

Feuille d'instructions

Actions du rover

1. Le contrôleur du rover tente de déplacer rover dans toute direction choisie.
2. Vérifiez si le rover devient coincé, est bloqué par quelque chose ou découvre de l'eau.
 - a. Si le rover est coincé, vous perdez un tour. Marquez la zone sablonneuse sur la carte.
 - b. Si le rover est bloqué, vous ne pouvez pas vous déplacer ce tour-ci, mais vous pouvez le faire le tour suivant. Marquez l'obstruction sur la carte.
 - c. Si vous trouvez de l'eau, vous avez terminé!
3. Lancez le dé pour voir si un événement naturel se produit (ou une analyse est requise). Suivez l'instruction conformément au résultat du dé. REMARQUE : Lancez un dé à six côtés deux fois ou lancez deux dés en même temps.

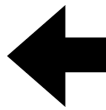
Commandes du rover



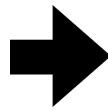
Haut



Bas



Gauche



Droite



Analyser



Construire un habitat

Coordonnées de la carte

Points de départ du rover : A2 et J0

Zones sablonneuses où les roues se coincent : A7, B1, C4, E1, E5, F0, G4, H5, H9, I1, J9

Obstructions sur lesquelles le rover ne peut pas rouler : B5, B9, D2, D7, E2, E8, F4, F5, G2, H2, H3, H7, H8, I3, I7

Événements selon les dés

2 = **Impact d'une météorite.** Le rover est détruit et vous devez recommencer.

3 = **Panne de communications.** Le rover doit attendre un tour avant de recevoir de nouvelles instructions.

4 = **Jet de rayonnement.** Le rover est hors service pendant un tour.

5 = C'est le temps de faire une **analyse**. Votre partenaire lit ce que vous apprenez au moyen des instruments de votre rover.

6 = Tout va bien. Il est inutile de faire quoi que ce soit.

7 = Tout va bien. Il est inutile de faire quoi que ce soit.

8 = C'est le temps de faire une **analyse**. Votre partenaire lit ce que vous apprenez au moyen des instruments de votre rover.

9 = **Panne de communications.** Le rover doit attendre un tour avant de recevoir de nouvelles instructions.

10 = **Jet de rayonnement.** Le rover est hors service pendant un tour.

11 = C'est le temps de faire une **analyse**. Votre partenaire lit ce que vous apprenez au moyen des instruments de votre rover.

12 = **Impact d'une micrométéorite.** Vous devez attendre un tour pour que les réparations soient terminées.

Votre liste de commandes réussies pour créer un chemin vers l'eau :