



BRICOLER L'ARRIVÉE D'AIR

Déplacez une carte au sein de la réserve.



PROVOQUER DES VISIONS

Révélez 3 cartes sur le dessus de la réserve.



FORCER LA CHANCE

Déclenchez l'effet d'un atout dans la défausse. Son effet se déclenche comme si **vous** l'aviez défaussé.



NATURELLEMENT CALME

Tous vos tirages de volonté ont un effet supplémentaire : **recyclez** 3 cartes depuis l'appel d'air.



NATURELLEMENT SOCIAL

Tous vos tirages de social ont un effet supplémentaire : **recyclez** 4 cartes depuis l'appel d'air.



NATURELLEMENT AGILE

Tous vos tirages de physique ont un effet supplémentaire : **recyclez** 3 cartes depuis l'appel d'air.



LÉCHER SES PLAIES

Vous regagnez 1 point de vie.



FAIRE MARCHÉ ARRIÈRE

Explorez le vaisseau en piochant la situation en dessous de la pile au lieu d'au dessus.



FORCER

Déclenchez l'effet d'une carte connaissance dans la main d'un autre joueur. Défaussez-vous de cette carte.



IGNORER SES BLESSURES

Vous regagnez 2 points de vie. Défaussez-vous de cette carte.



ARRACHER LA VALVE

Recyclez l'appel d'air. **Déplacez** 2 cartes du dessus de la réserve à la défausse. Défaussez-vous de cette carte.



CEINTURER

Un autre joueur interrompt son tirage et passe le jeton d'action au joueur à sa droite. Défaussez-vous de cette carte.

▲ cartes connaissance

À DÉCOUPER



SOUPIRER BRUYAMMENT

Mélangez la réserve.
Défaussez-vous de
cette carte.



SEMER LE DOUTE

Désignez un autre
joueur. Il **recycle**
secrètement 4 cartes
depuis la défausse.



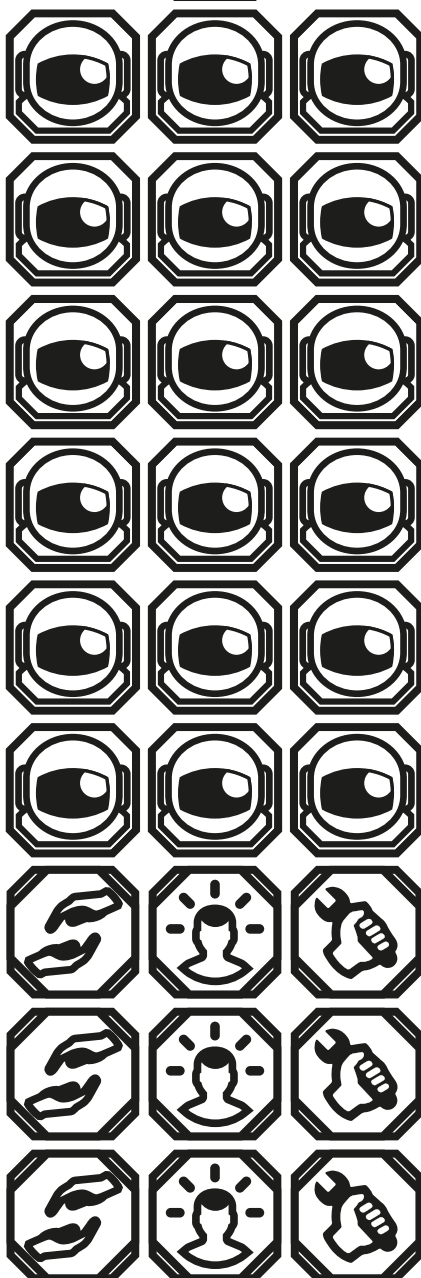
CAUSER LA CONFUSION

Désignez n'importe
quel joueur, il donne
une de ses cartes
connaissance au
joueur de votre choix.



SOIGNER

Rendez 1 point de vie à
un **autre** joueur.



▲ cartes connaissance

▲ jetons

À DÉCOUPER

RÉBELLION

À partir du moment où vous acquérez cette carte, notez sur votre fiche le nombre d'actions que vous empêchez grâce à des tirages de résistance.

Condition : Si ce nombre atteint 6,

Effet : Vous remportez la partie.

S'ils pensent qu'ils s'y prennent bien, ils se trompent.

OBSESSIONNEL

Si cette carte est toujours dans votre main lorsque la **deuxième étape** de la phase finale est **révélée**, vous mourrez.

(Un secret obsessionnel ne peut pas être échangé avec un secret du plateau.)

PRÉSUMPTION

Condition : Si un joueur réussit un tirage de résistance s'opposant à une de vos actions,

Effet : Vous mourrez.

Ils seraient suffisamment naïfs pour vous faire confiance jusqu'au bout...

OBSESSION DOMINANTE

Si cette carte est toujours dans votre main lorsque la **deuxième étape** de la phase finale est **révélée**, tous les autres joueurs ont perdu. Vous remportez la partie.

(Un secret obsessionnel ne peut pas être échangé avec un secret du plateau.)

DÉMENCE

Condition 1 : Si tous les autres joueurs sont morts et que vous en avez personnellement tué au moins un,

Effet 1 : vous remportez la partie.

Condition 2 : Lorsque vous le décidez,

Effet 2 : Révélez cette carte. Tous les joueurs, vous compris, subissent -1 pv.

La colère vous envahit.

OBSESSIONNEL

Si cette carte est toujours dans votre main lorsque la **deuxième étape** de la phase finale est **révélée**, vous mourrez.

(Un secret obsessionnel ne peut pas être échangé avec un secret du plateau.)

CRAINTE JUSTIFIÉE

Tant que vous tenez cette carte et si vous avez 2 points de vie ou moins, il vous est interdit d'utiliser vos cartes connaissances.

Condition : Si 3 valets ou plus sont dans la réserve,

Effet : **Révélez** cette carte. **Retournez** l'intégralité de la réserve.

Vous tirez une carte connaissance.

Défaussez-vous de cette carte secret.

Emparez vous d'une des cartes secret sur le plateau.

RECYCLEUR

Condition : Tant que 3 rois ou plus sont dans la défausse ET lorsque vous le décidez,

Effet : choisissez une carte de connaissance dans votre main ou dans celle d'un autre joueur (sans la consulter). Celle-ci est défaussée. **Recyclez** 4 cartes de la défausse, au hasard. L'effet de cette carte peut se déclencher plusieurs fois.

RESSOURCES CACHÉES

Condition : Lorsque les **Amants (6)** est tiré par **vous**,

Effet : Révélez cette carte. Choisissez au hasard 7 cartes dans la défausse, **recyclez-les**.

L'effet de cette carte peut se déclencher plusieurs fois.

PULSION MEURTRIÈRE

Condition : À chaque fois que vous tuez un autre joueur,

Effet : La condition de réussite de la caractéristique de votre choix devient : tirer un atout.

Vous tirez une carte connaissance.

Échangez et retournez la réserve et la défausse.

Déplacez 13 cartes du dessus de la réserve sur la défausse.

L'effet de cette carte secret peut se déclencher plusieurs fois.

TERRIFIANT

Si un autre joueur a consulté cette carte, il ne peut plus faire de tirage de résistance pour s'opposer à vous.

CONTROL FREAK

Condition : lorsque vous le décidez,

Effet : vous désignez la carte secret d'un autre joueur. Celle-ci déclenche son ou ses effet•s, s'ils existent, peu importe la ou les condition•s.

Défaussez-vous de cette carte secret.

TÉMÉRITÉ

Condition : Si votre total de points de vie est rendu inférieur à 1,

Effet : Révélez cette carte.

Vous ne pouvez pas mourir.

Vous ne pouvez pas avoir moins d'un point de vie.

L'effet de cette carte peut se déclencher plusieurs fois.

ATTITUDE INQUISITRICE

Condition : Si vous connaissez le secret de chaque joueur,

Effet : vous remportez la partie.

Vous saurez TOUT.

TERRIFIANT

Si un autre joueur a consulté cette carte, il ne peut plus faire de tirage de résistance pour s'opposer à vous.

OBSESSIONNEL

Si cette carte est toujours dans votre main lorsque la **deuxième étape** de la phase finale est **révélée**, vous mourrez.

(Un secret obsessionnel ne peut pas être échangé avec un secret du plateau.)

PRÉVISION D'ABANDON

Condition : Si la réserve d'oxygène est vide ET vous n'avez aucun jeton de souffrance ET si vous avez **hyperventilé** au moins une fois,

Effet : vous remportez la partie.

Vous n'avez rien contre eux... Et pourtant vous désirez qu'ils échouent.

OBSESSIONNEL

Si cette carte est toujours dans votre main lorsque la **deuxième étape** de la phase finale est **révélée**, vous mourrez.

(Un secret obsessionnel ne peut pas être échangé avec un secret du plateau.)

SOUHAIT DE MORT

Condition : Si vous êtes mort ET si la réserve devient vide,

Effet : au lieu de déclarer la défaite des joueurs, échangez la réserve et la défausse.

Déplacez 4 cartes du dessus de la réserve sur la défausse.

Défaussez-vous de cette carte secret.

Face à la situation actuelle, vous n'avez plus qu'une chose en tête : votre mort. Qu'ils vous laissent mourir !

NOBLESSE

À partir du moment où vous acquérez cette carte, notez sur votre fiche le nombre de fois où **vous ou un autre joueur** tirez un cavalier.

Condition : Si ce nombre atteint 5,

Effet : désignez un joueur. Sa condition de réussite physique devient : tirer une carte de trèfle.

Votre condition de réussite en social devient : tirer une carte de trèfle.

Recyclez 1 atout, 2 trèfles, 1 pique, 1 carreau et 3 cœurs depuis la défausse.

Défaussez-vous de cette carte secret.

CAPACITÉ D'OBSERVATION

Condition : lorsque le **Pendu (12)** est tiré par **un autre joueur que vous**,

Effet : votre condition de tirage en volonté devient : tirer un atout.

Votre condition de tirage en social devient : tirer une carte de carreau.

Défaussez-vous de cette carte secret.

Emparez vous d'une des cartes secret sur le plateau.

ESPRIT D'ÉQUIPE

À partir du moment où vous acquérez cette carte, notez sur votre fiche le nombre de fois où un tirage est réussi par le joueur qui a réussi le tirage précédent.

Condition : Lorsque vous initiez la phase finale, si ce nombre est inférieur ou égal à 3,

Effet : Désignez un autre joueur. La condition de réussite de la caractéristique de son choix devient : tirer une carte de cœur.

Échangez et retournez la réserve et la défausse. **Déplacez** 9 cartes du dessus de la réserve sur la défausse.

Défaussez-vous de cette carte secret.

COMPRÉHENSIF

Condition : Lorsque vous consultez la carte secret d'un autre joueur ET si vous le décidez,

Effet : Révélez cette carte. Emparez vous de la carte secret que vous avez consulté.

Défaussez-vous de cette carte secret.

HÉROÏSME

À partir du moment où vous acquérez cette carte, notez sur votre fiche le nombre de fois où un tirage est réussi par le joueur qui a réussi le tirage précédent.

Condition : Lorsque vous révélez la première étape de la phase finale, si ce nombre est égal ou supérieur à 3,

Effet : révélez cette carte. Désignez autre un joueur. La condition de réussite de la caractéristique de son choix devient : tirer une carte de pique.

Échangez et retournez la réserve et la défausse. **Déplacez** 11 cartes du dessus de la réserve sur la défausse.

Défaussez-vous de cette carte secret.

POLYVALENCE

À partir du moment où vous acquérez cette carte, inscrivez trois cases sur votre fiche. Cochez la première si vous réussissez un tirage de physique. La seconde, un tirage de social. La troisième, un tirage de volonté.

Condition : Si ces trois cases sont cochées,

Effet : révélez cette carte. **Recyclez** 1 atout, 1 trèfle, 3 piques, 2 carreaux et 1 cœur depuis la défausse. Réinitialisez votre compte ou inscrivez 3 nouvelles cases sur votre fiche.

L'effet de cette carte peut-être déclenché plusieurs fois.

PHASE FINALE

Placez 2 cartes situation sur chaque emplacement.
Résolvez-les de haut en bas.
Lorsqu'un emplacement est révélé, effectuez les actions indiquées.

I - Rituel

À bulletin secret, indiquez le nom d'un joueur.



Lorsque ce tirage est réalisé, le joueur qui a le plus de votes meurt.

II - Émancipation

À bulletin secret, indiquez le nom d'un joueur.

Le joueur qui a le plus de vote devient le seul joueur encore conscient et capable d'effectuer des tirages.



III - Victoire coopérative

Le vaisseau est en bon état. Vous réalisez que l'origine de cette pénombre est vos propres yeux. Pourtant, accepter les illusions qui dominent votre esprit revient à admettre votre folie. Dans moins d'un mois, vous arriverez à votre destination : Mars.

Merci d'avoir joué et testé !

Si vous en avez le temps, veuillez remplir le questionnaire de playtest disponible à l'adresse suivante :

goo.gl/forms/Dy6pj7cnwOS7hNPf1
(vous trouverez également un lien cliquable dans le livret au format numérique)

Pour obtenir une nouvelle version imprimable du jeu ou un nouveau livret de règles au format numérique, adressez votre demande à erwan.fons@gmail.com

À DÉCOUPER

▼ cartes situation

▲ plaquette de fin du jeu



CRISE DE TÉTANIE

Le joueur qui pioche cette carte ne peut plus agir tant qu'elle est la situation en cours.



MARMONNEMENT

Le joueur qui pioche cette carte ne peut plus parler tant qu'elle est la situation en cours.



VISIONS MENTALES

Seul le joueur qui a pioché cette carte peut la résoudre.



MATHÉMATIQUES OBSCURES



PUIS



PANIQUE GÉNÉRALISÉE

Le joueur qui pioche cette carte doit mélanger la réserve.



DIVINATION

TIREZ L'EMPEREUR (IV)



CRÉATURE



ET



PRÉSENCE ÉTRANGÈRE



ET





Si vous réussissez un tirage de résistance, déposez un de vos jetons de point de vie ici.
Lorsque l'appel d'air est défaussé, récupérez ce jeton.

Cartes connaissance
(si toutes les cartes connaissance ont été tirées, retournez la plaque de phase finale)

Cartes situation

Situation en cours
Lorsqu'une carte situation est résolue, le joueur qui l'a résolue pioche une carte connaissance.

Réserve

Appel d'air

Pour réaliser un tirage, vous tirez une à une des cartes de la réserve. Lorsqu'une carte ne correspond pas à votre condition de réussite, déposez-la dans l'appel d'air. Lorsque vous tirez une carte correspondant à votre condition de réussite, défaussez-la directement, puis défaussez l'appel d'air. Le tirage est alors réussi.

Défausse

Cartes secret,
(NbJoueurs+3)

ACTIONS



Explorer le vaisseau.



Interroger.



Planifier.



Résoudre la situation en cours.



Hyperventiler.



Combattre.



Galvaniser.



Interroger.



Déclencher l'effet d'une carte connaissance.



Passer son tour. **(pas de tirage)**



L'utilisation d'un jeton de réussite automatique compte comme un tirage et consomme le tour du joueur.











ATOUTS

- 0 consultez le secret d'un autre joueur.
- 1 déclenchez l'effet d'une carte connaissance.
- 2 emparez-vous d'un jeton de réussite en social.
- 3 recyclez 3 cartes depuis l'appel d'air.
- 4 recyclez 3 cartes depuis l'appel d'air.
- 5 emparez-vous d'un jeton de réussite en volonté.
- 6 tirages de volonté impossibles.
- 7 recyclez les 2 cartes sur le dessus de la défausse.
- 8 tirages physique impossibles.
- 9 tirages de social impossibles.
- 10 Si vous le désirez, échangez votre carte secret.
- 11 emparez-vous d'un jeton de réussite en physique.
- 12 -1 point de vie.
- 13 -2 points de vie.
- 14 +1 point de vie.
- 15 défaussez 4 cartes sans les retourner.
- 16 révéléz 3 cartes sur le dessus de la réserve.
- 17 révéléz 3 cartes sur le dessus de la réserve.
- 18 révéléz 3 cartes sur le dessus de la réserve.
- 19 révéléz 3 cartes sur le dessus de la réserve.
- 20 +1 point de vie.
- 21 révéléz 3 cartes sur le dessus de la réserve.

DÉROULEMENT DU TOUR

- 1 Recevoir le jeton d'action.
- 2 Déclarer son action pour ce tour.
- 3 Initier son tirage OU dépenser un jeton de réussite.
- 4 Tirer une carte correspondant à la condition de réussite.
- 5 Déclarer et résoudre le tirage de résistance, s'il y en a un.
- 6 Les effets du tirage se déclenchent.
- 7 Les effets des atouts se déclenchent.
- 8 L'appel d'air est défaussé.
- 9 Passer le jeton d'action au joueur à sa droite.

ACTIONS

-  Explorer le vaisseau.
-  Combattre.
-  Interroger.
-  Galvaniser.
-  Planifier.
-  Manigancer.
-  Résoudre la situation en cours.
-  Déclencher l'effet d'une carte connaissance.
-  Hyperventiler.
-  Passer son tour. *(pas de tirage)*

(optionnel) : mémos des joueurs