



# APOLLO 30

**Apollo 30 est un jeu coopératif de communication déductive simultanée en temps réel où les joueurs vont devoir se comprendre pour ramener leur vaisseau sain et sauf sur terre.**

En mission dans le système Sirius, Apollo 48 doit faire face à de nombreuses avaries dues à la défaillance de son unité centrale. Pour pouvoir rentrer sur Terre, située à plusieurs sauts temporels, les programmes principaux de l'unité centrale (incarnés par les joueurs) vont tenter de se coordonner au mieux pour diriger les membres d'équipages dans leur mission de survie. Malheureusement, ils ne disposent plus que de 3 unités d'oxygène.

Particularité : les joueurs, qui incarnent des programmes informatiques spécifiques, vont annoncer de manière simultanée ce qu'ils ne vont pas jouer.

Les autres joueurs tenteront alors de déduire au mieux la stratégie globale qui se met en place pour déterminer l'action qu'ils souhaitent mettre en jeu. Ce choix permettra au joueur dont c'est le tour d'avoir un maximum d'atouts pour diriger les membres d'équipage. De plus leur sort est lié à la quantité limitée d'oxygène disponible à bord. Le jeu se requiert une application sur smartphone.



**Geoffroy Simon  
Caroline Clabots  
Nathalie Zandecki**



**3-5**



**10+**



**30'**



**Coopératif,  
temps réel, espace**