

# L'EXPLORATION PLANÉTAIRE

## 1. PRÉPAREZ LE PLATEAU DE PLANÈTE

Si, dans « Planètes référencées » (Boîtier B), il existe une feuille de référence de Planète pour le plateau de Planète actuel, commencez à l'étape 1a ; sinon, commencez à l'étape 1b.

- a) Prenez la feuille de référence de Planète de votre plateau de Planète actuel et utilisez-la pour replacer toutes les cartes PDI, Découvertes uniques et Menaces sauvegardées où elles se trouvaient la dernière fois, puis allez à l'étape c.
- b) Remplissez la partie droite du plateau de Planète avec les Découvertes uniques notées (placez-les l'une après l'autre face cachée, dans l'ordre indiqué : la première carte en dessous, la dernière au-dessus).
- c) Remplissez la partie droite du plateau de Planète avec les cartes Mission et Circonstances planétaires indiquées, ou suivez les instructions spécifiques à la planète, préimprimées sur l'emplacement de ces types de cartes.
- d) Placez le sac à Indices à proximité du plateau de Planète. Assurez-vous qu'il contient 20 pions Indice.
- e) Mélangez chacun des 5 paquets Découverte séparément, puis placez-les au-dessus du plateau de Planète. S'ils ne sont pas déjà sur la table, prenez-les dans le Boîtier A.
- f) Mélangez le paquet Événement et placez-le à gauche du plateau de Planète. S'il n'est pas déjà sur la table, prenez-le dans le Boîtier A.
- g) Placez le paquet Blessure à droite du plateau de Planète. S'il n'est pas déjà sur la table, prenez-le dans le Boîtier A.

## 2. DÉBARQUEZ

- a) À moins que votre Atterrisseur ne se trouve déjà sur le plateau de Planète (comme indiqué dans l'entrée du Briefing), placez-le sur un Secteur accompagné de l'icône Atterrisseur (lander icon) : il sera désormais appelé Secteur de l'Atterrisseur.
- b) Si les figurines des Membres d'équipage n'ont pas encore été posées sur le plateau de Planète, placez-les sur le Secteur de l'Atterrisseur.
- c) Prenez les cartes de Rang du Boîtier A, mélangez-les et piochez-en 2 au hasard. Choisissez ensemble l'une des deux et placez-la face « en cours » à l'endroit indiqué près du plateau Atterrisseur (si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord, celui qui contrôle la Section Sciences choisit). Remettez la carte restante dans le Boîtier A.

**Remarque :** S'il n'y a plus aucune carte de Rang dans le Boîtier A, prenez toutes celles précédemment Retirées du jeu, mélangez-les et placez-les dans « Rangs » (Boîtier A).

- d) Les joueurs se répartissent les cartes Équipement Personnel et Équipement de Mission. Un Membre d'équipage ne peut transporter que des cartes Équipement de sa Section. Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord, celui qui contrôle la Section Reconnaissance a le dernier mot.
- e) Chaque Membre d'équipage place un marqueur Tour sur son plateau Équipage, face « Tour disponible ».
- f) Selon son Rang, chaque Membre pioche dans son paquet de Section le nombre de cartes fixé par la Limite de cartes de Section (indiquée sur le plateau Équipage).
- g) Le joueur de la Section Reconnaissance choisit quel Membre d'équipage reçoit le marqueur Départ.

## 3. EXPLORATION PLANÉTAIRE

Effectuez l'Exploration planétaire en vous servant des règles du Chapitre III du Livret de Règles. Rangez le Classeur du Vaisseau.