

Instructions de jeu



L'HISTOIRE

Espace : frontière de l'infini. C'est ainsi que se terminaient les chapitres d'une célèbre série de science-fiction et ce n'était pas sans raison. Des scientifiques et des astronautes de toutes nationalités passent par la Station spatiale internationale et mettent leur ingéniosité au service de la recherche de planètes habitables, de nouvelles sources d'énergie et de matériaux, de vie intelligente et, pourquoi ne pas le dire, d'un nouveau foyer, au cas où la Terre serait irrécupérable.

De plus, les dernières innovations dans le domaine de l'impression 3D ont relancé la conquête de l'espace. Pourquoi fabriquer des pièces sur Terre et les envoyer ensuite à 408 kilomètres de distance?

Bien sûr, tout ne peut pas être harmonie et création. Un énorme groupement de météorites s'approche de la Station à toute vitesse et l'estimation initiale, même avec des contre-mesures en place, présage de graves dommages. Ils sont nombreux et, à cette vitesse, même le plus petit d'entre eux peut être capable de détruire la Station.

Vous devez échapper, mais... les nacelles de sauvetage ne sont pas encore prêtes! Il faut finir de les préparer et mettre tout le monde à l'abri. Vite, aux imprimantes 3D! Ce n'est peut-être pas ce que vous aviez prévu de faire aujourd'hui, mais vous deviendrez sans doute les héros qui sauveront la situation.

3D PRINTING MISSION est un simple jeu de 54 cartes dans lequel entre 2 et 4 joueurs vont s'affronter pour être les premiers à réussir à sauver tous les scientifiques qui habitent la Station spatiale internationale de la grande pluie de météores qui s'approche inexorablement.

COMPOSANTS

4 cartes d'*Imprimantes 3D* recto-verso. Chaque carte montre une imprimante 3D basique d'un côté et une imprimante 3D avancée de l'autre, toutes deux de la même technologie.



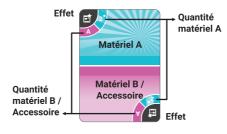


50 cartes de *Matériaux* d'un côté et de *Desians* de l'autre.

La face *Matériaux* montre deux matériaux ou accessoires. Les matériaux ont un numéro associé indiquant la quantité, pendant que les accessoires sont représentés avec un A.

Il existe des *Matériaux avancés*, reconnaissables grâce à leur fond rayé et à une étoile à côté de la quantité de matériel.

Dans les coins de cette face se trouve un symbole qui correspond à un *Effet*, le même dans les deux cas.

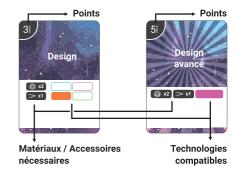


La face *Design* des cartes comporte deux zones distinctes. Le coin supérieur gauche indique le score qui sera obtenu lorsque le *Design* sera imprimé avec succès.

Sous l'illustration, la quantité de *Matériaux* et *Accessoires* nécessaires pour imprimer le

Design et les technologies sur lesquelles il est possible d'imprimer sont indiquées.

Les cartes de *Design* avec un fond rayé correspondent aux *Designs avancés*.

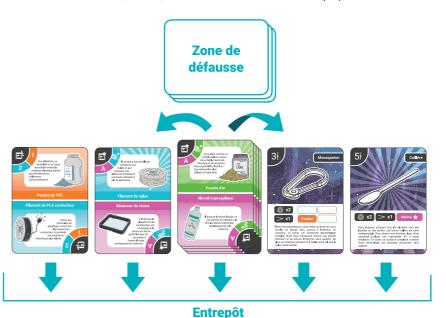


PRÉPARATION DU JEU

- 1. Placer les 4 cartes des *Imprimantes 3D* au centre de la table montrant le modèle basique de chaque technologie et battre le jeu de cartes.
- 2. Chaque joueur reçoit 4 cartes du côté du *Design*. Avant de les prendre de la table, chaque joueur choisira un des *Designs* et le laissera sur la table devant lui, formant ainsi sa *Zone d'impression*.

Les *Designs* choisis ne sont jamais retirés de la table. Les autres cartes seront retournées et deviendront votre main initiale de *Matériaux*.

- 3. Ensuite, avec les cartes qui restent dans le paquet, l'Entrepôt est formé, avec 2 cartes de Matériaux à gauche et 2 de Designs à droite, en laissant le paquet avec la première carte du côté Matériaux et un espace comme Zone de défausse.
- Si le paquet central est épuisé pendant le jeu, la Zone de défausse sera battue pour former un nouveau paquet de cartes central.



COMMENT JOUER

Le joueur initial sera celui dont le Design avec le moins de points. En cas d'égalité, les joueurs à égalité tireront au sort.

À son tour, un joueur fera deux actions parmi les cinq suivantes, pouvant répéter n'importe laquelle d'entre elles :

- 1. Prendre une carte parmi celles qui sont visibles dans l'Entrepôt (y compris la carte du haut du paquet). Remplacer ensuite l'espace restant par une carte du paquet, en la retournant si vous avez pris un Design. Les cartes de Matériaux sont prises en main, les cartes Design sont placées sur la table devant le joueur. La taille maximale de la main est de 6 cartes, tandis que le nombre maximal de Designs qu'un joueur peut avoir dans sa Zone d'impression est de
- 2. Compléter un Design. Attribuer les matériaux et accessoires nécessaires de notre main à un Design dans notre Zone d'impression. Il est possible d'attribuer plus de matériel que nécessaire pour réaliser un Design, mais jamais moins. Les matériaux de différentes technologies ne peuvent pas être mélangés.

Important!

Des matériaux avancés sont nécessaires pour réaliser un Design avancé. Des matériaux avancés peuvent également être utilisés pour imprimer des Designs basiques mais, dans ce cas, une Imprimante 3D avancée sera nécessaire.

3. Imprimer un Design complet. L'imprimante 3D compatible avec notre Design sera choisie, pour autant qu'elle soit disponible au centre de la table, et le processus de calibrage et d'impression sera activé, lequel

> Saisissez le code QR pour accéder à un contenu exclusif et à des vidéos explicatives:



filament2print 4

se prolongera jusqu'à notre prochain tour.

L'impression du Design sera terminée au début de notre prochain tour, alors faites attention au sabotage de l'impression...

Importante!

Les Imprimantes 3D basiques ne peuvent imprimer que des matériaux basiques, tandis que les Imprimantes 3D avancées peuvent imprimer des matériaux basiques et avancés.

Lorsqu'un joueur parvient à terminer une impression, il dépose toutes les cartes utilisées dans la Zone de défausse, replace l'imprimante 3D au centre de la table et déplace le Design terminé vers son paquet de points. Le fait de finir une impression ne comptera pas comme une action.

4. Jouer un Effet. Toutes les cartes Matériel comprennent un Effet qui peut être utilisé à différents moments du jeu en le jouant dès la main et en se débarrassant de la carte après l'avoir appliquée :



Saut spatial. Passer le tour du joueur suivant (dans les jeux à 2 joueurs, cela signifie que vous répétez votre tour).



Tournant inattendu. Changer le sens du tour (ne s'applique pas aux parties à 2 joueurs).



Renouvellement des stocks. Se débarrasser de toutes les cartes de l'Entrepôt et les remplacer par des cartes du paquet.



"Emprunter". Tirer une carte au hasard dans la main d'un autre joueur.



Réaffectation des ressources. Jeter une carte Matériaux assignée à un Design d'un autre joueur à condition qu'elle ne soit pas en cours de calibrage et d'impression. Les autres cartes restent sur le Design, et le joueur peut les compléter à nouveau plus tard.

Upgrade de l'imprimante 3D. Améliorer une imprimante, en retournant la carte pour montrer l'Imprimante 3D avancée de la même technologie. Cela ne sert pas à la rendre pire.

Impression urgente. Imprimer immédiatement, en sautant le tour de calibrage et impression. Si cet Effet était annulé, il continuerait avec le processus normal de calibrage et d'impression.

Sabotage de l'impression. Voler une imprimante à un autre joueur, et lancer le processus de calibrage et d'impression si possible, ou l'amener au centre de la table si ce n'est pas le cas.

Réaction rapide. Annuler tout Effet joué par un autre joueur à tout moment, même hors de tour. Il est possible d'utiliser cet Effet pour annuler une autre Réaction Rapide.

5. Défausser les cartes. Tout nombre de cartes qui ne peuvent pas ou ne veulent pas être utilisées peuvent être défaussées de la main et de la Zone d'impression.

FIN DU JEU

Le jeu se joue à tour de rôle d'un joueur à l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre (bien que cela puisse changer au cours de la partie) jusqu'à ce qu'un joueur obtienne le score requis. À ce moment, le module d'évacuation sera réparé et tout l'équipage sera mis en sécurité.

Vous pouvez varier la durée des parties en fixant le score nécessaire pour gagner :

Jeu rapide	11 points
Jeu normal	13 points
Jeu long	16 points

Pour en savoir plus...

Pourquoi quatre types de technologies?

Il existe actuellement de nombreuses technologies d'impression 3D, connues sous différents sigles, que l'on peut diviser en quatre de grands groupes:

Filament	Résine	
Faible résolution et précision. Pièces de faible complexité.	Haute résolution et excellent finition de surface. Pièces de complexité moyenne.	
Poudre plastique	Métal	

Chaque technologie (à la fois dans les Imprimantes 3D et les Matériaux) est représenté dans le paquet par une couleur différente.

Pourquoi les designs avancés ne peuvent-ils pas être imprimés sur des imprimantes 3D basiques?

Les designs avancés exigent souvent certaines conditions que l'on ne trouve que dans les imprimantes 3D avancées, comme un volume d'impression plus élevé ou la nécessité d'utiliser des matériaux avancés, qui à leur tour exigent de certaines caractéristiques (non disponibles dans les imprimantes 3D basiques) pour leur impression avec une garantie totale, de sorte qu'ils doivent être imprimés avec des imprimantes 3D avancées pour obtenir des résultats optimaux.

Matériel avancé	+	Design basic	+Imprimante 3D basique	×
Matériel basic	+	Design avancé	+Imprimante 3D basique	X
Matériel basic	+	Design basic	+Imprimante 3D avancée	/

Pour en savoir plus sur l'impression 3D:

Visitez notre site web filament2print.com