



(English version below)

Contenu : 48 cartes, 6 trios de jauges, un indicateur de santé de la base (pour deux à six équipes).

Déroulé du jeu :

- Mélanger les cartes et placer le tas au milieu, faces cachées. S'il y a moins de quatre équipes, n'utiliser que la moitié des cartes.
- Chaque équipe place ses trois jauges sur 5 : cela représente son capital de départ, dans trois domaines – économique (€), scientifique (🪐) et sociopolitique (👤).
- Placer aussi l'indicateur de santé de la base sur 10 (santé parfaite au départ) ; attention, ce dernier indicateur est collectif.
- À chaque tour, une équipe peut choisir de prendre une carte du tas ou d'investir dans la base.
 - Dans le premier cas, l'équipe retourne la carte piochée : si la carte ne présente pas les trois indicateurs (€, 🪐, 👤), elle doit être jouée immédiatement et l'indicateur de santé de la base adapté selon le texte de la carte ; sinon l'équipe peut choisir de la garder (en adaptant ses trois jauges en fonction du contenu de la carte : + ajouter un point, - retirer un point, 0 ne rien changer) ou de l'écarter dans le tas de défausse. Attention, au cours de la partie, une équipe ne peut écarter qu'un maximum trois cartes.
 - Dans le second cas, l'équipe augmente d'une unité l'indicateur de santé de la base au prix d'une diminution équivalente de l'une de ses jauges (au choix).
- Avant de commencer le tour suivant, l'indicateur de santé de la base diminue d'un cran car les installations s'usent au fil du temps.
- Si une équipe possède une jauge qui passe à zéro, son activité spatiale s'arrête et elle est éliminée.
- Le jeu s'arrête (1) si l'indicateur de santé de la base passe à zéro – tout le monde a alors perdu, ou (2) si tous les joueurs ont au moins une jauge nulle – tout le monde a alors perdu, ou (3) s'il ne reste plus de carte dans le tas du milieu – l'équipe gagnante est alors celle dont la somme des jauges est la plus élevée.

Conception : Yaël Nazé (FNRS/ULiège)

Remerciements : G. & A. Rauw





Contents: 48 cards, 6 sets of three gauges, a base health indicator (for two to six teams).

How to play:

- Shuffle the cards and place the deck face down in the middle. If there are fewer than four teams, use only half of the cards.
- Each team places its three gauges on 5: this represents its starting capital in three areas—economic (€), scientific (🚀) et sociopolitical (👥).
- Place the base health indicator on 10 (i.e. a perfect health at the start); note that this last indicator is collective.
- In each round, a team can choose to take a card from the pile or invest in the base.
 - In the first case, the team turns over the card they have drawn:
 - if the card doesn't show the three indicators (€ , 🚀 , 👥), it must be played immediately and the base's health indicator adjusted according to the text on the card;
 - otherwise the team can choose
 - to keep it (adjusting their gauges according to the card's content: + add one point, - subtract one point, 0 no change)
 - or to discard it in the discard pile. Beware: over the course of the game, a team can discard a maximum of three cards.
 - In the second case, the team increases the base's health indicator by one unit at the cost of an equivalent decrease in one of its gauges (of their choice).
- Before starting the next round, the base's health indicator decreases by one point because the facilities wear out over time.
- If a team has a gauge that reaches zero, its space activity stops and it is eliminated.
- The game ends (1) if the base's health indicator reaches zero—in which case everyone loses, or (2) if all players have at least one gauge at zero—in which case everyone loses, or (3) if there are no cards left in the pile in the middle—in which case the team with the highest total gauge score wins.

Design: Yaël Nazé (FNRS/ULiège)

Acknowledgments: G. and A. Rauw





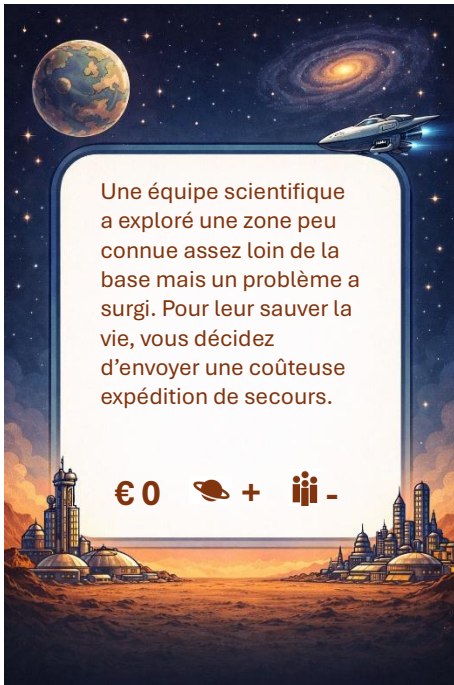
Des traces de vie ont été détectées dans une zone géologique qui possède des ressources minières intéressantes. Pour permettre l'analyse scientifique, vous empêchez toute exploitation de la zone.

€ - 🪐 + 🧑‍🔬 0



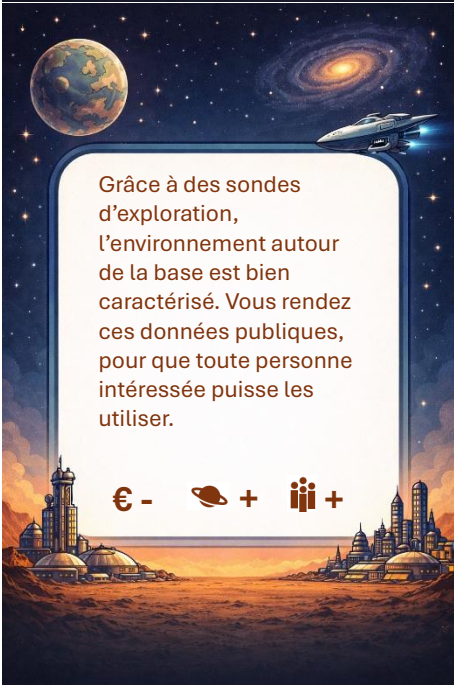
Vous permettez à des chercheurs d'installer un télescope sophistiqué qui fera de nombreuses découvertes inspirantes. Son fonctionnement nécessite d'interdire toute installation autour, pour éviter les interférences.

€ - 🪐 + 🧑‍🔬 +



Une équipe scientifique a exploré une zone peu connue assez loin de la base mais un problème a surgi. Pour leur sauver la vie, vous décidez d'envoyer une coûteuse expédition de secours.

€ 0 🪐 + 🧑‍🔬 -



Grâce à des sondes d'exploration, l'environnement autour de la base est bien caractérisé. Vous rendez ces données publiques, pour que toute personne intéressée puisse les utiliser.

€ - 🪐 + 🧑‍🔬 +



Vous autorisez un partenariat public-privé pour repérer autour de la base les zones les plus intéressantes, tant scientifiquement qu'économiquement. Les données collectées resteront cependant privées.

€ + 🪐 + 🧑‍🔬 -



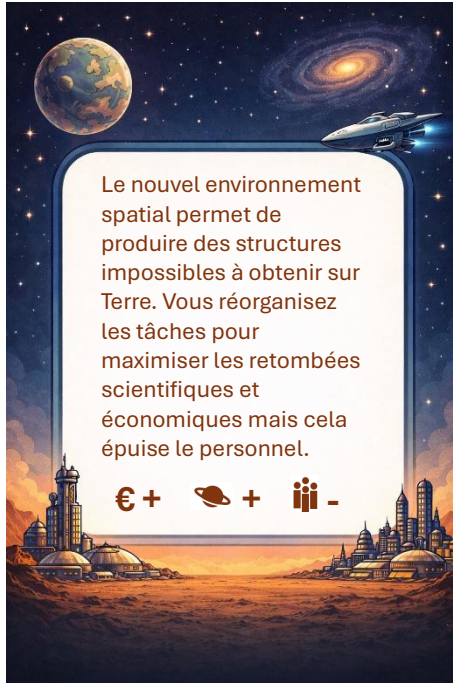
Vous spécialisez la base dans la réparation de satellites endommagés. L'activité économique augmente au détriment des activités scientifiques.

€ + 🪐 - 🧑‍🔬 0



Des recherches innovantes ont permis d'élaborer des implants neuronaux qui améliorent les capacités cognitives et la productivité. Vous autorisez leur utilisation, malgré les réticences du personnel de la base.

€ + 🪐 + 🧑‍🔬 -



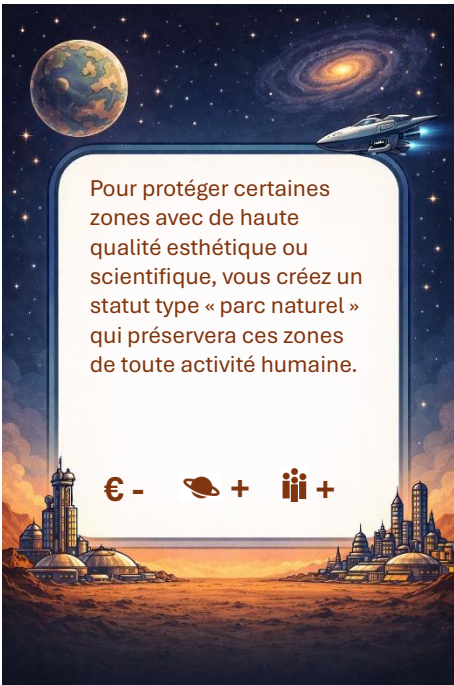
Le nouvel environnement spatial permet de produire des structures impossibles à obtenir sur Terre. Vous réorganisez les tâches pour maximiser les retombées scientifiques et économiques mais cela épuise le personnel.

€ + 🪐 + 🧑‍🔬 -



Vous avez enclenché un suivi global du personnel de la base pour mieux comprendre les réactions des corps au nouvel environnement spatial. Les données sont précieuses, mais la population s'inquiète de servir de cobaye.

€ 0 🪐 + 🧑‍🔬 -



Pour protéger certaines zones avec de haute qualité esthétique ou scientifique, vous créez un statut type « parc naturel » qui préservera ces zones de toute activité humaine.

€ - 🛸 + 🧑 +



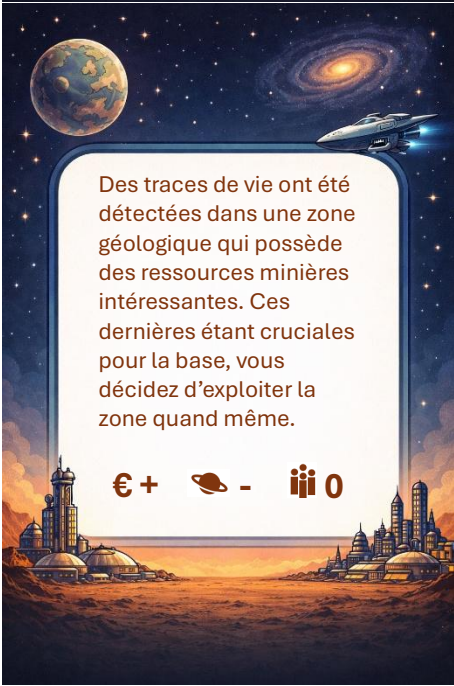
Le nouvel environnement spatial modifie le fonctionnement corporel, surtout chez les enfants nés sur la base. Avec ces changements, les normes sociales et les soins médicaux deviennent plus complexes.

€ 0 🛸 - 🧑 -



Vous décidez d'installer de nouvelles antennes pour améliorer les communications tant à l'intérieur qu'à l'extérieur, mais cela brouille les signaux venant des galaxies lointaines.

€ + 🛸 - 🧑 +



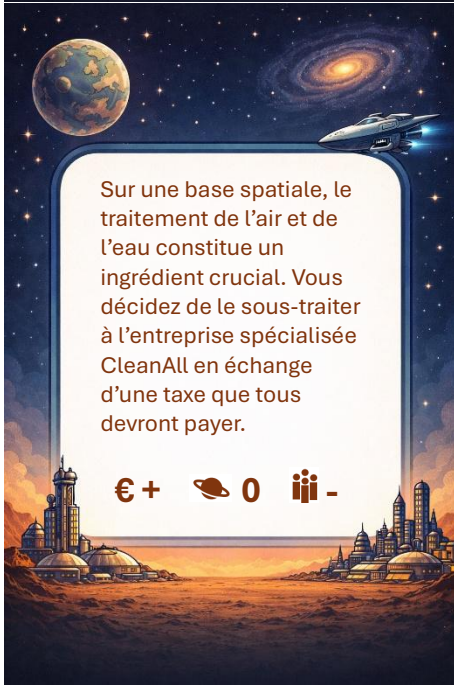
Des traces de vie ont été détectées dans une zone géologique qui possède des ressources minières intéressantes. Ces dernières étant cruciales pour la base, vous décidez d'exploiter la zone quand même.

€ + 🛸 - 🧑 0



La compagnie Spacetel exige d'avoir le monopole pour prendre en charge les communications de la base. Vous refusez.

€ - 🛸 0 🧑 +



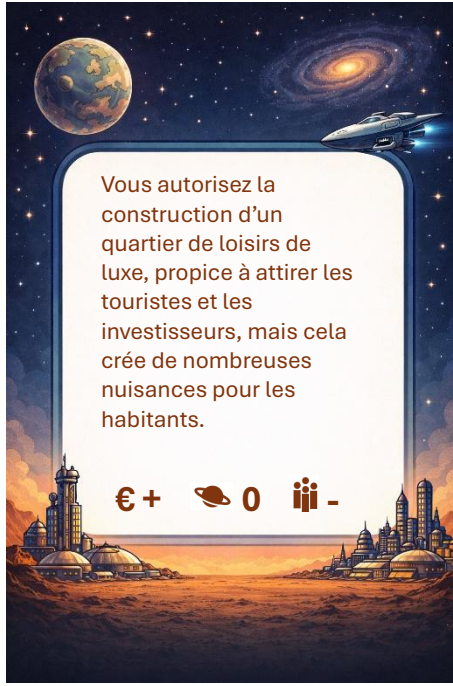
Sur une base spatiale, le traitement de l'air et de l'eau constitue un ingrédient crucial. Vous décidez de le sous-traiter à l'entreprise spécialisée CleanAll en échange d'une taxe que tous devront payer.

€ + 🛸 0 🧑 -



Un marché noir s'est organisé dans la base. Il permet aux citoyens d'acheter des biens à des prix plus bas que ceux des entreprises autorisées, qui ont officiellement protesté. Vous engagez alors une grosse action policière pour le faire fermer.

€ + 🛸 0 🧑 0



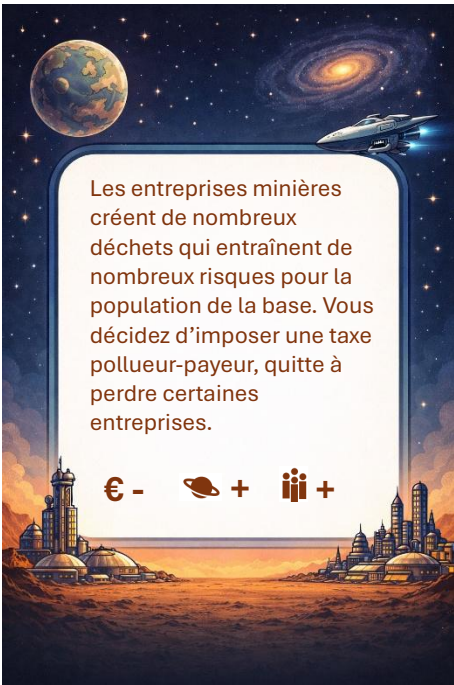
Vous autorisez la construction d'un quartier de loisirs de luxe, propice à attirer les touristes et les investisseurs, mais cela crée de nombreuses nuisances pour les habitants.

€ + 🛸 0 🧑 -



Lassés de la police inefficace, des entreprises engagent du personnel pour sécuriser leurs installations. Vous l'autorisez car cela crée plus d'emplois.

€ + 🛸 0 🧑 +



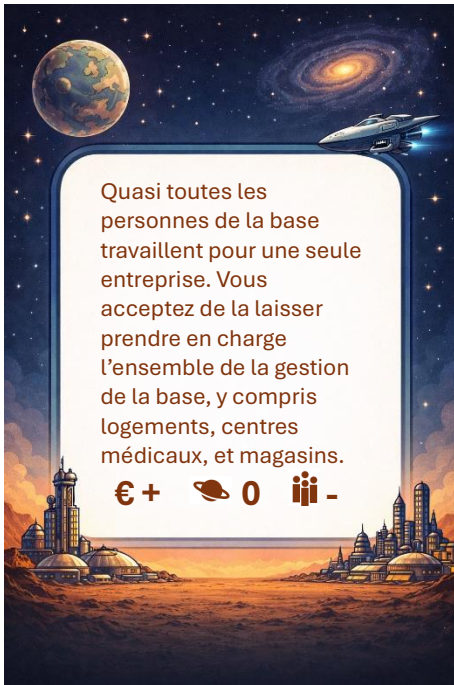
Les entreprises minières créent de nombreux déchets qui entraînent de nombreux risques pour la population de la base. Vous décidez d'imposer une taxe pollueur-payeur, quitte à perdre certaines entreprises.

€ - 🚀 + 🧑 +



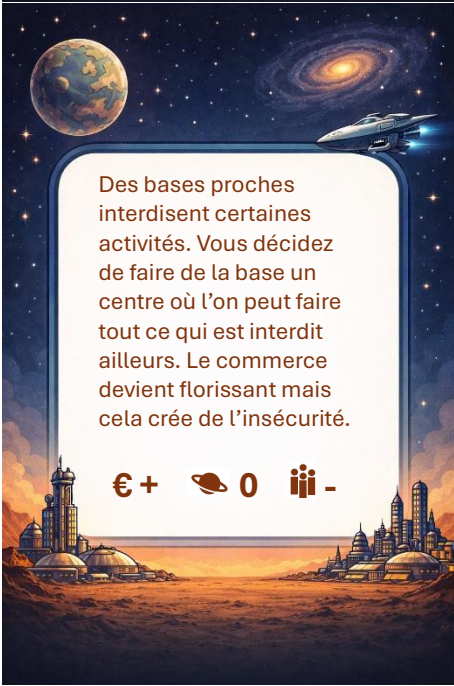
Un touriste s'est volontairement aventuré dans une zone peu connue loin de la base. Un problème a surgi et sa vie est en danger. N'ayant pas d'information suffisante, vous refusez de mettre en danger une équipe de secours, précieuse pour la base, malgré les pressions des compagnies de tourisme.

€ - 🚀 0 🧑 +



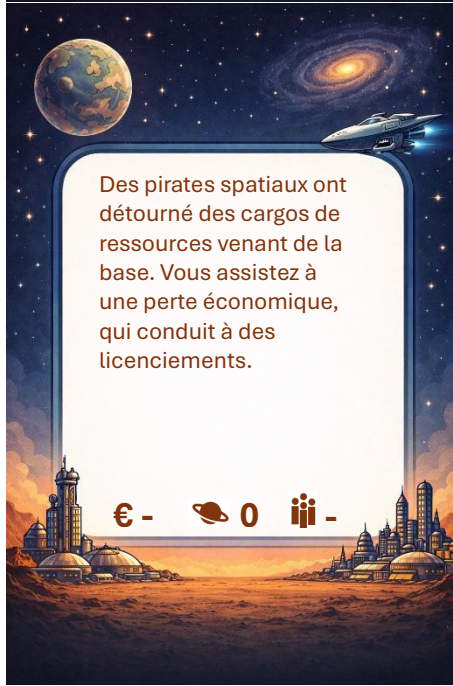
Quasi toutes les personnes de la base travaillent pour une seule entreprise. Vous acceptez de la laisser prendre en charge l'ensemble de la gestion de la base, y compris logements, centres médicaux, et magasins.

€ + 🚀 0 🧑 -



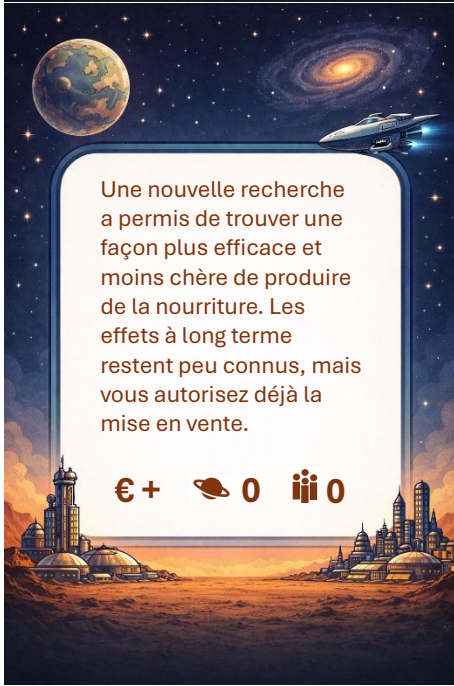
Des bases proches interdisent certaines activités. Vous décidez de faire de la base un centre où l'on peut faire tout ce qui est interdit ailleurs. Le commerce devient florissant mais cela crée de l'insécurité.

€ + 🚀 0 🧑 -



Des pirates spatiaux ont détourné des cargos de ressources venant de la base. Vous assistez à une perte économique, qui conduit à des licenciements.

€ - 🚀 0 🧑 -



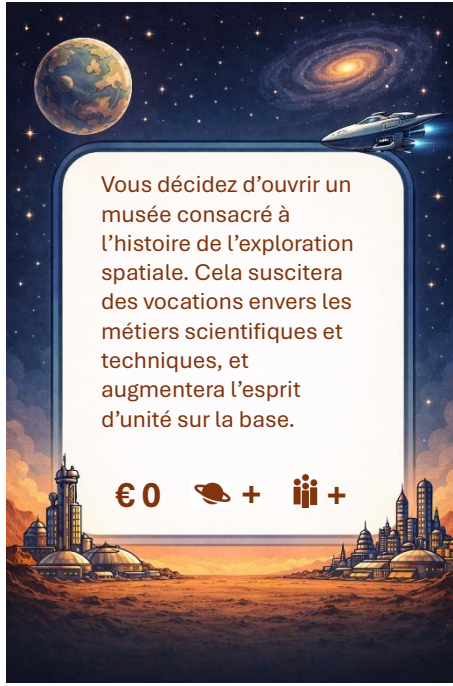
Une nouvelle recherche a permis de trouver une façon plus efficace et moins chère de produire de la nourriture. Les effets à long terme restent peu connus, mais vous autorisez déjà la mise en vente.

€ + 🚀 0 🧑 0



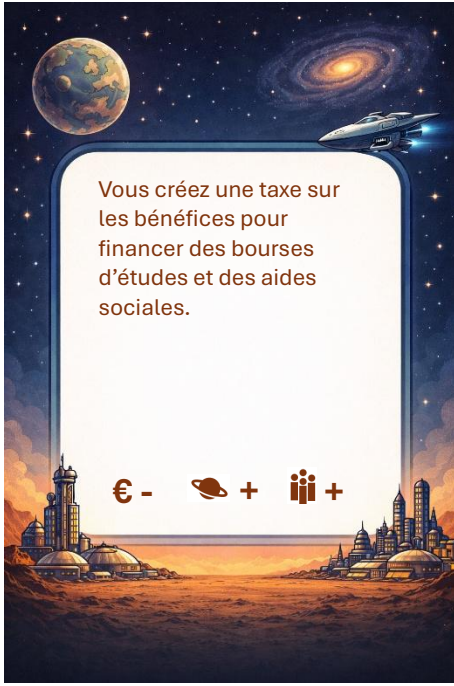
Vous prenez une résolution selon laquelle tous les habitants de la base peuvent bénéficier d'une couverture santé universelle, payée par des taxes généralisées sur les entreprises. Les habitants sont ravis.

€ - 🚀 0 🧑 +



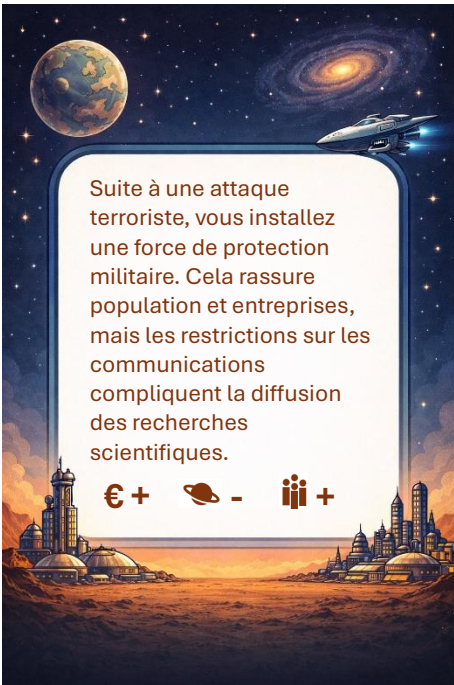
Vous décidez d'ouvrir un musée consacré à l'histoire de l'exploration spatiale. Cela suscitera des vocations envers les métiers scientifiques et techniques, et augmentera l'esprit d'unité sur la base.

€ 0 🚀 + 🧑 +



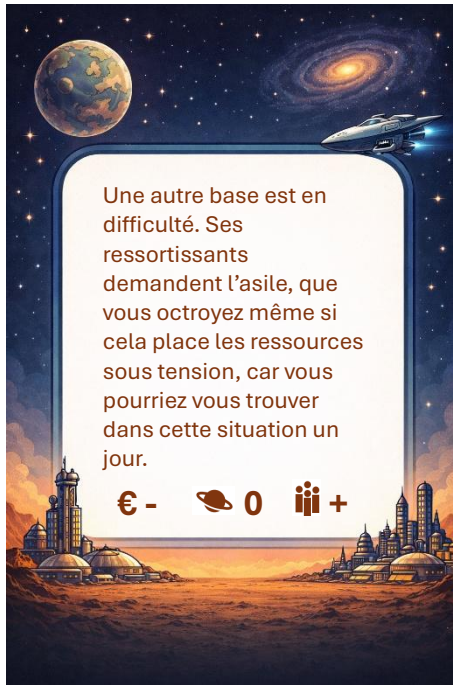
Vous créez une taxe sur les bénéfices pour financer des bourses d'études et des aides sociales.

€ - 🚀 + 🧑 +



Suite à une attaque terroriste, vous installez une force de protection militaire. Cela rassure population et entreprises, mais les restrictions sur les communications compliquent la diffusion des recherches scientifiques.

€+ 🛸 - 👤 +



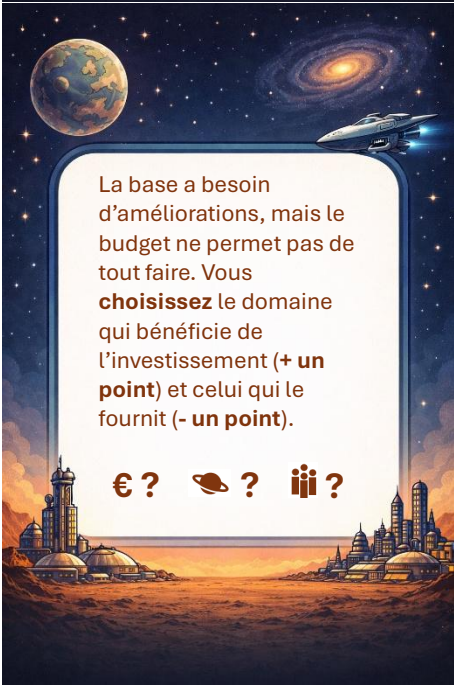
Une autre base est en difficulté. Ses ressortissants demandent l'asile, que vous octroyez même si cela place les ressources sous tension, car vous pourriez vous trouver dans cette situation un jour.

€- 🛸 0 👤 +



Malgré l'opposition de certaines entreprises, vous décidez d'établir un jour de repos obligatoire par semaine, pour le plus grand plaisir du personnel de la base.

€- 🛸 0 👤 +



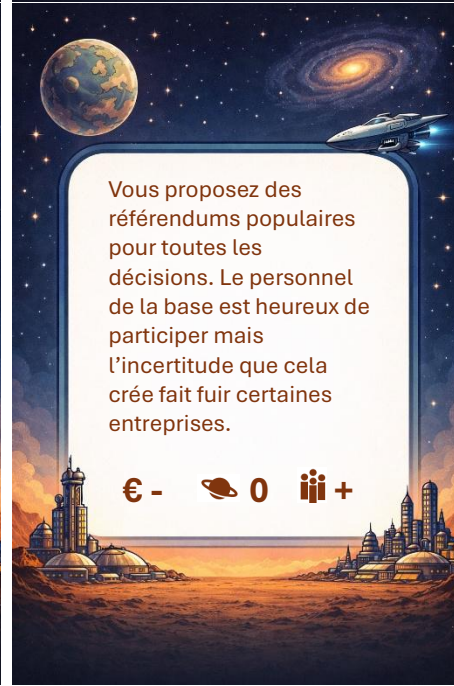
La base a besoin d'améliorations, mais le budget ne permet pas de tout faire. Vous **choisissez** le domaine qui bénéficie de l'investissement (+ un point) et celui qui le fournit (- un point).

€? 🛸? 👤?



Pour éviter certains problèmes médicaux, vous décidez d'ajouter un médicament insipide dans l'eau de la base. Les gens sont désormais en meilleure santé et travaillent mieux.

€+ 🛸 0 👤 +



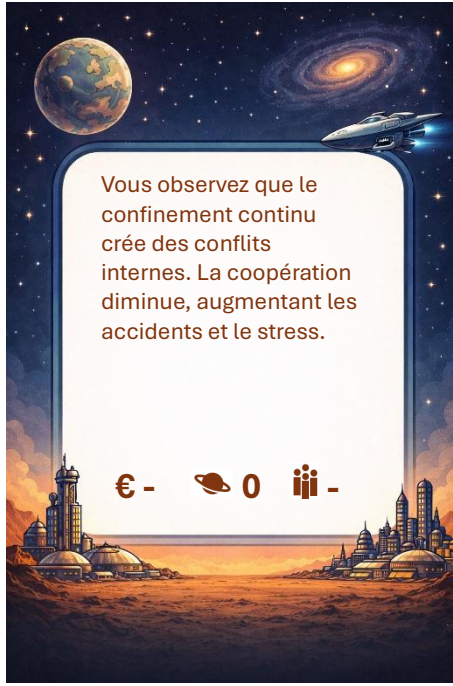
Vous proposez des référendums populaires pour toutes les décisions. Le personnel de la base est heureux de participer mais l'incertitude que cela crée fait fuir certaines entreprises.

€- 🛸 0 👤 +



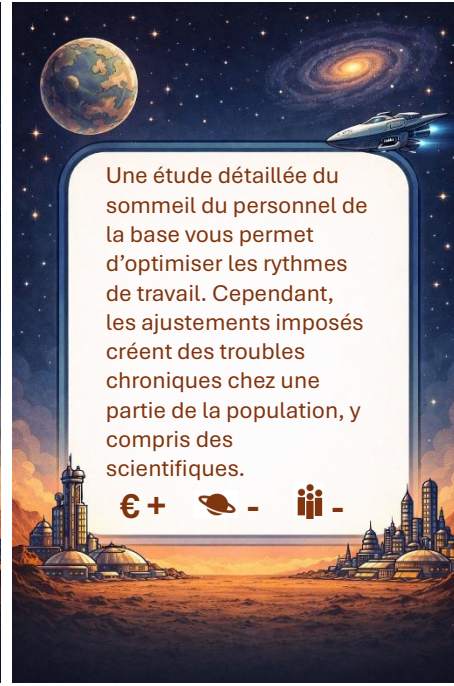
Le coût du transport depuis vos fournisseurs principaux augmente à cause d'un problème de lanceurs. Vous devez imposer un rationnement qui mécontente la population.

€ 0 🛸 0 👤 -



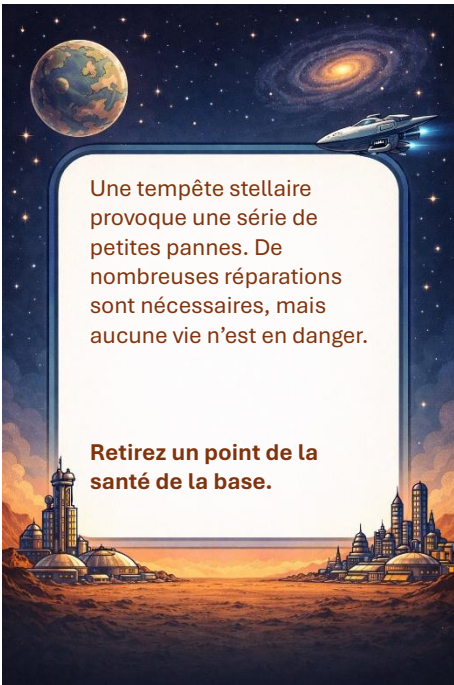
Vous observez que le confinement continu crée des conflits internes. La coopération diminue, augmentant les accidents et le stress.

€- 🛸 0 👤 -



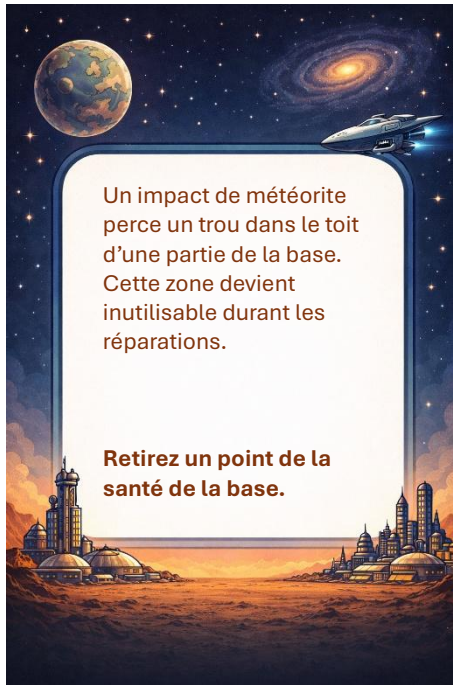
Une étude détaillée du sommeil du personnel de la base vous permet d'optimiser les rythmes de travail. Cependant, les ajustements imposés créent des troubles chroniques chez une partie de la population, y compris des scientifiques.

€+ 🛸 - 👤 -



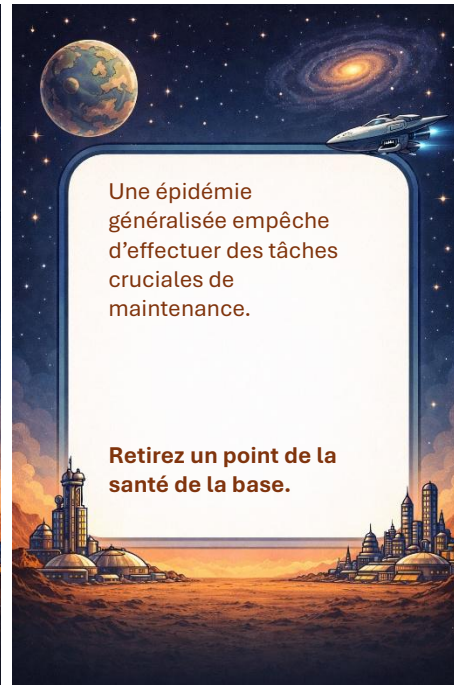
Une tempête stellaire provoque une série de petites pannes. De nombreuses réparations sont nécessaires, mais aucune vie n'est en danger.

Retirez un point de la santé de la base.



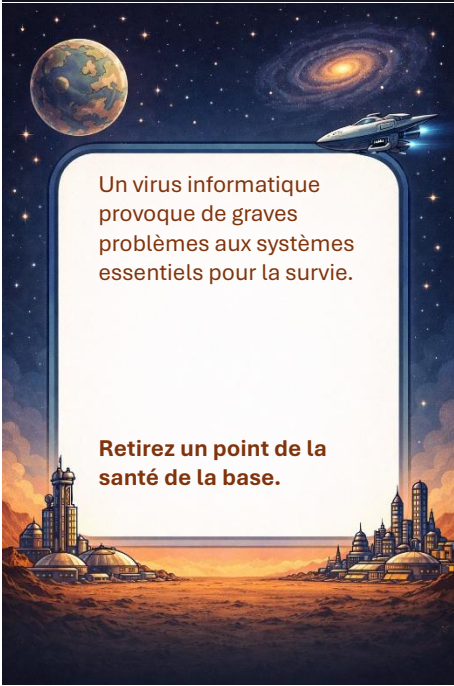
Un impact de météorite perce un trou dans le toit d'une partie de la base. Cette zone devient inutilisable durant les réparations.

Retirez un point de la santé de la base.



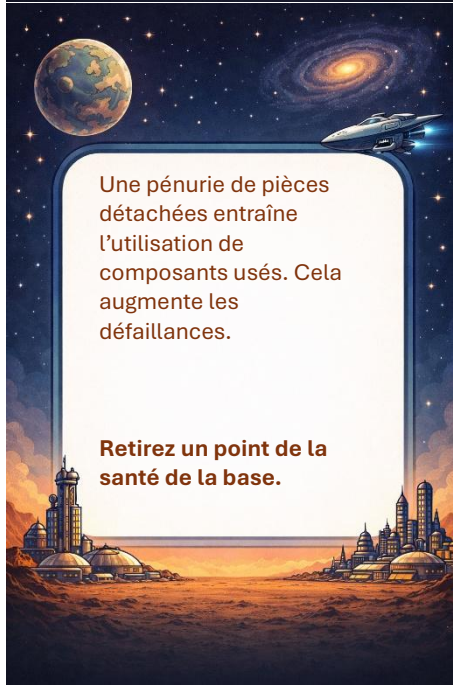
Une épidémie généralisée empêche d'effectuer des tâches cruciales de maintenance.

Retirez un point de la santé de la base.



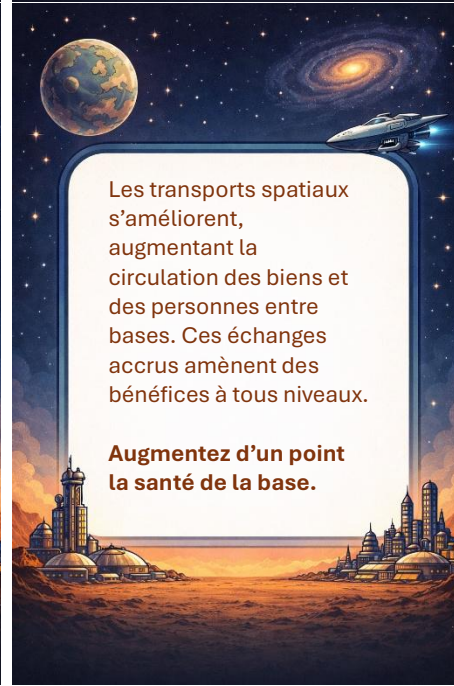
Un virus informatique provoque de graves problèmes aux systèmes essentiels pour la survie.

Retirez un point de la santé de la base.



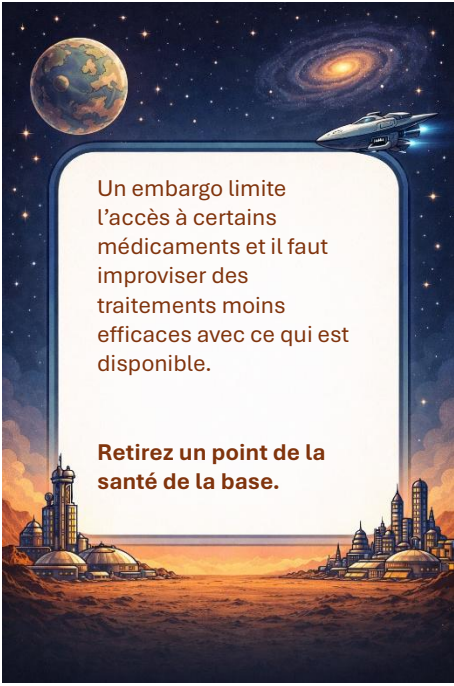
Une pénurie de pièces détachées entraîne l'utilisation de composants usés. Cela augmente les défaillances.

Retirez un point de la santé de la base.



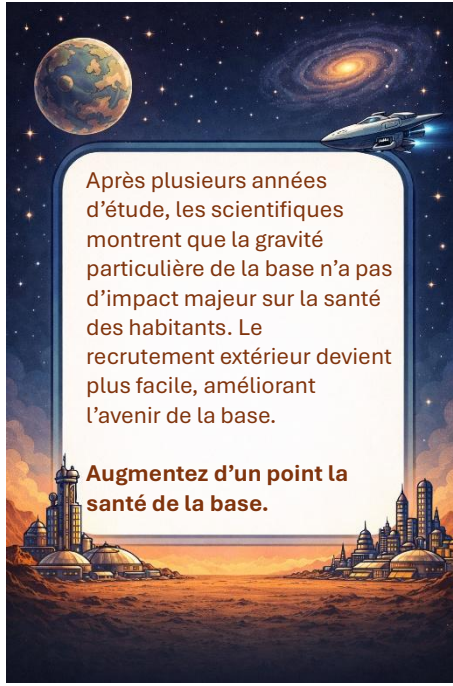
Les transports spatiaux s'améliorent, augmentant la circulation des biens et des personnes entre bases. Ces échanges accrus amènent des bénéfices à tous niveaux.

Augmentez d'un point la santé de la base.



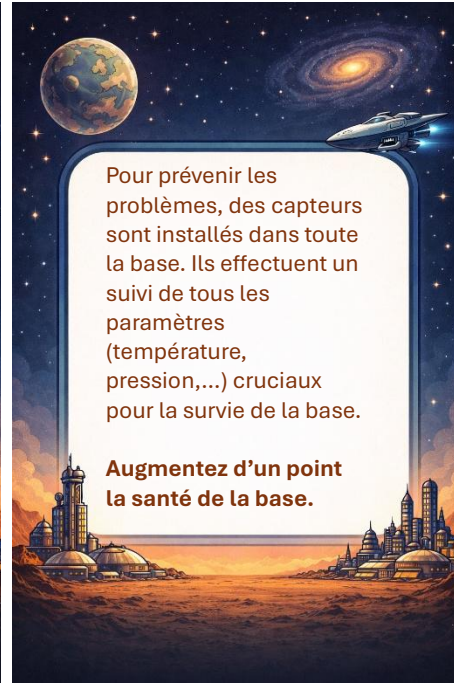
Un embargo limite l'accès à certains médicaments et il faut improviser des traitements moins efficaces avec ce qui est disponible.

Retirez un point de la santé de la base.



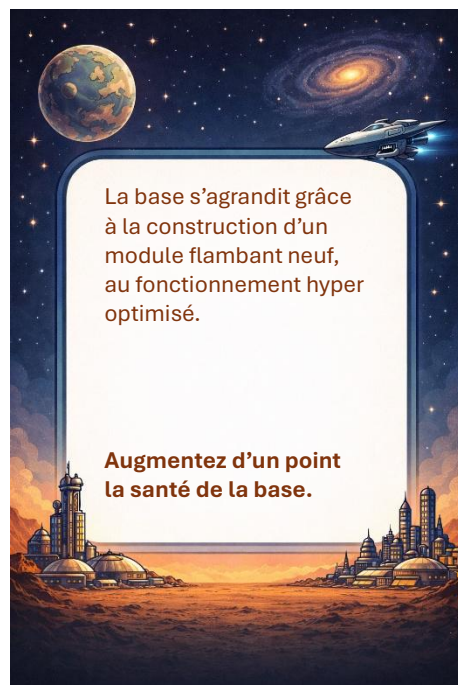
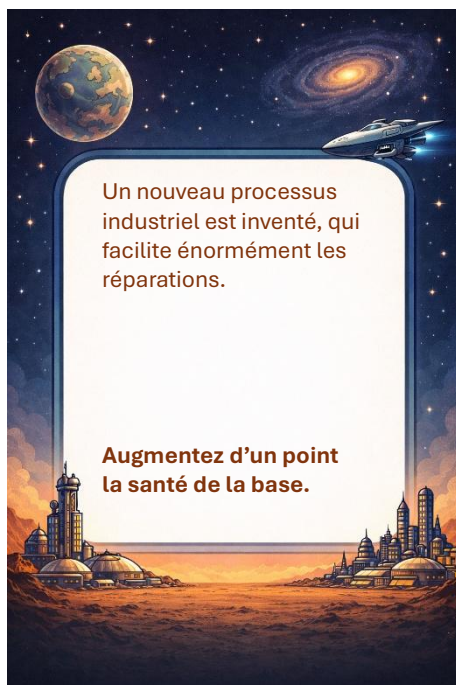
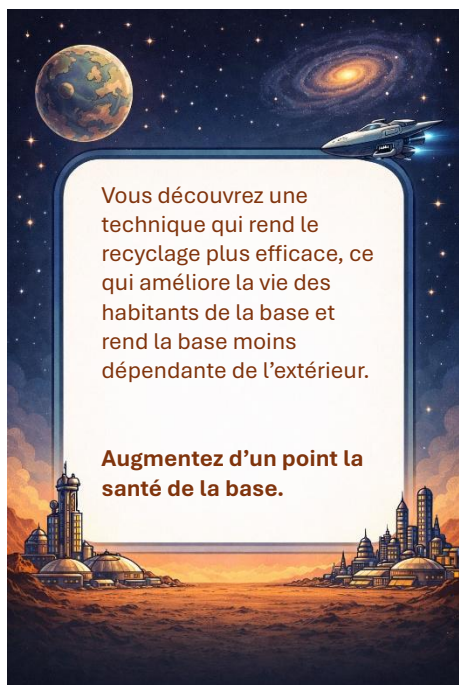
Après plusieurs années d'étude, les scientifiques montrent que la gravité particulière de la base n'a pas d'impact majeur sur la santé des habitants. Le recrutement extérieur devient plus facile, améliorant l'avenir de la base.

Augmentez d'un point la santé de la base.



Pour prévenir les problèmes, des capteurs sont installés dans toute la base. Ils effectuent un suivi de tous les paramètres (température, pression,...) cruciaux pour la survie de la base.

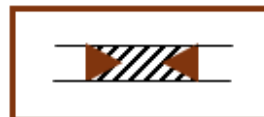
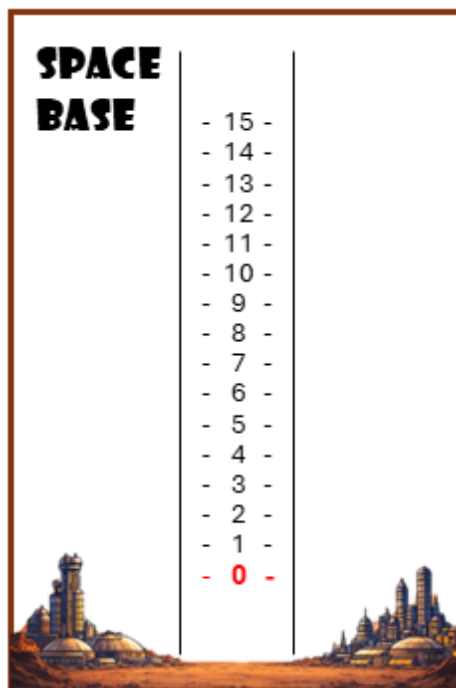
Augmentez d'un point la santé de la base.



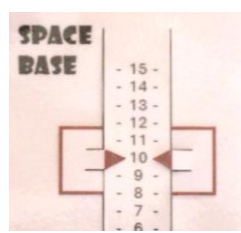
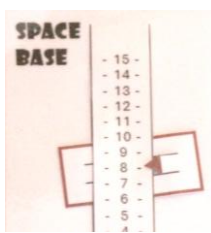
Decision Space

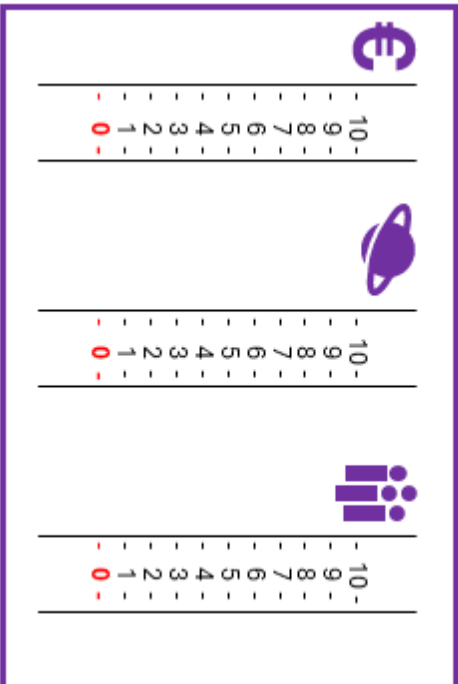
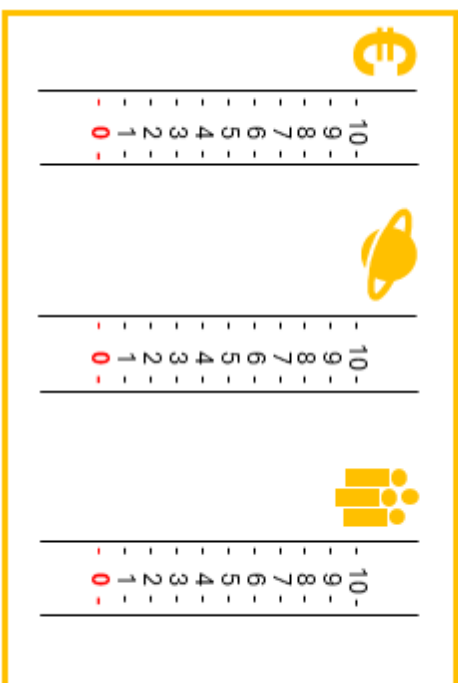
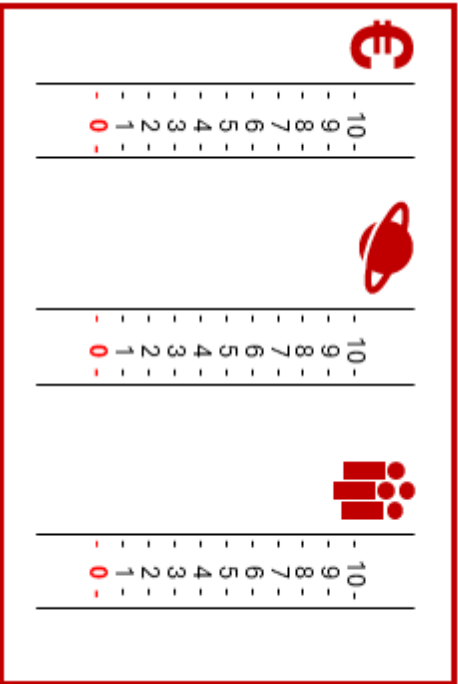
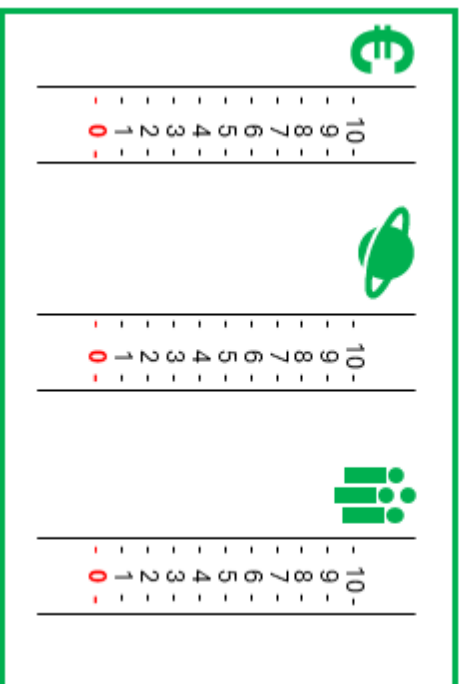
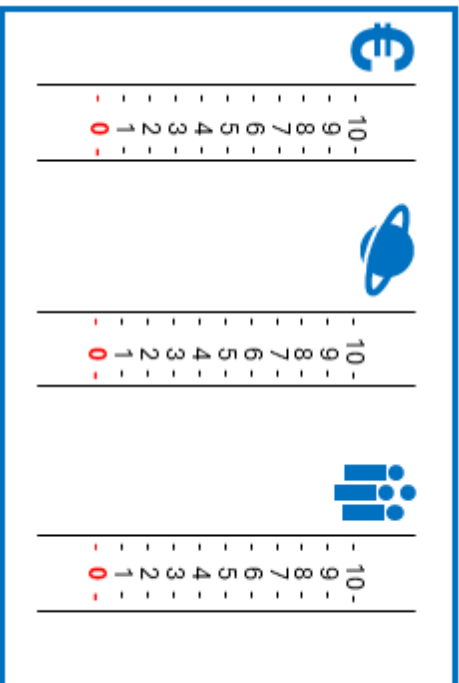
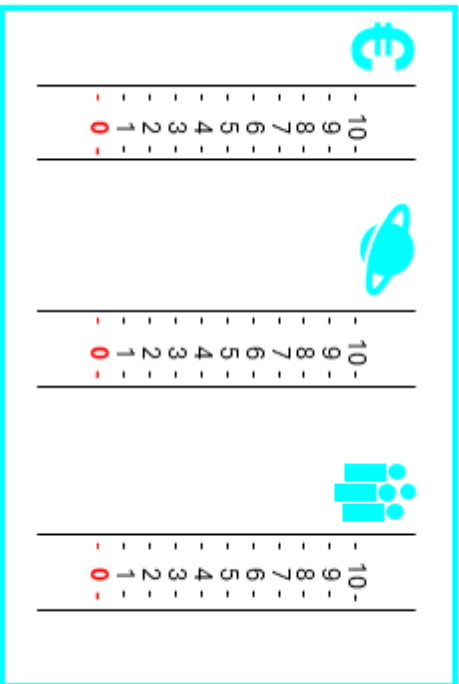
Espace de décision

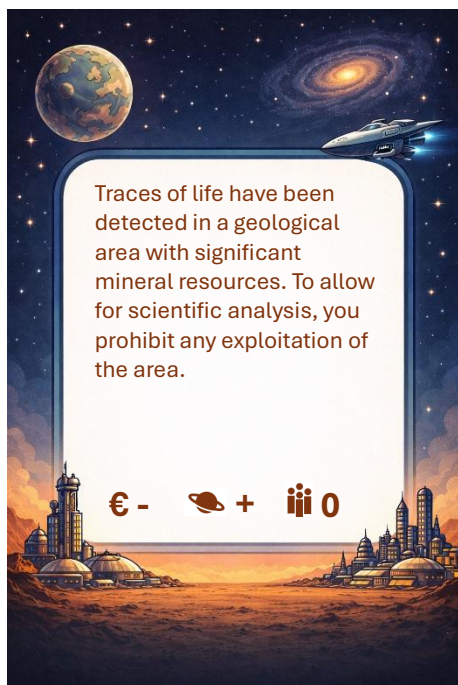
Mélanger les cartes (en utiliser la moitié si 1 à 3 équipes). Placer l'indicateur de santé de la base sur 10 et les jauges individuelles sur 5. À chaque tour, une équipe peut (1) investir un point d'une jauge pour augmenter l'indicateur santé de la base, ou (2) piocher une carte, jusqu'à épuisement du tas – si elle n'a pas les 3 indicateurs, il faut la jouer, sinon on peut choisir de la garder en adaptant ses jauges ou de l'écarter (max. 3 fois/équipe). Quand chaque équipe a joué, l'indicateur santé de la base diminue (tous perdent s'il passe à 0). Une équipe est éliminée si l'une de ses jauges passe à 0. L'équipe gagnante est celle dont la somme des jauges est la plus élevée.



Pour construire l'indicateur de santé de la base et les jauges individuelles : couper au cutter le long des fines lignes noires, éliminer la partie hachurée, et placer l'index fléché sur la graduation, voir images ci-dessous.

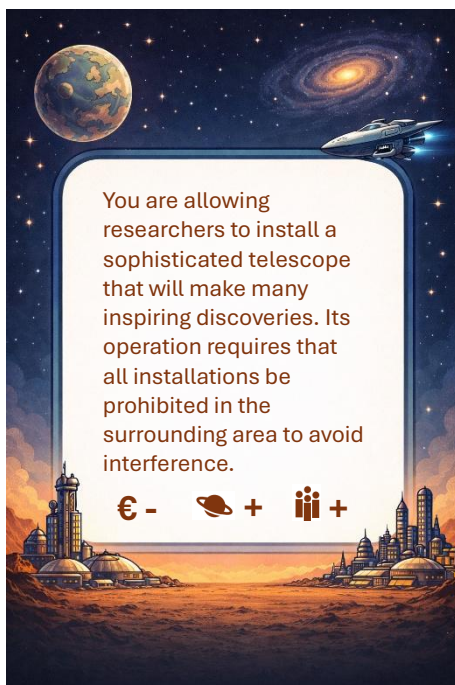






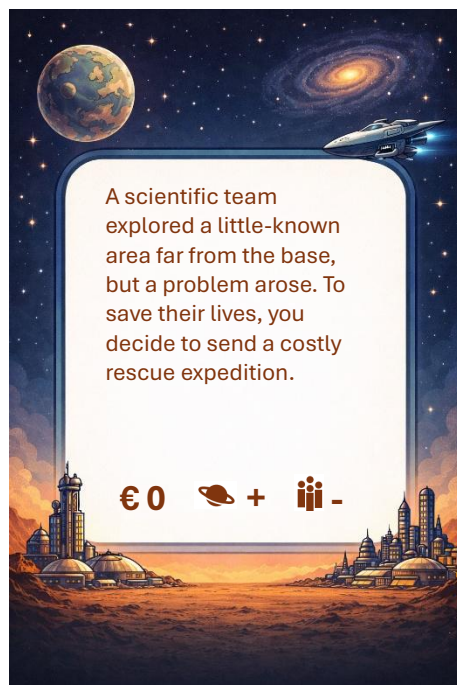
Traces of life have been detected in a geological area with significant mineral resources. To allow for scientific analysis, you prohibit any exploitation of the area.

€ - 🛸 + 👤 0



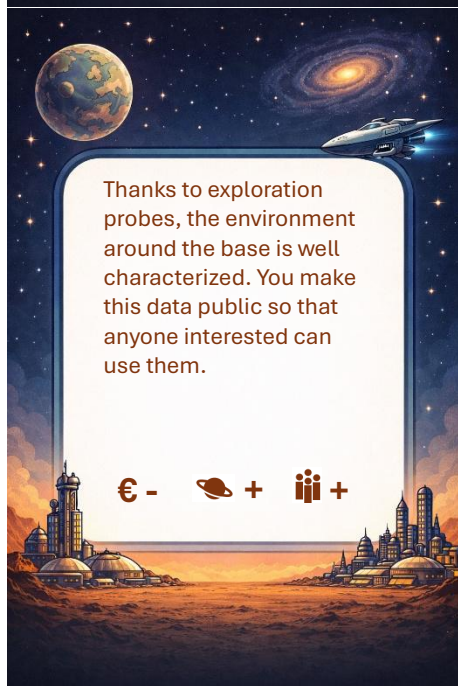
You are allowing researchers to install a sophisticated telescope that will make many inspiring discoveries. Its operation requires that all installations be prohibited in the surrounding area to avoid interference.

€ - 🛸 + 👤 +



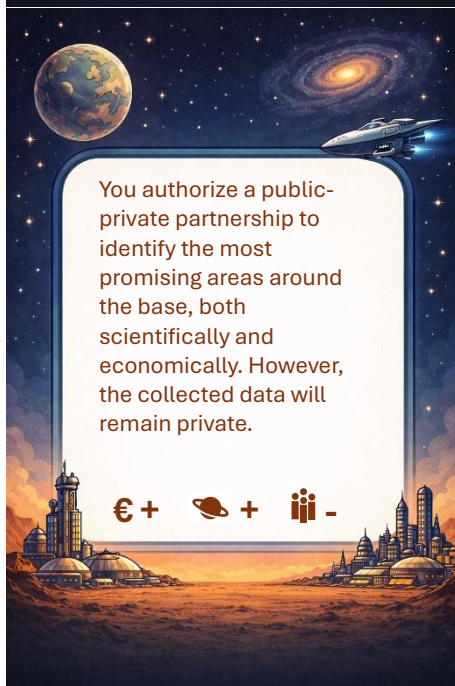
A scientific team explored a little-known area far from the base, but a problem arose. To save their lives, you decide to send a costly rescue expedition.

€ 0 🛸 + 👤 -



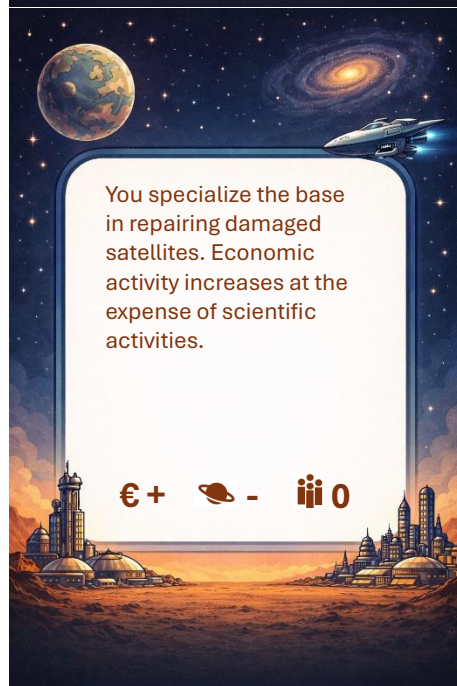
Thanks to exploration probes, the environment around the base is well characterized. You make this data public so that anyone interested can use them.

€ - 🛸 + 👤 +



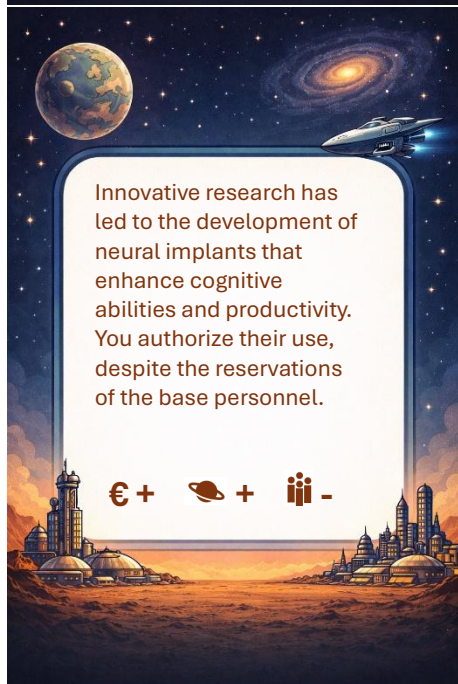
You authorize a public-private partnership to identify the most promising areas around the base, both scientifically and economically. However, the collected data will remain private.

€ + 🛸 + 👤 -



You specialize the base in repairing damaged satellites. Economic activity increases at the expense of scientific activities.

€ + 🛸 - 👤 0



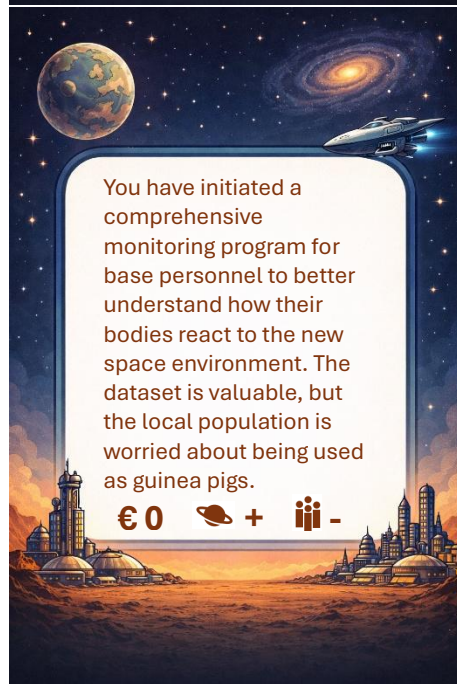
Innovative research has led to the development of neural implants that enhance cognitive abilities and productivity. You authorize their use, despite the reservations of the base personnel.

€ + 🛸 + 👤 -



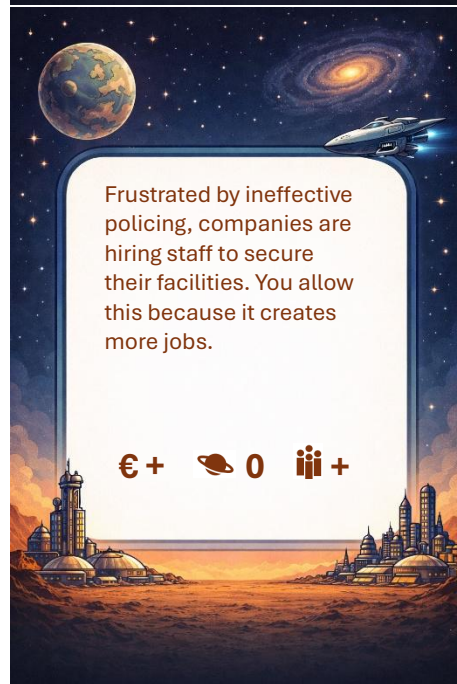
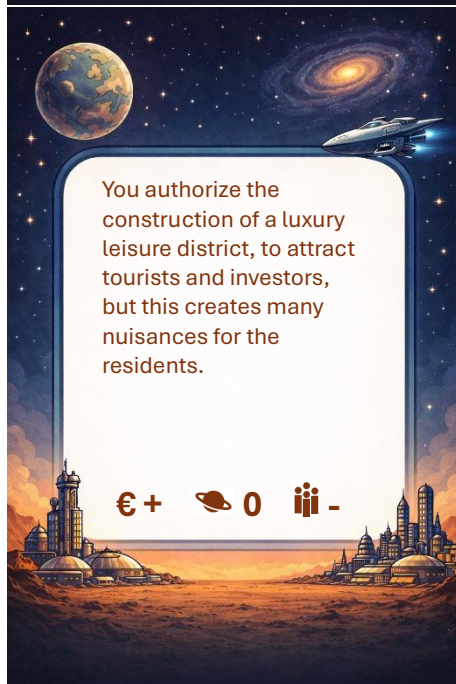
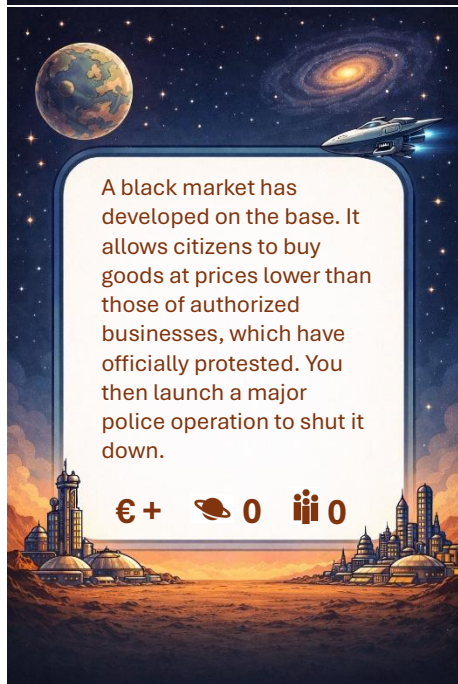
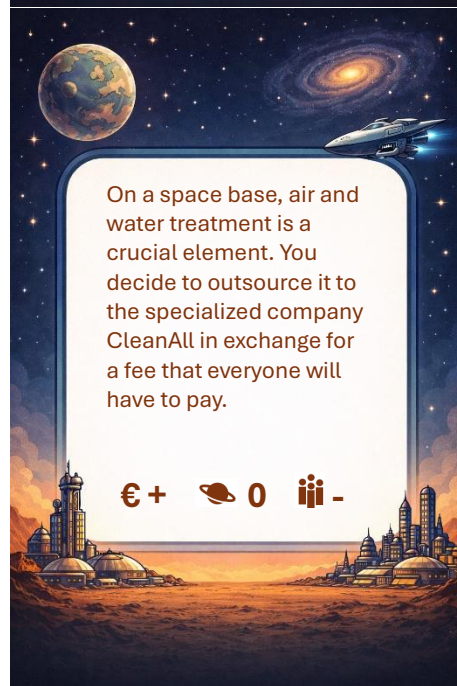
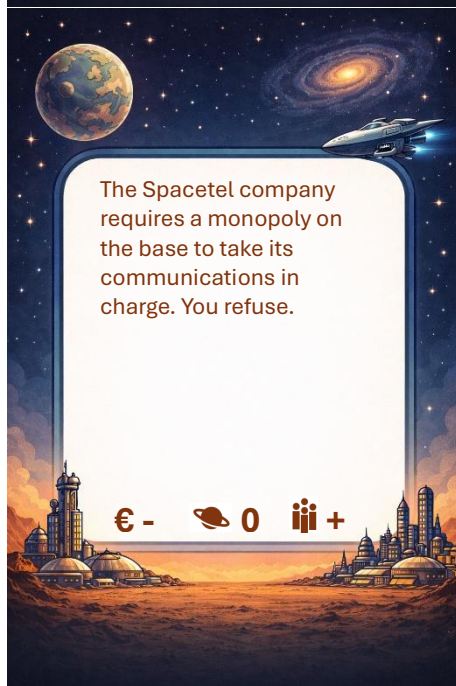
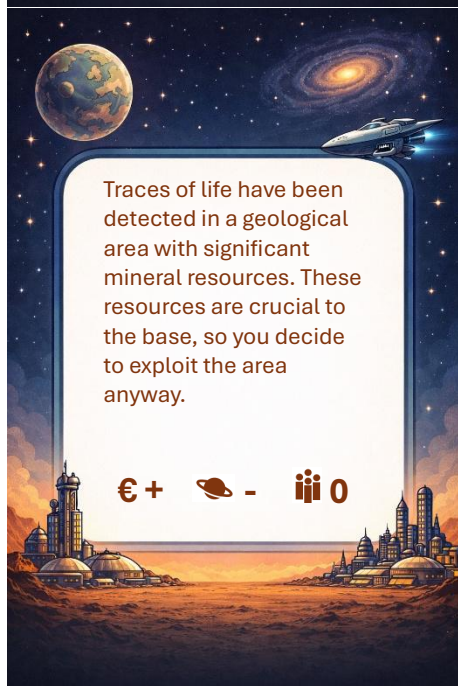
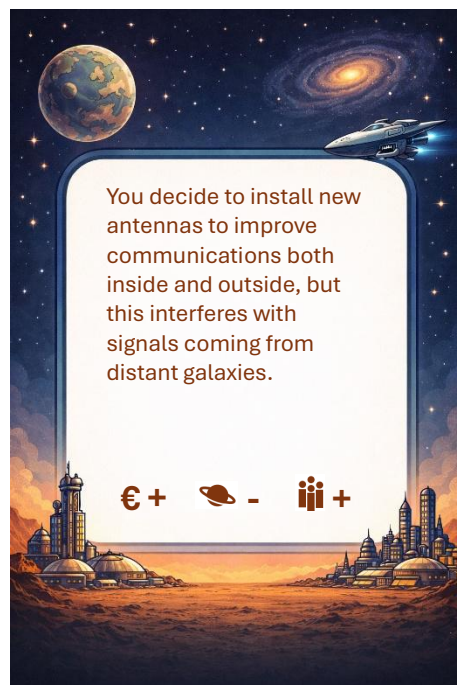
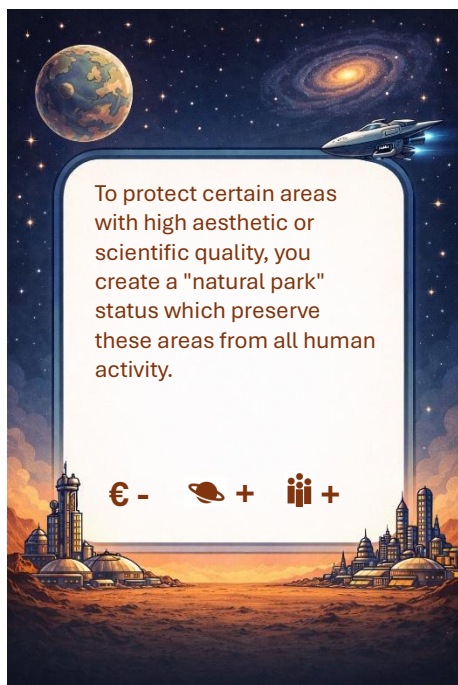
The new space environment allows for the production of structures impossible to obtain on Earth. You reorganize tasks to maximize scientific and economic benefits, but this exhausts the staff.

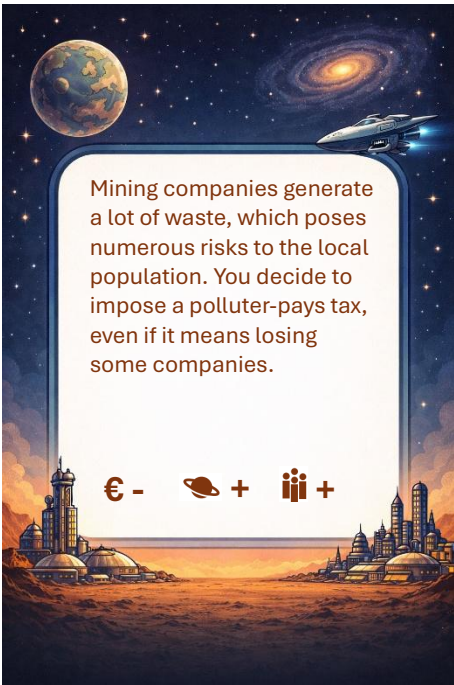
€ + 🛸 + 👤 -



You have initiated a comprehensive monitoring program for base personnel to better understand how their bodies react to the new space environment. The dataset is valuable, but the local population is worried about being used as guinea pigs.

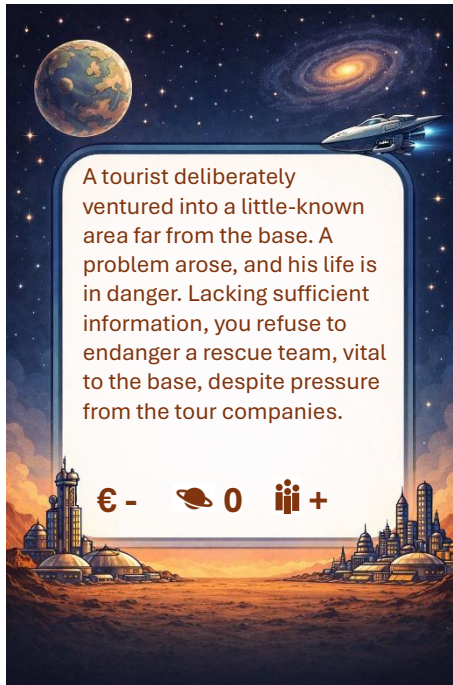
€ 0 🛸 + 👤 -





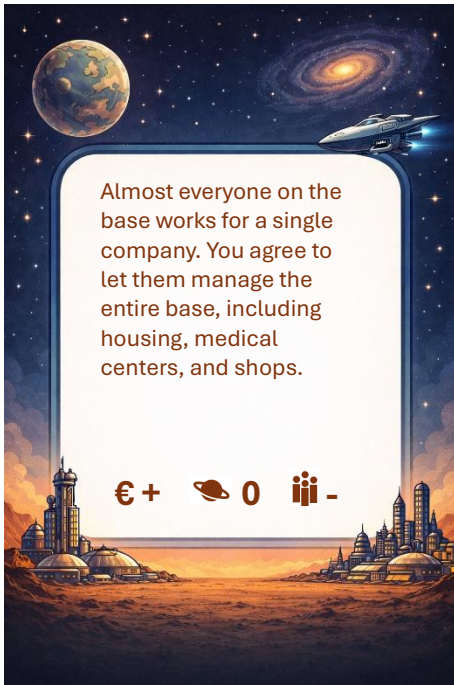
Mining companies generate a lot of waste, which poses numerous risks to the local population. You decide to impose a polluter-pays tax, even if it means losing some companies.

€ - 🚀 + 🧑 +



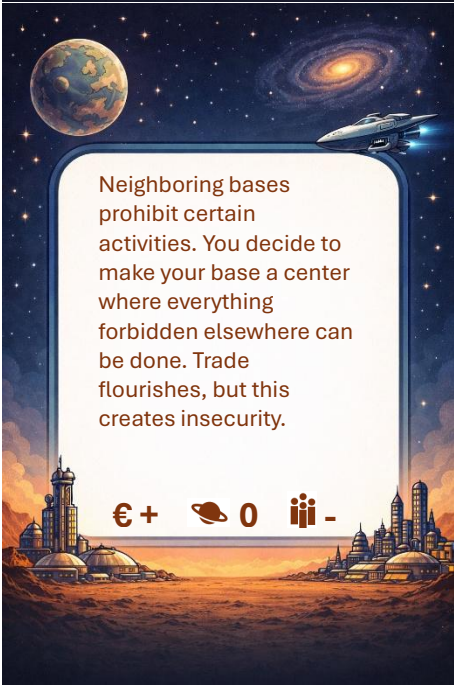
A tourist deliberately ventured into a little-known area far from the base. A problem arose, and his life is in danger. Lacking sufficient information, you refuse to endanger a rescue team, vital to the base, despite pressure from the tour companies.

€ - 🚀 0 🧑 +



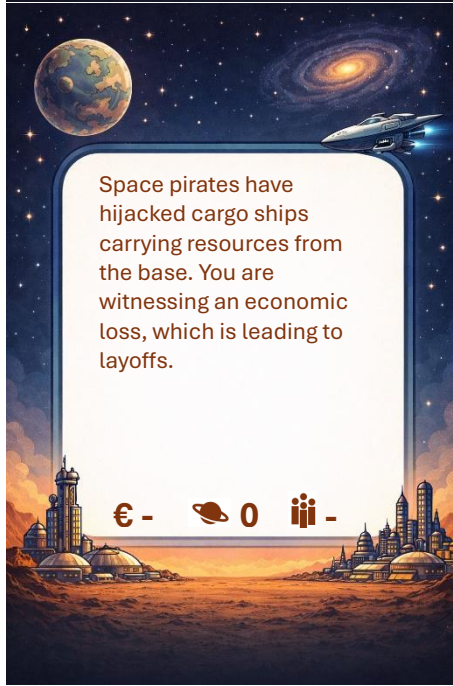
Almost everyone on the base works for a single company. You agree to let them manage the entire base, including housing, medical centers, and shops.

€ + 🚀 0 🧑 -



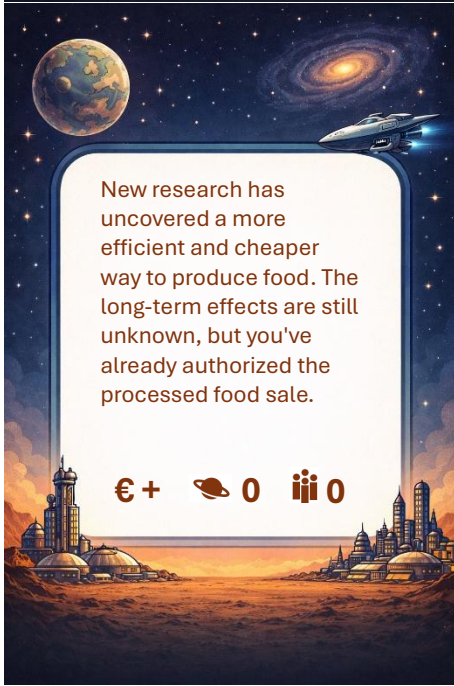
Neighboring bases prohibit certain activities. You decide to make your base a center where everything forbidden elsewhere can be done. Trade flourishes, but this creates insecurity.

€ + 🚀 0 🧑 -



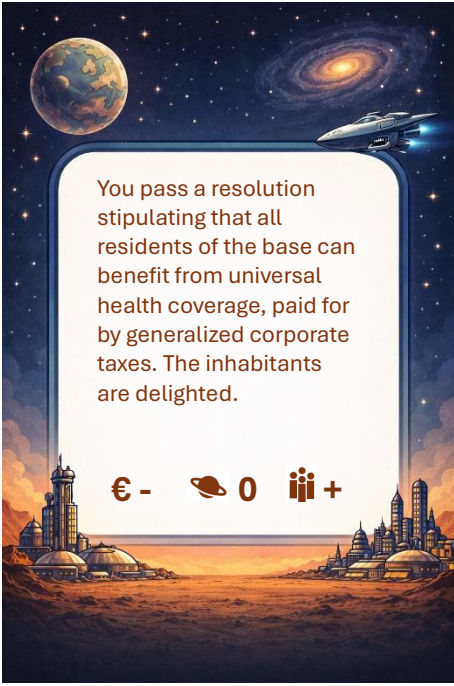
Space pirates have hijacked cargo ships carrying resources from the base. You are witnessing an economic loss, which is leading to layoffs.

€ - 🚀 0 🧑 -



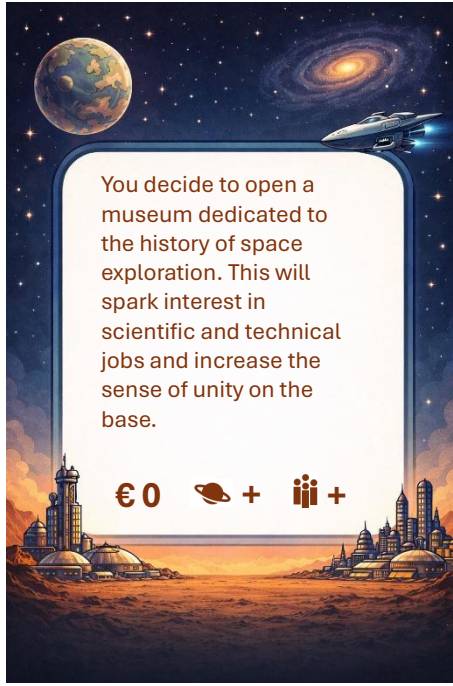
New research has uncovered a more efficient and cheaper way to produce food. The long-term effects are still unknown, but you've already authorized the processed food sale.

€ + 🚀 0 🧑 0



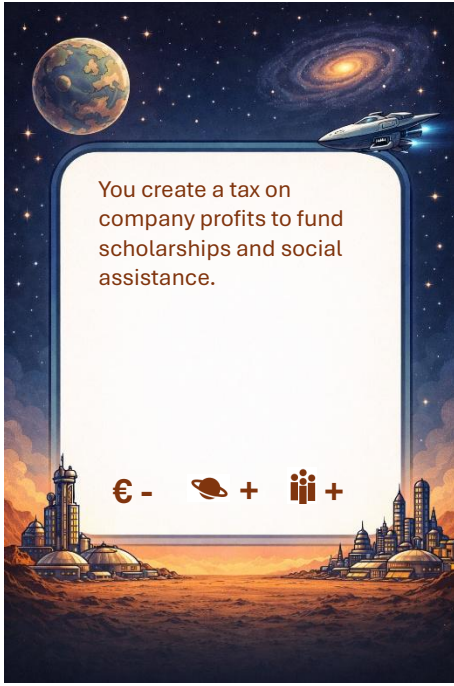
You pass a resolution stipulating that all residents of the base can benefit from universal health coverage, paid for by generalized corporate taxes. The inhabitants are delighted.

€ - 🚀 0 🧑 +



You decide to open a museum dedicated to the history of space exploration. This will spark interest in scientific and technical jobs and increase the sense of unity on the base.

€ 0 🚀 + 🧑 +



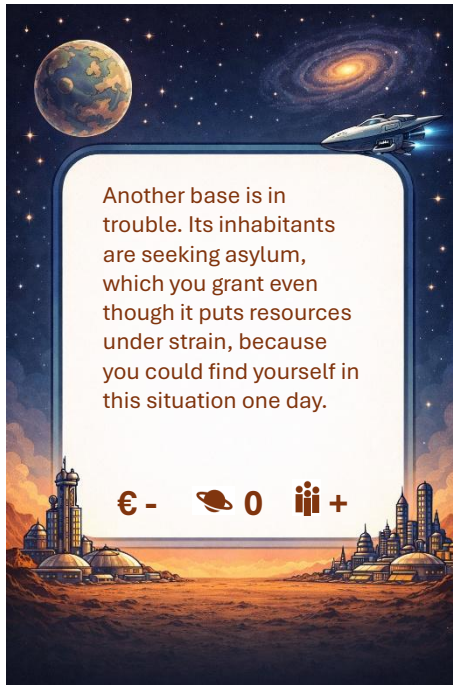
You create a tax on company profits to fund scholarships and social assistance.

€ - 🚀 + 🧑 +



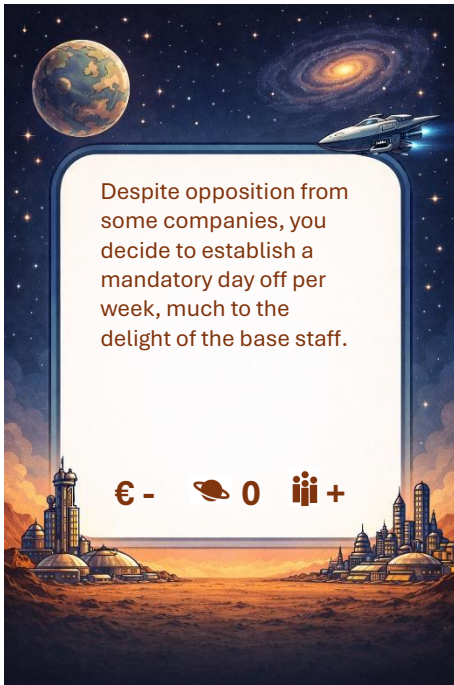
Following a terrorist attack, you establish a military protection force. This reassures the population and businesses, but communication restrictions complicate the dissemination of scientific research.

€+ 🛸 - 👤 +



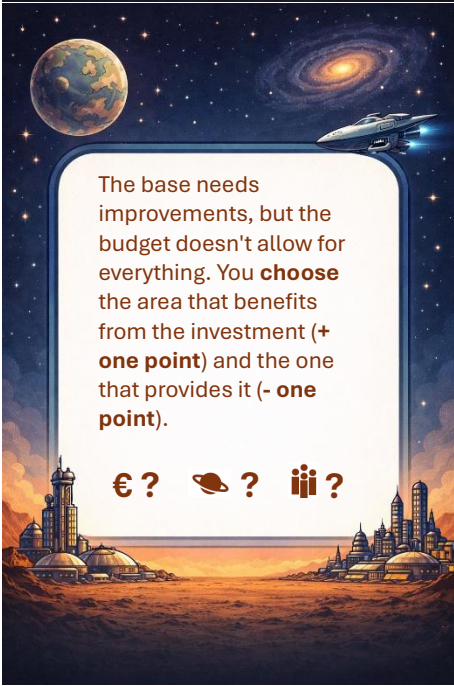
Another base is in trouble. Its inhabitants are seeking asylum, which you grant even though it puts resources under strain, because you could find yourself in this situation one day.

€- 🛸 0 👤 +



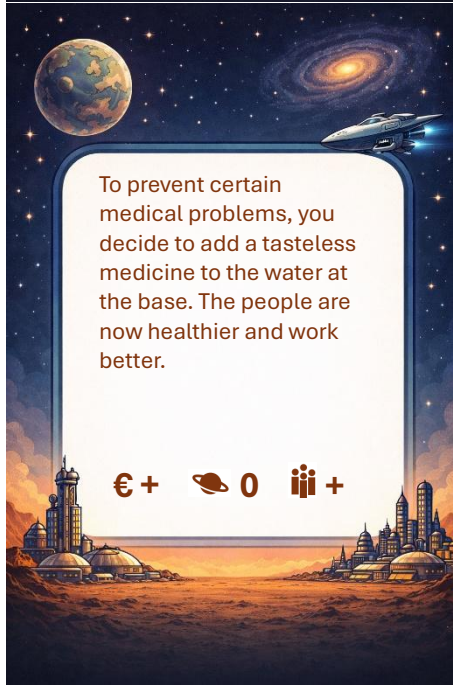
Despite opposition from some companies, you decide to establish a mandatory day off per week, much to the delight of the base staff.

€- 🛸 0 👤 +



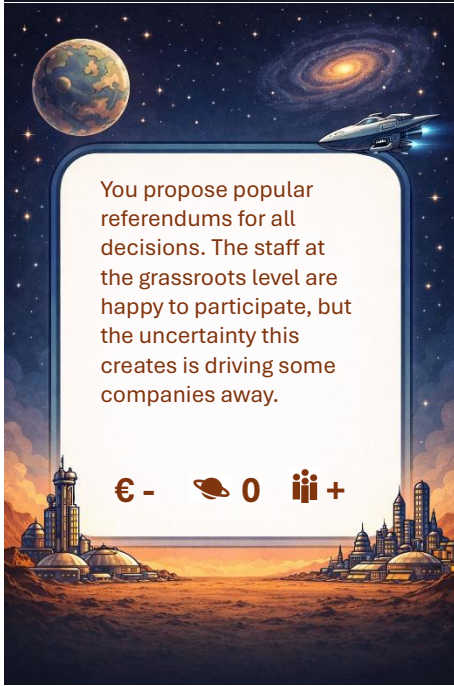
The base needs improvements, but the budget doesn't allow for everything. You **choose** the area that benefits from the investment (+ **one point**) and the one that provides it (- **one point**).

€? 🛸? 👤?



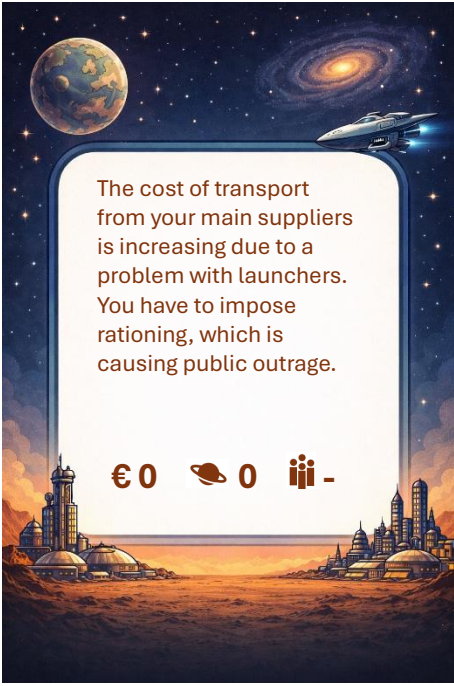
To prevent certain medical problems, you decide to add a tasteless medicine to the water at the base. The people are now healthier and work better.

€+ 🛸 0 👤 +



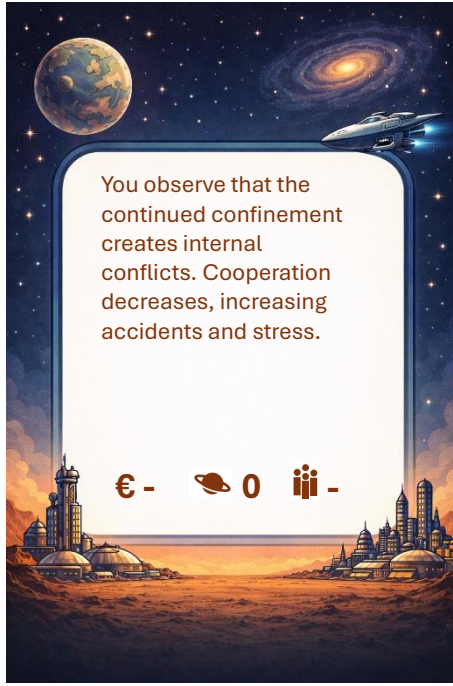
You propose popular referendums for all decisions. The staff at the grassroots level are happy to participate, but the uncertainty this creates is driving some companies away.

€- 🛸 0 👤 +



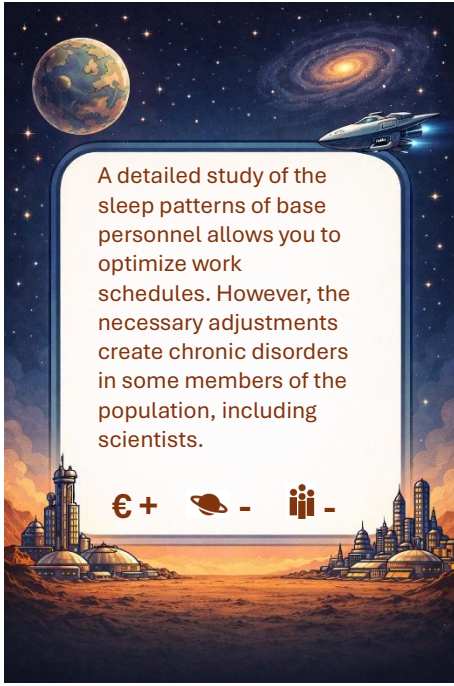
The cost of transport from your main suppliers is increasing due to a problem with launchers. You have to impose rationing, which is causing public outrage.

€0 🛸 0 👤 -



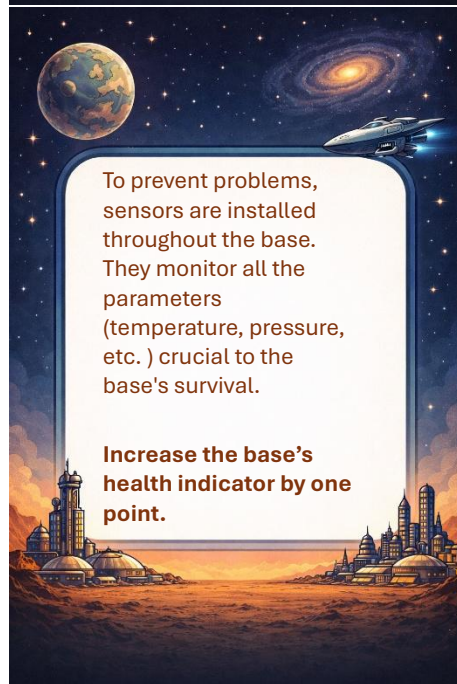
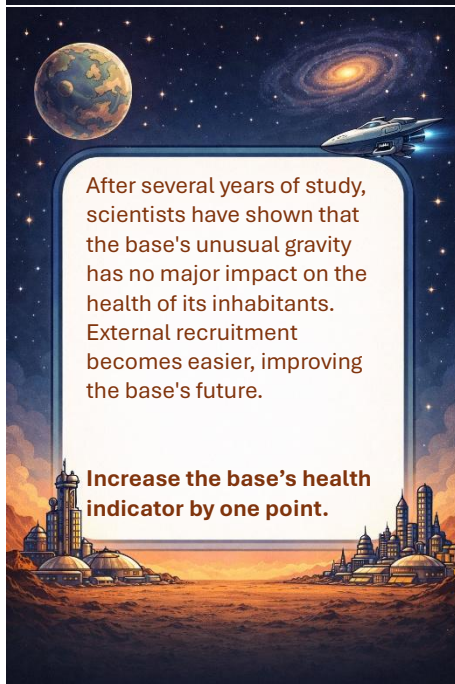
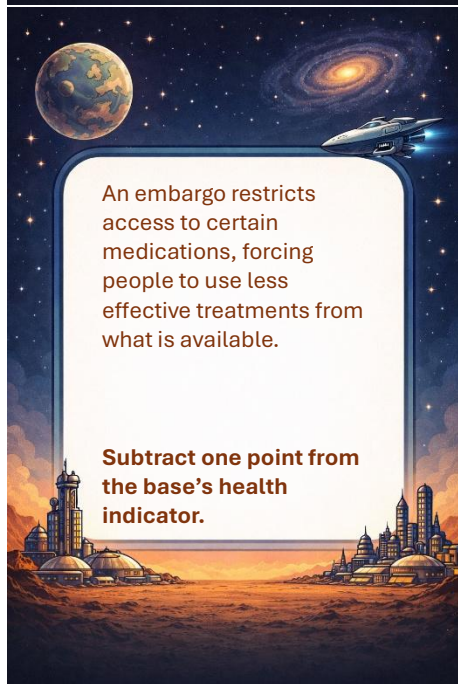
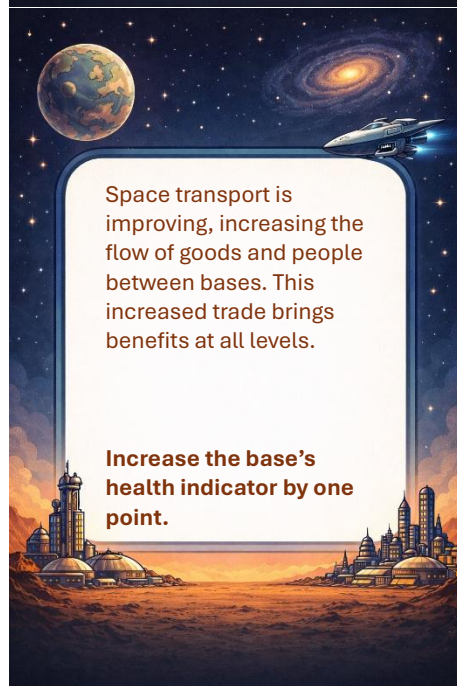
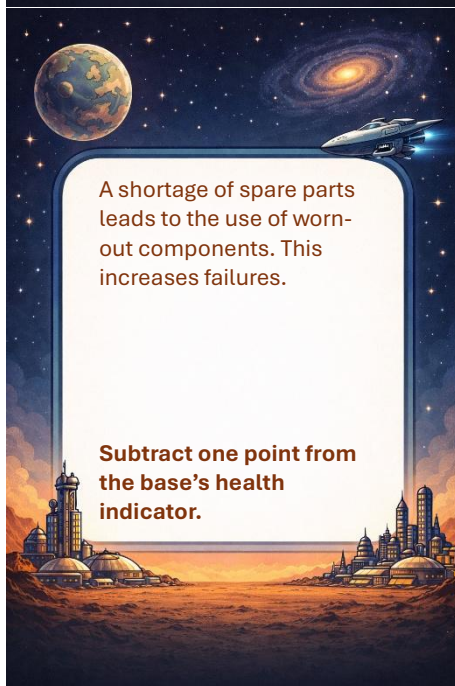
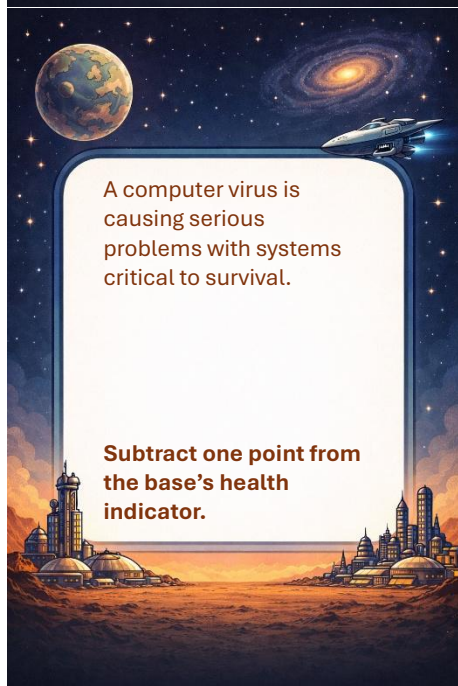
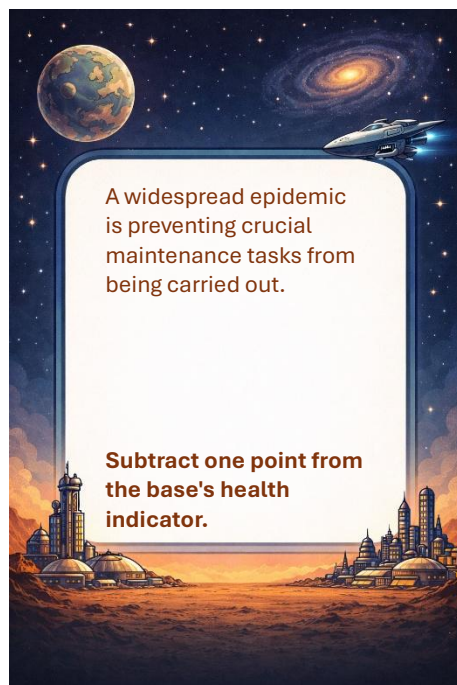
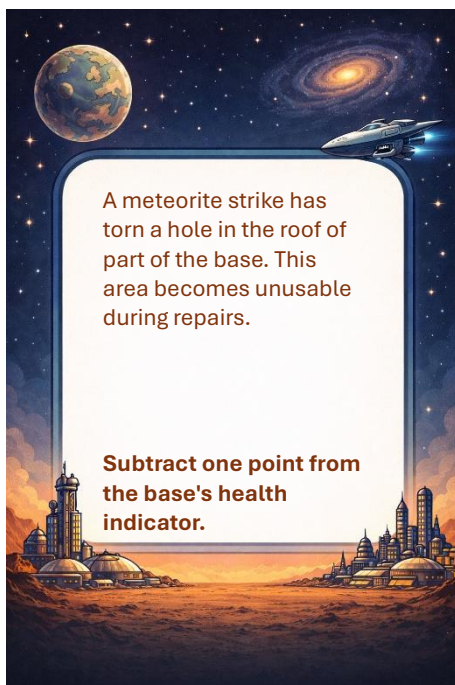
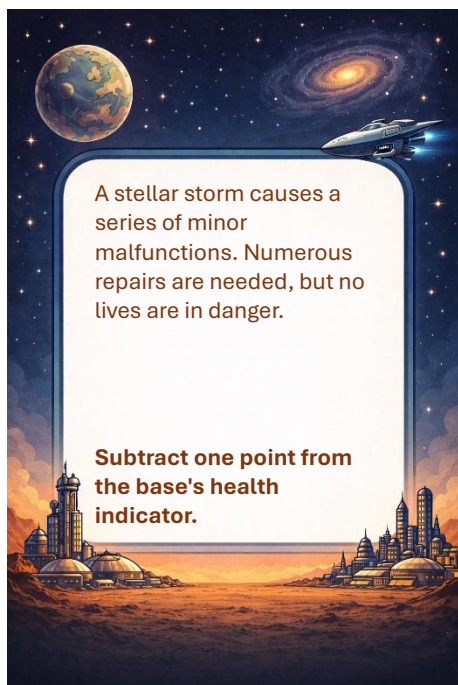
You observe that the continued confinement creates internal conflicts. Cooperation decreases, increasing accidents and stress.

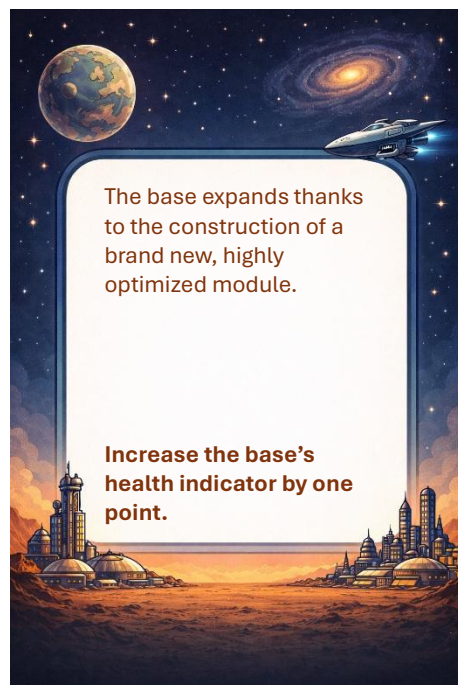
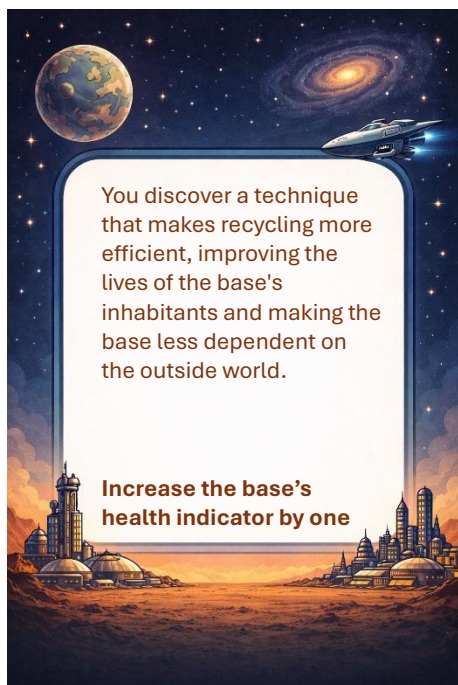
€- 🛸 0 👤 -



A detailed study of the sleep patterns of base personnel allows you to optimize work schedules. However, the necessary adjustments create chronic disorders in some members of the population, including scientists.

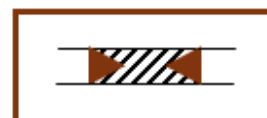
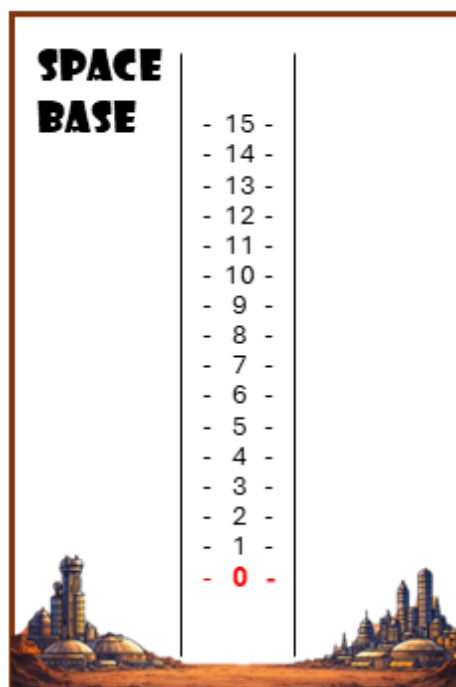
€+ 🛸 - 👤 -





Decision Space
Espace de décision

Shuffle the cards (use half if there are 1 to 3 teams). Set the base health indicator to 10 and the individual gauges to 5. Each turn, a team can (1) invest one point from a gauge to increase the base health indicator, or (2) draw a card, until the deck is exhausted – if the card doesn't have the 3 indicators, it must be played; otherwise, the team can choose to keep it by adjusting its gauges or discard it (maximum 3 times per team). After each team has played, the base health indicator decreases (all teams lose if it reaches 0). A team is eliminated if any of its gauge reaches 0. The winning team is the one with the highest sum of its gauges.



To build the base health indicator and individual gauges: cut along the thin black lines with a cutter, remove the hatched part, and place the indicator on the graduation, see images below.