Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

GALAXY TRUCKER

Corporation Incorporated est une compagnie de construction interplanétaire spécialisée dans l'égouttage et la fabrication d'habitations à faible coût pour les planètes les moins évoluées de la Galaxie. À plusieurs reprises dans son passé, Corp Inc. a risqué la faillite - le transport de matériel de construction aux bordures de l'univers connu, où le besoin de services est le plus important, étant une entreprise à haut risque.

La compagnie fut sauvée par quelques visionnaires du comité de direction. Au lieu de convoyer du matériel de construction à la périphérie, ils imaginèrent qu'il serait sans doute plus pratique de transformer directement ce matériel en vaisseaux spatiaux et de les envoyer aux confins de l'univers. D'autant qu'il y aurait toujours des pilotes assez fous pour risquer ce genre d'aventure pour de faibles salaires ...

C'est ici que vous intervenez. Signez le contrat et vous aurez un accès immédiat et illimité aux installations de Corp. Inc. Construisez votre propre vaisseau à partir des matériaux disponibles et voyagez jusqu'à la Bordure Extérieure. Evidemment, vous risquez de faire des pertes en chemin mais tous les profits que vous pourrez faire en route seront pour vous. Et si vous faites vite, Corp. Inc vous paiera un bonus substantiel pour livraison rapide.

Il est toujours possible que vous terminiez avec une dette insurmontable et finissiez vos jours dans les rues de Deneb III ... mais si Dame Chance vous sourit, vous pourriez bien vite rejoindre le rang des 10 milliards de personnes les plus riches de la Galaxie.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en trois manches. À chaque manche, les joueurs commencent par fouiller les entrepôts de la compagnie à la recherche des composants qui leur permettront de construire les meilleurs vaisseaux. Une fois leurs vaisseaux construits, les joueurs tentent de les mener à destination en essayant d'éviter les pièges et les obstacles, de profiter au mieux des opportunités commerciales, et de terminer au plus vite avec le moins de dommages.

Durant la première manche, les joueurs construisent un vaisseau de classe I et effectuent un vol d'essai. Lors de la seconde manche, ils construisent un plus grand vaisseau de classe II et partent pour un voyage plus excitant. À la troisième manche, ce sera un gigantesque vaisseau de classe III qui partira pour le plus difficile et le plus dangereux voyage vers les recoins les plus sombres de la Galaxie.

Les longs voyages sont synonymes de grands profits mais aussi de grands dangers. Pour ce genre de contrats, Corp. inc n'engage que les pilotes les plus expérimentés et ceux qui bénéficient d'une belle situation financière (et de l'assurance qu'au besoin, Corp. inc pourra se rembourser de toutes dettes éventuelles).

Le but du jeu est d'avoir collecté le plus de crédits à la fin de la troisième manche.

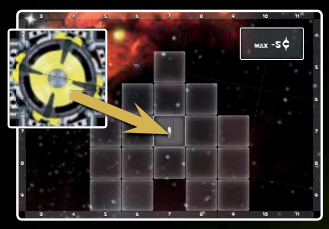
CGE
Czech Games Edition

VOTRE PREMIER VAISSEAU

Vous pouvez jouer la première manche sans lire au préalable l'intégralité des règles. Il vous suffit simplement de suivre le manuel des règles tout en jouant. Dans un premier temps, prenez le temps de lire la section "Construction". Construisez ensuite votre vaisseau. Ensuite, préparez votre décollage en lisant la section consacrée aux tests préalables au vol : "Lancement en préparation". Enfin, partez pour l'aventure en lisant la section consacrée aux voyages intergalactiques : "Le vol". Le reste des règles pourra être découvert lorsque vous jouerez les manches 2 et 3.

Rappelez vous les sages paroles d'Andy Wild, l'aventurier millionnaire : "le meilleur moyen d'apprendre à voler avec un vaisseau spatial est d'en piloter un". Evidemment, il s'écrasa sur Sirius peu après avoir prononcé ces mots mais nous lui laisserons tout de même le bénéfice du doute.

MISE EN PLACE



Chaque joueur prend un vaisseau spatial de type "I". On place ensuite son composant de départ sur le carré marqué de ce "I". Il s'agit de la cabine de pilotage. Chaque joueur reçoit une cabine de pilotage à sa couleur – il y en a quatre différentes dans le jeu. À moins de quatre joueurs, on laisse les cabines non utilisées dans la boîte.

Tous les autres composants sont mélangés puis placés face cachée au centre de la table afin que tous puissent les atteindre. Cette pile de composants est l'entrepôt.

À côté de cette pile, on aligne les tuiles numérotées de 1 à 4 (1 à 3 pour trois joueurs et 1 à 2 pour deux joueurs).

Pour l'instant, on laisse les autres pièces du jeu dans la boîte.

ATTRAPER LES COMPOSANTS !

Quand tous les joueurs sont prêts, le joueur le plus téméraire crie "C'est parti !". Chacun doit alors s'emparer d'un composant - face cachée – de la pile au centre de la table. On ne peut en prendre qu'un à la fois. On le place alors au dessus de son vaisseau spatial et on le retourne face visible.

Vous avez deux possibilités : soit le lier à votre vaisseau spatial, soit le **remettre face visible** au centre de la table. De cette façon, certains composants resteront visibles de tous. Les joueurs peuvent s'emparer de ces composants ou bien continuer à piocher des composants face cachée, espérant quelque chose de mieux.

Les joueurs ne jouent pas l'un après l'autre. Chacun joue simultanément en suivant les règles suivantes :

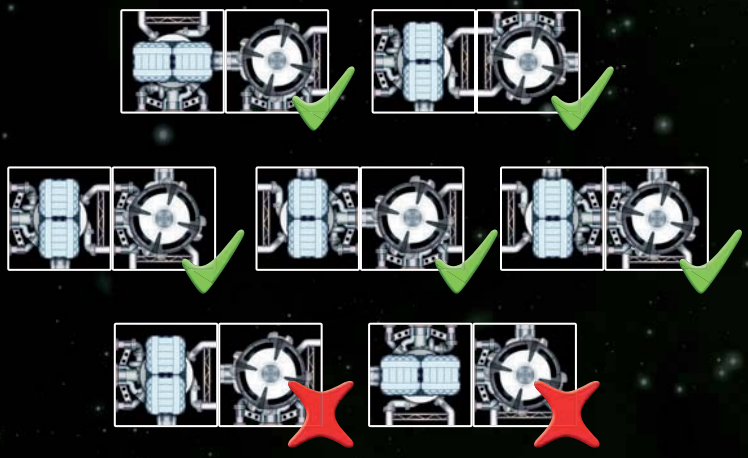
- On ne prend des composants qu'avec **une seule main**. L'autre main doit rester sagement au dessus du vaisseau spatial en construction.
- On ne peut retourner directement les composants de la pile. Pour pouvoir regarder un composant, il faut d'abord le prendre et le **placer au dessus de son propre vaisseau**.
- On ne peut prendre un autre composant avant d'avoir lié le premier à son propre vaisseau ou l'avoir replacé face visible sur la pile.
- On ne peut déplacer un composant une fois qu'il a été lié à son vaisseau. Pour décider du meilleur emplacement, on peut cependant déplacer tout nouveau composant autour du vaisseau. Ce nouveau composant peut être déplacé et/ou rendu à la pile tant qu'un nouveau composant n'a pas été pioché.

CONSTRUCTION DES VAISSEAUX

Vous commencez avec votre cabine de pilotage et vous y ajoutez les autres au fur et à mesure. Chaque nouveau composant doit être placé sur un espace vide **à côté d'un composant déjà placé**. Les composants ne peuvent être placés que sur les **espaces carrés prévus à cet effet**.

Chaque composant comprend une face fonctionnelle qui indique son utilisation et 1 à 4 connecteurs. Les connecteurs peuvent être **simples**, **doubles** ou **universels**.

Un connecteur peut être connecté à un connecteur du même type. Un connecteur universel peut être connecté à n'importe quel type de connecteur. **Un connecteur simple ne peut être lié à un connecteur double.** Les côtés sans connecteur sont appelés côtés lisses. **Les côtés lisses ne peuvent en aucun cas être connectés à des connecteurs.**



Chaque composant placé doit toucher le vaisseau spatial par l'un de ses côtés. S'il touche le vaisseau par de multiples côtés, les connexions doivent être possibles et permises par la règle. Des côtés lisses peuvent se toucher à partir du moment où chacune des pièces composant cet ensemble est liée au vaisseau par une connexion valide. **Le vaisseau doit se maintenir en intégrité à n'importe quel moment du jeu.**

LES COMPOSANTS

Le composant de départ est votre cabine de pilotage. Il possède 4 connecteurs universels, ce qui facilite les premières constructions. L'entrepôt est plein d'autres composants que vous trouverez utiles.

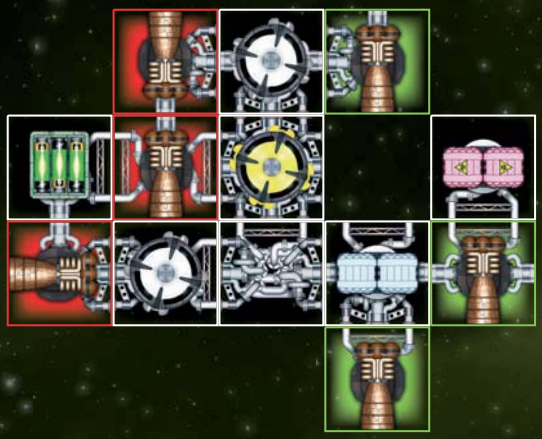
Cabine

Vous pouvez ajouter des cabines d'équipage supplémentaires à votre vaisseau, ce qui permet d'accueillir plus de passagers. Les plus grands équipages sont plus efficaces, vous voudrez certainement **en avoir le plus possible**.

Moteur

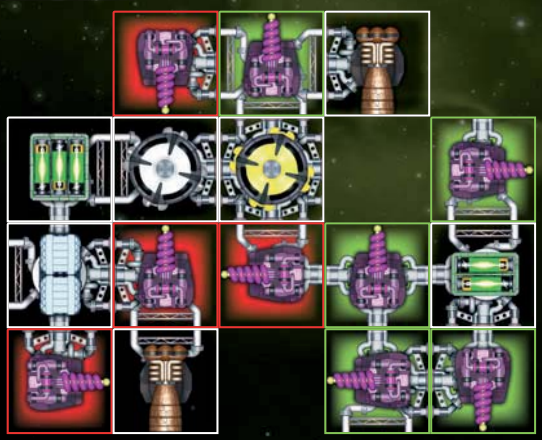
Les moteurs ont certaines limitations. L'échappement des gaz doit pointer vers **l'arrière** de votre vaisseau (vers le joueur) et aucun **composant ne peut être placé sur l'espace juste derrière**. Les gaz d'échappement doivent s'échapper vers un espace vide ou vers les bords de l'espace de construction.

Les vaisseaux qui ont de meilleurs moteurs sont plus rapides. Il est donc important **d'en avoir le plus possible**.



Canon

Les canons peuvent pointer dans n'importe quelle direction mais sont plus efficaces quand ils pointent vers l'avant (à l'opposé du joueur). Aucun composant du vaisseau ne doit se trouver sur l'espace directement devant la ligne de tir du canon.



Beaucoup de dangers attendent les pilotes dans leur voyage : des combats sont possibles, des météorites devront peut-être être détruites. **Voilà pourquoi il vous faudra autant de canons que possible**, surtout ceux pointant vers l'avant.

Double moteur / Double canon

L'espace extérieur du vaisseau limite le nombre d'emplacements disponibles pour joindre des moteurs ou des canons. Heureusement, certains composants bénéficient d'une technologie supérieure développée pour augmenter la vitesse ou la puissance du vaisseau au-delà des normes.

> Les ingénieurs ont beaucoup bricolé pour augmenter la surface utile des bâtiments spatiaux. Ces recherches ont cependant cessé depuis que le vaisseau de classe Galactique Möbius explosa et implosa littéralement lors d'un dramatique accident.

Les doubles moteurs et les doubles canons suivent les mêmes règles de placement que leur version simple. En contrepartie, ils bénéficient d'une puissance doublée mais au prix d'une forte demande en énergie. **Ces composants ne peuvent être utilisés sans accumulateurs à énergie.**

Accumulateur à énergie

L'énergie pour les doubles moteurs et les doubles canons est stockée dans les accumulateurs de classe E (E pour E-norme ...). Chaque accumulateur possède une réserve de 2 ou 3 cellules d'énergie. Chaque cellule stocke assez d'énergie pour l'utilisation d'un double canon, d'un double moteur ou d'un bouclier (voir plus bas). Les accumulateurs peuvent être disposés n'importe où sur le vaisseau. Ils ne doivent pas nécessairement être juxtaposés aux éléments pour lesquels ils fournissent de l'énergie.

> Avec la technologie de l'antimatière, il fut un temps possible de stocker une infinité d'énergie dans un accumulateur pas plus large qu'un bon cigare. Aujourd'hui, cette technologie est interdite car elle détruit la matière. Remercions les activistes des droits de la matière sans lesquels cette technologie existerait toujours. Heureusement, on peut toujours fumer un bon cigare de temps en temps ...

Pour obtenir le meilleur de votre vaisseau, il vous faudra des doubles canons mais aussi des doubles moteurs, ce qui signifie qu'il vous faudra le **plus d'accumulateurs à énergie possible**.

Générateur de bouclier

Les boucliers sont là quand les choses tournent mal. Ils peuvent dévier la trajectoire de petites météorites ou les tirs des vaisseaux ennemis. Ils tirent leur énergie des accumulateurs à énergie. Un générateur de bouclier peut protéger un vaisseau sur deux côtés (représentés par la partie verte incandescente). Ils fonctionnent de n'importe quel endroit du vaisseau. Il faut donc les orienter avec soin.

Maintenant, vous vous attendez sans doute à ce que nous vous conseillions **d'en avoir le plus possible**. Pas du tout ! Deux suffisent pour peu qu'ils soient bien orientés pour couvrir les 4 côtés de votre vaisseau. Si vous êtes téméraire (ou suicidaire), vous pouvez même voler sans.

(Un bouclier protège le côté gauche et l'avant de votre vaisseau. L'autre protège le côté gauche et l'arrière de votre vaisseau. Le côté droit n'est pas protégé.)

Cargo container

Les cargos contiennent 2 ou 3 containers. Ils peuvent être placés à n'importe quel emplacement du vaisseau. Ils peuvent être utilisés pour stocker les marchandises que vous trouverez lors de votre voyage. Les marchandises représentent une bonne source de profits en fin de partie, but ultime de votre voyage – il va sans dire. **Donc, il vous faut autant de cargos que possible.**

Cargo container spécial

Le matériel radioactif peut seulement être transporté dans des containers renforcés à cet effet. On trouve ces containers dans les cargos containers spéciaux, qui peuvent en contenir un ou deux. Les marchandises normales peuvent être transportées dans les cargos containers normaux ou spéciaux mais les marchandises radioactives ne peuvent être transportées que dans les cargos containers spéciaux.

Les marchandises radioactives sont les plus lucratives sur le marché. **Il est donc important d'avoir le plus possible de cargos containers spéciaux.**

Il y a des milliers d'histoires horribles qui illustrent pourquoi il ne faut pas transporter des matières radioactives dans des containers normaux. Nous donnerons simplement l'exemple de James "Skip" Fairweather qui transporta plusieurs tonnes de plutonium dans un cargo utilisé habituellement pour le transport des fruits. À l'atterrissage, il perdit ses deux bras et une jambe ... sous les coups d'une foule d'écologistes en colère.

Structure modulaire

Les structures modulaires ne semblent pas importantes car elles n'ont aucune utilité particulière. Mais elles possèdent de nombreux connecteurs dont quelques connecteurs universels. Les structures modulaires sont là pour rendre votre vaisseau plus résistant et empêcher qu'il ne vole en morceaux au premier tir d'un vaisseau ennemi ou à la première météorite un peu mal placée.

De vieux trucs qui ne semblent pas utiles

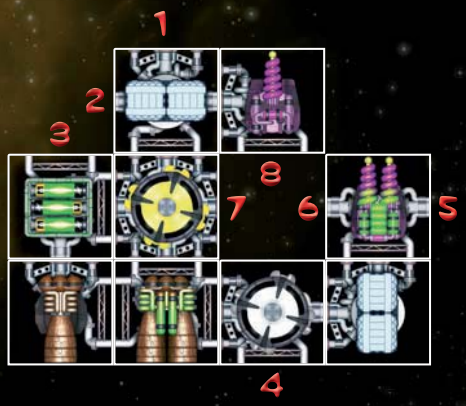
Ne vous tracassez pas à propos de ces composants pour le moment. Pour votre premier vol, traitez-les comme des structures modulaires.

UN VAISSEAU BIEN CONSTRUIT

Un vaisseau bien construit respecte les règles de construction. De plus, il doit être solide, hérissé de canons et de moteurs, plein de cabines d'équipage, d'accumulateurs et de containers et évidemment protégé intégralement par de puissants boucliers.

Connecteurs exposés

Les connecteurs qui ne sont pas connectés – par exemple ceux qui ne sont pas adjacents à d'autres composants - sont considérés comme exposés.



Le vaisseau a 8 connecteurs exposés

Des connecteurs exposés sont permis mais ils augmentent considérablement le risque de dommage pour votre vaisseau et dans certains cas peuvent ralentir votre progression dans l'espace. Les connecteurs exposés sont déformés par le voyage dans l'espace, c'est pourquoi Corp. Inc. paye un bonus pour les vaisseaux qui arrivent avec peu de ces connecteurs exposés.

FINIR DE CONSTRUIRE SON VAISSEAU

Quand vous êtes satisfait de votre vaisseau (ou si vous manquez de place pour accueillir de nouveaux composants), vous pouvez terminer la construction de votre vaisseau. Notez que vous n'êtes en aucun cas obligé de mettre un composant sur tous les emplacements libres de votre vaisseau.

Pour indiquer que votre vaisseau est terminé, il vous suffit de prendre la tuile d'ordre avec la plus petite valeur, parmi celles restant sur la table. Si tout le monde termine son vaisseau avant vous, il restera donc la tuile d'ordre avec la valeurr la plus haute mais vous aurez eu tout le temps de finir votre vaisseau. (Noter que dans le jeu complet, il y a une limite de temps. Mais pour votre première partie, le joueur qui prendrait trop de temps peut raisonnablement être convaincu d'arrêter par une légère pression de la boîte de jeu sur sa tête ...)

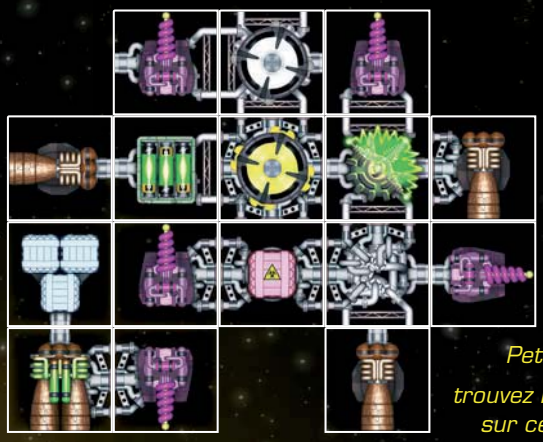
Ces tuiles déterminent l'ordre dans lequel les vaisseaux vont être lancés dans l'espace. Il ne suffit pas de construire un vaisseau parfait avec plein de choses et peu de connecteurs exposés. **Il faut aussi être le premier à terminer ce véhicule!**

Avant de prendre la tuile d'ordre et de terminer votre vaisseau, vérifiez bien que votre vaisseau respecte les règles

de construction. Pour votre première partie, vous pouvez être conciliant et accepter qu'un composant mal placé soit simplement retiré afin qu'aucune partie du vaisseau ne viole de règle de construction.

Les erreurs typiques sont :

- Un connecteur simple est placé à côté d'un connecteur double
- Un connecteur est placé à côté d'un côté lisse
- Un moteur ne pointe pas vers l'arrière du vaisseau
- Un composant est placé juste derrière un moteur
- Un composant est placé juste devant un canon
- Un composant est placé en dehors des espaces de construction
- Un composant n'est pas attaché au reste du vaisseau.



Petit quizz : trouvez les 7 erreurs sur ce vaisseau.

TOUT EST PRÊT ! VOUS POUVEZ PRÉPARER VOTRE PREMIER VOL

LANCEMENT EN PRÉPARATION

CHECK-UP

Vérifiez tous les composants de votre vaisseau. Il doit respecter toutes les règles de construction. Ceux qui trouvent des erreurs doivent rendre les composants mal installés et réparer leurs erreurs. Dans ce cas, il est conseillé de redistribuer les tuiles d'ordre de tous les joueurs afin que les joueurs fautifs reçoivent les tuiles les plus élevées.

LA BANQUE

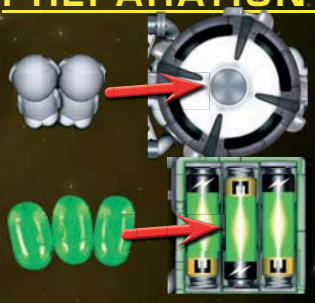
Vous pouvez maintenant sortir toutes les pièces, les marqueurs, figurines et dés du jeu. Ces pièces forment la banque. Gardez tout cela accessible pour le restant de la partie.

PLAN DE VOL

Retirez maintenant l'ensemble des composants qui sont restés au centre la table et placez le plan de vol. Ce plateau reprend, en son centre, la liste et le prix des marchandises ainsi qu'un résumé graphique des règles de vol pour la première manche. Autour de ces informations, un cercle composé de triangles permet de marquer la position des différents vaisseaux les uns par rapport aux autres. Chaque espace représente un jour de vol.

Prenez deux marqueurs de votre couleur. L'un est placé devant vous, l'autre sur le plan de vol. Ces marqueurs représentent votre vaisseau. Le résumé des règles indique la façon dont vos vaisseaux doivent être placés. Le joueur avec la tuile d'ordre "1" place son vaisseau sur le triangle de départ, le joueur avec la tuile d'ordre "2" se place deux espaces derrière (comme montré sur le diagramme du plan de vol). Les autres joueurs se placent également derrière les deux premiers joueurs, laissant systématiquement deux espaces entre eux et le joueur qui les précède. Les tuiles d'ordre peuvent maintenant être mises de côté. Les marqueurs sur le plan de vol représenteront l'ordre de vol. Cet ordre changera en cours de partie. Le joueur le plus avancé est le leader.

PRÉPARATION DES VAISSEAUX



Dans chaque cabine, on place deux membres d'équipage. Ce sont les humains avec leur combinaison de vol blanche. Les autres personnages d'autres couleurs sont des extraterrestres mais vous n'avez pas à vous tracasser de cela pour le moment.

Dans chaque accumulateur à énergie, on place 2 à 3 jetons verts afin d'indiquer la capacité des cellules d'énergie (leur nombre est indiqué sur l'accumulateur).

CARTES AVENTURE

Les cartes Aventure représentent les dangers, opportunités et rencontres qui jalonnent votre voyage spatial. Pour un premier vol, nous vous conseillons de prendre, dans le paquet "I", les 8 cartes marquées d'un astérisque dans le coin inférieur gauche. Mélangez ces huit cartes et placez-les près du plan de vol.

CRÉDITS COSMIQUES

Et maintenant, la meilleure partie ! Prenez les crédits cosmiques

et placez les en pile près de la banque. Pendant votre voyage, vous pourrez y jeter un œil de temps en temps, histoire d'estimer les innombrables profits que vous n'allez pas manquer de faire par la suite.

> Évidemment, il y a bien plus que l'argent : le frisson de l'aventure, la renommée, la gloire, l'honneur … Ceci dit, avec assez d'argent, vous pourrez acheter de l'aventure, de la renommée, de la gloire et de l'honneur et il vous restera même de quoi vous payer un repas dans un bon restaurant.

Quand vous gagnez des crédits, gardez cet argent précieusement près de vous, face cachée de préférence, afin que les autres joueurs ne puissent pas connaître l'étendue de votre richesse.

LE VOL

Le vol d'essai va maintenant montrer qui a construit le meilleur vaisseau. Il se compose de 8 cartes Aventure. Dans le jeu complet, ces cartes seront choisies au hasard mais pour votre premier vol, nous n'utiliserons que les 8 cartes marquées d'un astérisque afin que vous puissiez vous familiariser avec l'étendue des événements possibles.

CE QUI PEUT VOUS ARRIVER...

Dégâts à votre vaisseau

Un tableau sur le plan de vol indique les dangers que votre vaisseau peut subir durant son voyage intersidéral. Chaque péril comprend une direction et menace une colonne ou une ligne de votre vaisseau en particulier. Ceci sera expliqué plus tard avec plus de détails mais le résumé ci-dessous vous donne déjà une bonne idée de ce qui vous attend.

Vous protégez votre vaisseau des **petites météorites** grâce à une construction efficiente. Les météorites rebondissent sur un vaisseau solidement construit sauf lorsqu'elles touchent des connecteurs, ce qui peut sérieusement endommager l'intégrité de la coque. Un bon bouclier permet aussi de se protéger des météorites mais sera plus coûteux en énergie (une cellule d'énergie pour faire fonctionner les boucliers).

Vous protégez votre vaisseau contre les **larges météorites** uniquement grâce à vos canons.

Vous protégez votre vaisseau contre les **tirs de canons** grâce à votre bouclier (ce qui vous coûtera une cellule d'énergie).

Rien ne peut protéger votre vaisseau contre les **puissants tirs de canons**.

Si votre vaisseau est touché (car vous ne voulez ou ne pouvez pas le protéger), le composant touché est enlevé. Ceci peut éventuellement provoquer la destruction d'autres composants déconnectés du reste du vaisseau. Enlevez tous les composants qui ne font plus partie du vaisseau. Si par malheur, le vaisseau venait à être découpé en deux, choisissez alors quelle partie vous abandonnez et celle qui continuera le voyage sidéral.

Les composants perdus sont placés dans votre pile de défausse, à droite de votre vaisseau. Quand vous atteignez votre destination, vous perdez un crédit cosmique pour chaque composant perdu lors du voyage. Les pièces et autres jetons placés sur les composants perdus (membres d'équipage, cellules d'énergie, marchandises) sont rendus à la banque.

Ne vous tracassez pas pour les membres d'équipage dont les cabines auraient été anéanties. Lorsque ces cabines subissent une trop forte dépressurisation, des cocons de stase protégent l'équipage jusqu'à l'arrivée des secours. En réalité, ces membres d'équipage sont les plus chanceux de l'affaire : pensez aux milliers d'années d'intérêts qu'ils toucheront sur leur compte en banque lorsque les secours finiront par les retrouver !

Gagner ou perdre des jours de vol

Un nombre est illustré dans le coin inférieur droit de certaines cartes. Ce nombre indique le nombre de jours de vol perdus lorsque l'on utilise cette carte. Quand vous perdez des jours de vol – volontairement ou non – vous devez reculer vos marqueurs d'autant d'espaces que le nombre de jours indiqué.

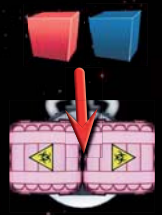
Si bleu perd trois jours de vol, il termine sur l'espace juste devant rouge

De la même manière, lorsque vous gagnez des jours de vol, vous bougez votre marqueur vers l'avant selon le nombre de jours gagnés. Notez qu'il ne peut jamais y avoir deux marqueurs sur le même emplacement.

Gagner des marchandises

Certaines cartes vous permettent de charger des marchandises dans votre vaisseau. Elles indiquent le type et le nombre de marchandises que vous pouvez embarquer dans vos cargos containers. Chaque cargo peut embarquer une, deux ou trois marchandises. Chaque container ne peut contenir qu'une marchandise. Les marchandises en excès doivent être jetées dans l'espace (rendus à la banque). La liste de prix peut éventuellement vous aider à décider ce que vous voulez garder ou jeter.

Les marchandises rouges ont le plus de valeur mais il faut des cargos containers spéciaux pour les transporter. Ce sont des matières radioactives. Si vous n'avez pas assez de ce type de cargo, vous devez vous défausser des éventuelles matières radioactives que vous ne pourriez transporter.



Tant que vous avez assez de place, pensez à prendre toutes les marchandises disponibles. Même les marchandises les moins chères peuvent être stockées dans les cargos containers spéciaux. Quand vous chargez de nouvelles marchandises, **vous pouvez toujours arranger/réarranger ou défausser certaines marchandises**.

Jeter des biens dans l'espace est une violation des protocoles contre la pollution stellaire – punissable de peines financières et d'emprisonnement. En aucune circonstance vous ne devrez dire aux autorités que nous vous avons recommandé ce genre de pratiques ...

Perdre des marchandises ou des membres d'équipage

Si une carte vous demande de vous débarrasser de marchandises, vous devez rendre à la banque les marchandises qui ont le plus de valeur. Si vous n'avez pas assez de marchandises pour payer votre dû, vous devez également rendre des cellules d'énergie. Si vous n'avez plus de biens ni de cellules d'énergie, on ne peut plus rien vous prendre.

Si une carte vous demande de vous débarrasser de membres d'équipage, vous devez rendre autant de pions qu'indiqué par la carte. Si vous n'en avez pas assez, vous devez rendre tous ceux que vous possédez. Dans la version complète du jeu, cela est le signe d'un très gros problème ...

PARAMÈTRES DE VOTRE VAISSEAU

Parfois, il faudra que vous comptiez la puissance de vos moteurs ou de vos canons.

Les doubles moteurs et les doubles canons ont besoin d'énergie pour fonctionner. Chaque fois que vous devez calculer la puissance de ces éléments de votre vaisseau, vous devez décider quels doubles moteurs et doubles canons vous allez alimenter en énergie – en dépensant l'énergie nécessaire depuis vos accumulateurs à énergie.

Puissance des moteurs

Chaque moteur compte pour 1 point de puissance.

Chaque double moteur compte pour 2 points de puissance si une cellule d'énergie est dépensée pour l'activer.

Puissance des canons

Chaque canon pointant vers l'avant compte pour 1 point de puissance.

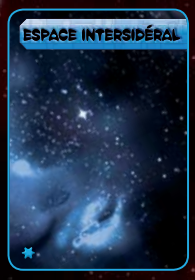
Chaque double canon pointant vers l'avant compte pour 2 points de puissance si une cellule d'"énergie est dépensée pour l'activer.

Chaque canon ou double canon pointant sur les côtés ou vers l'arrière du vaisseau ne compte que la moitié de sa puissance (1/2 pour les canons et 1 pour les doubles canons activés).

LES CARTES AVENTURE

Le leader (le joueur qui détient la tuile d'ordre "1") retourne la première carte Aventure. Cette carte est résolue selon la description donnée ci-dessous ou dans les pages suivantes. Bon à savoir : chaque aventure n'apparaît qu'une seule fois dans le vol d'essai, vous pouvez donc les lire les unes après les autres selon leur apparition. Ensuite, le leader (qui peut être un autre joueur si l'ordre du tour a changé) retourne la carte suivante qui est également réalisée et ainsi de suite jusqu'à ce que 8 cartes Aventure aient été réalisées.

ESPACE INTERSIDÉRAL



L'espace intersidéral est comme une vaste zone glissante, il faut de l'énergie pour s'en sortir.

Le **leader** annonce la puissance de ses moteurs (voir le chapitre Paramètres de votre vaisseau). Il décide également s'il veut dépenser des cellules d'énergie pour alimenter un ou plusieurs de ses doubles moteurs. Il déplace ensuite son marqueur de vaisseau d'autant d'espaces que la puissance de ses moteurs. Dans l'ordre, chaque joueur décide ensuite quels moteurs il alimente, annonce sa puissance, et déplace son vaisseau selon le résultat obtenu. Un joueur qui arrive sur l'emplacement d'un autre joueur ne prend pas cet espace en compte pour son déplacement. Il s'arrête sur le prochain espace libre (voir le chapitre Ce qui peut vous arriver – Gagner ou perdre des jours de vol).

PLANÈTES

Sur une carte Planètes sont représentées une ou plusieurs planètes sur lesquelles vous pouvez faire atterrir votre vaisseau. Atterrir sur une planète vous coûtera un nombre de jours de vol comme indiqué sur le côté inférieur droit de la carte. Si vous désirez atterrir, placez votre marqueur (celui qui reste devant vous) sur la planète que vous avez choisie. **Un seul marqueur par planète est autorisé.**

Le leader choisit en premier, ensuite les autres joueurs selon l'ordre du tour. Aucun joueur n'est obligé d'atterrir. En fait, s'il y a peu de planètes, les joueurs en tête de course pourraient bien toutes les occuper.

Un joueur qui choisit d'atterrir charge les marchandises indiquées dans son vaisseau. Les marchandises peuvent être arrangées, réarrangées ou défaussées à ce moment précis (voir le chapitre Ce qui peut vous arriver – Gagner des marchandises). Il est permis d'atterrir uniquement pour empêcher les autres joueurs de profiter de cette opportunité, et cela même sans charger la moindre marchandise (vérifiez toutefois que la perte en jours de vol en vaille la peine).

> Vous payez pour ces marchandises, vous ne les volez pas … bien que parfois il soit difficile de faire la différence. Le coût est en fait assez insignifiant. Les natifs de ces planètes feraient tout pour quelques artefacts de votre civilisation : quelques bibelots en verre, quelques boissons gazeuses ou tout simplement une copie du dernier épisode de leur série TV préférée.

Une fois que chaque joueur a décidé d'atterrir ou non, ceux qui ont atterri reculent leurs vaisseaux sur le plan de vol, **en commençant par le joueur qui est le plus en arrière sur le plan de vol** (voir le chapitre Ce qui peut vous arriver – Gagner ou perdre des jours de vol).

VAISSEAU ABANDONNÉ

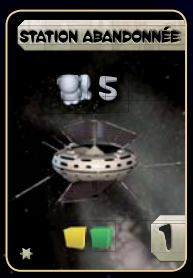
Si vous trouvez un vaisseau abandonné, vous êtes dans la mouise ! Il y a tout un protocole à respecter pour ce genre de chose … mais bon ! Qui s'en soucie encore … C'est certainement un équipage malade qui a déjà été sauvé par un navire de secours. Si vous réparez le vaisseau, vous pourrez peut-être le revendre et en tirer un bon prix.

Un seul joueur peut profiter de cette opportunité. **Le leader choisit en premier.** Il peut rendre à la banque **un nombre précis de membres d'équipage** et recevoir un certain nombre de crédits cosmiques en échange. Cette action coûte aussi un certain nombre de jours de vol (voir le chapitre Ce qui peut vous arriver – Gagner ou perdre des jours de vol).

Si le leader choisit de ne pas prendre cette opportunité, ce choix passe au joueur suivant sur le plan de vol et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur accepte ou que tous déclinent cette possibilité. Une fois qu'un joueur a décidé de réparer le vaisseau, les autres sont évidemment exclus de cette proposition.

Parfois vous serez tenté de garder pour vous un vaisseau. Ne soyez pas trop cupide, laissez votre équipage le prendre. Il y a certainement une très bonne raison qui explique pourquoi il a été abandonné.

STATION ABANDONNÉE



En fuyant la catastrophe qui s'est abattue sur cette station spatiale, les habitants ont probablement laissé un bon butin derrière eux. Il faudra un bon équipage pour aller le chercher. Pour bénéficier de cette opportunité, il vous faut autant de membres d'équipage qu'indiqué par la carte. Un seul joueur peut bénéficier de cette opportunité. **Le leader décide en premier.** Si le leader a assez de membres d'équipage, il peut s'amarrer à la station et commencer le travail de fouille. Si le leader ne peut ou ne veut pas de cette opportunité, le choix revient au prochain joueur sur le plan de vol. Si un joueur décide de s'amarrer, les autres sont exclus de cette proposition.

Si vous choisissez de jouer cette carte, prenez les marchandises indiquées sur la carte. Vous pouvez éventuellement arranger ou défausser vos autres marchandises (voir le chapitre Ce qui peut vous arriver – Gagner des marchandises). Reculez ensuite votre vaisseau sur le plan de vol d'autant d'espaces qu'indiqué sur la carte (voir le chapitre Ce qui peut vous arriver – Gagner ou perdre des jours de vol).

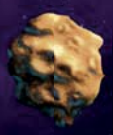
Notez que dans une station spatiale abandonnée, **vous ne perdez pas d'équipage : le symbole d'équipage** sur la carte ne comporte pas de signe négatif comme c'est le cas pour le vaisseau abandonné.

ESSAIM DE MÉTÉORITES

Un essaim de météorites peut vite devenir un obstacle important pour réaliser votre travail. Cette carte montre un certain nombre de petites et de larges météorites et la direction d'où elles proviennent. Chaque météorite est traitée séparément, l'une après l'autre. Elles affectent tous les joueurs simultanément.

Pour chaque météorite, **le leader** jette deux dés. Ce jet détermine quelle ligne ou quelle colonne la météorite touche (ligne pour les météorites venant de droite ou de gauche, colonne pour les météorites venant du haut ou du bas). Les numéros de colonnes et de lignes sont donnés sur les bords de votre plateau de jeu. Chaque joueur vérifie quel composant de son vaisseau est menacé par la météorite. Pour certains jets de dés, le vaisseau ne sera pas touché, pour d'autres, on procédera comme décrit ci-dessous :

Une petite météorite ne représente aucune menace pour un vaisseau bien construit. Elle devient un problème si elle touche des connecteurs exposés (dont les connexions extérieures pointent directement dans la direction d'où provient la météorite). Dans ce cas, vous pouvez encore éviter le choc en utilisant un générateur de bouclier **qui protége le côté du vaisseau menacé par l'impact**. Vous devez **payer une cellule d'énergie** pour cela. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas éviter l'impact, le composant touché par le météorite est détruit et enlevé du vaisseau (voir le chapitre Ce qui peut vous arriver – Dégâts à votre vaisseau)



Une large météorite est bien plus dangereuse. Elle endommagera même les vaisseaux les mieux construits et les boucliers ne peuvent pas les stopper. **Votre seule chance est de la détruire avant qu'elle ne vous touche.** Vous pouvez seulement la détruire si vous avez un canon pointant directement dans sa direction (même colonne). Si c'est un double canon, vous devez d'abord l'activer avec une cellule d'énergie. Les larges météorites ont tendance à venir juste devant votre vaisseau, c'est pourquoi nous vous recommandons de veiller à ce que des canons pointent vers l'avant lors de la construction de votre vaisseau.

Si vous êtes touché par une large météorite, le composant touché est enlevé de votre vaisseau (voir le chapitre Ce qui peut vous arriver – Dégâts à votre vaisseau)

ENNEMIS (CONTREBANDIERS, ESCLAVAGISTES ET PIRATES)

Les ennemis sont une menace pour tous les joueurs. Ils attaquent les vaisseaux selon le plan de vol. D'abord le leader et, s'ils gagnent, ils attaquent le joueur suivant, puis le suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils aient attaqué tout le monde ou aient été vaincus par un des joueurs.

Les cartes ennemis sont divisées en deux parties. Dans la partie supérieure – plus sombre - on voit ce qui se passe en cas de défaite : si vous perdez contre les contrebandiers, vous devez abandonner deux marchandises – celles dont la valeur est la plus grande. Dans la partie inférieure – plus claire – on trouve ce qui se passe si vous gagnez : si vous gagnez contre les contrebandiers, vous gagnez les marchandises indiquées.

La puissance de l'ennemi est donnée par le numéro qui se trouve à côté du symbole de canons (les contrebandiers ont une puissance de 4).

Le leader compte la puissance de son vaisseau (en payant pour les doubles canons s'il le désire). Si la puissance de son vaisseau est supérieure à celle de l'ennemi, il gagne et récupère le butin.

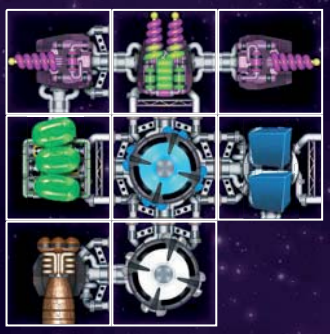
Cela coûte un certain nombre de jours de vol comme indiqué dans le bord inférieur droit (voir le chapitre Ce qui peut vous arriver - Gagner ou perdre des jours de vol). Si un joueur gagne, l'ennemi s'enfuit et les joueurs restants ne sont pas attaqués.

Si le joueur perd parce qu'il a moins de puissance que l'ennemi, il doit payer la pénalité spécifiée dans la partie supérieure de la carte.

En cas d'égalité, à puissance égale avec l'ennemi, rien ne se passe. Dans ces deux derniers cas, l'ennemi non vaincu s'attaque au joueur suivant sur le plan de vol, suivant les mêmes règles que spécifiées ci-dessus.

Rouge est le leader. Il pourrait avoir une puissance de 5 (2 pour les simples canons, 2 pour le double canon pointant vers l'avant, 1 pour le double canon pointant sur le côté) mais cela lui coûterait 2 cellules d'énergie et il n'en a qu'une. Il décide de l'utiliser afin d'avoir une puissance de 4, suffisante pour résister aux contrebandiers. Le résultat étant une égalité, rien ne se passe.

Vert est le prochain sur le plan de vol. En payant deux cellules d'énergie, il possède une puissance de 4 1/2. C'est suffisant pour battre les contrebandiers et prendre les deux marchandises. Il défausse la marchandise bleue car il ne peut l'embarquer sur son vaisseau spatial. Il recule également d'un espace sur le plan de vol.



Bleu a la chance d'être dernier. Les contrebandiers ayant été vaincus, il ne sera pas attaqué. Heureusement, car il n'avait qu'une puissance de 3. En cas de défaite, il aurait perdu ses marchandises.

ZONE DE COMBAT

Le véritable test pour un vaisseau spatial, c'est la traversée d'une zone de combat. Chaque zone de combat est constituée de trois lignes qui sont autant de critères qui seront évalués lors de la traversée. Chaque ligne définit un critère et une pénalité pour le joueur qui est le plus faible dans celui-ci. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour ce critère, celui qui est le plus avancé sur le plan de vol paye la pénalité.

Les dernières zones de combat connues sont dans la dangereuse et barbare périphérie. Les activités de guerre qui risquent de blesser les créatures ou machines pensantes ont été formellement interdites par la nouvelle convention de Genève. La guerre a donc perdu beaucoup de son punch. De plus, il a toujours été plus efficace de saturer l'économie de l'ennemi de marchandises bon marché que de saturer son ciel avec des vaisseaux de guerre.

Premièrement, le joueur qui a le moins de membres d'équipage perd trois jours de vol (voir le chapitre Ce qui peut vous arriver – Gagner ou perdre des jours de vol).

Ensuite, le joueur avec le moins de moteurs (voir le chapitre Paramètres de votre vaisseau – Puissance des moteurs) perd deux membres d'équipage. Les joueurs définissent la puissance de leurs moteurs en commençant par le leader et décident de dépenser éventuellement des cellules d'énergie pour alimenter leurs doubles moteurs.

Jaune a une puissance de moteur de 3. Il n'a pas de double moteur, il n'a donc aucune décision à prendre.

Vert peut avoir une puissance de moteur de 1, 3 ou 5 selon qu'il dépense 0, 1 ou 2 cellules d'énergie.

Jaune est devant. En cas d'égalité, c'est jaune qui devra payer la pénalité. Vert n'a donc besoin de dépenser qu'une seule cellule d'énergie.

Enfin, le joueur dont la puissance des canons est la moindre (voir le chapitre Paramètres de votre vaisseau – Puissance des canons) est menacé par deux tirs de canon : un tir normal venant de l'arrière et un puissant tir venant également de l'arrière. À nouveau, les joueurs décident, en commençant par le leader, quels doubles canons ils désirent activer.

Les tirs de canons fonctionnent exactement comme les météorites (voir Essaim de météorites) mais sont plus difficiles à éviter. Chaque tir a une direction. Le joueur touché jette deux dés pour déterminer quelle colonne et quelle ligne est touchée, et donc quel composant.

Le seul moyen de se défendre contre les tirs de canons normaux est d'utiliser **un générateur de bouclier qui protége des tirs venant de cette direction**. Ces boucliers doivent être alimentés avec **une cellule d'énergie**. Sinon le composant touché est détruit (voir le chapitre Ce qui peut vous arriver – Dégâts à votre vaisseau).

Il n'y a **pas moyen** de se protéger contre les puissants tirs de canon. Votre seule chance est que ce tir vous manque intégralement, que le résultat des dés soit trop grand ou trop petit pour que votre vaisseau soit touché. Dans le cas contraire, le composant touché est entièrement détruit (voir le chapitre Ce qui peut vous arriver – Dégâts à votre vaisseau).

ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX : POUSSIÈRE D'ÉTOILES

Les cartes jaunes sont des événements spéciaux. Leurs effets sont indiqués sur la carte. L'événement Poussière d'étoiles spécifie que chaque joueur perd un jour de vol pour chaque connecteur exposé dans son vaisseau - chaque connecteur compte pour un, qu'il soit simple, double ou universel. En commençant par le **dernier joueur**, chaque joueur compte ses connecteurs exposés et recule d'autant **d'espaces libres** sur le plan de vol (voir le chapitre Ce qui peut vous arriver – Gagner ou perdre des jours de vol).

FIN DU VOL

Votre vol se termine lorsque la dernière carte Aventure a été jouée.

RÉCOMPENSES ET PÉNALITÉS

Les informations au centre du plan de vol décrivent les pénalités et les bonus associés au voyage. On effectue la distribution dans l'ordre du plateau de la gauche vers la droite : d'abord les bonus, puis la vente des marchandises et enfin les pénalités.

Bonus

Les règles au centre du plateau de jeu reprennent les bonus disponibles pour la première manche.

Les nombres séparés par les tirets indiquent le bonus gagné selon l'ordre d'arrivée des différents vaisseaux. Dans ce cas-ci, une fois la dernière carte Aventure jouée, le leader gagne 4 crédits cosmiques, le second gagne 3 crédits cosmiques, etc.

Le nombre entre crochets est un bonus pour le joueur qui possède le vaisseau qui atterrit avec le meilleur aspect. Pour cela, il faut compter le nombre de connecteurs exposés sur le vaisseau. Chaque connecteur ne compte que pour un qu'il soit simple, double ou universel. Celui qui possède le moins de connecteurs exposés gagne le bonus. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent le bonus.

Marchandises

Les marchandises sont ensuite revendues à la banque aux prix indiqués sur la liste des prix.

Pénalités

Vous pouvez maintenant rendre tous les composants que vous avez empruntés à Corporation Inc. **Pour chaque composant que vous avez perdu durant votre voyage, vous perdez un crédit cosmique.** Quand vous perdez des composants, vous devez les placer dans la pile de défausse qui se trouve sur le plateau représentant votre vaisseau. Il est donc assez facile de compter le nombre d'éléments que vous avez perdus.

Heureusement, le Département des Véhicules Interstellaire demande que chaque vaisseau spatial soit couvert par une assurance. Il y a donc une limite au nombre de crédits que vous pouvez perdre. Ce maximum est indiqué dans la case qui sert de défausse sur votre tableau de bord. Pour les vaisseaux de classe I, le maximum est de 5 crédits cosmiques. **Même si vous perdez plus de 5 composants, vous ne payerez au maximum que 5 crédits cosmiques.** Les Assurances Pan-galactiques payeront la différence à Corp. Inc. dès que l'expert aura accepté d'aller à l'autre bout de la galaxie.

Cependant, si vous **perdez deux fois plus de composants que le maximum couvert** … et bien vous continuerez à payer le maximum demandé. Corporation Inc. prendra néanmoins le soin de virer le pilote indélicat qui a signé pour ce poste. Vous partez donc en voyage en votre âme et conscience …

> Il est bien connu que la matière plie l'espace. Il est par contre bien moins connu que le document d'assurance plie la vérité. La police d'assurance Pan-galactique – qui prend en compte les effets de dilatation temporelle, de la contraction Fitzgerald et de l'effet Doppler – est l'équivalent légal d'un trou noir : tout l'argent qui y rentre, jamais n'en ressort …

FIN DE LA MANCHE

Félicitations ! Vous avez réussi votre premier vol. Rendez maintenant toutes les pièces de votre vaisseau à la banque (pions, tuiles, équipages, etc.). Toutes les tuiles sont remises au centre de la table **excepté votre cabine de pilotage**. Les cartes Aventure sont remises dans la boîte : lors de la prochaine manche, vous utiliserez des cartes différentes.

Vous gardez vos crédits cosmiques et les empilez près de vous de façon à ce que les autres joueurs ne connaissent pas l'étendue de votre fortune. Les autres joueurs devraient essayer de gagner leur propre argent et non regarder constamment le vôtre …

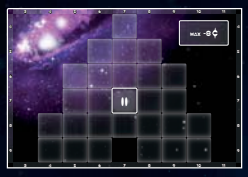
Maintenant, vous pouvez lire le reste des règles et jouer la manche 2 et la manche 3 … ou alors jouer une partie complète avec toutes les règles.

RÈGLES COMPLÈTES

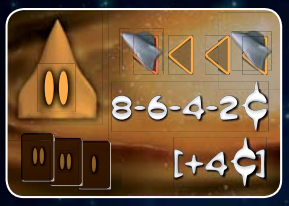
Le texte qui suit suppose que vous avez déjà fait votre premier vol. Cette section donne uniquement quelques règles additionnelles qui seront utilisées dans le jeu complet. Utilisez ces règles dans les manches 2 et 3 pour votre première partie. Pour vos futures parties, vous pourrez également inclure ces règles dans la manche 1.

MISE EN PLACE

À chaque manche, utilisez les tableaux de bord qui correspondent à la manche en cours. À la manche 3, on utilise le plateau III, pas le IIIa.



Les espaces de construction pour les vaisseaux de classe I, II et III furent établis lors des Accords d'Aldebaran qui mirent fin à des dizaines d'années de luttes entre l'Union Trans-galactique des ingénieurs et l'association des écrivains de science-fiction.



Avant de commencer la construction de votre vaisseau, prenez le plan de vol et installez-le près de l'entrepôt. Si vous jouez les manches 2 ou 3, n'oubliez pas de prendre la carte de règles correspondante et placez-la au centre du plan de vol afin de remplacer les règles de la manche 1.

CARTES AVENTURE

Dans le jeu complet, vous pourrez faire appel au savoir faire de la Division Précognition de Corporation Inc. pendant la construction de votre vaisseau. Vous pourrez ainsi regarder les cartes Aventure à venir.

Avant que les joueurs ne commencent à construire leurs vaisseaux, préparez trois piles de cartes Aventure au hasard et placez-les sur les emplacements prévus à cet effet sur le plan de vol. Chaque pile de cartes doit comprendre le même type et le même nombre de cartes qu'indiqué sur la carte de règles du tour correspondant. En général, chaque pile de cartes comprend deux cartes avec un numéro correspondant à la manche en cours et 1 carte de chaque manche inférieure.

Regarder les cartes

Si vous avez installé au moins un composant sur votre vaisseau, vous pouvez faire une pause et regarder l'une des trois piles de cartes Aventure. Lorsque vous avez fini de les consulter, vous pouvez les redéposer. Ensuite, vous pouvez continuer votre construction ou regarder une autre pile. Vous pouvez regarder ces cartes aussi longtemps que vous le désirez et regarder d'autres piles aussi souvent que vous le désirez. Prenez cependant bien soin de remettre ces cartes à leur emplacement original afin que tous puissent savoir quelles piles de cartes ils ont déjà regardées.

Évidemment, regarder ces cartes prend du temps qui ne pourra pas être utilisé pour construire le vaisseau, mais avoir des informations sur ce que la Galaxie vous réserve peut être vraiment très utile. Par exemple, si vous repérez beaucoup de planètes, vous aurez sans aucun doute besoin de beaucoup de cargos.

Préparer les cartes Aventure

Quand tout le monde a terminé sa construction, vous devez ajouter une quatrième pile de cartes que personne n'a encore pu voir. Préparez cette quatrième pile de cartes de la même façon que vous avez préparé les trois autres. Mettez les 4 piles ensemble et mélangez-les avec soin. La première carte de la pile doit être une carte qui correspond au tour en cours. Prenez donc soin de continuer à mélanger jusqu'à obtenir le bon numéro.

Il est théoriquement possible de prédire tout ce qu'il vous arrive, mais c'est interdit par le Département de Régulation du Perfectionnisme appelé aussi Département de Préservation du Suspense lors des voyages spatiaux.

À la première manche, vous aurez trois piles de deux cartes. Quand vous mélangerez la quatrième pile, vous aurez 8 cartes, tout comme lors de votre premier vol d'essai. Dans les manches suivantes, vous aurez plus de cartes car les voyages seront de plus en plus longs.

LE SABLIER

"GO !"

Lors de la première manche, le joueur le plus téméraire est responsable du sablier. Lors des manches suivantes, cette tâche incombe au joueur qui a atterri le premier lors de la manche précédente. En plus de donner le départ de la partie, la tâche de ce joueur est de placer le sablier sur l'emplacement correspondant à la manche en cours et de le basculer pour débuter la partie.

Tourner le sablier

Le sablier mesure le temps qui reste pour terminer la construction des vaisseaux. Quand le temps est écoulé, n'importe quel joueur peut prendre le sablier et le retourner sur le prochain emplacement disponible à cet effet, en allant du plus grand nombre vers le plus petit. Habituellement, cette opération est faite par un joueur qui progresse bien et ne veut pas laisser cette chance aux autres.

Dernier tour de sablier

Quand le sablier se termine sur l'emplacement marqué "1", il peut être retourné une dernière fois sur l'emplacement marqué "Start". Seul un joueur qui a terminé son vaisseau et pris la tuile d'ordre peut lancer cette dernière séquence.

Ce dernier sablier mesure le temps qui reste aux autres joueurs pour terminer leurs vaisseaux. Quand ce sablier se termine, plus personne ne peut ajouter de composant à son vaisseau. Tous les joueurs doivent stopper et s'emparer d'une des tuiles d'ordre restantes. La tuile de plus faible valeur va au joueur qui s'en empare en premier.

À la manche 1 d'une partie complète, on opère comme suit : le joueur le plus courageux pose le sablier sur l'espace "1" et lance le départ. Le premier joueur qui termine son vaisseau prend le marqueur "1". Le sablier est sans doute déjà écoulé … Ce joueur tourne alors le sablier et le place sur l'emplacement "Start" ; ce faisant il donne le décompte final aux autres joueurs. Si le sablier n'est pas encore écoulé, il doit évidemment attendre qu'il ait terminé sa course sur l'emplacement 1.

À la manche 2, le sablier est posé sur le cercle "2". Quand le sablier s'est écoulé, n'importe quel joueur peut le prendre et le basculer sur le cercle "1". On ne peut évidemment pas le faire directement passer du cercle "2" au cercle "Start" même si un joueur a déjà terminé son vaisseau et pris un marqueur de tour. Il faut tout d'abord attendre qu'il ait fini de s'écouler sur le cercle "1".

METTRE LES COMPOSANTS DE CÔTÉ

Quand vous construisez votre vaisseau, vous pouvez mettre jusqu'à deux composants de côté. Pendant la construction, vous les placez sur votre pile de défausse, dans le coin supérieur droit de votre vaisseau. Aucun autre joueur ne peut les prendre mais vous ne pouvez les remettre dans l'entrepôt. La seule chose que vous puissiez en faire est les ajouter à votre vaisseau. Quand vous en ajoutez un à votre vaisseau, cela vous laisse de la place pour accueillir un nouveau composant de côté mais vous ne pouvez jamais en avoir plus de deux en attente. Si vous mettez de côté un composant et que vous ne parvenez pas à l'ajouter à votre vaisseau, il doit être laissé dans votre pile de défausse. Il comptera comme un composant perdu en fin de voyage.

Personne ne fait jamais attention à ces composants qui traînent sur les sites de lancement, ni au fait qu'ils sont décomptés à votre charge par Corp. Inc. Ah … les petites lignes dans les contrats …

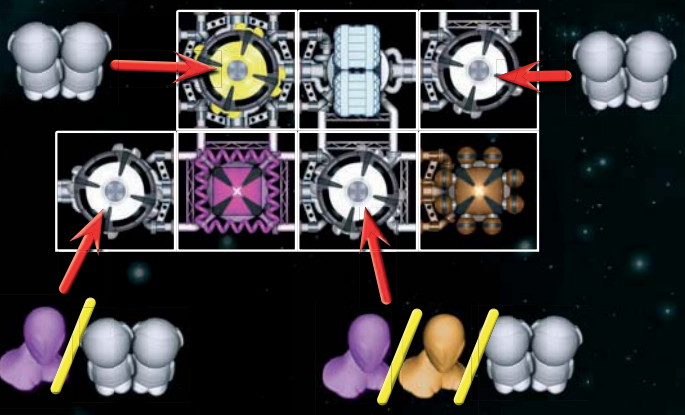
EXTRATERRESTRES

Quels sont donc ces amusants composants que l'on n'a pas expliqués tantôt ? Les composants mauves et bruns sont des supports de vie permettant d'accueillir des extraterrestres dans votre vaisseau. Pour qu'un support de vie soit utilisable, il faut qu'il soit directement connecté à une cabine. Cela permet de rendre les cabines habitables par l'extraterrestre qui porte la couleur du composant. La seule exception est votre cabine de pilotage qui ne peut pas accueillir d'extraterrestres. Les humains, en combinaison de vol blanche, n'ont pas besoin de support de vie particulier et peuvent donc occuper n'importe quelle cabine.

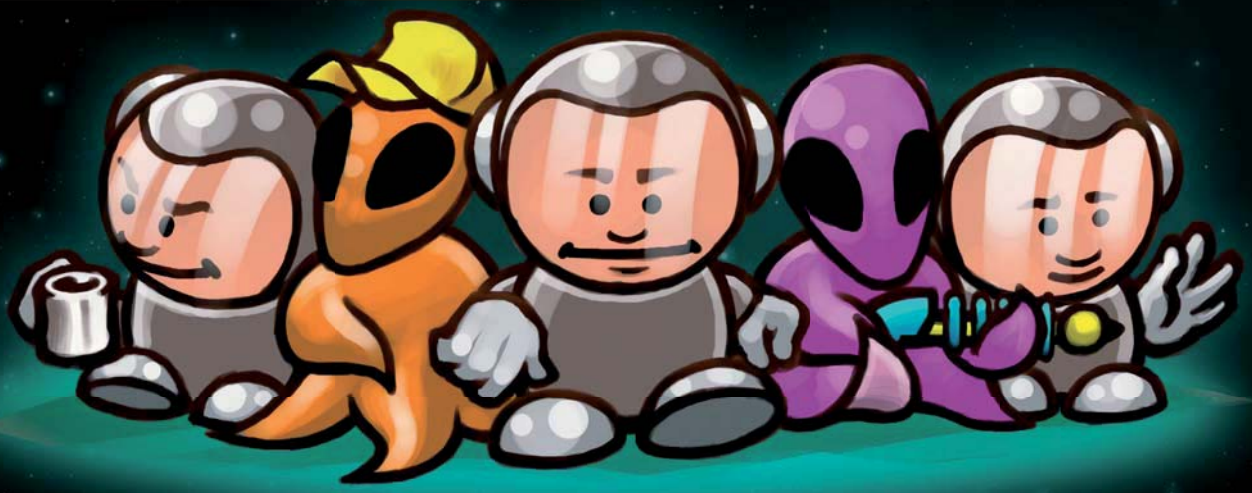
Placer un membre d'équipage

Les membres d'équipage sont placés selon les règles suivantes :

- La cabine de pilotage reçoit deux humains. Aucun d'entre eux n'est votre alter ego mais vous deviendrez sans aucun doute de très bons camarades de cabine après un long voyage. Il y a donc de grandes chances que vous finissiez par penser qu'ils sont vos doubles…
- Une cabine qui n'est pas attachée à un système de vie reçoit **deux humains**.
- Une cabine qui est liée à un système de vie reçoit **deux humains** ou **un extraterrestre de la couleur correspondante**.
- Une cabine qui est liée à un système de vie de chaque couleur reçoit soit **deux humains**, soit **un extraterrestre mauve**, soit **un extraterrestre brun**.
- Votre vaisseau ne peut avoir plus d'un extraterrestre de chaque couleur.



Les joueurs placent leur équipage chacun à leur tour en commençant par le joueur qui possède la tuile d'ordre "1"



Facultés des extraterrestres

Les extraterrestres sont des membres d'équipage à part entière et sont donc considérés comme tel pour les zones de combat et pour les vaisseaux abandonnés. Vous pouvez les envoyer pour réparer un vaisseau abandonné ou les laisser aux mains des esclavagistes.

Le désavantage de prendre un extraterrestre à bord est qu'il occupe la place de deux humains. Mais en contrepartie, il possède certains avantages.

Les extraterrestres mauves sont une espèce guerrière. Si vous avez un extraterrestre mauve, vous recevez un bonus de **+2 à la puissance de vos canons**. Notez que l'extraterrestre n'apporte ce bonus que si vous possédez de base une puissance de feu. Si celle-ci est égale à zéro, le bonus n'est pas ajouté. Il ne va pas mener de bataille spatiale à la force de ses seules dents …

Les extraterrestres bruns sont de bons mécaniciens. Si vous avez un extraterrestre brun, vous recevez un bonus de **+2 à la puissance de vos moteurs**. Notez que l'extraterrestre n'apporte ce bonus que si vous possédez de base une puissance de moteur. Si celle-ci est égale à zéro, le bonus n'est pas ajouté. Il ne va pas sortir et pousser le vaisseau…

Dégâts sur les supports de vie

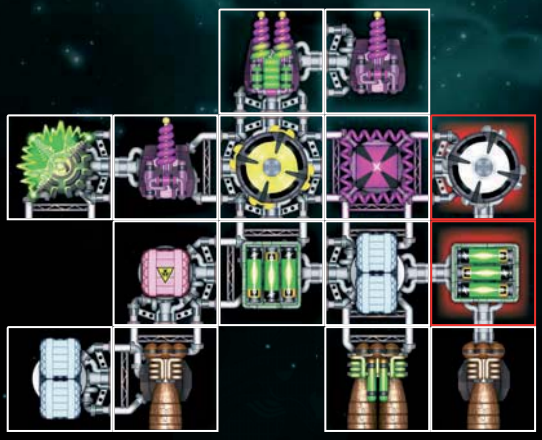
Si vous perdez un support de vie et qu'un extraterrestre se retrouve dans une cabine qui ne possède plus ce précieux support, vous devez également rendre à la banque l'extraterrestre en question. Il quitte le vaisseau dans une cabine de secours bien sûr…

ERREURS DE CONSTRUCTION

Si vous découvrez que vous avez mal positionné une pièce durant la construction de votre vaisseau, vous ne pouvez rien faire, sauf si c'est la dernière pièce que vous avez placée ; dans ce cas, vous pouvez toujours la retirer ou la déplacer. Les erreurs de construction sont résolues durant la phase de vérification de votre vaisseau, juste avant le décollage.

Phase de vérification

La pénalité pour un composant mal placé est plus forte dans une partie normale. Durant la phase de vérification, vérifiez bien que votre vaisseau respecte les règles de construction. Si votre vaisseau est construit illégalement, **vous devez ôter une ou plusieurs pièces afin qu'il soit en total accord avec les règles**. Ceci ne compte pas comme une phase de construction supplémentaire (vous gardez votre tuile d'ordre) mais vous ne pouvez pas rajouter de pièces supplémentaires. **Les pièces enlevées sont mises dans la défausse de composants** de votre vaisseau. Vous perdrez des points à la fin de votre voyage pour chaque pièce se trouvant dans cette défausse.



Ce vaisseau a une erreur. Pour la corriger, le joueur doit, au choix, enlever une cabine ou un accumulateur à énergie. Il veut placer un extraterrestre dans sa cabine, il décide donc d'abandonner l'accumulateur. En faisant ce choix, il est également obligé d'abandonner un de ses moteurs. Les deux composants sont placés dans la défausse de son vaisseau spatial.

Erreurs découvertes durant le vol

Si quelqu'un découvre une erreur dans votre vaisseau durant le vol (n'importe quand après que la première carte Aventure a été révélée), vous devez immédiatement corriger l'erreur comme décrit ci-dessus et payer un crédit cosmique à la banque pour violation des lois de la physique.

ENNEMIS AVANCÉS

Dans le jeu complet, vous serez sans doute amené à rencontrer des pirates et des esclavagistes. Si vous les battez, vous ne gagnez pas de marchandises mais du cash, de bons et froids crédits cosmiques. Faites reculer votre vaisseau du nombre de jours de vol requis par la carte et prenez autant de crédits cosmiques qu'indiqué. Si vous ne voulez pas reculer, vous pouvez décider de ne pas prendre les crédits -ou les marchandises en cas de rencontre de contrebandiers- et laisser votre vaisseau sur place. Dans tous les cas, aucun autre joueur ne peut empocher la récompense si vous avez vaincus ces ennemis au préalable.

Si les esclavagistes vous battent, ils vous obligent à laisser certains membres de votre équipage. Vous pouvez choisir quels humains et quels extraterrestres vous laissez en échange de votre propre liberté.

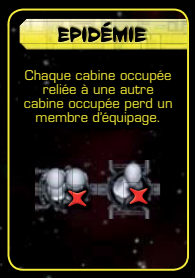
Si des pirates vous battent, votre vaisseau est endommagé. La carte indique la direction et la puissance des tirs encaissés. Gardez en tête la liste des joueurs vaincus et faites faire au premier joueur vaincu autant de jets de dés qu'il y a de tirs afin de déterminer les colonnes et les lignes touchées. Ce jet s'applique à tous les joueurs vaincus. **Les tirs de canons normaux ne peuvent être repoussés que par des boucliers orientés dans la bonne direction, les puissants tirs de canon ne peuvent être stoppés** (voir Zone de combat).

ESSAIM DE MÉTÉORITES

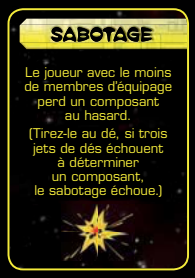
Dans les règles avancées, les météorites peuvent aussi venir de la droite et de la gauche de votre vaisseau. Les larges météorites qui proviennent de l'avant ne peuvent être détruites que par un tir de canon situé dans la même colonne et pointant vers l'avant. Les météorites qui viennent sur les côtés peuvent être détruites par un canon qui pointe dans la même ligne mais aussi par un canon qui pointe dans une ligne adjacente. Le vaisseau accélère ou décélère juste assez pour bien viser avec le canon. Ceci ne s'applique pas aux petites météorites qui sont trop petites pour être touchées par des tirs de canon.

La plupart des vaisseaux sont protégés des météorites par des tourelles autoguidées, des missiles à tête chercheuse ou des champs de désintégration. Le votre n'est protégé que par des canons faits de tubes et de conduits d'égouttage.

ÉVÉNEMENTS EXCEPTIONNELS



Une épidémie peut vous frapper durant la manche 2 ou la manche 3. Cette carte vous fait perdre un membre d'équipage (extraterrestre ou humain) pour chaque cabine occupée adjacente à une autre cabine occupée. La meilleure protection contre cet événement est de construire chaque cabine en évitant de la placer à côté d'une autre cabine. Si vous avez plusieurs cabines connectées, vous pouvez essayer d'en vider une ou plusieurs avant que l'épidémie ne vous touche. Il est donc toujours très utile de savoir si une épidémie va vous toucher pendant la manche à venir.



Un sabotage peut vous frapper durant la manche 3. Cet événement détruit un composant déterminé au hasard à l'intérieur du vaisseau qui contient le moins d'équipage. En cas d'égalité, c'est le joueur qui se trouve le plus en avant qui est touché. Pour déterminer le composant touché, le joueur affecté jette deux dés pour déterminer la colonne et deux dés pour déterminer la ligne. L'addition de ces deux paramètres définit un composant précis. Si aucun composant ne correspond aux coordonnées données, lancez à nouveau les dés. Si après trois essais, aucun composant n'a été déterminé, l'événement est défaussé sans effet.

Si un composant est touché, il est mis de côté comme n'importe quel composant perdu en vol, avec, évidemment, tous les composants qui lui seraient liés et ne feraient plus partie de l'intégrité du vaisseau. Un sabotage au centre d'un vaisseau peut avoir des effets dévastateurs.

ABANDON

Dans le jeu complet, vous devrez parfois abandonner avant d'arriver à destination. Il pourrait même arriver que vous preniez cette décision par vous-même. Heureusement, vous pouvez toujours trouver un entrepôt de Corp. Inc. le long de votre voyage.

Si vous abandonnez :

- Enlevez tous les marqueurs du plateau de jeu. Vous devenez un spectateur pour le reste de la manche. Plus aucune carte ne peut vous affecter.
- Vous ne gagnez aucun bonus pour l'ordre d'arrivée, puisqu'en fait, vous n'êtes pas réellement arrivé. Vous ne participez pas non plus à la distribution du bonus pour le vaisseau qui arrive en plus bel état.
- Vous pouvez vendre vos marchandises mais seulement à moitié prix (prix arrondi au supérieur).
- Vous devez payer pour tous les composants que vous avez dans votre pile de défausse.

Tout ce que vous n'avez pas perdu jusqu'à présent peut être rendu à Corp. Inc. Vous ne payez donc que pour les composants que vous avez réellement perdus, qui se trouvent donc dans la défausse. N'oubliez pas qu'il y a heureusement une assurance qui vous couvre pour une certaine hauteur de dégâts.

Perte de tout l'équipage humain

Vous devez abandonner si une carte Aventure vous laisse sans le moindre humain à bord, les extraterrestres ne pouvant diriger le vaisseau par eux-mêmes. Ceci peut être la conséquence de la perte de votre dernière cabine occupée, de la perte de membres d'équipage après la traversée d'une zone de combat ou de la rencontre avec des vilains esclavagistes. Ce peut être également un choix volontaire si vous décidez de laisser votre équipage sur un vaisseau abandonné. Si vous êtes dans cette situation lors de la traversée d'une zone de combat, vous devez d'abord subir tous les effets de cette dernière avant de pouvoir abandonner.

Espace intersidéral sans moteur

Grâce à la force d'inertie, votre vaisseau peut toujours terminer son voyage sans moteur, du moins tant qu'il ne doit pas aller au-delà d'une zone d'espace intersidéral. Si cette carte est tirée et que votre puissance de moteur est égale à zéro, vous devez abandonner. Ce peut être le cas si vous n'avez plus de moteur ou si vous ne pouvez plus fournir d'énergie à vos doubles moteurs. N'oubliez pas que les extraterrestres brun ne donnent pas leur bonus si vous n'avez plus de puissance de moteur.

Rattrapé par le premier

Si le premier joueur vous rattrape sur le plan de vol et vous dépasse de plus d'un espace, vous devez également abandonner.

Choisir d'abandonner

Parfois, il est préférable de minimiser les dégâts. Vous pouvez choisir d'abandonner mais uniquement avant que la prochaine carte Aventure ne soit révélée. Si vous décidez d'abandonner après qu'une carte a été révélée, vous devez d'abord y faire face comme les autres joueurs.

LES GAGNANTS

La partie s'arrête après la troisième manche, une fois tous les profits collectés et toutes les pénalités comptabilisées. Additionnez tous vos crédits cosmiques. Si vous avez au moins un crédit gagné, alors vous êtes gagnant !

Votre but était de faire de l'argent et vous avez réussi ...
Qu'importe si les autres en ont fait plus ou moins !..

Évidemment, si un joueur a un peu plus de crédits que les autres, alors il est un peu plus gagnant ...

VARIANTES

PARTIES PLUS COURTES

Avec des joueurs expérimentés, une partie dure environ une heure. Pour des parties plus courtes, vous pouvez décider de jouer une ou deux manches seulement. À vous de décider si vous gardez les manches les plus courtes ou les plus longues.

MANCHE 3A

Les joueurs les plus expérimentés peuvent mettre en place un jeu plus long - avec plus de challenge - en jouant une manche supplémentaire. Pour cette manche, on jouera avec toutes les règles de la manche 3 mais avec le plateau de vaisseau estampillé IIIa. Vous noterez que ce plateau n'a pas de défausse. En effet, vous ne pouvez pas mettre de côté vos composants perdus. Ce vaisseau n'est tout simplement pas assurable. Tout composant perdu doit être remboursé. Il n'y a donc pas de pénalité maximale. Vous pouvez également mettre de côté la manche 3 et jouer directement la manche 3A.

VISIONS DU FUTUR

Si vous avez une bonne mémoire ou que vous aimez planifier, vous pouvez utiliser les règles suivantes :

Ne mélangez pas les trois lots de cartes Aventure. Ne changez pas l'ordre dans lequel elles apparaissent lorsque vous les avez consultées. Ne les mélangez pas ensemble lorsque tout le monde a fini de construire son vaisseau, mais placez simplement ces lots de cartes l'un sur l'autre et ajoutez le quatrième lot (les cartes qui n'ont pu être vues par les joueurs) sous les trois premiers lots. Maintenant, vous savez exactement quels sont les différents événements et quand ils auront lieu ... sauf pour les trois dernières cartes évidemment.

JEU EN ÉQUIPE

Après plusieurs parties, vous penserez sans doute être doué pour la construction de vaisseaux et assurer lors du tirage des composants. Cela peut poser un problème lorsque vous voulez introduire de nouveaux joueurs. Vous aurez certainement réussi à construire un superbe vaisseau qu'ils n'auront toujours qu'une carcasse spatiale lorsque le sablier sera terminé. Et voler dans une carcasse n'est sans doute pas la plus amusante des expériences. Jouer en équipe peut vous éviter ce désagrément.

Cette variante est conçue pour quatre joueurs. Le joueur le plus expérimenté fera équipe avec le moins expérimenté. Les deux autres joueurs formeront l'autre équipe. Les partenaires sont placés l'un en face de l'autre. Le jeu se déroule selon les règles standard mais avec deux exceptions :

1) Les partenaires accumulent l'argent ensemble.
2) Après la construction, un joueur vole avec le vaisseau de son partenaire et réciproquement.

Votre partenaire débutant pourra ainsi voir ce que l'on ressent lors d'un vol avec un vaisseau entièrement optimisé tandis que vous pourrez revivre avec nostalgie vos premiers vols, lorsque c'était encore un grand accomplissement que de simplement arriver à destination. Votre partenaire s'améliorera très vite. Le désir de vous construire un bon vaisseau sera sans doute une plus grande motivation que de se battre contre un groupe de joueurs expérimentés.

Jeu en équipe pour joueurs expérimentés

Le jeu en équipe peut aussi être très intéressant pour les joueurs expérimentés. Il rajoute une dimension tactique supplémentaire : savoir s'il est mieux de garder une opportunité pour soi ou pour son partenaire.

Vous pouvez jouer comme décrit ci-dessus ou utiliser la règle suivante :

Quand le sablier est placé sur un nouvel emplacement, le joueur qui retourne le sablier déclare un "échange". Les joueurs partenaires échangent alors leurs places et continuent la construction du vaisseau de leur partenaire. Notez qu'il n'y a pas d'échange lorsque le sablier va de l'emplacement "1" vers l'emplacement "Start". Vous ne ferez donc pas d'échange lors de la première manche. Il y aura un échange durant la manche 2 et 2 échanges durant la manche 3. Après la construction, vous échangez de place une fois de plus afin de voler avec le vaisseau de votre partenaire.

Ainsi vous devrez vite trouver vos marques pour pouvoir réaliser le vaisseau que votre partenaire avait à l'esprit. Le résultat sera sans aucun doute un très beau travail d'équipe.

FAQ

Que se passe-t-il si je n'ai pas assez de crédits pour payer mes pénalités en fin de manche ?

Rendez tous vos crédits à la banque. Vous commencerez la prochaine manche (s'il y en a encore une) à zéro.

Nous vous avions prévenu que vous deviez être à la hauteur de votre surendettement. C'était juste pour vous faire peur. La science de la faillite est bien plus avancée que la physique sub-quantique. Avec tous les moyens pour cacher de l'argent dans les comptes de votre femme, de vos enfants et même de vos clones, vous ne pourrez jamais être réellement à court d'argent ...

Que se passe-t-il si je suis le premier à terminer mon vaisseau mais que je n'ai aucunement envie de partir le premier ?

Quand vous avez fini de construire votre vaisseau, vous pouvez prendre n'importe quelle tuile d'ordre. Si le premier joueur qui termine son vaisseau ne prend pas la tuile d'ordre "1", ce sera tout simplement pour un autre joueur.

Puis-je décider de ne pas utiliser de simple moteur ou de simple canon ?

Non. Les simples moteurs, les simples canons et les bonus donnés par les extraterrestres sont toujours additionnés. La seule chose que vous puissiez décider est l'utilisation d'un double moteur ou d'un double canon (et bien sûr de payer une cellule d'énergie pour l'alimenter). Notez que pour les boucliers, vous êtes également seul à décider.

Puis-je tirer sur une large météorite avec un canon qui se trouve au centre de mon vaisseau ?

Oui. Votre canon doit cependant tirer dans la bonne direction et doit se situer dans la même colonne que la météorite, contre une météorite venant de l'avant, ou dans la même ligne – ou dans une ligne adjacente à cette ligne - pour les météorites venant de côté. Bien sûr, l'emplacement qui se trouve juste devant votre canon doit être libre – dans le cas contraire, vous auriez construit un vaisseau illégal.

Que se passe-t-il si j'ai un connecteur exposé au centre de mon vaisseau ?

Si votre vaisseau a un trou en son centre et que certains connecteurs adjacents à cet espace sont exposés, ils comptent néanmoins comme connecteurs exposés. Ils sont cependant protégés des météorites car ils ne seront pas touchés en premier lieu sur la ligne ou la colonne correspondante.

Puis-je décider quelles marchandises, quelles figurines ou quels pions donner lorsque cela m'est demandé?

Oui. Lorsque vous devez abandonner des marchandises, vous devez toujours donner en premier celles qui ont le plus de valeur, mais si vous avez le choix entre plusieurs marchandises de même couleur, vous pouvez décider vous-même laquelle donner. Quand vous donnez des membres d'équipage, vous pouvez décider si vous donnez des extraterrestres ou des humains mais aussi de quelles cabines ils vont provenir. Il en est de même pour les cellules d'énergie. Il est évidemment recommandé de commencer par donner des éléments fixés sur des composants que vous risquez plus facilement de perdre.

Puis-je arranger ou réarranger des marchandises, de l'équipage ou des cellules énergétiques à n'importe quel moment ?

Non. Les seules choses que vous puissiez réarranger sont les marchandises et seulement lorsque vous en gagnez de nouvelles.

Que se passe-t-il lorsque la banque n'a plus de marchandises ?

Si la banque n'a plus le type de marchandises que vous désirez charger, vous n'obtenez aucune autre marchandise en compensation. Sur les planètes, les joueurs chargent leurs marchandises dans l'ordre, en commençant par le leader. Si un joueur décharge des marchandises durant un chargement, ces marchandises sont à nouveau disponibles pour les autres joueurs qui chargent par la suite.

Que se passe-t-il si la banque est à cours de membres d'équipage ou de cellules d'énergie ?

Dans ce cas, regardez sous la table. Il devrait y avoir suffisamment de pions pour remplir tous les accumulateurs à énergie et toutes les cabines présentes dans le jeu. S'il n'y a pas assez d'extraterrestres disponibles, c'est sans doute parce que vous avez oublié que vous ne pouviez avoir qu'un seul extraterrestre de chaque type dans votre vaisseau.

Un jeu de Vlaada Chvatil

Design du jeu et illustration de la boîte: Radim "Finder" Pech
Illustrations des règles: Tomáš Kučerovský
Mise en page et design des règles: Filip Murmak
Testeur Principal: Petr Murmak
Version française:
Traduction: Stéphan Alomène
Supervision et relecture: Olivier Trocklé

Testeurs: Monča, Rumun, Ese, Yuyka, Peťa, Karel,Me2d, Gekon, Vazoun, Citron, Wild et beaucoup d'autres de Brno Boardgames Club, Jirka, Petr, Martina et beaucoup d'autres du Paluba Club, karel_danek, Ládínek, Květa, Marcela, Evička, Lenka, Rychlík, Plema, Marťušák, Opičák, Trpaslík, Davee, George, Herby, dilli, Patrik et beaucoup d'autres de partout en Bohème, en Moravie et en Slovaquie. Merci !

Enfin, IELLO *tient à remercier tout particulièrement les gens de* White Goblin Games.

© 2008 Czech Games Editon
© 2010 IELLO pour la version française

Czech Games Edition

www.iello.info

GUIDE D'EXTENSION VERS LA GALAXIE

Cette extension se compose de plusieurs éléments plus-ou-moins indépendants qui peuvent être utilisés séparément ou ensemble pour étendre votre vol à travers la galaxie.

Nouvelles Technologies

42 composants de vaisseau avec des technologies nouvelles et jusqu'ici inconnues ainsi que 5 figurines et 5 cartes spécialisation pour une nouvelle espèce d'aliens

Cinquième Roue

Eléments et règles pour des parties à 5 joueurs

Nouvelles Classes de Vaisseaux

5 plateaux de vaisseaux double face pour des vaisseaux de classe IA et IIA.

Mauvaises Machinations

24 nouvelles cartes aventure que les joueurs mettent eux-mêmes dans le paquet afin de conserver des choses intéressantes pour leurs collègues

Routes Rugueuses

25 cartes aventure brutales qui peuvent transformer votre croisière transgalactique de loisir en voyage vers l'enfer (une version améliorée et étendue d'une mini expansion qui a été offerte en ligne)

Cartes Bonus

6 cartes aventure pour épicer l'ensemble original, y compris deux cartes qui n'étaient précédemment disponibles qu'à ceux qui avaient acheté la première édition à Essen en 2007.

Il est maintenant probable que vous pensez à essayer toutes ces extensions ensemble. Ce n'est pas une bonne idée. Nous avons essayé avec nos testeurs et plusieurs d'entre eux ont fait exploser leurs têtes. Vraiment. Nous n'exagérons pas. Bien, peut-être nous exagérons mais ne dites pas que nous ne vous avons pas averti.

Il vaut mieux ajouter ces extensions à votre jeu une par une. Vous pourriez commencer en essayant une partie à cinq joueurs ou en essayant les nouvelles classes de vaisseaux. Puis, ensuite, essayez-les toutes les deux ensemble. Une fois que vous êtes à l'aise avec ces éléments, vous pourriez ajouter les cartes Mauvaises Machinations ou les cartes Routes Rugueuses. La première fois que vous essayez Mauvaises Machinations et Routes Rugueuses ensemble, vous devriez certainement retourner aux classes de vaisseaux originales.

Une fois que vous êtes à l'aise avec toutes les extensions, vous serez capable de dire que vous êtes prêt pour le défi final de camionneur de la galaxie en les utilisant toutes ensemble.

NOUVELLES TECHNOLOGIES

Cette extension ajoute de nouveaux composants de vaisseaux spatiaux qui donnent à votre vaisseau de nouvelles possibilités ou combinent des capacités standard de manière peu commune. Elle ajoute également de nouvelles figurines, des capsules vertes, des marchandises et des crédits cosmiques. Vous devez utiliser cette extension pour une partie à cinq joueurs (voir Cinquième Roue ci-dessous).

L'extension Nouvelles Technologies a les composants suivants :

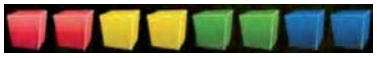
- 42 nouveaux composants de vaisseau spatial (dont un est le composant de départ pour un cinquième joueur)

- 5 nouvelles figures pour les aliens cyan et 5 cartes décrivant leurs rôles

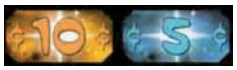
- 14 astronautes, 1 alien Marron et 1 Violet

- 6 capsules vertes (deux sont en plus au cas où vous en auriez déjà perdu)

- 8 marchandises (2 de chaque couleur)



- 24 nouveaux crédits cosmiques



La recherche effectuée par Douglas Adams a prouvé que "42" est la réponse à la question finale de la vie, de l'univers et de tout. C'est également la réponse à "combien de nouveaux composants de vaisseau spatial avons-nous ajouté à Galaxy Trucker ?" Ceci ne peut pas être une coïncidence.

PREPARATION

Mélangez face cachée les nouveaux composants avec les composants originaux. Placez les 5 cartes spécialisation aliens cyan près de la banque.

Pour les parties à moins de cinq joueurs

Avec cette extension, il y a 186 composants de vaisseau spatial. C'est idéal pour une partie à cinq joueurs, mais trop si vous êtes moins de joueurs.

Pour chaque joueur de moins, retirez 25 composants au hasard. Ainsi pour une partie à quatre joueurs, retirez 25 composants, pour une partie à trois joueur, retirez-en 50, pour une partie à deux joueurs, retirez-en 75.

Remettez ces composants dans la boîte sans les regarder. Pour chacun des trois vols, il vous manquera les mêmes composants. Après deux vols, vous aurez une bonne idée des composants à forte demande dans le 3ème vol et vous pourrez construire votre troisième vaisseau en conséquence.

NOUVEAUX COMPOSANTS

Bien que Corporation Incorporated insiste sur le fait qu'ils éliminent la concurrence simplement en construisant un meilleur produit, plusieurs de ces nouveaux composants semblent être en rapport avec les réseaux d'égouts et les logements pour faible revenu. Les camionneurs sont informés de ne pas parler de ceci à moins qu'ils ne veuillent une invitation à une conférence de rééducation de la Corp. inc.

Quelques composants sont des combinaisons des composants du jeu standard. Ces composants sont sujets aux règles et aux restrictions de tous les composants qu'ils combinent.

Quelques composants ne peuvent fonctionner que quand ils sont connectés à un certain type de composant (bouclier, canon, réacteur et batterie). Ils peuvent être fixés au vaisseau à d'autres endroits, mais ils ne feront rien.

Cabine de luxe

Certains sont si riches et si ennuyeux qu'ils sont disposés à payer pour éprouver l'aventure d'être dans l'équipage d'un vaisseau spatial. Ces personnes obtiennent leurs propres cabines.

Une cabine de luxe fonctionne comme une cabine régulière avec ces trois exceptions :

- En construisant votre vaisseau, une cabine de luxe ne peut contenir que 1 astronaute. Elle ne peut jamais contenir un alien. (Si nous savions pourquoi les aliens n'ont pas de personnes ennuyeuses et riches, cela nous donnerait plus de perspicacité sur la race humaine.)
- Si vous abandonnez l'astronaute d'une cabine de luxe pour n'importe quelle raison, elle doit rester vide pour le reste du vol.

- Si vous terminez le vol, vous gagnez des crédits cosmiques pour chaque membre d'équipage dans une cabine de luxe : 1 crédit par cabine de luxe occupée pour le premier vol, 2 crédits pour le deuxième vol, et 3 crédits pour le troisième vol.

Chambre de Stase

Corporation Incorporated a développé la technologie de stase en réaction à un rapport du fisc sur le coût d'engagement et d'entretien à plein temps du personnel de maintenance au bord de la galaxie. Nous verrons comment ils réagiront l'année prochaine sur les dommages que peut causer un conduit d'égout cassé et le temps que prend le réveil de l'hibernation du personnel de réparation.

Quand vous placer l'équipage sur votre vaisseau en vue du vol, vous couchez 4 astronautes humains dans chaque chambre de stase. (Oui, ils sont couchés, pas debout).

Ces astronautes sont en hibernation. Ils ne comptent pas comme élément de l'équipage. (Ne les comptez pas quand vous compter l'équipage pour des cartes telles que Station abandonnée, Zone de combat ou Sabotage.) Ils ne peuvent pas conduire le vaisseau s'ils sont les seuls humains restants à bord. Une chambre de stase ne compte pas comme cabine (même pendant une épidémie).

Si pour n'importe quelle raison vous perdez un membre d'équipage, tant que vous avez au moins un humain réveillé, vous pouvez immédiatement réveiller autant d'astronautes en hibernation que vous voulez et les mettre dans des cabines disponibles. Ceci signifie que vous pouvez même mettre deux astronautes dans une cabine qui a précédemment contenu un alien. (Cependant, on ne peut pas mettre un astronaute dans une cabine de luxe vide.)

Si aucun astronaute humain n'est réveillé, vous devez abandonner le vol. Les aliens ne savent pas réveiller les astronautes de l'hibernation.

Soyons honnêtes pendant une minute. Le problème n'est pas que les aliens ne savent pas piloter le vaisseau ou pousser le bouton Réveil. Le problème est que le mot "Loyauté" a été perdu dans la traduction.

Exemple

Le joueur a 2 astronautes humains, 2 aliens et une chambre de stase avec 4 humains en hibernation. Il veut tirer profit d'un vaisseau abandonné qui exige d'abandonner 2 membres d'équipage.
Il ne peut pas abandonner les astronautes en hibernation. Le joueur doit abandonner des membres d'équipage qui sont réveillés. S'il abandonnait les deux humains, il devrait abandonner le vol car il n'aurait plus aucun humain réveillé à bord de son vaisseau. Il décide d'abandonner 1 alien et 1 humain. Comme il reste au moins 1 humain à bord, il peut réveiller 3 humains de l'hibernation, 1 pour remplacer l'humain et 2 pour remplacer l'alien. Maintenant il a un équipage de 5, 1 alien et 4 humains réveillés et il reste 1 humain dans la chambre de stase.
Plus tard il perd une bataille avec des esclavagistes et doit abandonner 5 membres d'équipage. Malheureusement, sa seule option est de remettre tous ses humains réveillés et son alien et d'abandonner le vol. Personne ne reste pour réveiller son astronaute en hibernation.

Laser bidirectionnel

Ceci fonctionne comme un laser double, mais ses canons se dirigent dans différentes directions. La règle "La case pointée par le laser doit être vide" s'applique aux deux canons de ce laser.

Pour utiliser un laser bidirectionnel, vous devez dépenser 1 capsule verte de batterie. Ceci met à feu les deux canons. Quand vous comptez la force, les canons sont comptés individuellement. Un canon pointant vers l'avant compte pour 1. Un canon pointant vers le côté ou vers l'arrière compte pour 0,5). Ainsi, sa force maximum possible est 1,5. Bien qu'il ne donne pas autant de force qu'un laser double pointant vers l'avant, un laser bidirectionnel assure une meilleure protection contre les grandes météorites.

Réacteur et Laser

Un réacteur et Laser est simplement un composant combinant un laser avec un réacteur. Il est sujet aux limitations des deux parties. Comme le réacteur doit pointer vers l'arrière, ceci signifie que le laser doit pointer vers l'avant. La case devant le canon et la cases derrière le réacteur doivent être vides.

Quand une carte ou une règle se rapporte à des lasers ou à des réacteurs, ce composant compte pour les deux.

Porte-containers mixte

Un porte-containers mixte est un porte-containers spécial avec de la place supplémentaire pour des marchandises non dangereuses. Les matériaux dangereux ne peuvent être stockés que dans les containers spécialement marqués. Les marchandises non-dangereuses peuvent être stockées dans n'importe lequel des containers.

Batterie et Porte-containers

Comme vous le pensiez, cet élément peut contenir des capsules vertes et des marchandises. Quand une carte ou une règle se rapporte à des batteries ou des porte-containers, ce composant compte pour les deux.

Beaucoup d'experts en technologie ont applaudi la conception élégante et efficace de la Batterie. D'autres se demandent pourquoi la Batterie et Porte-containers n'a pas été développée avant la découverte (dans l'extension Routes Rugueuses) des marchandises explosives et des batteries explosives.

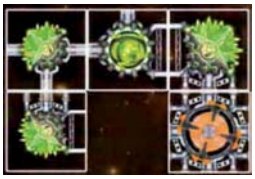
Booster de bouclier

Un booster de bouclier fonctionne seulement s'il est connecté à un ou plusieurs générateurs de bouclier. (Autrement, c'est juste comme un module structurel.)

Un bouclier connecté à un booster peut être utilisé pour protéger votre vaisseau contre les grands météorites et les tirs puissants de laser qui ne peuvent être défendus par aucun autre moyen). Utiliser un bouclier boosté exige 2 capsules vertes : 1 pour actionner le bouclier et 1 pour actionner le booster connecté.

Il est également vrai qu'un générateur de bouclier, avec ou sans booster, ne peut vous protéger que de deux côtés. Il est également vrai que certains camionneurs claironnent que les générateurs de bouclier, avec ou sans boosters, sont pour les couards.

Exemple



Ce vaisseau spatial est protégé dans chaque direction contre les petits météorites et les tirs légers de laser léger (au coût de 1 capsule verte par utilisation). Ce vaisseau spatial peut également se défendre contre les grands météorites et les tirs puissants de laser (au coût de 2 capsules vertes par utilisation) de chaque direction sauf par l'arrière, le bouclier couvrant l'arrière du vaisseau n'a aucun booster.

Booster de laser

Le Booster de laser est basé sur le principe de la résonance des particules dans les champs magnétiques forts dans des conditions bla bla bla est-il indiqué dans la brochure de Corp Inc. L'intérêt pour nous est qu'un booster de laser ne produit quelque chose que quand il est connecté à un ou plusieurs lasers.

A chaque fois que vous devez déterminer la force de vos lasers, vous pouvez payer 1 capsule verte pour activer votre booster de laser afin d'amplifier un des lasers qui lui est connecté.

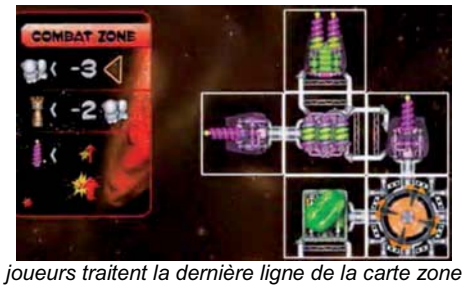
Un laser amplifié obtient un bonus de force. Le bonus pour un laser double est identique au bonus pour un laser simple. Pour un laser pointant vers l'avant, ce bonus est +3. Pour un laser pointant vers un côté ou vers l'arrière, ce bonus est +1,5.

Le problème est qu'après que vous avez amplifié un laser, il se désagrège. Vous devez mettre le composant dans votre zone de défausse. Le booster lui-même, cependant, reste intact et peut être utilisé pour des cartes postérieures d'aventure pour amplifier d'autres lasers connectés à lui.

Vous pouvez amplifier le laser sur un Réacteur et Laser (mais vous perdrez également la moitié réacteur du composant). Vous pouvez également amplifier un laser bidirectionnel. Dans ce cas, vous obtenez le bonus de +3 si l'un ou l'autre des deux canons pointe vers l'avant.

Vous ne pouvez amplifier un laser double ou un laser bidirectionnel que si vous payez le coût standard de 1 capsule verte pour le mettre sous tension. Même si plusieurs lasers sont connectés à un booster, vous ne pouvez pas l'utiliser pour amplifier plus d'un d'entre eux.

Exemple



Les joueurs traitent la dernière ligne de la carte zone de combat. Chaque joueur sauf le dernier a compté la force de ses lasers, la plus basse étant 4. Le dernier joueur n'a que 1 capsule verte. S'il l'utilise pour actionner son laser double, il ne peut obtenir qu'une force de 3,5, qui le laisse toujours comme plus faible. Voyons s'il peut faire mieux en utilisant son booster de laser :

- *S'il amplifiait le laser pointant vers le côté, il n'augmenterait sa force que de 1,5. Utiliser sa capsule verte sur son booster le laisserait incapable d'actionner son laser double, lui donnant une force totale de 3.*
- *S'il pouvait amplifier son laser double, le bonus de +3 lui donnerait une force totale de 6,5. Ceci ne fonctionnera cependant pas car Il n'a que 1 capsule verte et il ne peut pas amplifier le laser double s'il ne le met pas sous tension.*
- *S'il amplifiait le laser simple pointant vers l'avant, il obtiendrait un bonus de +3 pour une force totale de 4,5. Ce serait suffisant pour éviter l'effet négatif de la carte zone de combat, mais quand il défaussera le laser amplifié, ses deux autres lasers et son booster seront déconnectés de son vaisseau.*

Ainsi le joueur doit choisir entre prendre deux tirs de la zone de combat ou défausser sa dernière capsule verte et 4 composants.

Booster de réacteur

Le booster de réacteur montre tous les attributs liés à la dernière technologie de l'hyperespace : C'est lisse, étrange, puissant, aléatoire et parfois même utile.

Les boosters de réacteur ne fonctionnent que s'ils sont connectés à un ou plusieurs réacteurs. Vous pouvez utiliser votre booster de réacteur pour échapper à une carte aventure. Dépensez 1 capsule verte pour amplifier un réacteur connecté au booster. (Si vous amplifiez un réacteur double vous devez également dépenser 1 capsule verte pour le mettre sous tension.) Le réacteur amplifié est détruit (mettez le composant dans votre zone de défausse) et votre vaisseau est envoyé dans le hyperespace où il évite complètement tous les effets de la carte aventure. Il est comme si vous n'étiez temporairement pas dans la course. Votre marqueur de vaisseau spatial ne se déplace pas.

En raison de la nature insondable de cette technologie, vous restez également dans l'hyperespace pour la durée

de la prochaine carte aventure. Une fois que la prochaine carte aventure a été traitée, vous revenez en jeu.

Il est légal d'utiliser un booster de réacteur pour éviter la carte aventure finale d'un vol, mais dans ce cas vous manquerez également votre destination. C'est comme abandonner.

Un booster de réacteur peut vous permettre d'éviter n'importe quelle carte aventure, y compris les cartes mauvaise machination. Son utilisation a ces limitations :

Vous pouvez l'utiliser soit quand la carte aventure est révélée ou quand n'importe quel paramètre de votre vaisseau (réacteurs ou force de vos lasers, membres d'équipage) est vérifié. Cela indique que pour certaines cartes (telles que des ennemis ou des zones de combat), vous pouvez attendre jusqu'à ce que ce soit votre tour de compter votre force, mais vous ne pouvez pas attendre pour voir ce que ceux qui comptent après vous font.

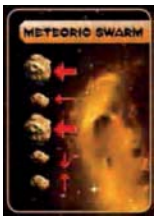
Exemple 1

La carte aventure Pirates est révélée. Des joueurs sont censés compter leur force de laser. Le Leader est la seule personne qui pourrait produire assez de puissance de feu pour défaire les pirates s'il utilisait son booster de laser. Il décide qu'il est plus amusant d'utiliser son booster de réacteur. Il paye 2 capsules vertes (1 pour utiliser le booster et 1 pour mettre sous tension le réacteur double qu'il amplifie pour sauter dans l'hyperespace. (Ceci le fait défausser le réacteur double.) Les pirates attaquent les autres joueurs dans l'ordre, comme si le leader n'était pas dans la course du tout, et comme aucune d'entre eux ne peut produire la force de laser exigée, ils sont tous taillés en pièces. En fin de compte, un seul d'entre eux peut continuer, les autres sont forcés d'abandonner.

La prochaine carte est un sabotage qui affecte le vaisseau avec le plus petit équipage. Comme le leader est toujours en hyperespace, c'est comme si un seul joueur était encore en course. Dans ce cas spécial, le sabotage ne fait rien. (Voir la page 14 des règles standard).

Le leader revient alors de l'hyperespace et la prochaine carte affectera les deux joueurs restants.

Exemple 2



Un champ de météorites est révélé. Le joueur pense que son vaisseau peut lui résister et il n'utilise pas son booster de réacteur. Le premier météorite détruit son générateur de bouclier et expose une pièce vulnérable de son vaisseau. Malheureusement, il est trop tard pour utiliser le booster de réacteur. Les dés ont été roulés et il doit souffrir les effets des météorites restants.

Exemple 3

Il y a trois joueurs dans la partie. Ils ont déjà traité les deux premières lignes de la zone de combat et il est maintenant temps de compter la force des réacteurs. Le vaisseau le plus lent essuiera le tir puissant du laser. Le premier joueur a une force de réacteurs 7. Le deuxième joueur peut monter à 6. Le troisième joueur n'a qu'une force 1. Cependant. Cependant, les deuxième et troisième joueurs ont tous les deux des boosters de réacteur.

Le premier joueur annonce force des réacteurs 7. Le deuxième joueur fait maintenant face à un dilemme. Il suspecte que le troisième joueur n'activera pas son booster de réacteur car cela détruirait son seul réacteur. Il ne peut pas en être certain, cependant, et il ne peut pas attendre jusqu'à ce que le troisième joueur décide.

Le deuxième joueur décide de sauter dans l'hyperespace. Il paye 1 capsule verte, défausse le réacteur amplifié et fait le saut. Le troisième joueur fait de même. Ceci laisse le leader comme seul vaisseau dans la course pour le moment. Ce qui signifie que la troisième ligne de la zone de combat n'a aucun effet.

La prochaine carte révélée est de l'Open space. Seul le premier joueur est affecté. Il déplace son vaisseau en avant de 7 cases, laissant les autres loin derrière. Le troisième joueur est heureux d'être toujours temporairement hors de la course. Sans réacteurs, il aurait dû abandonner une fois confronté à l'Open space. Lui et le deuxième reviennent en course après que la carte Open space a été traitée.

Four à fusion

Un four à fusion n'est fonctionnel que s'il est connecté à une batterie.

A chaque fois que vous gagnez des marchandises, vous pouvez recharger une des batteries connectées à votre four à fusion en défaussant 1 bloc. La batterie est entièrement rechargée, ce qui signifie que vous échangez 1 bloc contre autant de capsules vertes que nécessaire pour remplir la batterie. Le bloc qui remplit le four à fusion de combustible peut être l'un de ceux que vous récupérez ou un de ceux vous aviez déjà. Vous pouvez même remplir de combustible le four à fusion avec un bloc pour lequel vous n'avez pas de place, y compris un bloc rouge pour lequel vous n'avez pas de container spécial disponible.

Des fours à fusion peuvent être remplis de combustible avec n'importe quoi, y compris de l'ultra mammouth gigantesque congelé provenant de l'extrême nord de la galaxie. Ou même un ultra mammouth entier si l'hiver est particulièrement rude. Et à ces types sages qui déclarent que l'extrême nord de la galaxie n'est pas plus froid que n'importe où ailleurs, nous voudrions vous voir dehors à 120 degrés au-dessous de zéro à essayer de pousser un ultra mammouth fâché dans le four à fusion.

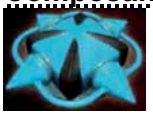
Vous ne pouvez utiliser le four à fusion que quand vous gagnez des marchandises, pas à n'importe quel autre moment. A chaque fois que vous gagnez des marchandises, chaque four à fusion ne peut brûler que 1 bloc, même s'il est connecté à plusieurs batteries.

Plat indestructible

Le plat indestructible est fait d'un alliage spécial qui peut résister à n'importe quoi. (Malheureusement, il résiste même aux tentatives de la façonner en une forme plus utile qu'un plat géant.)

Ce composant ne fait rien, mais les côtés qui sont plaqués sont indestructibles. Ceci signifie que les tirs de laser (léger ou puissant) et les météorites (grosses ou petites) n'ont aucun effet s'ils frappent un côté plaqué de ce composant. Les côtés avec des connecteurs ne sont cependant pas indestructibles, une frappe sur eux doit être défendue comme d'habitude. En outre, ce composant est toujours susceptible de subir un sabotage et les autres explosions (telles que les marchandises explosives ou les batteries explosives de l'extension Routes Rugueuses).

Composant Cyan d'aide à la vie alienne



Les composants Cyan d'aide à la vie alienne fonctionnent comme les composants d'aide à la vie alienne du jeu standard : ils peuvent être connectés n'importe où mais ne fonctionnent que connectés à une cabine. (Aucun composant d'aide à la vie alienne ne peut soutenir la vie alienne dans le composant de départ, une cabine de luxe ou une chambre de stase). Une cabine connectée à un composant Cyan d'aide à la vie alienne peut contenir un alien Cyan.

ALIENS CYAN

Les nouveaux aliens sont une race des spécialistes. Chacun a un talent dans un domaine différent.

Il convient de noter que tous ces domaines payent très bien. C'est encore un autre exemple illustrant à quel point la mère nature est vraiment injuste. Les études ont prouvé que les seuls domaines dans lesquels les humains excellent au-dessus des autres espèces dans la galaxie sont le pantomime et la fabrication des ornements de jardin en plâtre.

Si vous avez un composant Cyan d'aide à la vie alienne connecté à une cabine ordinaire, vous pouvez placer 1 alien cyan dans la cabine. Les aliens Cyan suivent les mêmes règles que les autres aliens : Aucun joueur ne peut avoir plus de 1 alien Cyan à bord.

Quand vous placez votre alien Cyan dans votre vaisseau, vous choisissez une carte spécialisation pour aller avec lui. Placez la carte face visible sur la table devant vous. Tant que vous avez l'alien Cyan à bord, vous pouvez utiliser l'avantage décrit sur la carte. Si vous perdez l'alien pour n'importe quelle raison, vous perdez également l'avantage de la carte spécialisation.

Chaque joueur décide quel alien à prendre dans l'ordre déterminé par le nombre qu'il a pris quand il a terminé sa construction. Ainsi les joueurs avec les nombres plus élevés obtiennent de choisir une carte spécialisation d'abord, laissant peu de choix à ceux qui ont des nombres moins élevés. Naturellement, si vous n'appréciez pas les spécialisations qui restent, vous pouvez choisir de mettre deux astronautes dans la cabine à la place de l'alien Cyan.

Pour la description détaillée des spécialisations, voir l'annexe.

CINQUIEME ROUE

L'extension Cinquième Roue vous permet de jouer à Galaxy Trucker à 5 joueurs. Vous aurez également besoin de l'extension Nouvelles Technologies. (Il serait très frustrant de jouer une partie à cinq joueurs sans les composants de vaisseau additionnels.)

Sans compter les composants de Nouvelles Technologies, l'extension Cinquième Roue se compose :

- 2 plateaux vaisseau spatiaux double face (I/II et III/IIIA) pour le cinquième joueur

- Des figurines vaisseau orange

- Une tuile Numéro 5

Depuis plusieurs années, le Département des Transports a limité les camionneurs se déplaçant en convoi à quatre parce qu'il avait décrété que cinq vaisseaux feraient trop de bruit. Les camionneurs ont objecté en précisant que le bruit ne voyageait pas dans l'espace. Aucun progrès n'a été accompli jusque récemment, quand la direction du département a pris sa retraite. La nouvelle administration a concédé que cinq vaisseaux ne font pas plus de bruit que quatre et a élevé la limite à cinq.

PREPARATION

Préparez une partie avec tous les composants, y compris les composants de Nouvelles Technologies de cette extension. N'oubliez pas la tuile numéro 5.
Soyez certain que chacun peut tout atteindre : Les composants, les tuiles de numéro et les piles de cartes aventure. Si quelqu'un doit être plus loin, assurez-vous que c'est la personne avec les plus longs bras.

CARTES AVENTURE POUR CINQ JOUEURS

Quand vous êtes plus de joueurs, les derniers ont plus de difficulté à obtenir des marchandises et des récompenses. D'autre part, ils ont moins de chance d'être pris pour cible par des ennemis. Pour compenser ceci, certaines cartes ont des règles spéciales dans une partie à cinq joueurs.
Avec ces règles, les décisions deviennent plus compliquées. Nous recommandons de ne pas jouer une partie à cinq joueurs tant que vous n'êtes pas tous à l'aise avec le jeu standard.
Les règles spéciales s'appliquent pour tout le vol. Même si quelques joueurs abandonnent pendant le vol, vous continuez à utiliser les règles pour cinq joueurs.

Planètes

Quand il choisit une planète, un joueur peut débarquer sur une planète qui a déjà le vaisseau d'un autre joueur dessus. Si vous êtes le deuxième joueur à débarquer, vous obtenez un bloc de moins que ce qui est indiqué pour cette planète. (Vous choisissez le bloc que vous ne prenez pas.) Une fois qu'un joueur a utilisé cette option, plus personne ne peut le faire. Les joueurs restants doivent débarquer sur des planètes inoccupées ou pas du tout.

Exemple

Le leader a seulement 3 containers mais ce sont tous des containers spéciaux. Il débarque sur la première planète et récupère 3 blocs rouges (et un bloc jaune qu'il doit rendre). Le deuxième joueur a plusieurs containers vides et 3 d'entre eux sont des containers spéciaux. Il pourrait aussi débarquer sur la première planète, et récupérer 3 blocs rouges. Au lieu de cela, il choisit la deuxième planète et récupère 2 rouges et 2 verts. Le troisième joueur a plusieurs containers vides, mais seulement deux containers spéciaux. Il décide de débarquer sur la première planète et de récupérer 2 blocs rouges et 1 bloc jaune. Le quatrième joueur voudrait aussi récupérer 2 blocs rouges mais l'option n'est plus disponible. Il décide que ce que propose la troisième planète est encore bon et il débarque là. Le cinquième joueur n'a aucun choix. Il ne peut pas débarquer sur une planète.
Chaque joueur sauf le cinquième recule de 4 jours de vol (en commençant par la fin).

Vaisseau abandonné, Station abandonnée

Dans une partie à cinq joueurs, ces cartes peuvent être utilisées deux fois. Le deuxième joueur à utiliser l'opportunité doit remplir les mêmes conditions (avoir ou abandonner le nombre indiqué de membres d'équipage). La récompense du deuxième joueur, cependant, est moindre :

- Le deuxième joueur à utiliser le vaisseau abandonné obtient 1 crédit de moins.
- Le deuxième joueur à utiliser la station abandonnée obtient 1 bloc de moins (de son choix).

Quand deux joueurs tirent profit de l'occasion, ils reculent tous les deux du nombre indiqué de jours de vol, le joueur le plus à l'arrière le faisant en premier.

Le deuxième équipage à rechercher une station abandonnée trouve les marchandises que le premier équipage a manquées. Ceci devrait être sans surprise. Cependant, certains peuvent se demander pourquoi un équipage paierait pour partir dans un vaisseau spatial la deuxième fois qu'on le trouve mystérieusement abandonné. La réponse est évidente à toute personne ayant essayé de voler à travers la galaxie dans un vaisseau fait de conduits d'égout.

Ennemis

Dans une partie à cinq joueurs, les ennemis doivent être défaits deux fois. Un ennemi défait continue à attaquer les joueurs dans l'ordre jusqu'à ce qu'il soit défait encore. Il ne s'arrête pas jusqu'à ce qu'il soit défait deux fois ou jusqu'à ce qu'il a attaqué chaque joueur.

Le deuxième joueur à défaire un ennemi obtient une récompense moindre :

- Le deuxième joueur à défaire des pirates ou des esclavagistes obtient 1 crédit de moins.
- Le deuxième joueur à défaire des contrebandiers obtient 1 bloc de moins (de son choix).

D'un autre côté, un ennemi qui a été défait une fois fait moins de dommages dans les attaques ultérieures :

- Les esclavagistes prennent à un membre d'équipage de moins.
- Les contrebandiers prennent un bloc de moins (mais ils prennent toujours les blocs les plus précieux d'abord).
- Les pirates omettent un tir puissant de laser (le premier).

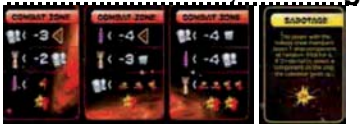
Si deux joueurs défont l'ennemi et décident tous les deux de récupérer leurs récompenses, ils reculent tous les deux du nombre indiqué de jours de vol, le joueur le plus à l'arrière le faisant en premier.

Exemple

Attaqué par des pirates, les joueurs ont la force de laser indiquée. Le leader perd. Le deuxième joueur défait les pirates, lui donnant l'occasion de gagner 7 crédits. Il ne veut pas reculer et choisit de ne pas prendre les crédits. Le troisième joueur perd. Le quatrième joueur défait les pirates et décide d'accepter la récompense de 6 crédits. Le cinquième joueur ne doit pas compter sa force de laser car les pirates ont été défaits deux fois.

Le quatrième joueur recule de 2 jours de vol. Maintenant le leader lance les dés pour voir où les pirates frappent les premier et troisième joueurs. Le premier tir de puissant laser de face n'affecte que le leader. Les deux autres tirs affectent les deux joueurs.

Zone de combat, Sabotage



En général, n'importe quelle carte qui pénalise le vaisseau avec la plus basse force de laser, force de réacteur, ou équipage moins nombreux pénalise maintenant les deux joueurs avec le nombre le moins élevé dans la catégorie donnée. En cas d'égalité, le joueur le plus en avant est considéré le plus faible.

Le joueur avec le plus petit nombre souffre la pleine pénalité. Le joueur avec le deuxième nombre le moins élevé souffre une pénalité réduite :

- Quand il perd des jours de vol, le joueur en perd un moins. (Le joueur le plus à l'arrière recule en premier.)
- Quand il perd des membres d'équipage, le joueur en perd un moins.
- Quand il perd des marchandises, le joueur en perd une moins. (Les blocs les plus précieux d'abord).)
- Quand on lui tire dessus, ignorez le premier tir de puissant laser. (Les dés sont lancés pour les deux joueurs, mais le joueur avec le deuxième nombre le plus petit n'est pas affecté par le premier tir de puissant laser.)
- Quand il est saboté, les saboteurs n'ont que 2 chances. (Les 2 premiers lancers s'appliquent aux deux joueurs. Le troisième lancer, si nécessaire, ne s'applique qu'au joueur avec le nombre le plus peu élevé. Si le saboteur frappe un joueur, seul l'autre joueur doit continuer à lancer les dés.)

S'il reste seulement 2 joueurs dans le vol (parce que les autres ont sauté en hyperespace ou ont abandonné), ces cartes ne pénalisent qu'un joueur, comme dans les règles standard. S'il reste un seul joueur, ces cartes n'ont aucun effet.

Résumé des récompenses et des pénalités réduites

Bien qu'elles puissent sembler compliquées, les règles pour des récompenses et des pénalités peuvent être récapitulées simplement :

- Si une récompense est disponible à un nombre limité de joueurs, un joueur supplémentaire peut réclamer la récompense mais sa valeur est réduite de 1 crédit ou 1 bloc.
- Si une pénalité affecte seulement un joueur (celui avec le nombre le moins élevé) ou un groupe de joueurs (ceux qui ont perdu contre un ennemi), la pénalité s'applique également au prochain joueur ou groupe mais est réduite de 1 (1 bloc, 1 jour de vol, 1 membre d'équipage, 1 tir de puissant laser ou 1 tentative de sabotage).

FIN DE VOYAGE A CINQ JOUEURS

Bonus de finition

Il y a deux prix pour la première place. Les deux joueurs le plus loin devant à la fin du vol obtiennent chacun le premier bonus de finition. Le deuxième bonus standard va au joueur qui finit troisième de la course à cinq joueurs, et ainsi de suite.

Bonus connecteurs non exposés

Le bonus pour le moins de connecteurs exposés va au moins à 2 joueurs. Si des joueurs sont à égalité pour le moins connecteurs exposés, ils obtiennent tous le bonus, comme dans les règles standard. Si 1 seul joueur a le moins de connecteurs exposés, tous les joueurs deuxièmes le moins de connecteurs exposés obtiennent également le bonus.

VARIANTE : 4 = 5

Si vous aimez les règles pour cinq joueurs, vous pouvez essayer de les utiliser même dans une partie à quatre joueurs. Nous ne recommandons pas de les utiliser dans une partie à trois joueurs ou à deux joueurs.

NOUVELLES CLASSES DE VAISSEAUX

Cette extension contient :

- 5 plateaux vaisseau spatiaux double face pour les classes IA et IIA.

Les vaisseaux des classes IA et IIA peuvent être utilisés dans n'importe quelle combinaison avec les autres extensions.

La classe IA est prévue pour le premier vol et la classe IIA pour le deuxième, mais la façon dont vous les utilisez vous incombe. Vous pouvez utiliser une classe alternative juste pour remplacer une des classes dans une partie standard ou vous pouvez utiliser les classes alternatives pour ajouter plus de vols à votre partie.

Nous vous recommandons de ne pas utiliser ces classes de vaisseau alternatives jusqu'à ce que vous connaissiez bien le jeu standard. Les nouvelles classes de vaisseaux ont des règles plus complexes qui rendent le jeu plus difficile.

CLASSE IA

La classe IA a quelques particularités spéciales :

Obtention des frappes

Un vaisseau de classe standard I peut fréquemment éviter les météorites et les tirs de laser en étant petite et chanceuse. Pas la classe IA. Elle semble attirer les ennuis.

Notez le système de numérotation le long des côtés du plateau. Chaque rangée et chaque colonne a plusieurs nombres. Par exemple la rangée du milieu et la colonne du milieu sont frappées par un jet de dé de 6, 7ou 8.

La classe IA a été conçue par Oubwabwa Bwabwadu, le théologien et homme d'affaires controversé qui a fait son premier million avec une chaîne de franchise "Prière rapide". En plus d'attirer des "milliards et des milliards" de clients, il a également attiré l'attention de plusieurs petits dieux. En conséquence, tous les efforts de Bwabwadu sont maintenant maudits. Naturellement, une fois que cette affaire est sortie, les ventes ont doublé. C'est encore un exemple dans lequel la psychologie humaine est complètement incompréhensible aux êtres d'une intelligence plus élevée.

Direction du vol et Bonus de créativité

Selon la documentation technique, un vaisseau de classe IA peut voler dans n'importe quelle direction. Vous décidez pendant la construction dans quelle direction sera l'avant. (Vous pouvez choisir l'un des quatre côtés, quoique deux d'entre eux semblent être "plus jolis"). Vous pouvez même changer d'avis pendant la construction. (Ne tournez pas votre plateau; faites-le juste dans votre tête.)

La décision finale est prise pendant le contrôle qui précède le vol. Dans l'ordre de départ, en commençant par le leader, chaque joueur tourne son plateau pour indiquer dans quelle direction leur vaisseau est censé voler.

Naturellement, chaque réacteur doit être dirigé vers l'arrière du vaisseau. Des réacteurs se dirigeant dans une mauvaise direction sont considérés comme des erreurs de construction et doivent être placés dans votre pile de défausse.

A la fin du vol, si votre vaisseau est orienté différemment de chaque autre vaisseau ayant terminé le vol, vous obtenez un bonus de créativité égal au bonus pour le vaisseau ayant le moins de connecteurs exposés (2 crédits à la fin du premier vol).

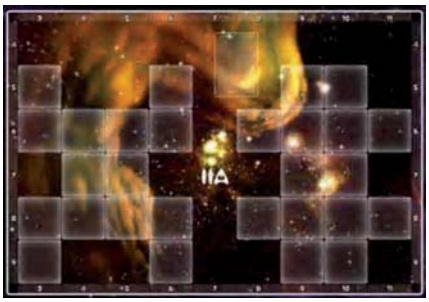
Remarquez qu'il y a deux piles de défausse sur le plateau. En fonction de la rotation de votre plateau, utilisez celui qui est au dessus.

Assurance

En dépit des problèmes et des idiosyncrasies de cette conception, Pangalactic Insurance Corporation était toujours prêt à proposer un contrat. C'est l'inventeur lui-même qui a pourri les choses. A la page 176 de la troisième copie de la deuxième annexe du formulaire de demande 23C-8, il a écrit, "Je parie que personne ne lira jamais ceci". Les bureaucrates de la galaxie se baladent à travers ces sortes de plaisanteries si souvent qu'ils ont un timbre spécial "Oui nous le ferons - APPLICATION DENIÉE".

Comme avec les vaisseaux de la classe IIIA, les vaisseaux de la classe IA ne sont pas assurables. Vous devez payer chaque composant perdu pendant le vol.

CLASSE IIA



La classe IIA est en réalité une paire de vaisseaux volant ensemble. Pour être compatibles avec le reste des règles, nous parlerons toujours de cette paire comme un vaisseau de la classe IIA. Les deux parties seront identifiées comme moitié gauche et moitié droite.

Rappelez-vous quand votre rêve était d'être le capitaine d'un vaisseau spatial ? Bien, vous l'avez fait. Ce vaisseau est pour chaque personne dont le rêve était d'être l'amiral d'une flottille de l'espace.

Préparation

Comme vous pouvez le voir, aucune moitié n'a de place pour votre composant de départ. Placez votre composant de départ de côté. Vous ne l'utiliserez pas dans ce vol.

Construction

Vous construisez les deux moitiés simultanément. Dans chaque moitié, le premier composant peut être placé dans n'importe quelle case mais le reste des composants lui est ajouté comme d'habitude. Ainsi, les composants de chaque moitié doivent toujours être reliés bien que les deux moitiés ne soient pas reliées entre elles.

Vous ne pouvez avoir que 2 composants côté pendant la construction (notez la pile de défausse entre les moitiés). Vous pouvez utiliser un composant mis de côté dans l'une ou l'autre moitié du vaisseau.

Vous ne pouvez pas regarder les cartes aventure jusqu'à ce que chaque moitié de votre vaisseau ait au moins un composant.

Préparation au lancement

Vous êtes toujours limité à 1 alien de chaque couleur, ainsi si une moitié de votre vaisseau a un alien sur le plateau, l'autre moitié ne peut avoir un alien de la même couleur.

Le vol

Les deux moitiés volent ensemble. (Elles sont représentées par une figurine de vaisseau unique sur le plateau de vol.) Les règles (assez intuitives) suivantes s'appliquent pendant le vol :

- Les batteries ne peuvent être utilisées que pour actionner des composants dans leur propre moitié du vaisseau.
- En comptant la force des réacteurs, comptez chaque moitié individuellement et utilisez le nombre le moins élevé. Le bonus de l'alien Marron ne s'applique qu'à sa moitié du vaisseau et seulement si cette moitié a une force de réacteur au-dessus de zéro.
- En comptant la force des lasers, ajoutez les forces des deux moitiés ensemble. Le bonus de l'étranger Violet ne s'applique que si sa moitié a une force de laser au-dessus de zéro.
- En comptant les membres d'équipage, ajoutez les équipages des deux moitiés ensemble. Cependant, si une carte aventure vous laisse sans aucun humain sur une moitié de votre vaisseau, cette moitié doit abandonner le vol. (Voir ci-dessous.)
- En gagnant des marchandises, vous pouvez réorganiser les marchandises de n'importe quelle manière de votre choix entre les deux moitiés : (Elles sont habituellement au même dock, ainsi déplacer des marchandises entre elles n'est pas un problème.)
- A chaque les fois que vous perdez des membres d'équipage, marchandises ou capsules verts (sauf si vous dépensez des capsules vertes pour actionner quelque chose), vous choisissez d'où ils viennent. Cependant, des astronautes dans la chambre de stase (voir Nouvelles Technologies) peuvent seulement être réveillés dans leur moitié du vaisseau et seulement s'il y a au moins un humain dans cette moitié.
- Les petites météorites arrivant sur le côté frappent seulement le premier composant sur leur chemin. (Ainsi ils frappent uniquement une moitié du vaisseau.)
- Les grands météorites arrivant sur le côté peuvent être annihilés par un laser de l'une ou l'autre moitié du vaisseau.
- Un générateur de bouclier ne peut protéger que les composants de la moitié du vaisseau où il est installé.
- En ce qui concerne les aliens Cyan (voir Nouvelles Technologies) :
  - L'avocat et le diplomate travaillent sur les deux moitiés du vaisseau.
  - Les capacités utilisables pendant le vol (le Technicien et le bonus de +1 du directeur aux autres aliens) fonctionnent seulement sur la moitié où l'alien se trouve
  - Si les deux moitiés du vaisseau terminent le vol, la capacité du négociant et la récompense du directeur pour finir avec des aliens à bord s'appliquent au vaisseau en totalité. Si seulement une moitié termine le vol (voir ci-dessous), le négociant et le directeur ne s'applique qu'à la moitié sur laquelle il se trouve.
- Un booster de réacteur ne peut envoyer que sa moitié du vaisseau dans l'hyperespace. (Voir ci-dessous.)

Abandon

Il est possible que la moitié de votre vaisseau doive abandonner le vol tandis que l'autre moitié continue.
Certaines des règles standard d'abandon s'appliquent seulement à une moitié du vaisseau. D'autres s'appliquent à la totalité du vaisseau :

- Avant que la prochaine carte aventure soit révélée vous pouvez choisir de retirer du vol une moitié ou les deux.
- Si une carte aventure laisse une moitié de votre vaisseau sans aucun humain, cette moitié doit abandonner une fois que la carte a été résolue. Des astronautes dans une chambre de stase peuvent seulement être réveillés par un humain dans leur moitié du vaisseau.
- Si vous êtes rattrapé (c'est-à-dire si votre vaisseau a un tour de retard) les deux moitiés de votre vaisseau doivent abandonner.
- Si la moitié de votre vaisseau a sa force de réacteur égale à zéro une fois confrontée avec une carte d'Open space, cette moitié du vaisseau doit abandonner. L'autre moitié continue et vous déplacez votre vaisseau en avant en fonction de la force de réacteur de l'autre moitié. Naturellement, si les deux moitiés ont une force de réacteur égale à zéro, les deux moitiés doivent abandonner. Si ni l'une ni l'autre moitié n'a sa force égale à zéro, vous avancez en fonction de la force de la moitié la plus lente. (Il n'est pas possible de décider d'abandonner la moitié la plus lente pour vous déplacer vers l'avant avec une vitesse plus élevée. La décision d'abandonner volontairement doit être prise avant que la carte aventure soit révélée).

Quand une moitié abandonne :

- Vous gagnez immédiatement la moitié des crédits pour les marchandises à bord de cette moitié. Arrondissez par excès.
- Renvoyez l'équipage, les capsules vertes et les marchandises de cette moitié à la réserve. Rendez les composants de cette moitié au centre de la table. Les composants ont cassé pendant le vol, cependant, demeurent dans votre pile de défausse. Vous payerez pour eux à la fin du vol.
- L'autre moitié continue en suivant les règles standard pour vaisseau unique (incluant les règles standard pour abandonner).

Booster de réacteur

Un Booster de réacteur ne fonctionne que sur sa moitié du vaisseau. Pour éviter une carte aventure avec les deux moitiés de votre vaisseau, vous devez activer un booster et sacrifier son réacteur connecté) dans chaque moitié. Si vous n'utilisez qu'un booster, seule cette moitié saute dans l'hyperespace. Pour le reste de la carte en cours et la prochaine carte aventure, c'est comme si vous n'aviez que l'autre moitié dans la course.)

Exemple

Ce vaisseau est dans l'ennui. Une zone de combat a été révélée et il semble que ce vaisseau sera le plus faible dans la première et la troisième catégorie. D'abord la zone de combat volera des marchandises puis elle taillera le vaisseau en pièces.
Le joueur utilise son booster de réacteur sur la première ligne de la zone de combat (basée sur la taille de l'équipage) qui envoie la moitié droite de son vaisseau dans l'hyperespace. Il a toujours le plus petit équipage, mais maintenant ses marchandises et ses batteries sont dans l'hyperespace, ainsi il ne devra pas abandonner. Quelqu'un d'autre a moins de force de laser, ainsi il n'est pas concerné par la deuxième ligne.
Il est maintenant temps de compter la force des réacteurs. Comme il a seulement une moitié de vaisseau dans la course, il compte une force de réacteurs de 5 qui n'est nulle part près du plus lent. Le vaisseau de quelqu'un d'autre essuiera le tir.
Si l'autre moitié n'avait pas été dans l'hyperespace, la force des réacteurs de son vaisseau aurait été 2, car l'alien ne s'applique qu'à la moitié gauche du vaisseau.
La prochaine carte révélée est des planètes. Le joueur ne peut charger aucune marchandise ici. La moitié gauche du vaisseau n'a aucun container et la moitié droite est toujours dans l'hyperespace. Les deux moitiés ne seront pas réunies avant la prochaine carte.

Bonus de finition

Tous les joueurs qui finissent avec les deux moitiés sont considérés comme devant de ceux qui ne finissent qu'avec une moitié.

Exemple

Les joueurs finissent dans cet ordre : Rouge, Jaune, Vert, Bleu. Rouge Bleu finissent avec une seule moitié tandis que Jaune et Vert finissent avec les deux moitiés. Jaune obtient 8 crédits, Vert 6, Rouge 4 et Bleu 2

Bonus connecteurs non exposés

Les vaisseaux avec les deux moitiés sont automatiquement plus jolis que ceux qui finissent avec seulement une moitié. Si n'importe qui finit avec les deux moitiés, seuls les vaisseaux avec les deux moitiés sont pris en compte en comptant les connecteurs exposés.

La seule manière pour qu'un joueur qui finit avec une moitié de vaisseau puisse gagner ce bonus est quand personne ne finit avec les deux moitiés.

Assurance

Dans nos règles, nous appelons un vaisseau de la classe IIA un vaisseau, mais Pangalactic Insurance Corporation le voit comme une flottille. Les flottilles ne sont pas assurables. Vous devez payer chaque composant perdu pendant le vol.

MAUVAISES MACHINATIONS

Les cartes Mauvaises Machinations sont des cartes aventure que les joueurs peuvent mettre dans le paquet eux-mêmes.

L'extension Mauvaises Machinations contient :

- 24 cartes Mauvaises Machinations

- 12 jetons prêt

Il y a un moment, plusieurs camionneurs se sont réunis et ont décidé que ce pourrait être une bonne idée de commencer à prendre des itinéraires plus sûrs à travers la galaxie. Quelques personnes dédiées ont passé des semaines à étudier à fond les cartes et les déclarations d'accident. Comme toujours, les camionneurs qui avaient passé tout leur temps à traîner aux arrêts de camion en buvant du café ont simplement étiqueté les chemins et suivi les ouvriers sans risque à travers l'espace.
Par la suite, un des camionneurs assidus s'est fatigué de l'étiquetage. Il a renforcé son vaisseau avec des boucliers puissants et a mené son convoi à travers un essaim de météorites denses. Chacun a pensé que c'était une grande plaisanterie. (Au moins, chacun de ceux qui ont survécu à l'essaim de météorites en fait). Assez rapidement, chaque camionneur a essayé de le surpasser et c'est devenu courtoisie commune de prévoir au moins une surprise pour les autres camionneurs le long du chemin. La chose drôle est que ceux qui travaillent le plus à ces plaisanteries pratiques sont les mêmes qui n'étaient pas intéressée à faire de la recherche quand c'elle pour la sécurité.

Avant chaque vol, vous préparez une carte aventure Mauvaise Machination que les autres joueurs ne connaissent pas. Généralement, ce sont des surprises désagréables que vous pouvez préparer par la construction de votre vaisseau d'une certaine manière ou par la prise de certaines décisions pendant le vol.
L'extension Mauvaise Machinations est recommandée pour les camionneurs qui ont déjà quelques vols réussis dans leurs manches.

PREPARATION

Avant la partie

Mélangez les cartes Mauvaises Machination et distribuez quatre cartes à chaque joueur. Vous pouvez regarder vos cartes mais ne les montrez pas aux autres joueurs.
Remettez les cartes en excès dans la boîte sans les regarder.

Avant la construction

Avant la construction, chaque joueur choisit une de ses cartes Mauvaises Machinations. Les cartes choisies sont placées dans une pile près du plateau de vol. Personne ne peut les regarder.
Vous gardez vos cartes restantes pour les utiliser dans les vols ultérieurs. (Sous votre plateau de vaisseau est un bon endroit.). Dans une partie à trois vols, vous les utiliserez toutes sauf une.

Si vous utilisez également l'extension Routes Rugueuses, ne piochez pas de cartes Routes Rugueuses jusqu'à ce que chacun ait choisi une carte Mauvaises Machinations.

Préparation des cartes aventure

Les cartes Mauvaises Machination sont mélangées au milieu des cartes aventure comme suit

- Mélangez les cartes aventure standard comme d'habitude.
- Retirez le quart du dessus et le quart du dessous du paquet. (Chaque quart aura 2, 3 ou 4 cartes selon le vol.)
- Mélangez les cartes Mauvaises Machinations dans le paquet résiduel. Quand vous l'avez fait, une carte Mauvaise Machinations doit être au-dessus.
- Remettez le quart du dessus sur le paquet et placez le paquet sur le quart du dessous.

Prévisions Optimisées

Si vous utilisez la variante Prévisions Optimisées des règles de base (où les cartes aventure ne sont pas remélangées), utilisez les règles suivantes :

- Les joueurs ne mettent pas les cartes Mauvaises Machinations choisies dans un paquet, ils les gardent face cachée devant eux.
- En préparant les cartes aventure, organisez les cartes Mauvaises Machinations dans une pile selon l'ordre de lancement des joueurs. La carte du joueur avec la tuile numéro 1 sera au-dessus. Cette pile est alors mise entre le deuxième et le troisième groupe de cartes aventure.

REVELATION D'UNE CARTE MAUVAISES MACHINATIONS

Les cartes Mauvaises Machinations fonctionnent juste comme les cartes aventure standard. Quand vous en révélez une, lisez-la et procédez en conséquence. Elle affecte tous les joueurs, y compris celui qui l'a mise dans le paquet.

Des explications détaillées pour certaines de ces cartes peuvent être trouvées dans l'annexe. Vous devriez également lire la section Principes Généraux au début de l'annexe.

EMPRUNTS

Avec les cartes Mauvaises Machinations en jeu, vous pouvez avoir besoin d'argent pendant votre premier vol. Heureusement, vous pouvez faire des dettes. Pour contracter un emprunt, prenez juste 1 jeton prêt et 10 crédits cosmiques de la banque.

Vous pouvez rembourser le prêt à tout moment. Rendez le jeton prêt et 12 crédits à la banque.

Vous devez rembourser tous vos prêts avant la fin de la partie. Si vous ne pouvez pas, vous perdez.

C'est vrai, les banquiers qui prêtent de l'argent aux camionneurs chargent 20% d'intérêt. Ils ont également des journées de sept heures de travail et ont des week-ends. Mais ils ne connaitront jamais le tressaillement de se diriger dans un essaim de météorites avec une seule batterie.

Dette

En jouant avec l'extension Mauvaises Machinations, la règle au sujet de l'interdiction des dettes ne s'applique plus. Si vous n'avez pas assez d'argent pour payer la pénalité pour les composants perdus, vous devez contracter un emprunt pour payer.

En fait, maintenant que nous y pensons, peut-être des banquiers voudraient "'expérimenter l'aventure" du vol spatial. Pendant que vous négociez un prêt, voyez si vous ne pouvez pas vendre à l'un d'entre eux une couchette dans une cabine de luxe.

ROUTES RUGUEUSES

Cette extension est sortie la première fois comme téléchargement gratuit sur Internet. Ceci est la version officielle avec plus de cartes et de plus jolis dessins.

Cette extension contient :

- 25 cartes Routes Rugueuses

AVERTISSEMENT

C'est une extension méchante conçue uniquement pour les camionneurs expérimentés. Si vous construisez par habitude des vaisseaux qui surmontent chaque obstacle et arrivent presque indemne, si vous versez une larme nostalgique en vous rappelant vos premiers vols quand vos vaisseaux étaient taillés en pièces et que vous arriviez avec seulement quelques fragments tristes, **cette extension est pour vous**. Cette extension met un coup-de-pied au voyage dans l'espace, et ce coup de pied est tellement fort que les larmes seront à nouveau dans vos yeux.

D'autre part, si vous ne pensez pas qu'il soit drôle que votre vaisseau se divise en deux morceaux, **cette extension n'est pas pour vous**.

Si vous n'avez joué que quelques parties de Galaxy Trucker et si vos vaisseaux tombent souvent en morceaux en route, **nous vous recommandons de ne pas encore utiliser cette extension**. Cette extension, comme l'univers, est injuste. Gardez-la pour plus tard, quand vous commencerez à penser que le vol spatial est juste trop facile.

Mais le plus important : **N'utilisez pas cette extension quand vous présentez ce jeu à de nouveaux joueurs**.

La politique de Corp Inc. interdit de montrer aux nouvelles recrues de Galaxy Trucker les enregistrements olographes, visuels, ou même audio (souvent remplis de cris perçants et de jurons) des régions les plus dures de la galaxie.

NIVEAU DE DIFFICULTE

Bien, il semble que nos avertissements ne vous ont pas détourné. En route.
Avant de commencer, tous les joueurs doivent convenir d'un niveau de difficulté. Nous recommandons le niveau 2 ou 3. Chacun doit être d'accord. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, jouez le niveau suggéré de difficulté le plus bas. Naturellement, il est possible qu'un des joueurs moins courageux insiste sur le fait que vous pourriez jouer sans l'extension Routes Rugueuses (ou que vous la jetiez dans la corbeille à papiers) et vous devrez alors jouer une partie standard (et vous concentrer sur les composants de vaisseau spatial).
Mélangez les cartes Routes Rugueuses. Au début de chacun vol, avant que vous ne commenciez à construire, piochez un nombre de cartes Routes Rugueuses égal au niveau de difficulté choisi. Placez ces cartes face visible où chacun puisse les voir. Elles décrivent les règles spéciales qui s'appliqueront pour ce vol. Des explications plus détaillées peuvent être trouvées dans l'annexe.
Piochez les nouvelles cartes au début de chacun vol (en défaussant celles du vol précédent). Chaque joueur connait les règles spéciales avant de commencer à construire et a la possibilité de préparer son vaisseau pour le prochain vol (et se préparer psychologiquement au fait qu'il pourrait prendre une perte pendant ce vol).
Si vous utilisez également l'extension Mauvaises Machinations, chaque joueur choisit sa carte Mauvaises Machinations avant que les cartes Routes Rugueuses pour ce vol soient révélées.

VARIANTE - HANDICAPS ROUTES RUGUEUSES

Si vous avez des joueurs avec divers niveaux d'expérience vous pouvez utiliser les cartes Routes Rugueuses pour handicaper les joueurs plus expérimentés.
Pour cette variante, enlevez de la partie la carte Remoreseless Fate [Destin sans remords].
Choisissez un niveau de difficulté. Avant chaque vol, piochez autant de cartes Routes Rugueuses. Les cartes ne s'appliqueront qu'aux joueurs expérimentés. Les débutants ne sont pas affectés par elles.
Vous pouvez également donner à chaque joueur un handicap différent. Par exemple, le débutant ignore les cartes Routes Rugueuses, le joueur expérimenté est affecté par deux d'entre elles et le joueur qui semble toujours en subit deux de plus. Il vous incombe de décider de la meilleure manière de jouer.

CARTES BONUS

Les cartes de bonus sont de nouvelles cartes aventure pour l'ensemble standard. Pour éviter de réduire drastiquement la fréquence des cartes "normales", il n'y en a que quelques unes.

Cette extension contient :

- 2 cartes pour chaque vol marquées I, II et III.

Pour chaque niveau de cartes, I, II et III, il y a une carte bonus événement spécial et une carte bonus opportunité spéciale. Les nouveaux événements spéciaux rendent le jeu plus interactif alors que les nouvelles opportunités spéciales ajoutent des décisions intéressantes.
Les cartes bonus peuvent être mélangées avec les cartes aventure standard pour ce vol. Deux de ces cartes ont été donnés comme goodies avec la première édition. Si vous les avez déjà, remplacez-les par les cartes neuves de cette extension.

Des explications détaillées des cartes bonus peuvent être trouvées dans l'annexe.

COMBINAISON DES EXTENSIONS

Les extensions de cet ensemble peuvent se combiner avec le jeu standard de beaucoup, beaucoup de manières. La façon dont vous les utilisez dépend de vous.

Quelques extensions (Cinquième Roue, Nouvelles Technologie, Cartes Bonus) se concentrent à apporter de la variété au jeu. D'autres (Nouvelles Classes de Vaisseaux Mauvaises Machinations, Routes Rugueuses) apportent de la variété en augmentant le niveau de difficulté. Faites attention avec ces dernières et essayez de conserver le jeu assez facile pour que les joueurs les moins expérimentés puissent encore l'apprécier.

CHOIX DES EXTENSIONS

Naturellement, si vous êtes tous des camionneurs très expérimentés qui ne s'occupent pas d'avoir son vaisseau réduit en miettes, vous pouvez utiliser Nouvelles Classes de Vaisseaux, Mauvaises Machinations et Routes Rugueuses ensemble. Mais même cela pourrait vous lasser après un moment.

Pour les indécis

Si vous ne voulez pas passer du temps à discuter pour savoir quelles extensions utiliser, essayez ceci :

Le jeu standard sans les cartes Routes Rugueuses (niveau 0), sans les cartes Mauvaises Machinations et avec les classes de vaisseau standard est le niveau 0 de difficulté. Choisissez un niveau de difficulté (par exemple, 3, 4 ou 5) qui spécifie combien vous allez ajouter au jeu standard. Lancez un dé autant de fois pour déterminer les extensions à utiliser.

1 – Utilisez la classe IA au lieu de la classe I. Si vous utilisez déjà la classe IA, augmentez le niveau des Routes Rugueuses de 1.

2 - Utilisez la classe IIA au lieu de la classe II. Si vous utilisez déjà la classe IIA, augmentez le niveau des Routes Rugueuses de 1.

3 - Utilisez la classe IIIA au lieu de la classe III. Si vous utilisez déjà la classe IIIA, augmentez le niveau des Routes Rugueuses de 1.

4, 5 – Utilisez les cartes Mauvaises Machinations. Si elles sont déjà dans le jeu, augmentez le niveau des Routes Rugueuses de 1.

6 - Augmentez le niveau des Routes Rugueuses de 1.

Naturellement, vous pouvez éviter le dé et mettre vos extensions préférées dans la partie même sans lancers de dé. Et vous n'êtes certainement pas obligé d'utiliser les extensions que vous n'aimez pas. Cette table est juste pour vous aider à décider.

ANNEXE

PRINCIPES GENERAUX

Il y a quelques principes de base qui s'appliquent généralement à toutes les cartes.

Ordre

Sauf indication contraire, les choses suivantes sont faites dans l'ordre :

- Si les joueurs doivent prendre une décision, ils décident dans l'ordre en commençant par le leader.
- Pour déterminer les paramètres du vaisseau, les joueurs comptent dans l'ordre en commençant par le leader. (Un joueur peut choisir de sauter dans l'hyperespace à la place quand c'est son tour de compter)
- Quand on gagne des jours de vol, le joueur le plus devant commence. Quand on perd des jours de vol, le joueur le derrière commence.
- Quand les joueurs doivent enchérir, le leader commence (ou passe). Dans l'ordre du, chaque joueur surenchérit ou passe. Une fois qu'un joueur a passé, il est sorti de l'enchère. L'enchère continue dans l'ordre autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un ont passé. Le plus grand enchérisseur paye et récupère la récompense. Si tout le monde passe, personne n'obtient la récompense.

Lancers de dés pour les tirs

- A chaque fois que plusieurs joueurs essuient un tir, ils ne lancent pas les dés individuellement. Un lancer de dé s'applique à tous.
- Quand vous lancez des dés pour des coordonnées, premier lancer pour la colonne, puis la rangée.
- Quand un joueur est la source d'un tir, ce joueur lance les dés. Autrement, les dés sont lancés par le joueur qui est le plus en avant parmi ceux qui sont affectés par le lancer de dés. (Ca n'a vraiment aucune importance, naturellement, mais si les gens vont devenir fous à cause d'un mauvais lancer de dés, autant suivre les règles).
- Quand vous êtes censé recevoir un projectile d'un joueur derrière vous, ça n'a aucune importance que ce joueur ait des lasers ou pas. Vous recevez toujours le projectile. Ne demandez pas comment ils le font. Les camionneurs peuvent être très inventifs quand il s'agit de faire des plaisanteries à leurs copains.

Composants perdus

A la fin du vol, les joueurs doivent payer les composants perdus pendant le vol. Pour quelques cartes, il est important e savoir comment chaque composant a été perdu. Il y a trois manières pour les composants de finir dans votre pile de défausse :

- Les composants sont détruits par les météorites, les tirs de laser, le sabotage et les cartes qui spécifient que le composant est détruit.
- Les composants tombent quand ils ne sont plus reliés au reste du vaisseau ou quand une carte spécifie que le composant tombe.
- Quelques cartes exigent d'un d'un 'joueur abandonne un composant.

Chacun d'eux compte comme un composant perdu pendant le vol.

ROUTES RUGUEUSES

La plupart des cartes sont explicites. Si une carte Routes Rugueuses vous semble particulièrement dure, vous l'avez probablement interprétée correctement.

La majeure partie de cette section est juste pour s'assurer que vous jouez correctement. Cependant, les cartes qui exigent une explication plus détaillée ont été identifiées par un symbole de livre . La première fois que ces cartes sont révélées, vous devriez regarder ici.

Le symbole de construction indique quelles cartes jouent un rôle pendant la construction. (C'est important pour la carte Nasty Surprise [Méchante surprise]).

Stiff Competition [Rude concurrence]

Si vous choisissez d'utiliser un vaisseau abandonné ou une station abandonnée, vous comptez votre force. Chaque joueur volant derrière vous compte également sa force et chacun de ceux qui est plus fort que vous vous envoie un tir de puissant de laser.

Après que le tir de laser soit résolu, vous avez l'option de changer d'avis. (Le tir de laser pourrait vous laisser dans assez d'équipage pour utiliser l'opportunité ou vous pourriez avoir perdu des containers ce qui pourrait rendre la station abandonnée moins utile). Si vous changez d'avis, vous ne perdez pas les jours de vol et l'opportunité passe au prochain joueur en ligne qui doit remplir les mêmes conditions. Ceci signifie que les joueurs pourraient devoir compter leur force plusieurs fois pour une carte aventure.

Engine Envy [Envie de réacteur]

L'envie de réacteur entre en vigueur quand le leader à la fin d'une carte aventure est différent du leader au début. En particulier, si le leader abandonne ou saute dans l'hyperespace pendant la carte aventure, il y aura un nouveau leader sur qui on va tirer.

Un joueur qui revient de l'hyperespace et devient leader est considéré revenir à la fin de la carte aventure et on va tirer dessus avant que la prochaine carte aventure soit révélée.

Si le tir a comme conséquence que le nouveau leader abandonne, n'appliquez pas l'envie de réacteur une deuxième fois. Passez juste à la prochaine carte aventure.

Space Junk [Ordure de'lespace]

Si au moins un composant tombe pendant une carte aventure, les joueurs doivent faire face à l'ordure de l'espace. (Remarquez que cette carte ne s'applique pas aux composants qui sont détruits ou abandonnés). Quand un composant tombe un vaisseau, il est mis dans une défausse spéciale.

Une fois que la carte aventure a été résolue, chaque composant qui est tombé du vaisseau du leader agit

comme un grand météorite. Le leader lance les dés pour savoir quelles colonnes ses composants tombés heurteront, une fois pour chaque composant dans sa défausse spéciale. Ceux-ci frappent les vaisseaux de tous les joueurs suivants à l'avant. Les composants qui tombent des vaisseaux pendant ce tir de barrage sont défaussés dans leurs piles spéciales. Après, le deuxième joueur lance les dés pour ses composants tombés qui heurtent tous les vaisseaux derrière le deuxième joueur, et ainsi de suite. (Le dernier joueur n'a pas besoin de lancer les dés car il n'y a pas de joueur derrière.)
Après avoir traité l'ordure de l'espace, mettez les piles spéciales dans les piles de défausse normales.
Remarque : L'ordure de l'espace est évaluée après que la carte aventure est complètement traitée (y compris les pertes possibles de jours de vol). Rarement, il peut se produire que vous soyez frappés par des composants tombant d'un vaisseau qui était derrière vous au moment où il a été frappé.

Déjà vu [Déjà vu]

Pendant le vol, les cartes aventure doivent être triées en 2 piles :

- Une pile de cartes face visible où quelqu'un a utilisé une opportunité (les planètes où au moins un joueur a débarqué, les vaisseaux abandonnés ou les stations abandonnées qui ont été utilisés, les ennemis défaits, les bonus, un dépôt ou un Junkyard de l'espace qui ont été visités, de Mauvaises Machinations, un Junker à vendre qui a été acheté ou un vaisseau échoué qui a été aidé).
- Une pile de cartes face cachée que les joueurs ont traversé (essaim de météorites, Open space, zone de combat, cartes jaunes d'événements spéciaux, toutes les Mauvaise Machinations non mentionnées ci-dessus) et les cartes où personne n'a utilisé l'opportunité (y compris les ennemis qui n'ont pas été défaits).

Après exécution de la dernière carte aventure, prenez les cartes face cachées et continuez le vol avec elles sans les mélanger comme cartes aventure restantes. La deuxième fois qu'on les traverse, ces cartes aventure sont défaussées face visible.

Cosmic Psychosis [Psychose cosmique], Metal Fatigue [Fatigue du métal]

Lancez les dés pour des coordonnées comme avec la carte sabotage, mais une seule fois. Et oui, si vous obtenez 7-7, la carte affecte votre composant de départ. Psychose cosmique affecte également les joueurs dans l'hyperespace (votre équipage fou est avec vous) mais pas Fatigue du métal (vous avez évité la carte Open space).

Bum Batteries [Batteries sans valeur]

Par exemple, utiliser un bouclier, un réacteur double ou un laser double coûte 2 capsules vertes au lieu de 1. Amplifier un réacteur simple ou un laser simple coûte 2 capsules vertes pour actionner le booster. Mais les combinaisons bouclier + booster de bouclier, réacteur double + booster de réacteur ou laser double + booster de laser coûtent seulement 3 capsules vertes, pas 4.

Meteoric Inversion [Inversion météorique]

Avec cette carte, vous pourriez subir des grandes météorites de l'arrière. Comme avec les météorites de l'avant (et à la différence des météorites de côté) vous ne pouvez les tirer qu'avec un laser dans la colonne.

Though Trip [Dur voyage]

Pour le vol 1, ajoutez 2 cartes de niveau III. Pour le vol 2, ajoutez 3 cartes de niveau III. Pour le vol 3, ajoutez 4 cartes de niveau III.

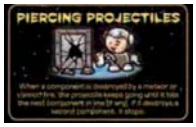
Quand vous jouez avec la variante Prévisions Optimisées, ajoutez ces cartes en dessous.

Remorseless Fate [Destin sans remords]

Par exemple, le sabotage affectera chacun joueur sauf celui avec le plus de membres d'équipage. (En cas d'égalité, seul le joueur le plus en arrière évite le sabotage).

Quand vous lancez les dés pour un tir de laser dans une zone de combat, chaque lancer s'applique à tous les vaisseaux affectés. Quand vous lancez pour des coordonnées pour le sabotage, lancez 3 fois. Le lancer s'applique à tous les vaisseaux affectés, mais si un joueur est frappé par un des lancers, il n'est pas affecté par les lancers restants.

Piercing Projectiles [Projectiles perçants]



Cette carte s'applique aux météorites et aux tirs de laser de toutes les tailles. D'habitude, le composant suivant dans la ligne sera dans une case adjacente, mais parfois le projectile volera sur des cases vides avant de heurter un autre composant dans la rangée ou la colonne indiquée. D'habitude, le deuxième composant sera aussi détruit sauf si le projectile heurte un plat indestructible correctement orienté. Un petit météorite détruira seulement le deuxième composant s'il frappe un connecteur exposé, mais les connecteurs exposés par la destruction du premier composant comptent maintenant comme exposés.

Union Ship [Vaisseau des syndicats]

Le syndicat de l'équipage n'acceptera pas de capsules vertes à la place des marchandises.

Explosive Goods [Marchandises explosives], Explosive Batteries [Batteries explosives]

Ces cartes ne s'appliquent qu'aux composants qui sont détruits (par le tir de laser, les météorites, le sabotage, ou une explosion) et pas à ceux qui tombent ou sont abandonnées.

Remarque : Cependant, les marchandises ou batteries explosives pourraient détruire des composants voisins aux marchandises ou batteries explosives qui causeraient une autre explosion qui pourrait détruire d'autres composants explosifs, etc.

Ces deux cartes en association peuvent produire des effets spectaculaires dans un ciel de nuit. En observant les vaisseaux spatiaux en train d'exploser, choisissez une nuit claire sans lune et habillez-vous chaudement.

Infected Goods [Marchandises infectées]

Par exemple, si vous avez 2 aliens, vous pouvez gagner jusqu'à 2 blocs sans risque. Si vous gagnez 4 blocs, vous perdez 2 membres d'équipage humains, sans regarder lesquels de ces blocs finissent réellement dans votre vaisseau.
Vous ne pouvez pas gagner juste certaines des marchandises. C'est tout ou rien.
Si gagner des marchandises infectées vous fait perdre votre dernier astronaute humain, vous gagnez toujours toutes les marchandises, mais vous devez abandonner le vol.

Sommersault [Saut périlleux]

Le pot d'échappement d'un réacteur ne peut pas pointer vers le côté du vaisseau spatial. La case devant le pot d'échappement du réacteur doit être vide.

Defective Connectors [Connecteurs défectueux]

Une force de réacteur négative compte pour 0. Par exemple, dans une zone de combat, si plus d'un joueur a une force négative de réacteur, peu importe celui qui a le moins, tous ces joueurs ont 0 et celui qui est le plus en avant est le plus lent.
Et oui, vous devez abandonner si vous n'avez pas une force de réacteur égale au moins à 1 dans un Open space ou un Wide open space.

Made to Order [Sur commande]

Le reste des composants dans l'entrepôt est toujours à la disposition des joueurs et vous avez toujours l'option de mettre de côté jusqu'à 2 de ces derniers pendant la construction.
Vous devez payer 1 crédit pour chaque composant restant dans votre pile de commande personnelle. Ceux-ci ne comptent pas comme des composants perdus dans votre pile de défausse. L'assurance ne s'applique pas à eux, ni l'alien cyan Lawyer [Avocat].

Dead Zone [Zone en angle mort]

Rien excepté les plats indestructibles ne fonctionnent dans cette colonne : Les batteries n'ont aucune énergie, les containers ne peuvent pas être chargés avec des marchandises, les composants d'aide à la vie alienne ne soutiennent pas les cabines reliées etc. Cependant, même dans la zone en angle mort, les composants doivent suivre des règles de construction des vaisseaux.

MAUVAISES MACHINATIONS

Le symbole (5) sur certaines cartes est là pour vous rappeler les règles spéciales qui s'appliquent à ces cartes dans une partie à cinq joueurs. Les cartes Mauvaises Machinations sans ce symbole ne sont pas affectées par les règles spéciales pour cinq joueurs.

System Test [Essai de système]

Cette carte affecte tous les composants qui peuvent être hypothétiquement actionnés par des batteries (y compris les boosters non connectés aux tuiles correspondantes). Si vous avez un nombre impair de composants utilisant des batteries, il faut payer pour le composant impair ou le défausser.

Traffic Jam [Embouteillage]

C'est la seule carte qui affecte également les vaisseaux dans l'hyperespace. Certains considèrent ce fait comme étant la preuve finale qu'il n'y a juste aucun moyen d'éviter un embouteillage.

Ambush [Embuscade]

L'alien Violet compte pour +2 comme d'habitude.

Dans une partie à cinq joueurs, le joueur avec la deuxième plus basse force de laser subit également le tir mais uniquement les tirs de léger laser. Ignorez le lancer pour le tir de puissant laser.

CARTES BONUS

Bureaucracy [Bureaucratie]

"Hé, attendez, il vous manque un formulaire ! " Devinez lequel. Oui, c'est juste une faible tentative des joueurs les plus lents pour aller de l'avant, mais que pouvez-vous y faire ? Les règles sont les règles.

Le joueur le plus an arrière place secrètement un dé de sorte que personne d'autre ne puisse voir le nombre indiqué. En commençant par le leader, chaque autre joueur tente de deviner le chiffre. (Il est permis de répéter le chiffre d'un autre joueur.) Le dé est révélé et chacun de ceux qui n'ont pas deviné doivent retourner an arrière d'autant de jours de vol. Chacun de ceux qui ont correctement deviné gagne 3 crédits de la banque.

Indépendamment des résultats, le dernier joueur ne recule pas et ne gagne ou ne perd aucun crédit.

Galaxy Trucker – La grosse extension – Règles

Robosmokeys [Racketteur robotisé]

Bien que la majeure partie de la police mécanisée galactique robotique a été désarmée il y a bien longtemps, chaque camionneur a couru à travers ces tristes machines abandonnées aux portes de la galaxie. Les restes d'un ancien âge, leur programmation les force à essayer d'accomplir leur fonction originale : Trouver une excuse pour écrire un billet à un camionneur et pour confisquer une partie de son vaisseau. Naturellement, si vous glissez au Racketteur robotisé quelques crédits, il pourrait être disposé à se concentrer sur les faiblesses de vos adversaires.

L'introduction de la police robotique régie par intelligence artificielle automodifiable a été conçue pour empêcher la corruption. Roboticiens et programmeurs ont été tout étonnés quand l'intelligence artificielle a commencé par se modifier elle-même afin d'accepter les paiements illicites. Après un débat passionné sur qui était à blâmer, ils ont abandonné et déclaré que la corruption de la police était une loi de la nature.

Chaque joueur choisit secrètement combien il offre. Celui qui offre le plu doit payer. Les autres gardent leurs crédits. Le plus haut enchérisseur peut choisir les coordonnées, même en dehors du vaisseau, mais ni la colonne ni la rangée ne peut être le numéro 7. (Ceci ne protège pas le composant de départ de la classe IA, cependant, car 6 et 8 sont des choix légaux).

Chaque joueur avec un composant aux coordonnées choisies (en incluant le joueur qui les a choisies) doit abandonner ce composant et tout ce qu'il pourrait contenir.

Remarque : Pour empêcher un joueur de prendre trop de temps pour décider quelles coordonnées causeront le plus de dommages, vous pouvez utiliser le sablier pour fixer un délai raisonnable.

Space Billiards [Billards de l'espace]

Parfois cela prend plus qu'une autre tasse de café pour maintenir des camionneurs de la galaxie éveillés. C'est quand il se trouve dans un anneau planétaire pour un jeu de billards de l'espace. Essayez d'envoyer des météorites à vos copains sans voir votre propre vaisseau écrasé. Cela garantit de maintenir vos yeux ouverts.

Le joueur leader choisit une rangée et un adversaire. L'adversaire défend contre ces météorites selon les règles pour un essaim météorique sauf que le joueur qui a choisi lance les dés. Alors, le deuxième joueur choisit une des rangées restantes, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi une rangée. Utilisez vos marqueurs pour indiquer quelles rangées ont été déjà choisies.

Il n'y a aucune restriction à l'adversaire vous pouvez cibler. Un joueur peut avoir à défendre contre plusieurs rangées de météorites.

Dans une partie à cinq joueurs, on peut choisir une des rangées deux fois. La deuxième fois que la rangée est choisie, ignorez le premier grand météorite.

Conseil : Vous pouvez utiliser cette carte contre un concurrent pour niveler le terrain de jeu, mais c'est parfois plus amusant d'envoyer les météorites vers le vaisseau qui est le plus susceptible d'exploser en morceaux.

Junkyard [Brocante]

Les brocantes interstellaires sont des endroits fascinants pleins d'ordures intéressantes (mais potentiellement dangereuses) et de brocanteurs intéressants (mais potentiellement dangereux). Vous pouvez négocier pour à peu près n'importe quoi ici, et si les brocanteurs ne l'ont pas, vous pouvez le trouver probablement vous-même si vous êtes disposé à vous déplacer parmi les épaves flottantes et les tirs parasites de laser. (La dernière tendance est de passer votre chemin quand un brocanteur pense que vous êtes trop près d'obtenir quelque chose qu'il veut).

Selon le bureau des statistiques, il y a eu un seul exemple enregistré de violence dans une brocante. Cet exemple a été enregistré par un statisticien qui a été battu par un gang de brocanteurs. Depuis, les statisticiens ont évité les brocantes et le résultat est que les statistiques officielles énumèrent maintenant les brocantes parmi les endroits les plus sûrs de la galaxie.

La carte Brocante est divisée en 4 cases représentant 4 secteurs de la brocante. Dans chaque case, la partie gauche est le prix à payer et le côté droit la récompense associée.
En commençant par le leader, chaque joueur décide s'il s'arrête dans la brocante. C'est très semblable aux planètes. Si vous choisissez de vous arrêter, placez votre marqueur dans la case que vous voulez utiliser. Vous payez le coût immédiatement : abandonnez des membres d'équipage, des capsules vertes faites face à des météorites (représentant les brocanteurs volants) ou des tirs de laser. Récupérez ensuite votre récompense :

- Les nouveaux astronautes (pas les aliens) peuvent entrer dans n'importe quelle cabine ayant de la place pour eux. Vous pouvez également les mettre dans une chambre de stase, mais pas dans une cabine de luxe. Vous pouvez réarranger votre équipage à ce moment-là.
- Les nouvelles capsules vertes peuvent aller dans n'importe quel élément de batterie avec de la place pour eux. Vous pouvez réarranger vos capsules vertes à ce moment-là.
- Si gain de jours de vol, avancez immédiatement.

Une fois que le prix a été payé et la récompense récupérée, le prochain joueur peut choisir une des cases restantes dans la brocante.
Quand chacun a pris sa décision, payé le coût et gagné sa récompense, ceux qui stoppé reculent du nombre de jours de vol indiqué sur la carte (même ceux qui ont gagné des jours de vol.
Dans une partie à cinq joueurs, une des espaces peut être utilisée deux fois, comme avec les planètes. Le deuxième joueur à s'arrêter dans cette case paye le prix fort mais la récompense est 1 de moins (selon les règles standard pour les récompenses réduites). Si la récompense a deux parties, chaque partie est réduite de 1. Par exemple, le deuxième joueur à débarquer dans la première case de la brocante du niveau III devra lancer les dés pour tous les tirs de laser. (Les lancers ne s'appliqueront qu'à son vaisseau car le premier joueur à débarquer a déjà lancé les dés quand il a débarqué). La récompense du deuxième joueur, cependant, est réduite de 1 astronaute et 1 crédit.

Star Depot [Dépôt des étoiles]

Vous pouvez utiliser le dépôt des étoiles pour ajouter un nouveau composant à votre vaisseau ou pour remplacer un composant. Si vous remplacer un composant, placez le vieux composant de côté. Ne le mettez pas dans votre pile de défausse. Ne le placez parmi les autres composants du dépôt des étoiles.

Le nouveau composant doit être ajouté selon les règles standard de construction.

Malheureusement, les dépôts d'étoile sont rares : Corporation Incorporated en a cessé la construction une fois qu'ils ont appris que les composants non délivrés comptaient pour 63% des revenus.

Vous n'obtenez de nouvelles capsules vertes ou membres d'équipage que sur le nouveau composant que vous avez obtenu du dépôt. Dans une nouvelle cabine, vous pouvez mettre 2 humains ou 1 alien (si la cabine est connectée au composant d'aide à la vie alienne et si vous n'avez pas pour le moment d'alien de cette couleur) mais ajouter un composant d'aide à la vie alienne ne vous permet pas de changer les membres d'équipage dans les cabines adjacentes.

Chaque joueur qui prend un composant du dépôt perd 1 jour de vol.

Conseil : N'essayez pas de retourner face cachée tous les composants inutilisés juste pour en choisir 6 au hasard ? Il suffit qu'un joueur ferme ses yeux et choisisse 6 composants au hasard après qu'un autre joueur a mélangé les composants.

ALIENS CYAN

Lawyer [Avocat]

Les vaisseaux de classe I, II et III sont assurables. Les vaisseaux non assurables sont les classes IA, IIA et IIIA.

Avec un avocat à bord, vous pouvez heureusement dire au revoir à vos composants perdus pendant et ils vont dériver dans l'espace. Naturellement, une fois qu'un tir de laser élimine l'avocat ou son composant d'aide à la vie alienne, vous pouvez dire au revoir à votre bonus. L'effet de l'avocat s'applique seulement s'il est à bord au moment où vous finissez le vol (ou abandonnez).

Manager [Directeur]

Le directeur aide les autres aliens à travailler mieux. Un étranger Violet avec un directeur donne un bonus de +3 à la force de lasers et un étranger Marron avec un directeur donne un bonus de +3 à la force des réacteurs (au lieu de +2).

Si votre directeur est toujours à bord à la fin du vol, vous gagnez une récompense pour chaque espèce alien à bord. 1 crédit si le directeur est le seul alien restant, 3 crédits si vous avez le directeur et 1 autre alien et 6 crédits si vous avez chacun des trois aliens. Si vous abandonnez, vous ne pouvez pas récupérer cette récompense.

Merchant [Négociant]

Le négociant sait négocier. Vous obtenez un crédit supplémentaire pour chaque bloc rouge ou jaune que vous vous vendez. Si vous abandonnez, ces crédits supplémentaires ne sont pas divisés par deux.

Exemple

Le joueur abandonne le vol. Il s'arrête avec le négociant à bord et des marchandises de valeur 19 crédits : 2 rouges, 3 jaunes et 1 vert. Il obtient 10 crédits pour les marchandises (la moitié de 19 arrondie par défaut) plus 5 crédits supplémentaires pour les 5 blocs rouges et jaunes soit un total de 15.

Techie [Technicien]

Le Technicien sait obtenir le meilleur de votre système d'alimentation. Pour chaque carte aventure, votre première utilisation de batterie est gratuite. Par exemple, si vous voulez actionner 3 lasers doubles, le Technicien vous permet de le faire pour seulement 2 capsules vertes.

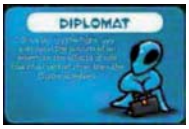
Toutefois, le Technicien ne peut pas obtenir de la puissance de rien : Vous devez avoir au moins une capsule verte pour obtenir l'utilisation gratuite.

Exemple

Le joueur a 1 capsule verte et veut actionner son réacteur double. Le Technicien lui permet d'actionner le réacteur double et de garder la capsule verte. S'il n'avait aucune capsule verte, le Technicien ne pourrait pas l'aider à actionner le réacteur double.

Le Technicien ne vous aide pas quand une aventure vous prend des capsules vertes (par exemple, quand vous devez abandonner des marchandises et que vous n'en avez pas).

Diplomat [Diplomate]



Le diplomate peut convaincre des ennemis de laisser votre vaisseau en paix. Ceci ne fonctionne pas comme sauter dans l'hyperespace. Vous jouez la en carte entier avec les autres joueurs. Le diplomate ne peut pas vous aider à gagner ou à partir loin. Il vous sauve seulement des effets de la perte. Vous attendez qu'il apparaisse que vous avez clairement perdu pour utiliser le diplomate : Comme quand vous avez déclaré une force de lasers plus petite que celle de l'ennemi ou quand on a déterminé que vous êtes le joueur qui doit souffrir les effets de la ligne en cours de la carte zone de combat.

Si vous utilisez le diplomate pour vous sauver d'un ennemi, vous perdez quand même. L'ennemi est invaincu et continue à attaquer le prochain joueur en jeu. Si vous utilisez le diplomate pour éviter une ligne d'une carte zone de combat, vous êtes toujours le plus faible joueur de cette catégorie. La ligne ne vous affecte pas mais elle n'affecte pas non plus un autre joueur.

Une fois que vous avez utilisé la capacité du diplomate, retirez l'alien Cyan de votre vaisseau.

On l'a cru par le passé que les diplomates étaient des héros voulant risquer les leurs vies et leurs libertés pour sauver leur vaisseau et membres d'équipage. Cependant, une vidéo d'une boom de pirates sauvages récemment postée sur Univers-Tube montre motifs réels pour lesquels les diplomates ne reviennent jamais. Elle montre aussi le contenu de leur serviette secrète : Cinq bouteilles de boisson alcoolisée et une pile de chapeaux humoristiques.

VUE D'ENSEMBLE DES NOUVEAUX COMPOSANTS

Cabine de luxe

Elle ne peut contenir qu'un seul astronaute (pas un alien). Un astronaute perdu d'une cabine de luxe pendant le vol ne peut pas être remplacé. Si vous avez toujours l'astronaute à la fin du vol, vous récupérez 1, 2 ou 3 crédits, en fonction du vol.

Chambre de Stase

Elle contient jusqu'à 4 astronautes (pas des aliens). Ils ne comptent pas comme membres d'équipage. Si des membres d'équipage sont perdus, des astronautes de la chambre de stase peuvent être utilisés pour les remplacer.

Laser bidirectionnel

Une capsule verte active les deux canons. La force est calculée en ajoutant les deux canons comme si chacun était un laser simple.

Booster de bouclier

Quand vous activez un bouclier connecté au booster de bouclier, il est possible de payer une capsule verte additionnelle pour faire que le bouclier protège contre les grands météorites et le tir de puissant laser.

Booster de laser

Quand vous comptez la force des lasers, vous pouvez payer 1 capsule verte pour amplifier un laser activé et connecté. Le laser obtient un bonus de force de +3 (s'il pointe vers l'avant) ou de +1,5 (autrement). Ceci détruit le laser amplifié.

Booster de réacteur

Quand une carte aventure est révélée ou quand vous déterminez un paramètre de votre vaisseau, vous pouvez payer 1 capsule verte pour amplifier un réacteur connecté au booster de réacteur. (Si vous amplifier un réacteur double, vous devez également payer 1 capsule verte pour le mettre en fonction). Ceci détruit le réacteur et envoie votre vaisseau dans l'hyperespace. Vous quittez la course pour la durée de la carte aventure en cours et la prochaine.

Four à fusion

Quand vous chargez des marchandises, vous pouvez donner 1 bloc à la banque (même un bloc pour lequel vous n'avez pas de place) en échange d'assez de capsules vertes pour remplir un élément de batterie connecté au four à fusion.

Plat indestructible

Des côtés qui sont plaqués, ce composant ne peut pas être détruit par des météorites ou des tirs de laser de n'importe quelle taille.

Composant Cyan d'aide à la vie alienne

Une fois relié à une cabine normale (pas un composant de départ, pas une cabine de luxe) le composant Cyan d'aide à la vie alienne vous permet de mettre 1 alien Cyan dans la cabine. (On ne permet qu'un seul 1 alien Cyan à chaque joueur).

Composants combinés

Ils comptent comme les deux types, avec les attributs et les restrictions de chacun.

FAQ

Cette extension présente beaucoup de nouveaux éléments au jeu et il peut y avoir quelques situations peu communes créées par les nouvelles cartes et les nouveaux composants qui ne sont pas explicitement couverts dans les règles. Si vous rencontrez cette situation, regardez la FAQ à www.czechgames.com.

UN AUTRE GUIDE D'EXTENSION VERS LA GALAXIE

Cet ensemble contient plusieurs extensions pour améliorer votre vol à travers la galaxie. Elles sont conçues pour fonctionner ensemble, mais certaines d'entre elles peuvent être utilisées indépendamment. Cet ensemble est entièrement compatible avec les extensions de l'ensemble connu comme "La grosse extension". Si vous l'avez, vous pouvez l'utiliser. Si vous ne l'avez pas, alors ne vous inquiétez pas, vous trouverez beaucoup de nouvelles choses ici :

NOUVELLES TECHNOLOGIES

42 composants de vaisseau avec des technologies nouvelles incluant des moyens de se défendre contre les intrus qui peuvent sonder les profondeurs de votre vaisseau.

NOUVELLES CLASSES DE VAISSEAUX

10 plateaux vaisseaux double face pour les vaisseaux de classes IIB, IIIB et IV, ainsi qu'une carte de règles pour les vols de classe IV. (Nous avons aussi ajouté quelques crédits cosmiques supplémentaires, parce que les vaisseaux de classe IV peuvent vous faire gagner beaucoup d'argent.)

NOUVELLES CARTES AVENTURE

4 nouvelles cartes aventure pour les paquets I, II et III. Et pour les vaisseaux de classe IV, nous avons un tout nouveau paquet contenant des versions étendues élargi d'aventures familières ainsi que des défis que vous n'avez jamais vu auparavant.

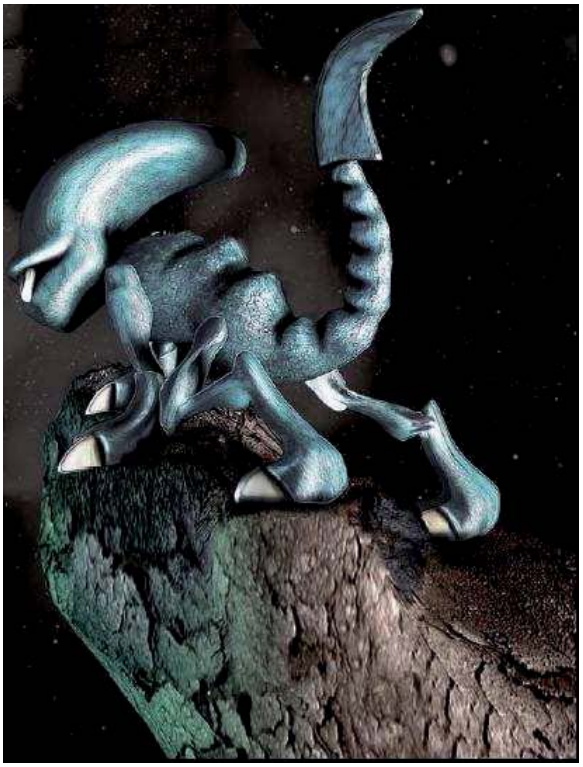
INTRUS

Certaines nouvelles cartes aventure représentent des intrus qui cherchent à détruire votre vaisseau et engloutir votre équipage. Ce guide va vous montrer comment faire avec eux. Si vous jouez avec La grosse extension (la première), nous avons des cartes intrus que vous pouvez utiliser avec Routes Rugueuses, Mauvaises Machinations et les aliens cyan.

EQUIPE DE SOUTIEN

18 cartes (et plusieurs jetons) qui vous aideront à bâtir une équipe de spécialistes pour rendre votre entreprise de camionneurs plus efficace.

Maintenant vous envisagez peut-être d'essayer toutes ces extensions ensemble. Bien ! Certaines d'entre elles sont difficiles à séparer. Pour utiliser les vaisseaux de classe IV, vous avez besoin des nouvelles cartes aventure. Les nouvelles cartes aventure ont des intrus, et vous ne pouvez pas combattre les intrus sans les nouveaux composants de vaisseaux.



Mais : Si vous ne voulez pas ajouter trop de nouvelles choses à la fois, vous pouvez enlever les vaisseaux des Classes IIB et IIIB. Nous recommandons d'utiliser les classes II, III et IV pour votre première partie afin de voir comment les intrus travaillent avant de vous inquiéter de vaisseaux plus compliqués.

L'extension Equipe de Soutien peut être utilisée indépendamment. Vous pouvez l'enlever pour garder des choses simples. En revanche, l'Equipe de Soutien n'est pas comme Routes Rugueuses ou Mauvaises Machinations de La grosse extension (la première). L'Equipe de Soutien rend en réalité votre travail plus facile. (En fait, plus souvent. Certaines des cartes peuvent vraiment vous gêner si vos adversaires les ont en main.).

Une fois que vous avez essayé tous les éléments, vous aurez une meilleure idée de la façon dont vous voulez jouer à votre jeu :

- Pour varier, vous pouvez utiliser une combinaison de vaisseaux des deux extensions et du jeu de base.
- Pour une partie plus difficile, vous pouvez combiner cette extension avec Mauvaises Machinations et Routes Rugueuses de La grosse extension (la première). (Cette combinaison est également connue sous le nom "Niveau de difficulté : Ridicule".)
- Et si vous voulez un jeu moins difficile... Oh. En fait, nous n'avons rien ici pour rendre le jeu moins difficile.

NOUVELLES TECHNOLOGIES

Les 42 nouveaux composants devraient être ajoutés à ceux du jeu de base. Cela vous donnera assez pour construire les gigantesques vaisseaux de classe IV. Certains de ces nouveaux composants sont nécessaires pour se défendre contre les intrus, qui sont expliquées plus loin dans ce guide.

A l'instar de la dernière extension, celle-ci a 42 nouveaux composants. Pourquoi 42 ? Demandez à un auto-stoppeur.

CONCURRENCE SUR LES COMPOSANTS

Lorsque l'entrepôt est plein, il est trop facile de construire des vaisseaux. Pour conserver une construction concurrentielle, vous devriez choisir au hasard certains composants à enlever au début de la partie. Le nombre enlevé dépend du nombre de joueurs, des vaisseaux que vous prévoyez d'utiliser et du nombre de composants que vous avez.

Si vous n'avez pas La grosse extension (la première), vous êtes au maximum 4 joueurs. Dans ce cas, procédez comme suit :

- Au début de la partie, mélangez ensemble tous les composants (du jeu de base et de cette extension) face cachée.
- Si vous êtes moins de 4 joueurs, enlevez 25 composants au hasard pour chaque joueur en-dessous de 4. (Ainsi enlevez 25 pour une partie à 3 joueurs et 50 pour une partie à 2 joueurs).
- Si vous n'utilisez pas les vaisseaux de classe IV pour cette partie, enlever 25 composants de plus.
- Remettez tous les composants enlevés dans la boîte sans les regarder. Ils ne serviront dans aucun vol de votre partie.

Si vous avez La grosse extension (la première), vous avez 42 composants de plus et des éléments pour une partie à 5 joueurs. Dans ce cas, procédez comme suit :

- Au début de la partie, mélangez ensemble tous les composants (du jeu de base et des deux extensions) face cachée.
- Si vous êtes moins de cinq joueurs, enlevez 25 composants au hasard pour chaque joueur en-dessous de cinq. (Ainsi enlevez 25 pour une partie à 4 joueurs, 50 pour une partie à 3 joueurs et 75 pour une partie à 2 joueurs).
- Si vous n'utilisez pas les vaisseaux de classe IV pour cette partie, enlever 25 composants de plus.
- Remettez tous les composants enlevés dans la boîte sans les regarder. Ils ne serviront dans aucun vol de votre partie.

Notre sentiment est que si vous avez les deux extensions, vous avez déjà mélangé tous les composants et vous souhaitez utiliser les vaisseaux de classe IV à chaque fois. Dans ce cas, ignorez ce genre de choses ci-dessus et essayez juste de ne pas oublier d'enlever les 25 composants pour chaque joueur en-dessous de 5.

NOUVEAUX COMPOSANTS

Les nouveaux composants donnent à votre vaisseau de nouvelles capacités, y compris la capacité à faire face aux intrus. La plupart de ces composants est entièrement nouvelle et ne saurait être une version particulière d'un type de base. Les propulseurs ne sont pas des moteurs. Les systèmes d'auto-défense ne sont pas des lasers. Les stations Crubot ne sont pas des cabines. Les panneaux solaires ne sont pas des batteries. Les exceptions seront explicitement signalées dans les règles ou sur les cartes.

Panneaux solaires

Les panneaux solaires attrapent la lumière des étoiles et la transforment en énergie. Cela leur permet d'alimenter un composant qui nécessiterait normalement des batteries.

Chaque composant panneau solaire ne peut servir qu'une seule fois par carte aventure. Un panneau solaire peut fournir la puissance de 1 capsule verte de batterie à l'un des composantes que lui sont reliés. S'il est relié à plusieurs composants, vous choisissez celui qu'il alimente. Vous pouvez en choisir une autre quand vous jouez la carte aventure suivante. Si le panneau solaire n'est relié à aucun composant qui utilise des batteries, il n'a aucun effet.

Alors pourquoi la puissance d'une batterie est-elle capable de voyager à travers les tuyaux de votre vaisseau mais que l'énergie solaire ne le peut pas ? Standard de construction. Corporation Incorporated impose ces limites afin que les panneaux solaires ne rendent pas les batteries obsolètes. Les écologistes argumentent contre ces standards en disant : "Pourquoi utiliser encore des batteries ? Elles sont toxiques, corrosives et parfois explosives." Corp Inc. a répondu, "C'est exactement pourquoi nous ne voulons pas qu'elles traînent dans nos entrepôts."

Un panneau solaire ne peut pas recharger une batterie. Il ne peut pas alimenter un composant qui ne lui est pas relié. Il ne peut pas servir plus d'une fois par carte aventure. Impossible de conserver l'énergie inutilisée d'un panneau solaire pour plus tard.

Exemple

Le joueur utilise son panneau solaire pour alimenter son bouclier et faire dévier la première petite météorite. Il ne paye aucune capsule verte de batterie. S'il a besoin de son laser double pour exploser la grande météorite, il devra payer une capsule verte de batterie. Le panneau solaire ne peut pas alimenter le laser car il a déjà été utilisé. De même, le panneau solaire ne peut servir à se défendre contre la petite météorite finale. Une capsule verte de batterie devra être dépensée pour réutiliser le bouclier en réponse à cette carte aventure. Lors de la prochaine carte aventure, le joueur aura une fois de plus le panneau solaire disponible.

Propulseurs

Les propulseurs sont utilisés pour de fines manœuvres comme esquiver des tirs de laser ou des météorites. Ils peuvent également servir à esquiver des intrus dans des circonstances particulières. (Les circonstances sont expliquées à la fin de ce chapitre. Les intrus sont expliqués dans leur propre chapitre de ces règles.).

Les propulseurs ne sont pas des réacteurs. Ils ne peuvent pas affecter la résistance du moteur de votre vaisseau.

Un composant propulseur a des propulseurs pointant dans deux directions. Contrairement aux réacteurs, les propulseurs n'ont pas à pointer vers l'arrière. Ils peuvent pointer n'importe où. Mais comme les réacteurs, aucun composant ne peut être positionné dans une des deux cases vers lesquelles les propulseurs pointent.

Exemple

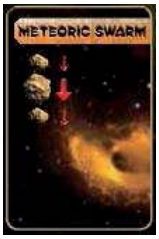
Construction de propulseur bonne et mauvaise.

Les propulseurs peuvent être utilisés à chaque fois que les dés sont lancés afin de déterminer la ligne ou la colonne d'une météorite ou d'un tir de laser. Lorsque vous connaissez le lancer de dés, vous décidez si vous souhaitez utiliser les propulseurs.

Pour utiliser les propulseurs, payer 1 capsule verte de batterie. Ceci active les propulseurs pointant dans une direction perpendiculaire au danger entrant. Les propulseurs poussent votre vaisseau dans une direction qui change la ligne ou la colonne du danger de 1. Cette modification ne s'applique qu'à votre vaisseau.

Pour indiquer la nouvelle ligne ou colonne, placez votre doigt sur la table à côté du chiffre obtenu et imaginez ce qui pourrait arriver si les propulseurs fonctionnaient et poussaient le vaisseau de 1 case dans la direction dictée par la troisième loi du mouvement de Newton... ou regardez simplement cet exemple :

Exemple



Ce vaisseau passe par un champ de météorites. Le leader lance 5 pour la colonne de la première petite météorite. Vert ne veut pas que son composant soit détruit, ainsi il paye 1 capsule verte de batterie pour allumer un propulseur pointant vers la gauche. Cela déplace la météorite vers la colonne 4 où elle va rebondir sans dommage. (Tous les autres joueurs doivent toujours affronter une météorite dans la colonne 5.)

Le leader lance 8 pour la grande météorite. L'utilisation précédente du propulseur par Vert n'est pas transférée sur cette météorite. Elle est donc dans la colonne 8. Vert n'a aucun laser dans la colonne 8. Son propulseur pourrait déplacer la météorite sur la colonne 7, mais il n'y a aucun laser là non plus. Le laser de la colonne 9 n'est d'aucune utilité contre cette météorite. Il y aurait besoin d'un propulseur pointant vers la droite pour déplacer la météorite vers la colonne 9. Le laser de la colonne 8 est inutile parce que la colonne ne peut pas être modifiée de plus d'un.

Vert décide qu'il préfère plutôt perdre son module structurel dans la colonne 7 que son porte-containers dans la colonne 8. Il paie 1 capsule verte de batterie pour déplacer la météorite vers la colonne 7.

Le leader lance 4 pour la petite météorite finale. Vert n'a pas à se soucier d'elle. Elle ne fait que rebondir. Il pourrait payer 1 capsule verte de batterie pour faire que la météorite manque son vaisseau entièrement, mais choisit de ne pas le faire.

Remarque concernant l'étiquette : Après avoir évité avec succès une météorite, il est traditionnel de crier "Woo hoo! " (Ou même, dans certains secteurs, "Yee haw! "). Toutefois, si quelqu'un manœuvre son vaisseau afin que la météorite manque un porte-containers de marchandises de valeur et détruit une cabine d'équipage, le bon goût exige l'expression de regrets, comme "Oups, Désolé".

Les propulseurs ne peuvent être utilisés qu'une fois pour chaque lancer de dés. Même si vous avez plusieurs propulseurs dans le même sens, vous ne pouvez jamais modifier la ligne ou la colonne de plus de 1.

La règle pour les grandes météorites venant de côté s'applique toujours. Une fois que vous avez décidé de la ligne de la grande météorite (en utilisant un propulseur ou pas), vous pouvez la détruire avec un laser pointant vers ce côté dans la même ligne ou une ligne adjacente. (Par exemple, si vous utilisez des propulseurs pour passer une grande météorite de la ligne 5 à la ligne 6, vous pouvez la détruire avec un laser dans la ligne 7 qui couvre les lignes 6, 7 et 8.)

Les propulseurs ne peuvent servir contre les attaques pour lesquelles la ligne ou la colonne n'est pas déterminée par un lancer de dé. Les propulseurs ne peuvent pas être utilisés contre une attaque venant de l'intérieur du vaisseau, comme la carte aventure Sabotage. Les propulseurs peuvent être utilisés contre des intrus (les intrus viennent au départ de l'extérieur du vaisseau), mais seulement sous certaines conditions :

Les propulseurs sont conçus pour éviter les météorites et les tirs de laser, mais vous pouvez les utiliser contre les intrus (selon les mêmes règles) si vous inversez l'interrupteur manuellement. Pour utiliser des propulseurs pour modifier la ligne ou la colonne d'entrée d'un intrus, vous avez besoin d'un membre d'équipage dans un composant relié au composant propulseur. Un composant propulseur non relié un composant avec un membre d'équipage n'est utilisable que contre les tirs de laser et les météorites.
Les humains, les aliens et les crubots activés (voir Stations Crubots ci-dessous) peuvent déclencher un composant propulseur relié contre les intrus. Les humains dormant dans une chambre de stase (de La grosse extension (la première)) et les crubots inactifs ne le peuvent pas.

Les membres de votre équipage vont adorer avoir une chance d'utiliser l'interrupteur manuellement. Ils pensent que c'est drôle de faire sauter le vaisseau pendant que les intrus essayent d'entrer. Et s'ils envoient une vidéo drôle à "Vidéo gag dans l'espace", ils pourront gagner 2 crédits et un T-shirt gratuit !

Modules de routage

Comme un module structurel, un module de routage ne fait rien. Mais malgré cela, il a un puissant effet : Tous les composants reliés au même module de routage fonctionnent comme s'ils étaient tous reliés entre eux. Si deux ou plusieurs modules de routage sont reliés entre eux, tous les composants reliés à ce groupe sont considérés comme tous reliés les uns aux autres.

Par exemple, le module de routage vous permet de transférer les effets d'un Composant d'aide à la vie alienne à travers le module de routage vers une cabine de l'autre côté. Il vous permet de relier un panneau solaire à plus de composants. Mais il transfère aussi les effets négatifs de choses comme les cartes aventure Epidémie et Fuite de Rayonnement.

Composant mixte d'aide à la vie alienne

Un composant mixte d'aide à la vie alienne fonctionne pour plusieurs couleurs d'aliens. Si une cabine est reliée à un composant mixte d'aide à la vie alienne, elle peut contenir 1 alien d'une des couleurs représentées. Vous choisissez la couleur.

Les contingents d'aliens continuent de s'appliquer : Pas plus d'un de chaque couleur sur votre vaisseau et chaque cabine ne peut pas avoir plus d'un alien.

Exemple

Dans cette cabine le joueur peut mettre soit 1 alien violet, soit 1 alien cyan soit 2 humains.

Exemple

Grâce au module de routage, le joueur peut mettre un alien cyan dans n'importe laquelle de ces cabines et un alien violet dans une autre. La cabine restante doit avoir 2 humains.

Les xénobiologistes croient dogmatiquement que la diversité des aliens rend impossible de jamais construire un composant unique d'aide à la vie alienne qui fonctionnerait pour chacun d'eux. Toutefois, une étude indépendante commandée a conclu que la principale différence entre les aliens est une préférence pour les différentes qualités de méthane. Par exemple, les aliens violets préfèrent un méthane chaleureux alors que les aliens cyan préfèrent un méthane plus froid avec un soupçon de citron.

Remarque : Les aliens cyan viennent de La grosse extension (la première). Si vous jouez sans aliens cyan, traitez ces composants mixtes d'aide à la vie alienne comme s'ils étaient violets et marron, permettant de placer les deux types d'aliens de la boîte de base. Bien sûr, cela signifie que tout votre désodorisant citron sera perdu.

Stations Crubots

Cette station contient 4 crubots (Robots conscients). Ces crubots passent le plus clair de leur temps hors tension sur leurs étagères.

Pour 1 capsule verte de batterie, vous pouvez activer les crubots pour la durée d'une carte d'aventure. Ils augmentent la taille de votre équipage de 4. Ceci est utile lorsque vous comparez votre équipage avec les équipages des autres joueurs (Zone de combat, Sabotage) ou lorsque vous avez besoin d'un équipage d'une certaine taille (Station abandonnée). Toutefois, les crubots ne peuvent pas être substitués aux éléments réels lorsqu'une carte vous permet de perdre des membres de l'équipage (Esclavagistes, Zone de combat ou Vaisseau abandonné).

Pourquoi les esclavagistes ne capturent-ils pas les crubots ? Pour le savoir, le Bureau des Statistiques a récemment interrogé 400 esclavagistes. Nous ne connaissons toujours pas la réponse parce que 83 % des esclavagistes ont répondu "Les mains en l'air, vous venez avec moi."

Les crubots peut être activés pour utiliser des propulseurs contre les intrus (voir Propulseurs ci-dessus). Les crubots activés peuvent être armés (voir Armurerie ci-dessous). Et les crubots armés peuventt vaincre les intrus. Comme l'activation dure pendant toute la durée de la carte aventure, il est possible pour les crubots de piloter les propulseurs et de vaincre les intrus pour un coût d'activation de 1 seulement.

Les crubots ne peuvent pas faire des choses que seuls les humains peuvent faire. Vous devez abandonner le vol si vous perdez tous les humains à bord de votre vaisseau. Les crubots ne peuvent pas réveiller les astronautes dans une chambre de stase (de La grosse extension (la première)).

Systèmes d'auto-défense

Ces lasers légers sont conçus pour défendre votre vaisseau contre les intrus. Ils peuvent également s'ajouter à la force de vos lasers même s'ils ne sont pas des lasers.

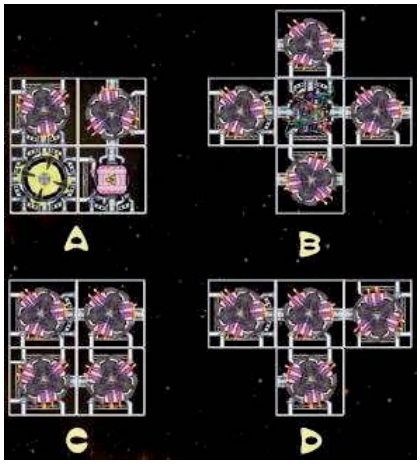
Si vous comptez la force de vos lasers, chaque paire de systèmes d'auto-défense reliés ajoute + 1 à la force de vos lasers. Un système d'auto-défense ne compte pas s'il n'est pas relié à un autre système d'auto-défense.

Les modules de routage peuvent relier plus de 2 systèmes d'auto-défense, mais chaque système d'auto-défense ne peut faire partie que de 1 paire.

Exemple

A : Ces systèmes d'auto-défense ne sont pas reliés. Ils n'ajoutent rien à la force des lasers.

B : Il y a 2 paires reliées. Elles donnent +2 la force des lasers.



C : Il y a aussi 2 paires reliées qui donnent + 2. Peu importe que nous les mettions en paire verticalement ou horizontalement.

D : Chacun de ceux aux extrémités peut être en paire avec celle du centre, mais celui-ci ne peut faire partie que de 1 paire. Cette formation donne seulement + 1 à la force de lasers.

Les systèmes d'auto-défense comptent même si vous n'avez pas de lasers. Donc si vous avez 1 paire reliée mais sans lasers, la force de vos lasers est 1. Si vous combiner cela avec un alien violet, la force de vos lasers sera de 3.

Un système d'auto-défense, qu'il soit seul ou relié à un autre, peut également arrêter un intrus. Cette fonction est expliquée dans le chapitre sur les intrus.

Armurerie

Des membres d'équipage sur un composant relié à une armurerie sont considérés comme des membres d'équipage armés. Chaque membre d'équipage peut être armé : Aliens, astronautes humains normaux, humains dans des cabines de luxe, même des crubots activés.

Les astronautes qui hibernent dans une chambre de stase et les crubots non activés ne peuvent pas être armés (parce que quand ils sont endormis, ils ne comptent pas comme membres d'équipage).

Les membres d'équipage armés visent à défendre votre vaisseau contre les intrus, mais ils ont aussi une autre fonction : Un membre d'équipage armé compte deux fois quand vous comparez les tailles des équipages (comme dans Zone de Combat ou Sabotage).

Cet avantage ne s'applique pas à une carte comme Station abandonnée, où la carte spécifie simplement un nombre minimum. Il ne s'applique pas lorsque vous devez perdre des membres d'équipage (aux Esclavagistes ou pour obtenir de l'argent provenant d'un Vaisseau abandonné).

Exemple

Station abandonnée *: Le joueur de gauche a les 8 membres d'équipage requis pour utiliser la Station abandonnée. Le joueur de droite ne peut pas l'utiliser.*

Vaisseau abandonné *: Le joueur de gauche peut renoncer à 4 membres pour obtenir les crédits du Vaisseau abandonné. Le joueur de droite ne peut pas.*

Sabotage *: Le joueur de gauche a une taille d'équipage 8. Le joueur de droite dépense 1 capsule verte de batterie pour activer les crubots. Comme les joueurs comparent les taille d'équipage, les membres d'équipage armés comptent doubles, résultant en une force de 12. Le Sabotage affecte le joueur de gauche.*

Pour apprendre comment les membres d'équipage armés défendent votre vaisseau contre les intrus, reportez-vous au chapitre sur les intrus.

En plus d'être armé, chaque membre d'équipage à côté d'une armurerie gagne un énorme moral car il ressemble aux héros d'action action de certains opéras de l'espace. Ce coup de fouet au moral est annulé par l'augmentation des accidents du travail.

Remarque : Un membre d'équipage dans un composant relié à une armurerie est armé, même lorsque la liaison est due à un module de routage. Comment un module de routage peut faire cela ? Les détails sont un secret commercial de Corporation Incorporated.

Composants avec un plat indestructible

Le plat indestructible a été introduit dans La grosse extension (la première). Vous trouverez dans cette expansion qu'il est combiné avec un autre composant.

Le côté plat du composant est indestructible. Cela signifie que les tirs de laser (léger ou puissant) et les météorites (petites ou grosses) sont sans effet s'ils frappent un côté plat.

Les côtés non plats ne sont pas protégés. Les frappes contre les côtés non plats suivent les règles habituelles. En outre, ce plat ne protège pas contre les explosions de l'intérieur, qui peuvent être causée par des cartes comme Sabotage ou par certains intrus.

NOUVELLES CLASSES DE VAISSEAUX

Cette extension contient des plateaux vaisseau pour les classes IIB, IIIB et IV. Les vaisseaux de classe IV sont réalisés en combinant les versos des plateaux IIB et IIIB. Cinq ensembles sont inclus, donc si vous avez La grosse extension (la première), vous pouvez utiliser ces plateaux dans une partie à cinq joueurs.

CHOIX DES VAISSEAUX

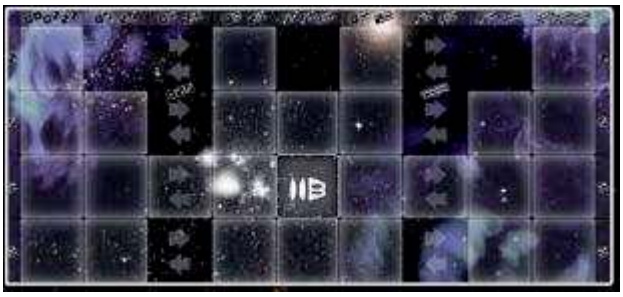
Vous pouvez utiliser tous les vaisseaux que vous voulez dans n'importe quel ordre. Une partie de Galaxy Trucker peut inclure une combinaison des vaisseaux du jeu de base, de La grosse extension (la première) et de L'autre grosse extension (la deuxième). N'oubliez pas qu'à chaque vol, tout le monde doit utiliser la même classe de vaisseau. Vous devez décider combien de vols vous jouez et quels vaisseaux vous utilisez avant de commencer la partie.

Nous recommandons une partie de trois vols. Commencez avec la classe II, IIA ou IIB. Puis jouez la classe III, IIIA ou IIIB. Et terminez avec la classe IV.

Bien sûr, votre groupe peut vouloir jouer plus ou moins de vols. Vous pouvez utiliser n'importe quelles classes de vaisseaux souhaitées dans n'importe quel ordre. N'oubliez pas que les vaisseaux des classes supérieures prennent plus de temps à construire et plus de temps pour voler à travers la galaxie.

Le numéro de la classe du vaisseau détermine quelle carte de règles utiliser. Lorsqu'une carte ou une règle se réfère au **"numéro du vol"**, c'est le même que le numéro de la classe de vaisseaux que vous utilisez pour ce vol. Par exemple, si vous volez avec un vaisseau de classe II (ou IIA ou IIB), vous devez utiliser la carte de règles 2, même si c'est le premier vol de votre partie.

CLASSE IIB



Lors de la construction d'un vaisseau de la classe IIB, imaginez que votre plateau vaisseau est enroulé autour d'un cylindre. Le bord de gauche est enroulé autour et collé sur le bord de droite. Cela rend les colonnes la plus à gauche et la plus à droite adjacentes l'une à l'autre.

Lorsque vous placez un composant dans la colonne la plus à gauche,

son connecteur sur le bord gauche doit correspondre au bord droit du composant dans la même ligne de la colonne la plus à droite. De même, si vous avez un composant dans la colonne la plus à gauche qui nécessite une case vide sur la gauche (comme un propulseur ou un laser pointant à gauche), la case dans la colonne la plus à droite doit être vide. Des règles analogues s'appliquent aux composants dans la colonne la plus à droite. C'est plus judicieux si vous regardez l'exemple.

Exemple

Le vaisseau du dessus a plusieurs composants placés illégalement. Des connecteurs ne correspondent pas. Un laser pointe vers une case qui n'est pas vide.
Le vaisseau du dessous est légal. Remarquez en particulier le laser dans le coin supérieur droit qui n'est relié au reste du vaisseau que via le composant dans le coin supérieur gauche. Remarquez également que la cabine dans la colonne la plus à gauche est reliée à l'armurerie dans la colonne la plus à droite.

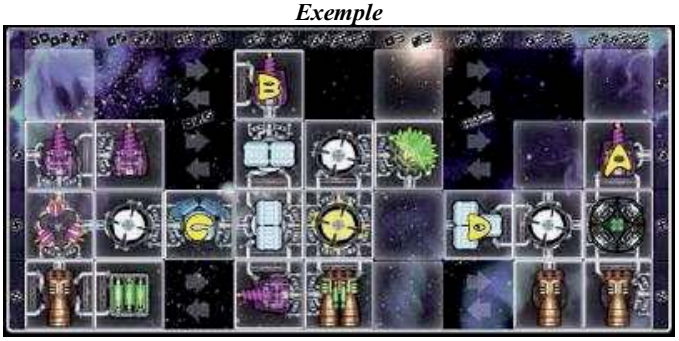
Les vaisseaux avec la forme d'un cylindre rotatif sont depuis longtemps populaires en science-fiction. Vous pouvez en construire un vous-même ! Vous comprendrez alors pourquoi ils ne sont populaires que dans la fiction.

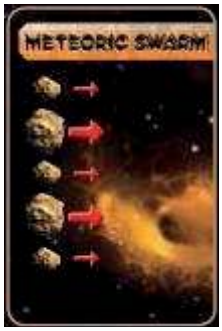
Frappes sur votre vaisseau

Comme un vaisseau de classe IIB est un cylindre rotatif, ses probabilités de frappe sont réparties uniformément.
Si une frappe vient de l'avant ou de l'arrière, déterminez la colonne en lançant 2 dés. N'ajoutez pas les chiffres. Au lieu de cela, cherchez la colonne correspondante à la combinaison que vous avez obtenue. Par exemple [1][2] est la colonne la plus à gauche, mais [3][5] est la colonne juste à droite d'elle.
Un cylindre rotatif n'a pas réellement de côtés gauche et droit, mais il peut toujours se faire frapper. Si une frappe vient du côté, lancez tout d'abord 1 dé pour déterminer la ligne. Un [1] ou un [6] manque complètement le vaisseau. Dans le cas contraire, lancez le second dé pour savoir où commence la frappe. Sur [2], [3] ou [4], simulez que la troisième colonne de votre plateau vaisseau est la colonne "extérieure" de votre vaisseau. La frappe commence là et se déplace dans la direction indiquée jusqu'à ce qu'elle entre en collision avec un composant. Si elle sort du côté du plateau, elle ré-entre dans la même ligne du côté opposé et continue à se déplacer jusqu'à ce qu'elle atteigne quelque chose. Sur un lancer [4], [5] ou [6], commencez dans la troisième colonne en partant de la droite.
Remarque : Si vous obtenez une frappe dans la ligne [4], l'unique case dans la colonne de départ est le premier endroit à vérifier pour une frappe.

Les boucliers et les lasers pointant vers le côté protègent votre vaisseau de la manière habituelle.
Cela serait plus clair avec un exemple, hein ?

Exemple





Le vaisseau de Jaune est pris dans un champ de météorites. Le leader lance [2], puis [3]. Jaune met son doigt dans la ligne [2] de la colonne [3][4][5]. En se déplaçant dans le sens de la flèche sur la carte, Jaune détermine qu'il s'agit d'une frappe sur le composant A. Cette arête est lisse, donc la météorite rebondit.
Pour la deuxième météorite, le leader lance [1]. Manqué.
Pour la troisième météorite, le leader lance [2], puis [3]. La météorite commence dans la colonne de départ de droite, se déplace autour du cylindre et frappe le composant B de gauche à droite. Cela frappe un connecteur exposé. Jaune n'a aucun bouclier de ce côté-là, donc le composant B est détruit.
Le leader lance [3] puis [1] pour la quatrième météorite. Jaune est triste. C'est un coup direct sur le composant C qui casse son vaisseau en 2 morceaux. Le plat indestructible ne protège pas le composant parce que le côté plat est sur le bord avant, pas du côté gauche. Mais attendez ! Jaune a un laser pointant vers la gauche dans la ligne [3]. Ce laser protège les lignes [3] et [4] des grosses météorites. Jaune le chérit quand il explose la météorite.
Le leader lance [3] puis [4] pour la météorite finale. Cela commence dans la colonne de départ [1][2][3] et frappe immédiatement le plat indestructible C. Le composant possède un connecteur à gauche, mais ce n'est pas un connecteur exposé. La météorite rebondit sans dommage sur le vaisseau. Si le second dé avait indiqué comme colonne de départ [4][5][6], la météorite aurait immédiatement frappé le connecteur exposé du composant D et aurait détruit le composant.
Les cases C et D sont particulièrement vulnérables. C'est une bonne idée de les protéger.

Les propulseurs peuvent servir à modifier la ligne ou colonne d'une frappe. La plupart du temps, ça fonctionne comme expliqué dans le chapitre sur les propulseurs plus haut dans ce livret.
Si une frappe vient de l'avant ou de l'arrière, les propulseurs peuvent modifier la colonne de 1. Les colonnes tournent autour. Si vous déplacez la frappe vers la gauche de la colonne la plus à gauche, la frappe est sur la colonne la plus à droite. Et vice versa. Il n'est pas possible de faire qu'une frappe de l'avant ou l'arrière manque votre vaisseau entièrement.
Si une frappe vient d'un côté, les propulseurs peuvent modifier la ligne de la manière habituelle. Les propulseurs ne peuvent pas servir à modifier la colonne de départ déterminée par le second dé.

Assurance

Les vaisseaux de la classe IIB ne sont pas assurables. Vous pouvez toujours mettre de côté 2 composants lors de la construction, même si le plateau n'a aucun emplacement défausse dessiné.

CLASSE IIIB

Les plans de la classe IIIB ont été découverts parmi les ruines d'une civilisation connue comme les anciens Amoebans. L'histoire des Amoebans reste enveloppée de mystère. Qu'est ce qui a inspiré ces anciens aliens d'adopter des conceptions amorphes ? Le modèle des trous apparemment aléatoire cache-t-il un message secret ? Qu'est ce qui a causé la chute de leur grande civilisation et cela a-t-il quelque chose à voir avec leur incapacité à concevoir un vaisseau avec une apparence raisonnable ?

C'est en fait un vaisseau très simple sans aucune règle spéciale. Sauf que vous ne savez jamais quelle forme il aura.
Au début de la construction, en même temps que vous retournez le sablier, lancez deux dés. Les chiffres sur les dés indiquent quelles cases de votre plateau vaisseau seront des trous dans le vaisseau. Il est interdit de placer des éléments sur ces cases.

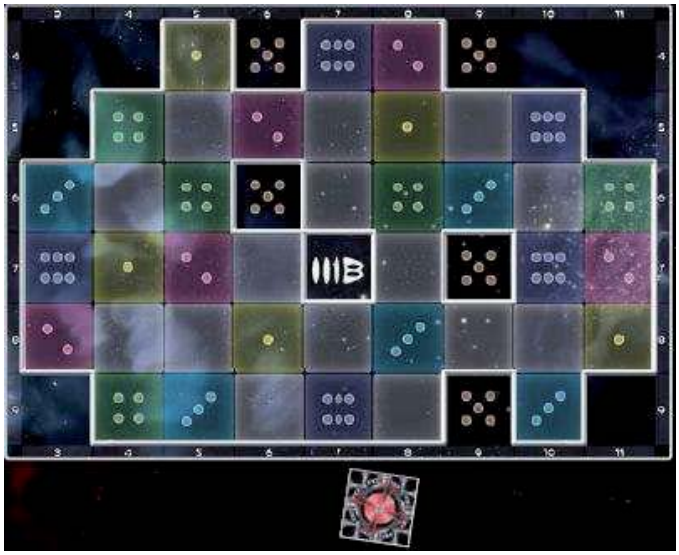
Exemple

L'image montre quelles cases peuvent faire partie ou pas de votre vaisseau sur un lancer et . Elle montre également que les anciens Amoebans avaient un sens bizarre de la conception.

Si les deux dés sont identiques, chaque joueur enlève le composant de départ de son plateau vaisseau. Aucun joueur n'est autorisé à construire sur la case du composant de départ ou sur les cases correspondant au chiffre unique obtenu. Vous n'utiliserez pas votre composant de départ pour ce vol. Vous pouvez démarrer la construction en plaçant n'importe quel composant sur une case légale. Après cela, vous construisez en fonction des règles habituelles.

Exemple

Sur un lancer et , votre vaisseau ressemble à ceci :



Astuce : Pour chaque chiffre lancé, vous devriez voir 5 cases vides avec ce chiffre à bord de votre vaisseau. Si vous avez terminé la construction et en voyez moins de 5, vous avez alors placé un élément illégal. Chaque composant sur une case illégale doit être enlevé conformément aux règles habituelles de correction des erreurs de construction navale.

Vous vous demandez peut-être qui voudrait voler dans un vaisseau avec des protubérances étranges et des trous asymétriques. Nous supposons que c'est vous depuis que vous avez acheté cette extension.

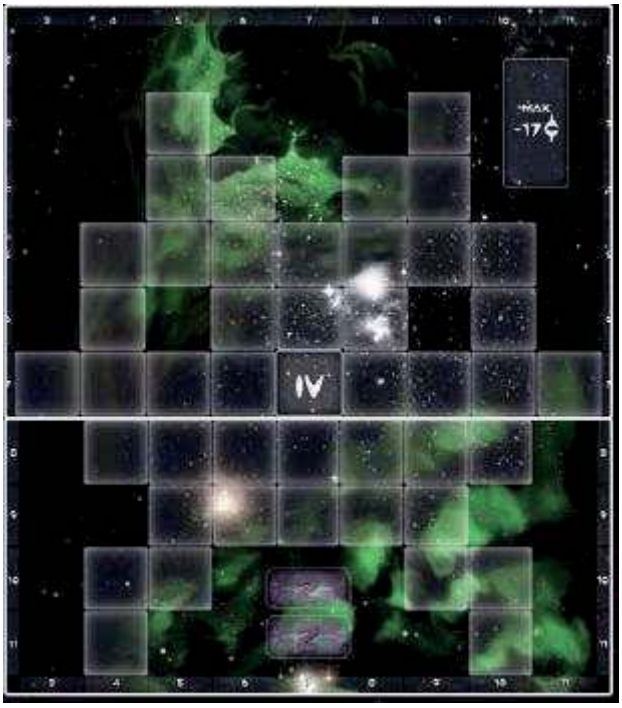
Assurance

Les vaisseaux de la classe IIIB ne sont pas non plus assurables. Vous pouvez toujours mettre de côté 2 composants lors de la construction, même si le plateau n'a aucun emplacement défausse dessiné.

Hé, je connais un moyen de vous faciliter la tâche

Les camionneurs demandent souvent : "Puis-je marquer les cases où je suis censé ne pas construire ? "La réponse est non. C'est de la triche. Les anciens Amoebans pourraient vous maudire d'avoir simplement pensé à une telle éventualité." Mais, bien sûr, votre groupe peut décider que rendre cette classe de vaisseau un peu plus facile vaut une malédiction ou deux des anciens. Malgré cela, nous recommandons de vous en tenir à la règle sur les dés en même temps que le retournement initial du sablier. Ce vaisseau est censé être une surprise.

CLASSE IV



Selon le règlement 202-3-1061(3b) du ministère des transports, "les classes de vaisseaux sont désignés par des chiffres romains I, II, III, etc.", mais à chaque fois que quelqu'un a suggéré que "etc." pourrait inclure, disons "Classe IV", le greffier d'enregistrement des classes de vaisseau regardait attentivement son règlement puis disait "Je suis désolé. Ce n'est pas dans ma liste."

Et c'est ainsi que les choses sont restées jusqu'à ce que le sous-secrétaire adjoint du transport trouve une pile de dessins rejetés. "Humm", dit-il, "je voudrais avoir un yacht comme cela... et ce... oh, celui-ci, trop." Dans l'après-midi, il a réécrit le règlement pour tous les inclure dans la classe IV.

Un vaisseau de la classe IV est un croiseur interstellaire massif avec un plateau de vaisseau fabriqué à partir des versos des autres vaisseaux de cette extension. Deux vaisseaux de la classe IV n'auront jamais la même forme. Chaque joueur doit choisir au hasard un plateau IIB et un plateau IIIB. Retournez-les du côté classe IV et mettez-les avec le plus grand plateau en haut.

Le sablier

Quand vous dites "Go!", démarrez le sablier hors du plateau de voyage. Lorsque le temps est épuisé, n'importe quel joueur peut retourner le sablier et le placer sur le cercle III.

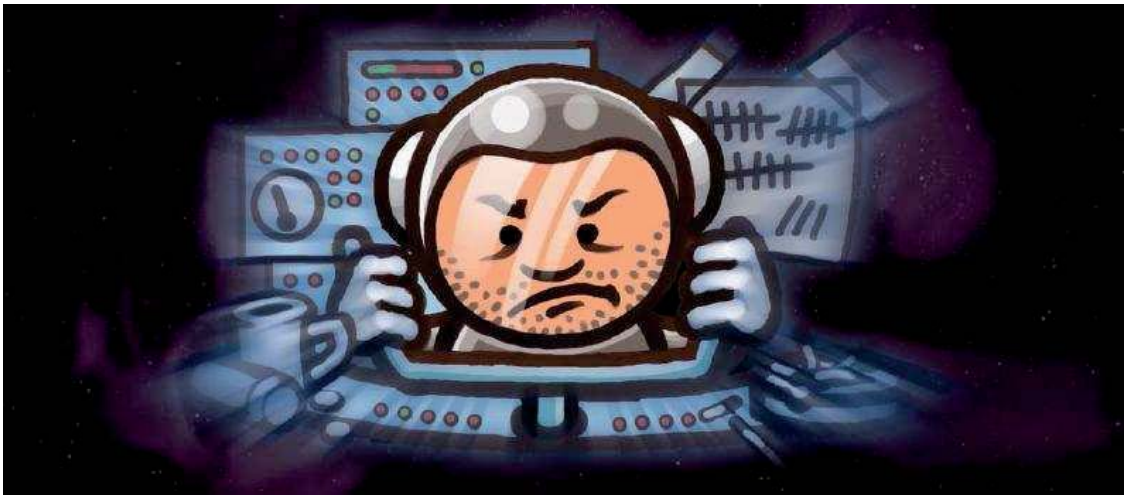
Le vol

Utiliser la nouvelle carte de règles lorsque vous utilisez les vaisseaux de la classe IV. Chacune des 4 piles de cartes aventure contiendra deux cartes du paquet IV et une carte de chacun des paquets III, II et I.

Assurance

L'assurance pour les vaisseaux de la classe IV fonctionne comme l'assurance devrait fonctionner. En d'autres termes, il faut beaucoup d'argent pour les compagnies d'assurance. Après la construction, mais avant le vol, chaque joueur doit décider s'il assure son vaisseau ou pas.
Les crédits représentés au bas de votre plateau vaisseau indiquent le coût de l'assurance. Si vous souhaitez assurer votre vaisseau, annoncez-le aux autres joueurs et mettez ce nombre de crédits sur votre plateau vaisseau.

Le haut de votre plateau vaisseau comporte une zone de défausse indiquant le nombre maximum de crédits que vous payez pour les composants perdus à la fin de votre vol.., si vous avez souscrit l'assurance.
Si vous souscrivez l'assurance, la fin de votre vol fonctionne comme n'importe quel vol avec un vaisseau assuré. Vous payez 1 crédit pour chaque composant perdu, mais jamais plus que le maximum indiqué. Toutefois, vous perdez toujours les crédits que vous mettez sur votre vaisseau pour payer pour l'assurance, quel que soit le nombre de composants que vous avez perdus.
Si vous ne souscrivez pas d'assurance, la fin de votre vol fonctionne alors comme un vol dans un vaisseau non assurable. Vous payez 1 crédit pour chaque composant perdu et il n'y a aucun maximum clément.
Vous devez décider s'il faut souscrire l'assurance avant le début du vol. Une fois que la première carte aventure est révélée, il est trop tard.
Remarque : L'effet de l'avocat de La grosse extension (la première) dépend de la souscription de l'assurance. Si ce n'est pas le cas, traitez votre vaisseau comme "non assurable".



NOUVELLES CARTES AVENTURE

Dans cette extension, vous trouverez un paquet de cartes aventure IV ainsi que 4 nouvelles cartes pour les paquets I, II et III. L'ajout majeur est un nouveau type de carte représentant des intrus qui se déplacent par à travers votre vaisseau. Les intrus ont leur propre chapitre. Dans ce chapitre, nous allons discuter de toutes les autres cartes.

NOUVELLES CARTES POUR LES PAQUETS I, II ET III

Chacun de ces paquets a 3 intrus (expliqués dans le chapitre intrus) et une carte Secteur Dangereux.

Secteur Dangereux

Si vous révélez un Secteur Dangereux, piochez 2 cartes du paquet indiqué et placez-les face cachée sur le dessus du paquet aventure. Juste comme c'est dit.
Chaque carte secteur Dangereux se réfère au paquet du niveau supérieur. Si un Secteur Dangereux (du paquet I) vous fait ajouter 2 cartes du paquet II, il est possible que l'une d'elles soit un Secteur Dangereux qui vous fait ajouter 2 cartes du paquet III. Cela peut rendre tout à coup votre vol 1 beaucoup moins systématique.

PAQUET IV

En plus des intrus, le paquet IV a des types de cartes que vous connaissez depuis le jeu de base. Mais si vous regardez attentivement, vous verrez que même des aventures familières prennent un nouveau tournant pendant le vol 4.

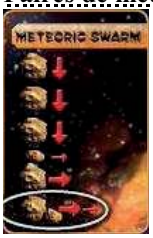
Ennemis plus hostiles

Les contrebandiers et les esclavagistes ne se contentent plus de voler des marchandises et de prendre l'équipage. Maintenant, ils veulent vous tirer un peu dessus en plus. Et en ce qui concerne les pirates... Eh bien, vous verrez.

Selon les sociologues, une exposition fréquente à une variété de circonstances dangereuses réduit la viabilité de la spécialisation, entraînant l'homogénéisation des stratégies de mise en valeur économique prédatrice. Selon les pirates, les esclavagistes et les contrebandiers, "Arr ! Marchez sur la planche, sociologue marin d'eau douce ! "

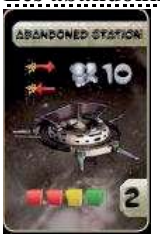
Si un ennemi vous bat, vous risquez de perdre l'équipage, perdre des marchandises et/ou vous faire tirer dessus. Ces brimades se produisent dans l'ordre indiqué sur la carte. Bien sûr, si vous battez l'ennemi, vous gagnez toutes les marchandises et les crédits indiqués, ainsi les choses ne vont pas si mal.
Dans une partie à cinq joueurs (Voir (encore) La grosse extension (la première)), les ennemis doivent être vaincus deux fois. Le deuxième joueur à vaincre l'ennemi obtient une récompense moindre, un crédit de moins, un bloc de moins. Si la récompense est en crédits et en marchandises, chacune des deux est réduite de un.
Dans une partie à cinq joueurs, un ennemi qui a déjà été vaincu une fois fait moins de dégâts lors des attaques ultérieures. Si un ennemi vaincu inflige plusieurs types de sanctions, chaque type est diminué d'un, comme indiqué page 8 des règles de La grosse extension.

Paires de météorites



Des champs de météorites du paquet IV ont des météorites qui forment des paires : Une grande météorite suivie d'une petite météorite dans la même ligne ou colonne.
Lancez pour la grande météorite et traitez-la de la manière habituelle. Enlevez les composants qu'elle détruit, le cas échéant. Puis chaque joueur doit faire face à la petite météorite de la même direction sur la même ligne ou colonne. La petite météorite arrive sans regarder ce que le grand météore a détruit.
Vous pouvez utiliser des propulseurs pour modifier la ligne ou colonne de la paire entière de météorites. Il n'y a aucun moyen d'utiliser les propulseurs pour que les deux météorites frappent deux lignes ou colonnes différentes. (Les propulseurs sont expliqués dans le chapitre Nouveaux Technologies de ce livret).

Les abandonnés se défendent



Ces cartes fonctionnent de la manière habituelle, sauf qu'un joueur qui décide de profiter de l'occasion du vaisseau ou de la station abandonné va se faire tirer dessus. Si vous décidez de l'utiliser, lancez pour tous les tirs de laser indiqués sur la carte et traitez les de la manière habituelle.
Après les tirs, si vous voulez continuer à utiliser la carte (et si vous le pouvez encore), vous devez le faire de la manière habituelle. Si vous renoncez à l'utiliser, le prochain joueur dans l'ordre aura l'occasion de l'utiliser (après les tirs). Le prochain joueur à se faire tirer dessus doit faire de nouveaux lancers pour les tirs de laser; vos lancers ne s'appliquent qu'à vous.

Les équipages abandonnant un vaisseau ou une station spatiale sont censés suivre le nouveau protocole d'évacuation galactique standard. "La désactivation automatique des systèmes de défense" est l'étape 14. Malheureusement, certains équipages passent directement à l'étape 58 : "Fuir en hurlant."

Dans une partie à cinq joueurs, comme expliqué dans La grosse extension (la première), l'occasion peut être utilisée deux fois, mais avec une moindre récompense. La quantité de tirs de laser, toutefois, reste la même.

Planètes développées

Dans le vol 4, vous allez rencontrer non seulement les planètes habituelles primitives, mais aussi des planètes avec des civilisations développées.

Quand un camionneur dit qu'une civilisation est "développée ", cela signifie qu'elle a un relais pour les camionneurs. Si les relais pour les camionneurs ont des douches, la civilisation est "avancée".

Sur les planètes avancées, vous pouvez trouver des gens qui traînent dans les relais pour les camionneurs et qui cherchent à rejoindre votre équipage. Si vous choisissez une ligne représentant des membres d'équipage, vous pouvez ajouter autant d'astronautes humains (ou moins) à votre vaisseau. Chaque nouvel astronaute doit aller dans une de vos cases disponibles (par exemple, une cabine vide ou une cabane avec un seul humain). Si vous n'avez pas de place pour plus de membres d'équipage, vous ne pouvez pas en prendre plus.
Si vous jouez avec les composants de La grosse extension (la première), vous pouvez laisser ces astronautes dormir dans des cases disponibles de vos chambres de stase. Toutefois, vous ne pouvez pas ajouter un astronaute à une cabine de luxe.
Comme toujours, il est légal d'atterrir sur une planète juste pour empêcher d'autres de profiter de l'occasion. Vous n'avez pas à prendre de marchandises ou d'astronautes. Vous pouvez prendre les astronautes indiqués mais aucune marchandise. Vous pouvez prendre les marchandises indiquées, mais pas les astronautes. Si vous débarquez, vous devez toujours payer les jours de vol.
Les règles d'une partie à cinq joueurs permettent à deux joueurs d'atterrir sur la même planète. Dans ce cas, le deuxième joueur obtient un bloc de moins et un astronaute de moins.

La plupart du temps un Open Space

C'est juste un open space. La plupart du temps.
Traitez cette carte selon les règles habituelles pour les Open Space. Veillez à garder une trace de la puissance de réacteurs déclarée par chaque joueur. Une fois que tout le monde s'est déplacé, l'amusement commence.
Le joueur qui a utilisé la puissance de réacteurs la plus élevée gagne son propre champ de météorites personnel, comme indiqué sur la carte. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-æquo le plus en avant gagne le champ météoritique. Lancez pour les météorites et traitez-les de la manière habituelle.
Dans une partie à cinq joueurs, le champ de météorites est moins personnel, il influence aussi le joueur avec la deuxième plus forte puissance de réacteurs (départagez les ex-æquo de la même façon (et n'oubliez pas que si deux joueurs étaient à égalité pour la plus haute valeur, l'un d'eux doit avoir la deuxième plus haute valeur)). Les lancers du joueur le plus rapide s'appliquent aussi au deuxième joueur plus rapide, sauf que le deuxième joueur plus rapide n'est pas frappé par le premier grand météorite représenté sur la carte.

Fuite de Rayonnement

Il s'agit d'une nouvelle carte événement spéciale pour égayer votre journée.
Cherchez d'abord chaque composant avec un humain ou un étranger réveillé. (Les astronautes dormant dans les chambres de stase et les crubots ne sont pas affectés par cette carte). Vérifiez si ce composant est relié à un composant batterie avec au moins une capsule verte de batterie ou panneau solaire. Dans l'affirmative, enlevez un des membres d'équipage réveillé.
Des composants reliés par des modules de routages sont considérés comme reliés. Un composant batterie sans aucune capsule verte de batterie n'a aucun effet sur cette carte.
Après avoir enlevé les membres d'équipage irradiés, recherchez les blocs contigus de panneaux solaires, modules de routage et de composants avec des capsules vertes de batterie. (Voir les exemples). Comptez le nombre de capsules vertes de batteries et de composants panneaux solaires dans le bloc. Si c'est 4 ou plus, enlevez tous les composants de ce bloc.

Exemple

A: Deux blocs. Celui de gauche a 4 capsules vertes de batterie. Il explose. Celui de droite a 3 capsules vertes de batterie. Il n'explose pas.

B : Un bloc de 7 capsules vertes de batterie. Tous ces composants explosent, même le module de routage qui n'est pas indispensable pour les connexions. Remarquez le composant avec la capsule de batterie unique. Si ce jeton avait été dépensé plus tôt dans le vol, le composant batterie vide n'aurait fait partie d'aucun bloc de puissance contigu. Dans ce cas, le vaisseau aurait 2 blocs distincts, chacun avec seulement 3 capsules vertes de batterie. Rien n'aurait explosé.

INTRUS

Jusqu'à présent, le camionnage a été simple. Vous vous asseyez dans votre vaisseau chaleureux et confortable et volez dans l'espace froid et sombre. Ouais, l'espace est dangereux, mais les dangers sont toujours quelque part là-bas. Eh bien, maintenant, vous allez rencontrer des gens qui veulent apporter ces dangers dans votre vaisseau chaleureux et confortable.

Les intrus sont un nouveau type de cartes aventure. Ajoutez-les aux paquets I, II et III. Bien sûr, vous en trouverez également beaucoup dans le paquet IV.
Cet ensemble contient également des cartes intrus que vous pouvez ajouter à Routes Rugueuses et Mauvaises Machinations si vous possédez La grosse extension (la première). Et il y a un nouvel alien cyan.
Remarque : Vous pouvez jouer sans les intrus. Enlevez-les juste des paquets. Mais n'oubliez pas que cela rendra beaucoup de nouveaux composants de cette extension moins utiles.

CARTES INTRUS

Il existe plusieurs types de cartes intrus, mais tous entrent et circulent dans votre vaisseau en suivant les mêmes règles.

Lorsqu'un intrus entre dans votre vaisseau, il est de tradition pour votre ordinateur de dire "Temps T + 3. Grave menace interne. Je répète. Temps T + 3. Grave menace interne." Il est de tradition pour votre équipage de dire quelque chose de beaucoup plus court.

Galaxy Trucker – Une autre grosse extension – Règles

Point d'entrée

Sur une carte intrus, la flèche indique la direction d'où l'intrus attaque votre vaisseau. C'est comme la direction d'une météorite ou d'un tir de laser. Le leader lance le dé pour déterminer la ligne ou la colonne et ce lancer s'applique à tous les joueurs.

Quand un intrus arrive à votre vaisseau, une des trois choses suivantes peut se produire :

- L'intrus pourrait manquer votre vaisseau entièrement (le lancer indique une ligne ou une colonne soit pas sur votre plateau vaisseau soit parce que vous n'avez aucun élément dans cette ligne ou colonne). Dans ce cas, rien ne se passe pour vous ou votre vaisseau.
- L'intrus tente d'entrer dans un composant défendu. Est considéré comme défendu un composant avec un système d'auto-défense ou un membre d'équipage armé. (Voir systèmes d'auto-défense et armurerie dans la section nouveaux composants). Dans ce cas, aussi, rien ne se passe pour vous ou votre vaisseau. (L'intrus tourne autour et repart d'où il est venu. L'intrus n'entre pas et vous n'obtenez pas de récompense).
- L'intrus entre dans un composant qui n'est pas défendu. Dans ce cas, l'intrus entre et se met aussitôt à se déplacer dans votre vaisseau selon les règles de déplacement du chapitre suivant. Il pourrait vous faire mal. S'il rencontre un composant défendu (un avec un membre d'équipage armé ou un système d'auto-défense), vous le battez et collectez la récompense indiquée.

Remarquez que les boucliers, les lasers et les plats indestructibles n'ont aucun effet quand il s'agit de savoir si un intrus entre dans votre vaisseau.

Si vous avez des propulseurs (voir nouveaux composants) reliés à un composant avec au moins un membre d'équipage, vous pouvez payer une capsule verte de batterie pour modifier la ligne ou la colonne du point d'entrée de 1. Cette tactique peut vous permettre d'éviter complètement l'intrus ou au moins de réduire son séjour. Voir propulseurs pour plus de détails.

Déplacement

Dès que des intrus entrent dans votre vaisseau, ils commencent à déplacer. La carte intrus vous indique dans quelle mesure l'intrus peut se déplacer et spécifie la direction du déplacement.

Par exemple, cet homme charmant approche de votre vaisseau par l'avant. S'il entre, il se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre (règle de la main gauche) et parcourt 5 étapes.

Etapes

Lorsqu'un intrus entre dans votre vaisseau, utilisez comme marqueur votre fusée de rechange pour indiquer son point d'entrée. Compter ce composant comme "un". C'est la première étape de l'intrus. Déplacez le marqueur vers le prochain composant et dites "deux". Le suivant est "trois". Et ainsi de suite. L'intrus poursuit à travers votre vaisseau de cette manière, soit jusqu'à ce que vous ayez compté le nombre d'étapes indiquées sur la carte, soit jusqu'à ce qu'il entre dans un composant avec un système d'auto-défense ou un membre d'équipage armé.

Direction

Lorsque l'intrus se déplace de composant en composant, il doit suivre les connecteurs, il ne peut pas passer à travers une arête non connectée. Mais comment décide-t-il quel chemin prendre ? Cela dépend si on suit la règle de la main gauche ou la règle de la main droite.

Si l'intrus suit la **règle de la main gauche**, il essaye de tourner à gauche à chaque fois. Quand il entre dans un composant, il recherche à gauche un connecteur menant à un élément adjacent. S'il en trouve un, il tourne à gauche et se déplace comme ça. Si ce n'est pas le cas, il essaye de trouver un chemin droit devant. S'il n'y a aucun chemin à gauche ou en face, il tourne à droite et prend ce chemin. Il en résulte que l'intrus explore le périmètre de votre vaisseau dans une direction qui est généralement le sens horaire.

S'il n'y a aucun chemin de gauche, en face ou à droite, il va faire demi-tour et passer la prochaine étape dans le composant qu'il vient de quitter. Remarquez qu'il fera face à la direction opposée. Cela signifie qu'il continuera à explorer de nouvelles pièces du vaisseau s'il a la chance.

Une autre façon de regarder ce déplacement est d'imaginer l'intrus entrer dans le vaisseau par le point d'entrée et de gifler immédiatement avec sa main gauche le mur de la salle. Il tient sa main sur le mur et se promène dans la pièce jusqu'à ce qu'il trouve un chemin vers un nouveau composant. Il entre dans ce composant toujours avec sa main sur le mur et se promène le long du mur à la recherche d'une nouvelle sortie. (Bien sûr, certains intrus n'on pas de "mains" en tant que tel et ils auraient l'air un peu bête en se promenant de cette façon. Mais ils auraient l'air encore plus bête s'ils étaient perdus dans votre vaisseau et devaient demander leur chemin à quelqu'un).

La **règle de la main droite** fonctionne de manière analogue. Vérifier à droite, puis tout droit, puis à gauche. En d'autres termes, il marche avec sa main droite (ou griffe ou tentacule) sur le mur, ainsi son orientation générale est dans le sens antihoraire.

Conseil : Si cela n'a aucun sens, ne vous inquiétez pas. Vous n'êtes pas le seul camionneur qui a été confus par les règles de déplacement des intrus. La bonne nouvelle est que, tôt ou tard, vous aurez un éclair de compréhension et que tout sera soudainement clair. Jusqu'à ce que ça arrive, demandez l'aide d'un joueur qui a déjà eu le flash de l'introspection.

Astuce : Si vous comprenez les règles de déplacement des intrus, vous devriez être utile à vos camarades joueurs mais pas condescendant. En fait, peut-être que ce n'est pas une "astuce". Peut-être vous devriez penser que c'est une règle.

Predators

Le premier camionneur qui a vu un predator l'a appelé un "alien". Ses membres d'équipage alien l'ont appelé un "humain". Alors qu'ils argumentaient en utilisant la taxonomie, les predators les ont chassés et mangés. Alors maintenant, il suffit d'appeler ces créatures "predators" parce que nous ne voulons pas entrer dans le débat "prédator vs alien".

Les predators sont l'un des deux types de base des intrus. Ce sont des créatures simples, vraiment. Simples et affamées. Ils mangent tout sur leur passage, les humains, les aliens, les marchandises et les capsules vertes de batterie, comme indiqué sur la carte :

Lorsqu'un predator entre dans un composant, enlever tous les membres d'équipage (humain ou alien), marchandises et capsules vertes de batterie de ce composant avec les exceptions suivantes :

- N'enlevez pas les marchandises qui sont "cachées". (Certains membres de l'équipe de soutien ont la possibilité de cacher des marchandises. Voir le chapitre Equipe de soutien pour de plus amples détails).
- N'enlevez pas les astronautes endormis dans les chambres de stase. (Les chambres de stase sont des éléments trouvés dans La grosse extension (la première).)
- N'enlevez pas les membres d'équipage armés. En fait, les membres d'équipage éliminent le predator.

Si un predator entre dans un composant avec un membre d'équipage armé ou un système d'auto-défense, le predator est battu et le joueur gagne la récompense indiquée. En revanche, si le predator n'est pas vaincu, il parcourt le nombre total d'étapes indiqué sur la carte avant de s'envoler (habituellement avec un ventre plein) et le joueur n'obtient aucune récompense.

La récompense pour avoir tué un predator pourrait être meilleure, mais le marché des trophées a réellement chuté ces dernières années. Vous pouvez trouver beaucoup de bars à travers la galaxie avec cet air "rustique" en portant une tête de predator montée sur le mur, mais ces jours-ci, les gardiens de taverne préfèrent obtenir cette apparence avec des têtes artificielles. Les modèles plus récents peuvent rouler les yeux, grincer des dents et gronder. Et l'acide ne coule pas lentement sur la tête du barman.

Exemple

Ce predator est prêt pour une petite chasse. Les dés sont lancés et le résultat est la ligne 7. La flèche indique que le predator va venir sur le côté gauche du vaisseau. Jaune voit que le predator se heurte à son système d'auto-défense. Il est déçu. Le système d'auto-défense empêche totalement le predator d'entrer dans le vaisseau, et Jaune ne collectera aucune récompense.

Jaune dépense 1 capsule verte de batterie pour allumer ses propulseurs afin de déplacer l'attaque du predator à la ligne 8. (Remarquez que Jaune ne peut pas déplacer l'attaque à la ligne 6. Pour utiliser des propulseurs contre un intrus, il doit avoir des membres d'équipage dans un composant relié aux propulseurs.)
Le predator entre dans le vaisseau par le composant laser. (Les lasers et les boucliers n'ont aucun effet contre les intrus). Jaune met sa fusée sur le laser et dit "un". Comme le predator suit la règle de la main gauche, il tourne à gauche et entre dans le système d'auto-défense. Cela détruit le predator. Jaune gagne 2 crédits.
Mais que se serait-il passé si le predator était entré dans la ligne 9 ? Eh bien, cela aurait été mauvais pour Jaune. A l'étape 2, le predator aurait mangé les 3 capsules vertes.
A l'étape 3, le predator aurait mangé les 2 astronautes. A l'étape 4, le predator aurait été à gauche vers le laser. Et puis il serait reparti sains et sauf, parce que la carte indique qu'il ne faut pas plus de 4 étapes. Si les dés indiquent la ligne 9, Jaune serait sage d'utiliser ses propulseurs pour déplacer le predator à la ligne 10 ligne, où il manquerait le vaisseau entièrement
Qu'en est-il de la ligne 6 ? Si le predator entre par le bouclier, l'étape 2 est l'armurerie (les intrus peuvent être arrêtés par des membres d'équipage armés mais pas par des armureries, donc il continue son chemin.) L'étape 3 est le laser double. Et l'étape 4 est le retour à l'armurerie. Puis le predator s'envole. Si les dés indiquent la ligne 6, Jaune ne devrait pas gaspiller de capsule verte de batterie pour déplacer le predator à la ligne 7. Le predator ne fait aucun mal en entrant dans la ligne 6.
Si ce predator entre par la ligne 5, il se déplace du laser double vers l'armurerie puis la cabine de pilotage. Les astronautes dans la cabine de pilotage sont armés (grâce à l'armurerie) donc ils battent le predator à l'étape 3.
Si ce predator a tenté d'entrer par la 4ème ligne, il manquerait le vaisseau entièrement. Jaune pouvez modifier le 4 en 5 afin d'obtenir la récompense.

Commandos

Les commandos sont l'autre type d'intrus. Ils suivent les mêmes règles de déplacement que les predators mais ils ne recherchent pas de nourriture. Ils veulent juste faire exploser quelque chose.
La carte indique combien d'étapes le commando parcourt avant de planter des charges.

Le commando de la première image parcourt 6 étapes et plante des charges sur le composant auquel il arrive à l'étape 6. Le commando sur la deuxième image parcourt 4 étapes et plante une charge là. Puis, il parcourt 4 autres étapes et plantes une charge là.

Un commando ne fait pas immédiatement exploser ses charges. Un composant avec une charge ne sera pas détruit jusqu'à ce que le commando est terminé son déplacement. Si le commando a parcouru toutes les étapes et planté toutes les charges, toutes les charges vont exploser et leurs composants seront détruits. Si le commando rencontre de la résistance comme un système d'auto-défense ou un membre d'équipage armé, le commando va faire exploser toutes les charges déjà placées. En d'autres termes, une fois qu'un commando a planté une charge, ce composant sera détruit. Si vous voulez empêcher tous les dommages, vous devez arrêter le commando avant qu'il plante sa première charge.

Remarquez que si un commando rencontre un système d'auto-défense ou un membre d'équipage armé dans un composant où il est censé planter une charge, le commando est vaincu avant de régler la charge. Toutes les chargent explosent en même temps. Si un commando recule et arrive à planter 2 charges sur le même composant, l'effet est identique à une seule charge.

Pour conserver une trace des composants qui ont une charge, vous pouvez les faire pivoter légèrement. Quand le commando a terminé son déplacement (d'une manière ou d'une autre), enlevez tous les composants en même temps puis vérifiez si votre vaisseau tient bien ensemble.

Quand un commando s'envole de votre vaisseau, vous le verrez souvent se retourner vers vous. C'est parce que lui et ses copains ont un tournoi en cours et il veut voir en combien de morceaux votre vaisseau se brise.

Si vous battez un commando, vous recevez les marchandises représentées sur la carte.

Les commandos battus remettent certains de leurs beaux équipements : Scies mécanique en carbure de tungstène, détonateurs de Quantum, caméras-téléphones intelligents reliés par tachyon à leur application de tournoi en ligne.

Exemple

Ce commando cherche à s'amuser sur le vaisseau de l'exemple précédent. Les dés sont lancés et le résultat est 7. Jaune vérifie ce qui se passera. Dans la ligne 7 le commando entre par le laser (étape 1) et continue vers la cabine. L'équipage ici n'est pas armé, alors il ne peut pas l'arrêter. Il ne tient pas compte de l'équipage et continue vers les propulseurs, retour à la cabine, via le porte-containers (laissant la cargaison toute seule) et dans le réacteur. Le réacteur est l'étape6. Le commando laisse là une charge et continue :

Retour vers le porte-containers, le réacteur, une autre cabine, le composant batterie, un autre réacteur et retour vers la batterie. C'est l'étape 12. Le commando dépose une deuxième charge et quitte le vaisseau. L'explosion détruit un des réacteurs et le composant batterie. (Et puis un autre moteur s'effondre.) Les capsules vertes de la batterie sont perdues parce que leur composant a été détruit, pas parce que le commando a traversé.

C'est mauvais. Jaune peut-il allumer des propulseurs pour placer le point d'entrée en ligne 8 ? Essayez vous-même pour voir pourquoi ce serait encore pire.

Si les membres d'équipage dans la deuxième cabine avaient été armés, les choses auraient fini différemment. Seule la première charge aurait explosé. La seconde n'aurait pas été placée. Jaune aurait seulement perdu le réacteur. Puis jaune aurait collecté la récompense.

Double intrus

Ces cartes fonctionnent comme 2 intrus du même type, l'un suivant la règle de la main gauche, l'autre suivant règle de la main droite. Lancez une fois afin de déterminer leur point d'entrée. S'ils entrent dans le vaisseau, ils se séparent et se déplacent dans des directions opposées. Résoudre séparément leurs déplacements. Peu importe celui que vous résolvez en premier.

Dans le cas des commandos, toutes les charges explosant ensemble après que les deux intrus ont terminé leurs déplacements. Même si un commando n'a planté qu'une charge et l'autre deux, vous faites exploser tout cela en même temps, après que les deux commandos ont terminé leurs déplacements.

Une fois que les deux intrus ont terminé leurs déplacements (et que toutes les charges plantées ont explosé), collectez des récompenses si vous avez battu des intrus. Chaque intrus donne sa propre récompense, comme indiqué sur la carte. Si vous en battez un seul, vous n'obtenez la récompense que pour lui. Si vous battez les deux, vous gagnez les deux récompenses.

Remarquez qu'un système d'auto-défense ou un membre d'équipage armé qui stoppe un intrus est tout aussi efficace à stopper les intrus suivants qui entrent dans ce composant.

Predator Commando

Il s'agit d'un commando qui prend son predator pour une promenade à travers votre vaisseau. Il plante des charges comme le font les commandos. Comme il avance, il dévore tout ce que les predators dévorent. Il est deux fois plus méchant qu'un intrus de base, mais au moins la récompense pour l'avoir battu est deux fois plus belle.

EQUIPE DE SOUTIEN

Certains camionneurs ont tenté de dominer le jeu en mettant en place une équipe d'experts. Mais ça ne paie pas. La météorite ne lit pas tous les curriculum vitae avant de se briser dans la cabine de l'équipage. Le prédateur ne peut goûter la différence entre un mécanicien doué et un matelot de pont moyen. Les esclavagistes aiment les travailleurs qualifiés, mais ça ne vous fait pas beaucoup de bien.

Toutefois, ça paye de construire une équipe de soutien solide, une équipe d'experts qui peuvent construire des vaisseaux efficacement, une équipe de spécialistes qui savent comment obtenir les meilleures performances des équipements plus modernes, une équipe de personnes assez intelligentes pour réaliser que s'ils se joignent à votre équipe au sol, ils peuvent vous envoyer à travers la galaxie quand ils traînent au bar en attendant la prochaine série de construction de vaisseaux... et la prochaine série de boissons.

Cette extension contient 18 cartes d'équipe de soutien. Ils représentent un large éventail de professions : Bâtisseurs et artisans pour vous aider à construire un vaisseau, affairistes pour vous aider à faire plus d'argent avec votre vol et autres "professionnels" qui sont prêts à faire des choses que vous ne voulez pas faire.

Au début de la partie, mélangez les cartes de l'équipe de soutien et mettez-les de côté. Vous n'aurez pas besoin d'elles jusqu'à ce que vous ayez terminé votre premier vol.

La carte Hotel Clerk [Réceptionniste d'hôtel] n'est pleinement effective que si vous jouez avec La grosse extension (la première). Si vous ne jouez pas avec cette extension, vous devez l'enlever de la partie avant de mélanger le paquet.

Capacités A et B

Chaque membre de l'équipe de soutien a deux capacités distinctes notées A et B. Le premier vol où vous avez la carte, vous ne pourrez utiliser que la capacité A. Nous conseillons de glisser la carte sous votre plateau vaisseau afin que la capacité B ne soit pas visible. Une fois que la carte a été avec vous depuis un vol entier, vous pouvez utiliser toutes ses capacités (A et B). Extrayez la carte afin que les deux capacités soient visibles.

Jetons

Beaucoup de cartes de l'équipe de soutien arrivent en jeu avec des jetons spéciaux. Ceux-ci sont représentés sur la carte pour vous montrer quels jetons vous obtenez. Nous vous recommandons de garder ces jetons dans un sachet qui leur est propre. Vous pouvez récupérer les jetons dont vous avez besoin lorsque vous obtenez votre carte de l'équipe de soutien.

ACQUISITION DE MEMBRES DE L'EQUIPE

Vous construisez un vaisseau différent à chaque tour, mais les membres de votre équipe de soutien restent avec vous pendant toute la partie.

A Partie en trois vols

Si vous jouez la partie de trois vols recommandés, construisez vos équipes de soutien comme ceci :

Pour le premier vol, vous n'avez aucune équipe de soutien. Vous avez d'abord besoin d'une réputation. Quand vous avez terminé votre premier vol, distribuez 3 cartes à chaque joueur. Chaque joueur en choisit 1 et défausse les 2 autres face cachée. Ne révélez les cartes choisies que quand tout le monde a choisi.

Pour le deuxième vol, vous ne pouvez utiliser que la capacité A de votre nouveau membre de l'équipe.

Après le deuxième vol, vous choisissez un deuxième membre de l'équipe. Mélangez toutes les cartes restantes et distribuez-en 2 à chaque joueur. Chaque joueur en choisit 1, comme avant.

Pour le troisième vol, vous pouvez utiliser les capacités A et B de votre ancien membre de l'équipe mais que la capacité A de celui que vous venez de choisir.

Veuillez remarquer que ces règles font référence au nombre de vols que vous avez actuellement effectué, pas le numéro du vol. Même si vous commencez avec les règles du vol 2 et les vaisseaux du vol 2 (comme recommandé), c'est toujours votre premier vol.

A Partie en quatre vols

En quatre vols, jouez les trois premiers vols comme décrit ci-dessus. Après votre troisième vol, donnez au hasard 1 carte à chaque joueur. Vous pouvez utiliser les deux capacités des deux anciens membres de votre équipe de soutien. Vous ne pouvez utiliser que la capacité A de celui que vous venez de recevoir.

Une partie vraiment vraiment vraiment longue

Même si vous jouez plus de quatre vols, nous vous recommandons de limiter chaque joueur à 3 membres de l'équipe de soutien. A partir du cinquième vol, vous serez en mesure d'utiliser toutes les capacités des 3 membres de l'équipe.

Une partie courte

Si vous voulez jouer un ou deux vols et que vous voulez quand même essayer l'équipe de soutien, allez de l'avant et distribuez des cartes avant le premier vol. Ce n'est pas comme si nous pouvons vous en empêcher.

Variante compétitive :

Si vous souhaitez réduire le caractère aléatoire et accroître la concurrence, les joueurs peuvent concourir pour les membres de l'équipe de soutien. Cette variante n'est pas recommandée à moins que tous les joueurs aient à peu près le même niveau de compétence.
Mélangez le paquet de l'équipe de soutien avant et jouez le premier vol sans eux. Les joueurs choisissent les membres de l'équipe de soutien à la fin de chaque vol (sauf le dernier).
A la fin d'un vol, placez une carte de plus que le nombre de joueurs au milieu de la table. (Par exemple, placez-en 5 pour une partie à 4 joueurs). Les joueurs choisissent les membres de l'équipe de soutien dans l'ordre dans lequel ils ont terminé. Le premier joueur aura le plus de choix, mais même le dernier joueur à terminer aura à choisir.

Chaque joueur qui n'a pas terminé le vol obtient également une nouvelle carte de l'équipe, mais ils n'aura pas à choisir. Après que chaque joueur ayant terminé a choisi une nouvelle carte, mélangez les cartes restantes et piochez-en une au hasard pour chacun de ceux qui n'ont pas terminé.

Il devrait vous rester 1 carte. Enlevez-la de la partie. Au prochain vol, vous pourrez choisir entre toutes les nouvelles cartes.

Comme toujours, vous pouvez utiliser la capacité A le premier vol où vous jouez avec un membre de l'équipe et toutes les capacités dans les vols suivants. Nous recommandons une limite de 3 cartes de l'équipe de soutien par joueur.

UTILISATION DES CAPACITES

La carte explique quand vous pouvez utiliser une capacité et quel est son effet. Si vous ne comprenez pas une carte, recherchez-la dans l'annexe.

Le moment d'une capacité est important :

- **Pendant la construction** signifie à n'importe quel moment pendant que vous construisez. Vous commencez la construction quand le joueur désigné dit "Go!" et démarre le sablier. Vous avez terminé la construction quand vous prenez une tuile numérotée. Quand le sablier se termine sur le cercle "Start", tous les joueurs ont fini de construire, même ceux qui n'ont pas pris de tuile numérotée.

- **Après la construction** signifie pendant le bref intermède où tout le monde a fini de construire mais que vous n'avez pas encore commencé à placer les capsules vertes de batterie et l'équipage. Certaines capacités "Après la construction" vous obligent à corriger les erreurs avant de pouvoir utiliser la capacité. D'autres vous aident à corriger des erreurs.

- **Avant le vol** signifie pendant le bref intermède où tout le monde a son vaisseau chargé et prêt à partir mais avant que la première aventure carte soit révélée.

- **Après le vol** ou **à la fin du vol** signifie après que tout le monde a résolu la dernière carte aventure. Sauf mention contraire, vous pouvez utiliser une capacité "après le vol" même si vous n'a pas fini le vol, mais il faut encore attendre jusqu'à ce que tout le monde ait terminé le vol.

Donnez à chaque autre joueur une chance de décider s'il va utiliser ses capacités. (Révéler dès que possible la première carte aventure n'est pas une tactique légale pour contrecarrer le Saboteur). En revanche, ne ralentissez pas trop le jeu quand vous ruminer sur vos options.

Vous devriez être capable de laisser tout le monde utiliser ses capacités en même temps. Toutefois, si la décision d'une personne dépend de ce que fait un autre joueur, le leader décide en premier et les autres suivent dans l'ordre de vol.

ANNEXE

Comme Galaxy Trucker accumule les cartes, les composants et les classes de vaisseaux, vous commencerez à trouver des situations où vous ne savez pas comment faire. Avec un peu de chance, vous trouverez la réponse ici.

INTERACTIONS AVEC LA GROSSE EXTENSION

Si vous ne jouez pas avec la première extension, vous pouvez ignorer ce chapitre.

Mauvaises Machinations

Ambush [Embuscade] - Lors d'une embuscade, chaque paire de systèmes d'auto-défense reliés compte comme une force de laser de + 1, comme d'habitude.

Checkpoint [Point de contrôle], **Quality Control [Contrôle qualité]** – La capacité B du bureaucrate ne s'applique qu'aux primes normalement marquées après le vol. La capacité B de l'architecte ne s'applique pas ici. Toutefois, la capacité B de l'Escroc vous donne 1 crédit supplémentaire si vous collectez un bonus à partir d'une carte Mauvaises Machinations.

Cosmic Rays [Rayons cosmiques] - Cette carte affecte les marchandises même "cachées". (Que dire ? C'est juste sensé de cette façon.)

Customs Inspection [Inspection des douanes] - Cette carte ne s'applique pas aux marchandises "cachées". (Les cartes de l'équipe de soutien Contrebandier et Garçon de magasin peuvent masquer certaines de vos marchandises, les protégeant de cartes comme celle-ci.)

Eco-Patrol [Patrouille écologique] - Ignorez les panneaux solaires.

Getting Even [Extorsion] – Les propulseurs n'ont aucun effet sur cette carte. (Les propulseurs ne s'appliquent que quand la ligne ou la colonne est choisie par un lancer de dé).

Quality Control [Contrôle qualité] - Voir Checkpoint [Point de contrôle].

Road Narrows [Routes étroites] - Cette carte n'a aucun effet sur les vaisseaux de la classe IIB. Ces vaisseaux n'ont pas de colonnes "extrême gauche" et " extrême droite". Les propulseurs n'ont aucun effet sur cette carte. (Les propulseurs ne s'appliquent que quand la ligne ou la colonne est choisie par un lancer de dé).

System Test [Test des systèmes] - Ignorez les panneaux solaires.

> Nous sommes heureux que vous ayez réussi à brancher votre vaisseau afin qu'il n'ait plus besoin de batteries. Mais le Bureau des tests des systèmes n'a pas actualisé sa réglementation pour tenir compte des panneaux solaires. (Hey, c'est une des raisons pour laquelle l'extension est appelée "Mauvaises Machinations".)

Trustbusters [Casseurs de cartels] – Les stations Crubot, les panneaux solaires, les systèmes d'auto-défense et les propulseurs n'entrent pas dans les catégories inscrites sur la carte. Ne les comptez pas.

Routes Rugueuses

Bum Batteries [Batteries sans valeur] - Cette carte s'applique à chaque fois qu'un composant utilise de l'énergie, que l'énergie provienne de batteries ou de panneaux solaires. Vous pouvez payer pour la "capsule supplémentaire" avec une capsule verte de batterie ou un panneau solaire relié.

Cosmic Psychosis [Psychoses cosmiques], **Panic [Panique]** - Ces cartes s'appliquent également aux membres d'équipage dans des chambres de stase qui ont été réveillés par la capacité de la carte Hotel Clerk [Réceptionniste d'hôtel]. Les astronautes qui hibernent dans les chambres de stase et les crubots (activés ou pas) ne sont pas affectés.

Dead Zone [Zone en angle mort] - Aucun des nouveaux composants ne fonctionne dans une zone en angle mort. Un module de routage ne fait pas que les composants fonctionnent comme s'ils étaient reliés. Un panneau solaire ne fournit pas de puissance. Une armurerie n'arme aucun membre d'équipage. Un système d'auto-défense n'arrête aucun intrus. Une paire de systèmes d'auto-défense ne donne pas le bonus de + 1 à la force des lasers un (ou les deux) des systèmes se trouve dans une zone en angle mort. Exception : Bien qu'un composant couvert par un plat indestructible ne fonctionne pas, le plat le fait pour lui-même. Une frappe sur la partie couverte est ignorée.

Déjà-vu [Déjà-vu] – La carte s Secteur Dangereux et les cartes aventure qu'elle ajoute resteront dans le paquet. Lorsque vous rencontrez le Secteur Dangereux la deuxième fois, il va ajouter de nouvelles cartes. Un intrus est enlevé du paquet si au moins un joueur l'a vaincu. Un double intrus doubles n'est enlevé du paquet que si au moins un joueur a vaincu les deux.

Déjà-vu, variante - Alternativement, vous pouvez simplement enlever cette carte du paquet de Routes Rugueuses. Le vol 4 est déjà assez long.

Explosive Batteries [Batteries explosives], **Explosive Goods [Marchandises explosives]** - L'effet ne tient compte que des cases voisines. Il ne s'occupe pas de savoir si les composants sont reliés. Ainsi un module de routage et le jeton sans fil de l'Assembleur n'ont aucun effet sur les composants qui explosent.

Explosive Batteries [Batteries explosives] - Un panneau solaire n'est pas "un composant avec des capsules vertes de batterie".

Explosive Goods [Marchandises explosives] - Un composant avec des marchandises "cachées" est toujours "un composant avec des marchandises". Il peut provoquer ou propager l'explosion causée par cette carte.

Made to Order [Sur commande] - Lors de la construction d'un vaisseau pour le vol 4, vous piochez 30 composants.

Nasty Surprise [Surprise méchante] - La nouvelle carte Routes Rugueuses n'est révélée qu'après que tout le monde a utilisé les capacités des membres de l'équipe soutien qui s'appliquent "après la construction".

Panic [Panique] – Voir Cosmic Psychosis [Psychoses cosmiques].

Piercing Projectiles [Projectiles perçants] - Si vous utilisez des propulseurs, appliquez l'ajustement de la ligne ou la colonne à la fois à la première frappe et à la deuxième frappe (celle qui vient si la première frappe a détruit quelque chose). Il n'est pas possible d'utiliser les propulseurs entre les première et deuxième frappes.

Stiff Competition [Rude concurrence] - Si vous décidez d'utiliser un vaisseau ou une station abandonné qui vous tire dessus, résolvez d'abord les lasers des autres joueurs. Ensuite, si vous choisissez de continuer, résolvez les tirs de laser du vaisseau ou de la station abandonné. Enfin, si vous avez encore suffisamment d'équipage, vous avez la possibilité d'utiliser l'occasion.

Aliens Cyan

Diplomat [Diplomate] - Le diplomate ne peut vous aider à éviter les actions d'un intrus.

Lawyer [Avocat] – Un vaisseau de classe IV n'est considéré comme "assurable" que si vous avez payé pour l'assurance. Si vous n'avez pas payé, il est considéré comme "non assurable".

Techie [Technicien] - Vous devez avoir la capsule verte de batterie. Les panneaux solaires ne comptent pas.

Cartes Aventure

Robosmokeys [Racketteurs robotisés] - Sur le vaisseau de classe IIB, vous ne pouvez pas choisir les trois colonnes du milieu (parce que chacune a une combinaison de dés qui ajoute jusqu'à 7). Vous pouvez choisir n'importe quelle autre colonne et une ligne quelconque. Oui, même la ligne . Soyez sur de construire votre vaisseau bien connecté.

EQUIPE DE SOUTIEN

Dans ce chapitre, nous expliquons certaines capacités plus en détail. Nous vous expliquons également comment les capacités interagissent avec d'autres cartes. Vous pouvez sans doute comprendre ces interactions avec du bon sens, mais lorsque vous jouez avec certaines personnes (nous ne nommons personne), il peut être agréable d'avoir des choses écrites.

ADVERTISER [ANNONCEUR]

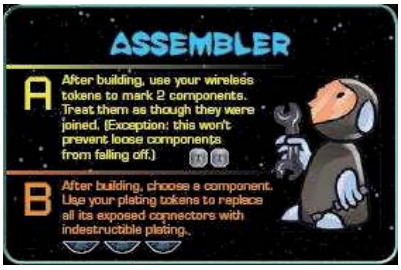
A Avant le vol, devinez comment chaque joueur terminera. Pour chaque prédiction correcte avec le bon rang, gagnez 2 crédits. Pour chaque prédiction correcte d'abandon, gagnez 1 crédit.
B Si vous effectuer le vol, gagnez 1 crédit pour chaque bord extérieur protégé par un plat indestructible. (C'est espace publicitaire... dans l'espace!)

Capacité A : Vous faites vos prédictions après que tout le monde a préparé son vaisseau pour le lancement. (Par exemple, vous savez quels aliens ils ont à bord). Les tuiles numérotées n'ont pas à être utilisées à ce moment-là, vous pouvez alors donner à chaque joueur une tuile numérotée pour indiquer votre prédiction. Si vous pensez qu'un joueur ne terminera pas, ne lui donnez aucune tuile numérotée. Devinez également comment vous finirez, alors n'oubliez pas de prendre une tuile numérotée vous-même. (Ou pas!)
Capacité B : Chaque bord avec un plat compte, ainsi certains composants peuvent vous faire gagner jusqu'à trois crédits. Les bords avec un plat en utilisant les jetons plats de l'assembleur comptent également.
Ne comptent que les bords externes. Le bord ne compte pas si la case adjacente contient un composant. Les bords des trous au milieu de votre vaisseau ne comptent pas.
La récompense ne prend en compte l'état de votre vaisseau que quand vous avez terminé. Si vous ne terminez pas, vous n'obtenez pas la récompense.

ARCHITECT [ARCHITECTE]

A Pendant la construction, vous pouvez ajouter un composant à l'extérieur de votre vaisseau. (Mais il doit être sur votre plateau et il est impossible de connecter 2 vaisseaux de cette façon.)
B Vous pouvez collecter 1 bonus supplémentaire pour le moins de connecteurs exposés : Collectez-le si vous avez le plus beau vaisseau après la construction ou à la fin du vol.

Capacité A : Le composant doit être connecté au reste du vaisseau. Il doit être à l'intérieur du système de coordonnées défini par le plateau vaisseau.
Avec le vaisseau de classe IIIB, cela vous permet de construire sur une des cases qui a été interdite par le lancer de dé. Si vous placez des composants sur plus d'une case illégale, défaussez-les toutes sauf une.
Lors de la création de plusieurs vaisseaux (classe IIA de La grosse extension (la première)), vous n'êtes pas autorisés à connecter les vaisseaux. Toutefois, vous pouvez autoriser les vaisseaux à se toucher le long d'un bord lisse.
Capacité B : Si vous avez le plus beau vaisseau après la construction (et la correction des erreurs), vous collectez immédiatement le bonus de plus beau de vaisseau. Si ce n'est pas le cas, vous aurez alors une autre chance à la fin du vol. Si vous avez alors le plus beau vaisseau, collectez le bonus habituel plus le bonus de cette carte. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité pour obtenir plus de 1 bonus supplémentaire de plus beau vaisseau par vol.
La capacité B de l'Escroc ne s'applique pas pour les bonus supplémentaires que vous obtenez de l'Architecte. La capacité B du Bureaucrate ne peut pas modifier le bonus supplémentaire que vous obtenez de l'Architecte.



ASSEMBLER [ASSEMBLEUR]

A Après la construction, utilisez vos jetons sans fil pour marquer 2 composants. Traitez-les comme s'ils étaient reliés. (Exception : Cela n'empêchera pas les composants de tomber.)
B Après la construction, choisissez un composant. Utilisez vos jetons plats pour remplacer tous ses connecteurs exposés par un plat indestructible.

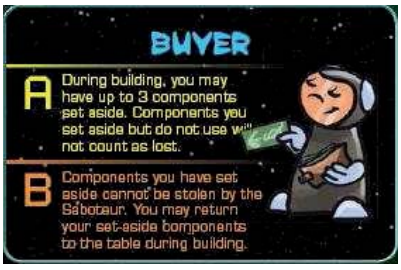
Capacité A : Par exemple, vous pouvez utiliser la connexion sans fil pour relier une cabine à un composant d'aide à la vie ou une armurerie, un panneau solaire à un composant nécessitant de l'énergie ou un système d'auto-défense à un autre système d'auto-défense. Si vous reliez un composant à un module de routage, il est également relié à tout ce qui est relié au module de routage. Si vous reliez 2 modules de routage, tous les composants reliés à chaque module de routage sont reliés les unes aux autres.
Les composants reliés cette façon comptent également comme reliés pour la résolution de cartes comme Epidémie (du jeu de base) ou Fuite de Rayonnement (de cette extension). Les composants ne sont pas physiquement reliés. La connexion sans fil ne peut pas empêcher que votre vaisseau se brise. Aucun intrus ne suit les connexions sans fil.

Les scientifiques se sont demandés pourquoi cette connexion propageait les épidémies. Après des années de recherches intensives, ils ont découvert que la technologie de transmission sans fil de l'atmosphère permet la transmission sans fil des virus. Les camionneurs se demandent pourquoi les scientifiques ne passent leur temps à la recherche d'un remède contre ces épidémies.

BUREAUCRAT [BUREAUCRATE]

A Avant le vol, vous pouvez gagner un nombre de jours de vol égal au numéro du vol plus le nombre de marqueurs de vaisseau spatial devant vous.
B Avant de marquer les bonus, vous pouvez ajuster le bonus de position de ± 4-3-2-1, et vous pouvez modifier le bonus de plus beau vaisseau de ± 2.

Capacité B : Par exemple, à la fin du vol 3, vous décidez si le bonus de position est 16-12-8-4, 12-9-6-3, ou 8-6-4-2. Indépendamment, vous pouvez définir le bonus de plus beau vaisseau à +8, +6 ou +4. Vous pouvez utiliser cette capacité même si vous avez abandonné le vol.



BUYER [ACHETEUR]

A Pendant la construction, vous pouvez avoir jusqu'à 3 composants de côté. Les composants que vous mettrez de côté mais n'utilisez pas ne comptent pas comme des pertes.
B Les composants que vous avez mis de côté ne peuvent pas être volés par le Saboteur. Vous pouvez renvoyer vos composants mis de côté sur la table pendant la construction.

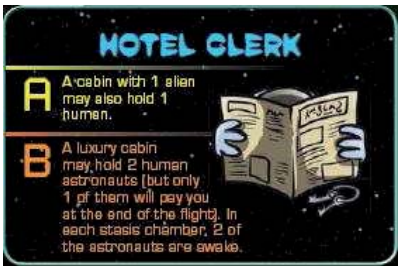
Eh bien, nous pensons que ceci se passe d'explication. Mais étant donné que toutes les autres cartes ont des remarques, nous avons pensé que nous devions en avoir une ici au cas où vous voudriez chercher.

DELIVERYMAN [LIVREUR]

A Après la construction, vous pouvez utiliser 1 de vos jetons pièces détachées pour convertir 1 des composants de votre vaisseau dans le type indiqué sur le jeton.
B Vous pouvez utiliser jusqu'à 2 de plus de vos jetons pièces détachées de cette manière, mais ces 2 conversions doivent se faire pendant la construction.

Capacité A : Vous avez 4 jetons disponibles. Après la construction, vous pouvez utiliser l'un d'eux pour transformer n'importe quel composant de votre vaisseau (même le composant de départ) dans le composant représenté sur le jeton. Vous choisissez l'orientation du nouveau composant. Par exemple, si vous ajoutez un laser, vous décidez de quel côté il pointe.
Le nouveau composant doit suivre les règles habituelles. Un réacteur doit pointer vers l'arrière. Un laser ou un réacteur a besoin d'une case vide.
Le type du composant original n'a pas d'importance. Il est entièrement transformé. Les connecteurs, cependant, restent les mêmes. Ainsi, il est possible de créer des composants inhabituels, comme un réacteur avec un connecteur sur l'arrière. (Le composant est légal, mais le relier à un composant par l'arrière contreviendrait à la règle de la case vide.)
Vous pouvez utiliser cette capacité pour corriger des erreurs de construction. Par exemple, vous pouvez transformer un laser pointant sur une case occupée par une cabine. Vous pouvez transformer un laser pointant vers le côté en un réacteur pointant vers l'arrière (tant que le résultat ne viole pas la règle de la case vide). Vous êtes autorisé à faire des erreurs lors de la construction dans le but de les corriger de cette façon. Bien sûr, toutes les erreurs qui restent non corrigées doivent être traités en enlevant des composants.

Capacité B : Elle est similaire à l'utilisation de la capacité A deux fois de plus, mais il faut le faire pendant la construction. Jusqu'à ce que vous ayez fini la construction, vous êtes libre de changer d'avis au sujet des jetons à utiliser et où les placer.
Après la construction, vous pouvez toujours utiliser la capacité A, indépendamment du fait que vous ayez utilisé zéro, un ou deux jetons pendant la construction. La capacité A peut être utilisée pour transformer un composant qui a été transformé précédemment en utilisant la capacité B.



HOTEL CLERK [RECEPTIONNISTE D'HOTEL]

A Une cabine avec 1 alien peut également héberger 1 humain.
B Une cabine de luxe peut héberger 2 astronautes humains mais 1 seul d'entre eux vous paiera à la fin du vol. Dans chaque chambre de stase, 2 des astronautes sont réveillés.

Capacité B : Le réceptionniste de l'hôtel ne vous permet pas d'ajouter de membres d'équipage aux cabines de luxe pendant le vol. A la fin du vol, chaque cabine de luxe occupée vous paye une fois, que ce soit avec 1 ou 2 astronautes.
Les astronautes réveillés dans une chambre de stase sont exactement comme des astronautes dans une cabine. Des cartes comme Epidémie, Panique, Psychoses cosmiques Fuite de Rayonnement s'appliquent à eux comme s'ils étaient dans une cabine. Ils peuvent être armés par une armurerie reliée. Ils peuvent être mangés par des predators. Toutefois, les deux astronautes dormant dans la chambre de stase y échappent toujours, comme d'habitude.
La chambre de stase n'est pas une cabine pour l'application de cartes concernées par le type de composant (comme Casseurs de cartels ou Planificateur capacité B). Il n'est pas possible de placer un alien dans une chambre de stase.

HYPERGEOMETER [HYPERGEOMETRE]

A Un laser et un réacteur n'ont pas à suivre la règle de la "case vide".
B Donnez à un laser un jeton rotation. Pendant le vol, le Canon peut pivoter pour pointer dans n'importe quelle direction.

Capacité A : Les scientifiques ont découvert la troisième dimension ! Malgré cela, si vous avez plus de 1 réacteur ou 1 plus de laser violant la règle de la case vide, votre vaisseau est illégal et des composants doivent être défaussés pour résoudre le problème.
Remarquez que cette capacité ne s'applique pas aux propulseurs.

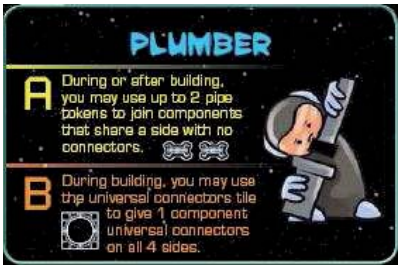
Capacité B : Si le laser marqué n'est pas exempté de la règle de la case vide grâce à la capacité A, il doit alors suivre la règle habituelle de la case vide. Malgré tout, il peut tirer dans l'une des quatre directions, même dans une direction qui n'a pas de case vide. Ne tournez pas physiquement la tuile. Annoncez juste la direction et faites comme s'il pointait dans cette direction.
Vous pouvez utiliser cette capacité aussi souvent que vous le souhaitez. Donc, le même laser peut exploser une grande météorite venant du côté, puis un autre venant de l'avant pendant un champ de météorites. Lors vous calculez la fore des lasers, le laser ne compte qu'une seule fois, mais vous décidez dans quelle direction il pointe lorsque vous le comptez.

INSPECTOR [INSPECTEUR]

A Tant qu'un joueur est toujours en train de construire, vous pouvez regarder les cartes aventure même si vous avez terminé. Vous pouvez regarder les 4 paquets de cartes aventure.
B Avant que la construction ne commence, vous avez 20 secondes pour regarder les cartes aventure. Pendant la construction, vous pouvez les regarder même si vous n'avez pas encore ajouté de composant.

Capacité A : Les règles du jeu de base vous disent de créer le quatrième paquet de cartes aventure après que tout le monde a terminé la construction. Quand vous utilisez l'Inspecteur, vous devrez créer les quatre paquets avant la construction. (Mais c'est probablement la manière que vous utilisez déjà.) Mettez le quatrième paquet à un endroit que le joueur de l'Inspecteur peut atteindre, mais assurez-vous qu'il se distingue des paquets que tout le monde peut regarder.

Capacité B : Pendant que le joueur de l'Inspecteur regarde les cartes, tout le monde devrait compter à rebours vers 20... afin qu'ils aient quelque chose à faire. Celui qui dit "Go !" devrait le faire lorsque le compte à rebours atteint zéro. Ne comptez pas trop vite.



PLUMBER [PLOMBIER]

A Pendant ou après la construction, vous pouvez utiliser jusqu'à 2 jetons tuyau pour relier des composants qui partagent un côté sans aucun connecteur.
B Pendant la construction, vous pouvez utiliser la tuile connecteurs universels pour donner à 1 composant des connecteurs universels sur les 4 côtés.

Capacité A : Vos jetons tuyaux ne sont utilisables que pour relier des composants voisins qui partagent une arête sur laquelle ne se trouve aucun connecteur.

A la différence du Soudeur et du Livreur, vous ne pouvez pas déplacer les jetons tuyau et vous ne pouvez pas utiliser cette capacité pour corriger des erreurs. Vous pouvez utiliser un jeton tuyau pour ajouter un composant qui ne serait pas relié au vaisseau, mais, pour ce faire, vous devez placer le jeton tuyau à ce moment-là; vous ne pouvez pas laisser le nouveau composant non relié au reste du vaisseau. Après la construction, vous ne pouvez pas utiliser les jetons tuyau pour corriger des erreurs. Vous ne pouvez les utiliser que pour relier des composants déjà légalement reliés au reste de votre vaisseau.

Capacité B : Le composant gagne des connecteurs universels sur tous les côtés. Ces connecteurs remplacent tous les connecteurs qui étaient sur les côtés avant. Ils remplacent également les plats indestructibles, alors soyez prudent. Il est légal de jouer la tuile connecteurs universels sur n'importe quel composant, y compris des lasers, des réacteurs et des propulseurs. Vous devez toujours suivre la règle des cases vides.

PLANNER [PLANIFICATEUR]

A Pendant la construction, votre vaisseau peut être en deux morceaux.
B Avant la construction, utilisez les pièces pour marquer 5 cases ni adjacentes entre elles ni adjacentes à votre composant de départ. Après la construction, gagnez 2 crédits pour chaque case marquée avec le composant correspondant.

Capacité A : Vous pouvez ajouter un composant qui n'est pas connecté au reste de votre vaisseau. Dans ce cas, votre vaisseau est "en deux morceaux". Même si votre vaisseau est en deux morceaux, vous pouvez ajouter des composants en les connectant à chaque morceau. Lorsque vous connectez les deux pièces, votre vaisseau est de nouveau en un seul morceau et vous avez encore la possibilité d'ajouter un composant non connecté au reste de votre vaisseau. Vous ne pouvez pas avoir votre vaisseau en plus de 2 morceaux.
Votre vaisseau doit être connecté en un seul morceau quand vous avez terminé la construction et pendant votre vol. S'il est encore en 2 morceaux, il s'agit d'un défaut de conception que vous devez corriger de la manière habituelle, en supprimant tous les composants dans un des morceaux.
Si vous utilisez une classe de vaisseaux avec plusieurs vaisseaux (classe IIA de La grosse extension (la première)), alors un seul de ces vaisseaux peut être en 2 morceaux.
Capacité B : Utilisez un bloc bleu, un bloc rouge, une figurine astronaute, une figurine alien [de n'importe quelle couleur) et une capsule verte de batterie pour marquer les cases à bord de votre vaisseau. Vous ne pouvez pas marquer les 4 cases adjacentes au composant de départ. Vous ne pouvez pas marquer 2 cases adjacentes l'une à l'autre. Vous marquez ces cases avant le début de la construction. Essayez de ne pas ralentir la partie.
Si vous vous apprêter à construire la classe IIIB, vous devez marquer les cases avant que les dés ne soient lancés. Vous pouvez choisir de marquer des cases numérotées, mais si leur nombre sort, vous n'avez pas de chance.
Si vous ajoutez un composant sur la case marquée avec la pièce correspondante, mettez la pièce sur le composant pour vous rappeler que vous gagnez 2 crédits pour elle après la construction. Si vous ajoutez un composant sur une case marquée avec une pièce ne correspondant pas, remettez la pièce dans la réserve.
La carte représente le type de composant correspondant à chaque pièce :

- Bloc bleu - Un composant avec au moins un porte-containers blanc.
- Bloc rouge - Un composant au moins un porte-containers rouge.
- Astronaute - Une cabine ou une cabine de luxe. Pas une station crubot. Pas une chambre de stase.
- Alien - Un composant d'aide à la vie alienne de n'importe quelle couleur. Il compte même s'il n'est pas relié à une cabine.
- Capsule verte de batterie - Un panneau solaire ou un composant avec de la place pour au moins une capsule verte de batterie.

Après la construction et la correction des erreurs, remettez les pièces dans la réserve et collectez 2 crédits pour chaque correspondance. Il n'y a aucune pénalité pour les pièces qui ne correspondent pas. Vous n'obtenez aucun crédit pour un composant que vous avez enlevé pour corriger un vaisseau non conforme.

SABOTEUR [SABOTEUR]

A Pendant la construction, vous pouvez prendre les composants que les autres joueurs ont mis de côté. (Pour vous, c'est comme s'ils étaient face visible sur la table.)
B Avant le vol, vous pouvez saboter le vaisseau de chaque autre joueur : Enlever 1 astronaute (mais pas d'une cabine de luxe). Il permet de marquer une connexion entre deux composants.
Si un est détruit, l'autre le sera aussi.

Capacité A : Pour vous, c'est comme si les composants mis de côté par les autres joueurs sont face visible sur la table. Lorsque vous en prenez un, vous pouvez l'ajouter à votre vaisseau, le mettre de côté dans votre propre vaisseau ou le rendre face visible à l'entrepôt. Ouais, c'est amusant de pourrir les autres mais n'oubliez pas de construire votre propre vaisseau.

Capacité B : Vous avez un agent à bord du vaisseau de tous les autres joueurs. Chaque agent accomplit un acte de sabotage et quitte le vaisseau juste avant le lancement.
Chaque adversaire perd un membre d'équipage. Chaque joueur avec une chambre de stase peut réveiller un astronaute endormi pour remplacer cette perte.
La figurine que vous mettez sur la connexion entre deux composants ne représente plus un membre d'équipage du vaisseau de l'adversaire. C'est simplement un marqueur indiquant quelle connexion a été sabotée. Si un composant est détruit, l'autre composant est détruit.
Ne ralentissez pas la partie à rechercher les endroits optimaux pour le sabotage. Les autres joueurs peuvent vous aider à trouver les connexions les plus vulnérables.

SECURITY GUARD [GARDIEN DE SECURITE]

A Avant le vol, vous pouvez choisir que chaque joueur (y compris vous) paye 1 crédit par connecteur exposé.
B Une fois pendant la construction, avant que le sablier soit sur la case Start, vous pouvez crier " Exercice d'incendie !". Tous les autres joueurs doivent arrêter de construire et courir autour de la table deux fois avant de pouvoir continuer.

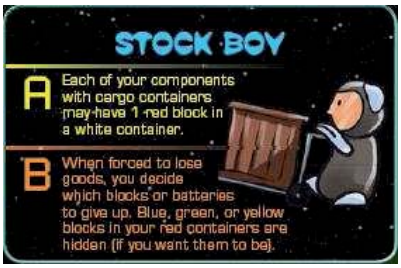
Capacité B : Oui, sérieusement. Un peu d'exercice vous fera du bien... Eh bien au moins pour vos camarades joueurs. S'il est physiquement impossible de courir autour de votre table de jeu, votre groupe a besoin de s'entendre sur une activité physique tout aussi chaotique avant le début de la partie.

SMUGGLER [CONTREBANDIER]

A Chacun de vos modules structurels et modules de routage peut détenir 1 bloc bleu ou vert. Ces blocs sont cachés.
B Chaque blocs caché dans ces modules vaut 1 crédit supplémentaire.

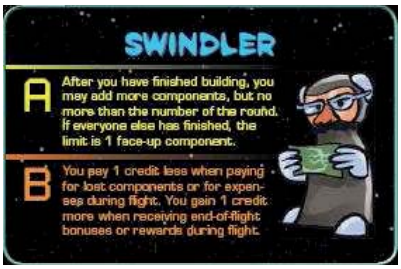
Capacité A : Une marchandise cachée n'est trouvable ni par un intrus, ni par l'Inspection des Douanes de La grosse extension (la première).

Ni les Rayons cosmiques ni les Marchandises explosives ne se soucient de savoir si vos marchandises sont cachées ou pas. Lorsque vous êtes forcé d'abandonner des marchandises, vous n'avez pas à abandonner les marchandises cachées, mais vous pouvez. Vous ne pouvez prétendre n'avoir aucune marchandise que si vos marchandises sont cachées et que vous n'avez aucune capsule verte de batterie.
Par exemple, une carte vous fait abandonner 3 blocs. Vous avez 3 blocs bleus cachés dans des modules structurels, 1 bloc rouge et une capsule verte de batterie. Vous pouvez abandonner la capsule verte de batterie et le bloc rouge et prétendre que c'est tout ce que vous avez. Si vous souhaitez conserver la capsule verte de batterie, vous devez abandonner le bloc rouge et 2 blocs bleus. Vous n'avez aucun moyen de garder le bloc rouge.
Capacité B : Si vous abandonnez, les marchandises cachées donnent leur bonus de + 1 avant que vous ne divisiez par 2.



STOCK BOY [GARCON DE MAGASIN]
A Chacun de vos composants avec des porte-containers peut avoir 1 bloc rouge dans un container blanc.
B Quand vous êtes forcé de perdre des marchandises, vous décidez quels blocs ou capsules vertes vous abandonnez. Chaque bloc bleu, vert ou jaune dans vos porte-containers rouges est caché (si vous souhaitez qu'il le soit).

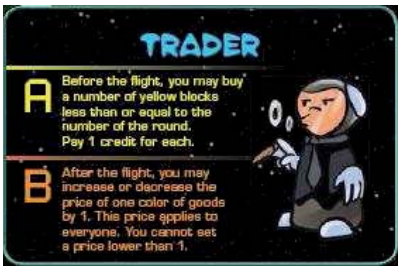
Capacité B : Une marchandise cachée n'est trouvable ni par un intrus, ni par l'Inspection des Douanes de La grosse extension (la première). Ni les Rayons cosmiques ni les Marchandises explosives ne se soucient de savoir si vos marchandises sont cachées ou pas. Lorsque vous êtes forcé d'abandonner des marchandises, vous n'avez pas à abandonner les marchandises cachées, mais vous pouvez. Vous ne pouvez prétendre n'avoir aucune marchandise que si vos marchandises sont cachées et que vous n'avez aucune capsule verte de batterie.
Par exemple, une carte vous fait abandonner 3 blocs. Vous avez 3 blocs bleus cachés dans des porte-containers rouges, 1 bloc rouge et une capsule verte de batterie. Vous pouvez abandonner la capsule verte de batterie et le bloc rouge et prétendre que c'est tout ce que vous avez. Si vous souhaitez conserver la capsule verte de batterie, vous devez donner 3 blocs de votre choix. Si vous souhaitez conserver le bloc rouge, vous devez donner soit les 3 blocs bleus soit 2 blocs bleus et la capsule verte de batterie. (Comparez ceci avec le "Contrebandier" ci-dessus.)
Remarque : Même le Garçon de magasin ne vous permet de réarranger les marchandises à volonté. Vous ne pouvez réorganiser les marchandises que quand vous chargez des marchandises.



SWINDLER [ESCROC]
A Après que vous avez terminé de construire, vous peuvent ajouter plus de composants, mais pas plus que le numéro du vol. Si tout le monde a terminé, la limite est de 1 composant face visible.
B Vous payez 1 crédit moins quand vous payez pour des composants perdus ou des dépenses pendant le vol. Vous gagnez 1 crédit de plus quand vous recevez des bonus de fin de vol ou des récompenses pendant le vol.

Capacité A : Après avoir pris une tuile numérotée, vous pouvez encore ajouter un peu de composants. Le nombre correspond à la classe du vaisseau. Par exemple, vous ne pouvez ajouter que 4 composants de plus à un vaisseau de classe 4. Comptez-les à haute voix. Chaque composant ajouté "après avoir fini la construction" doit respecter les règles de construction habituelles.
Si tout le monde termine la construction avant que vous ayez eu la chance d'utiliser tous vos privilèges d'ajout de composant supplémentaires, vous pouvez ajouter au maximum 1 composant de plus. Vous choisissez parmi ceux qui sont déjà face visible. Pas même un Escroc ne devrait ralentir la partie.

Capacité B : Vous obtenez une remise à chaque fois que vous payez pour quelque chose pendant le vol, même si vous payez à un autre joueur [par exemple Extorsion). Une remise ne s'applique jamais à une carte aventure plus d'une fois. Si vous ne payez rien, vous n'obtenez pas la remise. La remise ne s'applique pas aux dépenses avant le vol (Comme celles de la capacité A du Négociant ou de la capacité A du Gardien de sécurité).
Vous obtenez le bonus de crédit à chaque fois que vous gagnez des crédits pendant le vol. Vous obtenez un crédit de plus pour le bonus de position (si vous avez fini) et le bonus de plus beau vaisseau (si vous l'avez gagné). Le bonus de crédit ne s'applique jamais pour une carte aventure plus d'une fois.
Le bonus ne s'applique pas aux récompenses que vous recevez avant lancement (comme les crédits gagnés avec la capacité B du Planificateur). Il ne s'applique pas aux autres récompenses que vous obtenez après le vol (comme les crédits provenant de la vente de marchandises, des cabines de luxe ou de la prise en charge des capacités de l'équipe de soutien, comme la capacité B de l'Annonceur ou la capacité B de l'Architecte).

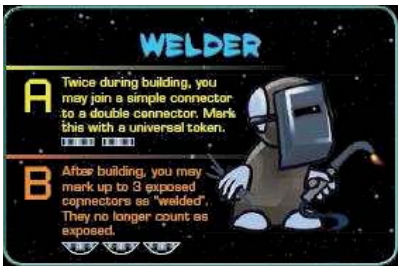


TRADER [NEGOCIANT]

A Avant le vol, vous pouvez acheter un nombre de blocs jaunes inférieur ou égal au numéro du vol. Payez 1 crédit pour chacun.
B Après le vol, vous pouvez augmenter ou diminuer le prix d'une couleur des marchandises de 1. Ce prix s'applique à tout le monde. Vous ne pouvez pas descendre un prix en dessous de 1.

Capacité A : Ces marchandises vont dans vos porte-containers selon les règles habituelles.

Capacité B : Vous ne pouvez pas baisser le prix des blocs bleus de 1 à 0, mais vous pouvez augmenter les blocs rouges de 4 à 5. Vous pouvez utiliser cette capacité même si vous avez abandonné le vol. L'effet s'applique à tous les joueurs, même à ceux qui ont abandonné. Chaque joueur qui abandonne le vol doit attendre pour vendre ses marchandises que vous ayez ajusté les prix à la fin du vol.



WELDER [SOUDEUR]

A Deux fois pendant la construction, vous pouvez relier un connecteur simple à un connecteur double. Marquez-le avec un jeton universel.
B Après la construction, vous pouvez marquer jusqu'à 3 connecteurs exposés comme "soudé". Ils ne sont plus considérés comme exposés.

Capacité A : Vous pouvez également utiliser cette capacité pour corriger les erreurs ou relier des composants que vous obtenez pendant le vol (ce qui pourrait arriver si vous avez le Dépôt des étoiles de La grosse extension (la première)). Vous pouvez déplacer les jetons universels autour quand vous corrigez des erreurs avant le vol. Par exemple, si vous avez fait trois connexions illégales pendant la construction, vous pouvez choisir les deux que vous corrigerez. (La troisième est corrigée en supprimant les composants).

VUE D'ENSEMBLE DES NOUVEAUX COMPOSANTS

Panneau solaire

Une fois par carte aventure, au lieu de dépenser une capsule verte de batterie, vous pouvez utiliser ce composant pour alimenter un composant qui lui est relié.

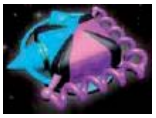
Propulseur

Aucun composant ne peut se trouver sur une des deux cases vers lesquels pointe un propulseur.
A chaque fois que les dés sont lancés pour déterminer le sens d'une frappe, vous pouvez payer 1 capsule verte de batterie pour activer des propulseurs afin de pousser le vaisseau et modifier l'emplacement de la frappe. L'emplacement se déplace de 1 ligne ou 1 colonne dans la direction vers laquelle le propulseur activé pointe. Cet effet n'est pas cumulatif. Contre les intrus, seul un propulseur relié à un composant avec de l'équipage peut être utilisé.

Module de routage

Tous les composants reliés à un module de routage sont reliées les uns aux autres.

Composant mixte d'aide à la vie alienne



Une cabine qui lui est reliée peut détenir 1 alien qui correspond à une des deux couleurs.

Station Crubot

Lorsque vous dépensez 1 capsule verte de batterie, ce composant compte comme 4 membres d'équipage pendant la durée de la carte aventure actuelle. Les Crubots ne peuventt pas être abandonnés. Les Crubots ne peuvent pas empêcher un vaisseau sans humain d'être forcé à abandonner.

Système d'auto-défense

- Chaque paire de systèmes d'auto-défense reliés donne + 1 à la force des lasers.
- Les intrus qui entrent dans un système d'auto-défense sont défaits.

Armurerie

Chaque membre d'équipage dans un composant relié à l'armurerie est armé :
- Lors de la comparaison des tailles d'équipage entre les joueurs, les membres d'équipage armés comptent double.
- Un intrus est défait s'il entre dans un composant avec un membre d'équipage armé.

Plat indestructible

Sur les côtés plats, ce composant ne peut pas être détruit par des météorites ou des tirs de laser de n'importe quelle taille.

PROCEDURES D'INTERVENTION D'URGENCE

Situation	Activer des Crubots?	Les armes vous aident-elles ?
Comparer les tailles d'équipage (Zone de combat, Sabotage)	Recommandé	Définitivement (x2)
Compter les membres d'équipage (Station abandonnée)	Recommandé	Non
Perdre des membres d'équipage (Esclavagistes, Vaisseau abandonnée)	Ne vous embêtez pas	Non

Un jeu de Vlaada Chvatil

Art du jeu de la couverture de la boîte : Radim "Finder" Pech
Illustrations : Niemi, Tomáš Kučerovský
Mise en page et conception graphique : Filip Murmak, Fanda Horálek
Traduction en français : Didier Duchon

Remerciements à : Club de jeux de société de Brno pendant près de six ans consacrés aux camionneurs, beaucoup de joueurs tchèques et slovaques (et quelques étrangers) pour les tests, Paul Grogan pour la promotion, Tom Rosen pour son enthousiasme et tous ceux qui ont apprécié le jeu pour donner un but à mon travail.

Remerciements spéciaux à : Tous les gens CGE pour avoir donné à Galaxy Trucker autant de soin au fil des ans.

© Czech Games Edition, Octobre 2012