

THE CREW

L'AVENTURE DÉIMOS

Chers membres d'équipage,

Dans les semaines à venir, un nouveau défi s'offrira à vous, mission après mission : l'aventure Déimos.

Pendant cinq semaines, chaque jeudi, nous publierons trois nouvelles missions, auxquelles vous pourrez vous mesurer. Pas de panique : la première mission de chaque publication sera d'une difficulté modérée. Mais la suite dépendra de vos talents.

En page suivante, vous trouverez la première partie de cette aventure. Celle-ci vous réserve bien des surprises, comme des missions que vous pouvez essayer encore et encore afin d'atteindre un résultat parfait !

Et maintenant, c'est à vous : réunissez votre équipage et embarquez pour l'aventure Déimos !



L'AVENTURE DÉIMOS [1]

Vous captez un message radio à l'approche de Déimos, une des deux lunes de Mars. Après étude de vos clichés, une équipe de chercheurs y a été missionnée et vous demande maintenant votre aide. Localisez leur astronef et préparez-vous à la manœuvre d'amarrage. Il faut vous approcher précisément des deux modules d'ancrage. **Une carte 4 doit remporter un pli contenant au moins une carte 9.**



remporte



A1



À bord du Morphinos, vous retrouvez le scientifique Z. Taylor. Il signale que ses collègues sont dispersés sur Déimos, récupérant des échantillons de sol. Cependant, une zone prometteuse nécessite votre équipement. Rejoignez les scientifiques pour les aider. **Votre Commandant doit gagner exactement 3 plis. Aucun de ces plis ne doit contenir de 7, de 8 ou de 9.**



Exactement 3 plis, mais aucun



A2



Vous repérez immédiatement l'emplacement. La roche y est d'un noir de jais et semble absorber toute lumière. Une analyse de sa surface révèle une structure moléculaire si dense et entremêlée que même votre foreuse pourrait s'avérer insuffisante. Voyons jusqu'où vous pouvez aller. **Jouez toutes vos cartes Espace : une Tâche ratée ne met pas fin à la mission. Combien de Tâches réaliserez-vous ?**

22

Aucune interruption de mission

A3

