. Chaque moteur-fusée Juno fournit une poussée de quatre.

* Il existe plusieurs cartes secteur pour la *Lune*. N'importe laquelle fera l'affaire pour cet exemple.

EFFECTUER UNE MANŒUVRE

Les cartes secteur comportent des MANŒUVRES, indiquant où un astronef peut se rendre à partir de ce secteur. Chaque valeur de manœuvre reflète un niveau de DIFFICULTE. Plus celui-ci est élevé, plus grande doit être la poussée pour effectuer la manœuvre.

Depuis l'*Orbite Lunaire*, on peut se rendre sur seulement deux endroits différents : vers l'*Orbite Terrestre* (Earth Orbit) avec une difficulté de trois, ou descendre vers la *Lune* avec une difficulté de deux.*

La difficulté d'une manœuvre correspond à la quantité de poussée nécessaire pour propulser chaque unité de masse. En d'autres termes, propulser une masse de un de l'*Orbite Lunaire* vers la *Lune*, nécessite une poussée de deux. Propulser cette même masse vers l'*Orbite Terrestre*, nécessite une poussée de trois. D'où, la simple formule :

$$\text{poussée nécessaire} = \text{masse} \times \text{difficulté}$$

Ainsi, plus un astronef est lourd, plus il nécessite de poussée. De même, plus une manœuvre est difficile, plus elle nécessite de poussée.

Prenons l'exemple d'un astronef de masse deux. Rejoindre l'*Orbite Terrestre* nécessiterait une poussée de six.

$$\text{masse } 2 \times \text{difficulté } 3 = \text{poussée nécessaire de } 6$$

Atteindre la *Lune* nécessiterait une poussée de quatre.

$$\text{masse } 2 \times \text{difficulté } 2 = \text{poussée nécessaire de } 4$$

En observant ces composants, nous pouvons voir que notre astronef possède un moteur-fusée *Juno* bénéficiant d'une poussée de quatre qui est suffisante pour atteindre la *Lune*. Ces moteurs-fusées sont à usage unique. Chacun en peut être lancé qu'une seule fois avant d'être largué en vol.



Manœuvre vers la Lune ayant une difficulté de deux (et d'autres symboles explicités plus loin).

* Il y a d'autres symboles associés à la manœuvre de la *Lune*, nous n'en tiendrons pas compte dans le cadre de cet exemple.

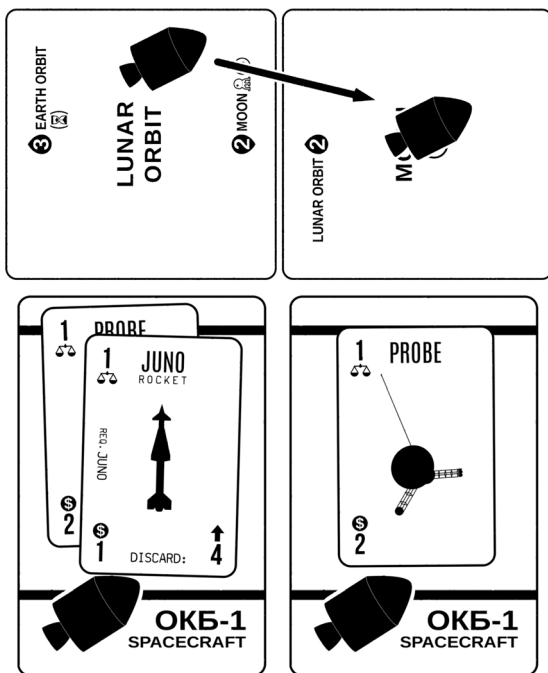
Il est temps de faire alunir notre astronef. Bénéficiez de la poussée de quatre du moteur-fusée *Juno* et retirez-le de l'astronef.* Déplacez le pion astronef de l'*Orbite Lunaire* sur la *Lune*.

Aller et retour

Ceci laisse notre astronef coincé sur la *Lune* sans moteur-fusée à même de le faire redécoller.

Et si nous avions voulu regagner l'*Orbite Lunaire* après nous être posés ? Si l'astronef était toujours en *Orbite Lunaire*, de combien de moteurs-fusées aurions-nous besoin pour nous poser sur la *Lune* et retourner en orbite ?

Remplacez l'astronef en *Orbite Lunaire* avec la sonde et deux moteurs-fusées. Il a désormais une masse de trois. Se poser sur la *Lune* représente une difficulté de deux : une poussée de six est donc nécessaire.



Avant la manœuvre.

Après la manœuvre.

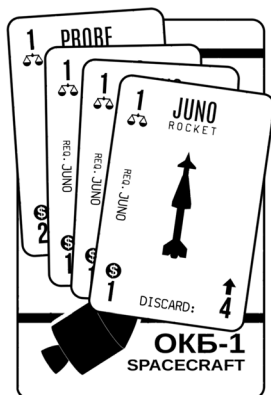
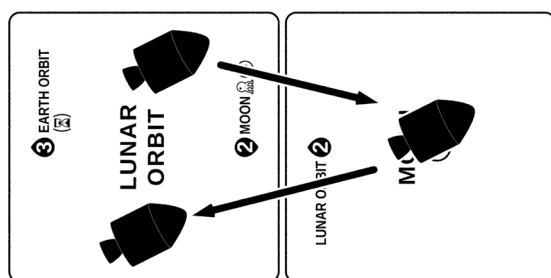
$$\text{masse } 3 \times \text{difficulté } 2 = \text{poussée nécessaire de } 6$$

* Dans cet exemple, nous partons du principe que tous les moteurs-fusées fonctionnent correctement. Durant une vraie partie (voir page 20), ce n'est pas toujours le cas.

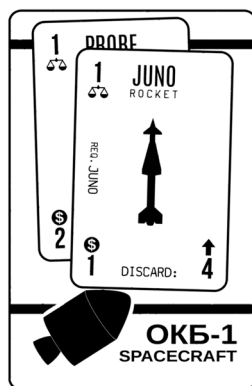
Pour produire une telle poussée, nous devons consacrer à cette manœuvre les *deux* moteurs-fusées.* Ceci nous laisse sur la *Lune* avec seulement une sonde et sans aucun moyen de retour sur orbite.

Essayons à nouveau : repositionnez l'astronef en *Orbite Lunaire* avec cette fois la sonde et *trois* moteurs-fusées. Avec une masse de quatre, cet astronef nécessite une poussée de huit pour alunir. L'utilisation de deux moteurs-fusées nous fournit la poussée de huit nécessaire pour nous poser.

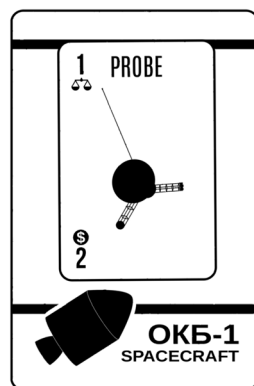
masse 4 × difficulté 2 = poussée nécessaire de 8



Avant la descente de l'Orbite Lunaire.



Sur la Lune.



Après le retour sur Orbite Lunaire.

* Ceci fournit une poussée totale de huit, ce qui est suffisant. On peut toujours effectuer une manœuvre avec *plus* de poussée que nécessaire, mais jamais avec *moins*.

Ceci nous laisse avec une masse de deux et encore un moteur-fusée. L'utilisation de ce dernier nous fournit une poussée de 4, juste ce dont nous avons besoin pour rejoindre l'*Orbite Lunaire*.

$$\text{masse } 2 \times \text{difficulté } 2 = \text{poussée nécessaire de } 4$$

Les manœuvres sont le cœur même de *Leaving Earth*. Avant de poursuivre avec le prochain chapitre, assurez-vous d'avoir parfaitement assimilé les concepts de masse, de poussée, de difficulté de manœuvre et la façon dont on dépense les moteurs-fusées pour effectuer les manœuvres.

Lors d'une véritable partie, plusieurs autres problèmes peuvent affecter une manœuvre : des moteurs-fusées qui explosent, des environnements dangereux, etc. Ils ont volontairement été écartés dans l'exemple précédent. (Voir *Effectuer une manœuvre* en page 24.)

* * *

MISE EN PLACE

Désormais, parés de navires et de voiles adaptées aux brises célestes, il s'en trouvera qui ne reculeront pas face aux immenses étendues. Par conséquent, pour le bien de ceux qui entreprendront ce voyage, posons les bases de l'astronomie.

— JOHANNES KEPLER, 1610


SUIVEZ LES INSTRUCTIONS ci-dessous pour installer le jeu. L'organisation exacte de la table n'a pas d'importance, tant que les cartes sont visibles par tous les joueurs. Il peut s'avérer utile qu'un des joueurs s'occupe de la banque et distribue les différentes cartes.

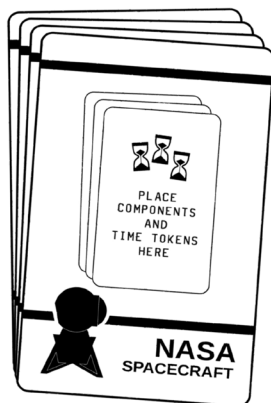
POINTS CLEFS

- Choix des agences
- Sélection des missions
- Mise en place des secteurs
- Mélange des cartes essai
- Mise en place des cartes, etc.
- Calendrier : 1956

LES AGENCES SPATIALES

Chaque joueur choisit une CARTE AGENCE SPATIALE représentant un pays ainsi que les quatre cartes astronef et pions qui lui sont associés.

	SYMBOLS	MAX PAYLOAD MASS																																																		
	SOLAR RADIATION																																																			
	MANNED FLIGHT																																																			
	ATMOSPHERE																																																			
	LANDING																																																			
	TIME																																																			
	MASS																																																			
	THRUST																																																			
	SEATS																																																			
	PILOT																																																			
MECHANIC																																																				
DOCTOR																																																				
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>JUNO</th> <th>ATLAS</th> <th>SOYUZ</th> <th>SATURN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>3</td> <td>23</td> <td>71</td> <td>180</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>1</td> <td>9 1/2</td> <td>31</td> <td>80</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>1/3</td> <td>5</td> <td>17 2/3</td> <td>46 2/3</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td></td> <td>2 3/4</td> <td>11</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td></td> <td>1 1/2</td> <td>7</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td></td> <td>1/2</td> <td>4 1/2</td> <td>13 1/3</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td></td> <td></td> <td>2 3/2</td> <td>8 3/2</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td></td> <td></td> <td>1</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>2 3/2</td> </tr> </tbody> </table>		JUNO	ATLAS	SOYUZ	SATURN	1	3	23	71	180	2	1	9 1/2	31	80	3	1/3	5	17 2/3	46 2/3	4		2 3/4	11	30	5		1 1/2	7	20	6		1/2	4 1/2	13 1/3	7			2 3/2	8 3/2	8			1	5	9				2 3/2
	JUNO	ATLAS	SOYUZ	SATURN																																																
1	3	23	71	180																																																
2	1	9 1/2	31	80																																																
3	1/3	5	17 2/3	46 2/3																																																
4		2 3/4	11	30																																																
5		1 1/2	7	20																																																
6		1/2	4 1/2	13 1/3																																																
7			2 3/2	8 3/2																																																
8			1	5																																																
9				2 3/2																																																



Carte agence spatiale avec ses cartes astronef et pions associés.

MISSIONS

Les CARTES MISSION représentent les objectifs du jeu. Elles existent en trois niveaux de difficulté : facile, normal et difficile. Celui-ci est indiqué au dos de chaque carte mission. Séparez les cartes mission en trois piles selon leur niveau de difficulté et mélangez chaque pile.

Pour une partie normale, piochez quatre missions faciles et deux missions normales. Disposez-les sur la table afin que chacun puisse prendre connaissance des objectifs à atteindre et remettez les autres missions dans la boîte. Selon le niveau de difficulté désiré, voici quelques suggestions de missions à piocher :

JEU FACILE	5 faciles
JEU NORMAL	4 faciles, 2 normales
JEU DIFFICILE	3 faciles, 3 normales, 2 difficiles
JEU TRÈS DIFFICILE	1 facile, 4 normales, 4 difficiles

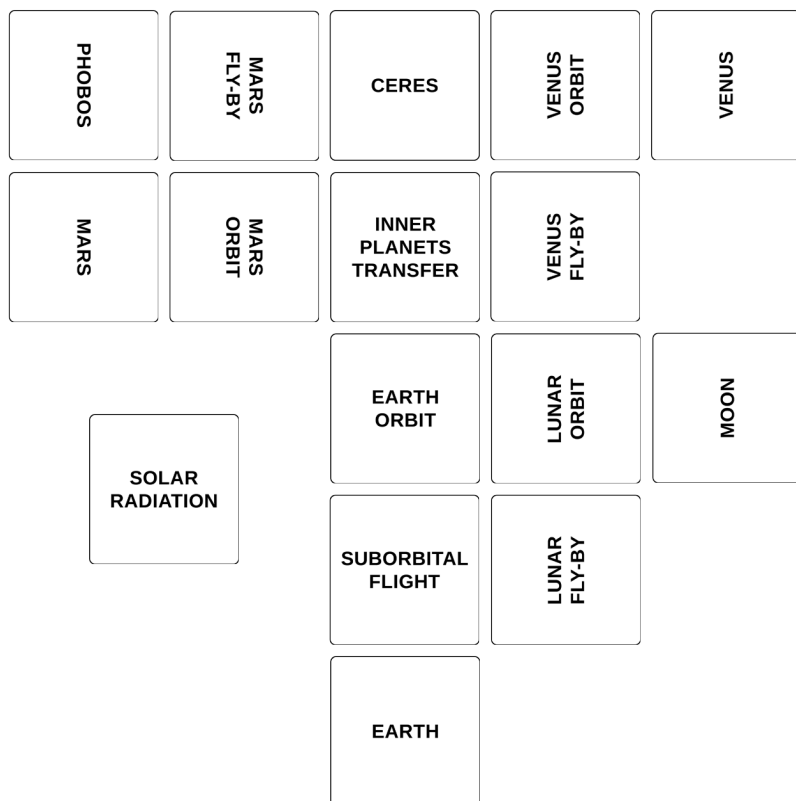
SECTEURS

En début de partie, tout ce que l'on connaît du système solaire a été découvert au moyen d'un télescope depuis la Terre. Certains phénomènes (comme l'orbite de la lune) sont bien connus, tandis que d'autres (comme ce que l'on peut trouver à sa surface) ne le sont pas encore.

Examinez les cartes secteur. Certains secteurs sont représentés par une unique carte. Ils font partie des endroits connus de la science moderne. D'autres secteurs sont représentés par plusieurs cartes. De ceux-ci nous ne savons encore que peu de choses.

Disposez les cartes secteur sur la table selon le diagramme ci-dessous.* Les secteurs explorables (comme la *Lune*) disposent de plusieurs cartes avec le même nom. Faites une pile de chaque secteur.

* Si vous ne disposez que d'une petite table, n'hésitez pas à disposer les cartes différemment. Chaque carte indique vers quelles autres cartes il est possible de manœuvrer, elles n'ont donc pas besoin d'être physiquement adjacentes les unes aux autres. Suivant les missions piochées lors d'une partie en particulier, certaines cartes peuvent ne pas être utiles et être sans problème mises de côté.



Mise en place standard des cartes secteur.

Prenez en main toutes les cartes *Lune* face « ? inexplorée » visible. Mélangez-les et piochez-en une sans la retourner afin que la face inexplorée soit toujours visible. Placez-la sur la table à côté des autres cartes secteur et remettez les autres cartes *Lune* dans la boîte *sans les regarder*. Ainsi, personne ne saura ce que recèle la *Lune* avant qu'elle ne soit explorée.

Faites de même pour chacun des autres secteurs explorables : *Mars*, *Phobos*, *Cérés*, *Vénus*, *Radiations Solaires* et *Vol Suborbital*.

CARTES, ETC.

Séparez les cartes composant par type et disposez-les en piles. Faites de même avec les AMELIORATIONS. Elles représentent les progrès technologiques accomplis dans cette course à l'espace.

Mélangez les cartes ESSAI. Elles représentent la façon dont se déroulent les phases de test des améliorations.

Laissez un espace à côté des cartes essai pour une pile de défausse.

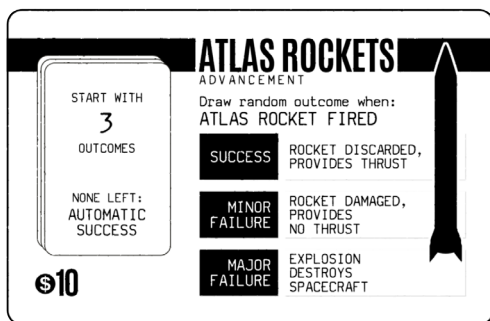
Les petits jetons en forme de sablier sont les JETONS TEMPS, utilisés pour indiquer le temps restant lors d'un long voyage. Disposez-les à portée de tous.

Triez les cartes financement par valeur et placez également le dé à huit faces sur la table.

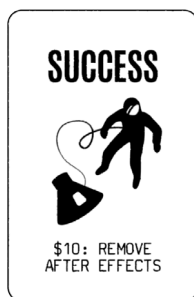
Le CALENDRIER indique la période de temps couverte par le jeu, de 1956 à 1976. Placez le MARQUEUR CALENDRIER sur 1956 lorsque le jeu débute. La partie se termine à la fin de l'année 1976.

* * *

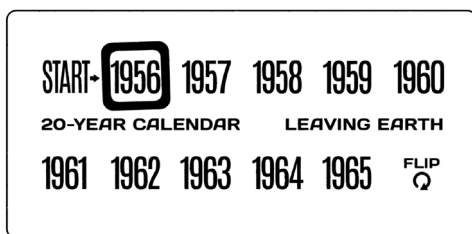
Le matériel de jeu présent dans la boîte ne représente pas une limite. Si certaines cartes, l'argent ou des jetons venaient à manquer, vous êtes libre d'utiliser le substitut de votre choix.*



Carte amélioration.



Carte essai.



Le calendrier, indiquant l'année 1956.

* Ce point de règle a pour seul but d'empêcher un joueur d'épuiser délibérément une ressource afin d'en priver les autres joueurs. Dans la pratique, le matériel de jeu devrait vous suffire amplement.

MISSIONS

*Ne me dites pas que l'homme n'a pas sa place là-haut.
L'homme a sa place partout où il souhaite se rendre,
et il se débrouillera très bien quand il y sera.*

— WERNHER VON BRAUN, 1958

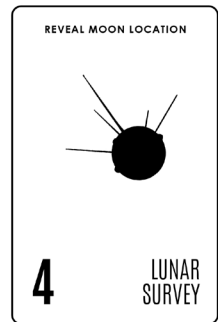
LA ROUTE VERS l'espace est jalonnée de nombreux défis que seuls les plus audacieux explorateurs sauront relever. Ces défis prennent la forme de cartes MISSION, chacune rapportant un certain nombre de points à celui qui les accomplira. Votre objectif sera d'accomplir les missions les plus ambitieuses.

En début de partie, une série de missions tirées aléatoirement est sélectionnée. A chaque fois qu'une mission est accomplie, prenez la carte mission et conservez-la à côté de votre carte agence. Toutes les autres agences spatiales reçoivent immédiatement 10\$ car vos exploits représentent une menace pour elles, incitant leur gouvernement à débloquer des budgets supplémentaires.* En fin de partie, l'agence qui aura le plus de points remportera la victoire.

Au fur et à mesure que le système solaire dévoile ses secrets, certaines missions deviendront impossibles à réaliser. Si tel est le cas, retirez-les simplement du jeu.†

POINTS CLEFS

- Prenez la carte lorsque les conditions sont remplies.
- Les autres agences reçoivent 10\$.



Une carte mission rapportant quatre points à celui qui révélera la carte secteur Lune.

* Accomplir une mission n'est pas optionnel. Si vous êtes le premier à remplir les conditions d'une mission, vous devez prendre la carte et tous les autres joueurs doivent recevoir 10\$.

† Ne retirez une mission que si le secteur la rendant impossible à accomplir a été révélé. Par exemple, s'il devient impossible d'atterrir sur *Vénus* et que *Vénus* a été révélée, la mission *Venus Lander* (qui nécessite de se poser sur *Vénus*) doit être retirée du jeu.

Si une mission requiert d'atteindre « l'espace », notez que *tous* les secteurs autres que la *Terre* sont dans l'espace, même les *Vols Suborbitaux* (Suborbital Flight).

Sonde (Probe)

Les missions les plus simples consistent à envoyer une sonde quelque part. Elles peuvent être accomplies au moyen du composant sonde, qui est léger et peu onéreux, ou avec n'importe quelle capsule. Les sondes/capsules ne doivent pas être endommagées ni détruites durant le trajet.*

Exploration (Survey)

Ces missions sont accomplies par l'agence spatiale qui révélera la première un secteur encore inexploré. Ceci peut être réalisé en se rendant sur ce secteur ou à distance grâce à l'amélioration *Surveying*. (Voir *Explorer des secteurs* en page 31.)

Collecte d'échantillons (Sample return)

Des échantillons peuvent être récupérés à la surface de n'importe quel objet céleste solide, c'est-à-dire, une planète, une lune ou un astéroïde. Les missions de collecte d'échantillons peuvent être accomplies par la première agence spatiale qui ramène un tel échantillon sur *Terre*. (Voir *Collecter des échantillons* en page 32.)

Vol spatial habité (Manned space flight)

Un vol spatial habité est à la fois difficile et périlleux, mais également source de grand prestige. Ces missions nécessitent qu'un astronaute soit envoyé sur un secteur et ramené sur *Terre*. Il n'y a pas besoin que l'astronaute soit en bonne santé (non-blessé) à son retour, juste qu'il soit encore vivant.†

* Par exemple, si la sonde ou la capsule est détruite lors de l'atterrissage à cause des dangereuses conditions de sa destination, elle ne peut pas prétendre à l'accomplissement d'une mission de type sonde.

† Note à l'attention des lecteurs : ne vous formalisez pas du langage des années 1950, un astronaute peut être de n'importe quel sexe.

Station spatiale (Space station)

La survie à long-terme dans l'espace est ardue et nécessite un apport régulier en vivres et un système de survie fonctionnel. La première agence spatiale à garder un astronaute en vie dans l'espace d'une année sur l'autre aura accompli une mission de type station spatiale. (Notez qu'il n'est pas nécessaire de ramener cet astronaute sur *Terre*).

Vie extraterrestre (Extraterrestrial life)

Il est possible que la vie existe ailleurs dans le Système Solaire. Pour accomplir une mission de type *Vie Extraterrestre*, ramenez sur *Terre* un échantillon d'un secteur sur lequel une trace de vie a été décelée.

MISSIONS DE DEBUT D'ANNEE

La plupart des missions se déroulent lors du tour du joueur actif, mais quelques-unes s'accomplissent au tout début d'une nouvelle année. Par exemple, pour accomplir la mission *Station Spatiale*, il faut avoir un astronaute dans l'espace au début d'une année.

Il est possible que plusieurs agences accomplissent ce type de mission au début de la même année. Si tel est le cas, la carte mission est accordée à l'agence possédant le moins de points. En cas d'égalité, tirez au hasard. Et comme toujours, les autres agences reçoivent 10\$.*

* Dans certains cas plutôt rares, il peut y avoir plusieurs missions accomplies par plusieurs joueurs au début d'une même année. Si cela arrive, accordez les missions dans l'ordre, de la moins intéressante à la plus intéressante en termes de points. Par exemple, si *Space Station* et *Lunar Station* sont accomplies au début d'une même année, déterminez quelle agence reçoit la mission *Space Station* (puisqu'elle rapporte moins de points), puis celle qui remporte la mission *Lunar Station*.

NOUVELLE ANNÉE

D'après toutes les preuves dont nous disposons à l'heure actuelle, il est tout à fait raisonnable de penser que Mars recèle des organismes vivants et que la vie s'y est développée indépendamment.

— COLLOQUE SPATIAL, RAPPORT A LA NASA, 1964

CHACQUE ANNÉE débute par l'obtention des nouvelles subventions, puis par l'examen des missions de début d'année. Les agences spatiales peuvent ensuite jouer chacune leur tour autant de tours qu'elles le désirent, jusqu'à ce qu'elles décident toutes d'arrêter définitivement, l'année s'achève alors. A la fin de l'année, quelques tâches supplémentaires ont lieu.

POINTS CLEFS

- Missions de début d'année.
- Tout le monde reçoit 25\$.
- Le plus faible en score commence.
- Jouez tour après tour jusqu'à ce que tout le monde ait passé
- Réparations terrestres gratuites.
- Les astronautes ont besoin d'un système de survie fonctionnel, de vivres et d'être en bonne santé.
- 1 vivre : 5 astronautes.
- Retirez 1 jeton temps.

Financement

Chaque début d'année, toutes les agences spatiales perçoivent leurs subventions annuelles. Chaque agence se défause de tout l'argent qu'il peut lui rester de l'année précédente et reçoit ensuite 25\$.

Missions de début d'année

Vérifiez si une ou plusieurs missions de début d'année ont été accomplies (voir page 14).

Ordre du tour

L'agence spatiale qui possède le plus faible score joue en premier, puis l'agence à sa gauche, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait joué *autant de tours qu'il le souhaite*. (Voir *A votre tour* en page 18.)

Pour déterminer le score d'un joueur, additionnez les points de toutes les missions qu'il a accomplies et soustrayez deux points par astronaute perdu (ils doivent être conservés sous la carte agence spatiale des joueurs).

En cas d'égalité pour le plus faible score, comme lors d'un début de la partie, chaque agence *ex-aequo* lance un dé. Celle qui fait le lancer le plus faible commence.

Fin d'année

Une fois que toutes les agences ont pu jouer autant de tours qu'elles le souhaitent, l'année s'achève. Effectuez alors les quatre étapes suivantes :

1. Sur *Terre*, réparez tous les composants endommagés et soignez tous les astronautes blessés en retournant leur carte face visible.
2. Vérifiez si les astronautes dans l'espace survivent (voir plus bas).
3. Déplacez le marqueur calendrier sur l'année suivante. Si la prochaine année n'est pas présente sur le calendrier, la partie s'achève.
4. Retirez un jeton temps de chaque astronef qui en possède.

SURVIE DANS L'ESPACE

Les astronautes dans l'espace nécessitent ces trois ressources :

1. une bonne santé
2. un système de survie fonctionnel
3. des vivres

Si une seule de ces ressources vient à manquer, des astronautes meurent. Les voyages dans l'espace sont sans pitié (les astronautes sur *Terre* survivent automatiquement).

1. Chaque astronaute qui est toujours blessé à la fin d'une année meurt. Si la capsule est endommagée, les astronautes à son bord meurent.
2. Chaque agence pioche une carte essai de son amélioration *Life Support* (Système de survie) pour *chacune* de ses capsules présentes dans l'espace afin de déterminer si le système fonctionne. Si tel n'est pas le cas ou si l'agence ne dispose pas de cette amélioration, tous les astronautes dans la capsule meurent. (Voir *Faire de la recherche* en page 19.)

3. Les vivres (*Supplies*) représentent la nourriture et l'eau. Chaque carte vivres nourrit jusqu'à cinq astronautes. Ainsi, cinq astronautes, ou moins, n'en consomment qu'une seule. Chaque astronaute qui n'est pas nourri meurt.

Si un astronef est équipé de plusieurs capsules, le système de survie de certaines d'entre elles peut être défaillant. Dans ce cas, l'agence qui contrôle cet astronef ne peut garder en vie qu'autant d'astronautes qu'il y a de sièges dans les capsules équipées d'un système de survie fonctionnel. L'agence peut choisir quels astronautes survivent, les astronautes en surplus meurent.

Dès qu'un astronaute meurt, sa carte doit être conservée sous sa carte agence spatiale. Les disparus seront honorés comme étant les courageux héros qui ont donné leur vie pour l'exploration de l'espace, mais font malgré tout perdre deux points chacun.

Vivres : les unes et les cinq

Certaines cartes vivres portent la mention *Supplies 5x*. Elles sont strictement équivalentes à cinq cartes vivres standards, pesant et coûtant cinq fois plus. Cinq cartes vivres (*Supplies 1x*) peuvent être échangées contre une carte *Supplies 5x*, et vice et versa.

FIN DE LA PARTIE

Les années s'enchainent jusqu'à ce qu'un de ces événements survienne :

- L'année 1976 se termine.
- Une des agences a pris suffisamment d'avance au point d'être irrattrapable.
- Il n'y a plus de mission à accomplir.

Est déclaré vainqueur le joueur dont l'agence a accumulé le plus de points en cours de partie.

A VOTRE TOUR

Il n'est pas aisé de différencier une expérience réussie d'un échec. La plupart des travaux qui se révèlent être des succès sont le résultat d'une série d'essais infructueux pour lesquels les difficultés ont petit à petit été éliminées.

— ROBERT GODDARD, 1940

AVOTRE TOUR, vous pouvez effectuer autant d'actions que vous le souhaitez, dans n'importe quel ordre. A la fin de votre tour, des manœuvres automatiques ont lieu (voir page 25)*. Même après avoir passé, vous avez toujours l'opportunité de rejouer lorsque revient votre tour.

Faire de la recherche	19
Acheter des composants	22
Assemblage et désassemblage	24
Effectuer une manœuvre	24
Amarrer deux astronefs	30
Séparer un astronef en deux	30
Explorer des secteurs	31
Collecter des échantillons	32
Compétences des astronautes	32
Coopération	33

* Notez que les manœuvres automatiques (comme retomber sur *Terre* depuis un vol suborbital (*Suborbital Flight*)) interviennent à la fin de votre *tour* et non à la fin de l'année.

FAIRE DE LA RECHERCHE

Les AMÉLIORATIONS que vous parvenez à mettre au point vous permettent de faire des choses qui vous étaient précédemment impossibles à réaliser, comme construire un moteur-fusée *Saturn* ou amarrer deux astronefs ensemble :

JUNO ROCKET	Utiliser les moteurs-fusées <i>Juno</i> .
ATLAS ROCKET	Utiliser les moteurs-fusées <i>Atlas</i> .
SOYUZ ROCKET	Utiliser les moteurs-fusées <i>Soyouz</i> .
SATURN ROCKET	Utiliser les moteurs-fusées <i>Saturn</i> .
ION THRUSTER	Utiliser les moteurs ioniques.
RENDEZVOUS	Amarrer deux astronefs ensemble ou séparer un astronef en deux.
RE-ENTRY	Rentrer dans l'atmosphère sans désintégrer vos capsules.
LANDING	Atterrir là où l'atmosphère n'est pas assez dense pour utiliser un parachute.
LIFE SUPPORT	Permet aux astronautes de survivre dans l'espace d'une année sur l'autre.
SURVEYING	Explorer un secteur à distance.

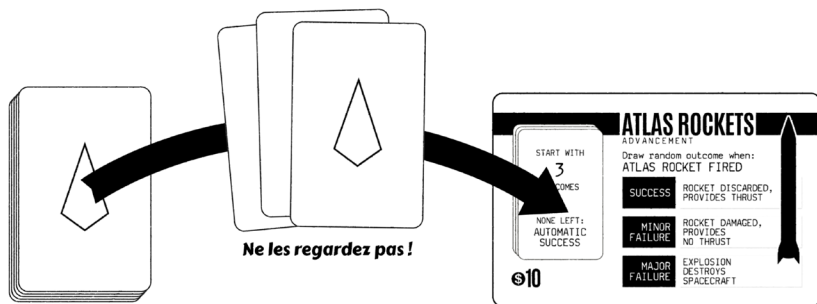
Lorsqu'une amélioration est utilisée, elle peut aussi bien fonctionner parfaitement que poser des problèmes techniques. Ceci est représenté par des CARTES ESSAI posées sur les améliorations.



Les trois types de cartes essai.

DEVELOPPER UNE AMELIORATION

Pour lancer la recherche d'une amélioration, payez 10\$ puis prenez la carte amélioration et placez-la devant vous. Piochez et posez sur elle autant de cartes essai qu'indiqué, *sans les regarder*.*



Trois cartes essai sont posées sur une amélioration en cours de recherche.

PIOCHER UNE CARTE ESSAI

Lorsque vous utilisez un des effets d'une carte amélioration, retournez aléatoirement une des cartes essai présentes sur cette carte. La façon

habituelle de procéder est de donner les cartes essai à un adversaire qui les mélange et vous en fait piocher une face cachée que vous révélez à tout le monde. Remettez les autres cartes essai sur la carte amélioration.

Vérifiez sur la carte amélioration les conséquences de la carte essai que vous venez de révéler. Votre tentative peut être un succès comme un échec plus ou moins important.† S'il n'y a plus de carte essai sur l'amélioration, la réussite est automatique.

POINTS CLEFS

- Utilisez l'amélioration, piochez des cartes essai.
- Payez 5\$ pour défausser une défaillance,
- payez \$10 pour défausser un succès,
- sinon, remettez la carte sur l'amélioration.

* S'il n'y a plus assez de cartes essai dans la pioche, mélangez la défausse pour en faire une nouvelle pioche et piochez autant de cartes que nécessaire.

† Si la carte amélioration indique que l'essai endommage un composant, gardez à l'esprit que les astronautes comptent comme des composants et peuvent donc être blessés par ce type de défaillance. Les échantillons et les vivres ne possèdent

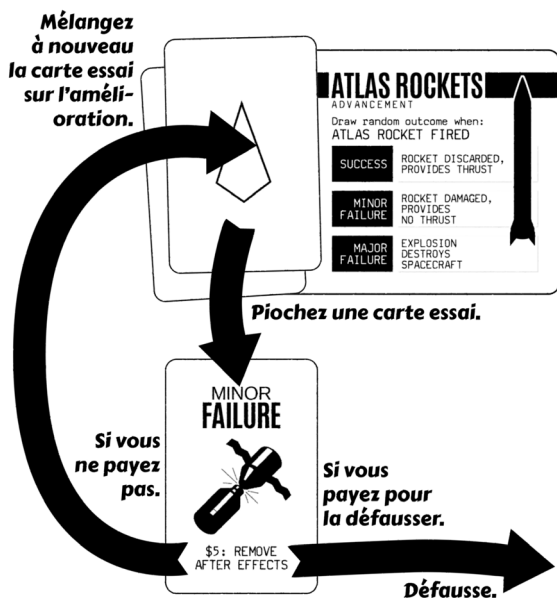
En cas de défaillance, quelle que soit sa gravité, vous pouvez payer 5\$ pour défausser la carte et la placer face visible sur la pile de défausse de cartes essai. En cas de succès, vous pouvez payer 10\$ pour défausser la carte. Si vous ne retirez pas la carte essai, remettez-la sur l'amélioration avec les autres cartes essai.

Payer pour défausser une carte essai ne change pas ce qui se passe cette fois-ci. Cela retire simplement la carte de l'amélioration afin qu'elle ne puisse plus être piochée les fois suivantes.

S'il ne reste qu'une seule carte essai sur l'amélioration, vous pouvez la laisser face visible une fois piochée. S'il s'agit d'un succès, vous pouvez la défausser gratuitement.

Ne piochez *jamais*

plusieurs cartes essai en une seule fois. Si vous effectuez une action qui nécessite d'en piocher plusieurs, vous devez les traiter l'une après l'autre. Par exemple, si vous lancez deux moteurs-fusées *Atlas*, vous devez piocher une carte essai, appliquer le résultat, puis la mélanger à nouveau avec celles restant sur l'amélioration ou payer pour la retirer, et *ensuite* en piocher une seconde.



Piocher une carte essai.

pas de côté endommagé et ne peuvent donc pas être désignés comme composant endommagé.

TYPES DE DEFAILLANCE

Il existe deux types de défaillance parmi les cartes essai : les défaillances *mineures* et les défaillances *majeures*. Leur effet dépend de l'amélioration à laquelle elles sont rattachées.

	DEFAILLANCE MINEURE	DEFAILLANCE MAJEURE
ROCKETS	Le moteur-fusée est endommagé et ne fournit aucune poussée.	L'astronef est détruit.
ION THRUSTER	Le moteur est endommagé et ne fournit aucune poussée.	Le moteur est endommagé et ne fournit aucune poussée.
RENDEZVOUS	L'amarrage/séparation échoue et un composant de votre choix est endommagé.	L'amarrage/séparation échoue et un composant de votre choix est endommagé.
RE-ENTRY	La capsule est endommagée, mais ses passagers survivent.	La capsule est détruite ainsi que ses occupants.
LANDING	Un composant de votre choix est endommagé.	L'astronef est détruit.
LIFE SUPPORT	Les occupants meurent.	Les occupants meurent.
SURVEYING	Le secteur demeure inexploré.	Le secteur demeure inexploré.

ACHETER DES COMPOSANTS

Sur la plupart des composants figure un prix. Payez ce montant pour l'acquérir et placez-le devant vous. Sur les échantillons ne figure aucun prix, ils ne coûtent donc rien et ne peuvent par conséquent pas être achetés. Ils ne peuvent être collectés que sur les objets célestes solides.

Certains composants nécessitent une amélioration. Celle-ci est indiquée sur leur carte. Par exemple, les moteurs-fusées *Juno* nécessitent l'amélioration *Juno*. Si vous ne bénéficiez pas de l'amélioration indiquée, vous ne pouvez pas acheter le composant.

Si un composant ne dispose d'aucune valeur pour certains de ses attributs (comme la masse ou la poussée), celle-ci est considérée comme nulle. Par exemple, les astronautes n'ont aucune valeur de masse, elle est donc de zéro.

Endommagé et fonctionnel


Vous remarquerez que les cartes composant ont généralement un côté fonctionnel (*undamaged*) et un côté endommagé (*damaged*). Lorsque que vous achetez un composant, il est initialement en parfait état de fonctionnement et donc placé côté fonctionnel visible. Les vivres et les échantillons ne possèdent pas de côté endommagé car ils ne peuvent pas être endommagés. Les astronautes sont considérés comme des composants et peuvent donc recevoir des dégâts. Ils sont dans ce cas considérés comme *blessés*.

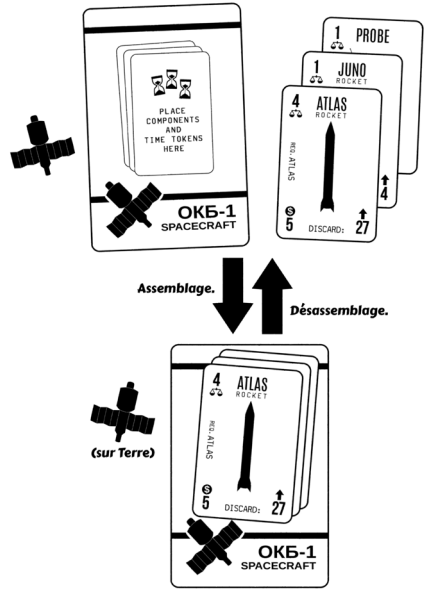
Certaines cartes essai nécessitent que vous choisissiez un des composants de votre astronef à endommager. Lorsque cela se produit, vous devez choisir un composant *fonctionnel* et l'endommager. Vous ne pouvez pas choisir d'endommager un composant déjà endommagé. Les vivres et les échantillons ne possédant pas de côté endommagé, vous devez choisir un autre composant qui subira les dégâts.*

* Si une carte essai nécessite que vous endommagiez un composant et que tous les composants à bord sont déjà endommagés (ou ne peuvent pas subir de dégât), l'astronef est détruit.

ASSEMBLAGE ET DÉSASSEMBLAGE

Pour assembler un astronef, regroupez un certain nombre de composants, une carte astronef ainsi que le pion astronef correspondant. Empilez les composants sur la carte astronef et placez le pion sur la *Terre*. Pour désassembler un astronef sur la *Terre*, procédez de la même façon dans le sens inverse : retirez les composants de la carte astronef ainsi que le pion astronef de la *Terre* et mettez de côté la carte astronef.

Pour associer un astronaute à un astronef, il doit y avoir un siège disponible. Chaque capsule ne possède qu'un nombre de sièges limité, indiqué par l'icône .






Assemblage et désassemblage.

EFFECTUER UNE MANŒUVRE

Une MANŒUVRE correspond au trajet d'un secteur à un autre. Elle possède une difficulté qui lui est propre et peut également comporter d'autres symboles. Pour réaliser une manœuvre, un astronef doit générer de la poussée. La poussée nécessaire doit être au moins égale à la masse de l'astronef multipliée par la difficulté de la manœuvre.

POINTS CLEFS

- Poussée = masse × difficulté.
-  ajoute un jeton temps.
-  utilise *Re-entry* ou détruit les capsules.
-  utilise *Landing* ou détruit l'astronef.
- Autres symboles : voir secteur.

$$\text{poussée nécessaire} = \text{masse} \times \text{difficulté}$$

Défaussez les moteurs-fusées de l'astronef pour générer la poussée indiquée sur leurs cartes et/ou utilisez les moteurs ioniques (voir page 28). Lorsque vous utilisez un moteur-fusée ou un moteur ionique, piochez une carte essai présente sur l'amélioration concernée afin de déterminer si son utilisation est un succès.* Une fois la poussée nécessaire générée, déplacez le pion astronef sur sa nouvelle carte secteur.

Un astronef ayant un jeton temps sur lui (voir plus bas) ne peut pas réaliser de manœuvre puisqu'il est déjà en train d'effectuer une manœuvre.

MANŒUVRES AUTOMATIQUES

Certaines manœuvres possèdent un point d'exclamation au lieu d'une difficulté. Ce sont des manœuvres AUTOMATIQUES. Si un astronef se trouve à la fin de votre tour sur un secteur possédant une manœuvre automatique, il réalise cette manœuvre. Vous pouvez délibérément réaliser cette manœuvre durant votre tour si vous le désirez, sans qu'aucune poussée ne soit nécessaire. Si une manœuvre a pour conséquence *Lost* (Perdu), l'astronef est détruit.†

MANŒUVRES SUR PLUSIEURS ANNEES

Un symbole sablier ⏳ sert à représenter une manœuvre qui ne peut pas être effectuée en une seule année. Lorsque vous effectuez ce type de manœuvre, générez la poussée nécessaire comme d'habitude puis déplacez l'astronef sur sa destination. Pour chaque ⏳, placez un jeton temps sur la carte astronef. A la fin de chaque année, retirez un jeton temps de la carte astronef.

* Si vous ne possédez pas l'amélioration nécessaire à l'utilisation du moteur-fusée/moteur ionique, car quelqu'un vous a donné un composant que vous ne pouviez pas acheter, vous gagnez l'amélioration concernée automatiquement ainsi que toutes les cartes essai associées, comme si vous aviez effectué la recherche vous-même.

† En réalité, ces manœuvres mèneraient simplement sur des trajectoires excentriques autour du soleil, sans espoir de croiser un objet d'intérêt.

Tant que l'astronef a sur lui ne serait-ce qu'un seul jeton temps, il ne peut *pas* effectuer de manœuvre, explorer un secteur, s'amarrer avec un autre astronef ou collecter des échantillons, car dans les faits il n'est pas encore arrivé à destination. Une fois tous les jetons temps retirés de l'astronef, il est arrivé et peut effectuer ses actions normalement.

Certaines manœuvres possèdent un symbole temps entre parenthèses : (⌚). Ces manœuvres ne requièrent aucun jeton temps mais vous pouvez en ajouter si vous le désirez.*

DANGERS DE MANŒUVRES

De nombreuses manœuvres sont sujettes aux DANGERS inhérents aux voyages spatiaux. Ceci est représenté par des symboles sur ces manœuvres. Une fois votre pion astronef déplacé sur sa destination, il doit faire face à tous les dangers présents, dans l'ordre suivant : radiations solaires ☢, rentrée atmosphérique ☁, atterrissage 👤, puis les éventuels autres dangers présents.

Radiations ☢

Les radiations ☢ représentent un danger pour les astronautes à bord des astronefs. Le niveau de danger dépend de la durée de la manœuvre et du niveau de radiations.

Lorsque vous effectuez une manœuvre vous exposant à des radiations, regardez la carte *Solar Radiation* (Radiations solaires) pour déterminer le niveau de radiations. Pour chaque astronaute à bord, lancez le dé à 8 faces.† Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au niveau de radiations multiplié par le nombre d'années de la manœuvre, l'astronaute est blessé.

Astronaute blessé si :

Résultat du dé \leq niveau de radiations \times années de la manœuvre

* Le principal intérêt d'ajouter des jetons temps lorsqu'aucun n'est requis est de permettre l'utilisation des moteurs ioniques (voir page 28).

† Si vous disposez de plusieurs astronautes, assurez-vous de désigner à chaque lancer l'astronaute qui subit les radiations.

Par exemple, si un astronaute part de l'*Orbite Terrestre* pour rejoindre l'*Orbite Martienne*, un voyage de trois ans, et que le niveau de radiations solaires est de deux, un résultat au dé de six ou moins indique que l'astronaute est blessé.

Astronaute blessé si :

Résultat du dé ≤ 2 radiations $\times 3$ années

Si un astronaute est blessé, retournez-le face cachée. Il doit être soigné avant la fin de l'année sinon il mourra. (Voir *Compétences des astronautes* en page 32.)

Les astronautes ne doivent faire face aux radiations qu'en *début* de manœuvre. Ne relancez pas le dé pour les radiations durant la manœuvre.

La capsule *Aldrin* réduit le niveau de radiations de un car elle contient des matériaux lourds qui font écran aux radiations.

Rentrée atmosphérique ☁

Les astronefs pénètrent dans l'atmosphère à très haute vitesse. Toutes les capsules endommagées et celles qui ne possèdent pas de bouclier thermique sont détruites lors de la rentrée atmosphérique ☁, ainsi que les astronautes à leur bord.* Pour chaque capsule non-endommagée *possédant* un bouclier thermique, piochez une carte essai de votre amélioration *Re-entry* pour déterminer ce qui se passe.†


CAPSULES AVEC BOUCLIER THERMIQUE	<i>Apollo, Vostok</i>
CAPSULES SANS BOUCLIER THERMIQUE	<i>Aldrin, Eagle</i>


Tous les autres composants ne sont pas affectés par une rentrée atmosphérique.

* Si un astronaute meurt, n'oubliez pas de le placer sous votre carte agence spatiale.

† Si vous possédez plusieurs capsules, vous devez annoncer quel astronaute se trouve dans quelle capsule avant de tenter une rentrée atmosphérique. Si une capsule est détruite lors de la rentrée, les astronautes à son bord meurent car ils n'ont pas le temps de passer dans une autre capsule.


Atterrissage

Atterrir sur des objets célestes solides n'ayant pas d'atmosphère dense demande de grandes compétences. Piochez une carte essai de votre amélioration *Landing* pour déterminer ce qui se passe lorsque vous effectuez une manœuvre possédant une icône atterrissage . Si vous ne possédez pas l'amélioration *Landing*, votre astronef est détruit.

Certaines manœuvres d'atterrissage passent à travers une atmosphère suffisamment dense pour un atterrissage sans risque et sans qu'aucune amélioration ne soit nécessaire (on considère que tous les astronefs sont équipés de parachutes). Ces manœuvres comportent le symbole . Si vous préférez tenter un atterrissage de type *Landing* au lieu d'un atterrissage sans danger, vous êtes libre de le faire.*

Autres dangers

Ces symboles correspondent à des manœuvres qui vont vous emmener aux limites de la science moderne. Pour découvrir ce qui peut vous arriver, regardez les cartes secteur comportant ces symboles en leur centre. (Voir *Explorer des secteurs* en page 31.)

Le vol suborbital (*Suborbital Flight*)  ne peut être entrepris que s'il y a un astronaute à bord.† Ce type de danger n'a pas d'effet sur un vol non-habité.

MOTEUR IONIQUE

Les moteurs ioniques ne sont pas des moteurs-fusées conventionnels. Ils peuvent être réutilisés autant de fois que vous le souhaitez, ne défaissez donc pas leur carte après les avoir utilisés. Au lieu de générer une poussée fixe comme les moteurs-fusées, les moteurs ioniques génèrent une certaine quantité de

* Ceci risque d'endommager ou de détruire votre astronef mais peut vous permettre de procéder à un essai de votre amélioration.

† Lors de l'exploration d'une carte de type *Vol Suborbital* habité, vous pouvez choisir de ne pas révéler la carte aux autres joueurs. Si vous ne la révélez pas, tous les astronautes à bord de l'astronef meurent car on considère que les conditions de vol sont létales.

poussée par année. Par exemple, si vous disposez d'un moteur qui fournit une poussée de cinq par an, et que la manœuvre demande trois années pour être effectuée, le moteur peut être utilisé pour produire une poussée de quinze.

Les moteurs ioniques ne peuvent être utilisés que pour des manœuvres d'une durée au moins égale à une année. Ceci a pour conséquence que vous ne pouvez pas utiliser les moteurs ioniques pour un grand nombre de manœuvres, notamment pour les trajets *Lune — Orbite lunaire*.

MANŒUVRES PLUS RAPIDES OU PLUS LENTES

Une manœuvre peut être effectuée plus rapidement qu'indiqué en utilisant d'avantage de poussée. Doublez la difficulté pour effectuer la manœuvre en deux fois moins d'années, arrondi au supérieur. Par exemple, la manœuvre permettant de relier l'*Orbite Terrestre* au *Survole de Mars* (Mars Fly-by) a normalement une difficulté de trois et prend trois années. Elle peut être effectuée plus rapidement : doublez la difficulté (six), réduisez de moitié la durée et arrondissez au supérieur (deux années). Ceci peut tout à fait être répété, permettant d'effectuer la manœuvre vers le *Survole de Mars* en une seule année avec une difficulté de douze.*

Les manœuvres durant au moins une année peuvent être effectuées plus lentement qu'indiqué, mais la difficulté reste identique. Ceci peut permettre de laisser le temps aux moteurs ioniques de générer leur poussée. (Voir *Moteur ionique* en page 28.)

PLANETES EXTERIEURES

Quelques rares manœuvres sont de type *Extérieur* (Outer), menant votre astronef vers les points de transferts des planètes extérieures. Ces secteurs n'existent pas dans le jeu de base et ne peuvent donc pas être utilisés. Voyager jusque vers les planètes extérieures sera possible dans une prochaine extension de *Leaving Earth*.

* Bien qu'une manœuvre ayant une difficulté de douze pose d'autres problèmes.

AMARRER/SEPARER DEUX ASTRONEFS

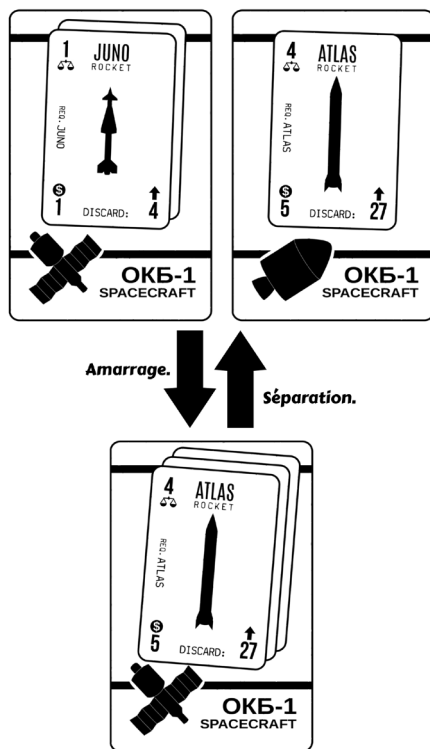
Grâce à l'amélioration *Rendezvous*, vous pouvez amarrer deux astronefs pour n'en faire qu'un seul. Les deux astronefs doivent se trouver sur le même secteur et aucun d'eux ne doit avoir de jeton temps sur lui. Piochez une carte essai de l'amélioration *Rendezvous* pour évaluer son succès.

Prenez tous les composants d'un des astronefs et placez-les sur la carte de l'autre. Retirez le pion de l'astronef vide du secteur.

La séparation fonctionne de la même façon en ordre inverse : choisissez un astronef, piochez une carte essai de *Rendezvous*, s'il s'agit d'un succès, séparez l'astronef en deux.

Vous ne pouvez pas faire d'amarrage ou de séparation sur *Terre* ou en *Vol Suborbital*. Vous ne pouvez pas *amarrer* des astronefs si l'un d'entre eux possède des jetons temps, mais un astronef avec des jetons temps peut se *séparer*.*

N'oubliez pas que chaque astronaute doit avoir un siège dans la capsule. Si une séparation devait faire qu'un astronaute n'aurait plus de siège, la séparation n'est pas possible.










Amarrage et séparation.

* Après séparation, les deux astronefs résultants possèdent autant de jetons temps que l'astronef originel.

EXPLORER DES SECTEURS

Certains secteurs sont encore inexplorés en début de partie. Ils le sont du fait du danger associé à leur manœuvre, comme la *Lune* et son danger ②. Si votre astronef survit à cette manœuvre, prenez connaissance de la face cachée de la carte pour afin de voir ce qui vous arrive.* Une fois ceci fait, vous pouvez la retourner pour la révéler aux autres joueurs. Si vous ne voulez pas le faire, votre astronef est détruit. Chaque secteur appartient à un de ces types :

DÉSERTIQUE	Ces secteurs n'ont aucun effet particulier.
ASTRONEF DÉTRUIT	 Tout astronef se rendant sur ce secteur est détruit.
MINÉRAL	 Les échantillons collectés sur ces secteurs peuvent être convertis en argent une fois retournés sur <i>Terre</i> .
VIVRES	 Des vivres utilisables pour nourrir les astronautes (voir page 16) et réparer les composants endommagés (voir page 32) peuvent être collectés sur ces secteurs.
MALADIE/ RADIATIONS	  Les astronautes peuvent être blessés par le voyage en lui-même ou par les radiations solaires (voir page 26).
VIE	 Si la mission <i>Extraterrestrial Life</i> (Vie extraterrestre) est disponible, ramener un échantillon sur <i>Terre</i> permet d'accomplir la mission.
ORIGINE INEXPLIQUÉE	 <i>Phobos</i> pourrait se révéler creuse et composée de métaux d'origine inexpliquée. Ramener des échantillons sur <i>Terre</i> ouvrirait la voie à de formidables découvertes scientifiques. Si vous y parvenez, vous pouvez prendre une nouvelle amélioration sans carte essai dessus ou vous pouvez retirer toutes les cartes essai d'une amélioration en votre possession (voir page 19).

L'amélioration *Surveying* vous permet d'utiliser une sonde non-endommagée ou une capsule pour découvrir ce que recèle un secteur inexploré. Lorsque votre sonde ou capsule se trouve sur un secteur dont la manœuvre figure

* S'il y a d'autres dangers liés à cette manœuvre, appliquez-les en premier. Seul un astronef qui survit à tous les dangers peut déployer ses instruments de mesure pour analyser la zone.

une icône danger, vous pouvez utiliser *Surveying* pour prendre connaissance de la face cachée de la carte.* Vous pouvez la retourner pour la révéler aux autres joueurs. Même si vous ne le faites pas, votre astronef ne risque rien. Par exemple, une sonde ou une capsule sur *Mars Orbit* (Orbite Martienne) peut explorer à distance les cartes *Solar Radiation*, *Mars*, et *Phobos*. Vous ne pouvez pas le faire avec un astronef qui possède des jetons temps.

Suborbital Flight est une exception. Cette carte ne peut pas être explorée à distance. Elle ne peut l'être qu'en y envoyant des astronautes.




COLLECTER DES ECHANTILLONS

Sur tous les objets célestes solides (planètes, lunes et astéroïdes) vous pouvez collecter des échantillons, tant que l'astronef utilisé possède une sonde/capsule non-endommagée ou un astronaute non-blessé. Pour collecter un échantillon, prenez la carte échantillon appropriée et ajoutez-la à votre astronef.


Certains secteurs explorables vous permettent de collecter également des vivres. Pour ce faire, vous devez avoir une sonde/capsule non-endommagée ou un astronaute non-blessé et le secteur doit être révélé à tous les joueurs.

Un astronef possédant des jetons temps n'a pas encore atteint sa destination et ne peut donc collecter ni vivres ni échantillons.

COMPETENCES DES ASTRONAUTES

La plupart des astronautes possèdent des compétences : mécanicien , médecin , pilote . Celles-ci leur procure des capacités spéciales lorsqu'ils sont en bonne santé. Un astronaute blessé ne peut pas utiliser ses capacités.

Mécanicien

Un astronaute possédant le symbole  peut réparer tous les composants endommagés de son astronef (autre que les astronautes) en consommant une unité de vivres.

* Vous pouvez utiliser *Surveying* sur des secteurs déjà explorés pour mettre à l'essai votre amélioration.

Si une défaillance mineure est piochée du *Life Support* lorsque le mécanicien est à bord, traitez-la comme un succès. Le *Life Support* fonctionne donc correctement. Néanmoins, une défaillance majeure est toujours considérée comme une défaillance. (Quelle qu'elle soit, une défaillance peut toujours être défaussée en payant 5\$ lorsqu'elle est piochée.)

Médecin ✚

Un astronaute possédant le symbole ✚ peut soigner gratuitement tous les astronautes blessés de son astronef. Il ne peut se soigner lui-même.

Pilote ✨

Un astronaute possédant le symbole ✨ améliore les effets des cartes essai piochées des améliorations *Landing* et *Rendezvous* : une défaillance mineure est traitée comme un succès et une défaillance majeure comme une défaillance mineure (quelle qu'elle soit, une défaillance peut toujours être défaussée en payant 5\$ lorsqu'elle est piochée).

COOPERATION

Travailler conjointement avec une autre agence spatiale vous permet de mettre en commun vos ressources. Vous pouvez donner de l'argent ou des composants non-assemblés à une autre agence. Vous pouvez également lui donner un astronef complet. Dans ce cas, remplacez simplement la carte et le jeton astronef par les siens.

Vous pouvez même partager une recherche. L'autre agence prend une carte amélioration identique et dispose dessus autant de cartes essai que vous.

Vous pouvez également vendre de la charge utile sur votre prochain vol. L'autre agence vous donne un composant, vous l'ajoutez à votre astronef, le lancez sur orbite, vous vous en séparez en tant que nouvel astronef et le lui rendez.

Rappelez-vous qu'en fin d'année tout votre argent est défaussé. Tout excédent est perdu à moins de réussir à l'utiliser d'une façon ou d'une autre.

CONNAISSANCE

La plupart des informations du jeu sont publiques : la somme d'argent que vous possédez, de quels composants est fait un astronef, combien de cartes essai se trouvent sur votre amélioration, etc. Seules certaines choses ne sont pas publiques :

- Quelles cartes essai se trouvent sur vos améliorations. Tout le monde peut savoir que vous en avez, par exemple deux sur votre amélioration *Soyuz*, mais personne ne peut savoir *desquelles* il s'agit.
- La nature des secteurs inexplorés. Vous pouvez savoir ce que recèle le secteur, mais rien ne vous oblige à le révéler aux autres joueurs.
- Ce que vous projetez de faire. Vos plans n'appartiennent qu'à vous.

PLANIFICATION DES MISSIONS

Il est tout à fait probable que certains parmi vous qui lisez ces lignes puissent un jour voyager à travers l'espace et voir la Terre comme une sphère, puis comme un lointain point lumineux.

Et, qui sait, l'un d'entre vous sera peut-être à bord de l'astronef qui le premier se posera sur la Lune et ouvrira les portes de l'espace à l'humanité.

— ARTHUR C. CLARKE, 1954

LES MISSIONS couronnées de succès sont généralement minutieusement planifiées. Une part importante de la planification consiste à déterminer quels types de moteurs-fusées sont nécessaires pour amener la charge utile à destination.* Ceci peut être fait aisément en utilisant deux outils : le tableau de charge utile maximale et une feuille de papier.

Le tableau de charge utile maximale indique la masse maximale que peut déplacer un moteur-fusée en fonction de la difficulté de la manœuvre :

		type de moteur-fusée			
		JUNO	ATLAS	SOYUZ	SATURN
difficulté de la manœuvre	1	3	23	71	180
	2	1	9 ½	31	80
	3	½	5	17 ⅔	46 ⅔
	4		2 ¾	11	30
	5		1 ⅔	7	20
	6		½	4 ⅓	13 ⅓
	7			2 ¾	8 ⅔
	8			1	5
	9				2 ⅔

POINTS CLEFS

- Planifier les étages à l'envers.
- Chaque étage transporte la charge du prochain étage et ses moteurs-fusées.

* La charge utile correspond à ce qu'un moteur-fusée transporte à destination.

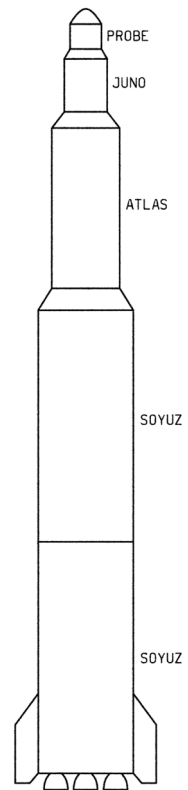
Par exemple, imaginons que nous avons une charge utile de masse un en *Orbite Lunaire* que nous souhaitons envoyer sur la *Lune* (difficulté de la manœuvre : deux). La ligne pour une difficulté de deux indique qu'un moteur-fusée *Juno* peut transporter une charge utile de masse un lors d'une telle manœuvre.

Les missions sont plus aisées à planifier si on raisonne en sens inverse. Partons du principe que nous souhaitons envoyer une sonde de la *Terre* vers la *Lune*. La dernière étape sera la descente de l'*Orbite Lunaire* vers la *Lune*. Avant ceci, il y aura le transfert depuis l'*Orbite Terrestre* vers l'*Orbite Lunaire*. Et encore avant, le trajet initial utilise deux étages de fusée pour aller de la *Terre* à l'*Orbite Terrestre*. Sur une feuille de papier, notez ceci :

MANŒUVRE	DIFF.	MASSE DE LA CHARGE	MOTEURS-FUSÉES	MASSE DE LA FUSÉE
descente lunaire	2	1	juno	1
transfert lunaire	3			
orbite terrestre	5			
lancement	3			

L'étage final est indiqué en premier, il s'agit de la sonde qui va descendre sur la *Lune* (masse de un). L'étage du transfert lunaire qui arrivera en *Orbite Lunaire* doit transporter non seulement la sonde, mais aussi le moteur-fusée pour la descente, et a donc une charge de deux.

Le tableau de charge utile maximale indique que pour une manœuvre de difficulté trois et une charge utile de masse deux, la meilleure solution est un moteur-fusée de type *Atlas*. Ceci veut dire que l'étage du transfert lunaire a une masse totale de quatre.



Les différents étages de la fusée représentent la majorité de la masse de l'astronef.

MANŒUVRE	DIFF.	MASSE DE LA CHARGE	MOTEURS- FUSÉES	MASSE DE LA FUSÉE
descente lunaire	2	1	juno	1
transfert lunaire	3	2	atlas	4
orbite terrestre	5			
lancement	3			

Chaque étage doit transporter tout le nécessaire pour l'étage supérieur en tant que charge utile. La charge utile de l'étage en orbite correspond à la masse de la charge utile de l'étage de transfert lunaire ainsi que la masse de son moteur-fusée (masse totale de six). Transporter une charge utile de six lors d'une manœuvre de difficulté cinq peut être effectué au moyen d'un moteur-fusée *Soyuz*. Ceci veut dire que l'étage qui entrera en orbite sera propulsé par une fusée de masse neuf, comme indiqué sur la carte *Soyuz*.

La dernière étape à planifier est la première de la mission : le lancement. Cet étage doit pouvoir transporter la charge utile et le moteur-fusée de l'étage précédent. Sa charge utile est donc de quinze. Transporter une telle charge utile lors d'une manœuvre de difficulté trois nécessite un autre moteur-fusée *Soyuz*. Ceci nous donne les étages suivant :

MANŒUVRE	DIFF.	MASSE DE LA CHARGE	MOTEURS- FUSÉES	MASSE DE LA FUSÉE
descente lunaire	2	1	juno	1
transfert lunaire	3	2	atlas	4
orbite terrestre	5	6	soyuz	9
lancement	3	15	soyuz	9

Cette mission requière donc deux moteurs-fusées *Soyuz*, un *Atlas* et un *Juno*, ainsi que la sonde, finalement la seule charge utile à destination de la *Lune*.

METHODE DIRECTE

Essayons d'utiliser cette méthode de planification pour une mission de plus grande envergure : envoyer un homme sur la *Lune* et le ramener. Revenir sur *Terre* nécessitera une capsule qui peut rentrer dans l'atmosphère. Nous utiliserons donc une capsule *Vostok*, qui représente une charge utile de masse deux. Continuons en prenant quelques cartes composant ainsi que le tableau de charge utile maximale qui se trouve sur les cartes agence spatiale.

Les manœuvres requises pour cette mission sont : lancement (3), orbite (5), transfert lunaire (3) descente lunaire (2), décollage lunaire (2), transfert terrestre (3) et rentrée atmosphérique (0). Nous pouvons ignorer l'étape de rentrée dans l'atmosphère puisqu'elle a une difficulté de zéro et ne nécessite donc pas de moteur-fusée. Écrivons ceci en ordre inverse. Notre tableau de planification doit ressembler à ceci :

MANŒUVRE	DIFF.	MASSE DE LA CHARGE	MOTEURS- FUSÉES	MASSE DE LA FUSÉE
transfert terrestre	3	2		
décollage lunaire	2			
descente lunaire	2			
transfert lunaire	3			
orbite terrestre	5			
lancement	3			

Pour chaque étage, suivons la procédure ci-dessous :

1. Identifiez le type de moteur-fusée à employer en fonction de la difficulté de la manœuvre et de la masse de la charge utile sur le tableau de charge utile maximale.
2. Reportez la masse du moteur-fusée inscrite sur sa carte.
3. Faites la somme de la masse de la charge utile et de celle du moteur-fusée de cet étage pour évaluer la masse de la charge utile de l'étage inférieur.

Réaliser ces étapes pour chacun des six étages nous donne le tableau suivant :

MANŒUVRE	DIFF.	MASSE DE LA CHARGE	MOTEURS- FUSÉES	MASSE DE LA FUSÉE
transfert terrestre	3	2	atlas	4
décollage lunaire	2	6	atlas	4
descente lunaire	2	10	atlas, juno	5
transfert lunaire	3	15	soyuz	9
orbite terrestre	5	24	saturn, soyuz	29
lancement	3	53	saturn, 2 atlas	28

RENDEZ-VOUS

L'amélioration *Rendezvous* peut être utilisée pour effectuer des missions plus efficacement. Dans notre exemple précédent, nous avons décrit un astronef transportant d'une traite la lourde capsule *Vostok* sur un aller-retour *Terre-Lune*. Cette capsule est seulement nécessaire pour la toute dernière manœuvre qui consiste à rentrer dans l'atmosphère terrestre. Et si la capsule était laissée en orbite terrestre, tandis que l'astronaute voyage vers la *Lune* dans la bien plus légère capsule *Eagle* ?

MANŒUVRE	DIFF.	MASSE DE LA CHARGE	MOTEURS- FUSÉES	MASSE DE LA FUSÉE
transfert terrestre	3	1	3 juno	3
décollage lunaire	2	4	atlas	4
descente lunaire	2	8	atlas	4
transfert lunaire	3	12	soyuz	9
			2 (vostok laissée en orbite)	
orbite terrestre	5	23	saturn, soyuz	29
lancement	3	52	saturn, atlas, juno	25

Avec un rendez-vous en *Orbite Terrestre*, cette mission est un petit peu plus légère et un peu moins chère que la mission directe que nous avons envisagée précédemment. Ceci n'est qu'une façon d'utiliser les rendez-vous pour améliorer l'efficacité d'une mission.

JOUEURS ET AGENCES

Le voyage dans l'espace peut considérablement aider à développer l'esprit humain et le détourner de ses querelles tribales incessantes. En ce sens, la fusée, loin d'être l'un de ces destructeurs de civilisation, peut fournir la soupape de sécurité nécessaire à sa préservation.

— ARTHUR C. CLARKE, 1951

LORS D'UNE PARTIE classique, plusieurs joueurs sont autour de la table et dirigent des agences spatiales rivales. *Leaving Earth* peut être joué de différentes façons.

EN EQUIPE

Diriger une agence spatiale florissante requière beaucoup d'efforts et une minutieuse planification. Plusieurs joueurs peuvent s'associer pour jouer une unique agence spatiale, jouant à tour de rôle et gagnant ou perdant ensemble.

Jouer en équipe est particulièrement indiqué pour les jeunes joueurs, dans un but éducatif ou lors de parties d'un niveau particulièrement relevé. L'un des aspects les plus intéressants du jeu en équipe est d'avoir d'autres personnes avec qui partager ses idées, notamment en cours de vol lorsque les choses ne se passent pas comme prévu.

Répartition par rôles

Une façon de répartir les responsabilités est d'assigner des rôles. Ceci est particulièrement indiqué pour les tout nouveaux joueurs, ou les joueurs de niveaux très différents. Voici quelques rôles que les joueurs peuvent se répartir :

- Le directeur décide quelles missions doivent être lancées et dans quel ordre.
- Le planificateur de mission évalue comment accomplir la mission, en étudiant les différents trajets et les différentes options d'étapes/rendez-vous.
- L'ingénieur calcule la poussée nécessaire pour les manœuvres et détermine quels moteurs-fusées seront nécessaires.
- Le chercheur gère les cartes essai des améliorations, estime les chances de succès des prochaines pioches.
- Le conseiller spécial observe les autres agences afin de déterminer leur avancée sur les différentes missions.

Répartition par mission

Une autre façon de procéder consiste à répartir les responsabilités par mission. Un joueur endosse le rôle de directeur, tandis que les autres joueurs de l'équipe sont des gestionnaires de projet en charge de la réussite d'une unique mission. Le directeur a les responsabilités suivantes :

- Décider quelles missions lancer.
- Assigner les missions aux autres membres de son équipe.
- Répartir chaque année les fonds entre les différents projets.
- Annuler les projets qui ont peu de chances d'aboutir.

Chaque gestionnaire de projet a les responsabilités suivantes :

- Concevoir un astronef pour accomplir la mission.
- Mener cet astronef jusqu'à son objectif.

Si tous les joueurs sont dans la même équipe, utilisez les conditions de victoire ci-dessous.

JEU EN SOLITAIRE

S'il n'y a qu'une seule agence spatiale en jeu, la course se fait contre le temps plutôt qu'entre agences. Jouez durant les vingt années que couvre le jeu en essayant de collecter le plus de points possible. Si à la fin de la partie vous avez plus de points qu'il n'en reste sur les missions non-accomplies, vous remportez la victoire. Par exemple, si en fin de partie vous avez dix-sept points et qu'il reste cinq points sur les missions non-accomplies encore sur la table, vous remportez la victoire. Pour une partie en solitaire intéressante, il est recommandé de jouer en mode *difficile* ou *très difficile*. (Voir *Missions* en page 9.)

* * *

LEAVING EARTH™ : UN JEU SUR LA CONQUÊTE
DE L'ESPACE. ÉCRIT PAR JOSEPH FATULA ET PUBLIÉ
par Lumenaris. Traduit en français par
Thomas Million. Disponible à l'adresse
lumenaris.com. Ce document est rulebook vrb.

RESUME DES REGLES

MISE EN PLACE Chaque joueur prend une carte agence spatiale ainsi que la carte et le pion associés.

Missions Triez les cartes mission : faciles, normales, difficiles. Mélangez chaque pile. Piochez des missions selon la difficulté de jeu :

PARTIE FACILE	5 missions faciles
PARTIE NORMALE	4 faciles, 2 normales
PARTIE DIFFICILE	3 faciles, 3 norm., 2 difficiles
PARTIE TRÈS DIFF.	1 facile, 4 norm., 4 difficiles

Secteurs Mettez en place les cartes secteur. Pour chaque secteur comportant plusieurs cartes, mélangez-les toutes face cachée (côté inexploré), piochez-en une sans la regarder.

Autre Triez les composants, améliorations, l'argent, le dé et les jeton temps par type. Mélangez les cartes essai face cachée. Placez le marqueur calendrier sur l'année 1956.

Limites Si certains composants, l'argent ou jetons temps venaient à manquer, utilisez des substituts. Pour les cartes essai, mélangez la pile de défausse et formez une nouvelle pioche.

DÉCOMPTE Mission accomplie : prenez-la, les autres joueurs reçoivent 10\$. Chaque mission rapporte les points indiqués.

Les astronautes morts font perdre 2 points chacun. Mission impossible : retirez-la.

DÉBUT D'ANNÉE Chacun démarre avec 25\$. Vérifiez si chaque mission a été accomplie, en commençant par celle qui rapporte le moins de points. Plusieurs agences accomplissent en même temps : l'agence qui possède le moins de points l'emporte. Ex-aequo : déterminez au hasard.

L'agence ayant le moins de points (si ex-aequo, déterminez au hasard) commence. Procédez dans le sens horaire jusqu'à ce que tout le monde ait pu jouer le nombre de tours souhaité.

À VOTRE TOUR Faites autant d'actions que vous le souhaitez, dans n'importe quel ordre, puis résolvez les manœuvres automatiques. Recherche, achat, (dés)assemblage, manœuvre, amarrage/séparation, exploration,

collecte, réparation/soins, coopération.

Recherche Payez 10\$ pour prendre une amélioration. Ajoutez autant de cartes essai que demandé, sans les regarder.

Piocher une carte essai Lorsque vous souhaitez réaliser une action au moyen d'une amélioration, piochez une de ses cartes essai et appliquez ses effets. S'il n'y a plus de cartes essai dessus, c'est un succès.

Certaines cartes essai nécessitent que vous choisissiez un composant à endommager. S'il est déjà endommagé ou s'il n'a pas de côté endom., vous devez en choisir un autre pour recevoir les dégâts. Si l'astronef n'a pas de composant susceptible de subir les dégâts, l'astronef est détruit.

Après avoir appliqué les conséquences, payez pour défausser la carte essai (5\$ pour un échec ou 10\$ pour un succès) ou mélangez-la face cachée avec celles restant sur l'amélioration.

S'il s'agit de la dernière carte essai de l'amélioration, laissez-la face visible. S'il s'agit d'un succès, défaussez-la gratuitement.

Ne piochez jamais plusieurs cartes essai en même temps. Si vous devez en piocher plusieurs, piochez-en une, appliquez-la, remélangez-la dans la pile ou payez pour la défausser, puis piochez à nouveau et ainsi de suite.

Vous pouvez recevoir un composant qui nécessite une amélioration que vous ne possédez pas. Lorsque vous devez piocher une carte essai pour l'utiliser, recevez l'amélioration avec toutes les cartes essai nécessaires.

Composants Payez le prix pour prendre un composant. S'il n'y a pas de prix, il ne peut pas être acheté. Certains composants nécessitent d'avoir une amélioration. Les composants commencent côté non-endommagé visible.

Assemblage Uniquement sur *Terre*. Pour assembler, prenez une de vos cartes astronef non-utilisées, placez-y certains de vos composants non-utilisés et placez le pion astronef sur la *Terre*. N'ayez jamais plus d'astronautes à bord que de sièges.

Désassemblage : la même chose en ordre inverse.

Manœuvrer Chaque secteur possède une ou plusieurs manœuvres pour rejoindre d'autres

secteurs. Pour manœuvrer, un astronef a besoin de poussée : au moins autant que la masse de l'astronef multipliée par la difficulté.

Défaussez les moteurs-fusées pour la poussée qu'ils indiquent. Utilisez les moteurs ioniques pour la poussée multipliée par le nombre de ☞. Sans ☞, vous ne pouvez pas utiliser ces moteurs.

Une fois la poussée suffisante, déplacez le pion astronef sur le nouveau secteur. Un astronef avec des jetons temps ne peut pas manœuvrer.

☞ Pour chaque ☞ sur la manœuvre, ajoutez un jeton temps (ou plus si vous le désirez) sur la carte astronef. (☞): optionnel.

Doubler la difficulté : réduit de moitié le nombre de ☞, arrondi au supérieur. Peut être répété.

☼ Regardez *Solar Radiation* pour connaître le niveau de radiations. Pour chaque astronaute à bord, lancez le dé. Si le résultat est inférieur ou égal au niveau de radiations multiplié par la durée en années de la manœuvre, l'astronaute est blessé.

☁ Annoncez quels astronautes se trouvent dans quelles capsules. Toutes les capsules endommagées et celles n'ayant pas de bouclier thermique sont détruites ainsi que les astronautes à leur bord. Pour chaque autre capsule, piochez une carte de *Re-entry*.

☼ Piochez une carte essai de l'amélioration *Landing*. Si vous n'avez pas *Landing*, l'astronef est détruit. (☼): optionnel. Se poser sur *Cérès* : piochez une carte essai à votre arrivée.

Autres symboles Retournez la carte secteur pour découvrir ce qui se passe. Révélez-la à tout le monde sinon l'astronef est détruit.

Manœuvres automatiques Les manœuvres automatiques ont une difficulté de zéro, mais comportent un point d'exclamation. Si à la fin de votre tour un astronef se trouve sur un secteur possédant une manœuvre automatique, il effectue la manœuvre. Si la manœuvre a pour conséquence *Lost*, l'astronef est détruit.

Amarrage/séparation Vous devez posséder *Rendezvous*. Amarrer deux astronefs présents sur le même secteur : réunissez les composants sur une unique carte astronef et retirez la carte et l'astronef en trop. Piochez une carte de

Rendezvous. Séparation : la même, en inverse. Amarrage impossible avec jetons temps. Amarrage/séparation impossible sur *Terre* ou en *Vol Suborbital*.

Exploration Avec *Surveying*, une sonde/capsule non-endommagée peut voir un secteur qui décrit un danger accessible à partir d'ici.

Collecte Ne se fait que sur un objet céleste solide. Une sonde/capsule non-endommagée ou un astronaute non-blessé peut collecter un échantillon. Si le secteur vous permet de collecter des vivres, faites-le.

Compétences + peut soigner tous vos astronautes à bord. ✂ peut consommer de vivres pour réparer tous les comp. à bord autres que les astronautes. Avec ✂ les défaillances mineures du *Life Support* sont un succès. Avec ✂ les défail. mineures de *Landing* et *Rendezvous* sont un succès, et les majeures sont mineures.

Coopération Donnez à une agence de l'argent, des comp. non-assemblés ou des astronefs complets. Partager une recherche : vos partenaires reçoivent la même amélioration que vous ainsi que le même nombre de cartes essai.

FIN D'ANNÉE Une fois que les agences ont joué autant de tours qu'elles le souhaitent : Sur *Terre*, réparez les composants endommagés et soignez les astronautes blessés. Les astronautes blessés dans l'espace meurent.

Chaque agence pioche une carte essai de son amélioration *Life Support* pour chaque capsule dans l'espace. S'il s'agit d'une défaillance (ou si elles n'ont pas de *Life Support*), les astronautes à bord meurent. Ils survivent dans les capsules dont le *Life Support* fonctionne, en fonction du nombre de sièges.

Les astronautes dans l'espace consomment des vivres : une unité pour cinq astronautes. Chaque astronaute qui n'est pas nourri meurt. Déplacez le marqueur calendrier sur la prochaine année. Après 1976 : la partie prend fin. Retirez un jeton temps de chaque astronef.

FIN DU JEU À la fin de 1976 ou lorsqu'un joueur devient irrattrapable ou qu'il ne reste plus aucune mission. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

