JEU DE GROUPE

Among Us

dans la vraie vie



Among Us dans la vraie vie

Among Us, c'est le jeu de soirée ultime de l'ère du Covid : jouez-y maintenant dans la vraie vie, en groupe de jeunes. Rejoins tes coéquipiers dans un jeu multijoueur fait de travail d'équipe et de trahison !

À propos de ce jeu

Cette version d'Among Us dans la vraie vie a été conçue par Silas Bilger et Andy Fronius. Elle s'inspire du célèbre jeu vidéo du même nom et a d'abord été publiée sur Pulse.

Gratuit

Gratuit pour ton travail avec les jeunes. Ce que tu peux en faire : Conditions d'utilisation.

Des questions ou un problème ?

Merci pour tout ce que tu fais pour les jeunes. Nous t'apprécions beaucoup. Si tu as des questions ou un problème avec ton téléchargement, n'hésite pas à nous écrire.

Écris-nous : thepulse.org/fr/contact

Instructions : c’est quoi, Among Us ?

Among Us se joue un peu comme les Loups-garous ou la Mafia.

- Essayez de garder votre vaisseau en état et de retourner à la civilisation.
- Mais attention : vous avez à bord un « imposteur » extraterrestre (traître, meurtrier, métamorphe) !
- Un membre d’équipage a été remplacé par un « imposteur » parasite. Son but est d’éliminer le reste de l’équipage avant que le vaisseau ne regagne son port d’attache.
- L’imposteur va saboter le vaisseau, se faufiler dans les conduits de ventilation, tromper et piéger les autres pour rester anonyme et tuer l’équipage.
- Pendant que tout le monde remet le vaisseau en état, personne ne peut parler, afin de préserver l’anonymat.
- Dès qu’un cadavre est signalé, l’équipage survivant discute ouvertement pour savoir qui est, selon lui, l’imposteur.
- Le but de l’imposteur est de faire croire qu’il est un membre de l’équipage.
- Si l’imposteur n’est pas éjecté par le vote, tout le monde retourne entretenir le vaisseau jusqu’à ce qu’un autre cadavre soit découvert.
- Si l’imposteur est éjecté par le vote, l’équipage gagne !

Que faut-il préparer ?

Informations pour les débutants d'Among Us et les meneurs de jeu : Among Us en simulation en temps réel va devenir le nouveau phénomène de ton groupe de jeunes !

Among Us est un jeu connu chez les ados et les jeunes. Si tu animes un groupe et que tu ne connais pas encore le jeu, nous te conseillons de l'essayer d'abord toi-même en ligne. C'est un jeu passionnant et amusant, qui se joue en plusieurs manches avec des rôles qui changent.

Among Us est souple : il se joue en grand jeu dehors ou en jeu d'intérieur, partout où il y a de la place. La taille du terrain de jeu dépend de la taille de ton groupe.

Astuce de pro : Des salles différentes, des couloirs, des escaliers ou des ascenseurs créent une ambiance fidèle au jeu. Une musique de fond spatiale et une décoration des salles dans le thème font beaucoup pour l'ambiance. Nous avons préparé pour toi une playlist Spotify de musique de fond pour le jeu de groupe Among Us.

Taille du groupe

Among Us se joue avec presque n'importe quelle taille de groupe, mais il faut au moins 4 ou 5 joueurs. Il n'y a pas de limite maximale. Pour les groupes de plus de 20 personnes, il te faut un grand terrain de jeu et peut-être des tâches supplémentaires.

Conseil d'hygiène : tu peux aussi installer le jeu en double, pour que deux groupes jouent en même temps.

Groupes de moins de 10 personnes

Pour cette taille de groupe, nous conseillons de n'utiliser qu'un seul imposteur. La difficulté augmente avec chaque imposteur supplémentaire. Les groupes expérimentés peuvent aussi jouer avec 2 imposteurs.

Groupes de plus de 20 personnes

Pour cette taille de groupe, nous conseillons 2 imposteurs dès le départ. Avec des groupes expérimentés, tu peux ajouter peu à peu d'autres imposteurs. La difficulté augmente avec chaque imposteur supplémentaire.

Règles et but d’Among Us

But du jeu

Les membres d’équipage doivent réparer leur vaisseau et rassembler assez de réserves de carburant pour entreprendre le vol de retour vers la Terre, qui les sauvera.

Les imposteurs essaient de tuer l’équipage en secret. S’ils réussissent à éliminer tout l’équipage avant que le vol de retour puisse commencer, les imposteurs gagnent et l’équipage perd.

Règles du jeu

1. **Réparations :** L’équipage cherche les avaries du vaisseau et les répare. Attention : certaines avaries doivent être réparées plusieurs fois. (Accomplir des tâches.)
2. **Carburant :** L’équipage doit gagner des réserves de carburant. On les obtient à l’ordinateur central.
3. **Imposteur :** L’imposteur essaie de tuer l’équipage le plus discrètement possible, pour prendre le contrôle du vaisseau sans être reconnu. Il tue par derrière en tapant deux fois fermement sur l’épaule de sa victime.

Membres d’équipage, prenez garde : l’imposteur peut lui aussi réparer des avaries et récolter des réserves de carburant pour garder sa couverture.

4. **Meurtre :** Dès qu'un membre d'équipage est tué, il se transforme en fantôme et se couche par terre. Le meneur de jeu repère les fantômes au sol et ramasse les cartes des victimes. Ce n'est qu'une fois son badge d'équipage remis au meneur de jeu que le fantôme peut se relever et continuer à faire des tâches. Les fantômes n'ont cependant plus le droit de parler ni de participer aux réunions d'urgence.

5. **Réunion d'urgence :** Quand un membre d'équipage tombe sur un cadavre, il doit convoquer au plus vite une réunion d'urgence pour discuter avec tout l'équipage de qui pourrait être l'imposteur.

Important : Les réunions d'urgence sont obligatoires pour tous. On peut accuser, se défendre et débattre. À la fin, soit on vote pour jeter un joueur hors du vaisseau par le sas, soit tout l'équipage décide de ne tuer personne, parce que les indices ne suffisent pas encore pour une accusation solide.

La personne tuée après un vote révèle son identité. Si c'était un imposteur et qu'il n'y a qu'un seul imposteur, l'équipage gagne et une nouvelle manche commence, avec de nouveaux rôles. S'il y a plusieurs imposteurs, la réunion d'urgence est levée et les réparations continuent jusqu'à la prochaine réunion d'urgence.

On peut convoquer la réunion d'urgence par exemple avec un signal d'alarme sonore bien fort ou en partageant une image d'alarme dans un groupe WhatsApp commun. Tout le monde doit comprendre vite et clairement qu'une réunion d'urgence a été convoquée.

6. **Sabotage :** L'imposteur peut saboter tout le vaisseau. Pour cela, il doit taper deux fois dans le dos du meneur de jeu. Le meneur de jeu donne un signal d'alarme (son ou WhatsApp) et lance un compte à rebours de 90 secondes. Si, pendant ces 90 secondes, il reçoit des membres d'équipage deux ballons bien gonflés, le sabotage est déjoué. Sinon, le vaisseau explose et les imposteurs ont gagné.

7. **Silence :** Dans le jeu en ligne Among Us, personne ne doit parler entre les réunions d'urgence. Les réparations et la collecte du carburant se déroulent dans le silence de l'espace. Une musique spatiale passe en fond. Il est conseillé de baisser ou de couper la musique pendant les réunions d'urgence, pour que la discussion se passe bien.

Règles du jeu

à imprimer

Réparations : Accomplir des tâches.

Carburant : À l'ordinateur central, échange les tâches accomplies contre du carburant.

Imposteur : Tue l'équipage discrètement, en tapant deux fois sur l'épaule de tes victimes.

Meurtre : Reste couché par terre jusqu'à ce qu'un meneur de jeu prenne ton badge d'équipage. En fantôme, tu peux continuer à faire des tâches, mais tu ne peux plus parler ni participer aux réunions d'urgence.

Réunion d'urgence : Un cadavre trouvé ? Convoque une réunion d'urgence ! Discutez. Vote : jeter le suspect par le sas, ou ne tuer personne pour l'instant ?

Sabotage : L'imposteur tape sur l'épaule du meneur de jeu. Celui-ci donne un signal d'alarme avec un compte à rebours de 90 secondes. Apportez deux ballons bien gonflés, sinon le vaisseau explose.

Silence : Interdit de parler entre les réunions d'urgence.

Préparation du jeu

Musique de fond

Nous avons préparé pour vous sur Spotify une playlist de musique de fond Among Us. La musique aide à créer une ambiance entre les réunions d'urgence, quand les joueurs n'ont pas le droit de se parler.

- **Crée une ambiance spatiale.**

Badges d'équipage

Avant chaque manche, les badges sont distribués aux joueurs en secret et au hasard. Tu trouveras un modèle à imprimer aux pages 14 et 15 de ce document. Tu peux aussi répartir les rôles de membre d'équipage et d'imposteur en distribuant des jetons bleus et jaunes.

- **Imprime les badges d'équipage.**

La cafétéria du vaisseau

La cafétéria est la salle centrale d'Among Us. C'est là que se tiennent les réunions d'urgence, là que se trouve le bouton qui déclenche le signal sonore d'une réunion d'urgence, et là qu'il faut rapporter les ballons du sabotage. N'hésite pas à décorer cette salle façon espace.

- **Décore la cafétéria du vaisseau.**

L’ordinateur central dans la cafétéria

C’est ici que les tâches résolues sont vérifiées et comptées, et qu’on mesure les progrès. Les joueurs reçoivent du carburant pour le réservoir.

- **Désigne un animateur pour jouer l’IA de l’ordinateur central.**

Le réservoir de carburant dans la cafétéria

L’explosion dans le vaisseau a détruit le réservoir de carburant, et tout le carburant a été perdu. L’ordinateur central peut cependant produire du carburant. Quand les tâches sont accomplies correctement et ont été vérifiées à l’ordinateur central, l’équipage reçoit des réserves de carburant. Quand le réservoir est plein et que le vaisseau est suffisamment réparé, l’équipage a gagné et retourne à la civilisation.

- **Prépare un récipient comme réservoir et du carburant (des billes, par exemple) qu’on pourra y verser petit à petit.**

Sabotage

Le sabotage apporte la variété et le suspense dont le jeu a besoin. Moins tu caches de ballons dans le vaisseau en tant que meneur de jeu, plus c’est palpitant, mais aussi plus c’est difficile pour l’équipage de déjouer le sabotage. Cache régulièrement quelques ballons à de nouveaux endroits, mais pas de façon trop évidente.

Cache régulièrement de nouveaux ballons non gonflés dans le vaisseau.

Les tâches

Les tâches sont le cœur d'Among Us. Tout le plaisir du jeu dépend d'elles. Des tâches trop faciles ennuient l'équipage. Au début d'une partie, c'est encore plus palpitant de devoir d'abord trouver les tâches. Tu trouveras en annexe des affiches qui expliquent chaque tâche. Imprime-les et place-les à côté des tâches correspondantes.

Chaque tâche doit avoir assez de matériel pour que plusieurs personnes puissent y travailler en même temps et qu'on puisse la refaire plusieurs fois.

Installe des stations avec les tâches dans vos salles.

Le bouton d'urgence

Tu peux utiliser le modèle à imprimer en annexe, acheter un bouton d'urgence ou en fabriquer un toi-même avec ce tutoriel YouTube (en anglais). Avec le bouton imprimé, quelqu'un doit lancer le signal de la réunion d'urgence sur la sono, le crier tout simplement ou partager un émoji d'alarme dans un groupe WhatsApp commun.

Place le bouton d'urgence au centre de la cafétéria.

L’affiche des règles

Pour démarrer bien et vite, tu trouveras en annexe une affiche qui explique simplement les règles (page 9).

Accroche l’affiche des règles dans la cafétéria.

Liste de courses (liste du matériel)

Nous avons préparé une liste de courses prévue pour 20 élèves. Plus tu as de joueurs, plus il te faut d’articles.

- 1 rouleau de ruban de masquage (pour fixer les panneaux des tâches et le bouton d’urgence)
- les impressions de tous les modèles nécessaires (panneaux des tâches, bouton d’urgence, etc.)
- un stylo pour chaque joueur (tâches)
- quatre dés (tâche « Le code aux dés »)
- des ciseaux (tâche « Le portrait du capitaine (puzzle) »)
- un paquet de perles de couleur bleues, rouges et vertes (tâche « Trier les fusibles »)
- 8 boîtes de mouchoirs (tâche « Vider la boîte de mouchoirs »)
- 100 gobelets (tâche « Empiler les gobelets »)
- des bouteilles d’eau (tâche « Bottle flip »)

Badges d'équipage

à imprimer

Les pages suivantes contiennent les cartes à découper et à distribuer à l'équipage. Les joueurs les gardent dans leur poche.

IMPOSTEUR

















Découpe en suivant les pointillés.

IMPOSTEUR

















Bouton d’urgence

à imprimer



Liste d’idées de tâches

Les tâches rendent Among Us palpitant et varié. Comme elles changent à chaque manche, on peut rejouer souvent. La liste des tâches est un élément décisif du jeu. Quand la liste des tâches (réparations) est terminée, l’équipage gagne, car tout ce qui était nécessaire a été réparé et il y a assez de carburant dans le réservoir pour le vol de retour vers la Terre.

Astuce de pro : Pour ceux qui découvrent le jeu, il y a en annexe une liste simplifiée (La chasse au carburant), où il suffit de gagner du carburant.

Chaque liste de tâches commence par une tâche de carburant, car on a toujours besoin de carburant. Tu trouveras en annexe plusieurs scénarios de jeu ; la liste simplifiée (La chasse au carburant) ne comporte que des tâches de carburant.

En annexe, tu trouveras plusieurs listes de tâches pour t’inspirer. Invente aussi tes propres listes de tâches.

Plus la liste des tâches est longue, plus la partie dure. Pour des joueurs plus expérimentés, tu peux utiliser des listes de tâches plus difficiles.

Avant chaque manche, la liste des tâches doit être affichée bien en vue, pour que tout le groupe voie quelles tâches ont déjà été accomplies et lesquelles non.

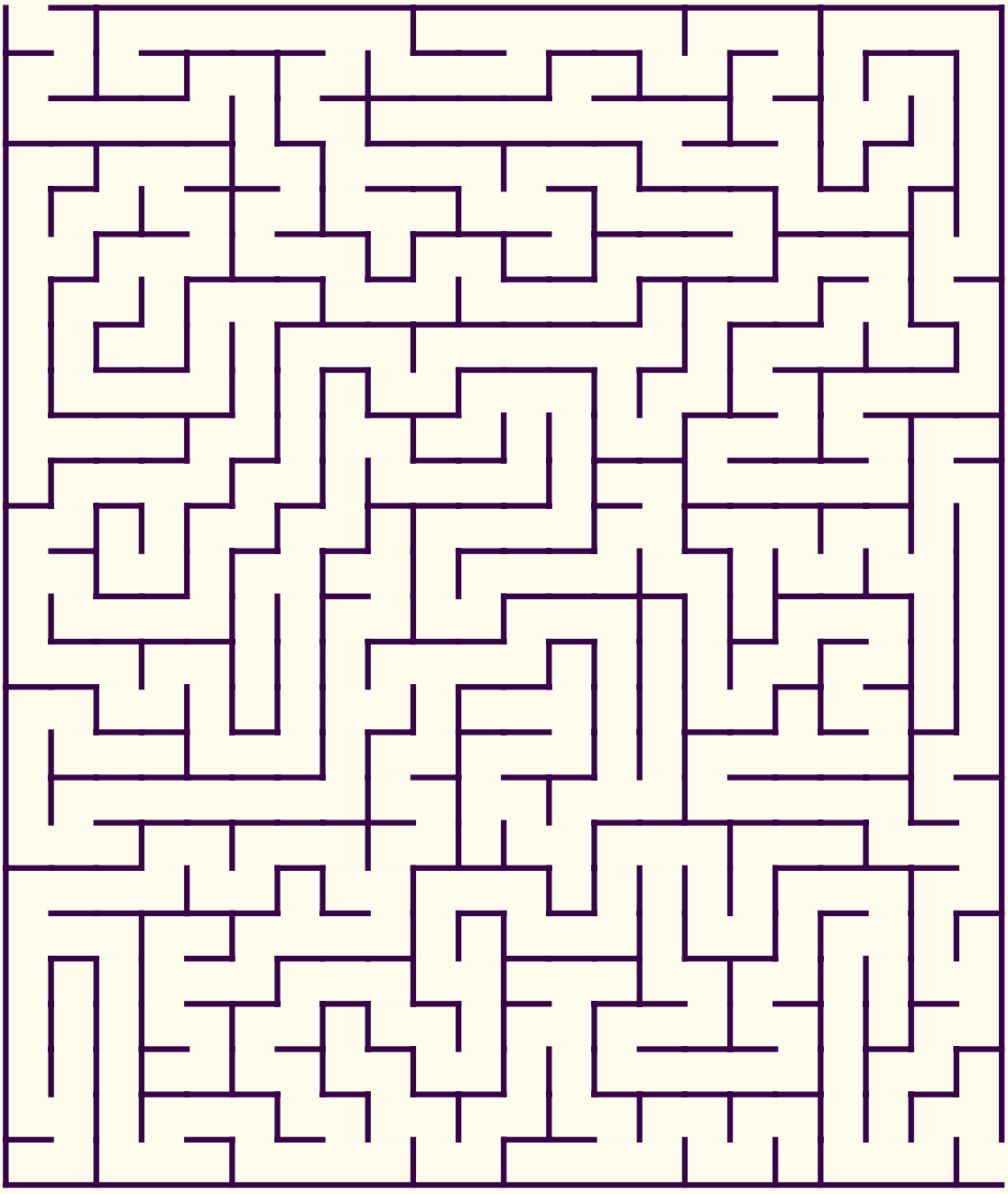
Astuce de pro : À partir du jeu de groupe Beat That, tu peux créer beaucoup de stations de tâches.

Simulation de trou de ver

à imprimer

Dans l'espace, il est vital de repérer et d'utiliser les trous de ver. C'est le seul moyen de traverser l'immensité de l'espace sans être repéré. Montre ton savoir-faire à la simulation de trou de ver. Tu trouveras d'autres labyrinthes sur le générateur de labyrinthes (en anglais).

2 unités de carburant par labyrinthe.





Configuration du moteur de recherche

à imprimer

Le moteur de recherche du vaisseau doit être restauré. Pour que l'algorithme fonctionne de nouveau, il faut trouver les six mots-clés et les entrer à nouveau dans l'ordinateur central. Tu peux créer d'autres grilles de mots mêlés ici (en anglais).



2 unités de carburant par grille de mots mêlés.

Y	Y	V	D	T	V	H	H	J	H	M	H	U	I	W
E	C	X	K	A	V	H	M	V	D	R	E	D	E	I
C	H	L	U	B	N	J	S	N	X	B	H	O	W	Q
I	E	H	C	A	T	R	U	C	U	V	X	F	C	W
E	F	Q	P	V	M	A	O	X	U	A	G	O	W	V
U	F	Q	R	P	O	J	V	P	V	O	N	F	F	V
F	W	R	Q	E	D	F	I	L	Q	D	R	C	X	U
N	S	W	T	X	I	A	I	P	U	O	Q	H	E	M
L	B	A	T	E	W	R	R	I	H	D	L	S	E	J
P	A	P	A	U	W	H	T	U	T	K	J	P	U	B
Q	G	P	C	S	M	P	X	R	V	O	U	S	W	S
T	A	J	W	N	P	A	N	R	U	N	W	Q	M	G
L	X	F	P	Y	F	Y	Y	C	Y	E	B	B	Q	O
Q	E	G	A	P	I	U	Q	E	L	V	M	L	D	B
I	I	M	P	O	S	T	E	U	R	I	R	P	E	R

EQUIPAGE IMPOSTEUR MEURTRIER

SUS TACHE CONDUIT

Le portrait du capitaine (puzzle)

à imprimer

Reconstitue le puzzle avec le portrait du défunt capitaine.

3 unités de carburant par puzzle.



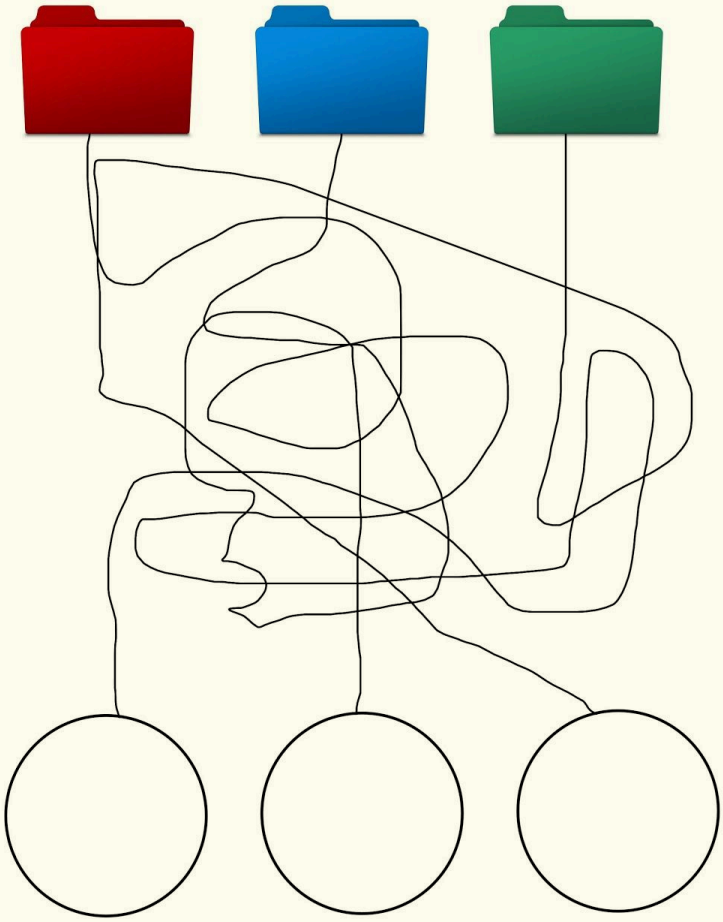


Trier les dossiers

à imprimer

Avec un marqueur, suis la ligne qui va du dossier jusqu'au cercle. Fais-le pour les trois.

1 unité de carburant pour tous les dossiers.

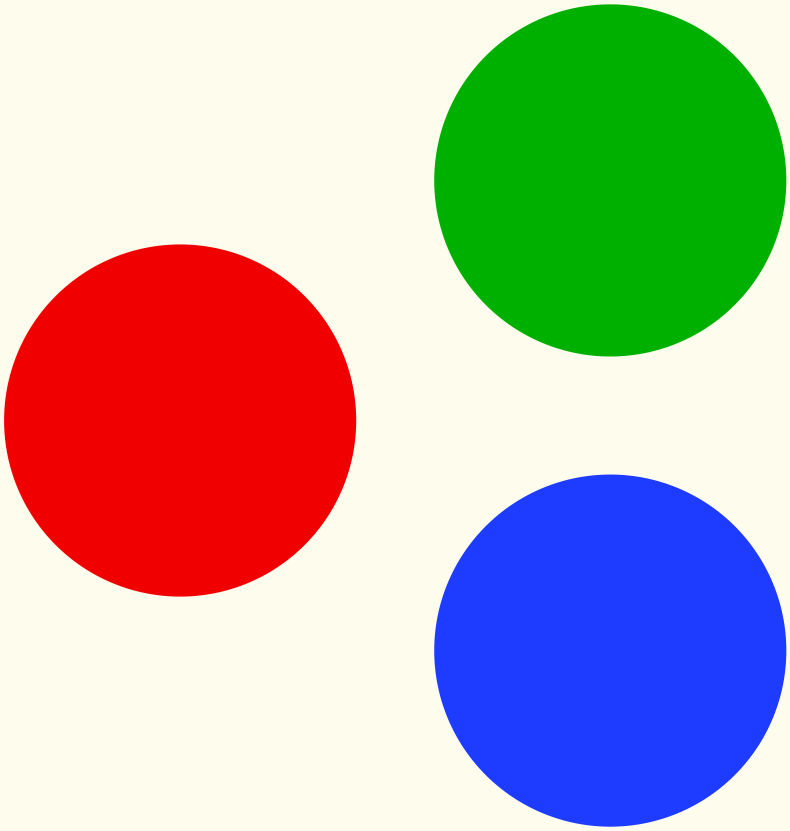


Trier les fusibles

à imprimer

L'explosion a mélangé les fusibles électriques. Sans électricité, impossible de rentrer sur Terre. Triez de nouveau les fusibles par couleur pour que le vaisseau puisse voler. Vous pouvez utiliser des pions ou des perles de couleur.

2 à 5 unités de carburant selon la difficulté.



Empiler les gobelets

à imprimer

Empile les gobelets en pyramide. Plus la pyramide est grande, plus tu gagnes d'unités de carburant.

1 à 5 unités de carburant selon la hauteur de la tour.

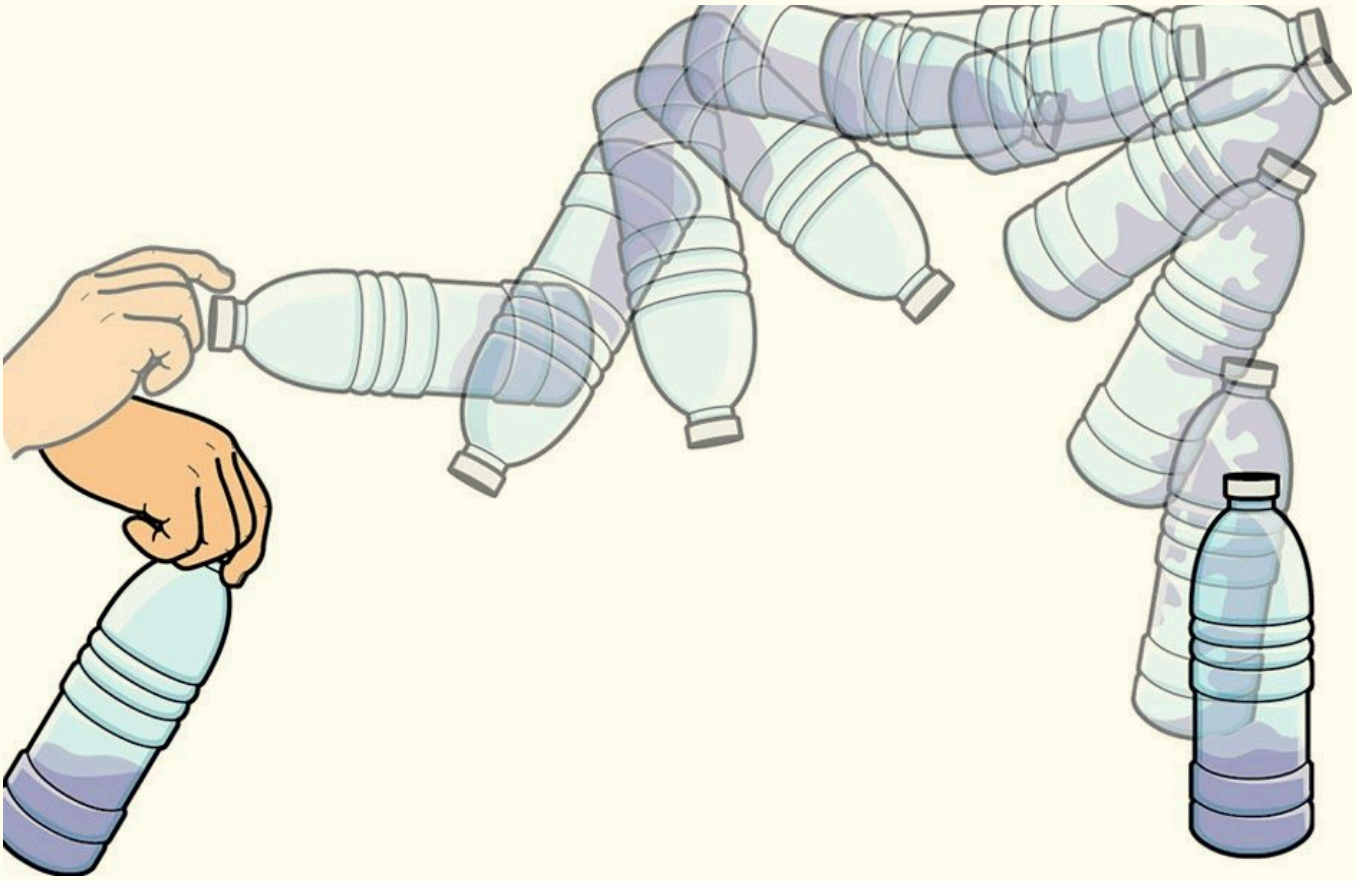


Bottle flip

à imprimer

Lance une bouteille d'eau en l'air pour qu'elle retombe debout. Installe une petite estrade comme zone d'atterrissage.

1 unité de carburant par bouteille qui retombe debout dans la zone d'atterrissage.



Le code aux dés

à imprimer

À l'ordinateur central, lance les dés jusqu'à obtenir, l'un après l'autre, chaque chiffre de ta carte.

1 unité de carburant par code.

CODE AUX DÉS
6324

CODE AUX DÉS
6441

CODE AUX DÉS
1532

Recâbler le vaisseau

à imprimer

Relie tous les fils à la bonne couleur. Voici une idée de bricolage avec du carton, une guirlande lumineuse et des cure-pipes.

2 unités de carburant par câblage complet et correct.



Vider la boîte de mouchoirs

à imprimer

Fais passer tous les mouchoirs d'une boîte à l'autre, un mouchoir après l'autre. Ça rapporte 2 unités de carburant.

2 unités de carburant par boîte de mouchoirs vidée.

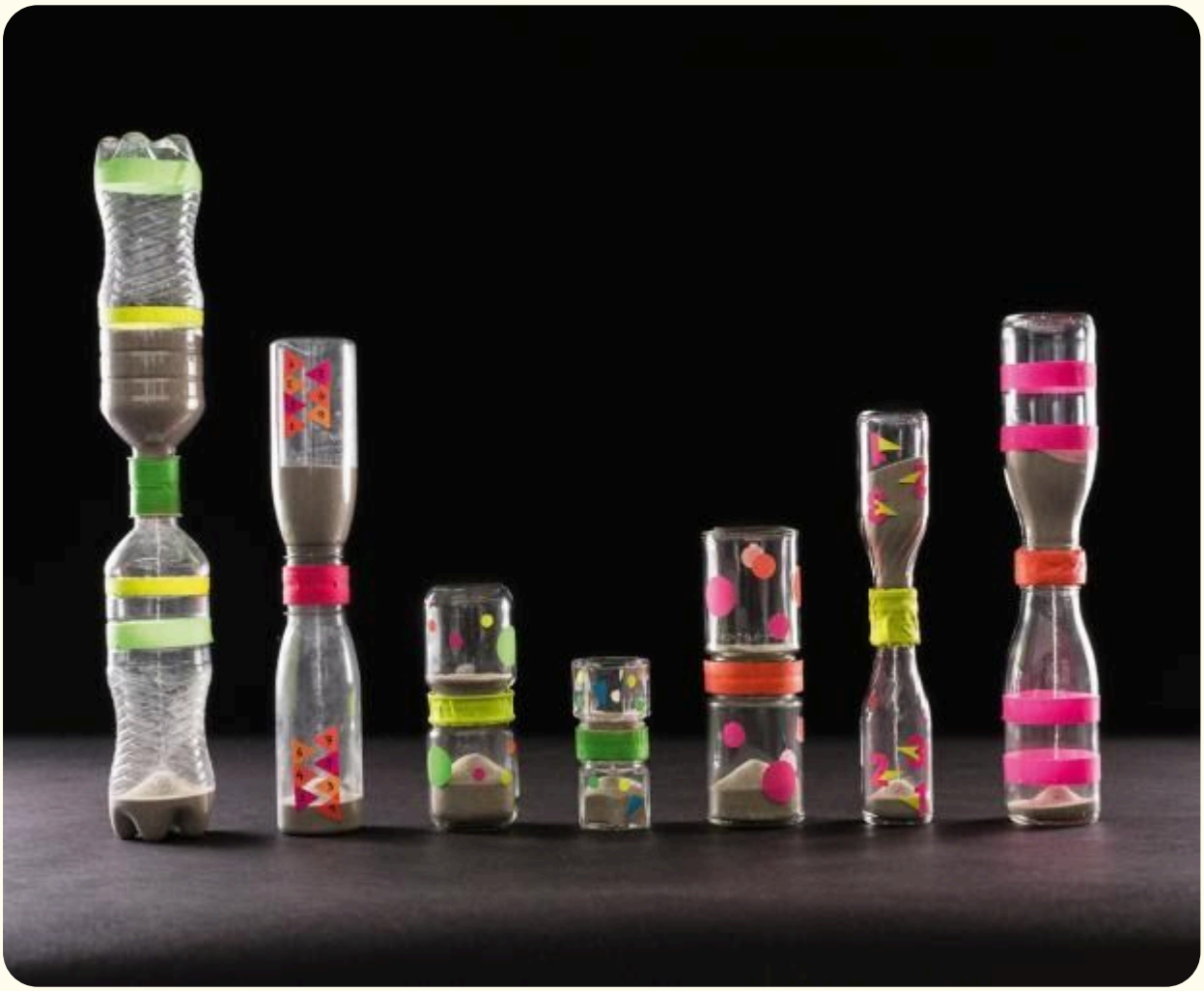


Time to Kill : le sablier

à imprimer

Fais s'écouler un sablier en bouteilles plastique : une bouteille se vide dans l'autre. Tu peux aussi prendre un sablier ordinaire. Astuce : au lieu du sable, tu peux aussi mettre de l'eau.

2 unités de carburant par sablier écoulé.



Vider les poubelles

à imprimer

Séparer le plastique, le papier, les déchets organiques et les ordures ménagères. Mets chaque déchet dans la bonne poubelle.

2 unités de carburant pour des déchets bien triés.

Reconfigurer le système de navigation

à imprimer

Pour naviguer sans risque pendant le vol de retour, il faut reconfigurer le système de navigation. Pour cela, l'équipage doit deviner quel drapeau appartient à quel pays.

1 unité de carburant par bonne réponse.

Assembler l’artefact

à imprimer

Les membres d’équipage doivent assembler des casse-têtes.

3 unités de carburant par artefact.

Craquer les mots de passe

à imprimer

Récite un texte ou un mot de passe par cœur. L'équipage a une liste des mots de passe les plus importants du vaisseau ; chaque mot de passe bien appris par cœur rapporte des réserves de carburant. Les mots de passe doivent être vérifiés à l'ordinateur central.

1 unité de carburant par mot de passe.

Battre l’IA

à imprimer

Joue contre un robot du vaisseau : Puissance 4, un jeu de course d’escargots, un jeu de dés simple, Looping Louie ou un jeu semblable. Les membres d’équipage qui gagnent reçoivent des points qu’ils peuvent échanger à l’ordinateur central de la cafétéria contre du carburant pour le vaisseau.

1 unité de carburant par victoire.

Test cognitif (4 Images 1 Mot)

à imprimer

L'IA du vaisseau veut tester l'équipage et ses capacités cognitives d'association, car le carburant ne peut être confié qu'à des mains intelligentes. À l'ordinateur central de la cafétéria, on peut remettre les résultats de chaque test et les échanger contre du carburant, à condition que l'IA soit satisfaite de la performance cognitive. Tu trouveras des exemples dans le jeu 4 Images 1 Mot.

1 unité de carburant par bonne réponse.

Déchiffrer des messages secrets

à imprimer

Résous les mots croisés pour trouver le mot secret. Tu peux créer facilement les grilles des messages secrets avec le générateur XWords (en anglais).

5 unités de carburant par grille de mots croisés.

Rétablir les communications radio

à imprimer

Dans l’espace, la communication est essentielle, mais les systèmes de communication sont malheureusement en panne. À partir des restes de l’antenne, l’équipage doit orienter la nouvelle antenne. Construisez avec des pailles en papier un canal de 10 mètres de long.

5 unités de carburant pour la réparation de l’antenne.

La liste de l’équipage

à imprimer

Créez une fiche de profil pour votre groupe et trouvez, pour chaque critère, 5 membres d’équipage qui le remplissent : anniversaire en mars, 15 ans, déjà allé dans plus de quatre pays, etc.

3 unités de carburant pour une liste de l’équipage complète.

Passer l’aspirateur dans le vaisseau

à imprimer

Du polystyrène émietté est éparpillé par terre, et les membres d’équipage doivent l’aspirer. L’IA du vaisseau contrôle le résultat.

5 unités de carburant par nettoyage complet.

Scénarios de jeu

Voici quelques scénarios de jeu qui peuvent servir de modèle.

1. La chasse au carburant (15 minutes)

Taille de groupe conseillée : 7 à 10 (1 imposteur)

☐ **Récoltez 35 unités de carburant (UC)**	
☐ Battez l'IA 10 fois (1 UC par victoire)	**10**
☐ Mémorisez 10 mots de passe (1 UC par mot de passe)	**10**
☐ Reconfigurez le moteur de recherche (2 UC par configuration)	
☐ Restaurez le portrait de votre défunt capitaine (puzzle)	**3 UC**
☐ Réussissez 5 tests cognitifs (1 UC pour chaque test réussi)	**5**
☐ Déchiffrez le message secret (5 UC pour la bonne solution)	**5**

2. Retour sur Terre (25 minutes)

Taille de groupe conseillée : 10 à 12 (2 imposteurs)

- [ ] **Récoltez 60 unités de carburant (UC)**
- [ ] Battez l'IA 5 fois (1 UC par victoire)
- [ ] Mémorisez 10 mots de passe (1 UC par mot de passe)
- [ ] Reconfigurez le moteur de recherche en 5 étapes (créez 5 grilles de mots mêlés avec le générateur en ligne (en anglais) ; 2 UC par configuration)
- [ ] Entrez 25 pays dans le système de navigation (1 UC par bonne association)
- [ ] Rangez le vaisseau : vous recevez 5 UC
- [ ] Recâblez le vaisseau (2 UC par câblage complet)

3. La lutte pour la survie (35 minutes)

Taille de groupe conseillée : 12 à 18 (2 ou 3 imposteurs)

- [ ] **Récoltez 80 unités de carburant (UC)**
- [ ] Battez l'IA 8 fois (1 UC par victoire) **8**
- [ ] Mémorisez 15 mots de passe (1 UC par mot de passe) **55**
- [ ] Réussissez 15 tests cognitifs (1 UC par test)
- [ ] Recâblez le vaisseau (2 UC par câblage complet)
- [ ] Restaurez le portrait de votre défunt capitaine (3 UC)
- [ ] Remettez en ordre les fusibles de votre vaisseau (2 à 5 UC selon la difficulté)

4. L’immensité de l’espace (45 minutes)

Taille de groupe conseillée : 18 à 22 (3 ou 4 imposteurs)

- [ ] **Récoltez 100 unités de carburant (UC)**
- [ ] Triez de nouveau les dossiers (1 UC par dossier)
- [ ] Reconfigurez le moteur de recherche en 15 étapes (1 UC par configuration)
- [ ] Traversez 15 trous de ver (2 UC par trou de ver ; générateur de labyrinthes, en anglais)
- [ ] Réussissez 5 tests cognitifs (1 UC par test)
- [ ] Déchiffrez le message secret (5 UC pour la bonne solution)
- [ ] Battez l’IA 5 fois (1 UC par victoire)
- [ ] Mémorisez 5 mots de passe (1 UC par mot de passe)
- [ ] Restaurez la liste de l’équipage (3 UC)
- [ ] Recâblez le vaisseau (2 UC)
- [ ] Restaurez le portrait de votre défunt capitaine (5 UC)
- [ ] Remettez en ordre les fusibles de votre vaisseau (2 à 5 UC selon la difficulté)

5. La bataille finale (60 minutes)

Taille de groupe conseillée : 22 à 35 (5 à 7 imposteurs)

- [ ] **Récoltez 110 unités de carburant (UC)**
- [ ] Craquez 10 codes (1 UC par code)
- [ ] Reconfigurez le moteur de recherche en 15 étapes (1 UC par configuration ; générateur de mots mêlés, en anglais)
- [ ] Traversez 20 trous de ver (1 UC par trou de ver ; générateur de labyrinthes, en anglais)
- [ ] Réussissez 10 tests cognitifs (1 UC par test)
- [ ] Déchiffrez 2 messages secrets (5 UC par message secret)
- [ ] Battez l'IA 10 fois (1 UC par victoire)
- [ ] Mémorisez 10 mots de passe (1 UC par mot de passe)
- [ ] Assemblez 5 artefacts (3 UC par artefact)
- [ ] Restaurez la liste de l'équipage (3 UC)
- [ ] Recâblez le vaisseau (3 UC)
- [ ] Restaurez le portrait de votre défunt capitaine (5 UC)
- [ ] Rétablissez les communications radio (5 UC)