

SPACE lab

Corentin Lebrat & Johannes Goupy • Weirdloop



amais la recherche spatiale n'a suscité autant d'enthousiasme. À travers le monde, des dizaines de vaisseaux-laboratoires s'élancent dans l'espace afin de percer chaque jour davantage les secrets du cosmos !

Lancez votre propre station internationale ! En faisant appel aux quatre plus grandes agences spatiales mondiales, constituez l'équipage idéal pour participer aux plus prestigieux projets de recherche spatiale !

Matériel

4 Stations, constituées de 3 tuiles Capsule chacune :



Capsule de gauche



Capsule centrale



Capsule de droite

12 tuiles Objectif



12 tuiles Validation



24 cartes Projet



1 bloc de score



60 cartes Lab (15 de chaque agence)



Mise en place

- Mélangez les 60 cartes Lab et formez une pioche face cachée au centre de la table 1.



- À côté de cette pioche, prévoyez un espace nommé Centre de Recrutement 2, qui accueillera les cartes Lab pendant la partie.
- Chaque joueur place une des Stations 3 devant lui, en laissant un espace correspondant à une carte entre chacune des 3 Capsules.
- Les 10 emplacements vides, autour et entre les Capsules, sont appelés Emplacements de Lab 4.
- Chaque joueur pioche 3 tuiles Objectif et en place une face visible dans chacune de ses 3 Capsules, à sa convenance 5.
- Mélangez les 23 cartes Projet et formez une pioche face cachée 6.

- Placez les tuiles Validation en 3 piles : une pile pour les Capsules de gauche, une pour celles du centre et une pour celles de droite. Triez chaque pile face visible, par ordre décroissant, avec la valeur la plus forte sur le dessus 7.
- Désignez un 1^{er} joueur au hasard. La partie peut commencer !

Déroulement de la Partie

Une partie se joue en une succession de tours (en sens horaire), jusqu'à ce qu'un joueur pose sa 10^e carte Lab ou qu'il valide son 3^e Objectif.

À votre tour, vous devez réaliser l'une des 3 actions suivantes :

- **Révéler 3 cartes Lab et prendre, parmi ces cartes, toutes les cartes d'une même Agence.**

note : c'est la seule action que peut faire le premier joueur en début de partie.

- **Prendre toutes les cartes d'une même Agence au Centre de recrutement.**
- **Poser, de votre main, des cartes Lab sur vos Emplacements de Lab.**

Attention : si vous possédez 5 cartes ou plus dans votre main au début de votre tour, vous êtes obligé de choisir cette action.

Cartes Lab

Chaque carte Lab possède les 4 caractéristiques suivantes :

a - coût :

c'est le nombre de cartes (de 0 à 3) qu'il faut défausser de sa main pour poser la carte.



b - Agence :

chaque carte Lab est affiliée à l'une des 4 Agences [Golden Planet ☀, Red Rocket ☀, Blue Future ☀, et Green Explorer ☀]. Les Agences sont également différenciées par la couleur du fond de la carte.

c - Spécialité : chaque carte Lab est rattachée à l'une des 4 Spécialités [Pilote ☀, Chercheur ☀, Médecin ☀, ou Technicien ☀].

d - scoring / effet : c'est la façon dont cette carte vous rapporte des points en fin de partie (voir page 4). Au lieu d'un score en fin de partie, certaines cartes font piocher une carte Projet.

2

1 Révéler 3 cartes Lab et prendre les cartes d'une même Agence.

Révezélez à tous les joueurs les 3 premières cartes de la pioche Lab. Parmi ces 3 cartes uniquement : ajoutez à votre main toutes les cartes d'une même Agence (dès que la pioche Lab est vide, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche). Les cartes de votre main ne sont désormais visibles que par vous.

Les cartes des autres Agences sont ajoutées au Centre de recrutement (regroupez-les par Agence pour plus de lisibilité).



Exemple : Johannes pioche 3 cartes Lab, 2 Golden Planet et 1 Blue Future. Il garde les 2 Golden Planet et place la troisième carte dans le Centre de recrutement.

2 Prendre toutes les cartes d'une Agence au Centre de recrutement

Ajoutez à votre main toutes les cartes Lab d'une même Agence depuis le Centre de recrutement.



Exemple : le Centre de recrutement contient 7 cartes Lab : 3 Red Rocket, 2 Green Explorer, 1 Golden Planet et 1 Blue Future. Corentin pourrait prendre les 3 cartes Red Rocket, mais il choisit les 2 cartes Green Explorer qui se combinent mieux avec ses autres cartes.

3 Poser des cartes Lab sur vos Emplacements de Lab.

Attention : si vous possédez 5 cartes ou plus dans votre main au début de votre tour, vous êtes obligé de choisir cette action.

Posez une ou plusieurs cartes Lab sur des Emplacements de Lab libres de votre Station. Vous devez payer le coût de chaque carte en plaçant dans une défausse commune autant de cartes de votre main que le chiffre indiqué.

note : une carte Lab posée ne peut plus être enlevée ou déplacée. Chaque Emplacement de Lab ne peut accueillir qu'une seule carte Lab.



EXEMPLE : Fred défausse 3 cartes de sa main et pose une carte de coût 3 et une carte de coût 0.

Quand vous posez une carte Lab, et avant d'en poser éventuellement une autre, vérifiez :

- si la carte bénéficie d'un bonus immédiat,
- si l'Emplacement de Lab octroie un bonus,
- si vous validez un Objectif.

Bonus immédiat sur une carte



Certaines cartes Lab, quand elles sont posées, font piocher immédiatement une carte Projet. Les autres cartes Lab rapportent des points en fin de partie (page 4).

Bonus des Emplacements de Lab

Les 3 Emplacements de Lab du haut et les 3 Emplacements de Lab du bas peuvent vous octroyer des bonus.

- Quand vous placez une carte Lab sur l'un des 3 Emplacements de Lab du haut : piochez immédiatement autant de cartes Projet que le coût de la carte Lab posée. Gardez une de ces cartes Projet et remettez les autres sous la pioche des cartes Projet.



EXEMPLE : Johannes place une carte Lab de coût 3 au-dessus d'une Capsule. Il pioche 3 cartes Projet et en garde une.

- Quand vous placez une carte Lab sur l'un des 3 Emplacements de Lab du bas : si la Spécialité de la carte Lab posée est la même que celle indiquée sur la tuile Objectif, vous bénéficiez de l'effet indiqué.



EXEMPLE : Johannes place une carte Lab Médecin sous sa Capsule de droite. Cela correspond au symbole de la tuile Objectif, il peut donc en appliquer l'effet et piocher une carte Lab (voir page 4).

Valider un Objectif

Dès qu'un joueur rassemble, autour d'une Capsule, 3 cartes Lab correspondant aux 3 symboles Agence présents sur l'Objectif de cette Capsule, il prend immédiatement la tuile Validation du dessus de la pile associée à cette Capsule (gauche, centre ou droite) et la pose de manière à recouvrir les symboles Agence validés de cette Capsule.

Toutes les tuiles Validation rapportent des points en fin de partie et les premières octroient aussi des bonus (décris en page 4).



EXEMPLE : Corentin pose une carte Lab Golden Planet. Sa Capsule est validée (elle est entourée par 2 cartes Golden Planet, et 1 Green Explorer, tel qu'indiqué sur la tuile Objectif). Corentin est le premier à avoir validé sa Capsule droite, il y place la tuile Validation 5, qui lui permet de piocher une carte Projet.



FIN de tour et du jeu

Après avoir réalisé une action, c'est au joueur suivant, en sens horaire, d'en faire autant.

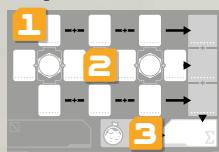
Cependant, la partie s'achève dès qu'un joueur :

- pose sa 10^e carte Lab
- ET/OU valide son 3^e et dernier Objectif

Tous les autres joueurs peuvent effectuer une dernière fois l'action 3 (poser des cartes Lab).

Procédez ensuite au décompte des points :

les joueurs reportent sur une fiche de score les points de leurs cartes Lab **1**, tuiles Validation **2** et Projet **3**.



Le joueur ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, celui qui possède le plus de cartes Projet l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



EXEMPLE: Corentin reporte ses points sur sa fiche de score. Les points sont indiqués sur la plupart des éléments, mais les 3 cartes suivantes rapportent des points différemment.

1 : 2 points par = 8 points. **2** : 1 point par = 4 points. **3** : 3 points par sur cette ligne = 9 points.

Les cartes Projet rapportent les points suivants :

4 : 2 cartes = 10 points. **5** : 2 cartes = 2 points par = 6 points. **6** : 1 carte = 1 point. **7** : 1 point par = 2 points.
Soit un total de 21 points pour les cartes Projet.

::: variante avancée

Attention: Il est conseillé d'avoir joué au moins une partie de Space Lab avec les règles de base avant d'utiliser cette variante.

mise en place

Lors de la mise en place, distribuez 3 tuiles objectif à chaque joueur. Simultanément, chaque joueur prend connaissance de ses 3 tuiles, en sélectionne 2 qu'il garde devant lui et passe la 3^e à son voisin de gauche.

Chaque joueur place ensuite ses tuiles face visible dans ses 3 capsules, à sa convenance.



EFFETS DES CARTES et TUILES

Les effets en blanc sur fond noir s'appliquent en fin de partie (gain de points), alors que les effets  sur fond gris s'appliquent immédiatement.

Effets des cartes Lab



Marquez le nombre de points indiqué.



Marquez le nombre de points indiqué pour chacune des cartes Lab dans votre Station comportant le symbole de la Spécialité indiquée.



Marquez le nombre de points indiqué pour chacune des cartes Lab dans votre Station comportant le symbole de l'Agence indiquée.



Marquez 1 point pour chaque carte Projet que vous possédez.



Marquez le nombre de points indiqué pour chacune des cartes Lab dans votre Station comportant le symbole de la Spécialité indiquée ET dans la même ligne que cette carte.



Effet à appliquer quand vous posez la carte : piochez une carte Projet, sans la montrer aux autres joueurs.

Effets des tuiles Objectif



Si vous posez un Chercheur sous cette Capsule, piochez 2 cartes Projet, sans les montrer aux autres joueurs. Gardez-en une et remettez l'autre sous la pile.



Si vous posez un Technicien sous cette Capsule, gagnez 3 points en fin de partie.



Si vous posez un Médecin sous cette Capsule, piochez la première carte Lab de la pile, sans la montrer aux autres joueurs.

Effets des tuiles Validation



Piochez une carte Projet, sans la montrer aux autres joueurs.



Piochez la première carte Lab de la pile.

Effets des cartes Projet

Chaque type de Projet indique le nombre de points qu'il rapporte en fin de partie, en fonction du nombre de cartes possédées. Au-delà d'un certain nombre de cartes, certains Projets ne rapportent pas plus de points.

Chaque joueur conserve ses cartes Projet secrètes et ne les dévoile aux autres joueurs qu'en fin de partie.



EXEMPLE : Avec 5 cartes Installation sur Mars, Corentin marque 16 points (il aurait marqué autant avec seulement 4 cartes).



Étude des trous noirs :

1	2	3+
2	2	16



Recherche d'Exoplanète :

En fin de partie marquez 1, 2 ou 3 points pour chacune de vos cartes Lab comportant le symbole Pilote.

1	2	3
1 / 1	2 / 1	3 / 1



Installation sur Mars :

1	2	3	4+
1	4	9	16



Photographier des Supernovae :

1	2+
1	10



Construction d'un télescope sur la lune :

Marquez 1 point pour chacune des cartes Lab dans votre Station comportant le symbole de l'Agence indiquée.

1	/	16
---	---	----

■■■ MODE SOLO ■■■ Le dernier explorateur

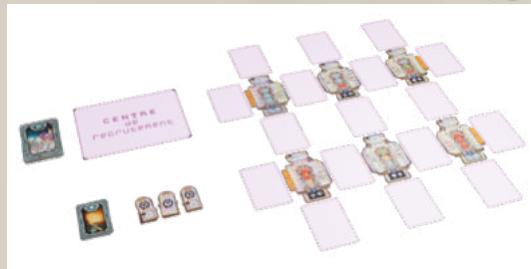


Lancez-vous dans la recherche spatiale en solitaire avec ces règles adaptées. Ce mode vous permettra de découvrir le jeu différemment en essayant de faire le meilleur score possible.

Mise en place

La mise en place est la même qu'à plusieurs, à l'exception du placement des Capsules et de leurs Objectifs.

Placez 3 Capsules ainsi que leurs Objectifs devant vous, puis 3 autres en dessous (une fois les 3 premières placées), afin de former 17 Emplacements de Lab, tel qu'indiqué sur le schéma ci-contre.



Déroulement de la partie

Comme en mode standard, une partie en solo se joue en une succession de tours où vous devez réaliser l'une des trois actions du jeu :

- Révéler 3 cartes Lab et prendre, parmi ces cartes, toutes les cartes d'une même Agence.
- Prendre toutes les cartes d'une même Agence au Centre de recrutement.
- Poser des cartes Lab sur vos Emplacements de Lab.

Attention: il existe cependant deux différences majeures lors du déroulement d'une partie en solo !

► À la fin de chaque tour, quelle que soit l'action effectuée, vous devez défausser la première carte de la pioche, ainsi que toutes les cartes de la même Agence qui se trouvent dans le Centre de recrutement.

► Dès que la pioche Lab est vide, la partie prend fin immédiatement



Exemple: Corentin finit son tour. Il révèle la 1^{re} carte de la pioche. C'est une carte de l'Agence Golden Planet. Il la défausse, ainsi que toutes les cartes de l'Agence Golden Planet présentes dans Centre de recrutement. Il peut ensuite commencer un nouveau tour.

FIN de partie

La partie s'achève immédiatement dès qu'une des conditions suivantes est atteinte :

- vous validez votre 6^e et dernier Objectif,
- vous posez votre 17^e et dernière carte Lab,
- vous devez piocher ou défausser une carte Lab de la pioche, mais ne pouvez pas le faire.

Décompte des points

Comptez vos points selon les règles normales et référez-vous au barème ci-dessous pour évaluer votre performance :

Moins de 80 : l'exploration spatiale reste énigmatique, il vous faudra persévirer...

80-100 : vos recherches sont prometteuses, continuez !

101-120 : vos avancées alimentent les discussions de la communauté scientifique.

121-150 : vous êtes une légende de l'exploration spatiale.

Plus de 150 : vos pairs ont fait ériger une statue de vous, de votre vivant. Vous avez révolutionné la façon d'appréhender l'espace.