

Le Guide du camionneur galactique

Galaxy Trucker

Corporation Incorporated est une compagnie interplanétaire de construction d'usines et de maisons bon marché à destination des planètes les moins développées de la galaxie.

Pendant des années, Corp inc était proche de la faillite : transporter du matériel pré-construit à l'autre bout de la Galaxie, là où la demande est la plus forte, est un business passablement risqué.

La compagnie a été sauvée par quelques visionnaires du comité de direction. Au lieu de transporter le matériel jusqu'au confins de la Galaxie, pourquoi pas le construire à l'intérieur des vaisseaux. De plus, pourquoi embaucher des pilotes quand des têtes brûlées sont prêtes à le faire gratuitement ?

C'est là que vous intervenez, vous venez de signer votre contrat et avez maintenant un accès illimité aux entrepôts de Corp, Inc pour construire votre vaisseau à partir des composants préfabriqués, et le piloter jusqu'aux confins. Bien sûr, vous pourriez perdre beaucoup, mais tous les profits que vous pourriez faire durant vos trajets seront pour vous, et Corp Inc vous donnera même un bonus en cas de livraison express.

Il est possible que vous finirez criblés de dettes, errant dans les rues de Deneb III, mais si la chance vous sourit, vous pourriez intégrer le cercle des 10 billions personnes les plus riches de l'univers.

Principe du jeu

Le jeu se déroule en trois manches. Au début de chacune d'entre elles, les joueurs fouillent l'entrepôt, essayant d'obtenir les meilleurs composants et de construire le meilleur vaisseau spatial possible. Une fois les navettes lancées, les joueurs vont tenter d'éviter des pièges et des obstacles, tout en saisissant des occasions financières, chacun espérant être le premier à y parvenir avec un vaisseau intact.

Dès la seconde manche, les joueurs construisent de plus grands vaisseaux (de classe II) pour faciliter un voyage plus audacieux. A la troisième manche, ils construisent des vaisseaux colossaux de classe III et visent plus loin, vers la plupart des coins dangereux de la galaxie, des lieux inexplorés. De plus longs voyages offrent de plus grandes récompenses, mais présentent également de plus grands dangers.

Les plus longs trajets offrent de plus grosses récompenses, mais présentent également plus de dangers. Pour ces contrats, Corp Inc accepte seulement des postulants expérimentés, avec une réputation bien établie (et une réserve d'argent suffisante, pour que Corp Inc, le cas échéant, puisse récupérer ses billes sur le compte du contractant)

Le but du jeu est d'avoir le plus de crédits cosmiques à la fin du tour 3



Votre premier vaisseau

Vous pouvez jouer le tour 1 sans lire toutes les règles auparavant. Lisez la section sur la construction des vaisseaux - et construisez en un. Lisez la section sur la préparation au décollage - et préparez vous à décoller. Lisez la section sur les vols d'essai - et effectuez le vol d'essai. A ce moment seulement, vous aurez besoin de lire le reste de la règle avant de jouer les tours 2 et 3.

Rappelez vous les mots de Wild Andy, le plus célèbre des aventuriers multimillionnaires : "Le meilleur moyen d'apprendre à piloter un vaisseau spatial est d'en piloter un". Bien sur, Andy a prononcé ces mots juste avant de cracher son vaisseau sur Sirius, mais nous préférons lui attribuer le bénéfice du doute.

MISE EN PLACE



Chaque joueur prend un plateau de jeu représentant un vaisseau spatial niveau I et 1 cabine de pilotage. Placez votre cabine de pilotage sur la case marquée par la valeur I. Placez les autres composants face cachée et mélangez les pour constituer une pile au centre de la table, de manière à ce que chaque joueur puisse piocher dans cette pile. Cette pile représente l'entrepôt.

A côté, disposez les tuiles numérotées 1 à 4 (ou 1 à 3 s'il n'y a que 3 joueurs, ou 1 et 2 s'il n'y a que 2 joueurs) en colonne.

Pour l'instant, vous pouvez laisser les autres éléments de jeu dans la boîte.

PRENDRE DES COMPOSANTS

Lorsque tout le monde est prêt, le joueur le plus audacieux crie "Go". Chacun prend un composant (face cachée) dans la pile centrale. Vous ne pouvez prendre qu'un composant en main à la fois. Amenez le sur votre vaisseau spatial et retournez le.

Maintenant, vous avez 2 possibilités : soit l'ajouter à votre vaisseau spatial, soit le remettre face visible au centre de la table. Ce qui signifie que les autres joueurs seront en mesure de voir et prendre ce composant. Les joueurs peuvent prendre au choix un composant face visible ou face cachée.

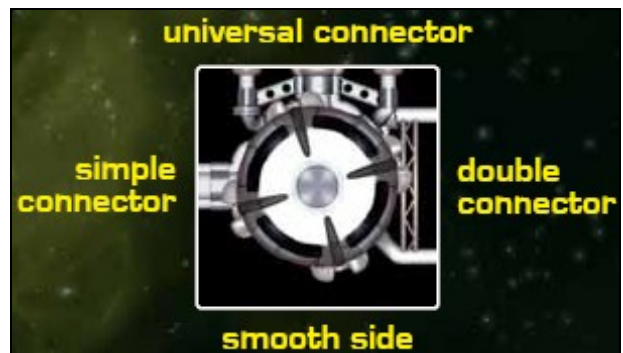
Le jeu se déroule en simultané, vous jouez aussi vite que vous le pouvez, avec les contraintes suivantes :

- Vous ne pouvez prendre les composants qu'avec une seule main, l'autre doit rester à proximité de votre vaisseau.
- Vous ne pouvez retourner un composant et le regarder que lorsqu'il est ramené jusqu'à votre plateau
- Tant que vous n'avez pas placé le composant sur votre vaisseau, ou remis au centre de la table, vous ne pouvez pas en prendre un autre.
- Vous ne pouvez pas déplacer un composant une fois qu'il est placé sur votre vaisseau, mais vous pouvez déplacer le dernier composant tant que vous n'avez pas décidé de le placer ou de le rejeter.

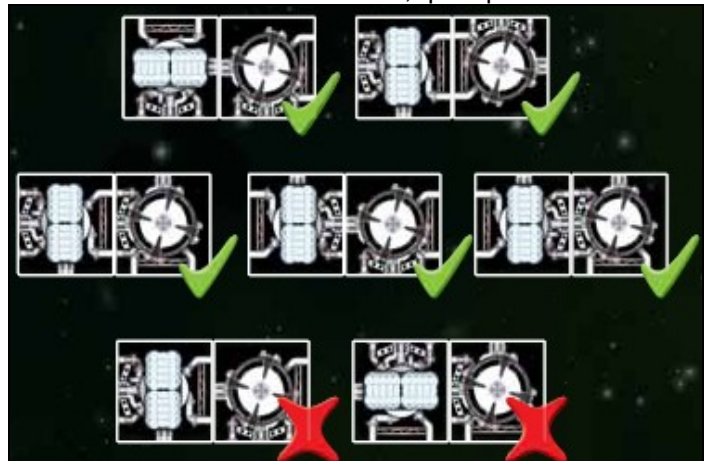
CONSTRUIRE UN VAISSEAU

Vous débutez avec un composant initial, et en ajoutez de nouveaux au fur et à mesure. Chaque nouveau composant doit être placé sur un carré vide du plateau, adjacent à un composant déjà placé. Les composants ne peuvent être placés que sur les carrés visibles du plateau.

Chaque composant a une fonction, et jusqu'à 4 connecteurs. Les connecteurs peuvent être simples, doubles ou universels.



Chaque connecteur ne peut être relié qu'à un connecteur du même type, par contre, un connecteur universel peut être connecté à n'importe quel type de connecteur. Un connecteur simple ne peut pas être connecté à un connecteur double. Il est impossible de connecter un côté sans connecteur à un connecteur, quel qu'il soit.



Chaque composant placé doit se connecter au sein de votre vaisseau, s'il est en contact avec plus d'un composant, chaque connexion doit être légale. Deux côtés sans connecteurs peuvent être placés côte à côte, à condition que le nouveau composant soit relié au vaisseau. Chaque élément du vaisseau doit être connecté (il n'est pas possible de faire 2 entités distinctes).



COMPOSANTS

Le composant initial représente votre cabine de pilotage. Il a 4 connecteurs universels, simplifiant la connexion des premiers éléments. L'entrepôt est rempli de composants plus intéressants les uns que les autres, et vous voudrez certainement les inclure à votre vaisseau.

Cabines



Vous pouvez ajouter des cabines à votre vaisseau, vous permettant d'avoir un équipage plus important. C'est mieux d'avoir un équipage plus important, c'est pourquoi **vous souhaitez avoir autant de cabines que possible.**

Réacteurs



Les réacteurs ont des contraintes spéciales : la sortie de réacteur doit être dirigée **vers l'arrière** du vaisseau (c'est à dire vers vous, normalement), et **aucun composant ne peut être placé sur la case juste derrière le réacteur**

(pour des raisons simples à imaginer). Cela signifie qu'un réacteur doit être placé au dessus d'un carré vide, ou sur le bord de la zone de construction.



Plus vous aurez de réacteurs, plus votre vaisseau sera rapide, c'est pourquoi **vous souhaitez avoir autant de réacteurs que possible.**

Lasers



Les lasers peuvent être dirigés dans n'importe quelle direction, mais ils sont plus efficaces lorsqu'ils sont dirigés vers l'avant. **La case pointée par le laser doit être vide.**

Beaucoup de dangers vous guettent tout au long de votre périple. Vous devrez peut-être combattre, ou aurez besoin de vous frayer un chemin dans un champ de météorites, c'est **pourquoi vous souhaitez avoir autant de lasers que possible**, surtout ceux qui pointeront vers l'avant de votre vaisseau.

Réacteurs doubles et lasers doubles



Les places disponibles étant limitées pour équiper les vaisseaux de réacteurs et lasers, des composants plus puissants ont été développés pour augmenter la vitesse et la puissance de feu, bien au delà des conventions admises.

Les composants doubles suivent les mêmes règles de placements que leurs composants

simples respectifs. Ils sont deux fois plus puissants, mais nécessitent plus d'énergie. **Ces composants ne peuvent donc pas être utilisés sans batteries.**

Batteries

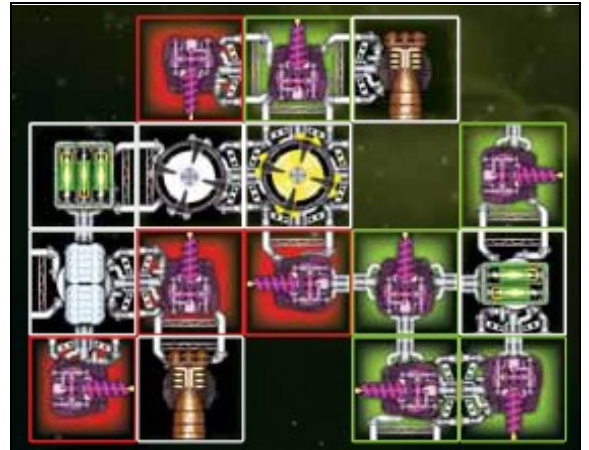


L'énergie nécessaire pour alimenter des réacteurs doubles et des lasers doubles est fournie par des cellules de batteries de type E (E pour E-norme). Un composant batterie est composé de 2 ou 3 E-cellules. Chaque E-cellule peut stocker assez d'énergie pour alimenter un double réacteur, un double laser ou un bouclier

Les ingénieurs ont bien essayé de bricoler en augmentant les possibilités de points d'attache. Toutefois, les recherches ont stoppé lorsque le vaisseau Möbius a disparu, victime d'une explosion et d'une implosion simultanées.

(voir plus loin) **une et une seule fois.** Les batteries peuvent être installées n'importe où sur le vaisseau, elles n'ont pas à être adjacentes aux composants qu'elles alimenteront.

Pour obtenir le meilleur de votre vaisseau, vous aurez besoin de réacteurs et lasers doubles, c'est pourquoi vous souhaitez avoir autant de batteries que possible.



Grâce à la technologie à annihilation de matière, il était possible de stocker autant d'énergie qu'on avait besoin dans une batterie pas plus grande qu'un bon cigare. Bien sur, de nos jours, l'annihilation de matière est illégale grâce aux efforts du comité pour la promotion des droits de la matière (soutenus par le club des notables pour l'interdiction de l'utilisation du terme bon cigare dans des analogies stupides),

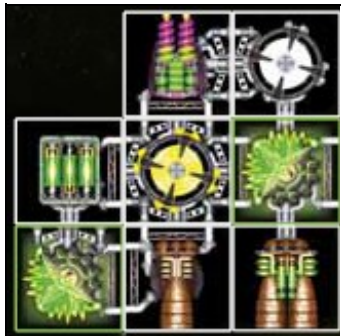


Boucliers



Les boucliers sont là pour les moments où tout ira mal. Ils peuvent dévier les plus petits météorites et absorber les tirs classiques de lasers. Ils sont alimentés par les batteries. Un bouclier peut protéger le vaisseau sur deux côtés à la fois, désignés par la lumière verte sur le composant. Ils fonctionnent depuis n'importe quelle position sur le vaisseau, tout ce qui compte, c'est : "comment sont ils orientés".

Bon, vous vous attendez sans doute qu'on vous dise que vous souhaiterez avoir autant de boucliers que possible. Mais en fait non. **Vous aurez besoin de seulement deux boucliers**, à condition qu'ils soient bien orientés pour protéger l'ensemble de votre vaisseau. Et en fait, si vous êtes téméraire (ou suicidaire), vous pouvez même vous passer de boucliers.



Un bouclier protège le côté gauche et l'avant du vaisseau, l'autre protège le côté gauche et l'arrière, le côté droit est donc sans protection.

Porte-Containers



Un porte-container est constitué de 2 ou 3 containers. Vous pouvez les ou vous voulez. Ils sont utilisés pour stocker les marchandises que vous trouverez au cours de votre voyage. Bien sûr, des marchandises se transforment en profits, et après tout, c'est bien pour ça que vous faites tout ça, vous souhaiterez donc avoir autant de porte-containers que possible.

Porte-Containers spéciaux



Les matériaux dangereux peuvent seulement être transportés dans des containers renforcés, qui sont stockés sur des porte-containers spéciaux (qui contiennent 1 ou 2 containers). Les marchandises standards peuvent être stockées dans des containers normaux ou renforcés, mais les marchandises dangereuses peuvent seulement être stockées dans des

Bien sûr, il existe des centaines d'histoires d'horreur relatant pourquoi des matières dangereuses ne peuvent pas être transportées dans des containers classiques. Nous vous donnerons seulement l'exemple de James "Skip" Fairweather, qui décida de transporter plusieurs tonnes de plutonium dans des caisses de fruits. Après l'atterrissage, il a perdu ses deux bras, et une jambe, victime d'une manifestation d'écologistes en colère.

containers renforcés.

Les marchandises dangereuses sont celles qui rapportent le plus, c'est pourquoi il est important d'avoir plusieurs porte-containers spéciaux.

Modules structuraux



Vu comme ça, les modules structuraux n'ont pas l'air d'avoir une grande importance parce qu'ils ne servent à rien. Toutefois, ils ont un sacré paquet de connecteurs, la plupart étant universels. Et les modules structuraux peuvent rendre votre vaisseau plus solide, car ils ne partent pas en fumée la première fois qu'ils sont touchés par quelque chose.

Les trucs étranges avec une utilité inconnue



Ne vous inquiétez pas au sujet de ces composants pour l'instant. Pour votre premier vol, vous pouvez les considérer

comme des modules structuraux.

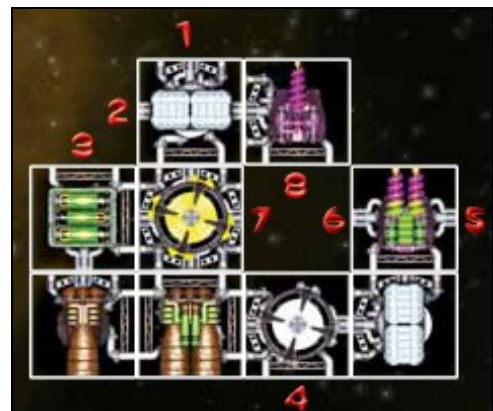
UN VAISSEAU BIEN CONSTRUIT

Avant tout, votre vaisseau doit être construit suivant les règles. En plus, s'il pouvait être résistant, avoir plein de cabines, de lasers, de réacteurs, des batteries, des containers, et s'il est complètement protégé par des boucliers, c'est sans doute préférable.

Les connecteurs exposés

Les connecteurs qui ne sont pas reliés, c'est à dire non adjacent à un autre composants sont considérés comme exposés.

Il y a 8 connecteurs exposés



Il est permis d'avoir des connecteurs exposés, mais ils augmentent les risques d'endommagement de votre vaisseau, et dans certains cas peuvent le ralentir. Les embouts de connecteurs sont abîmés au cours du trajet, c'est pourquoi la Corp Inc paye un bonus pour les vaisseaux qui arrivent avec peu de connecteurs exposés.

TERMINER UN VAISSEAU

Lorsque vous êtes satisfait de votre vaisseau (ou lorsque vous manquez de bons emplacements pour ajouter plus de composants), vous pouvez terminer votre vaisseau. Vous n'avez pas besoin de placer un composant sur chaque emplacement de votre vaisseau.



Pour terminer votre vaisseau, prenez simplement la tuile avec le numéro le plus petit disponible. Si tout le monde a terminé avant vous, vous aurez la tuile avec le numéro le plus élevé, mais vous aurez eu autant de temps que vous voulez pour finir votre vaisseau (dans le jeu complet, il y a une limite de temps, mais, pour votre première partie, on part du principe que

quiconque prenant de manière inconsidérée son temps pour finir son vaisseau peut être convaincu de finir plus vite, simplement en lui tapant gentiment la boîte sur sa tête)

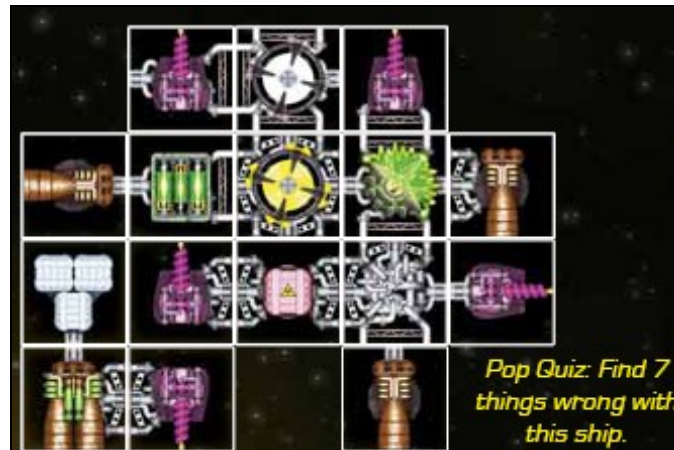
Les tuiles déterminent l'ordre dans lequel vos vaisseaux seront lancés. Il ne vous suffit pas de construire un vaisseau parfait, avec pleins de trucs et 0 connecteur exposé, vous voulez également être le premier.

Mais, avant de prendre cette tuile, vérifiez une deuxième fois que vous êtes sûrs que votre vaisseau est bien construit selon les règles. Pour votre première partie, on veut bien être indulgents. Si vous voyez une erreur, contentez vous d'enlever le ou les composants en erreur, de manière à ce qu'il n'y ait plus de problèmes, et jouez.

Les erreurs les plus fréquentes

- un connecteur simple adjacent à un double
- un connecteur quelconque adjacent à un coté de composant n'ayant pas de connecteur
- un réacteur qui n'est pas dirigé vers l'arrière
- un composant placé immédiatement derrière un réacteur
- un composant placé juste devant un laser (suivant la direction du laser)
- un composant placé à l'extérieur de la zone de construction

un composant, ou un ensemble de composants pas rattachés au reste du vaisseau



**Vous n'avez pas besoin de lire la suite,
vous pouvez construire votre premier vaisseau**

Préparation au décollage

VÉRIFICATIONS

Chacun vérifie les vaisseaux des autres joueurs pour s'assurer qu'ils sont conformes aux règles. Si un joueur a commis une erreur, il doit rendre sa tuile numérotée et corriger l'erreur. Les tuiles numérotées sont redistribuées entre les autres joueurs de manière à ce que les joueurs fautifs récupèrent les tuiles de plus haut rang.

BANQUE

Vous pouvez maintenant prendre le sac et sortir les figurines, les cubes, les marqueurs et les dés. Il s'agit de la banque.

LE PLATEAU DE VOYAGE



Retirez tous les composants restant du centre de la table et installez le plateau de voyage. Au centre du plateau figurent une liste de récompenses et un résumé graphique des règles pour le tour 1.

La piste circulaire, composée de cases triangulaires, permet d'indiquer les positions relatives de vos vaisseaux. Chaque case représente un jour de vol. Prenez les deux figurines de vaisseau à votre couleur. Gardez-en une devant vous et positionnez la seconde sur la piste de voyage. Le positionnement initial dépend de la tuile numérotée que vous avez. Le joueur avec la tuile numéro 1 met son vaisseau sur la case de départ. Le joueur avec la tuile numéro 2 met son vaisseau 2 cases derrière (il y a donc une case libre entre les 2 vaisseaux). Les autres joueurs positionnent leurs vaisseaux suivant les mêmes règles. Les tuiles numérotées n'ont plus d'utilité pour ce tour. Les figurines sur la piste représentent le classement dans la course, qui peut changer en cours de jeu. Le joueur dont le vaisseau est en tête sera appelé le leader dans la suite des règles.

PRÉPARATION DU VAISSEAU



Dans chaque cabine, placez 2 figurines blanches. Il s'agit d'humains en combinaison spatiales.

Sur chaque composant batteries, placez 2 ou 3 capsules vertes (dépendant du nombre d'E-cellules représentées)

Les figurines en combinaisons spatiales colorées servent pour les aliens, vous n'avez pas à vous soucier d'eux pour le moment.

CARTES D'AVENTURE



Les cartes d'aventure représentent les divers dangers et opportunités que vous pourriez rencontrer durant votre trajet.

Du deck numéroté 1, prenez les 8 cartes marquées par un astérisque dans le coin en bas à gauche. Mélangez ces 8 cartes, et posez les à proximité du plateau de

voyage.

CRÉDITS COSMIQUES



Et maintenant le plus intéressant, prenez les crédits cosmiques et faites de jolies piles, que vous rangerez à proximité de la banque. Durant votre périple, vous pourrez leur jeter un œil, histoire d'anticiper combien vous pourriez gagner.

Bien plus important que l'argent. Il y a le frisson de l'aventure. Et la célébrité. Et la gloire. Et les honneurs...

Hé, qui pourrions nous berner avec ça ?

Avec suffisamment d'argent, vous pourrez vivre les aventures dont vous rêvez, vous acheter la célébrité, la gloire, les honneurs, et il vous restera probablement assez pour vous payer un dîner en charmante compagnie dans un restaurant branché.

Le total des crédits cosmiques que vous gagnerez durant le jeu doit être tenu secret.

Le voyage

Le voyage de test permet de découvrir qui a construit le meilleur vaisseau. Il sera constitué de 8 cartes aventure (dans le jeu complet, ces cartes seront choisies aléatoirement, mais pour votre baptême spatial, nous utiliserons les 8 cartes prédéfinies, pour nous assurer que vous rencontrerez les différents types d'événements). Les cartes d'aventure ont des effets divers et variés.

CE QU'IL PEUT VOUS ARRIVER

Les dégâts sur votre vaisseau

Sur le plateau de voyage, un récapitulatif décrit les dangers que votre vaisseau pourrait rencontrer. Chaque menace arrive sur une colonne ou une ligne particulière de votre vaisseau. Elles seront expliquées plus en détail plus tard, mais voici un résumé rapide :



Vous pouvez vous protéger des **petites météorites** en optimisant votre construction (ils rebondissent sur votre vaisseau jusqu'à détruire un connecteur exposé), ou en utilisant un bouclier.

Vous pouvez vous protéger des **grosses météorites** en les détruisant avec un laser.

Vous pouvez vous protéger des **tirs légers de laser** en utilisant un bouclier (ce qui vous coûtera une unité batterie).

Rien ne peut vous protéger des **tirs puissants de laser**.

Note : chaque utilisation du bouclier nécessitera un jeton batterie.

Si votre vaisseau est touché (parce que vous ne pouvez ou ne voulez pas le protéger), le composant touché doit être enlevé. Par effet de chaîne, cela peut causer la perte d'autres composants qui seront déconnectés. Si votre vaisseau est scindé en deux entités, vous pouvez décider quelle entité vous garderez, et quelle partie sera perdue.



Les composants enlevés sont placés sur votre pile de défausse, sur la droite de votre vaisseau. Quand vous atteindrez votre destination, vous

devrez payer un forfait de 1 crédit cosmique pour chaque composant retiré. Tous les éléments embarqués (équipage, marchandises, jetons batterie) qui étaient sur des composants perdus sont remis dans la banque.

Il est inutile de trop vous faire de soucis des membres d'équipage qui étaient dans les cabines qui auraient été éjectées du vaisseau. Même si ces cabines devaient subir une dépressurisation, les systèmes de survie se déclencheraient, plongeant l'équipage en phase d'hibernation en attendant les secours. A bien y regarder, ce seront même eux qui seront les plus chanceux de l'histoire. Pensez à tous ces milliers d'années d'intérêts qui s'accumuleront sur leurs comptes en banque le temps que quelqu'un les trouvent pour les sauver.

Gagner et perdre des jours de vols



Certaines cartes ont un nombre dans le coin en bas à droite. Il s'agit du nombre de jours que vous perdrez si vous utilisez les effets de cette carte. A chaque fois que vous perdez des jours, volontairement ou non, reculez votre vaisseau sur la piste de voyage du



nombre de cases vides mentionné sur la carte.

Si Bleu doit perdre 3 jours de vols, il se retrouvera juste devant Rouge.

De la même manière, si vous gagnez des jours de vols, vous déplacerez votre vaisseau vers l'avant sur la piste de voyage du **nombre de cases vides**. Il ne peut jamais y avoir 2 vaisseaux sur la même case.

Récupérer des marchandises



Quand une carte vous permet de charger des marchandises sur votre vaisseau, prenez les cubes colorés correspondant dans la banque et placez les sur vos containers (chaque porte-container peut contenir de 1 à 3 containers). Chaque container ne peut contenir qu'une seule marchandise. Les marchandises en excédent doivent être jetées dans l'espace (pour des raisons pratiques et écologiques, nous vous suggérons de les remettre dans la banque). Le tableau de valeur des marchandises vous aidera à choisir les marchandises garder et celles à jeter.

Tant que vous avez suffisamment de place, nous vous conseillons de prendre tout ce que vous trouverez –y compris les marchandises qui ne valent pas grand chose. Quand vous chargerez de nouvelles marchandises, vous pourrez toujours réorganiser votre chargement, voire vous débarrasser de marchandises dont vous ne voudriez plus.



Jeter des marchandises dans l'espace est une violation totale de toutes les lois du transport galactique, et contraire aux conventions écologiques.

En aucun cas, vous ne devrez dire aux autorités que c'est nous qui vous avons recommandé d'agir de la sorte.

Perte de marchandises ou d'équipages



Si une carte vous demande de rendre des marchandises, vous devrez vous débarrasser de vos **marchandises les plus chères**. Si vous n'avez pas assez de marchandises pour couvrir votre dette, vous devrez compléter avec des jetons de batterie. Si vraiment, vous n'avez pas assez pour régler votre dette, hey, ils ne peuvent rien vous prendre de plus, non ?



Si une carte vous demande de vous débarrasser d'une partie de votre équipage, remettez autant de figurines qu'indiqué à la banque. Si vous n'en avez pas assez, contentez vous de rendre tout votre équipage (dans le jeu complet, nous attirons votre attention sur le fait que ne pas avoir assez de personnel d'équipage vous poserait de gros problèmes).

LES PARAMÈTRES DU VAISSEAU

Quelquefois, vous aurez besoin de calculer la puissance de vos réacteurs, ou de vos lasers.

Les réacteurs et les lasers doubles ont besoin d'énergie. Chaque fois que vous aurez besoin de calculer la puissance de vos réacteurs, ou de vos lasers, vous pouvez choisir quels composants doubles vous utiliserez, et dépenser un jeton batterie pour chaque.

La puissance des réacteurs



Chaque réacteur normal vaut 1.
Chaque réacteur double que vous choisissez d'utiliser (en dépensant un jeton batterie) vaut 2.

La puissance des lasers



Chaque laser simple pointant vers l'avant du vaisseau vaut 1.

Chaque laser double que vous choisissez d'utiliser (en dépensant un jeton batterie) pointant vers l'avant du vaisseau vaut 2

Chaque laser pointant vers un côté ou l'arrière du vaisseau ne vaut que la moitié de sa puissance (0,5 pour un canon simple, et 1 pour un canon double alimenté).

Les cartes aventure

Le leader (initialement, le joueur ayant la tuile numéro 1) retourne la première des cartes aventure Cette carte est décrite dans les pages suivantes (vous pourrez vous référer à la description de la carte au moment où elle apparaît). Une fois les effets de la carte appliquée, le leader (qui peut éventuellement avoir changé) retourne la carte suivante, et ainsi de suite, jusqu'à ce que les 8 cartes aventure aient été jouées.

OPEN SPACE



L'espace est un peu comme une gigantesque autoroute.

Le leader annonce la puissance de ses réacteurs (voir §Paramètres du vaisseau plus haut). Il rend éventuellement les jetons de batteries qu'il décide d'utiliser, puis avance son vaisseau sur la piste de voyage d'un nombre de cases égal à la puissance de ses réacteurs.

Dans l'ordre du classement, chaque joueur calcule la puissance de ses réacteurs (et rend les jetons de batteries qu'il décide éventuellement d'utiliser), puis déplace son vaisseau d'un nombre de **cases vides** égal à la puissance de ses réacteurs. Chaque joueur qui en rattrape un autre le doublera car les cases occupées ne compte pas.



PLANETS



Une carte Planète a de 2 à 4 lignes de marchandises, représentant les planètes sur lesquelles vous pourrez atterrir pour charger des marchandises. Atterrir sur une planète vous coûtera un nombre de jour de vol égal au nombre indiqué en bas à droite de la carte. Si vous voulez atterrir, placez votre vaisseau (celui que vous avez gardé à proximité) sur la planète que vous avez choisi. **Un seul joueur peut atterrir par planète.**

Le leader choisit en premier, puis dans l'ordre du classement. Il n'est pas obligatoire d'atterrir. De fait, s'il y a peu de planètes, les joueurs de tête peuvent les choisir toutes, empêchant les autres joueurs d'atterrir. Les joueurs récupèrent les marchandises correspondantes à leur planète, et les charge sur leur vaisseau. Les marchandises peuvent être réorganisées ou défaussées. Il est autorisé d'atterrir sur une planète juste pour empêcher les autres joueurs de le faire, même si vous n'avez pas l'intention de charger les marchandises (attention toutefois à ce que ça vaille le coût en jours de vol).

Vous payez pour ces marchandises, vous ne les volez pas. En fait, leur coût est si insignifiant au regard du bénéfice que vous en tirerez. Les autochtones sont tellement heureux de les échanger contre les merveilles de notre civilisation, tel un stock de boisson gazeuses, une puce vidéo contenant la dernière saison de leur série télé préférée ou une montre à quartz à affichage digital...

ABANDONNED SHIP



Si vous trouvez un vaisseau abandonné, vous êtes dans la mouise, les formalités administratives pour signaler ce cas sont réellement kafkaïennes. Mais après tout, il y a sûrement à votre bord quelques membres d'équipage qui en ont marre de vous. Ils ont probablement économisé suffisamment pour se payer un vaisseau.

Oublier les formalités et vendre le vaisseau à votre équipage pour un prix décent semble la meilleure chose à faire.

Un seul joueur peut profiter de cette opportunité. Le leader décide en premier. Il peut décider de rendre à la banque le nombre indiqué de membres d'équipage, et prendre en échange le nombre de crédits cosmiques mentionnés sur la carte. Cela lui coûtera également un certain nombre de jours de vol. Si le leader choisit de ne pas tirer avantage de la situation, c'est au joueur suivant dans le classement de choisir, et ainsi de suite. Une fois qu'un joueur a profité de cette opportunité, les joueurs suivants ne peuvent plus en profiter, tant pis pour eux.

Quelquefois, vous trouverez une épave tellement tentante que vous hésitez à la garder pour vous même. Ne soyez pas stupide, laissez le à votre équipage. Il y a sûrement une très bonne raison pour que ce vaisseau ait été abandonné.



ABANDONNED STATION

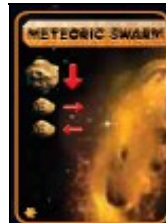


Lorsqu'ils ont fui pour abandonner cette station spatiale, les occupants ont sûrement laissé quelques marchandises intéressantes. Toutefois, vous aurez besoin d'un équipage suffisamment important pour les trouver. En effet, vous devez avoir au moins autant d'équipage que le nombre mentionné sur la carte.

Un seul joueur peut profiter de cette opportunité. Le leader décide en premier. Il peut décider d'accoster et fouiller la station s'il dispose du nombre suffisant de membres d'équipage, et prendre en échange les marchandises mentionnées sur la carte (il est possible à ce moment de réarranger ou déléster les marchandises déjà présentes). Cela lui coûtera également un certain nombre de jours de vol. Si le leader choisit de ne pas tirer avantage de la situation, c'est au joueur suivant dans le classement de choisir, et ainsi de suite. Une fois qu'un joueur a profité de cette opportunité, les joueurs suivants ne peuvent plus en profiter, tant pis pour eux.

Notez qu'en explorant une station, vous ne perdez pas de membres d'équipages (le nombre indiqué n'a pas de signe moins, contrairement à la carte vaisseau abandonné)

METEORIC SWARM



Un champ de météorites peut représenter un danger important pour votre voyage. Cette carte indique combien de petits et/ou gros météorites vous allez rencontrer, et la direction d'où ils arrivent. Les météorites sont gérés un par un, ils affectent tous les joueurs en même temps.

Pour chaque météorite, le leader lance 2 dés. Il sert à indiquer quelle ligne ou colonne sera touchée par la météorite (la ligne pour une météorite venant de la droite ou la gauche, la colonne si elle vient de devant ou derrière). Les numéros de ligne et colonne sont indiqués sur le bord du plateau vaisseau. Chaque joueur vérifie si un de ses composants est touché par la météorite. En fonction du lancer de dés, il est possible que le météorite passe à côté du vaisseau, si ce n'est pas le cas, procédez comme suit :



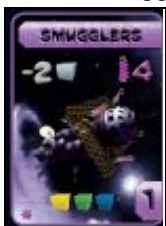
Un petit météorite est sans danger s'il touche un vaisseau bien construit. Il n'est dangereux que s'il percute un connecteur exposé (pointant dans la direction du météorite). Dans ce cas, vous pouvez vous protéger de la collision en utilisant votre bouclier, si vous en avez un qui protège ce côté de vaisseau. Vous devez payer 1 jeton batterie pour ce faire. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas éviter l'impact, le composant touché par le météorite est détruit.



Un gros météorite est bien sûr beaucoup plus dangereux. Il endommagera même un vaisseau bien construit et vos boucliers ne peuvent rien. Votre seul espoir est de le détruire. Vous ne pouvez tirer dessus que si vous avez un laser dans la même colonne. Si vous devez utiliser un laser double, vous devrez défausser un jeton batterie. Les gros météorites ont tendance à arriver face à votre vaisseau (au moins dans un premier temps), c'est pourquoi nous vous conseillons de bien penser à plutôt diriger vos lasers vers l'avant de votre vaisseau. Si vous ne pouvez pas détruire un gros météorite, le composant touché est détruit.

ENNEMIS (SMUGGLER)

Note : Smugglers = contrebandiers



Les ennemis représentent une menace pour tous les joueurs, mais ils attaquent les vaisseaux dans l'ordre du classement, en commençant par le leader. S'ils remportent le combat, ils attaquent le joueur suivant, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'ils aient attaqué tous les joueurs, ou qu'il aient été vaincus.

Les cartes sont divisées en 2 parties. La partie sombre du haut indique ce qu'il vous arrivera si vous perdez (dans l'exemple, vous devrez donner vos 2 marchandises les plus précieuses aux contrebandiers) et la puissance de l'ennemi. La partie plus claire en bas indique votre récompense en cas de victoire (dans l'exemple, vous gagnerez les marchandises indiquées). La puissance de l'ennemi est donc indiquée par la valeur numérique écrite à côté du laser (dans l'exemple, les contrebandiers ont une puissance de 4).

Le leader calcule la puissance en lasers de son vaisseau (et paye pour les double lasers éventuellement utilisés). Si cette valeur est strictement supérieure à la puissance de l'ennemi, le joueur remporte le combat et

récupère sa récompense. Cela lui coûtera un certain nombre de jours de vols, spécifié en bas à droite de la carte. L'ennemi s'enfuit et les joueurs suivant ne seront pas attaqués.

Si la puissance du joueur est strictement inférieure à celle de l'ennemi (défaite), le joueur doit payer la pénalité marquée en haut de la carte.

En cas d'égalité (la puissance du joueur est égale à celle de l'ennemi), rien ne se passe pour le joueur (ni récompense, ni perte).

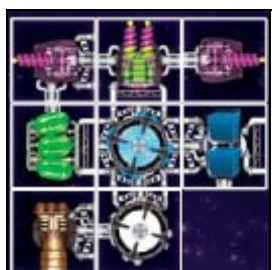
Dans les 2 derniers cas (égalité ou défaite du joueur), l'ennemi attaque le joueur suivant de la même manière.



Rouge est le leader. Sa puissance maximale théorique est 5 (2 pour les canons simples, 2 pour le canon double pointant vers l'avant, 1 pour le double canon pointant vers le coté) mais ça lui coûterait 2 jeton batteries et il ne lui en reste qu'un. Il décide d'utiliser le double canon avant (dépensant son dernier jeton batterie) et a donc une puissance de 4, égale à celle des contrebandiers. Il y a égalité et rien ne se produit pour Rouge.



Vert est le suivant. En payant 2 jetons batteries, il a une puissance de 4 1/2. C'est suffisant pour battre les contrebandiers et prendre 2 marchandises (Vert ne récupère pas la marchandise bleue car il n'a que 2 containers libre sur son vaisseau). Vert recule son vaisseau d'un case libre sur le plateau de voyage.



Bleu est chanceux d'être le dernier. Sa puissance maximal théorique n'est que 3, donc, si les contrebandiers n'avaient pas été vaincus auparavant, il aurait perdu ses marchandises.

COMBAT ZONE



Traverser une zone de combat représente le seul vrai test de vérité valable pour un vaisseau spatial. Une carte Zone de combat comporte 3 critères (et leur pénalité associée) qui seront évaluées successivement. Pour chaque critère, le joueur le plus faible (ou en cas d'égalité, le plus proche de la tête du classement) devra payer la pénalité.

Les dernières zones de combats restantes sont situées dans les confins barbares de la Périphérie. Depuis l'interdiction par la nouvelle convention de New Genève révisée des machines de guerre pensantes, et des ordinateurs, faire la guerre a perdu beaucoup de son intérêt. De toutes manières, envahir l'économie ennemie de marchandises à bas prix a toujours été plus efficace que l'envahir à coup de vaisseaux.

Premièrement, le joueur ayant le moins de membres d'équipage perd 3 jours de vol.

Ensuite, le joueur ayant le moins de puissance réacteur perd 2 membres d'équipage. Les joueurs comptent leur puissance réacteur dans l'ordre du classement, décidant ou non d'utiliser leur doubles réacteurs (en dépensant



Jaune a une puissance de réacteurs de 3. N'ayant pas de double réacteurs, il n'a pas de choix à faire.

un jeton batterie).

Vert peut obtenir une puissance de 1, 3 ou 5, suivant qu'il dépense 0, 1 ou 2 jetons batteries.

Jaune est devant Vert, donc en cas d'égalité, c'est Jaune seul qui devra payer la pénalité. Vert a donc juste besoin de dépenser 1 jeton batterie.

Pour finir, le joueur ayant la puissance de feu la plus faible est attaqué par un tir de laser léger venant de derrière, et un tir de laser lourd venant de derrière. Les joueurs, dans l'ordre du classement calculent leur puissance, décidant d'utiliser ou non leurs lasers doubles.

Les tirs de lasers fonctionnent comme les météorites, mais il est beaucoup plus difficile de se défendre contre eux. Chaque tir provient d'une direction, le joueur lance les 2 dés pour savoir quelle ligne ou colonne est concernée, puis il détermine quel composant est menacé.



Le seul moyen de se protéger d'un tir de laser léger est d'activer un bouclier (en payant un jeton batterie) protégeant ce coté de vaisseau. Sinon, le composant est détruit.



Il est impossible de se protéger d'un tir de laser lourd. Votre seul espoir réside dans le fait que le tir rate votre vaisseau. Sinon, le composant est détruit.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL : STARDUST



Les cartes jaunes sont des événements spéciaux, la description de leur effet est écrite sur la carte.

L'évènement poussière d'étoiles (Stardust) dit que chaque joueur perd 1 jour de vol par connecteur exposé (chaque connecteur exposé ne compte que pour 1, quelque soit son type). En commençant par le dernier joueur, chacun compte son nombre de connecteurs exposés et recule son vaisseau d'autant de cases vides.

La fin du voyage

Votre voyage se termine lorsque la huitième carte aventure est jouée.

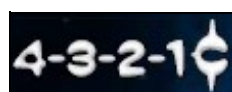
RÉCOMPENSES ET PÉNALITÉS

Les informations au centre du plateau de voyage décrivent les récompenses et les pénalités que vous recevrez à la fin de votre vol. Vous devez les attribuer dans l'ordre de la gauche vers la droite : d'abord les bonus, puis la vente des marchandises, puis pour finir les pénalités.



Bonus

La carte imprimée sur le tableau de bord décrit les bonus attribués à l'issue du premier tour.



Ces nombres correspondent à la somme que vous recevrez en fonction de votre position. Ainsi, après que la huitième ait été jouée, le leader recevra 4 crédits cosmiques, le second 3, et ainsi de suite.



La valeur entre crochets correspond au bonus attribué au joueur ayant le vaisseau en meilleur état. Chaque joueur compte le nombre de connecteur exposés de son vaisseau (chaque connecteur exposé ne compte que pour 1, quelque soit son type). Le joueur ayant la valeur la plus faible reçoit le bonus correspondant (en cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent ce bonus)



Marchandises

Vendez toutes vos marchandises à la banque, et recevez en échange le nombre de crédits cosmiques correspondant.



Pénalités

Une fois que vous êtes payé pour vos livraisons, vous pouvez maintenant vos pénalités. Payez 1 crédit galactique pour chaque composant détruit ou perdu en cours de voyage (c'est pourquoi les composants retiré sont conservé dans la pile de défausse sur le plateau de votre vaisseau).



Heureusement pour vous, le Département des Véhicules Stellaires exige que chaque vaisseau soit assuré, il y a donc une limite à ce que vous allez payer. Cette limite est inscrite sur la zone de défausse de votre vaisseau (pour un vaisseau de Classe I, elle est de 5 crédits cosmiques). Même si vous perdez plus de composants, vous ne paierez que cette somme. La compagnie d'Assurance Pangalactique paiera la différence à Corp Inc, dès que la notification d'incident leur aura été acheminée à leur succursale des bords du confins de la Galaxie.



Toutefois, si vos pertes représente au moins deux fois la limite maximale, vous ne paierez certes que cette limite. Mais corporation Incorporated licenciera pour faute grave celui qui vous a embauché. La manière dont votre conscience s'accommodera de cet état de fait vous appartient.

S'il est un fait connu de tous maintenant, c'est que la matière courbe l'espace. Par contre, on sait moins que les documents courbent la vérité. Une police d'assurance de la Compagnie d'Assurance Pangalactique, qui prend en compte des facteurs comme la dilatation du temps, les contractions de Fitzgerald ou l'effet Doppler peut être considérée comme un trou noir : tout l'argent versé est absorbé, et à aucun moment il ne peut s'en échapper.

LA FIN DU TOUR

Félicitations pour être venu à bout de votre premier voyage. Vraiment. Remettez tous les jetons, figurines et cubes à la banque. Remettez tous les composants de votre vaisseau (à l'exception de la cabine de pilotage) dans l'entrepôt au centre de la table. Les cartes d'aventure peuvent être rangées dans la boîte : lors des prochain tour, vous utiliserez des cartes différentes.

Conservez vos crédits cosmiques. Vous devriez les empilez artistiquement face cachée devant vous, de manière à ce que les autres joueurs ne sachent pas combien vous avez (logiquement, les autres joueurs devraient faire de même, et ne pas chercher à savoir combien vous avez).

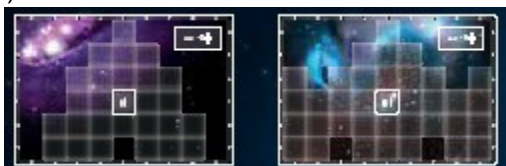
Vous pouvez maintenant lire les règles complètes et soit terminer la partie en jouant les tours 2 et 3, soit recommencer un jeu depuis le début.

Les règles complètes

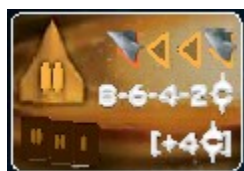
Dans les paragraphes suivant, nous partons du principe que vous avez effectué votre premier vol. Cette section ne décrira que les règles additionnelles utilisées dans une partie normale. Utilisez ces règles pour les tours 2 et 3 de votre première partie. Dans les parties suivantes, utilisez ces règles pour le premier tour également.

MISE EN PLACE

A chaque tour, utilisez les plateaux de vaisseau correspondant (lors du tour 3, utilisez le plateau III et non IIIa).



La définition des formes standards pour les vaisseaux de classes I, II et III a été effectuée par Aldebaran Accord. C'est ainsi que le conflit qui durait depuis des décennies entre le Syndicat des Ingénieurs Trans-Galactiques et l'association des Écrivains de Science-Fiction a pu prendre fin.



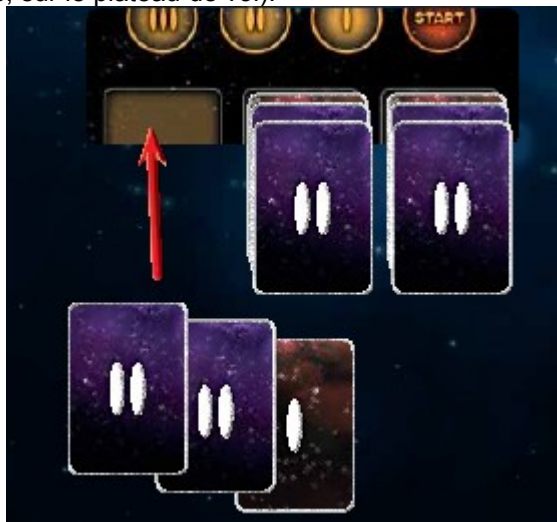
Avant de commencer à construire votre vaisseau. Prenez le plateau de voyage et positionnez le à proximité de l'entrepôt, s'il s'agit du tour 2 ou 3, prenez la carte de règles correspondante et mettez

la sur le plateau par dessus les règles du tour 1.

LES CARTES AVENTURE

Dans le jeu complet, vous pourrez bénéficier de l'appui de la division pronostic de Corporate Incorporated, et regardez les cartes aventure pendant la phase de construction.

Avant de commencer à vous ruer sur les composants, préparez 3 piles de cartes aventures, choisies aléatoirement, et positionnez les sur les indicateurs correspondant du plateau de vol. Chaque pile contient 2 cartes du deck correspondant un tour en cours, et une carte de chaque deck correspondant à un tour précédent (pour aide, vous trouverez la description de la composition d'un pile en bas à gauche de la carte de règle, sur le plateau de vol).



Regarder les cartes

Une fois que vous avez ajouter au moins un composant à votre vaisseau, vous pouvez faire une pause dans la construction et prendre une des trois piles de cartes pour les examiner. Lorsque vous les remettez à leur place, vous pouvez en prendre une autre pile, ou retourner à votre construction. Vous pouvez regarder une pile aussi longtemps et aussi souvent que vous voulez. Assurez vous de bien remettre la pile à l'endroit ou vous l'avez prise pour éviter les confusions.

Bien sur, tout le temps passé à regarder les cartes est du temps perdu pour la construction de votre vaisseau, mais les informations que vous tirerez sur les opportunités ou les dangers que vous rencontrerez peuvent être très utiles (par exemple, si vous voyez qu'il y aura plusieurs planètes, vous aurez intérêt à ajouter des porte-containers).

Préparation des cartes aventure

Une fois que tout le monde a fini de construire son vaisseau, préparez une quatrième pile suivant les mêmes règles. Mélangez les quatre piles ensemble. Si le numéro de la carte du dessus ne correspond pas au tour en cours, mélanger à nouveau (bien entendu, vous ne

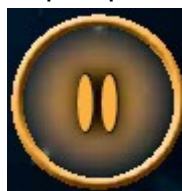
Il est théoriquement possible de prévenir tous les événements qui pourraient survenir, mais c'est strictement interdit par le Département de régulation de l'Anti-perfectionnisme, par la circulaire « Préservation du suspense lors les vols spatiaux ».

devriez pas rencontrer ce problème lors du tour 1).

Lors du tour 1, vous avez initialement constitué trois piles de deux cartes. Lorsque vous ajoutez la quatrième pile, vous avez donc 8 cartes, exactement comme lors du vol d'essai. Dans les tours suivant, il y aura plus de cartes, car les voyages dureront plus longtemps.

LE SABLIER

Top départ



Lors du tour 1, le joueur le plus téméraire crie « Go ! » pour lancer la phase de construction. Lors des tour 2 et 3, ce rôle revient au joueur ayant été le plus rapide au tour précédent. En plus de crier « Go ! », ce joueur retourne le sablier et le pose sur le

plateau de vol sur le cercle correspondant au tour en cours.

Retourner le sablier

Le sablier mesure le temps restant pour construire un vaisseau. Lorsqu'il est écoulé, chaque joueur peut le retourner et le positionner sur le cercle suivant (numéro décroissant). Généralement, cette action est effectuée par un joueur en avance dans sa construction qui ne veut pas laisser de chance aux autres de le rattraper.

Le dernier sablier

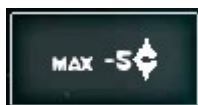


Lorsque le sablier est écoulé sur le cercle 1, il peut être retourné une dernière fois et positionné sur le cercle « Start ». Toutefois, seul un joueur ayant fini de construire son vaisseau et pris sa tuile numérotée peut faire cette action. Le dernier sablier limite le temps donné aux autres joueurs pour finir leurs vaisseaux. Lorsque le sablier est écoulé, plus personne ne peut ajouter de composants. Les joueurs s'arrêtent et prennent une tuile numérotée (le plus petit numéro sera pour le joueur qui le prendra en premier).

Exemple de déroulement du premier tour d'une partie normale : le joueur le plus téméraire crie « Go ! » et retourne le sablier sur le cercle 1. Le premier joueur qui termine son vaisseau prends la tuile numéro 1. Pendant ce temps, le sablier s'est probablement écoulé, donc le joueur peut le retourner et le mettre sur le cercle « Start », déclenchant ainsi le décompte final pour les autres joueurs (si le sablier n'est pas terminé, le joueur doit bien sur attendre qu'il soit écoulé avant de le retourner)

Lors du tour 2, le sablier commence sur le cercle 2. Lorsqu'il est écoulé, n'importe qui peut le retourner et le mettre sur le cercle 1 à n'importe quel moment. Il n'est pas possible de le mettre directement sur le cercle « Start », même si le joueur a fini son vaisseau et pris sa tuile numérotée. Le sablier doit passer sur chaque cercle numéroté.

METTRE DES COMPOSANTS DE COTÉ



Pendant la phase de construction, vous pouvez **réserver 2 composants**. Placez les sur l'emplacement défausse de votre vaisseau. Personne d'autre que vous ne peut les utiliser, mais vous ne pouvez pas les rendre à l'entrepôt. Vous pourrez les ajouter à votre vaisseau pendant la phase de construction. Lorsque vous utilisez un des composants en réserve, vous libérez une place dans la réserve (vous ne pouvez pas avoir plus de 2 composants en réserve en même temps). Si vous avez réservé un composant que vous ne réussissez pas à ajouter à votre vaisseau, vous le laissez sur l'emplacement de défausse. Il vous coûtera une pénalité, comme un composant perdu en cours de voyage.

En fait, personne ne se soucie vraiment de tous ces composants abandonné sur l'espace de lancement. Ce n'est pas comme s'il valait plus d'un pour cent de la pénalité que vous infligera Corp, Inc pour les avoir abandonnés. Mais un contrat est un contrat.

ALIENS

Composants d'aide à la vie alienne



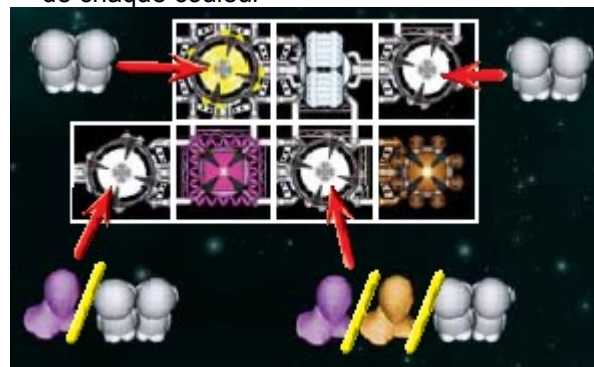
A quoi peuvent donc bien servir ces mystérieux composants ? Il s'agit de permettre à des aliens de survivre sur votre vaisseau. Pour être activés, ils doivent être reliés à une cabine. Cela a pour effet de rendre la cabine habitable aux aliens de la couleur correspondante.

Notez qu'il est impossible de mettre un alien dans la cabine de pilotage (le composant initial). Les humains, en combinaison spatiale blanche, n'ont pas besoin d'assistance, et peuvent aller dans n'importe quelle cabine

L'équipage

Les figurines équipage sont placées suivant les règles suivantes :

- Placez **2 humains** dans la **cabine de pilotage** (aucun de ces humains ne vous représente physiquement, mais ils seront vos plus proches compagnons de vol, si bien qu'au d'un moment, vous pourriez penser qu'il s'agit de vous)
- Placez **2 humains** dans chaque cabine non reliée à un composant d'aide à la vie alienne.
- Une cabine reliée à un composant d'aide à la vie alienne peut recevoir **2 humains** ou **1 alien de la couleur correspondante**.
- Une cabine reliée à un composant d'aide à la vie alienne de chaque couleur peut **recevoir 2 humains** ou **1 alien violet** ou **1 alien orange**.
- Votre vaisseau ne peut pas avoir plus d'1 alien de chaque couleur



Les possibilités de placement dans chaque cabine.

Les joueurs choisissent comment ils placeront leur équipage chacun leur tour, en commençant par le joueur ayant pris la tuile numéro 1.



Les aptitudes des aliens

Les aliens sont des membres d'équipage et sont comptabilisés comme tel (un alien = 1 membre d'équipage) dans les zones de combats, et sur les stations abandonnées. Vous pouvez les envoyer sur un vaisseau abandonné, ou les donner aux esclavagistes. L'inconvénient d'embarquer un alien, c'est qu'il prend la place de 2 humains. Par contre, il vous permet de bénéficier de ses aptitudes.



Les aliens violet appartiennent à un peuple guerrier. Si vous avez un alien violet à bord, ajouter 2 à la puissance de vos lasers sans tenir compte de l'alien est 0, ne tenez pas compte de ce bonus, l'alien ne va pas sortir dans l'espace affronter l'ennemi avec ses dents).



Les aliens orange sont de très bons mécanos. Si vous avez un alien orange à bord, ajouter 2 à la puissance de vos réacteurs (si la puissance de vos réacteurs sans tenir compte de l'alien est 0, ne tenez pas compte de ce bonus, l'alien ne va pas sortir dans l'espace pousser le vaisseau).

Destruction d'un composant d'aide à la vie aliène

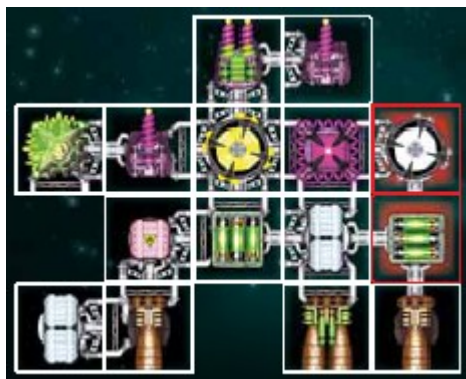
Si après la perte d'un composant d'aide à la vie aliène, la cabine voisine est occupée par un alien et n'est pas reliée à un autre composant d'aide à la vie aliène de la même couleur, rende l'alien à la banque (ne vous inquiétez pas, il est éjecté dans un module de sauvetage, bien sur)

ERREURS DE CONSTRUCTION

Si en cours de construction, vous vous rendez compte que vous avez placé illégalement un composant, il n'y a rien que vous puissiez faire (sauf s'il s'agit du dernier composant posé, et que vous n'avez pas encore pioché le nouveau). Le problème sera résolu lors de la phase de vérification des vaisseaux, juste avant le lancement.

Phase de vérification

La pénalité pour un vaisseau mal construit est plus forte dans le jeu complet. Si votre vaisseau est construit de manière illégale, retirez le ou les composants en cause, jusqu'à ce que le résultat soit conforme. Vous conservez votre tuile numérotée, mais vous ne pouvez pas ajouter de nouveaux composants. Les composants enlevés sont conservés sur l'emplacement de défausse. Vous devrez donc payer une pénalité pour ceux-ci à l'issue de votre voyage.



Ce vaisseau est mal construit. Pour fixer le problème, le joueur doit retirer soit la cabine, soit la batterie. Il veut embarquer un alien, donc il enlève la batterie. Du coup,

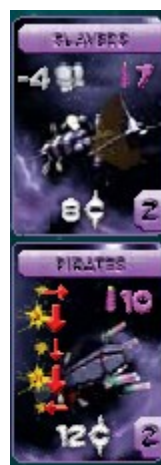
il perd également un réacteur. Les 2 composants sont placés sur l'emplacement de défausse du vaisseau.

Fautes découvertes pendant le vol

Si un joueur remarque que votre vaisseau est illégal durant le vol (c'est à dire après que la première carte aventure ait été retournée), vous devez corriger l'erreur (les composants retirés sont placés sur la défausse de votre vaisseau) et payer à la banque une amende de 1 crédit cosmique pour avoir violé les lois de la physique.

LES ENNEMIS

Dans le jeu complet, vous rencontrerez également des pirates et des esclavagistes. Si vous les battez, vous ne gagnez pas des marchandises, mais des crédits cosmiques sonnante et trébuchant. Reculez votre vaisseau de nombre de jours correspondant et prenez les crédits à la banque. Si vous ne voulez pas reculer votre vaisseau, vous pouvez choisir de refuser la récompense (crédits ou marchandises pour les contrebandiers). De toutes manières, un autre joueur ne peut pas s'attribuer le mérite à votre place.



Si les esclavagistes vous battent, ils prennent un certain nombre de vos membres d'équipage. Vous choisissez quels humains ou aliens vous leur donnez en échange de votre liberté.

Si les pirates sont plus puissant que vous, votre vaisseau subit une série de tirs (la carte indique la puissance et la direction des tirs). Tous les joueurs vaincus par les pirates subissent les tirs en même temps. Le premier joueur à avoir été vaincu lance les dés pour savoir quelle ligne ou colonne est touchée. Les lasers légers peuvent être stoppés par un bouclier (orienté dans la bonne direction et en dépensant un jeton batterie). Les tirs puissant ne peuvent pas être stoppés.

CHAMPS DE MÉTÉORITES



Lors des tours 2 et 3, les météorites arriveront plus fréquemment de la gauche ou la droite de votre vaisseau. Les grosses météorites venant de face peuvent seulement être détruites par un laser pointé vers l'avant et situé dans la même colonne. Les grosses météorites venant du coté peuvent être détruites par un laser pointé dans cette direction dans la même ligne ou une ligne adjacente (la vaisseau accélère ou décélère pour pouvoir ajuster le tir). Cela ne concerne pas les petites météorites, trop petites pour être touchées par un tir de laser.

La plupart des vaisseaux sont protégés des météorites par des batteries de missiles auto-guidés, des tourelles de laser à acquisition de cibles, ou des champs désintégrateurs. Vos vaisseaux sont seulement protégés par des laser alimentés par des pastilles mentholées.

ÉVÈNEMENTS SPÉCIAUX



Une carte Épidémie peut survenir lors des tours 2 ou 3. Cette carte vous force à enlever 1 membre d'équipage (humain ou alien) de chaque cabine occupée reliée à une autre cabine occupée. La meilleure chose à faire est d'éviter d'avoir 2 cabines reliées dans votre vaisseau. Dans le cas contraire, vous

pouvez essayer de vider une cabine de ses occupants avant que l'épidémie ne frappe.



La carte Sabotage ne peut apparaître que lors du tour 3. Cette carte détruit un composant aléatoire sur le vaisseau ayant l'équipage le plus restreint (en cas d'égalité, c'est le vaisseau le plus proche de la tête du classement qui est impacté). Pour déterminer le composant à retirer, le joueur lance 2 dés pour

connaître la colonne et 2 dés pour connaître la ligne. S'il n'y a pas de composants à cette intersection, il faut relancer les dés. Au cas où, après 3 tentatives, aucun composant n'a pu être déterminé, le saboteur abandonne et rien ne se passe.

Le composant éventuellement détruit est retiré du vaisseau, tout comme ceux qui ne seraient plus connectés. Un sabotage au centre d'un vaisseau peut être dévastateur.

ABANDONNER

Dans le jeu complet, il est possible que vous ayez à renoncer avant d'avoir atteint votre destination. Peut-être même choisirez-vous de renoncer. Heureusement, il y aura toujours un entrepôt de la Corp Inc. à proximité.

Si vous devez abandonner :

- Retirer tous les marqueurs de votre vaisseau. Vous allez être spectateur de la fin du tour, et plus aucune carte ne peut vous affecter.
- Vous ne gagnerez aucun bonus à l'issue du voyage (parce que vous n'avez pas fini le voyage, justement). Dans le calcul du bonus pour le vaisseau ayant le moins de connecteurs exposés, votre vaisseau ne sera pas pris en compte.
- Vous pouvez vendre vos marchandises, mais seulement à moitié prix. Additionner la valeur de vos marchandises et divisez cette valeur par 2 pour prendre vos crédits à la banque (arrondi au crédit cosmique supérieur).
-

- Vous devez payer la pénalité pour les composants perdus en cours de voyage (les autres composants sont restitués à Corp Inc sans pénalité, vous payez uniquement pour ceux qui sont dans votre défausse. N'oubliez pas qu'il y a une limite à la pénalité à payer).

Si vous êtes le dernier à poursuivre le voyage, une fois que tous les autres ont abandonnés, vous pouvez essayer d'atteindre le but de votre voyage. Dans ce cas, ignorez les cartes Zone de combat et Sabotage (qui pénalisent le joueur avec la plus petite puissance réacteur, laser ou l'équipage le plus petit).

Perdre tous les humains

Vous devez abandonner si après la résolution d'une carte aventure, vous n'avez plus d'humains sur votre vaisseau (les aliens ne peuvent pas piloter le vaisseau). Cela peut résulter d'un tir qui détruit votre dernière cabine occupée, d'une perte de membres d'équipage suite à une zone de combat ou une défaite contre les esclavagistes, ou vous avez volontairement laisser partir le dernier humain dans un vaisseau abandonné. Si cela survient dans une zone de combat, vous devez attendre la fin de la résolution de la carte avant de retirer votre vaisseau de la course.

Open Space sans réacteurs

Grâce à l'inertie, votre vaisseau peut continuer son trajet, même sans réacteurs, jusqu'à ce que vous deviez traverser une zone spatiale. Vous devrez abandonner si la puissance de vos réacteurs est égale à 0 (si vous n'avez plus de réacteurs, ou seulement des réacteurs doubles, mais plus de jetons batteries pour les alimenter) et si une carte Open Space est retournée. N'oubliez pas que l'aptitude d'un alien orange n'est pas prise en compte si vous n'avez pas au moins 1 point de puissance réacteur pour initier le mouvement.

Prendre un tour

Si le leader vous prend un tour (c'est à dire que vous avez plus d'un cercle complet de retard), vous devez abandonner.

Abandonner de son plein gré

Quelquefois, il est préférable d'abandonner, et de limiter ainsi vos pertes. Vous ne pouvez décider d'abandonner qu'avant de retourner une carte aventure. Si vous prenez votre décision après qu'elle soit révélée, vous devez subir les conséquences de la carte avant d'abandonner.



Les vainqueurs

Le jeu se termine après le tour 3, une fois que toutes les récompenses ont été attribuées, et toutes les pénalités payées. Additionnez tous vos crédits cosmiques, si vous en avez au moins 1, vous avez gagné !

**Votre but, c'est de gagner de l'argent, c'est ce que vous avez fait.
Alors, quelle importance si d'autres ont réussi à en gagner plus que vous ?**

Bien sur, le joueur qui a le plus de crédits cosmiques est un peu plus vainqueur que les autres.

Variantes

RACCOURCIR LE JEU

Une partie entre joueurs expérimentés dure environ une heure. Pour raccourcir le jeu, vous pouvez jouer seulement un ou deux tours. Choisissez si vous préférez jouer les tours les plus courts ou les plus longs.

TOUR 3A

Les joueurs expérimentés peuvent rendre le jeu plus long et plus difficile en jouant un tour supplémentaire. Ce tour est jouer avec les règles du tour 3, mais en utilisant des vaisseaux de classe IIIa. Notez qu'il n'y a pas de zone de défausse sur le plateau, conservez les composants perdus en cours de voyage à côté de votre vaisseau. Ces vaisseaux ne sont pas assurables, par conséquent, vous devrez payer l'intégralité de la pénalité pour les composants perdus. Il n'y a pas de maximum.

Vous pouvez également choisir de jouer un tour 3a au lieu du tour 3.

PRÉVISIONS OPTIMISÉES

Si vous avez une bonne mémoire, et aimez planifier vos actions, utilisez les règles suivantes :

Lors de la préparation au décollage, ne mélangez pas les 3 piles de cartes aventure. Ne changez pas leur ordre lorsque vous les consultez. Au début du voyage, empilez les 3 piles, et ajouter la quatrième (avec des cartes inconnues) dessous. De cette manière, vous devriez savoir ce qui vous attend et dans quel ordre au cours de votre voyage (à l'exception des dernières cartes)

JEU EN ÉQUIPES

Après plusieurs parties, vous deviendrez plus efficace lors de la construction de votre vaisseau. Cela peut être gênant lorsque des joueurs débutant voudront jouer avec vous. Le décompte final se terminera avant qu'ils aient eu le temps de finir leurs vaisseaux, et ils devront affronter leur voyage avec des vaisseaux en bien plus mauvais état que s'ils avaient joué entre eux. Ce n'est pas très amusant de traverser l'espace sur un vaisseau à moitié construit. Le jeu en équipe peut corriger ce problème.

Cette variante est pour quatre joueurs. Le joueur le plus expérimenté jouera avec le moins expérimenté, et les deux autres joueurs feront équipe ensemble. Les équipiers s'assoient l'un à côté de l'autre.

Le jeu se déroule suivant les règles habituelles, avec deux exceptions :

1. Les équipiers conservent leurs crédits cosmiques en une pile commune
2. Après la phase de construction, vous voyagerez avec le vaisseau de votre équipier.

Le joueur débutant peut ainsi expérimenter le plaisir de voyager dans un vaisseau confortable et bien construit, et vous aurez la nostalgie de vos premiers voyages, lorsque simplement arriver au terme du voyage était un grand exploit. Votre équipier s'améliorera rapidement. Vos conseils et l'envie de vous construire un vaisseau plus efficace est une meilleure motivation que le simple fait de participer à une partie entre joueurs expérimentés.

Jeu en équipes entre joueurs expérimentés

Le jeu en équipes peut être amusant avec d'autres joueurs expérimentés. Il ajoute de nouveaux éléments de décision, comme choisir s'il vaut mieux conserver ce composant pour vous, ou le laisser à votre partenaire.

Vous pouvez jouer comme indiqué ci-dessus, ou utiliser les règles suivantes de construction en équipe : lorsque le sablier est retourné d'un cercle à l'autre, le joueur qui réalise l'action crie « changement ». Chaque joueur doit se déplacer devant le plateau de son équipier, et continuer la construction de son vaisseau. Il n'y a pas de changement de position lorsque le sablier passe du cercle 1 au cercle Start, donc, au tour 1, vous construisez seulement votre vaisseau. Vous changerez de position 1 fois autour 2, et 2 fois au tour 3. Une fois la construction terminée, changez de place pour piloter le vaisseau de votre équipier, comme dans le jeu par équipes classique.

Vous devrez vous adapter pour comprendre ce que votre équipier voulait réaliser, et ce qu'il est nécessaire d'ajouter pour améliorer le vaisseau. Les vaisseaux seront ainsi le résultat d'un vrai travail d'équipe.

FAQ

Que se passe t'il si je n'ai pas assez de crédits pour payer les pénalités à la fin d'un tour ?

Rendez tous vos crédits à la banque. Vous débuterez la phase suivante à zéro.

Et si, ayant fini ma construction en premier, je ne vaud pas démarrer la course en position de Leader ?

Une fois que vous avez terminé votre construction, vous prenez la tuile numérotée que vous voulez. Si le premier joueur à terminer sa construction ne prend pas la tuile 1, elle sera prise par un autre joueur.

Puis-je décider de ne pas utiliser un réacteur simple, ou un laser simple ?

Non, les réacteurs et lasers simples, ainsi que les bonus des aptitudes aliennes (sont réserve que la puissance de vos réacteurs ou lasers ne soit pas nulle) sont toujours prises en compte. La seule chose que vous puissiez faire, est de décider si vous voulez ou non utiliser vos réacteurs ou lasers doubles (en payant un jeton batterie.

Puis-je détruire une grosse météorite avec un laser construit au centre de mon vaisseau ?

Oui, votre laser doit pointer dans la bonne direction, et être sur la même colonne (pour une météorite venant de l'avant), ou sur le même ligne ou une ligne adjacente (pour une météorite venant d'un côté). Bien sur, l'espace juste devant votre laser doit être vide, sinon, votre vaisseau ne respecte pas les règles.

Que se passe t'il si j'ai des connecteurs exposés à l'intérieur de mon vaisseau ?

Si votre vaisseau a un trou en son centre, les connecteurs adjacent au trou comptent comme des connecteurs exposés. Il sont protégés des météorites car le météorite percutera le premier composant de la ligne ou colonne.

Puis-je décider quel cube, figurine ou jeton rendre ?

Oui. Quand vous devez vous défausser des marchandises, vous devez rendre les plus chères, mais, si vous avez le choix entre 2 marchandises identiques, vous pouvez choisir celle que vous rendrez.

Si vous devez vous séparer de membres d'équipage, vous choisissez si vous défausser un alien ou un humain, et dans quelle cabine vous le prenez. De la même manière, vous pouvez rendre n'importe quel jeton batterie. Nous vous conseillons de vous séparer en priorité des éléments sur des composants que vous êtes presque certain de perdre par la suite.

Puis-je réorganiser les marchandises, l'équipage et les jetons batterie à n'importe quel moment ?

Non. La seule chose que vous puissiez réorganiser, ce sont les marchandises, et seulement lorsque vous en gagnerez de nouvelles.

Et si la banque est en rupture de marchandises ?

Si la banque est en rupture du type de marchandises que vous devez charger, vous manquez de chance, vous ne pouvez pas les charger. Sur une planète, les joueurs doivent charger leurs marchandises dans l'ordre, en commençant par le leader (si un joueur défausse des marchandises durant son chargement, ces marchandises seront disponibles pour les joueurs suivant)

Et si la banque est en rupture de figurines ou de jetons batteries ?

Dans ce cas, regardez sous la table. Il devrait y avoir assez de figurines pour remplir toutes les cabines, et suffisamment de jetons batteries pour chaque batterie (si vous trouvez que vous manquez d'aliens, peut-être avez vous oublié que votre vaisseau ne peut contenir qu'un alien de chaque type)

Puis-je vous dire à quel point j'aime votre jeu ?

Oui. Le meilleur endroit pour faire ça est le site web <http://www.GalaxyTrucker.com>. Vous y trouverez également des réponses, des idées, des extensions.

Oui, nous vous avons dit que vous finiriez croulant sous les dettes. C'était dans le but de vous effrayer. La vérité, c'est que la science de la banqueroute progresse plus vite que la physique sub-quantique. Du fait du nombre de possibilité de dissimuler de l'argent sur des comptes appartenant à vos enfants, vos épouses ou vos clones, il n'y a tout simplement aucun moyen que vous deveniez endettés.



Testeurs : Monica, Rumum, Ese, Yuyka, Peta, Karel, Me2d, Gekon, Vazoun, Citron, Wild et les autres joueurs du Club de Brno, Jirka, Petr, Martina et les autres joueurs du club de Paluba, karel_danek, Ladrinek, Kveta, Marcela, Evicka, Lenka, Rychlik, Plerna, Martusak, Opicak, Trpaslik, Davee, George, Herby, dilli, Patrik et pleins d'autres joueurs de Bohème, Moravie, Slovaquie.
Merci

Un jeu de Vlaada Chvatil

Graphismes jeu et boîte : Radim "Finder" Pech

Illustrations règle : Tomáš Kucеровský

Mise en page : Filip Murmak

Traduction anglaise : Jason Holt

Testeur principal : Petr Murmak

Traduction non officielle française : F. Descharmes