



# UN AUTRE GUIDE ÉLARGI DU VOYAGEUR GALACTIQUE

Vous qui souhaitez prolonger votre voyage au cœur de la Galaxie, les nouvelles extensions présentes dans cette boîte de jeu sont faites pour vous ! Elles sont pensées pour être intégrées à vos parties toutes en même temps, bien que certaines d'entre elles puissent aussi être utilisées individuellement. Toutes ces extensions sont compatibles avec celles de la première Grosse Extension de Galaxy Trucker. Si vous possédez cette première extension, vous pouvez bien entendu les combiner. Dans le cas contraire, ne vous inquiétez pas, vous trouverez votre bonheur parmi toutes les nouveautés présentes dans cette boîte :

## NOUVELLES TECHNOLOGIES

42 composants de vaisseau intégrant de nouvelles technologies, comme la possibilité de se défendre contre les intrus qui parviendront peut-être à s'introduire au cœur de votre vaisseau.

## NOUVELLES CLASSES DE VAISSEAUX

10 plateaux recto-verso pour construire des vaisseaux de Classes IIB, IIIB et IV, ainsi que la carte de règles nécessaire aux vols de Classe IV. Nous avons également glissé dans la boîte quelques crédits cosmiques supplémentaires, ces nouveaux vaisseaux de Classe IV étant particulièrement lucratifs.

## NOUVELLES CARTES AVENTURE

4 nouvelles cartes Aventure pour les voyages de niveaux I, II et III. Et pour les vaisseaux de Classe IV, un tout nouveau paquet de cartes Aventure composé à la fois des versions étendues des cartes Aventure que vous connaissez déjà mais aussi de nouveaux défis que vous n'avez encore jamais rencontrés.

## INTRUS

Certaines cartes Aventure vont permettre à des intrus de pénétrer dans votre vaisseau pour essayer de le détruire de l'intérieur ou pour engloutir votre équipage. Ce livret de règles vous explique comment s'occuper de leur cas. Si vous jouez avec la première Grosse Extension, nous avons inclus de nouvelles cartes Intrus pour les extensions Manigances, Routes Chaotiques et les extraterrestres cyans.

## ÉQUIPE DE SOUTIEN

18 cartes (et de nombreux jetons) pour vous aider à constituer une équipe de spécialistes et faire de votre business une entreprise encore plus rentable.

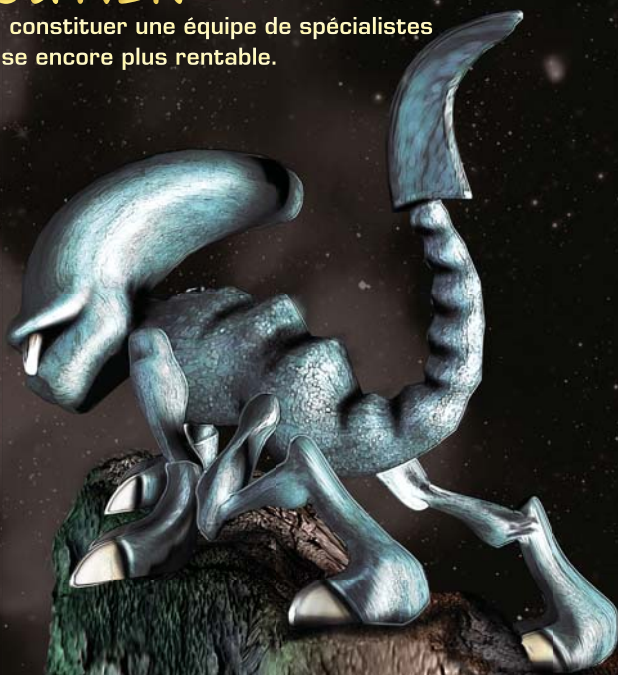
Vous avez peut-être envie de mixer, dès maintenant, toutes ces nouvelles extensions. Pourquoi pas ? D'autant plus qu'il est difficile de n'intégrer que partiellement ces extensions : si vous souhaitez par exemple découvrir les vaisseaux de Classe IV, vous aurez besoin des nouvelles cartes Aventure correspondantes. Et ces nouvelles cartes vous feront affronter des intrus, que vous ne pourrez combattre sans utiliser les nouveaux composants de vaisseau.

Mais si vous ne souhaitez pas intégrer trop de choses nouvelles d'un coup, vous pouvez laisser de côté les vaisseaux de Classes IIB et IIIB. Pour vos premières parties, nous vous recommandons d'utiliser les vaisseaux de Classes II, III et IV. Ils vous permettront de découvrir le fonctionnement des intrus sans avoir à vous soucier des règles de constructions des vaisseaux complexes.

L'extension Équipe de Soutien peut être utilisée de manière indépendante. Vous pouvez dans un premier temps la laisser de côté même si, contrairement à la plupart des extensions, celle-ci a été conçue pour vous faciliter le travail. Euh... en partie en fait : certaines cartes peuvent tout de même vous causer de gros ennuis si vos adversaires se les procurent...

Une fois que vous aurez jeté un oeil au matériel, vous aurez une meilleure idée des éléments que vous souhaitez intégrer à vos parties :

- Pour davantage de variété, vous pouvez combiner les différents vaisseaux (jeu de base et extensions).
- Pour des parties encore plus tendues : vous pouvez combiner cette extension avec les extensions Manigances et Routes Chaotiques de la première Grosse Extension. Cette combinaison est aussi connue sous le nom de "Niveau de Difficulté : Cosmopathe".
- Pour des parties moins difficiles : euh... désolé, j'ai bien peur que vous ne trouviez rien dans cette boîte qui rende le jeu moins exigeant.





# NOUVELLES TECHNOLOGIES

Les 42 nouveaux composants doivent être ajoutés aux composants du jeu de base. Vous aurez ainsi suffisamment de pièces à votre disposition pour construire un gigantesque vaisseau de Classe IV. Certains de ces nouveaux composants seront nécessaires pour vous défendre contre les intrus, comme expliqué plus loin dans ce guide.

Cette extension, comme la précédente, vous propose 42 nouveaux composants. Pourquoi 42 ? Posez la question à un auto-stoppeur.

## COURSE AUX COMPOSANTS

C'est bien trop simple de construire des vaisseaux lorsque l'entrepôt déborde de composants. Pour que la construction des vaisseaux reste une compétition, un certain nombre de composants, pris au hasard, doivent être retirés du jeu en début de partie. Le nombre de composants à retirer dépend du nombre de joueurs, des vaisseaux que vous allez utiliser et du nombre total de composants disponibles.

Si vous ne possédez pas la première Grosse Extension, vous ne pouvez jouer qu'à 4 joueurs au maximum. Dans ce cas, procédez comme suit :

- Au début de la partie, mélangez face cachée tous les composants (du jeu de base et de cette extension).
- Si vous êtes moins de 4 joueurs, retirez 25 composants (au hasard) par joueur manquant (retirez 25 composants pour une partie à 3 joueurs, 50 pour une partie à 2 joueurs).
- Si vous n'utilisez pas les vaisseaux de Classe IV, retirez encore 25 composants.
- Tous les composants retirés du jeu sont remis dans la boîte (face cachée). Ils ne seront pas utilisés de toute la partie.

Si vous possédez la première Grosse Extension, vous disposez de 42 composants supplémentaires et du matériel pour un cinquième joueur. Dans ce cas, procédez comme suit :

- Au début de la partie, mélangez face cachée tous les composants (du jeu de base et des deux extensions).
- Si vous êtes moins de 5 joueurs, retirez 25 composants (au hasard) par joueur manquant (retirez 25 composants pour une partie à 4 joueurs, 50 pour une partie à 3 joueurs, 75 pour une partie à 2 joueurs).
- Si vous ne pensez pas utiliser les vaisseaux de Classe IV, retirez encore 25 composants.
- Tous les composants retirés du jeu sont remis dans la boîte (face cachée). Ils ne seront pas utilisés de la partie.

Nous faisons le pari que vous possédez les deux extensions, que vous n'avez pas attendu notre feu vert pour mélanger tous les composants ensemble et que vous mourrez d'envie de conduire un vaisseau de Classe IV. Dans ce cas, ne tenez pas compte de toutes les précisions précédentes et contentez-vous de retirer 25 composants par joueur manquant (en dessous de 5).

## NOUVEAUX COMPOSANTS

Les nouveaux composants offrent à votre vaisseau de nouvelles fonctionnalités, comme la possibilité de vous protéger des intrus. La plupart de ces composants sont complètement nouveaux et ne doivent pas être considérés comme une simple version améliorée des composants standards. Les propulseurs ne sont pas des moteurs. Les systèmes d'auto-défense ne sont pas des canons. Les cellules des robonautes ne sont pas des cabines d'équipage. Les panneaux solaires ne sont pas des accumulateurs à Énergie. Toutes les exceptions sont précisées dans les règles ou sur les cartes.

### Panneaux Solaires



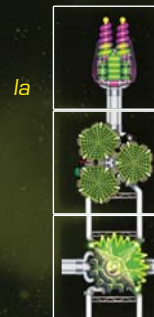
Les panneaux solaires captent la lumière des étoiles pour la transformer en énergie. Cela permet d'alimenter un composant qui nécessite habituellement des cellules d'Énergie pour fonctionner.

Chaque composant panneau solaire ne peut être utilisé qu'une seule fois par carte Aventure. Un panneau solaire procure l'équivalent d'1 cellule d'Énergie à l'un des composants auxquels il est rattaché. S'il est connecté à plusieurs composants, vous choisissez lequel est alimenté. Vous pourrez faire un autre choix lors de la prochaine carte Aventure. Un panneau solaire ne sert à rien s'il n'est pas rattaché à un composant qui fonctionne grâce à des cellules d'Énergie.

Vous vous demandez certainement pourquoi les cellules d'Énergie fournies par les accumulateurs peuvent être utilisées n'importe où sur le vaisseau, alors que l'énergie fournie par un panneau solaire n'est utilisée que par les composants qui lui sont adjacents. C'est imposé par le Code de la Construction. Corporation Incorporated ne veut pas que les accumulateurs à énergie deviennent obsolètes. Des voix écologistes se sont élevées contre cette aberration : "pourquoi continuer à utiliser des cellules d'Énergie ? Elles sont toxiques, corrosives et même parfois explosives !". La réponse de Corp Inc. a été claire : "Vous avez raison, c'est pour cela que nous préférons ne pas les voir trainer dans nos entrepôts".

Un panneau solaire ne peut pas recharger un accumulateur à énergie. Il ne peut pas alimenter un composant non directement connecté. Il ne peut pas être utilisé plus d'une fois par carte Aventure. L'énergie solaire non utilisée ne peut pas être stockée pour plus tard.

### Exemple



Le joueur utilise son panneau solaire pour alimenter son bouclier et se protéger contre la première petite météorite. Il ne dépense pas de cellule d'Énergie. S'il veut activer son double canon pour détruire la large météorite, il devra dépenser une cellule d'Énergie. Le panneau solaire ne peut pas alimenter le double canon puisque son énergie a déjà été utilisée précédemment dans cette carte Aventure. De même, le panneau solaire ne

pourra pas être utilisé pour se protéger de la seconde petite météorite. Une cellule d'Énergie sera nécessaire pour activer une nouvelle fois le bouclier lors de cette carte Aventure.

Lorsqu'une nouvelle carte Aventure sera révélée, le joueur pourra à nouveau utiliser le panneau solaire pour alimenter le bouclier ou le double canon.

### Propulseurs



Les propulseurs permettent de réaliser d'astucieuses manœuvres de navigation, comme par exemple esquiver des tirs de canons ou des météorites. Dans certaines circonstances, ils pourront aussi être utilisés contre les intrus (ces circonstances sont présentées à la fin de cette section, alors que le fonctionnement des intrus est détaillé dans une autre section spécifique de ce guide).

Les propulseurs ne sont pas des moteurs. Ils n'affectent en rien la puissance des moteurs de votre vaisseau.

Sur le composant, on peut voir que les propulseurs sont dirigés dans deux directions. Contrairement aux moteurs, les propulseurs ne doivent pas obligatoirement être tournés vers



l'arrière du vaisseau, ils peuvent être dirigés dans n'importe quelle direction. Mais comme pour les moteurs, aucun composant ne doit être placé sur les deux cases vers lesquelles sont dirigés les propulseurs.

### Exemple



#### Bonne et mauvaise installation des propulseurs.

Les propulseurs peuvent être utilisés chaque fois que les dés sont lancés pour déterminer la trajectoire (ligne ou colonne) d'un tir de canon ou d'une météorite. Une fois que vous avez pris connaissance du résultat des dés, vous pouvez décider d'activer ou non les propulseurs.

Pour utiliser les propulseurs, dépensez 1 cellule d'Énergie. Cela active les propulseurs dirigés dans la direction perpendiculaire à la trajectoire du tir de canon ou de la météorite en approche. Les propulseurs poussent légèrement votre vaisseau, modifiant de 1 le numéro de la colonne ou de la ligne indiquée par les dés. Cette modification ne concerne que votre vaisseau.

Pour déterminer la nouvelle ligne ou colonne, posez votre doigt sur la table à côté du numéro obtenu par les dés et imaginez ce qu'il arriverait si les propulseurs poussaient votre vaisseau d'une case dans la direction indiquée par la troisième loi de Newton... ou sinon, plus simplement, jetez un oeil à l'exemple ci-dessous :

### Exemple



Ce vaisseau traverse un Essaim de Météorites. Le résultat du lancer de dés indique que la première petite météorite se dirige colonne 5. Pour éviter qu'un composant ne soit détruit, le joueur Vert dépense 1 cellule d'Énergie pour activer les propulseurs dirigés vers la gauche du vaisseau. La météorite se dirige désormais colonne 4, rebondissant joyeusement contre la paroi du vaisseau. Cette météorite continuera de se diriger colonne 5 sur les vaisseaux des autres joueurs.

Un nouveau lancer de dés indique que la large météorite se dirige colonne 8. La précédente activation des propulseurs ne s'applique pas à cette nouvelle météorite, sa trajectoire reste la colonne 8. Vert n'a pas placé de canon colonne 8. Activer à nouveau les propulseurs permettrait de décaler la trajectoire de la météorite colonne 7, mais aucun canon n'est présent dans cette colonne. Le joli canon installé colonne 9 n'est d'aucune utilité contre cette météorite. Vert aurait besoin de propulseurs dirigés vers la droite du vaisseau pour déplacer la trajectoire de la météorite colonne 9. Le canon installé colonne 6 ne sert à rien non plus, puisqu'une trajectoire ne peut être modifiée de plus d'une unité grâce aux propulseurs.

Vert préfère nettement perdre sa structure modulaire colonne 7 plutôt que ses cargos containers colonne 8. Il dépense 1 cellule d'Énergie pour déplacer la météorite colonne 7.

Les dés sont lancés une dernière fois pour la seconde petite météorite : elle se dirige colonne 4. Vert ne s'en inquiète pas, la météorite rebondit sur le fuselage. En dépensant 1 cellule d'Énergie, les propulseurs auraient pu permettre de faire passer la météorite à côté du vaisseau (colonne 3), mais cela a peu d'intérêt.



Savoir-vivre galactique : après avoir brillamment esquivé une météorite, il est de tradition de lâcher un joyeux "woo hoo !" (dans certains secteurs de la Galaxie "yeeee haa !" est même de mise). Dans le cas où, grâce à votre judicieuse manœuvre, une météorite ne rentre pas en collision avec un container bien rempli mais s'en va à la place détruire une cabine d'équipage, il est de bon ton de présenter vos excuses (un petit "oups, désolé" est fort apprécié dans ces cas-là).

Les propulseurs peuvent être utilisés une fois après chaque lancer de dés. Même si votre vaisseau dispose de plusieurs propulseurs pointant dans la même direction, vous ne pouvez pas modifier la ligne ou la colonne de plus d'1 unité.

La règle permettant de tirer plus facilement sur les larges météorites venant de gauche ou de droite continue de s'appliquer. Une fois que la trajectoire de la météorite est déterminée par les dés (et ajustée ou non grâce à vos propulseurs), vous pouvez la détruire à l'aide d'un canon pointant du bon côté et placé sur la trajectoire de la météorite ou sur une ligne directement adjacente. Par exemple, si vous utilisez vos propulseurs pour décaler une large météorite de la ligne 5 à la ligne 6, vous pouvez la détruire grâce à votre canon ligne 7, qui couvre les lignes 6, 7 et 8.

Les propulseurs ne permettent pas de vous protéger contre les attaques dont la trajectoire n'est pas déterminée par un lancer de dés. Les propulseurs ne peuvent pas être utilisés lors des attaques internes au vaisseau, comme la carte Sabotage. Les propulseurs peuvent être utilisés contre les intrus (qui pénètrent dans le vaisseau par l'extérieur), mais uniquement dans les circonstances suivantes :

Bien que les propulseurs soient initialement conçus pour esquiver les météorites et les tirs de canons, vous pouvez aussi les utiliser contre un intrus (en respectant les mêmes règles). Il suffit pour cela qu'un membre de votre équipage donne un petit coup sur le levier de commande. Pour utiliser les propulseurs afin de modifier le point d'entrée d'un intrus dans votre vaisseau, un membre de votre équipage, placé dans un composant directement rattaché aux propulseurs, est nécessaire. Des propulseurs qui ne sont pas directement à proximité d'un membre d'équipage ne peuvent être utilisés que pour esquiver les météorites et les tirs de canon.

Les astronautes, les extraterrestres et les robonautes activés (voir plus bas) peuvent déclencher les propulseurs pour se protéger des intrus. Les astronautes endormis dans une chambre de stase (première Grosse Extension) ou des robonautes non-activés ne le peuvent pas.

Les membres de votre équipage vont adorer activer manuellement les propulseurs. Rien n'est plus amusant que de décaler légèrement le vaisseau au moment où un intrus tente d'y pénétrer. Et en envoyant la vidéo de cet incident à l'émission Galaxy Gag, ils auront même la possibilité de gagner 2 crédits cosmiques et un magnifique tee-shirt flashy.

## Modules Routeurs



Un module routeur fait la même chose qu'une structure modulaire : c'est-à-dire rien ! Mais ils ont une caractéristique très intéressante : tous les composants rattachés à un même routeur fonctionnent comme s'ils étaient rattachés les uns aux autres.

Si plusieurs routeurs sont connectés ensemble, alors tous les composants qui leur sont rattachés sont considérés comme connectés les uns aux autres.

Par exemple, les effets d'un module de support de vie peuvent traverser un routeur pour profiter à une cabine d'équipage rattachée de l'autre côté. Grâce au routeur, un panneau solaire peut être rattaché à de nombreux composants. Malheureusement, le routeur transfère aussi les effets négatifs, comme ceux des cartes Épidémie ou Fuite Radioactive par exemple.



## Modules de Support de Vie Mixtes



Un module de support de vie mixte vous permet d'accueillir plusieurs types d'extraterrestres. Toute cabine rattachée à ce composant bicolore peut accueillir 1 extraterrestre de la couleur de votre choix.

Les quotas d'extraterrestres sont toujours en application : pas plus d'un extraterrestre de chaque couleur dans votre vaisseau et pas plus d'un extraterrestre par cabine.

### Exemple



Dans cette cabine, le joueur peut placer 1 extraterrestre mauve, 1 extraterrestre cyan, ou 2 humains.

### Exemple



Grâce au routeur, le joueur peut placer un extraterrestre cyan dans l'une des cabines et un extraterrestre mauve dans une autre. La troisième cabine n'aura d'autre choix que d'accueillir 2 humains.

Les xenobiologistes ont longtemps pensé que les importantes différences physiologistes entre les extraterrestres rendaient impossible la conception d'un module de support de vie compatible avec tous. Une étude scientifique indépendante a récemment démontré que la principale différence entre les extraterrestres concernait leurs préférences en matière de méthane. Les extraterrestres mauves par exemple prennent leur méthane chaud, tandis que les extraterrestres cyans le préfèrent froid, avec un zeste de citron.

Remarque : les extraterrestres cyans sont apparus dans la première Grosse Extension. Si vous ne jouez pas avec des extraterrestres cyans, considérez que ces modules de support de vie mixtes sont bicolores mauve et brun, vous permettant d'accueillir un extraterrestre du type de votre choix. Tous les diffuseurs rafraîchissants parfum citron ne serviront à rien... quel gâchis.

## Cellules des Robonautes



Cette cellule contient quatre robonautes. Les robonautes passent la plupart de leur temps accrochés à un rack, désactivés.

En dépensant une cellule d'Énergie, vous pouvez activer les robonautes pour la durée d'une carte Aventure. La taille de votre équipage est alors augmentée de 4. Cela peut s'avérer très utile lorsque vous devez comparer la taille de votre équipage à celles de vos adversaires (Zone de Combat, Sabotage) ou lorsque vous avez besoin que votre équipage atteigne une certaine taille (Station Abandonnée). Cependant, les robonautes ne se substituent pas aux véritables membres d'équipage lorsqu'une carte vous fait perdre des membres d'équipage (Esclavagistes, Zone de Combat ou Vaisseau Abandonné).

Pourquoi les esclavagistes ne capturent-ils pas les robonautes ? Pour répondre à cette question existentielle, le Bureau des Statistiques est allé récemment interroger plus de 400 esclavagistes. Malheureusement nous n'avons toujours pas de réponse fiable à ce sondage puisque 83% des esclavagistes ont répondu par "mettez vos mains sur la tête, vous venez avec nous".

Les robonautes peuvent être activés pour déclencher les propulseurs contre les intrus (voir le paragraphe sur les

propulseurs, ci-dessus). Il est possible d'armer des robonautes activés (voir plus bas : Armurerie). Et des robonautes armés peuvent affronter les intrus. Puisque leur activation dure toute une carte Aventure, les robonautes peuvent successivement activer les propulseurs et affronter les intrus pour le coût d'une unique activation.

Les robonautes ne peuvent également prendre le rôle des astronautes pour les tâches dont ils ont seuls la charge. Vous devez abandonner si vous perdez tout l'équipage humain de votre vaisseau. Les robonautes ne peuvent pas réveiller les astronautes endormis dans une chambre de stase (première Grosse Extension).

## Systèmes d'Auto-Défense



Ces systèmes d'armement légers ont été conçus pour défendre votre vaisseau contre les intrus. Ils peuvent aussi augmenter la puissance totale de vos canons, bien qu'ils ne soient pas considérés comme des canons.

Lorsque vous calculez la puissance de vos canons, chaque paire de systèmes d'auto-défense connectés entre eux augmente de 1 cette puissance. Un système d'auto-défense seul ne compte pour rien dans ce calcul s'il n'est pas rattaché à un autre système d'auto-défense.

Les modules routeurs peuvent permettre de relier entre eux deux systèmes d'auto-défense, mais chaque système d'auto-défense ne peut faire partie que d'une seule paire de systèmes.

### Exemple

A : ces deux systèmes d'auto-défense ne sont pas reliés. Ils n'augmentent en rien la puissance de vos canons.

B : voici deux paires de systèmes d'auto-défense connectés. Elles augmentent votre puissance de +2.



A

B



C

D

C : voici encore deux paires valides, augmentant votre puissance de +2. Peu importe que ces paires soient formées verticalement ou horizontalement.

D : Le système du milieu peut former une paire avec chacun des trois autres systèmes, mais comme il ne peut faire partie que d'une seule paire, cette disposition n'augmente votre puissance que de +1.

Une paire de systèmes d'auto-défense augmente votre puissance même si vous n'avez pas de canons. Si votre vaisseau dispose d'une paire de systèmes d'auto-défense mais d'aucun canon, votre puissance est de 1. Combinée avec un extraterrestre mauve, votre puissance de canons sera de 3.

Un système d'auto-défense, seul ou connecté à un autre système, peut aussi permettre de stopper un intrus. Cette capacité est expliquée dans la section Intrus.

## Armurerie



Les membres d'équipage placés sur un composant adjacent à une armurerie sont considérés comme armés. Il est possible d'armer n'importe quels membres d'équipage :



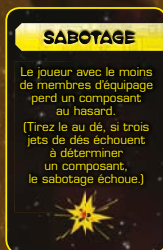
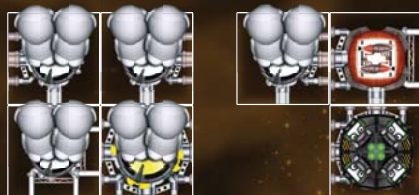
les astronautes humains, les extraterrestres, les voyageurs dans des cabines de luxe et même les robonautes une fois activés.

Les astronautes endormis dans une chambre de stase et les robonautes non-activés ne peuvent être armés (puisque qu'ils ne comptent comme membres d'équipage que lorsqu'ils sont activés).

Une fois armés, les membres de l'équipage sont censés défendre votre vaisseau contre les intrus, mais ils ont un autre avantage : ils comptent double lorsque vous devez comparer la taille de votre équipage à celle de vos adversaires (comme dans une Zone de Combat ou en cas de Sabotage).

Cette capacité ne s'applique pas dans le cas (par exemple) d'une Station Abandonnée, lorsqu'une carte Aventure indique simplement un nombre minimal de membres d'équipage. Cette capacité ne s'applique pas non plus quand vous devez perdre des membres d'équipage (à cause des Esclavagistes ou pour gagner des crédits après avoir rencontré un Vaisseau Abandonné).

### Exemple



**Station Abandonnée :** le joueur de gauche dispose des 8 membres d'équipage requis pour fouiller la station. Le joueur de droite ne le peut pas.

**Vaisseau Abandonné :** le joueur de gauche peut se séparer de 4 figurines pour gagner les crédits indiqués. Le joueur de droite ne le peut pas.

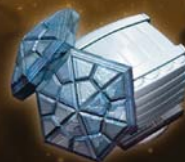
**Sabotage :** la taille de l'équipage du joueur de gauche est de 8. Le joueur de droite dépense 1 cellule d'Énergie pour activer ses robonautes. Comme lorsqu'on compare les tailles d'équipages les membres d'équipage armés comptent double, cela donne un total de 12 pour le joueur de droite. Le Sabotage affecte donc le joueur de gauche.

Pour découvrir comment les membres d'équipage armés peuvent défendre votre vaisseau contre les intrus, voir la section Intrus.

En plus d'être armés, les membres d'équipage placés près d'une armurerie ont un moral en béton : ils ont l'impression d'être des héros de film de science-fiction et font joujou avec leurs armes. Cette hausse du moral des troupes est malheureusement compensée par l'augmentation des accidents de travail.

Remarque : les membres d'équipage connectés à une armurerie via un module routeur sont considérés comme armés. Comment est-ce possible ? Corporation Incorporated garde pour l'instant cette information confidentielle.

### Composants avec Blindage Indestructible



Le blindage indestructible a été introduit dans la première Grosse Extension. Désormais, vous verrez que cette amélioration a été combinée avec d'autres composants.

Le côté blindé de ce composant est indestructible. Cela signifie que les météorites (petites ou larges) et les tirs de canon (puissants ou non) n'ont aucun effet s'ils touchent le côté blindé du composant.

Les côtés non blindés ne sont pas protégés. S'ils sont touchés, les règles classiques s'appliquent. Ce blindage ne protège pas le composant des explosions provenant de l'intérieur du vaisseau, causées par la carte Sabotage ou par certains intrus.

## NOUVELLES CLASSES DE VAISSEAU

Cette extension contient des plateaux pour construire des vaisseaux de Classes IIB, IIIB et IV. Le plateau d'un vaisseau de Classe IV est mis en place en combinant le verso des plateaux IIB et IIIB. Cinq exemplaires de chaque vaisseau sont fournis, ce qui vous permet de jouer à 5 joueurs si vous possédez la première Grosse Extension.

### CHOIX DES VAISSEaux

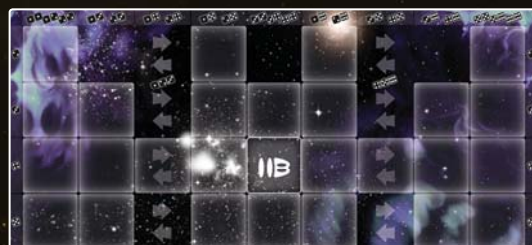
Vous pouvez choisir de jouer avec n'importe quels vaisseaux, dans n'importe quel ordre. Une partie de Galaxy Trucker peut combiner des vaisseaux du jeu de base, de la première extension ou de cette extension. Il suffit de ne pas oublier qu'à chaque manche tous les joueurs doivent utiliser une même Classe de vaisseaux. Avant de commencer, vous pouvez vous mettre d'accord sur le nombre de manches de la partie et sur le type de vaisseaux que vous conduirez.

Nous vous conseillons des parties en trois manches. Commencez par la Classe II, IIA ou IIB. Continuez par la Classe III, IIIA ou IIIB, avant de terminer en beauté par des vaisseaux de Classe IV.

Bien entendu, votre groupe de joueurs choisit librement le nombre de manches et l'ordre des Classes de vaisseaux de la partie. Sachez juste que les vaisseaux des Classes supérieures prennent plus de temps à construire et voyagent plus longtemps (si tout va bien...) à travers la Galaxie.

Le choix de la Classe du vaisseau détermine quelle carte de règles utiliser pour le vol. Lorsque qu'une carte ou une règle fait référence au "numéro de la manche", cela correspond à la Classe de vaisseau choisie pour cette manche. Par exemple, si vous conduisez un vaisseau de Classe II (ou IIA ou IIB), vous devez placer sur le plateau de vol la carte de règles de niveau II, même si c'est votre premier vol de la partie.

### CLASSE IIB



Lors de la construction d'un vaisseau de Classe IIB, imaginez que votre plateau peut se plier et s'enrouler sur lui-même pour former un cylindre. L'extrémité gauche du plateau est en fait rattachée à son extrémité droite. Les deux colonnes aux bords de votre plateau sont en fait adjacentes.

Lorsque vous placez un composant dans la colonne la plus à gauche du plateau, un connecteur pointant vers



la gauche doit pouvoir se connecter au composant placé dans la même ligne que lui mais dans la colonne la plus à droite du plateau. De la même façon, si votre composant placé dans la colonne la plus à gauche nécessite une case vide à sa gauche pour fonctionner (canon ou propulseurs dirigés vers la gauche), aucun composant ne doit être placé dans la case correspondante (même ligne, colonne la plus à droite). Les règles sont les mêmes pour les composants placés dans la colonne la plus à droite. Voir l'exemple ci-dessous pour que ce soit plus clair :

### Exemple



Le vaisseau du haut comporte de nombreux composants placés de manière illégale. Des connecteurs ne se correspondent pas (première ligne). Un canon est dirigé vers une case non vide (troisième ligne).

Le vaisseau du bas est valable. Remarquez que le canon dans le coin en haut à droite n'est rattaché au reste du vaisseau que par le composant placé en haut à gauche. Notez aussi que la cabine placée dans la colonne la plus à gauche est reliée à l'armurerie placée dans la colonne la plus à droite.

Les vaisseaux cylindriques ont longtemps rencontré une grande popularité parmi les fans de science-fiction. Vous pouvez désormais en construire un vous-même ! Vous comprendrez ensuite pourquoi de tels vaisseaux ne sont populaires que dans le domaine de la fiction.

## Attaques contre votre Vaisseau

Puisque les vaisseaux de Classe IIB sont construits sous la forme de cylindres pivotants, les probabilités d'être touché sont réparties équitablement.

Dans le cas d'une attaque visant l'avant ou l'arrière de votre vaisseau, déterminez la colonne en lançant les deux dés. N'additionnez pas les résultats, mais regardez sur le plateau du vaisseau quelle colonne correspond aux dés obtenus. Par exemple 12 correspond à la colonne la plus à gauche et 22 à la colonne suivante.

Un cylindre n'a pas vraiment de côtés droit ou gauche mais n'est cependant pas à l'abri des attaques latérales : dans ce cas-là, lancez un premier dé pour déterminer la ligne concernée. Un 1 ou un 2 manque votre vaisseau. Si vous avez obtenu un autre résultat, lancez le second dé pour déterminer la localisation de l'impact. Sur un 1, 2, ou 3, commencez à partir de la septième colonne (troisième colonne en partant de la droite).

Remarque : si votre premier lancer indiquait la ligne 3, les cases isolées des colonnes 3 et 7 seront les premières concernées par l'attaque.

Les boucliers et canons dirigés sur les côtés protègent votre vaisseau de manière habituelle.

Ce serait peut-être plus clair avec un exemple, non ?

### Exemple



Le vaisseau de Jaune est plongé dans un Essaim de Météorites. Le leader lance les dés : il obtient un 1 puis un 2. Jaune pose son doigt la ligne 3 de la colonne 12. En se déplaçant sur le vaisseau (en suivant la direction indiquée par la flèche sur la carte Aventure), Jaune détermine que la météorite touche le composant marqué A, sur lequel elle rebondit.

Pour la seconde météorite, le leader obtient un 1. Manqué !

Pour la troisième météorite, le leader obtient un 1 puis un 2. La météorite entame sa trajectoire dans la colonne appropriée, tourne autour du cylindre pour atteindre le composant B par la gauche. Le connecteur est exposé, Jaune n'a pas de boucliers, le composant B est détruit.

Pour la quatrième météorite, le leader obtient un 1 puis un 2. Jaune couine. Cela entraîne la destruction du composant C, séparant son vaisseau en deux. Le blindage indestructible ne protège pas ce composant, puisqu'il est dirigé vers l'avant du vaisseau, pas sur la gauche. Mais attendez ! Jaune dispose d'un canon pointant judicieusement vers la gauche ligne 3 ! Ce canon latéral protège les lignes 3 et 4 contre les larges météorites. Jaune esquisse un petit sourire en faisant exploser la météorite.

Le leader lance un 1 puis un 2 pour la dernière météorite. L'impact se situe colonne 12 atteignant le cargo container C. Le connecteur du composant n'est pas exposé. La météorite rebondit tranquillement contre les parois du vaisseau. Si le second dé avait déterminé que la colonne 12 était la colonne de l'impact, alors la météorite aurait immédiatement détruit le composant D dont le connecteur de gauche est exposé.

Les cases C et D sont particulièrement vulnérables. Dans votre intérêt, protégez-les !

Les propulseurs peuvent être utilisés pour modifier la colonne (ou la ligne) déterminée par les dés. Le fonctionnement général des propulseurs est expliqué précédemment dans ce guide.

Si la météorite (ou le tir de canon) se dirige vers l'avant ou l'arrière de votre vaisseau, les propulseurs peuvent modifier la colonne de 1. Les colonnes tournent autour du cylindre : si vous modifiez vers la gauche la trajectoire d'une attaque dirigée sur la colonne la plus à gauche du plateau, l'attaque se dirige alors en direction de la colonne la plus à droite. Et vice et versa. Il est de ce fait impossible qu'une attaque vers l'avant ou l'arrière de votre vaisseau passe complètement à côté de votre plateau.

Dans le cas d'une attaque latérale (gauche ou droite du vaisseau), vous pouvez utiliser les propulseurs pour modifier la ligne de l'attaque, comme d'habitude. Les propulseurs ne peuvent pas être utilisés pour modifier le résultat du second dé (déterminant la colonne de l'impact).

## Assurance

Les vaisseaux de Classe IIB ne sont pas couverts par une assurance. Même s'il n'y a pas de zone prévue à cet effet sur votre plateau, vous êtes toujours autorisés à mettre de côté deux composants lors de leur construction.



## CLASSE IIIB



On a déniché les plans de construction des vaisseaux de Classe IIIB en fouillant les ruines d'une civilisation disparue, connue sous le nom des Anciens Amébiens. Un voile de mystère plane sur l'histoire des Amébiens. Qu'est-ce qui a poussé ces extraterrestres ancestraux à construire des vaisseaux informes ? La disposition des trous dans la structure semble aléatoire, mais ne cache-t-elle pas un secret, un message crypté capital pour la survie de l'humanité ? Pour quelle raison cette civilisation a-t-elle disparue ? Cette disparition a-t-elle un lien avec leur incapacité à concevoir des vaisseaux qui ressemblent à peu près à quelque chose ?

C'est en fait un vaisseau très simple, sans règles spécifiques. Le seul problème est que vous ne savez jamais quelle forme il aura.

Tout au début de la phase de construction, en même temps que vous retournez le sablier pour initier la construction, lancez deux dés. Les résultats obtenus indiquent quelles cases du plateau constitueront des trous dans la structure du vaisseau. Il est interdit de placer des composants sur ces cases.



### Exemple

L'illustration ci-dessous indique quelles cases ne font pas partie de votre vaisseau lorsque vous obtenez 2 et 3. Elle met aussi en évidence le sens particulier du design chez les Amébiens.



Si les deux dés affichent le même résultat, tous les joueurs doivent retirer de leur plateau leur composant de départ. Vous ne pouvez pas placer de composant sur la case qu'il occupait et sur les cases correspondant au résultat des dés. Votre composant de départ ne sera pas utilisé pour ce vol. Vous pouvez commencer de construire à partir de n'importe quelle case autorisée. Suivez ensuite les règles standards de construction.

### Exemple

Sur un lancer de 2 et 3, voici à quoi ressemble votre vaisseau :



Note : chaque dé vous indique 5 cases à laisser vides. Si une fois votre construction terminée votre vaisseau comporte moins de 5 cases libres, vous avez placé un ou plusieurs composants de manière illégale. Retirez ces composants comme vous le faites d'habitude pour corriger les erreurs de construction.

Vous vous demandez peut-être pour quelle raison saugrenue vous auriez envie de conduire un vaisseau informe et troué de manière asymétrique ? Nous vous retournons la question : pourquoi avez-vous acheté cette extension ?

## Assurance

Les vaisseaux de Classe IIIB ne sont pas (non plus) couverts par une assurance. Même s'il n'y a pas de zone prévue à cet effet sur votre plateau, vous êtes toujours autorisés à mettre de côté deux composants lors de leur construction.

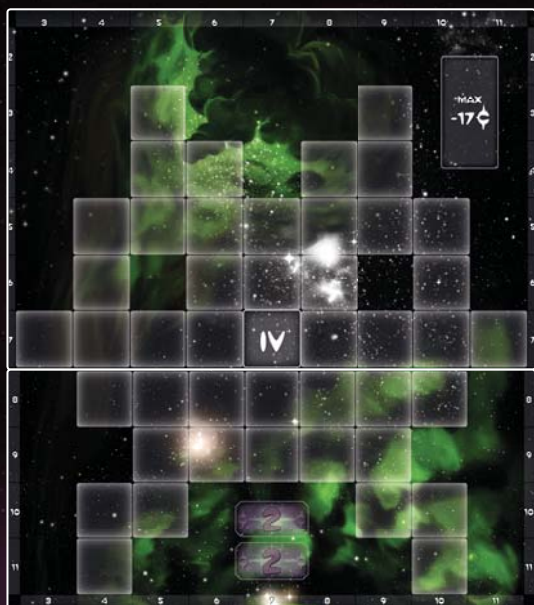
## Hé, je sais comment me simplifier la tâche !

On nous pose souvent la même question : "puis-je marquer les cases sur lesquelles je n'ai pas le droit de construire ?". Notre réponse est "Non. C'est de la triche. Les Anciens Amébiens pourraient vous lancer une méchante malédiction pour avoir ne serait-ce que songé à faire une telle chose".

Mais votre groupe de joueur peut préférer rendre la construction plus facile, quitte à être maudits une ou deux fois. Dans tous les cas, nous vous conseillons de ne lancer les dés qu'au moment où vous retournez le sablier pour initier la phase de construction. Ce vaisseau doit rester une surprise.



## CLASSE IV



Selon le décret 202-3-1061(3b) du Ministère des Transports, "Les Classes de vaisseaux sont désignées par les chiffres romains I, II, III, etc." Mais lorsque quelqu'un suggérait que ce "etc." pouvait correspondre, par exemple, à la Classe IV, l'administrateur en charge des immatriculations plongeait le nez dans ses procédures puis annonçait : "Désolé, ce n'est pas sur ma liste".

Rien ne bougeait, jusqu'à ce que le Sous-secrétaire adjoint du Ministère tombe sur des plans de vaisseaux et dise "Hum... j'aimerais avoir un yacht comme celui-ci... et comme celui-là... oh, et comme ce dernier aussi." Deux heures plus tard il réécrivait les procédures d'immatriculation pour pouvoir tous les combiner : la Classe IV était née.

Les vaisseaux de Classe IV sont d'imposants croiseurs interstellaires. Leur plateau est composé en réunissant le dos des plateaux des deux autres vaisseaux de cette extension. Les vaisseaux de Classe IV seront tous différents, chaque joueur prenant au hasard l'un des plateaux IIB et l'un des plateaux IIIB. Après les avoir retournés côté Classe IV, assemblez-les pour former le vaisseau, en plaçant à l'avant le plateau pouvant accueillir le plus grand nombre de composants.

## Sablier

Lorsque la construction commence, le sablier est retourné une première fois sur le plateau de vol. Lorsqu'il est écoulé, n'importe quel joueur peut le retourner et le placer sur le cercle III.

## Le Vol

Utilisez la nouvelle carte de règles correspondant aux vaisseaux de Classes IV. Chacun des 4 paquets de cartes Aventure sera composé de deux cartes de niveau IV et d'une carte de chaque autre niveau (I, II et III).

## Assurance

Les vaisseaux de Classe IV peuvent être assurés. L'assurance fonctionne ici de manière très réaliste : en gros, les compagnies d'assurances vont se frotter les mains. Après avoir construit votre vaisseau, mais avant de décoller, vous devez décider d'assurer ou non votre vaisseau.

Le prix de l'assurance est indiqué au pied de votre vaisseau. Si vous décidez de prendre une assurance, annoncez-le aux autres joueurs et placez les crédits nécessaires sur les emplacements prévus de votre plateau.

En haut de votre vaisseau est indiqué le nombre maximum de crédits que vous payerez en cas de perte de composants... si vous avez pris l'assurance.

Si vous avez pris l'assurance, cela fonctionne comme avec un vaisseau assuré. À la fin du vol, payez 1 crédit par composant perdu, sans dépasser la somme maximale indiquée. Dans tous les cas, les crédits que vous avez placés pour assurer votre vaisseau sont dépensés; peu importe le nombre de composants perdus.

Si vous ne prenez pas d'assurance, votre vaisseau n'est pas assuré : vous payez 1 crédit par composant perdu (il n'y a pas de maximum).

Vous devez décider de vous assurer ou non avant de décoller. Lorsque la première carte Aventure est révélée, c'est trop tard.

Remarque : l'intérêt de l'Avocat (extraterrestre cyan de la première Grosse Extension) dépend de votre choix de prendre ou non une assurance. Si vous ne la prenez pas, considérez que votre vaisseau est non assurable.





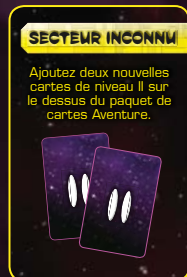
# NOUVELLES CARTES AVENTURE

Vous trouverez dans cette extension un paquet de cartes de Classe IV ainsi que 4 nouvelles cartes de niveaux I, II et III. La principale nouveauté concerne les intrus qui vont désormais se promener dans votre vaisseau. Une section entière de ce guide est consacrée aux intrus, nous ne verrons donc ici que les autres nouvelles cartes.

## NOUVELLES CARTES I, II ET III

À chacun de ces 3 paquets de cartes, l'extension ajoute 3 cartes Intrus (à découvrir dans la section Intrus) ainsi qu'une carte Secteur Inconnu.

### Secteur Inconnu



Si vous révélez une carte Secteur Inconnu, piochez deux cartes dans le paquet indiqué et placez-les face cachée sur le paquet de cartes Aventure comme indiqué sur la carte.

Chaque carte Secteur Inconnu vous fera piocher des cartes du niveau immédiatement supérieur. En effet, la carte Secteur Inconnu de niveau I vous fait piocher deux cartes de niveau II, parmi lesquelles peut se trouver une nouvelle carte Secteur Inconnu, vous pouvez ainsi vous retrouver soudainement à affronter des cartes

Aventure de niveau III et risquez de trouver le premier vol de la partie beaucoup moins routinier.

## NIVEAU IV

Hormis les cartes Intrus, les cartes de niveau IV sont un prolongement des cartes que vous connaissez déjà. Mais en y regardant de plus près, vous vous rendrez compte que même les aventures les plus familières prennent une toute autre tournure au niveau IV.

### Ennemis encore moins amicaux.



Les Contrebandiers et les Esclavagistes ne se contentent plus de vous voler des marchandises et de kidnapper votre équipage, ils vous tirent désormais dessus, comme ça, en passant. On s'ennuie tellement dans l'espace...

Selon les sociologues, l'exposition fréquente à une grande diversité de circonstances hasardeuses réduit la viabilité d'une spécialisation, ce qui tend à expliquer l'homogénéisation des stratégies agressives en matière de gains financiers. Les pirates, les esclavagistes et les contrebandiers sont quant à eux plus directs : "Arr ! Marche jusqu'au bout de la planche, sociologue d'eau douce !".

Si vous ne réussissez pas à vaincre un tel ennemi, vous pouvez perdre de l'équipage, des marchandises et/ou vous faire tirer dessus. Ces conséquences s'appliquent une à une, dans l'ordre prévu par la carte. Bien entendu, si vous êtes victorieux, vous gagnez toutes les marchandises et crédits prévus, comme quoi tout n'est pas si négatif.

Dans une partie à 5 joueurs (possible grâce à la Grosse Extension), les ennemis doivent être vaincus deux fois. Le second joueur victorieux reçoit une récompense réduite (1 crédit de moins, 1 marchandise de moins). Si la récompense est à la fois composée de crédits cosmiques et de marchandises, chaque type est réduit de 1.

Dans une partie à 5 joueurs, un ennemi déjà vaincu une première fois cause moins de dommages lors de l'attaque suivante. Si un ennemi déjà vaincu une première fois est censé vous infliger des dommages de plusieurs types (équipage, marchandises, tirs...), réduisez chaque type de dommages de 1, comme expliqué page 8 dans le livret de règles de la Grosse Extension.

### Paire de météorites



Certaines météorites sur les cartes de niveau IV se dirigent vers votre vaisseau par paire : une large météorite précède une petite météorite sur la même ligne ou colonne.

Lancez les dés pour la large météorite, elle affectera votre vaisseau de manière habituelle. Si des composants sont détruits, retirez-les de votre plateau. Une petite météorite se dirige ensuite vers les vaisseaux des joueurs, dans la même direction (même colonne ou même ligne), peu importe que la large météorite ait été détruite ou non.

Activer les propulseurs permet de modifier la colonne ou la ligne une fois pour les deux météorites. Il n'est pas possible d'utiliser les propulseurs pour que les deux météorites se dirigent vers des colonnes ou lignes différentes. Pour plus de détails sur le fonctionnement des propulseurs, voir la section Nouveaux Composants de ce guide.

### Abandonnés mais pas inoffensifs



Cette carte est résolue de manière classique, à ceci près que le joueur qui décide de profiter d'une station ou d'un vaisseau abandonné devra encaisser quelques tirs de canon. Si vous décidez de profiter de cette carte, vous devez lancer les dés et subir les tirs de canon indiqués, ils affectent votre vaisseau de manière classique.

Après avoir été chaleureusement accueilli, si vous désirez toujours profiter de cette carte (ou si vous le pouvez toujours), vous pouvez le faire de manière habituelle. Si vous décidez de ne pas le faire, le joueur suivant peut à son tour décider d'en profiter. Il devra lui aussi encaisser les tirs de canon, car vos lancers de dés ne concernaient que votre vaisseau.

Un équipage abandonnant dans l'espace un vaisseau ou une station orbitale est supposé suivre le Nouveau Protocole Galactique d'Évacuation. L'étape 14 est très claire "Désactiver les systèmes de défense". Malheureusement, certains équipages se rendent directement à l'étape 58 : "S'enfuir en hurlant".

Dans une partie à 5 joueurs, comme expliqué dans la Grosse Extension, cette carte peut profiter à un second joueur, mais la récompense est plus faible. Le comité d'accueil, lui, reste le même.

### Planètes Développées



Au niveau IV, vous rencontrerez non seulement des planètes classiques, mais aussi des planètes développées.

Lorsqu'un camionneur galactique parle de civilisation "développée", cela signifie qu'il peut disposer d'un endroit pour garer son vaisseau. Si cet endroit propose des douches, la civilisation est dite "avancée".



Sur les planètes développées, vous verrez des gens trainer près de votre vaisseau, cherchant à s'engager au sein de votre équipage. Si sur la ligne que vous choisissez sont dessinées des figurines d'astronautes, vous pouvez placer dans vos cabines un même nombre de nouveaux astronautes humains (ou moins si vous le souhaitez). Chaque nouvel astronaute doit être placé dans un composant adéquat (une cabine vide ou une cabine contenant un seul humain). Si vous n'avez pas de place pour accueillir un nouvel astronaute, il reste sur la planète.

Si vous jouez avec les composants de la première Grosse Extension, vous pouvez placer ces nouveaux astronautes dans une chambre de stase (s'il reste de la place). Par contre, vous ne pouvez pas placer un nouvel astronaute dans une cabine de luxe.

Comme toujours, il est possible d'atterrir sur une planète simplement pour empêcher vos adversaires de profiter d'une opportunité. Vous n'êtes pas obligé de charger toutes les marchandises et tous les astronautes. Vous pouvez choisir de ne récupérer que les astronautes, ou uniquement les marchandises. Si vous atterrissez, vous devez toujours perdre le nombre requis de jours de vol.

Les règles pour une partie à 5 joueurs permettent à deux joueurs de se poser sur une même planète. Dans ce cas, le second joueur récupère une marchandise de moins et un astronaute de moins que s'il avait été le premier.

## Espace Intersidéral...



Vous êtes dans l'espace intersidéral, mais le terrain n'est pas complètement dégagé.

Cette carte fonctionne presque comme une carte espace intersidéral classique. Gardez bien en mémoire les puissances de moteurs déclarées par chaque joueur. Une fois que tous les vaisseaux se sont déplacés, on va pouvoir s'amuser.

Le joueur qui a déclaré la plus grande puissance de moteurs rencontre seul un essaim de météorite, comme indiqué sur la carte. En cas d'égalité, le premier joueur sur le plan de vol affronte les météorites. Les météorites sont gérées de manière habituelle.

Dans une partie à 5 joueurs, l'essaim de météorites est moins égoïste : il concerne aussi le joueur qui a déclaré la seconde plus grande puissance de moteurs. Les égalités sont résolues de la même manière. Le joueur avec les moteurs les plus puissants lance les dés pour les deux joueurs. Le second joueur n'est pas concerné par la première large météorite de la carte.

## Fuite Radioactive...

### FUITE RADIOACTIVE

Perdez 1 membre d'équipage dans chaque composant rattaché à un composant contenant au moins 1 cellule d'énergie.

Détruisez ensuite tous les composants formant des ensembles contigus contenant au moins 4 cellules d'énergie.

Pour cette carte, considérez qu'un panneau solaire est un composant contenant 1 cellule d'énergie.

Voici une toute nouvelle carte Aventure qui va sublimer vos escapades.

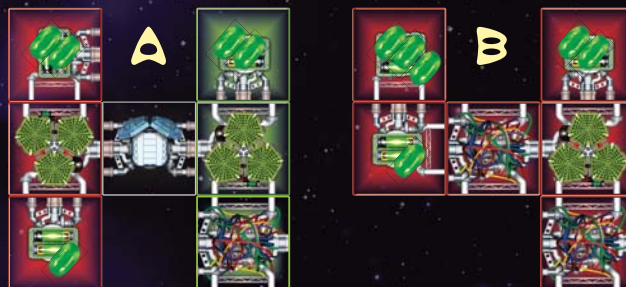
Cette carte concerne tous les composants contenant des humains (réveillés) ou des extraterrestres (les astronautes endormis dans la chambre de stase ne sont pas concernés par cette carte). Composant par composant, regardez s'il est rattaché à un panneau solaire ou à un accumulateur à énergie contenant au moins 1 cellule d'énergie. Si c'est le cas, retirez l'un des membres d'équipage présent dans le composant concerné.

Les composants reliés entre eux via un module routeur sont considérés comme rattachés. Les accumulateurs à énergie sans cellule d'énergie ne sont pas pris en compte.

Une fois les membres d'équipage irradiés retirés du plateau, regardez si votre vaisseau comporte des ensembles contigus de panneaux solaires, modules routeurs et accumulateurs à Énergie (voir exemples). Comptez le nombre de cellules d'Énergie et de panneaux solaires présents dans un même ensemble. Si ce nombre est de 4 ou plus, détruisez tous les composants de cet ensemble.

### Exemple

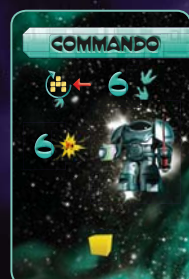
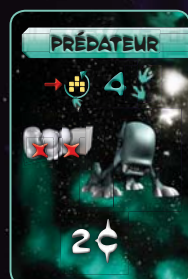
**A :** deux ensembles contigus. Celui de gauche contient 4 cellules d'Énergie. Il explose. Celui de droite contient 3 cellules d'Énergie. Il n'explose pas.



**B :** un unique ensemble contigu contenant 7 cellules d'Énergie. Tous les composants de cet ensemble explosent, y compris le module routeur en bas à droite (il n'est pas essentiel pour connecter cet ensemble, mais il en fait partie). Si l'accumulateur contenant une seule cellule d'Énergie avait été vidé un peu plus tôt dans la manche, ce composant n'aurait pas été pris en compte. Le vaisseau aurait alors contenu 2 ensembles contigus, chacun comportant 3 cellules d'Énergie, et rien n'aurait explosé.

# INTRUS

Jusqu'à maintenant, conduire était relativement simple. Certes vous traversiez l'espace, froid et ténébreux, mais vous étiez assis dans votre beau vaisseau, chauffé et confortable. Bien sûr, il y avait quelques dangers, mais comme partout. Désormais, grâce à cette extension, ces quelques dangers vont s'introduire directement dans votre beau vaisseau, chauffé et confortable.



Les intrus sont un nouveau type de carte Aventure. Ajoutez-les aux cartes de niveaux I, II et III. Vous en trouverez même plusieurs dans le paquet de cartes IV.

Cette extension contient aussi des cartes Intrus à ajouter aux extensions Manigances et Routes

Chaotiques de la première Grosse Extension. Et un tout nouvel extraterrestre cyan.

Remarque : vous pouvez choisir de ne pas jouer avec les intrus. Retirez simplement les cartes les concernant. Mais soyez conscient que cela enlève beaucoup d'intérêt aux nouveaux composants de cette extension.

## CARTES INTRUS

Il existe plusieurs types de cartes Intrus, mais leur point d'entrée dans votre vaisseau et leurs déplacements sont régis par les mêmes règles.

Généralement, lorsqu'un intrus s'introduit dans un vaisseau, l'ordinateur de bord annonce sobrement "Temps T+3. Menace interne sérieuse. Je répète. Temps T+3. Menace interne sérieuse." Et généralement, votre équipage se contente de hurler quelque chose de beaucoup moins intelligible.



## Point d'Entrée...

La flèche dessinée sur une carte Intrus indique la direction que l'intrus suit pour entrer dans votre vaisseau. Cela fonctionne exactement comme la trajectoire suivie par une météorite ou un tir de canon. Le leader lance les dés pour déterminer la ligne ou la colonne et ce lancer s'applique à tous les joueurs.

Lorsqu'un intrus s'approche de votre vaisseau, l'un de ces trois cas se produit :

- L'intrus peut complètement manquer votre vaisseau (si le lancer indique une colonne ou une ligne non présente sur votre plateau vaisseau, ou si vous n'avez placé aucun composant dans cette ligne ou cette colonne). Dans ce cas, rien ne se passe pour vous et votre vaisseau.
- L'intrus tente d'entrer par un composant défendu. Un composant avec un système d'auto-défense ou contenant des membres d'équipage armés est considéré comme défendu (voir plus de détails sur les systèmes d'auto-défense et les armureries dans la section Nouveaux Composants). Dans ce cas aussi, rien ne se passe pour vous et votre vaisseau. L'intrus se contente de se promener autour du vaisseau avant de repartir d'où il vient. Il n'entre pas dans le vaisseau et ne vous rapporte pas de récompense.
- L'intrus entre par un composant non défendu. Il s'introduit dans votre vaisseau, il se déplace immédiatement en respectant les règles de Déplacement (voir plus bas). Vous pouvez trembler. S'il tombe sur un composant défendu (système d'auto-défense ou équipage armé) il est vaincu et vous obtenez la récompense inscrite sur la carte.

Remarque : les boucliers, canons et blindages indestructibles n'ont aucun effet sur le fait qu'un intrus s'introduise ou non dans votre vaisseau.

Si vous avez installé des propulseurs (voir Nouveaux Composants) adjacents à un composant contenant au moins un membre d'équipage, vous pouvez dépenser une cellule d'Énergie pour modifier de 1 la colonne ou la ligne d'entrée de l'intrus. Cette technique peut permettre d'empêcher un intrus de s'introduire dans votre vaisseau ou de raccourcir son séjour chez vous. Voir le paragraphe sur les propulseurs pour plus de détails.

## Déplacement.

Dès qu'un intrus a réussi à s'introduire dans votre vaisseau, il se déplace. La carte Intrus vous indique quelle distance il peut parcourir et précise dans quelle direction il se dirige.



Par exemple, ce charmant compagnon s'approche de votre vaisseau par l'avant. S'il réussit à rentrer, il se déplace dans le sens horaire (règle dite "de la main gauche", voir plus bas) sur une distance de 5 étapes.

### Étapes

Lorsqu'un intrus pénètre dans votre vaisseau, utilisez votre second marqueur Fusée pour indiquer son point d'entrée. Ce composant est considéré comme l'étape 1 du déplacement, vous pouvez donc compter "un". Déplacez le marqueur Fusée vers un second composant : comptez "deux". Un troisième : "trois", et ainsi de suite. L'intrus se déplace dans votre vaisseau tant que vous n'avez pas atteint le nombre d'étapes indiqué sur sa carte, ou jusqu'à ce que l'intrus s'introduise dans un composant défendu (par un système d'auto-défense ou un membre d'équipage armé).

### Direction

Lorsqu'un intrus se déplace de composant en composant, il doit passer par des connecteurs. Il ne peut pas entrer dans un nouveau composant s'il n'est pas correctement connecté au précédent. Mais comment décide-t-il du chemin à suivre ? Sur sa carte, vous trouverez une petite icône indiquant sa méthode de déplacement : pour se déplacer, il suivra soit la règle "de la main gauche" soit la règle "de la main droite" :



Si l'intrus suit la règle de la main gauche, il essaie continuellement de tourner à gauche. Lorsqu'il entre dans un composant, il regarde à gauche pour voir si un connecteur peut le conduire vers un composant

adjacent. S'il en trouve un, il tourne à gauche et entre dans le nouveau composant. Sinon, il cherche un passage tout droit. S'il ne peut pas aller ni à gauche, ni tout droit, il prend la direction de droite. Cet intrus va explorer votre vaisseau en se dirigeant généralement dans le sens horaire.

S'il ne trouve aucun passage à gauche, tout droit ou à droite, l'intrus fait demi-tour et retourne dans le composant qu'il vient de quitter. Il y entrera tourné dans une nouvelle direction et continuera d'explorer de nouvelles zones du vaisseau s'il le peut.

Une autre façon de se représenter les déplacements d'un intrus est d'imaginer qu'une fois entré dans le vaisseau il plaque sa main gauche contre la paroi. Il garde cette main posée sur la paroi et se déplace dans la pièce jusqu'à trouver un passage vers un autre composant. Il entre dans ce nouveau composant et, tout en gardant sa main plaquée contre la paroi, il cherche une nouvelle sortie. Bien entendu, certains intrus n'ont pas vraiment de "main" et sont un peu ridicules à se déplacer de la sorte dans votre vaisseau. Mais ils seraient encore plus ridicules s'ils se perdaient et devaient vraiment demander leur chemin.



La règle de la main droite fonctionne de la même façon.

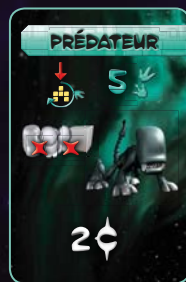
L'intrus vérifie d'abord à droite, puis tout droit, puis à gauche. Il se déplace en plaquant sa main (ou sa griffe, ou son tentacule) sur la paroi du vaisseau, qu'il va explorer en se déplaçant généralement dans le sens antihoraire.

Conseil : si tout cela est plutôt confus pour vous, ne vous inquiétez pas. Vous n'êtes pas le premier camionneur perturbé par les règles de déplacement d'un intrus. La bonne nouvelle est que tôt ou tard vous aurez une illumination et que tout deviendra clair. En attendant, faites-vous aider par un autre joueur déjà illuminé.

Conseil : si vous avez compris les règles de déplacement des intrus, allez aider vos camarades au lieu de vous contenter de les regarder avec condescendance. Vous devriez d'ailleurs considérer cela non pas comme un conseil, mais comme une règle à respecter.

## Prédateurs.

La première fois qu'un camionneur a rencontré un prédateur, il l'a baptisé "alien". Vexés, les aliens mauves, bruns et cyans de son vaisseau l'ont quant à eux baptisé "humain". Pendant que l'équipage débattait sur ces questions de vocabulaire, le prédateur s'est mis en chasse et les a tous dévorés. Désormais, nous appelons ces créatures "prédateurs" pour ne pas relancer l'éternel débat "alien vs prédateur".



Les prédateurs sont l'un des deux types d'intrus que vous rencontrerez. Ce sont des créatures très primaires. Primaires et affamées. Elles dévorent tout sur leur passage, humains, extraterrestres, marchandises, cellules d'Énergie, comme indiqué sur la carte :

Lorsqu'un prédateur entre dans un composant, retirez toutes les figurines d'équipage (humains ou extraterrestres), les marchandises et les cellules d'Énergie qui s'y

trouvent, avec les exceptions suivantes :

- Ne retirez pas ce qui est "caché". Certains membres de l'équipe de soutien ont la capacité de cacher des marchandises. Voir la section Équipe de Soutien pour plus de détails.
- Ne retirez pas les astronautes endormis dans une chambre de stase (composant de la première Grosse Extension). Un prédateur n'aime pas la viande froide.
- Ne retirez pas du jeu les membres d'équipage armés. Ce sont plutôt eux qui vont mettre le prédateur hors-jeu.

Si un prédateur entre dans un composant contenant un membre d'équipage armé ou un système d'auto-défense, le prédateur est vaincu et le joueur reçoit une récompense. Et si le prédateur n'est pas vaincu, il va au bout de son déplacement (nombre d'étapes indiquées sur sa carte) avant de s'enfuir (le plus souvent le ventre plein), le joueur ne recevant pas de récompense.



Fut un temps où la récompense pour avoir éliminé un prédateur était particulièrement intéressante, mais le marché des trophées s'est littéralement écroulé ces dernières années. De nombreux bars de la galaxie ont toujours la volonté de donner un style rustique à leur établissement et accrochent au mur des têtes de prédateurs carbo-congelées, mais depuis quelques années les tenanciers préfèrent parfaire ce style en achetant des têtes artificielles. Les modèles les plus récents ont les yeux qui pivotent, les dents qui grincent et émettent de petits grognements. Et surtout ils ne risquent pas de faire tomber des gouttes d'acide sur la tête des clients.

## Exemple



Ce prédateur est fin prêt pour une belle partie de chasse. Les dés sont lancés et donnent un résultat de 7. La flèche indique que le prédateur arrive par la gauche du vaisseau. Le joueur Jaune s'aperçoit que l'intrus se dirige droit vers un système d'auto-défense. Jaune est très déçu. Le système d'auto-défense va empêcher le prédateur d'entrer dans le vaisseau et Jaune ne pourra pas gagner la (formidable) récompense.



Jaune dépense donc 1 cellule d'Énergie pour activer les propulseurs et diriger le prédateur sur la ligne 8. Jaune ne peut pas déplacer l'attaqué ligne 6, car pour utiliser des propulseurs contre un intrus il faut avoir placé un membre d'équipage à côté des propulseurs.

Le prédateur entre donc dans le vaisseau par le composant canon (rappel : les canons et boucliers n'ont aucun effet contre les intrus). Jaune pose son marqueur fusée sur le canon et compte "un". Comme le prédateur suit la règle de la main gauche, il tourne à gauche et tombe directement sur le système d'auto-défense. Le prédateur est détruit. Jaune gagne 2 crédits.

Et s'il entrait par la ligne 9 ? Ça serait un vrai carnage pour Jaune. À l'étape 2, le prédateur engloutit deux cellules d'Énergie. Étape 3, deux astronautes rejoignent son estomac. Étape 4, il termine sa course sur le composant canon. Il s'enfuit du vaisseau, sain et sauf, après avoir réalisé les 4 déplacements indiqués par sa carte. Si les dés avaient indiqué la ligne 9, Jaune aurait été bien avisé d'activer ses propulseurs pour déplacer le prédateur ligne 10, lui faisant manquer complètement le vaisseau.

Que se passerait-il s'il entrait ligne 6 ? S'il s'introduit dans le vaisseau par le composant bouclier, il se dirige ensuite vers l'armurerie. Les intrus sont stoppés par les membres d'équipage armés, pas par les armureries, le prédateur continue donc son chemin. L'étape 3 l'amène sur le canon et l'étape 4 le fait revenir dans l'armurerie. Il s'enfuit alors, sain et sauf, mais sans avoir causé de dégâts. Si les dés avaient indiqué la ligne 6, Jaune pouvait se dispenser d'utiliser une cellule d'Énergie pour décaler le point d'entrée ligne 7. Un tel prédateur entrant ligne 6 n'est pas dangereux.

Si le prédateur entrait ligne 5, il se déplacerait du double canon vers l'armurerie pour tomber dans la cabine de pilotage. Les astronautes dans cette cabine sont armés (grâce à l'armurerie), ils se débarrasseraient du prédateur à l'étape 3 de son déplacement.

Si le prédateur s'était dirigé ligne 4, il aurait complètement manqué le vaisseau. Jaune pourrait alors être tenté de modifier la ligne 4 en ligne 5 pour obtenir la récompense.

## Commandos



Les commandos sont le second type d'intrus que vous rencontrerez. Ils suivent les mêmes règles de déplacement que les prédateurs, mais ne sont pas en quête de nourriture. Ils ont juste envie de faire péter des trucs.

La carte indique combien d'étapes de déplacement le commando réalise avant de placer des charges explosives.

Le commando de la première illustration se déplace 6 fois avant de placer ses explosifs dans le composant qu'il atteint à l'étape 6. Le commando de droite se déplace de 4 étapes avant de placer des explosifs là où il se trouve. Il se déplace ensuite de 4 nouvelles étapes et place une nouvelle charge explosive dans le composant qu'il a atteint.

Les commandos ne déclenchent pas immédiatement l'explosion des charges. Tant que le commando continue de se déplacer, les composants n'explorent pas. Une fois que le commando a terminé son déplacement et placé toutes les charges explosives, celles-ci explosent, détruisant les composants concernés. Si le commando tombe sur un système d'auto-défense ou sur un membre d'équipage armé, il trouve le temps de déclencher les charges précédemment placées. En d'autres mots, une fois qu'un commando a placé une charge explosive sur un composant, celui-ci sera détruit. Si vous voulez éviter tout dégât, il va falloir stopper le commando avant qu'il ne place une charge explosive.

Remarque : si le commando rencontre un système d'auto-défense ou un membre d'équipage armé dans le composant où il devait placer une charge explosive, le commando est vaincu avant de pouvoir placer sa charge.

Toutes les charges explosent simultanément. Si un commando fait demi-tour et place 2 charges dans le même composant, l'effet est le même qu'avec une seule charge.

Lorsque le commando place une charge explosive dans un composant, vous pouvez faire légèrement pivoter celui-ci pour vous rappeler qu'il est piégé. Une fois que le commando a terminé de se déplacer (d'une façon ou d'une autre), retirez tous ces composants simultanément et regardez si votre vaisseau tient toujours en un seul morceau.

Lorsqu'un commando s'enfuit de votre vaisseau, jetez un oeil par le hublot panoramique : vous le verrez se retourner dans votre direction. Pourquoi ? Simplement parce qu'avec ses collègues ils ont mis en place un petit championnat et que, pour connaître son score, il doit savoir en combien de pièces votre vaisseau se disloque.

Si vous parvenez à vaincre un commando, vous gagnez les marchandises indiquées sur sa carte.

Les commandos transportent sur eux pas mal d'équipement : tronçonneuses au tungstène, détonateurs sub-quantiques, smart-caméras à tachyon directement connectées au classement de leur championnat online.

## Exemple



Ce commando a envie de s'amuser et s'introduit dans le vaisseau de l'exemple précédent. Le lancer de dés indique 7. Jaune calcule ce qui va lui arriver. Ligne 7, le commando entre par le canon (étape 1) et se dirige vers la cabine.

L'équipage n'est pas armé et ne peut pas l'arrêter. Il ignore l'équipage et continue son chemin en direction des propulseurs (règle de la main gauche). Il fait demi-tour, revient dans la cabine, se dirige vers le cargo container (auquel il ne touche pas) et rejoint le composant moteur (étape 6). Il place une charge explosive et continue son déplacement.

Il passe par le cargo container, un moteur, une autre cabine,



*l'accumulateur à énergie, un nouveau moteur puis retourne sur l'accumulateur (étape 12). Le commando place une seconde charge explosive et s'enfuit du vaisseau. Les explosions détruisent alors le premier moteur et l'accumulateur à énergie (le dernier moteur tombe lui aussi). Les cellules d'Énergie sont détruites non pas à cause du passage du commando mais bien parce qu'il a placé une charge explosive sur le composant.*

*C'est triste. Jaune aurait-il dû déplacer le point d'entrée ligne B ? Essayez par vous-même, vous verrez que c'est encore pire.*

*Si les membres d'équipage de la seconde cabine avait été armés, la conclusion de cette histoire aurait été toute autre. Seule la première charge aurait explosé, la seconde n'aurait jamais été placée, Jaune n'aurait perdu qu'un moteur. Et la récompense serait sienne !*

## Couple d'intrus.



Ces cartes fonctionnent comme si deux intrus s'introduisaient dans votre vaisseau, l'un suivant la règle de la main gauche, l'autre la règle de la main droite. Les dés ne sont lancés qu'une fois (même point d'entrée). S'ils pénètrent dans le vaisseau, les deux intrus vont se diriger dans deux directions opposées. Leurs déplacements doivent être résolus séparément. Peu importe lequel vous suivez en premier.

Dans le cas des commandos, toutes les charges explosent lorsque les deux intrus ont fini de se déplacer. Même si un commando a placé une seule charge pendant que l'autre en plaçait deux, elles explosent au même moment, une

fois que les deux commandos ont terminé leurs déplacements.

Une fois que les deux intrus se sont déplacés (et que les éventuelles charges ont explosé), vous gagnez les récompenses qui vont sont dues. Chaque intrus vous apporte sa propre récompense, comme indiquée sur la carte. Si vous n'en avez vaincu qu'un seul, vous ne gagnez que la récompense le concernant. Si vous avez vaincu les deux intrus, vous gagnez les deux récompenses.

Remarque : un système d'auto-défense ou un membre d'équipage armé est capable de stopper successivement deux intrus pénétrant dans leur composant.

## Commando Prédateur.



Le commando promène son prédateur dans votre vaisseau. Il place des charges explosives comme tout bon commando, et son prédateur dévore tout ce qui se trouve sur leur passage. Ce duo est deux fois plus dangereux qu'un intrus classique, mais la récompense est deux fois plus intéressante.

# ÉQUIPE DE SOUTIEN

Certains camionneurs ont tenté de rendre leurs voyages plus sûrs en s'entourant d'un équipage de spécialistes. Mais ça ne paie pas. Une météorite ne prend pas le temps de lire les CV de l'équipage avant de faire voler en éclat leur cabine. Un prédateur ne voit pas de réelle différence entre mastiquer un mécano surdoué ou grignoter un intérimaire de seconde zone. Et les esclavagistes apprécient toujours les travailleurs talentueux, ce qui ne vous arrange pas vraiment.

Embarquer des spécialistes à bord du vaisseau n'est donc pas spécialement payant, ni prudent, mais former une équipe d'experts capable de vous aider à mieux construire votre vaisseau ou à tirer davantage parti des derniers équipements, ça c'est une riche idée. Il s'agit de trouver des personnes suffisamment intelligentes pour comprendre qu'en rejoignant votre équipe, elles pourront vous envoyer parcourir les secteurs de la Galaxie tout en restant accoudées au bistro de l'entrepôt, à attendre la prochaine étape de construction de vaisseau... et la prochaine tournée du patron.



Cette extension contient 18 cartes Équipe de Soutien. Elles couvrent un large panel de professions : des constructeurs et artisans pour vous aider à mieux concevoir votre vaisseau, des gestionnaires pour optimiser la rentabilité de vos vols et d'autres "professionnels" pour

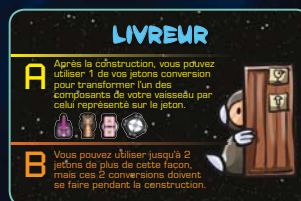
se charger de certaines tâches qu'il vaut peut-être mieux ne pas mentionner ici.

Au début de la partie, mélangez toutes ces cartes et mettez-les de côté. Vous n'en aurez pas besoin avant d'avoir terminé le premier vol.

Le Réceptionniste n'a vraiment d'intérêt que si vous jouez avec la première Grosse Extension. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez retirer sa carte du jeu avant de toutes les mélanger.



## Compétences A et B.



Chaque membre de l'équipe possède deux compétences : la A et la B. Seule la compétence A peut être utilisée lors de la première manche où vous l'embauchez. Glissez la carte sous votre plateau vaisseau de façon à masquer la compétence B. Une

fois que vous avez conservé une carte Équipe de Soutien durant toute une manche, vous pouvez alors utiliser ses deux compétences (A et B). Révélez entièrement la carte.

## Jetons.



les chercher quand vous en aurez besoin.

De nombreuses cartes nécessitent l'utilisation de jetons spéciaux. Ils sont dessinés sur les cartes concernées pour que vous sachiez lesquels utiliser. Formez une réserve spécifique avec ces jetons. Vous irez



## EMBAUCHER DES MEMBRES DE L'ÉQUIPE DE SOUTIEN

Vous construisez un nouveau vaisseau à chaque manche mais vos membres de l'équipe de soutien restent à vos côtés durant toute la partie.

### Partie en 3 manches

Si votre partie se déroule (comme prévu) en 3 manches, voici comment procéder :

Lors de la première manche, vous n'avez aucune carte Équipe de Soutien. Vous devez d'abord vous bâtir une réputation. Après avoir accompli votre premier vol, distribuez 3 cartes Équipe de Soutien à chaque joueur. Chacun en choisit 1 et défausse les 2 autres face cachée. Une fois que tout le monde a fait son choix, les cartes sont révélées.

Pour la seconde manche, vous ne pouvez utiliser que la compétence A de votre carte.

À l'issue de la seconde manche, vous pouvez embaucher un nouveau membre. Mélangez toutes les cartes restantes et distribuez-en 2 à chaque joueur. Chacun en choisit 1 et défausse l'autre.

Pour la troisième manche, vous pouvez utiliser les compétences A et B de votre premier membre et la compétence A du dernier embauché.

Remarque : ces règles font référence au nombre de manches véritablement jouées, et non au numéro de la manche. Même si vous commencez la partie directement avec des vaisseaux de Classe II et la carte de règles niveau II (comme recommandé), cela reste votre première manche.

### Partie en 4 Manches

Dans une partie en 4 manches, jouez les 3 premières manches comme expliqué ci-dessus. À l'issue de votre troisième vol, distribuez aléatoirement 1 carte à chaque joueur. Chacun peut utiliser les compétences A et B des deux premières cartes et la compétence A de la dernière arrivée.

### Partie en Beaucoup Beaucoup de Manches

Même si vous décidez de jouer une partie en plus de 4 manches, nous vous recommandons de limiter le nombre de cartes Équipe de Soutien à 3 par joueurs. À partir de la cinquième manche, vous pouvez utiliser les compétences A et B de vos trois cartes.

### Partie Plus Courte

Si votre partie ne doit durer qu'une ou deux manches et que vous souhaitez tout de même découvrir les cartes Équipe de Soutien, vous pouvez commencer à les distribuer dès le premier vol. Et de toute façon, comment pourrait-on vous en empêcher ?

### Variante Compétition

Si vous souhaitez réduire la part d'aléatoire et ajouter un peu de concurrence entre vous, vous pouvez choisir de vous disputer les meilleurs membres de l'équipe de soutien. Cette variante n'est recommandée que si les joueurs sont de même niveau.

Mélangez et mettez de côté les cartes Équipe de Soutien, puis jouez votre première manche sans elles. Le choix des cartes Équipe de Soutien ne s'effectue qu'à l'issue de chaque vol (à l'exception du dernier).

À la fin d'un vol, placez au centre de la table une carte de plus que le nombre de joueurs (par exemple : 5 cartes dans une partie à 4 joueurs). Les joueurs choisissent une carte Équipe de Soutien à tour de rôle en fonction de leur ordre d'arrivée. Le premier joueur arrivé aura un large choix et le dernier joueur pourra tout de même choisir entre deux cartes.

Les joueurs qui n'ont pas terminé le vol ont aussi accès aux cartes Équipe de Soutien, mais ils ne les

choisissent pas. Une fois que tous les joueurs arrivés à bon port ont choisi leur carte Équipe de Soutien, mélangez les cartes non choisies pour en distribuer une au hasard à chaque joueur qui n'a pas terminé le vol.

Il devrait vous rester une carte non distribuée. Retirez-la du jeu. À la fin du vol suivant, toutes les cartes proposées seront donc nouvelles.

Comme précisé précédemment, seule la compétence A d'une carte peut être utilisée lors de la manche qui suit son embauche. Vous pourrez ensuite utiliser ses deux compétences lors des manches suivantes. Nous vous recommandons de limiter le nombre de cartes Équipe de Soutien à 3 par joueur.

## UTILISEZ LES COMPÉTENCES

Chaque carte Équipe de Soutien indique quand une compétence peut être utilisée et quels sont ces effets. Si vous ne comprenez pas une carte, jetez un oeil à l'**Annexe** (dernières pages de ce guide).

Le "timing" d'une compétence est important :

- "Pendant la construction" signifie "à chaque fois que vous êtes en train de construire votre vaisseau". La construction débute lorsqu'un joueur lance le "Top départ" et retourne le sablier. Vous avez fini de construire lorsque vous avez récupéré une tuile numéro. Lorsque le sablier placé sur l'espace marqué "Start" est écoulé, la phase de construction est terminée pour tous les joueurs, même pour ceux qui n'ont pas récupéré de tuile numéro.
- "Après la construction" correspond au bref intermède où tout le monde a fini de construire mais personne n'a encore placé ses cubes d'Énergie et ses membres d'équipage sur son vaisseau.
- "Avant le vol" correspond au bref intermède entre le moment où tous les joueurs ont fini de charger leur vaisseau (figurines, énergie...) et le moment où l'on révèle la première carte Aventure.
- "Après le vol" ou "À la fin du vol" signifie "après que tous les joueurs ont terminé de résoudre la dernière carte Aventure". À moins que ce ne soit précisé, vous pouvez utiliser une compétence "Après le vol" même si vous n'avez pas terminé le vol (abandon). Dans tous les cas vous devez attendre que tous les joueurs aient terminé leur vol.

Laissez une chance à vos partenaires de décider d'utiliser ou non les compétences de leurs cartes Équipe de Soutien. Bondir sur la première carte Aventure et la révéler à toute vitesse n'est pas une stratégie valable pour contrecarrer les plans du Saboteur. D'un autre côté, pour éviter que le rythme de la partie ne s'essouffle, ne passez pas plus de temps que nécessaire à étudier toutes les options.

L'utilisation des compétences peut se faire simultanément par tous les joueurs. Cependant, si la décision d'un joueur dépend de celle que pourrait prendre un de ses adversaires, les joueurs peuvent se décider chacun leur tour, en suivant l'ordre du plan de vol (le leader en premier, etc.).





# ANNEXE

Avec l'accumulation de cartes, de composants et de Classes de vaisseaux, vous allez peut-être rencontrer des situations pas évidentes à résoudre. Par chance, la réponse se trouvera sûrement ici.

## INTERACTIONS AVEC LA PREMIÈRE GROSSE EXTENSION

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

### Manigances

**Casseurs de Cartel** – Les cellules de robonautes, les panneaux solaires, les systèmes d'auto-défense et les propulseurs ne font pas partie des catégories listées sur la carte. N'en tenez pas compte.

**Contrôle de Qualité, Point de Contrôle** – La compétence B du Bureaucrate ne s'applique qu'au bonus remporté normalement à la fin du vol. La compétence B de l'Architecte ne s'applique pas ici. La compétence B de l'Escroc vous permet de gagner 1 crédit supplémentaire si vous remportez un bonus grâce à une carte Manigance.

**Embuscade** – Lors d'une embuscade, chaque paire de systèmes d'auto-défense connectés ajoute +1 à la puissance de vos canons, comme d'habitude.

**Inspection des Douanes** – Cette carte ne s'applique pas aux marchandises "cachées" (les membre de l'équipe de soutien comme le Contrebandier et le Magasinier peuvent dissimuler certaines marchandises afin de les protéger des cartes comme celle-ci).

**Patrouille Écologique** – Ne concerne pas les panneaux solaires.

**Point de Contrôle** – Voir Contrôle de Qualité.

**Rayons Cosmiques** – Cette carte affecte aussi les marchandises "cachées" (comment expliquer cela ? C'est juste que thématiquement ça nous paraît être le plus logique, les rayons balayant toute la structure de votre vaisseau).

**Route Étroite** – Cette carte n'a aucun effet sur les vaisseaux de Classe IIB. Ces vaisseaux n'ont pas de colonne "la plus à gauche" ou "la plus à droite". Les propulseurs n'ont aucun effet sur cette carte (ils ne peuvent être utilisés que lorsqu'une ligne ou une colonne est déterminée par un lancer de dés).

**Test Système** – Ne concerne pas les panneaux solaires.

Nous sommes contents d'apprendre que votre vaisseau n'utilise plus de cellules d'Énergie. Mais le Bureau des Tests Systèmes n'a pas encore mis à jour ses procédures et ne tient pas encore compte des panneaux solaires (hé ! pourquoi croyez-vous que cette extension a été baptisée Manigances ?).

### Routes Chaotiques

**Accumulateurs Explosifs, Marchandises Explosives** – L'effet ne s'applique qu'aux 8 cases adjacentes, peu importe que les composants soient ou non connectés. Les modules routeurs et les jetons spéciaux de l'Assembleur n'ont aucun effet ici.

**Accumulateurs Explosifs** – Un panneau solaire n'est pas un "composant avec des cellules d'Énergie".

**Accumulateurs Pourris** – Cette carte s'applique chaque fois qu'un composant est activé grâce à de l'énergie, peu importe si elle provient d'accumulateurs ou de panneaux solaires. Vous pouvez payer la "cellule d'Énergie de plus" soit en dépensant une cellule d'Énergie soit grâce à un panneau solaire connecté.

**Concurrence Rude** – Si vous choisissez d'explorer une station ou un vaisseau abandonnés qui vous accueillent en vous tirant dessus, les tirs infligés par les autres joueurs sont résolus en premier. Ensuite, si vous choisissez de continuer, les tirs infligés par la station ou le vaisseau abandonnés sont résolus. Enfin, si vous disposez encore d'un équipage suffisamment conséquent, vous pouvez profiter de la carte Aventure.

**Panique, Psychose Cosmique** – Ces cartes s'appliquent aussi aux astronautes présents dans une chambre de stase et réveillés par la compétence du Réceptionniste. Les astronautes endormis et les robonautes (activés ou non) ne sont pas affectés.

**Déjà-vu** – La carte Secteur Inconnu (et les cartes Aventure que cette carte vous fait ajouter) fait partie des cartes placées face cachée et qui vont donc revenir. Quand vous rencontrerez la carte Secteur Inconnu une seconde fois, vous ajouterez de nouvelles cartes. Les intrus eux ne reviennent pas une seconde fois si au moins un joueur les a vaincus. Un couple d'intrus ne revient pas si au moins un joueur les a vaincus tous les deux.

**Déjà-vu, variante** – Il est aussi possible de retirer cette carte du paquet de cartes Manigances. La manche IV est déjà assez longue comme cela.

**Fait sur Commande** – Lors de la construction d'un vaisseau de Classe IV, piochez 30 composants.

**Marchandises Explosives** – Un composant avec des marchandises cachées reste un "composant avec des marchandises". Il peut donc déclencher ou propager l'explosion causée par cette carte. Voir également Accumulateurs Explosifs.

**Mauvaise Surprise** – La nouvelle carte Routes Chaotiques est révélée après que tous les joueurs ont terminé d'utiliser les compétences "après la construction" de leurs cartes Équipe de Soutien.

**Panique** – Voir Psychose cosmique.

**Projectiles Perforants** – Si vous utilisez des propulseurs, la modification de la ligne ou de la colonne s'applique à la fois au premier et au second impact (celui qui intervient après qu'un premier impact a détruit un composant). Vous ne pouvez pas activer les propulseurs entre le premier et le second impact.

**Zone Morte** – Aucun des nouveaux composants ne fonctionne dans la zone morte. Les modules routeurs ne permettent plus aux composants de fonctionner comme s'ils étaient rattachés. Les panneaux solaires ne fournissent plus d'énergie. Les armureries n'arment plus l'équipage. Les systèmes d'auto-défense ne protègent plus des intrus. Une paire de systèmes d'auto-défense ne vous procure plus le bonus de +1 à la puissance de vos canons si l'un (ou les deux) systèmes sont dans la zone morte. **Exception** : même si le composant protégé par un blindage indestructible ne fonctionne plus, le blindage lui est toujours opérationnel et continue de protéger votre vaisseau.

### Extraterrestres Cyans

**Avocat** – Les vaisseaux de Classe IV sont considérés comme "assurables" si vous prenez l'assurance. Si vous ne la payez pas, le vaisseau est "non assurable".

**Diplomate** – Le Diplomate ne peut pas vous permettre d'échapper à un intrus.

**Technicien** – Son travail se limite aux cellules d'Énergie. Les panneaux solaires ne sont pas pris en compte.



### Cartes Aventure

**Police Robotique Galactique** – Sur un vaisseau de Classe IIB, vous ne pouvez pas choisir les 3 colonnes du milieu (car elles contiennent des combinaisons de valeur 7). Vous pouvez choisir n'importe quelle autre colonne et n'importe quelle ligne. Oui, même la ligne ☒. Mais assurez-vous avant que votre vaisseau est solidement connecté.



## ÉQUIPE DE SOUTIEN

Dans cette section, nous allons vous expliquer certaines compétences plus en détail, en précisant comment elles interagissent avec les autres cartes. Il suffit souvent d'un peu de bon sens pour comprendre leur fonctionnement, mais lorsque l'on joue avec certains joueurs particulièrement tatillons (que nous ne nommerons pas) il s'avère judicieux que tout soit écrit noir sur blanc.

### ACHETEUR

**A** Pendant la construction, vous pouvez mettre de côté jusqu'à 3 composants. Les composants mis de côté et non utilisés ne sont pas considérés comme perdus.

**B** Les composants que vous mettez de côté ne peuvent pas être volés par le Saboteur. Pendant la construction, vous pouvez remettre sur la table les composants que vous aviez mis de côté.



Pas besoin d'explications complémentaires, c'est clair, non ? Mais comme toutes les autres cartes ont droit à leur petite note, nous avons rédigé ces quelques lignes par souci d'équité.

### AGENT DE SÉCURITÉ

**A** Avant le vol, vous pouvez décider que tous les joueurs (vous compris) doivent payer 1 crédit par connecteur exposé.

**B** Une fois pendant la construction, avant que le sablier ne soit sur la case Start, vous pouvez crier "Alarme ! Alarme !". Tous les autres joueurs doivent s'arrêter de construire et faire deux fois le tour de la table en courant avant de pouvoir continuer.



**Compétence B :** Ce n'est pas une blague. Un peu d'exercice n'a jamais fait de mal à personne... enfin surtout à vos adversaires. S'il n'est pas physiquement possible de courir autour de la table, votre groupe de joueurs peut s'entendre en début de partie sur une autre activité physique tout aussi chaotique grâce à l'Architecte.

### ARCHITECTE

**A** Pendant la construction, vous pouvez placer un composant en dehors du tracé de votre plateau vaisseau. Il doit être placé sur votre plateau. Il ne permet pas de réunir 2 vaisseaux.

**B** Vous avez deux chances de remporter le bonus du plus beau vaisseau : remportez-le si votre vaisseau est le plus beau après la construction ou après le vol.



**Compétence A :** Le composant doit être connecté au reste du vaisseau. Il doit rester dans le cadre du système de coordonnées du plateau.

Sur un vaisseau de Classe IIIB, l'Architecte vous permet de placer un composant dans l'une des cases interdites par le lancer de dés. Si vous placez un composant sur plus d'une case interdite, tous sauf un doivent être défaussés.

Si vous construisez plusieurs vaisseaux sur votre plateau (Classe IIA de la première Grosse Extension), cette carte ne vous permet pas de les connecter ensemble. Vous pouvez cependant placer le composant accolé à la bordure extérieure.

**Compétence B :** si, après la construction (et la correction des erreurs), votre vaisseau est le plus beau (moins de connecteurs ouverts), vous gagnez immédiatement le bonus du plus beau vaisseau. Sinon, vous retenez votre chance à la fin du vol. Si votre vaisseau est le plus beau uniquement après le vol, vous doublez le bonus habituel du plus beau vaisseau grâce à cette carte. Vous ne pouvez pas gagner plus d'une fois ce bonus supplémentaire (par manche) : vous le recevez soit après la construction, soit après le vol en doublant le bonus habituel.

Les compétences B de l'Escroc et du Bureaucrate ne permettent pas d'augmenter la valeur du bonus supplémentaire obtenu grâce à l'Architecte.

### ASSEMBLEUR

**A** Après la construction, marquez 2 composants grâce à vos jetons sans fil. Ces deux composants sont considérés comme connectés (cela ne vous empêche toutefois pas de les perdre si votre vaisseau tombe en morceaux).

**B** Après la construction, choisissez un composant. Utilisez vos jetons blindage pour remplacer tous ses connecteurs exposés par du blindage indestructible.



**Compétence A :** Par exemple, vous pouvez utiliser la connexion sans fil pour rattacher une cabine à un module de support de vie ou à une armurerie, un panneau solaire à un composant qui a besoin d'énergie, ou un système d'auto-défense à un autre système d'auto-défense. Si vous connectez un composant à un module routeur, il est alors connecté à tous les composants rattachés au routeur. Si vous connectez 2 modules routeurs, tous les composants rattachés à chacun des routeurs sont connectés ensemble.

Les cartes Aventure comme Épidémie (du jeu de base) ou Fuite Radioactive (de cette extension) s'appliquent aux composants ainsi connectés. Les composants ne sont pas physiquement joints. La connexion sans fil ne vous empêche bien sûr pas de perdre ces composants s'ils ne sont plus physiquement rattachés au vaisseau. Les intrus ne suivent jamais les connexions sans fil.

Après des années de recherches intensives, les scientifiques ont enfin réussi à découvrir quels phénomènes physiques étranges permettaient aux virus de se propager par des transmissions sans fil. Les camionneurs, eux, se demandent encore pourquoi les scientifiques ne consacrent pas davantage de leur précieux temps à rechercher des remèdes contre ces épidémies.

### BUREAUCRATE

**A** Avant le vol, vous pouvez gagner un nombre de jours de vol égal à la somme du numéro de la manche en cours et du nombre de fusées devant la vôtre.

**B** Avant de distribuer les récompenses de fin de vol, vous pouvez ajuster le bonus d'ordre d'arrivée respectivement de  $\pm 4$ ,  $\pm 3$ ,  $\pm 2$  et le bonus du plus beau vaisseau de  $\pm 2$ .



**Compétence B :** Par exemple, à la fin de la manche III, vous pouvez décider que les bonus d'ordre d'arrivée sont 16-12-8-4, 12-9-6-3, ou 8-6-4-2. Indépendamment, vous pouvez aussi modifier le bonus du plus beau vaisseau (8, 6 ou 4). Vous pouvez utiliser cette compétence même si vous n'avez pas terminé le vol.

### CONTREBANDIER

**A** Chacun de vos modules routeurs et chacune de vos structures modulaires peuvent transporter 1 cube de marchandise bleu ou vert. Ces marchandises sont cachées.

**B** Les cubes cachés dans ces modules ou structures valent 1 crédit supplémentaire.



**Compétence A :** Les marchandises cachées ne peuvent être trouvées par les intrus ou l'Inspection des Douanes (première Grosse Extension). Les Rayons Cosmiques et les Marchandises



Explosives ne se soucient pas que les marchandises soient cachées ou non. Lorsque vous devez vous séparer de marchandises, vous n'êtes pas obligé de vous séparer des marchandises cachées, mais vous le pouvez. Vous pouvez prétendre ne pas avoir de marchandises uniquement si toutes vos marchandises sont cachées et que vous n'avez aucune cellule d'Énergie.


Par exemple, supposons qu'une carte vous impose de vous séparer de 3 cubes. Vous avez 3 cubes bleus cachés dans une structure modulaire, 1 cube rouge (stocké normalement dans un container) et 1 cellule d'Énergie. Vous pouvez donner le cube rouge et la cellule d'Énergie en prétendant que c'est tout ce que vous avez à bord. Si vous souhaitez conserver la cellule d'Énergie, vous devez donner le cube rouge et les 2 cubes bleus. Il n'y a aucun moyen de conserver le cube rouge.

**Compétence B :** Si vous abandonnez, les marchandises cachées reçoivent leur bonus +1 avant que leur valeur ne soit divisée par 2.

### ESCROC

**A** Même après avoir terminé de construire, vous pouvez ajouter d'autres composants à votre vaisseau. Leur nombre est limité au numéro de la manche en cours. Si tout le monde a fini de construire, vous ne pouvez ajouter qu'un seul composant (pris face visible).

**B** Le remboursement des composants perdus et les dépenses effectuées en vol vous coûtent 1 crédit de moins. Les récompenses reçues pendant et à la fin du vol vous rapportent 1 crédit de plus.



**Compétence A :** Après avoir pris en main une tuile numéro, vous pouvez continuer d'ajouter quelques composants. Le nombre autorisé correspond à la Classe de votre vaisseau. Par exemple, vous pouvez ajouter 4 composants complémentaires à un vaisseau de Classe IV. Comptez-les à haute voix. Ces composants doivent respecter les règles habituelles de construction.

Si tout le monde a fini de construire avant que n'ayez eu le temps de placer tous ces composants complémentaires, vous ne pouvez ajouter à votre vaisseau qu'un dernier composant, choisi parmi ceux face visible dans l'entrepôt. Même un Escroc ne doit pas ralentir la partie.

**Compétence B :** Vous obtenez cette remise chaque fois que vous devez payer pour quelque chose pendant le vol, même lorsque vous devez payer un adversaire. Cette remise ne s'applique pas plus d'une fois lors d'une même carte Aventure. Si vous ne payez rien, vous n'obtenez aucune remise. Cette remise ne concerne pas les dépenses avant le vol (compétences A du Trader ou de l'Agent de Sécurité).


Vous obtenez 1 crédit supplémentaire chaque fois que vous gagnez deux crédits pendant le vol. Vous gagnez aussi 1 crédit supplémentaire pour le bonus d'ordre d'arrivée (si vous terminez le vol) et le bonus du plus beau vaisseau (si vous le gagnez). Ce crédit supplémentaire ne peut être gagné plus d'une fois lors d'une même carte Aventure.

Ce crédit supplémentaire ne s'applique pas aux récompenses obtenues avant le vol (compétence B du Planificateur par exemple). Il ne s'applique pas non plus aux autres récompenses obtenues après le vol, grâce à la vente de vos marchandises, à la cabine de luxe ou aux compétences de certaines cartes Équipe de Soutien (compétences B de l'Annonceur et de l'Architecte).

### HYPERGÉOMÈTRE

**A** Un de vos canons et un de vos moteurs n'ont pas à respecter la règle de l'emplacement vide.

**B** Placez un jeton rotation sur l'un de vos canons. Pendant le vol, le canon peut pivoter dans toutes les directions.



**Compétence A :** Les scientifiques ont enfin découvert la troisième dimension ! Malgré cela, si vous avez placé plus d'un moteur ou plus d'un canon ne respectant pas la règle de l'emplacement vide, alors la construction de votre vaisseau

est illégale et vous devez défausser ces composants afin de régler le problème (et ne conserver qu'un seul composant ne respectant pas cette règle).

Remarque : cette compétence ne s'applique pas aux propulseurs.

**Compétence B :** Si le canon sur lequel vous placez votre jeton n'est pas le canon que vous avez choisi d'exempter de la règle de l'emplacement vide (compétence A), il doit être placé conformément à cette règle. Dans tous les cas, il peut tirer dans n'importe laquelle des 4 directions, même celles qui ne lui permettent pas de respecter la règle de l'emplacement vide. Ne faites pas pivoter le composant. Annoncez simplement dans quelle direction est tourné le canon.

Vous pouvez utiliser cette compétence aussi souvent que nécessaire. En traversant un Essaim de météorites, un même canon peut donc dégommer une large météorite à sa gauche avant d'en faire exploser une autre menaçant l'avant du vaisseau. Lors du calcul de la puissance de vos canons, ce canon ne compte qu'une seule fois, après que vous avez décidé de son orientation.

### INSPECTEUR

**A** Tant qu'au moins un joueur est en train de construire, vous pouvez consulter les cartes Aventure (même si vous avez terminé de construire). Vous pouvez regarder les cartes de n'importe lequel des 4 paquets de cartes Aventure.

**B** Avant le début de la construction, vous avez 20 secondes pour consulter les cartes Aventure. Pendant la construction, vous pouvez les consulter même si vous n'avez pas encore placé de composant.



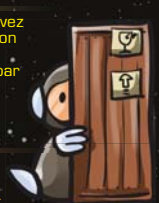
**Compétence A :** Les règles du jeu de base prévoient que vous ne prépariez le quatrième lot de cartes Aventure qu'une fois la phase de construction terminée. Si l'Inspecteur est en jeu, vous devez préparer les quatre lots de cartes avant de lancer la construction (mais peut-être que vous procédez déjà comme cela). Placez le quatrième lot de cartes Aventure près du joueur pouvant profiter de l'Inspecteur, en distinguant bien ce lot des trois autres (ceux que tout le monde peut regarder).

**Compétence B :** Pendant que le joueur avec l'Inspecteur regarde les cartes Aventure, les autres joueurs comptent jusqu'à 20... ça les occupe ! Une fois arrivés à 20, la construction peut commencer. Attention : compter à toute vitesse, ce n'est vraiment pas très fair-play...

### LIVREUR

**A** Après la construction, vous pouvez utiliser 1 de vos jetons conversion pour transformer l'un des composants de votre vaisseau par celui représenté sur le jeton.

**B** Vous pouvez utiliser jusqu'à 2 jetons de plus de cette façon, mais ces 2 conversions doivent se faire pendant la construction.



**Compétence A :** Vous disposez de 4 jetons conversion. Après la construction, vous pouvez utiliser l'un de ces jetons pour transformer l'un des composants de votre vaisseau (même votre composant de départ). Vous choisissez l'orientation du composant converti (par exemple, si vous le transformez en canon, vous décidez de sa direction).

Le nouveau composant suit les règles de construction habituelles : un moteur doit pointer vers l'arrière, un canon ou un moteur doivent respecter la règle de l'emplacement vide.

Le type du composant original n'a pas d'importance. Il est complètement remplacé. Ses connecteurs, par contre, restent les mêmes. Vous pouvez ainsi créer des composants inhabituels, comme un moteur avec un connecteur du côté du réacteur (ce composant est légal, mais vous ne pouvez pas connecter un composant du côté du réacteur car cela viole la règle de l'emplacement vide).

Vous pouvez utiliser cette compétence pour corriger une erreur de construction. Par exemple, vous pouvez transformer en cabine un canon pointant vers une case non vide. Vous pouvez



transformer un moteur dirigé sur le côté en moteur dirigé vers l'arrière (si vous respectez la règle de l'emplacement vide). Vous avez le droit de faire intentionnellement des erreurs pendant la construction puis de les réparer ensuite de cette façon. Bien entendu, cela ne vous dispense pas de défausser des composants pour les erreurs qui restent non corrigées.

**Compétence B :** C'est comme utiliser la compétence A deux fois, mais pendant la construction. Tant que vous n'avez pas terminé de construire, vous êtes libre de changer d'avis et de déplacer vos jetons conversion.

Après la construction, vous pouvez aussi utiliser la compétence A, quel que soit le nombre de jetons conversion (0, 1 ou 2) déjà placés sur le vaisseau pendant la construction. La compétence A peut être utilisée pour convertir à nouveau un composant déjà transformé grâce à la compétence B.

## MAGASINIER

**A** Vous pouvez stocker 1 cube rouge dans 1 container blanc et ce dans chaque composant avec des containers.

**B** Lorsqu'on vous impose de vous séparer de marchandises, c'est vous qui décidez quels cubes ou cellules d'Énergie sont défaussés. Les cubes bleus, verts ou jaunes placés dans des containers rouges sont cachés (si vous le souhaitez).



**Compétence B :** Les marchandises cachées ne peuvent être trouvées par les intrus ou l'Inspection des Douanes (première Grosse Extension). Les Rayons Cosmiques et les Marchandises Explosives ne se soucient pas que les marchandises soient cachées ou non. Lorsque vous devez vous séparer de marchandises, vous n'êtes pas obligé de vous séparer des marchandises cachées, mais vous le pouvez. Vous pouvez prétendre ne pas avoir de marchandises que si toutes vos marchandises sont cachées et que vous n'avez aucune cellule d'Énergie.

Par exemple, supposons qu'une carte vous impose de vous séparer de 3 cubes. Vous avez 3 cubes bleus cachés dans des containers rouges, 1 cube rouge et 1 cellule d'Énergie. Vous pouvez donner le cube rouge et la cellule d'Énergie en prétendant que c'est tout ce que vous avez à bord. Si vous souhaitez conserver la cellule d'Énergie, vous devez donner 3 cubes de votre choix. Si vous voulez garder le cube rouge, vous devez donner soit les 3 cubes bleus, soit 2 cubes bleus et la cellule d'Énergie (ce qui diffère avec l'exemple du Contrebandier ci-dessus).

Remarque : Même le Magasinier ne vous permet pas de réorganiser vos marchandises à tout moment. Vous ne pouvez réorganiser vos marchandises que lorsque vous en chargez de nouvelles.

## PLANIFICATEUR

**A** Pendant la construction, votre vaisseau peut être en deux parties.

**B** Avant la construction, placez les marqueurs indiqués sur 5 cases non adjacentes (ni entré elles, ni au composant de départ). Après la construction, gagnez 2 crédits pour chaque composant placé de manière adéquate sur la case marquée correspondante.





**Compétence A :** Au cours de la construction, vous pouvez placer sur votre plateau un composant non connecté au reste du vaisseau. En faisant cela, votre vaisseau est "en deux parties", et vous pouvez placer un nouveau composant en le connectant à n'importe quelle partie du vaisseau. Lorsque vous connectez les deux parties du vaisseau entre elles, celui-ci ne forme plus qu'une seule pièce et vous avez à nouveau le droit de placer sur votre plateau un composant non connecté au reste du vaisseau. A aucun moment votre vaisseau ne peut être divisé en plus de 2 parties.

Votre vaisseau doit être connecté en une seule pièce une fois la construction terminée et doit le rester pendant le vol : s'il est resté en deux parties, c'est une erreur de construction que vous devez corriger de manière habituelle en défaussant tous les composants formant l'une des deux parties du vaisseau.

Si le choix de votre Classe de vaisseau vous permet de

construire plusieurs vaisseaux sur un même plateau (Classe IIA de la première Grosse Extension), seul l'un de ces vaisseaux peut être en deux parties pendant la construction.

**Compétence B :** Utilisez un cube bleu, un cube rouge, une figurine astronaute, un extraterrestre (peu importe la couleur) et une cellule d'Énergie pour "marquer" certaines cases de votre plateau vaisseau. Vous ne pouvez pas marquer les cases adjacentes au composant de départ. Vous ne pouvez pas marquer deux cases adjacentes. Vous placez ces marqueurs avant que la construction ne commence. Essayez de ne pas trop ralentir le rythme de la partie.

Si vous vous lancez dans la construction d'un vaisseau de Classe IIIB, vous devez marquer les cases avant de lancer les dés. Vous pouvez placer vos marqueurs sur des cases numérotées, mais si leur numéro sort, vous ne pourrez pas dire qu'on ne vous avait pas prévenu...

Pendant la construction, si vous ajoutez sur une case marquée le composant adéquat, posez le marqueur sur le composant pour vous rappeler d'empocher 2 crédits après la construction. Si le composant ajouté ne correspond pas au marqueur, le marqueur est simplement replacé dans la réserve.

La carte précise le composant adéquat pour chaque type de marqueur :


- Cube bleu : un composant avec au moins un cargo container blanc.
- Cube rouge : un composant avec au moins un cargo container rouge.
- Astronaute : une cabine ou une cabine de luxe. Pas une cellule des robonautes. Pas une chambre de stase.
- Cellule d'Énergie : un panneau solaire ou un composant permettant d'accueillir au moins une cellule d'Énergie.
- Extraterrestre : un module de support de vie de n'importe quelle couleur, même s'il n'est pas joint à une cabine.

Une fois la construction terminée et les erreurs corrigées, remplacez les marqueurs dans la réserve et recevez 2 crédits pour chaque association réussie. Il n'y a pas de pénalité si le composant ajouté ne correspond pas au marqueur placé sur sa case. Vous ne recevez pas de crédits pour un composant retiré de votre plateau suite à une erreur de construction.

## PLOMBIER

**A** Pendant ou après la construction, vous pouvez utiliser jusqu'à 2 jetons tuyau pour connecter deux composants adjacents mais non connectés.

**B** Pendant la construction, vous pouvez utiliser la tuile connecteur universel pour doter un composant de 4 connecteurs universels.



**Compétence A :** Vos jetons tuyau ne peuvent être placés que pour connecter deux composants dont les tuiles sont adjacentes et qui n'ont aucun connecteur pointant l'un vers l'autre.

Contrairement au Soudeur ou au Livreur, le Plombier ne peut pas déplacer un jeton tuyau ou l'utiliser pour réparer une erreur de construction. Vous pouvez utiliser un jeton tuyau pour joindre au vaisseau un composant qui, sans le tuyau, n'y serait pas rattaché, mais dans ce cas vous devez placer

le composant et le tuyau en même temps. Vous ne pouvez jamais laisser un composant seul, non rattaché au vaisseau. Après la construction, vous ne pouvez pas utiliser un jeton tuyau pour réparer les erreurs. Vous ne pouvez alors les utiliser que pour rattacher des composants déjà légalement connectés au vaisseau.

**Compétence B :** Le composant choisi se voit doté de connecteurs universels sur les 4 côtés. Ces connecteurs remplacent les connecteurs existants. Faites attention : les nouveaux connecteurs prennent aussi la place du blindage indestructible. Vous pouvez placer ce jeton sur n'importe quel composant, même sur un canon, un moteur ou des propulseurs. Cela ne vous dispense pas de respecter la règle de l'emplacement vide.



## PUBLICITAIRE

**A** Avant le vol, pariez sur l'ordre d'arrivée de chaque joueur. Pour chaque pari réussi, gagnez 2 crédits. Gagnez 1 crédit pour avoir deviné qu'un vaisseau n'arriverait pas à terminer le vol.

**B** Si vous terminez le vol, gagnez 1 crédit pour chaque côté de composant protégé par du blindage indestructible (des espaces publicitaires spatiaux et spacieux !)



**Compétence A** : vous faites votre pari une fois que chaque joueur a préparé son vaisseau (juste avant le vol), ce qui vous permet de savoir quels extraterrestres sont embarqués. Les tuiles numéros ne servent plus pour cette manche, vous pouvez donc les utiliser pour indiquer votre pari (placez-en une devant chaque joueur). Si vous pensez qu'un joueur ne va pas terminer le vol, ne lui donnez pas de tuile numéro. Vous pariez aussi sur votre propre position à l'arrivée, n'oubliez pas de vous attribuer une tuile numéro (à moins d'être vraiment pessimiste !).

**Compétence B** : Chaque côté blindé est concerné, certains composants peuvent donc vous rapporter jusqu'à 3 crédits. Il faut aussi tenir compte du blindage supplémentaire que peuvent procurer les jetons spéciaux de l'Assembleur.

Seuls les bords extérieurs du vaisseau comptent. Si un autre composant est placé sur une case adjacente au côté blindé, ce n'est pas un bord du vaisseau. Les bords délimitant un trou au milieu de votre vaisseau ne sont pas non plus pris en compte.

La récompense ne se calcule qu'à l'arrivée, en fonction de l'état final de votre vaisseau. Si vous ne terminez pas le vol, vous ne recevez pas de récompense.

## RÉCEPTIONNISTE

**A** Une cabine avec 1 extraterrestre peut aussi accueillir 1 astronaute humain.

**B** Une cabine de luxe peut accueillir 2 astronautes humains (mais un seul paiera pour le voyage). Dans chaque chambre de stase, deux des astronautes sont réveillés.



**Compétence B** : Le Réceptionniste ne vous permet pas d'ajouter pendant le vol des membres d'équipage dans une cabine de luxe. À la fin du vol, une cabine de luxe occupée ne vous permet de gagner qu'une seule récompense, peu importe qu'elle accueille 1 ou 2 astronautes.

Les astronautes réveillés dans une chambre de stase sont considérés comme des astronautes dans une cabine classique. Les cartes comme Épidémie, Panique, Psychose cosmique ou Fuite radioactive s'appliquent comme s'ils étaient dans une cabine. Ils peuvent être armés grâce à l'armurerie. Ils peuvent être dévorés par un prédateur. Les deux astronautes endormis restent eux immunisés, comme d'habitude.

Une chambre de stase n'est pas considérée comme une cabine dans le cas d'une carte mentionnant un type de composant (Casseur de cartel ou la compétence B du Planificateur). Un extraterrestre ne peut jamais être placé dans une chambre de stase.

## SABOTEUR

**A** Pendant la construction, vous pouvez récupérer les composants que vos adversaires ont mis de côté (pour vous, c'est comme s'ils étaient face visible dans l'entrepôt).

**B** Avant le vol, vous pouvez saboter chaque vaisseau adverse : retirez sur chacun 1 astronaute (pas dans une cabine de luxe) et placez-le couché à cheval sur deux composants connectés. Si l'un de ces composants est détruit, l'autre l'est aussi.



**Compétence A** : pour vous, c'est comme si les composants

que vos adversaires mettent de côté étaient des composants classiques, disponibles face visible sur la table. Lorsque vous en prenez un en main, vous pouvez l'ajouter à votre vaisseau ou le remettre face visible dans l'entrepôt. Oui, même si c'est très amusant d'embêter vos petits camarades n'oubliez pas l'essentiel : construisez votre vaisseau.

**Compétence B** : Vous avez placé un agent à bord de chacun des vaisseaux de vos adversaires. Chaque agent sabote un secteur du vaisseau et s'enfuit juste avant le décollage.

Chaque adversaire perd un membre d'équipage. Un astronaute dans une chambre de stase peut être réveillé pour remplacer le déserteur.

La figurine astronaute placée entre deux composants ne symbolise plus un membre d'équipage. Elle symbolise que la connexion a été sabotée. Si l'un des composants est détruit, l'autre l'est aussi.

Ne ralentissez pas le rythme de la partie en cherchant l'emplacement optimal de chaque sabotage. Vos adversaires peuvent d'ailleurs vous aider à repérer les connexions les plus vulnérables.

## SOUDEUR

**A** Deux fois pendant la construction, vous pouvez rattacher un connecteur simple à un connecteur double à l'aide d'un jeton universel.

**B** Après la construction, vous pouvez choisir 3 connecteurs exposés et les marquer comme soudés. Ils ne sont plus considérés comme exposés.

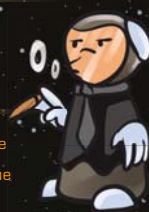


**Compétence A** : Vous pouvez aussi utiliser cette compétence pour corriger des erreurs ou pour connecter des composants récupérés pendant le vol (par exemple grâce au Dépôt des Etoiles de la première Grosse Extension). Vous pouvez déplacer vos jetons universels lorsque vous corrigez les erreurs de construction avant le vol. Par exemple, si pendant la construction vous avez réalisé 3 connexions illégales, vous pouvez choisir lesquelles seront réparées par vos jetons (la troisième connexion illégale étant corrigée en défaussant les composants).

## TRADER

**A** Avant le vol, vous pouvez acheter un nombre de cubes jaunes inférieur ou égal au numéro de la manche. Chacun vous coûte 1 crédit.

**B** Après le vol, vous pouvez augmenter ou diminuer de 1 le prix de vente d'une couleur de marchandise. Ce prix s'applique à tous. Le prix ne peut être inférieur à 1.



**Compétence A** : Ces marchandises sont placées dans des cargo-containers en respectant les règles habituelles.

**Compétence B** : Vous ne pouvez pas faire chuter à 0 le prix des marchandises bleues, mais vous pouvez faire passer le prix des marchandises rouges de 4 à 5. Vous pouvez utiliser cette compétence même si vous n'avez pas terminé le vol. Cette modification s'applique à tous les joueurs, même ceux qui ont abandonné. Les joueurs qui ont abandonné doivent attendre que vous ayez modifié les prix avant de pouvoir vendre leurs marchandises.



# RÉSUMÉ DES NOUVEAUX COMPOSANTS

## Panneau Solaire



Une fois par carte Aventure, plutôt que de dépenser une cellule d'Énergie, vous pouvez utiliser ce composant pour alimenter un composant auquel il est rattaché.

## Propulseurs



Aucun composant ne peut être placé sur les deux cases vers lesquelles sont dirigés les propulseurs.

Chaque fois que les dés sont lancés pour déterminer la trajectoire d'une attaque, vous pouvez dépenser 1 cellule d'Énergie pour que les propulseurs décalent légèrement le vaisseau. La ligne ou la colonne de destination est modifiée de 1 dans la direction où pointent les propulseurs. Les effets ne sont pas cumulatifs. Contre les intrus, seuls les propulseurs rattachés à un composant avec de l'équipage peuvent être activés.

## Module Routeur



Tous les composants connectés à un même module routeur sont connectés les uns avec les autres.

## Module de Support de Vie Mixte



Une cabine connectée à ce composant peut accueillir 1 extraterrestre de l'une des deux couleurs indiquées.

## Cellule des Robonautes



Si vous dépensez 1 cellule d'Énergie, ce composant compte comme 4 membres d'équipage pendant la durée d'une carte Aventure. Les robonautes ne peuvent être abandonnés. Les robonautes ne peuvent empêcher un vaisseau sans équipage humain d'abandonner.

## Système d'Auto-défense



- Chaque paire de deux systèmes d'auto-défense connectés augmente la puissance de vos canons de 1.
- Les intrus tombant sur un système d'auto-défense sont vaincus.

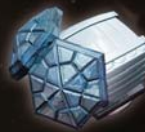
## Armurerie



Les membres d'équipage des composants rattachés à l'armurerie sont armés :

- Lorsque vous comparez la taille des équipages des joueurs, les membres armés comptent double.
- Les intrus tombant sur un membre d'équipage armé sont vaincus.

## Blindage Indestructible



Du côté blindé, ces composants ne peuvent être détruits par les météorites ou les tirs de canon (quelle que soit leur taille).

# PROCÉDURES D'URGENCE

Situation	Activation des robonautes ?	Les armes servent ?
Comparaison de la taille des équipages (Zone de Combat, Sabotage)	Recommandée.	Assurément (x2).
Décompte des membres d'équipage (Station Abandonnée)	Recommandée.	Non.
Perte de membres d'équipage (Esclavagistes, Vaisseau Abandonné)	Ne sert à rien.	Non.

## Un jeu de Vlaada Chvatil

Illustrations du jeu et de la boîte : Radim "Finder" Pech  
Illustrations supplémentaires : Niemi, Tomáš Kučerovsky  
Design graphique : Filip Murmak, Fanda Horálek  
Traduction française : MeepleRules.fr  
Édition française, adaptation et relecture : IELLO

Merci à : Brno Boardgame Club pour plus de 6 ans de camionnage dévoué, les testeurs Tchèques, Slovaques et étrangers, Paul Grogan pour la promotion, Tom Rosen pour son enthousiasme et tous ceux qui apprécient ce jeu et donnent un sens à mon travail.  
Remerciements spéciaux à l'équipe de CGE pour avoir porté autant d'attention à Galaxy Trucker tout au long de ces années.

