

# ESCAPE PODS

## 1.0 - OBJECTIF DU JEU

L'objectif du jeu est de réussir à secourir autant de membres de ton équipage que possible en les menant du vaisseau vers des refuges situés sur quatre astéroïdes avoisinants. À cette fin, tu devras utiliser les navettes d'évacuation disponibles (**Escape Pods**), que tu partageras avec les autres joueurs. Chaque refuge comporte ses propres caractéristiques ; le joueur qui y placera le mieux ses membres d'équipage gagnera la partie.

## 2.0 - PRÉPARATION DU JEU



Place tous les **jetons Balise** (désormais identifiées comme balises) qui **portent les couleurs des joueurs en présence**, formant ainsi une réserve

### EXEMPLE DE PRÉPARATION POUR 2 JOUEURS

Remets les 6 cartes Explosion du mode de jeu en solo (👤) dans la boîte. Mélange les 7 cartes restantes, face cachée, **forme une pioche et retourne la première carte**



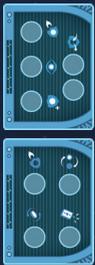
Place les **3 pods d'une place** dans le vaisseau, sur la partie inférieure droite du plateau

Le pod de 3 places n'est pas utilisé dans une partie à 2

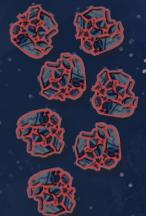
Installe le plateau de jeu au centre de la table et les pods de deux et trois places dans leur hangar de sortie respectif



Chaque joueur choisit une couleur et place devant lui les éléments suivants : 2 cartes **Tableau de Contrôle**, et 9 pions **Membres d'Équipage** (désormais identifiées comme membres d'équipage). Ces derniers forment la réserve du dit-joueur



Place les **7 jetons Débris** à côté de la pioche



Place 4 cartes **Refuge** (désormais identifiées comme refuge) au hasard sur les **4 espaces refuge**. S'il s'agit de ta première partie, on te recommande d'utiliser les 4 refuges du mode de jeu en solo (👤)



### PLACEMENT DES JETONS EXPLOSION SUR LES REFUGES

# DE JOUEURS	REFUGES LATÉRAUX	REFUGES CENTRAUX
2	3	2
3	3	3
4	4	3
5	4	4

## 3.0 - DÉROULEMENT DU TOUR

Un des joueurs prend un Membre d'Équipage à chaque joueur et les agite entre ses mains. La première couleur qui sort détermine l'identité du premier joueur.

Les joueurs jouent chacun leur tour, en commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire. Lorsque son tour arrive, chaque joueur devient actif. A chaque tour, le joueur actif effectue jusqu'à deux actions (**avec des restrictions, voir l'encadré plus loin**). Pour effectuer une action, le joueur actif doit :

1. Placer l'un des Membres d'Équipage de sa réserve, face cachée, sur l'espace d'activation correspondant à l'action qu'il souhaite réaliser (sur l'une des cartes Tableau de Contrôle placées devant lui). L'action ne peut pas s'effectuer si elle n'a pas un espace d'activation libre.
2. Une fois son pion placé, le joueur applique l'effet de l'action choisie. L'effet s'applique intégralement, et ce, avant de réaliser la seconde action.

### LIMITES D'ACTIONS LORS DES PREMIERS TOURS :

- **Partie à 2 Joueurs :** au premier tour, le premier joueur n'effectue qu'une seule action. Durant les autres tours, tout joueur actif effectue deux actions.
- **Partie à 3-5 Joueurs :** au premier tour, le premier et le second joueur n'effectuent qu'une seule action. Durant les autres tours, tout joueur actif effectue deux actions.

## 4.0 - ACTIONS BASIQUES :

À la fin de son tour, le joueur actif replace les Membres d'Équipage de cette carte dans sa réserve.



### EMBARQUER / DÉBARQUER

**Tu peux effectuer cette action deux fois par tour, dans la combinaison de ton choix.**

**EMBARQUER :** embarque un de tes Membres d'Équipage de ta réserve, face cachée, sur un pod qui contient un espace libre. Ce Membre d'Équipage doit provenir de ta réserve (si le pod est au hangar ou dans un secteur de l'espace contigu au hangar) ou d'un pod adjacent (si le pod se situe dans un autre secteur de l'espace). Si tu embarques ton Membre d'Équipage dans un pod qui se trouve au hangar, déplace ce pod jusqu'au **secteur adjacent correspondant (indiqué sur le plateau)**.

**DÉBARQUER :** débarque un Membre d'Équipage de **n'importe quelle couleur** d'un pod vers un refuge contigu possédant au moins une case d'arrivée libre. Si tu débarques le dernier Membre d'Équipage d'un pod, suis les règles des **PODS SANS MEMBRES D'ÉQUIPAGE (voir l'encadré dans la page suivante)**.

## PODS SANS MEMBRES D'ÉQUIPAGE :



Quand 1 pod de deux ou trois places se retrouve sans Membres d'Équipage, le joueur actif le replace immédiatement sur un des hangars correspondants et libres du vaisseau, selon son choix. Quand 1 pod d'une place se retrouve vide, le joueur actif le replace immédiatement sur la partie inférieure droite du plateau de jeu.

## MEMBRE D'ÉQUIPAGE, REFUGES et EXPLOSIONS :



Les Membres d'Équipage restent toujours face cachée, de sorte qu'aucun joueur ne puisse voir de quel type ils sont. Il y a trois types de Membres d'Équipages :

**Commandant** ♡, **Scientifique** 🧪 et **Ingénieur** ⚙️. Tu peux inspecter tes Membres d'Équipage à tout moment et sans utiliser d'action.

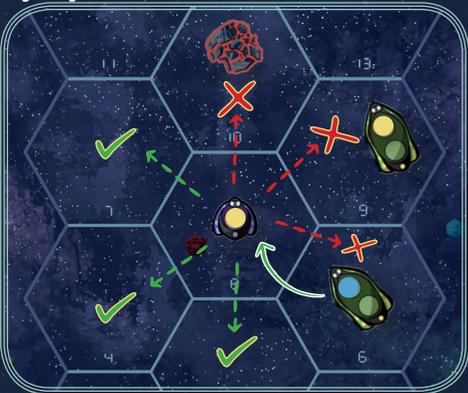
Chaque fois qu'un Membre d'Équipage arrive à un refuge, place-le sur la première case d'arrivée libre. Si la case est déjà occupée par un jeton Explosion, effectue les actions suivantes, dans l'ordre :

1. Déplace le jeton Explosion sur la case d'arrivée suivante. S'il n'y a plus de case libre, remets-la dans la boîte ; ce refuge ne peut plus accueillir personne.
2. Place un jeton Débris sur le secteur déterminé par la carte Explosion retournée. Dès lors, plus aucun pod ne peut entrer dans ce secteur. Si un pod est déjà placé sur ce secteur, renvoie tous ses Membres d'Équipage dans la réserve de chaque propriétaire et suis les règles des **PODS SANS MEMBRES D'ÉQUIPAGE**. Défausse la carte Explosion et retourne une nouvelle carte de la pioche.
3. Vérifie si la fin du jeu est engagée ou non, en te référant aux explications du **FIN DE LA PARTIE**.



## ACCÉLÉRER

**ACCÉLÉRER** : déplace 1 pod vers un secteur contigu. Tu ne peux appliquer cette action que sur un pod contenant au moins un membre d'équipage **de ta couleur**. Ce mouvement peut entraîner une **COLLISION DE PODS**. Tu ne peux en aucun cas déplacer un pod sur un secteur contenant déjà un jeton Débris.



## COLLISION DE PODS :

Tu ne peux en aucun cas déplacer un pod sur un secteur occupé par un pod de **capacité supérieure ou égale**. En revanche, tu peux déplacer un pod sur un secteur occupé par un pod de **capacité inférieure**. Dans ce cas, transfère le pod qui occupait le secteur en question vers un secteur contigu, avec les exceptions suivantes :

- Le secteur contigu contient un jeton Débris.
- Le secteur contigu est celui d'où provient le pod qui a provoqué la collision.
- Le secteur contigu est déjà occupé par un pod de capacité supérieure ou égale.

Si le pod ne peut être déplacé en suivant ces règles, place-le sur le secteur d'où provient le pod qui a provoqué la collision.

## ÉPIER

**ÉPIER** : inspecte tous les Membres d'Équipage d'un pod ou d'un refuge de ton choix. Tu ne peux pas retourner les jetons pour que les autres joueurs les voient, mais tu peux leur divulguer l'information de ton choix (intox ou non).

## MINIPOD

**MINIPOD** : place un pod d'une place dans un secteur de ton choix, libre et contigu au vaisseau, et embarques-y, face cachée, un Membre d'Équipage provenant de ta réserve. Tu ne peux pas réaliser cette action s'il ne reste plus de pods d'une place dans le vaisseau.



## 4.1 - ACTIONS AVANCÉES :

À la fin de son tour, le joueur actif replace les Membres d'Équipage de cette carte dans sa réserve **si et seulement si les trois actions Abordage, Piloter et Programmer contiennent un Membre d'Équipage**.

## ABORDAGE

**ABORDAGE** : échange **un Membre d'Équipage de ta couleur**, provenant soit de ta réserve soit d'un pod, contre **un Membre d'Équipage d'une couleur différente** placé sur un pod contigu. Tu peux échanger un Membre d'Équipage de ta réserve contre un autre **situé sur un pod contigu au hangar** ; dans ce cas, le Membre d'Équipage échangé retourne à la réserve de son propriétaire.

## PILOTER

**PILOTER** : déplace un pod chargé de **n'importe quel équipage** dans un secteur contigu (Il n'est pas nécessaire d'avoir un de tes Membres d'Équipage à bord). Ce mouvement suit toutes les règles de l'action basique **Accélérer**.

## PROGRAMMER

**PROGRAMMER** : choisis **UNE** des options suivantes:

- Place la carte Explosion révélée au fond de la pioche et découvre une nouvelle carte, ou bien
- Choisis une balise dans la réserve et place-la dans sur un espace de balise inoccupé du plateau (**si tu peux, tu dois choisir une balise qui comporte la couleur d'un des joueurs de la partie**), ou bien
- Déplace l'une des balises **déjà positionnée sur le plateau** vers un autre espace libre de balise, ou bien
- Intervertis deux balises **déjà positionnées sur le plateau**.

## BALISES :

Les espaces de balise du plateau correspondent aux bords des secteurs, marqués en bleu clair.



À tout moment pendant son tour, le joueur actif peut, **sans utiliser d'action, déplacer un pod dans lequel il a au moins un Membre d'Équipage, si ce pod est attendant à une Balise qui comporte sa couleur.** S'il décide de le faire, ce joueur déplace le pod sur le secteur contigu à travers la Balise, en suivant toutes les règles de l'action basique **Accélérer**. Lors d'un même tour le joueur actif peut activer, autant de fois qu'il le souhaite, chacune des balises qui comportent sa couleur.



## ACTUALISER

**ACTUALISER :** Récupère tous les Membres d'Équipage placés sur ta carte Tableau de Contrôle avancé.

## 5.0 - FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un troisième jeton Débris est placé en ligne dans l'espace, il se forme une **barrière infranchissable** pour les pods, engageant la fin de la partie. **À partir de ce moment, seuls les joueurs dont les Membres d'Équipage sont placés sur des pods situés entre la barrière et les refuges peuvent jouer LEUR DERNIER TOUR, en suivant les règles normales.**

La partie se termine automatiquement quand **l'une** de ces conditions est remplie :

- Chacun des dits-Joueurs a joué son tour, ou bien
- Toutes les cases d'arrivée sont occupées, ou bien
- Il n'y a plus de pods situés entre la barrière et les refuges.

## 6.0 - DÉCOMPTE DES POINTS

Pour chaque refuge, suis les étapes suivantes :

**ASSIGNATION :** retourne tous les Membres d'Équipage placés sur les cases d'arrivée et assigne-leurs, **par ordre d'arrivée**, une case libre correspondant à leur type (**tu peux assigner n'importe quel Membre à une case marquée X**). S'il y a plusieurs cases correspondantes disponibles, le propriétaire du pion choisit la case à lui assigner. S'il n'y a pas de case correspondante disponible, le pion reste là où il est.

**DÉCOMPTE :** chaque case indique le nombre de points que reçoit le propriétaire du Membre d'Équipage placé dessus. Certains refuges comportent des règles spéciales qui peuvent modifier le décompte de points (voir la page suivante).

Une fois le décompte fait pour chaque refuge, **le joueur qui possède le plus de points remporte la partie**. S'il y a égalité, c'est le joueur possédant le plus de Membres d'Équipage dans les refuges qui gagne. Si l'égalité persiste, c'est le celui qui a le mieux assigné ses Membres d'Équipage qui gagne. Si l'égalité persiste encore, c'est celui qui a investi le plus grand nombre de refuges qui gagne. Si l'égalité persiste toujours, les joueurs ex-aequo se partagent la victoire.

## 7.0 - REFUGES SPÉCIAUX



**CHAQUE** Membre d'Équipage de ce refuge reçoit **1 point supplémentaire** si les deux **cases vertes** ont été assignées.



**CHAQUE** Membre d'Équipage de ce refuge reçoit **0 points** si les deux **cases rouges** n'ont pas été assignées.



**CHAQUE** Membre d'Équipage de ce refuge reçoit **1 point en moins** si la **case orange** n'a pas été assignée.



**CHAQUE** Membre d'Équipage de ce refuge **1 point supplémentaire par joueur** qui a un membre d'équipage dans ce refuge.

## 8.0 - MODE SOLO - PRÉPARATION ET RÈGLES

Suis les mêmes étapes que dans le mode de jeu 2-5 joueurs, avec les modifications suivantes :

- Utilise les 4 refuges du mode de jeu en solo (👤). Un fois aguerri, tu pourras utiliser n'importe quel refuge, pris au hasard.
- Pour constituer la pioche de cartes Explosion, utilise les 13 cartes (et non plus 7), et place les 13 jetons Débris à côté (et non plus 7). Enfin, retourne les deux premières cartes de la pioche (et non plus 1), et place-les dans l'ordre de tirage à sa droite.

**Ton objectif est d'obtenir le plus de points possible.** Une fois la partie préparée, joue selon les règles normales avec certaines modifications :

- Lorsque tu effectues l'action **Programmer** (🔧), tu peux placer n'importe laquelle des deux cartes Explosion dévoilées en dernière position dans la pioche. Ensuite, déplace l'autre carte Explosion (si nécessaire) et retourne une nouvelle carte de la pioche.
- À la fin de chaque tour, la carte Explosion la plus éloignée de la pioche s'active suivant les normes indiquées dans l'encadré **MEMBRES D'ÉQUIPAGE, REFUGES et EXPLOSIONS**. Ensuite, déplace la seconde carte vers la droite, retourne la première carte de la pioche et place-la à droite de la pioche.
- À la fin de chaque tour, remplace tous les Membres d'Équipage des Tableaux de Contrôle dans ta réserve.

Une fois le décompte des points effectué en suivant les règles normales, confronte tes points au guide suivant pour savoir comment tu t'en es sorti :

**Plus de 15 points - MAÎTRE DE LA GALAXIE**



**Entre 13 et 15 points - CONQUÉRANT DE L'ESPACE**



**12 points et en dessous - SURVIVANT**



### CRÉDITS

© 2019 2Tomatoes Games S.L., tous droits réservés

Auteur : Linus Garriga

Illustrateur : Loïc Vaïarollo

Traduction : Stéphanie Peichert Livret de Règles : Meeple Foundry

Remerciements : Groupe de test Pati Llimona, Alba, Karen, Sergi, Jorge, Enrique et Luka.