

VLAADA CHVÁTIL & DÁVID JABLONOVSKÝ

# GALAXY TRUCKER

INSTRUCTIONS LUNAIRES !



# INSTRUCTIONS LUNAIRES

Dans *Galaxy Trucker : Instructions Lunaires*, votre entreprise Corporation Incorporated encourage tous ses pilotes à **renouer de manière permanente à leur droit à une indemnisation en cas de blessure** saisir de nouvelles et excitantes occasions d'augmenter leurs profits :

1. Nous sommes ravis d'annoncer le lancement de notre programme de transport de **VIP** (Voyageurs Infiniment Payant Précieux). Les pilotes passionnés par le service client seront enchantés de modifier leurs vaisseaux pour satisfaire les goûts de ces passagers de haut vol particulièrement exigeants. Les VIP peuvent être intégrés à n'importe quelle partie de *Galaxy Trucker*.
2. Participez à des **missions** passionnantes, qui vous sont confiées par les habitants les plus **fers** raisonnables de la galaxie. Ces tâches, très gratifiantes, vous imposent des règles particulières valables durant la totalité du vol. Les pilotes **téméraires** audacieux adoreront ces nouveaux défis, surtout s'ils se sont lassés de la promenade de santé que peut être un vol normal de *Galaxy Trucker*.
  - Les missions utilisent souvent 2 nouveaux éléments **terrifiants** palpitants : les **cargaisons**, que vous ajoutez à votre vaisseau au cours de son assemblage, et les **Supercartes**, que vous rencontrez lors de votre vol. Ce livret de règles vous expliquera le fonctionnement de ces 2 éléments.
3. Pour les pilotes qui ont toujours voulu que l'assemblage de leur vaisseau soit une étape plus stratégique et méthodique, nous avons également ajouté des règles permettant de procéder à l'assemblage **au tour par tour**. Cette variante a été introduite pour la première fois dans l'application *Galaxy Trucker*. Grâce à la tension croissante induite par la gestion des points d'action, vous pouvez profiter beaucoup plus longtemps du stress et de la panique de l'assemblage.

✦ ✦ Toutes les cartes et les tuiles de cette extension sont marquées de ce symbole afin de les distinguer facilement de celles du jeu de base et des autres extensions.

## ASTRONAUTES VIP



18 cartes VIP (3 couleurs)

Des visiteurs ultra-riches et ultra-exigeants venus des quatre coins de l'univers, chacun avec des talents et des goûts on ne peut plus particuliers, ont besoin de vous. Quelle coïncidence !



20 figurines Astronaute (4 couleurs)

Lorsqu'ils enquêtent sur une épave spatiale, les experts identifient plus facilement les VIP grâce à la couleur de leur combinaison.



4 cabines

Les VIP pensent que ce sont des cabines de première classe en raison de leurs dos élégants. Mais en réalité, elles sont en tout point identiques aux autres cabines.



1 nouvelle tuile Titre de pilote

C'est la fête et tout le monde est invité ! Le pilote ayant rassemblé l'équipage le plus coloré remporte ce titre.

## MISSIONS



16 cartes Mission\*

Permettent de choisir aléatoirement votre mission.

(\* Avec des points d'exclamation jaunes qui incitent les pilotes à accepter la mission.)



66 tuiles Cargaison

Utilisées uniquement pour certaines missions.



23 tuiles Crédits cosmiques

Dont des nouveaux jetons de 100 crédits, super-scintillants !



1 manuel de missions

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir à propos des missions, sans oser le demander. À raison.



24 Supercartes

D'ultimes dangers aventures vous attendent ! À utiliser dans des missions spécifiques.

## ASSEMBLAGE AU TOUR PAR TOUR

2 aides de jeu au « tour par tour », pour aider les joueurs à se souvenir des actions possibles dans cette variante.



Note n° 253 : Corp Inc m'a demandé de faire quelques modifications pour une meilleure... euh... fluidité du texte. Tibor, n'oublie pas de supprimer tout ce que j'ai barré !

## APPLICATION WEB CONTRATS

Cette extension propose une multitude de nouvelles manières de jouer. Avec les VIP, les missions et tous les éléments issus de l'extension *Effets Spatiaux*, le nombre de combinaisons est insensé !

Pour vous aider à choisir les éléments à intégrer à votre partie de *Galaxy Trucker*, vous pouvez utiliser l'application gratuite **Contrats**. Sélectionnez le niveau de difficulté et de **erauté** de divertissement que vous souhaitez, et l'appli vous propose un contrat, c'est-à-dire une combinaison d'éléments qui crée le vol le plus adapté. Vous pouvez l'accepter ou demander un autre contrat, jusqu'à ce que vous trouviez celui qui vous convient le mieux. Simple comme bonjour. (Enfin, sauf... Ne vous inquiétez pas, vous comprendrez plus tard.)

### CONTRATS



cge.as/gt-contracts

# VIP : GUIDE DU SERVICE CLIENT

Afin de protéger nos passagers privilégiés face aux personnalités hautes en couleur de nos pilotes, Corp Inc a élaboré ce rigoureux « Guide de formation au service client ». Suivre scrupuleusement ces instructions garantira un vol sans accrocs... du moins pour les VIP. Euh, nous venons de vérifier les statistiques de vol... disons plutôt un décollage sans accrocs.

## MISE EN PLACE DES VIP :

1 Séparez les cartes VIP en 3 paquets en fonction de la couleur de leur dos. Mélangez chaque paquet, puis révélez la première carte de chacun d'eux.



2 Les figurines Astronaute VIP sont de 3 couleurs différentes. Pour chaque couleur, prenez un nombre de figurines égal au nombre de joueurs et placez-les à côté des cartes VIP. Rangez les figurines inutilisées dans la boîte.



3 Mélangez les cabines VIP, face cachée, et donnez-en 1 à chaque joueur. Placez cette cabine, face visible, dans votre réserve. Vous pourrez l'intégrer à votre vaisseau au cours de l'assemblage. Rangez les cabines VIP inutilisées dans la boîte.



## ASSEMBLAGE ADAPTÉ AUX VIP :

Les VIP occupent des cabines dans votre vaisseau. Cependant, ce sont des passagers difficiles : ils n'occuperont une cabine que si leurs **exigences** sont satisfaites. Les exigences de chaque VIP sont indiquées dans l'encadré en haut de sa carte.



Avant de commencer, examinez les 3 VIP disponibles pour ce vol. Pendant l'assemblage de votre vaisseau, vous pouvez essayer de placer des cabines sur des emplacements conformes à leurs exigences. Malheureusement, **les VIP ne peuvent pas occuper la cabine de départ** : tout cet équipement de « pilotage » leur donne l'impression d'avoir du travail.

Dans la mesure où jouer avec des VIP augmente le nombre de cabines nécessaire, chaque joueur commence l'assemblage avec 1 cabine supplémentaire dans sa réserve. Celle-ci fonctionne comme n'importe quelle autre cabine et peut être ajoutée au vaisseau à tout moment de son assemblage. (Si vous oubliez de l'intégrer, vous subirez une pénalité à la fin du vol. Ne vous inquiétez pas, les pilotes oublient tout le temps cette cabine supplémentaire.)

C'est avec grand plaisir que Corp Inc fournit une cabine supplémentaire lorsqu'un VIP fait partie du voyage. Et par « grand plaisir », comprenez « à cause de certains commentaires », comme celui-ci : « Ce serait vraiment dommage si les chasses d'eau faisaient soudain l'objet d'une taxe d'importation de 110 % pour les mille prochaines années... juste parce que j'ai encore dû voyager dans une cabine exiguë, à côté d'un vieux militaire vulgaire, puant et ronflant... »

## ACCUEIL DES VIP :

Une fois l'assemblage de votre vaisseau terminé, mais avant sa **vérification**, vous pouvez affecter un VIP à une cabine conforme à ses exigences (autre que la cabine de départ). Prenez une figurine Astronaute VIP de la couleur correspondante (rouge, bleue ou jaune) et placez-la dans la cabine choisie. Ces figurines remplacent celles des astronautes standards. Le joueur qui vérifie votre vaisseau doit également s'assurer que les cabines accueillant des VIP respectent bien leurs exigences. Si ce n'est pas le cas, le VIP est remplacé par 2 astronautes standards.

Chaque cabine ne peut accueillir qu'un seul VIP. Quand on est riche et célèbre, on tient à son intimité.

Vous pouvez avoir jusqu'à 3 VIP à bord de votre vaisseau : 1 de chaque couleur. Bien entendu, en accueillir 3 signifie se conformer à BEAUCOUP d'exigences... Vous avez peut-être oublié d'installer des moteurs ou de consulter les prévisions de vol. Mais tout va bien se passer... sûrement.

## VOL AVEC DES VIP :

Les VIP sont **considérés comme des membres d'équipage**. Ils peuvent donc vous aider dans les **Zones de combat** et les **Stations abandonnées**. Et s'ils sont vraiment trop pénibles, vous pouvez les laisser sur un **Vaisseau abandonné**... ou les remettre à des **Esclavagistes** (dans ce cas, tirez un trait sur le pourboire). Ils **peuvent même piloter le vaisseau seuls**, même si ça ne leur fera pas plaisir.

Certains VIP bénéficient de **capacités spéciales utilisables en vol**, tandis que d'autres vous octroient des **récompenses en cours de vol**. Ces effets sont toujours encadrés et mis en évidence sur leur carte, et sont actifs tant que le VIP est à bord du vaisseau.

Les VIP ne quittent pas votre vaisseau si leurs exigences ne sont plus remplies en cours de vol. Il suffisait de les convaincre d'embarquer, ce qu'il advient ensuite ne les regarde pas. Ils supposent simplement que « tout se passera comme prévu ».

Les vedettes du nanar **Les Vaisseaux de nos cœurs** se sont immergées dans le quotidien de nos pilotes grâce au programme VIP. L'acteur Kris Krystal a même avoué, dans sa poignante autobiographie, qu'il était encore hanté par les hurlements...

## ARRIVÉE DES VIP :

À la fin du vol, la plupart des VIP vous accordent une **récompense** substantielle. Enfin, seulement s'ils sont encore à bord de votre vaisseau, bien sûr !

Gagnez les récompenses des VIP **avant** d'évaluer les récompenses habituelles à la fin d'un vol (place d'arrivée, prix, marchandises et pénalités).

Si vous jouez avec des VIP dans le cadre d'un Trek Transgalactique, révélez la carte VIP suivante de chaque pile lors de la mise en place du vol suivant, en recouvrant les anciens VIP.

## NOUVEAU TITRE : ROI DE LA FÊTE

Après un vol particulièrement difficile, certains pilotes n'ont qu'une envie : décompresser et faire la fête. Un équipage varié et haut en couleur, c'est l'assurance d'une fête réussie, avec de la bonne nourriture et de la danse à gogo !

Comptez le nombre de types de membres d'équipage différents que vous avez (astronaute standard, chaque couleur d'extraterrestre, chaque couleur de VIP). Le joueur avec l'équipage le plus coloré peut revendiquer ce titre.

**Titre doré** : Vous ne pouvez placer aucun membre d'équipage humain (astronaute standard ou VIP) sur les 8 cases autour d'un module de survie extraterrestre.



NON RECOMMANDÉ DANS LES PARTIES SANS VIP.

# PRÉCISIONS SUR LES VIP

## AMIRAL À LA RETRAITE

Peu importe le type de cube utilisé pour marquer les armes dans son champ de vision. Ces cubes ne sont pas des marchandises et ne vous rapportent pas de crédits à la fin du vol. Ils servent uniquement de rappel pour ne pas oublier le bonus de puissance accordé par ce VIP et doivent être retirés si vous perdez ce dernier. Les canons simples et les catapultes bénéficient d'un bonus de +½ en puissance.



## INGÉNIEURE EN PROPULSION

Vous pouvez utiliser sa « capacité en vol » à chaque fois que vous devez décompter la puissance de vos moteurs, mais seulement après avoir effectué tous les autres calculs. Cela signifie que vous devez soustraire le poids de vos cargaisons lourdes avant de doubler votre puissance de moteurs. Vous ne gagnez pas de crédits pour la carte Aventure en cours, uniquement pour celles déjà résolues.



## POLITICIEN PRESSÉ

Si plusieurs joueurs ont un Politicien pressé à bord, appliquez sa « capacité avant le vol » dans l'ordre du tour. Si la récompense pour la place d'arrivée est doublée par une mission, celle du Politicien pressé est également doublée, car les effets des VIP sont appliqués après ceux des missions.



## VEUVE RICHE ET PRUDENTE

Considérez la cabine de cette VIP et toutes les tuiles qui y sont connectées comme un seul et même composant. Si l'un de ces éléments est perdu, vous les perdez tous : la Veuve s'envole dans sa navette privée, abandonnant votre vaisseau. Si elle est reliée à une cargaison fragile ou explosive qui doit être détruite par ce départ, la Veuve s'échappe avant que l'effet ne s'applique.



## PATIENT EN QUARANTAINE

L'Épidémie déclenchée par ce VIP en début de vol fonctionne comme une Épidémie normale. Chaque cabine connectée à une autre perd un membre d'équipage.



## ROI DES CONTREBANDIERS

Les marchandises stockées dans les modules structurels sont parfaitement dissimulées et ne peuvent jamais être perdues à cause d'effets comme *Contrebandiers* ou *Poussière nanorobotique*. Si vous perdez ce VIP pendant le vol, vous conservez tout de même ces marchandises : elles reprennent simplement leur valeur normale. Vous pouvez réorganiser librement les marchandises entre les modules structurels et les cales tant que ce VIP est à bord, mais plus après son « départ ».



## GOSSE DE RICHE POURRI GÂTÉE

Chaque type de cargaison (lourde, explosive, fragile, radioactive) est compté comme un type de composant distinct.



**Remarque pour Effets Spatiaux :** Cette extension contient 4 types de composants supplémentaires : boosters (de canons, de moteurs et de boucliers), fourneaux à réaction, catapultes et chambres de stase. Les composants combinés comptent pour les 2 types. Les modules de survie extraterrestres cyan sont toujours des modules de survie extraterrestres.

## CÉLÉBRITÉ SUPERSTITIEUSE

Un composant peut avoir entre 1 et 4 côtés avec des connecteurs. Pour satisfaire les exigences de cette VIP, chaque composant relié à sa cabine doit avoir un nombre de côtés disposant de connecteurs différent des autres. Par exemple, si sa cabine est connectée sur ses 4 côtés, les composants doivent avoir respectivement 1, 2, 3 et 4 connecteurs différents.



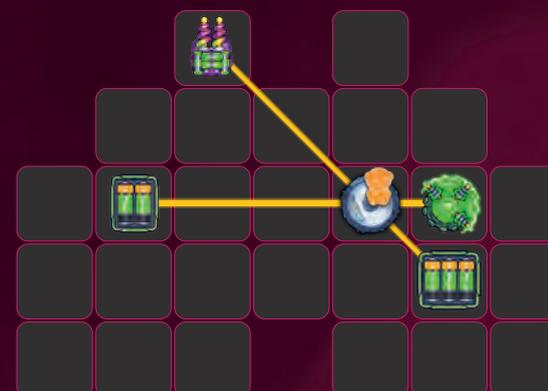
## MAÎTRE FENG SHUI

Chaque connecteur de la cabine de ce VIP doit être connecté à un connecteur du même type : simple, double ou universel.



## GOUROU ACCRO AUX BOISSONS ÉNERGÉTIQUES

À chaque fois que vous utilisez une cellule d'énergie pour alimenter un composant, vérifiez si vous pouvez tracer entre le composant et la source d'énergie une ligne droite qui passe par la cabine de ce VIP. C'est le cas si les 3 composants sont soit dans la même ligne, soit dans la même colonne, soit dans une ligne diagonale. Peu importe la distance entre l'accumulateur et le composant alimenté, tant que la cabine du VIP se trouve entre les 2.



### Remarque pour Effets Spatiaux :

L'extraterrestre cyan Technicien génère sa cellule d'énergie gratuite comme par magie. Par conséquent, elle n'est jamais prise en compte pour les récompenses des VIP.



## COVOITURAGE

Si vous utilisez la « capacité en vol » de l'Ingénieure en propulsion, celle-ci est considérée comme perdue pour le reste de la mission. Si la « règle en vol » de la Veuve riche et prudente s'active, elle n'est considérée ni comme perdue ni comme livrée : elle s'est débrouillée pour arriver à destination sans votre aide (et a veillé à ce que vous ne receviez aucun crédit, car vous avez lamentablement échoué à protéger son Roderick chéri).



## MILITANTE ÉCOLO

À chaque fois que vous utilisez une cellule d'énergie située sur l'une des 8 tuiles voisines de sa cabine, vérifiez que le composant alimenté est directement connecté à sa cellule d'énergie.



VOUS VOULEZ VRAIMENT LIRE LES DÉTAILS TOUT DE SUITE ? COMMENCEZ PLUTÔT À JOUER, JE SUIS À LA BOURRE !



# MISSIONS

Que vous soyez un routier novice ou un vétéran chevronné, les missions constituent une toute nouvelle façon de jouer à Galaxy Trucker ! Chaque mission modifie les règles du vol, vous imposant des exigences très raisonnables, techniquement conformes à votre contrat, et que tout pilote serait ravi de respecter.

Même si vous terminez régulièrement des vols sans la moindre égratignure, vous constaterez que les missions peuvent transformer la version de base de Galaxy Trucker en un véritable défi.

Les missions peuvent être utilisées lors d'un vol unique ou dans le cadre d'un Trek Transgalactique. À chaque fois que vous choisissez de jouer une mission, tous les joueurs reçoivent une **avance** : 10  $\diamond$  par niveau de vol. Ainsi, si vous jouez une mission sur un vol de niveau II, chaque joueur reçoit 20  $\diamond$ .

Être payé d'avance est, certes, assez excitant. Cela démontre que les clients font vraiment confiance aux pilotes ! Cela garantit également que vous aurez assez de crédits pour nous rembourser les pénalités inhabituelles que vous pourriez subir.

Dans la mesure où vous commencez tous avec une généreuse avance, nous sommes \*presque\* certains que chaque joueur est assuré de gagner n'importe quelle partie de Galaxy Trucker avec une mission ! Publier des rapports sur un vol au cours duquel aucun pilote n'a réussi à obtenir le moindre crédit cosmique serait une catastrophe pour le service de recrutement.



Les pilotes n'acceptent pas les missions pour le plaisir, mais pour le profit ! Si vous menez à bien une mission, vous recevrez une belle récompense. Lors de l'évaluation des récompenses, à la fin du vol, procédez toujours dans cet ordre :

1. Récompenses des missions
2. Récompenses des VIP
3. Place d'arrivée
4. Prix et Titres
5. Vente de marchandises
6. Pertes et pénalités des missions



HÉ, L'AMI. ÇA TE TENTE, UN VOL ENCORE PLUS FOU ? T'INQUIÈTE PAS, BIEN SÛR QU'Y A DES GARS QUI SURVIVENT. JE TE DIRAI COMMENT NOUS REJOINDRE SI TU M'ACHÈTES L'EXTENSION EFFETS SPATIAUX.

# QUELLE MISSION CHOISIR ?

Vous pouvez choisir n'importe quelle mission dans le manuel de missions : faites-vous plaisir !



Si vous souhaitez introduire plus de hasard, vous pouvez utiliser les **cartes Mission**. Avant de jouer, mélangez simplement ces cartes, révélez-en 2, puis le joueur ayant le plus récemment abandonné un vol en choisit une.

Si vous jouez des missions dans le cadre d'un **Trek Transgalactique**, répétez ce processus pour choisir une nouvelle mission avant chaque vol. Le joueur avec le moins de crédits pioche les 2 cartes Mission suivantes et choisit celle que vous allez tous entreprendre. Pensez simplement à retirer tous les composants spécifiques d'une mission avant de préparer la suivante.

Comme expliqué à la page 3, l'application web **Contrats** est également un excellent moyen de choisir votre mission. Vous pouvez personnaliser n'importe quel vol selon vos préférences, en un clic !



Avant de plonger dans les règles spécifiques de chaque mission, détaillées dans le manuel de missions, deux éléments majeurs sont communs aux différentes missions : les **cargaisons** et les **Supercartes**.



# COMPOSANTS DE CARGAISON

Les cargaisons ne sont utilisées que lors de missions spécifiques. Lorsqu'une mission vous demande d'ajouter des cargaisons à l'entrepôt, mélangez-les simplement avec les tuiles qui y sont déjà. Les tuiles Cargaison ont des dos différents, donc vous saurez si vous êtes sur le point d'en piocher une même lorsqu'elles sont face cachée.

*On se calme. Les cargaisons ne sont pas vraiment utiles. En fait, elles sont plutôt source de problèmes. Croyez-moi, si elles n'étaient pas nécessaires à votre mission, vous refuseriez de les prendre à bord !*

Lors de l'assemblage de votre vaisseau, vous ne pouvez pas volontairement réserver des cargaisons. Si vous choisissez de ne pas ajouter une cargaison à votre vaisseau, vous devez la remettre dans l'entrepôt, face visible.

## IL EXISTE 4 TYPES DE CARGAISONS :

### CARGAISON EXPLOSIVE



*Un vaste débat juridique est en cours pour déterminer si Corp Inc est autorisée à fabriquer ces explosifs. Heureusement, personne ne se demande si les pilotes devraient avoir le droit de les transporter ou non.*

Si une cargaison explosive est détruite, elle explose, détruisant également tous les composants voisins.

Remarque : Les composants peuvent être **détruits** par des astéroïdes, des tirs de canon et des cartes Aventure spécifiques (comme *Sabotage*) indiquant que les composants sont... eh bien, détruits. Bien qu'il existe beaucoup d'autres moyens de perdre des pièces, seule la destruction déclenche une explosion.

Bien entendu, si une autre cargaison explosive est détruite par cette explosion, elle explose à son tour. C'est ce qu'on appelle une réaction en chaîne.



### CARGAISON FRAGILE



*Lors de vols particulièrement difficiles, on a parfois l'impression que chaque composant de son vaisseau est fragile comme du verre. Imaginez maintenant qu'ils soient réellement en verre ! Comme c'est excitant !*

Comme leur nom l'indique, les cargaisons fragiles sont à manier avec prudence. Si n'importe lequel des 8 composants voisins est détruit, la cargaison fragile est détruite également.

Bien entendu, si une cargaison fragile est détruite, cela déclenche la destruction de toute cargaison fragile voisine... attention aux éclats de verre !



### CARGAISON LOURDE



Les lingots méga-massifs ne sont pas seulement énormes... ils sont aussi vraiment, vraiment lourds. Tellement lourds qu'ils ralentissent votre vaisseau.

Chaque cargaison lourde a un poids, représenté par le numéro indiqué sur sa tuile. Lorsque vous calculez la puissance de vos moteurs, vous devez toujours y retrancher le poids total des cargaisons lourdes de votre vaisseau. Concrètement, si vous avez une puissance de 6, mais un poids total de 4, votre puissance réelle n'est que de 2.

Les cargaisons lourdes ne peuvent pas être détruites par des astéroïdes ou des tirs de canon dirigés contre un côté sans connecteur. Autrement dit, les côtés lisses des cargaisons lourdes agissent comme un blindage indestructible. Cependant, leurs côtés avec des connecteurs exposés sont aussi vulnérables que n'importe quel autre composant. Par ailleurs, elles peuvent tout à fait être détruites par des effets qui ne proviennent pas d'un tir dans une direction spécifique, comme les conséquences d'un *Sabotage* ou de la destruction d'une cargaison explosive.

*Si vous possédez quelques rudiments de mécanique, vous savez bien que les cargaisons lourdes nécessitent de puissants moteurs, et qu'un poids trop important empêche carrément votre vaisseau d'avancer. Mais il peut arriver que certains routiers un peu plus compétents en physique osent remettre en cause ces calculs... Ne les écoutez pas. S'ils parlent d'énergie, d'inertie, de mouvement sans contraintes ou autres aberrations, allumez vos moteurs et laissez-les sur place. Ça leur apprendra !*

### CARGAISON RADIOACTIVE



*Les générateurs nucléaires peuvent fournir une énergie quasi illimitée bien utile au développement des colonies. Dommage qu'ils aient des effets aussi néfastes sur les cellules d'énergie des pilotes, sans parler de l'équipage.*

Lors de l'assemblage de votre vaisseau, faites attention : **2 cargaisons radioactives ne peuvent pas être connectées l'une à l'autre.** (Non, vous ne voulez pas vraiment savoir ce qui arriverait.) Si vous les connectez sans faire attention, il s'agit d'une erreur d'assemblage qui doit être corrigée en retirant l'un des deux composants.

Les **8 cases voisines** ne peuvent pas contenir de cellules d'énergie ou de membres d'équipage. Il est possible de placer des accumulateurs ou des cabines autour d'une cargaison radioactive, mais vous ne pourrez y placer ni cellules ni figurines. Les cargaisons radioactives n'ont pas d'effet sur les marchandises.



**Remarque pour Effets Spatiaux :** Les chambres de stase sont résistantes aux radiations, et vous pouvez y placer des membres d'équipage. Les astronautes endormis peuvent être réveillés normalement, à condition qu'ils soient immédiatement placés dans un lieu autorisé.

# SUPERCARTES

Les cartes Aventure se divisent en 2 catégories : celles qui sont dangereuses et celles qui peuvent vous venir en aide. Les supercartes sont toutes de la première catégorie !

Les Supercartes ont un verso bien distinct et ne sont utilisées que lors de missions spécifiques. Lorsque vous les utilisez, mélangez le paquet composé de cartes Aventure et de Supercartes, et veillez à ce que la première carte soit une carte Aventure normale du même niveau que le vol.

Les Supercartes sont redoutables, mais pas insurmontables. La plupart du temps, vous pourrez les consulter pendant l'assemblage, histoire de vous y préparer un minimum. Si vous êtes du genre à ne pas regarder les cartes Aventure pendant l'assemblage, essayez vraiment de faire une exception pour les Supercartes.



## TYPES DE SUPERCARTES :

### TROU NOIR

*Les pilotes modernes respectent toujours les anciennes traditions transmises par les routiers terrestres d'autrefois : « Quand t'vois un nid-de-poule, mets un coup d'volant et fonce pas d'dans. »*

Pour éviter d'être aspirés dans un *Trou noir*, les pilotes doivent faire vrombir leurs moteurs.

La force gravitationnelle du *Trou noir* dépend de votre niveau de vol. Par exemple, la carte ci-contre a une force de 5 lors d'un vol de niveau II.

Les joueurs affrontent le *Trou noir* dans l'ordre, en commençant par le leader. Vous aurez besoin d'une puissance de moteurs égale ou supérieure à la force d'attraction du *Trou noir* si vous voulez éviter d'être aspiré. Pour chaque point de puissance manquant, **vous devez abandonner 2 composants de votre vaisseau.**

Il est important de se rappeler que vous abandonnez ces composants pendant que vous calculez la puissance de vos moteurs. Vous pouvez alimenter des doubles moteurs et abandonner des composants dans n'importe quel ordre : cela peut vous permettre de dépenser une cellule d'énergie avant d'abandonner le composant sur lequel elle était stockée. Cependant, la puissance de vos moteurs n'est calculée qu'une fois que tout a été abandonné. Donc, si vous abandonnez le module de survie d'un extraterrestre marron, il ne sera plus là pour vous accorder un bonus. Et bien sûr, si vous abandonnez un moteur, il ne comptera pas dans votre puissance. Vous ne voulez vraiment pas vous séparer de vos moteurs.



Lorsque vous effectuez vos calculs pour un *Trou noir*, retournez face cachée les composants que vous abandonnez plutôt que de les retirer immédiatement de votre vaisseau. Cela vous permet de revenir en arrière si vous changez d'avis. Ne retirez les composants que lorsque vous avez terminé tous vos calculs.

Si vous n'avez pas assez de composants à retirer pour compenser votre manque de puissance... eh bien, vous les perdez tous, d'une certaine manière : vous êtes obligé d'abandonner le vol, même si c'est une façon assez douce de décrire ce qui vous arrive réellement.

*Les trous noirs sont bien connus pour avoir inspiré le tube intemporel numéro 1 de Radio Routiers : « Mon vaisseau éclaté s'est fait éclater. »*

# FLOTTE ENNEMIE

*Affronter toute une flotte plutôt qu'un adversaire habituel comporte certains avantages. Tout d'abord, une flotte attaque tout le monde : le vaisseau leader n'est plus le seul à s'amuser. Et puis, vaincre une flotte ne rapporte pas de récompense, ce qui empêchera vos collègues de vous jalouser !*

Les flottes ennemies sont trop bien coordonnées pour n'attaquer que de face. Cela modifie les calculs de puissance habituels. Vos armes pointées vers l'avant ne contribuent pas toujours à leur pleine puissance, et celles orientées vers l'arrière ou les côtés peuvent contribuer à plus de la moitié de leur puissance.

Le haut de chaque carte vous indique où est la flotte. **Toutes les armes orientées dans ces directions contribuent à leur pleine puissance.** Les autres valent la moitié de leur puissance. Par exemple, pour la carte *Flotte de voleurs* ci-contre, les armes pointées vers l'avant et l'arrière fonctionnent à leur pleine puissance, et celles orientées à gauche ou à droite contribuent à la moitié de leur puissance. Les extraterrestres mauves accordent toujours leur bonus complet.



*Vous volez à bord du vaisseau ci-dessous et disposez donc d'une puissance de 3 ½ contre la Flotte de voleurs, ou de 7 ½ si vous alimentez vos doubles canons. Comme il s'agit d'un vol de niveau I, vous devriez vous en sortir sans perdre de membre d'équipage (enfin, à condition d'avoir deux cellules d'énergie).*

La puissance d'une flotte dépend de votre niveau de vol. Vous pouvez ignorer tout ce qui se trouve sur une carte Flotte en dessous de la ligne correspondant au niveau de vol en cours (vous pouvez même recouvrir les lignes qui ne vous concernent pas avec une autre carte, si cela vous aide).

Résolvez les effets des cartes Flotte ennemie dans l'ordre, en commençant par le leader. Lorsque c'est votre tour, annoncez la puissance de vos canons :

- Si vous égalez ou dépassez la puissance de l'ennemi pour le niveau de vol en cours, votre vaisseau s'en sort indemne.
- Si vous ne pouvez pas atteindre la puissance de l'ennemi, alors vous subissez toutes les pénalités applicables à votre niveau de vol **et** aux niveaux précédents. Commencez par la ligne du haut et descendez jusqu'à la ligne du niveau de vol en cours.
- Si les pénalités incluent des tirs de canon, le leader lance un dé par tir et le résultat détermine l'emplacement touché pour tous les vaisseaux concernés. Toutes les pénalités sont cumulatives.



*Vous volez à bord du vaisseau ci-dessus et disposez d'une puissance de 3 contre cette Flotte de pirates, ou de 6 si vous alimentez vos doubles canons. Dans les deux cas, cela est insuffisant pour atteindre la puissance de 8 requise pour ce vol de niveau I : vous n'avez pas d'autre choix que de subir un tir de canon lourd provenant de la gauche.*

## PLUIE D'ASTÉROÏDES

Dans tout bon débit de boissons fréquenté par des routiers, la conversation finit toujours par tourner autour de la probabilité qu'un petit astéroïde de rien du tout puisse malencontreusement toucher l'unique connecteur exposé sur le flanc gauche du vaisseau. Une grande gueule affirme que ça n'arrive qu'une fois sur un million. Une pilote chevronnée accoudee au bar rétorque que, sur son vaisseau, c'est au moins du 50/50. Le gars avec de grosses lunettes gribouille un truc sur une serviette et tente d'expliquer pourquoi c'est entre une chance sur six et une chance sur douze en fonction du secteur. La grande gueule attrape l'intello par le col pour lui montrer la différence entre la théorie et la pratique... C'est à ce moment-là que, depuis votre recoin sombre, vous glissez d'une voix sinistre : « Qui parmi vous a déjà vu une pluie d'astéroïdes ? »

Une Pluie d'astéroïdes met à l'épreuve la solidité de votre vaisseau. De petits astéroïdes s'abattent sur vous depuis deux directions pour atteindre chaque ligne et chaque colonne. Nul besoin de lancer les dés.

La flèche incurvée montre dans quel sens la pluie s'abat sur votre vaisseau. Les astéroïdes doivent être résolus, un à un, dans cet ordre. Ah oui, pour l'une des directions, ils vous menacent deux fois. L'effet de chacun de ces astéroïdes est le même que celui d'un petit astéroïde, et il est possible de s'en protéger de la manière habituelle.

Si votre vaisseau n'a aucun connecteur exposé, vous pouvez rire à la révélation de cette Supercarte. Dans le cas contraire...



Dans cette Pluie d'astéroïdes, un petit astéroïde frappe le composant le plus haut de chaque colonne de votre vaisseau, de gauche à droite. Puis, la tuile la plus à droite de chaque ligne, de haut en bas. Puis la tuile la plus à droite de chaque ligne, à nouveau, mais de bas en haut cette fois.



**Remarque pour Effets Spatiaux :** Comme aucun dé n'est lancé, les vaisseaux de cette extension ne respectent pas leurs règles normales lors d'une Pluie d'astéroïdes. Les astéroïdes ne ricochent pas sur le vaisseau IIA, et ceux qui touchent le haut ou le bas du vaisseau IIIA ne deviennent pas des impacts latéraux. Bien entendu, cela est positif pour le vaisseau IA : ses cases ne sont pas frappées plusieurs fois.



## ATTAQUE D'ASTÉROÏDE

Lors d'une Attaque d'astéroïde, chaque vaisseau se retrouve face à un très gros astéroïde. Sa taille exacte dépend du niveau de vol.

Pour déterminer quelles lignes ou colonnes sont frappées par l'astéroïde, le leader lance un dé. Ajoutez 3 au résultat obtenu pour déterminer le point d'impact :

- La case pointée par la flèche correspond au centre de l'astéroïde. Ainsi, si vous avez obtenu un 4, l'astéroïde vise la ligne ou la colonne 7.
- L'astéroïde frappe également une, deux ou trois colonnes ou lignes supplémentaires, selon le niveau de vol. Consultez la carte et utilisez le centre de l'astéroïde pour déterminer les lignes ou colonnes adjacentes également touchées par l'astéroïde.

Appliquez les effets de l'astéroïde comme si plusieurs gros astéroïdes frappaient en même temps. Comme ces impacts sont simultanés, chaque arme pointant vers les côtés ou l'arrière ne peut être utilisée qu'une seule fois : elle peut toujours toucher une partie de l'astéroïde dans sa ligne ou colonne, ou dans une ligne ou colonne adjacente... mais pas plusieurs parties en même temps. Le cas échéant, le joueur choisit quelle ligne ou colonne est protégée par l'arme.

## ASTÉROÏDE FANTÔME

L'Astéroïde fantôme fonctionne comme une Attaque d'astéroïde. Le leader lance un dé, ajoute 3 au résultat obtenu, et détermine quelles colonnes sont touchées par l'astéroïde en fonction du niveau de vol.

Heureusement, cet astéroïde évolue dans un autre plan de la réalité. Il est très proche du vôtre et vous voyez donc son reflet, mais tant que vous **ne lui tirez pas dessus**, il ne détruira pas votre vaisseau. Restez calme et n'alimentez surtout pas vos doubles canons dans les colonnes touchées.

Malheureusement, vos bons et loyaux canons simples font feu automatiquement, et il n'y a rien que vous puissiez faire pour les empêcher de bravement « protéger » votre vaisseau. Si l'une de vos armes fait feu sur l'Astéroïde fantôme, un véritable gros astéroïde pénètre dans votre réalité dans la colonne correspondante, et vous devez immédiatement y faire face. **Et comme le premier canon de cette colonne a déjà tiré, il ne peut pas tirer de nouveau pour détruire l'astéroïde !** Vous allez donc devoir trouver un autre moyen de protéger cette colonne, par exemple avec un deuxième canon pointant vers l'avant.



**Remarque pour Effets Spatiaux :** Les boucliers renforcés peuvent vous protéger aussi bien des Attaques d'astéroïde que des Astéroïdes fantômes, mais chaque bouclier renforcé ne peut vous protéger que d'un dégât par carte. Pour protéger plusieurs lignes ou colonnes, vous aurez besoin de plusieurs boucliers et d'un moyen de tous les renforcer. (Voilà enfin une raison d'avoir plusieurs boucliers couvrant un même côté !)



Le leader lance le dé et obtient 4, puis ajoute 3 : la ligne d'impact centrale est la 7. Vous effectuez un vol de niveau II : deux colonnes supplémentaires sont touchées. L'Attaque d'astéroïdes menace donc les lignes 6, 7 et 8.

Vous pilotez le vaisseau ci-dessous, votre canon pointant vers la gauche est dans la ligne 9 et peut protéger la ligne 8. Vous pouvez également alimenter votre double canon de la ligne 6 pour protéger, au choix, la ligne 6 ou la ligne 7... mais pas les deux.



Lors du même vol de niveau II, le leader obtient un 5. Cela signifie que l'Astéroïde fantôme menace les colonnes 7, 8 et 9. Toujours aux commandes du vaisseau ci-dessus, vous choisissez de ne pas faire tirer le double canon de la colonne 7, ce qui préserve cette colonne. Malheureusement, le canon de la colonne 8 tire automatiquement, et le gros astéroïde apparaît dans cette colonne et détruit l'arme. Celui de la colonne 9 attaque également. Heureusement

cette fois, il y a un autre canon dans cette colonne, qui élimine l'astéroïde qui s'est matérialisé devant vous.

## ZONE TACTIQUE

Les *Zones tactiques* ressemblent aux *Zones de combat*. Les joueurs comparent les caractéristiques de leurs vaisseaux, et le plus mauvais subit une pénalité.

Plutôt que d'évaluer trois lignes, une *Zone tactique* évalue deux colonnes, d'abord celle de gauche, puis celle de droite. Et plutôt que d'évaluer un seul paramètre, une *Zone tactique* évalue la différence entre deux caractéristiques indiquées en haut de chaque colonne.

Les joueurs font leurs calculs dans l'ordre, en commençant par le leader : chacun effectue la soustraction demandée en espérant ne pas obtenir **la valeur la plus faible**. À votre tour, vous pouvez choisir d'activer ou non les composants qui fonctionnent avec de l'énergie. Tous les autres composants fonctionnent normalement, que vous le vouliez ou non.

Le joueur qui obtient la valeur la plus faible subit une pénalité en fonction du niveau de vol. Appliquez toutes les pénalités de la ligne correspondant au niveau de vol **et** des lignes supérieures. En cas d'égalité, c'est le joueur en tête sur le plan de vol qui subit la pénalité.

Résolvez chaque colonne séparément. Si vous avez alimenté un composant avec une cellule d'énergie pour la colonne de gauche, vous devez l'alimenter aussi pour la colonne de droite si vous souhaitez que sa puissance soit prise en compte.



*Vous effectuez un vol de niveau II et entrez dans une Zone tactique. Vous commencez par évaluer la colonne de gauche. Dans l'ordre, chaque joueur soustrait sa puissance de canons à son équipage.*

*David a 8 membres d'équipage et 6 canons simples. Sa valeur est de 2.*

*Sarah a 6 membres d'équipage, 7 canons simples et 2 doubles canons. Elle choisit de ne pas alimenter ses doubles canons, mais parvient tout de même à une valeur de -1.*

*Julien a 3 membres d'équipage, 6 canons simples et 1 double canon. Même sans alimenter son double canon, sa valeur est de -3. Il a donc la valeur la plus faible des trois joueurs : il perd 3 membres d'équipage et recule de 5 jours de vol. J'ai l'impression que quelqu'un va abandonner le vol une fois sorti de la Zone tactique...*



**Remarque pour Effets Spatiaux :** L'extraterrestre cyan Diplomate n'a aucun effet sur une *Zone Tactique*. Parfois, la diplomatie ne fonctionne pas.



## RADIATIONS MORTELLES ET RADIATIONS EXPLOSIVES

*Ces deux cartes occasionnent de graves dysfonctionnements à vos accumulateurs. Et quand une cellule d'énergie de type E ne fonctionne plus, disons qu'il faut s'attendre à ce que ça soit... E-norme !*

Lorsque vous êtes confronté à des *Radiations mortelles*, chaque cellule d'énergie de votre vaisseau subit une fuite de radiations : vous perdez tous les membres d'équipage présents dans les 8 cases voisines.

Lorsque vous êtes confronté à des *Radiations explosives*, chaque cellule d'énergie de votre vaisseau **détruit** les composants qui contiennent au moins une cellule d'énergie sur les 8 cases voisines. Tout se produit en même temps, et les composants avec des cellules d'énergie se détruisent les uns les autres.



## POUSSIÈRE CORROSIVE ET POUSSIÈRE NANOROBOTIQUE

Ces 2 cartes sont semblables à la *Poussière d'étoile*. Elles vous font juste perdre bien plus de jours de vol.

Dans les deux cas, chaque joueur perd 1 jour de vol par connecteur exposé. Résolvez cela comme pour la *Poussière d'étoile*, du dernier au premier sur le plan de vol.

Dans le cas de la *Poussière corrosive*, vous perdez vos jours de vol, puis chaque moteur et chaque canon avec un connecteur exposé **tombe** de votre vaisseau. Ces composants sont perdus. Peu importe qu'il s'agisse d'un canon ou d'un moteur, simple ou double : dans tous les cas, il tombe.

*C'est vrai que si vous êtes dans le rayon d'attraction gravitationnelle d'une planète, les doubles canons et les doubles moteurs tombent probablement plus vite...*

Dans le cas de la *Poussière nanorobotique*, vous perdez tous vos membres d'équipage, et toutes vos cellules d'énergie et marchandises qui se trouvent dans des composants avec des connecteurs exposés. Eh, au moins, vous pourrez dire aux familles des victimes que vous avez sauvé les composants !



*À l'origine, les nanorobots ont été créés pour se débarrasser des déchets biologiques et technologiques. Dommage qu'ils aient entièrement dévoré l'équipe R&D avant qu'elle ne termine la « Phase 2 du projet – Comment les éteindre ».*

## PANDÉMIE ET CONTAMINATION

*Note n° 249 : J'ai aussi supprimé cette version, elle risquait de mettre le lecteur mal à l'aise. Allez, les gars, ça sort demain. Ça ne doit pas être si difficile d'écrire une blague drôle et positive sur les maladies contagieuses !*

Ces 2 cartes sont semblables aux *Épidémies*, mais vos équipages les aiment encore moins.

Lors d'une *Pandémie*, si 2 cabines occupées sont **voisines**, elles perdent toutes les 2 un membre d'équipage.

Lors d'une *Contamination*, regardez si vous avez 2 cabines reliées l'une à l'autre sur votre vaisseau. Si c'est le cas, **toutes les cabines** de votre vaisseau perdent un membre d'équipage. Je suppose que vous n'auriez pas dû prendre le risque de relier ces 2 cabines...



# ASSEMBLAGE AU TOUR PAR TOUR

Si vous aimez Galaxy Trucker, vous avez probablement déjà été confronté à cette situation : vous voulez partager votre passion et faire découvrir le jeu à un ami. Vous lui expliquez tout, retournez le sablier, commencez à assembler votre vaisseau... et quand vous avez fini, vous réalisez qu'il ne sait pas où mettre sa cinquième tuile, et que deux composants déjà posés ne respectent pas les règles... L'assemblage au tour par tour va vous changer la vie !

En mode tour par tour, vous pouvez jouer n'importe quel niveau de vol et n'importe quelle mission avec n'importe quel élément provenant d'une extension, comme les VIP ou les composants de l'extension *Effets Spatiaux*. En réalité, quand vous envisagez de jouer certaines des missions les plus difficiles avec des VIP et des tuiles d'extension... vous devriez probablement le faire au tour par tour.

La seule chose à garder à l'esprit, c'est qu'au tour par tour, l'assemblage du vaisseau prend beaucoup plus de temps, donc pour votre première fois, nous vous recommandons de choisir un vol de niveau I (ou au maximum de niveau II).

## MISE EN PLACE

1 Le joueur qui voulait le plus jouer à *Galaxy Trucker* avec l'assemblage au tour par tour commence. Ensuite, poursuivez dans le sens des aiguilles d'une montre.

2 Donnez à chaque joueur 8 cubes Marchandise de sa couleur. Ils représentent les points d'action (PA).

Chaque joueur peut avoir un maximum de 8 PA. Celui qui joue en dernier commence toujours l'assemblage avec 8 PA, puis chaque joueur (dans l'ordre inverse du tour) dispose d'un PA de moins que le précédent :

4 joueurs	3 joueurs	2 joueurs
Joueur 1 : 5 PA	Joueur 1 : 6 PA	Joueur 1 : 7 PA
Joueur 2 : 6 PA	Joueur 2 : 7 PA	Joueur 2 : 8 PA
Joueur 3 : 7 PA	Joueur 3 : 8 PA	
Joueur 4 : 8 PA		

3 Préparez les prévisions de vol, en ajoutant à chaque pile une carte du niveau le plus élevé utilisé. Concrètement, pour un vol de niveau II, chaque pile reçoit une carte de niveau II supplémentaire.

4 Placez un dé à côté des prévisions de vol : vous l'utiliserez une fois qu'un joueur aura terminé son assemblage.

## UTILISER DES POINTS D'ACTION (PA)

L'assemblage se déroule maintenant en une série de tours. À votre tour, vous dépensez des PA pour effectuer des actions :

### 1 PA – RÉVÉLER

Révéléz une tuile face cachée et laissez-la face visible dans l'entrepôt (au centre de la table).



### 1 PA – RÉSERVER

Réservez une tuile face visible en la plaçant dans votre réserve. Vous pouvez toujours avoir au maximum 2 tuiles dans votre réserve.



### 2 PA – PLACER

Placez une tuile face visible dans votre vaisseau. Cette tuile peut provenir de l'entrepôt ou de votre réserve. Respectez les règles normales d'assemblage.



### 3 PA – CONSULTER

Consultez une pile de prévisions de vol. Prenez la pile dans votre main : vous la retournerez **au début de votre prochain tour**. Vous ne pouvez faire l'action **Consulter** que s'il s'agit de la dernière action de votre tour et uniquement si vous avez soudé au moins un composant à votre vaisseau.



Nous vous recommandons de suivre vos actions en déplaçant vos cubes de la droite vers la gauche : placez les PA disponibles à droite de votre plateau, et les PA utilisés à gauche.



## FIN DE VOTRE TOUR

Vous devez continuer à effectuer des actions jusqu'à ce qu'il vous reste 3 PA ou moins. Cela signifie que vous ne pouvez effectuer l'action **Consulter** que si cela vous conduit à n'avoir plus que 3 PA ou moins (donc s'il vous reste entre 3 et 6 PA avant l'action).

Lorsque vous terminez votre tour, regagnez 5 PA : déplacez 5 cubes du côté droit de votre plateau.



## FINIR VOTRE ASSEMBLAGE

Une fois qu'au moins la moitié des cases de votre plateau Vaisseau (arrondie à l'entier supérieur) sont occupées par des tuiles, vous pouvez choisir d'arrêter votre assemblage à la fin de votre tour. Vous ne jouerez plus de tours d'assemblage : déplacez votre navette sur l'une des cases de départ, comme dans le mode en temps réel.



Dès que vous arrêtez votre assemblage, vous lancez un **compte à rebours final** pour tous les autres joueurs. Prenez pour cela le dé à côté des prévisions de vol et placez-le de manière qu'il indique une valeur égale au niveau de vol +2.

Si vous êtes le premier joueur à arrêter l'assemblage, à chacun de vos tours suivants, vous diminuez de 1 la valeur du dé (au lieu d'assembler). Lorsque le dé atteint 0, l'assemblage se termine immédiatement pour tous les joueurs.

**Remarque :** Si vous ne pouvez plus dépenser vos PA (parce que toutes les tuiles ont été révélées, qu'aucune tuile ne peut être ajoutée à votre vaisseau et que vous avez plus de 6 PA et ne pouvez donc plus consulter de cartes), vous déclenchez automatiquement la fin de l'assemblage.

## UN JEU DE VLAADA CHVÁTIL ET DÁVID JABLONOVSKÝ

Développement : *Jakub Uhlíř*

Direction artistique : *Dávid Jablonovský  
Jakub Politzer*

Graphisme : *Michaela Zaoralová  
Tibor Vizi*

Illustrations : *Tomáš Kučerovský  
Jakub Politzer*

Visuels 3D : *Radim « Finder » Pech  
Roman Bednář*

Rédaction des règles : *Gus Cook  
Jason A. Holt*

Production : *Vít Vodička*

Gestion de projet : *Jan « Zvonda » Zvoníček*

Supervision : *Petr Murmak*

Gestion de projet  
version française : *Marie-Laure Faurite*

Traduction française : *Meeplerules.fr*

Relecture française : *Juliette Chastel, Coralie Brunet*

Un grand merci à tous nos testeurs : *Marek Sandor, Klára Škodová, Michal Pajtaš, Martin "Intoš" Sedmera, Pavlína Prejsková, Kuba Kutil, Dilli, Alenka Chvátilová, Pavlík Chvátíl, Jakub Svitek, David Melichar, Jeník MitroCZECH, Dalibor Dohnal, Ladislav Bušek, anuliiss a On. Dr. A, Lubomír Pajtaš, Pato, Pavel Majtán, Karel Doležal, Martin Pejchar, Eyron, Miloš Procházka, Radek Pulkrábek, Jiří Kůs, Lenka Vargová, Zuzka Šabatová, Pavel Škréta, Alžběta Škrétová, Pavel Tatíček, Talia Rosen, ainsi que le club de jeux Fénix et tous ceux qui ont joué au jeu lors de nos démonstrations.*

Un remerciement tout particulier à nos collègues de CGE qui ont testé cette extension : *Zuzana Zdražilová, Michaela Zaoralová, Alča Chvátilová, Matúš Kotry, Jakub Doucek, Tomáš Zdražil, David Nedvídek, Martin Mužík, Hanka Hálková, Adam Španěl, Kew, Pavlína Hornová, Jarča Havířová, Míra Podlesný, Yume, Tony, Eleni, et tous les autres. Et un immense merci à Jakub Uhlíř, qui a traqué sans relâche les pilotes les plus chevronnés de la galaxie et organisé toutes ces parties de test.*



© 2025 Czech Games Edition  
www.CzechGames.com

© 2025 IELLO SAS pour la version française  
iello.fr



# GLOSSAIRE

**Voisin(e)** : À chaque fois qu'un VIP ou une cargaison fait référence à un élément « voisin », cela désigne les 8 cases présentes autour de ce composant sur votre vaisseau. Pour les mordus de jeux de plateau, ce sont toutes les cases adjacentes orthogonalement et diagonalement.

**Connectés** : Deux composants sont « connectés » lorsqu'ils sont directement soudés l'un à l'autre.

**Vue** : Une cabine offre une vue si elle dispose d'au moins un côté lisse (sans connecteur) face à un espace vide. Cela désigne soit une case laissée vide lors de l'assemblage, soit les bords de votre vaisseau. Pour qu'une cabine offre une vue « sur » un composant, vous devez pouvoir tracer une ligne droite ininterrompue, dans la même ligne ou colonne, allant du bord lisse de la cabine jusqu'à n'importe quel bord de ce composant.



Il peut y avoir n'importe quel nombre de cases vides entre la cabine et le composant sur lequel elle offre une vue, même zéro.

**Distance de marche** : Pour calculer la distance de marche, imaginez que vous vous déplacez à l'intérieur du vaisseau, à travers les conduits. Une tuile connectée à votre composant actuel est à une distance de 1. Une tuile reliée à celle-ci est à une distance de 2. Et ainsi de suite. Chaque étape doit passer par des connecteurs. Utilisez le chemin le plus court. La distance de marche est donc très différente de l'adjacence : 2 composants peuvent être adjacents, mais être séparés d'une distance de marche de 4 ou plus.



**Doubler** : Pas de piège ici, sauf si quelque chose est doublé 2 fois. En effet, si une mission et un VIP doublent la même récompense, vous l'obtenez 3 fois et non 4 ! Si une récompense est doublée, puis triplée, vous l'obtenez une première fois, puis une deuxième fois grâce au doublement, puis 2 fois grâce au triplement, soit un total de 4 fois. Doubler signifie donc littéralement « obtenir la valeur de base une fois de plus ».

**Composants spécifiques à la mission dans la réserve** : Si une mission vous demande d'ajouter des tuiles à votre réserve avant l'assemblage du vaisseau, cela n'augmente pas votre limite de tuiles en réserve. Cela reste vrai même si on vous donne plus de 2 tuiles à réserver. Par exemple, si on vous offre 3 composants à mettre en réserve lors de la mise en place, vous ne pourrez pas y ajouter un autre composant avant d'en avoir utilisé au moins 2.

**Perdre des composants – Détruit, Tombé et Abandonné** : Il y a 3 façons de perdre un composant. Qu'un composant soit détruit, tombe ou soit abandonné, il n'en reste pas moins perdu. Comme toujours, les composants perdus vous font subir une pénalité à la fin du vol, sauf si les règles d'un VIP ou d'une mission indiquent le contraire.

Un composant peut être **détruit** par un astéroïde, un tir ou par une carte comme *Sabotage*. Seule la destruction déclenche les effets des cargaisons explosives et fragiles.

Un composant **tombe** si quelque chose fait qu'il n'est plus du tout connecté à votre vaisseau, par exemple à cause de la perte d'un autre composant. La *Poussière nanorobotique* fait tomber des composants sans rien détruire.

Un composant peut être **abandonné** « volontairement » à cause de cartes comme le *Trou noir* ou de missions comme *Embouteillages*.

