

VLAADA CHVÁTIL

GALAXY TRUCKER



GUIDE DU ROUTIER GALACTIQUE

Pas de panique ! Oh, et puis vous savez quoi, allez-y, paniquez ! Peu importe. Tout ce que nous voulions vous dire, c'est que pour apprendre à jouer, il vous suffit de lire la première moitié de ce livret. En fait, il est même conçu pour que **vous puissiez le lire tout en commençant à jouer**.

Dès que vous aurez atteint la page 5, vous serez en mesure **d'installer le jeu**. Il vous suffira ensuite d'arriver à la page 8 pour pouvoir **assembler votre premier vaisseau**. Enfin, nous vous expliquerons comment le piloter à travers l'espace, et vous serez à même de **vous lancer dans votre première aventure transgalactique** ! Consultez les pages 12 et 13 en cours de partie, à chaque fois que vous tombez sur une carte Aventure. À l'issue de **votre premier vol**, vous aurez atteint la page 15 sans même vous en rendre compte.

Vous voyez, il n'y a vraiment aucune raison de paniquer, enfin, pas avant que vous ne traversiez votre premier **Champ d'astéroïdes**. Là, ce sera trop tard.

PIÈCES DÉTACHÉES

POUR VOTRE PREMIER VOL



plateaux Vaisseau

C'est là que vous construisez votre superbe engin spatial.



plateau Plan de vol

marqué d'un **L**

« L » veut dire *Leçon* et non pas *Lama*. Ce jeu ne propose aucun plateau adapté aux lamas.



8 cartes Aventure de niveau I

Non, ça ne veut toujours pas dire *Lama*. Vous trouverez ces cartes au début du paquet.



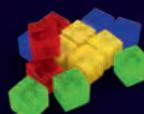
cabines de départ

Tout vaisseau doit bien commencer par quelque chose.



dés

L'univers et vous lancez des dés à tour de rôle, essayant l'un et l'autre de vous infliger des dégâts. Malheureusement, vous finissez toujours perdant.



cubes Marchandise

Même si ça ressemble à de simples cubes, il s'agit en fait d'une représentation abstraite de marchandises de grandes valeurs. Ou alors, ce sont des prototypes, car le futur du commerce sidéral réside vraisemblablement dans d'immenses cubes de gélatine colorée.



tuiles Composant

Pour plus d'informations, consultez la page d'en face. Pour des informations utiles, voir les pages 6 et 7.



cellules d'énergie

Corp Inc investit dans l'énergie verte.



navettes

Elles représentent votre vaisseau en état de vol, même si elles ne seront jamais aussi jolies que le vaisseau original.



figurines Astronaute

Leur combinaison est garantie comme étant probablement étanche.



crédits cosmiques

Nous voulions les appeler des « star bucks » [NDT : dollars stellaires], mais c'était déjà pris.

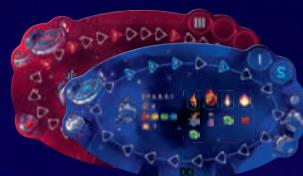
POUR LES ROUTIERS PROFESSIONNELS

Vous pouvez laisser ce matériel dans la boîte tant que vous êtes en phase d'apprentissage.



autres faces des plateaux Vaisseau

Chaque plateau dispose d'un vaisseau de niveau I sur une face, d'un vaisseau de niveau II sur une autre face, et d'un vaisseau de niveau III encore sur une autre face ! Oui, d'une certaine façon, votre plateau a trois faces. Bienvenue dans le futur !



plateaux Plan de vol

Faites le tour de la galaxie ! Explorez les confins de l'espace ! (Mais assurez-vous de bien rester sur les petits triangles.)



sablier

La gravité fait tomber le sable de la zone supérieure vers la zone inférieure. Et selon la théorie de la relativité générale, si vous mélangez espace et gravité, vous obtenez du temps.



3 paquets de cartes Aventure

Avec trois niveaux de gains ! (Et trois niveaux de dégâts.)



tuiles Titre de pilote

Une façon brillante de vous faire un nom. (Et le verso est encore plus brillant !)



figurines Extraterrestre

Les extraterrestres embarquent sur votre vol une fois votre apprentissage terminé. Ils se méfient des pilotes débutants.

APERÇU PRATIQUE DU MATERIEL

En qualité de routier galactique, vous venez d'être embauché par Corporation Incorporated, une société de construction interplanétaire spécialisée dans la fabrication d'équipements sanitaires et la construction d'habitations à faible coût hors de la zone terrestre. Voici un aperçu de ce que vous transporterez vers la périphérie :



8×

Canalisations. La pièce maîtresse de tout réseau sanitaire. Rutilantes et tout en courbes, impossible de ne pas tomber sous le charme... ou du moins de les tolérer.



25×

Foreuses à plasma. Si vous voulez installer un système d'égouts, vous allez devoir commencer par percer dans le sol.



11×

Réchauffeurs. Il paraît que ces beautés peuvent faire bouillir un méga-gallon arcturan de xenotritherium liquide en moins de 12 kessels ! Bon, nous ne savons pas vraiment ce que ça veut dire... Et vous ?



21×



9×

Logements modulaires. Abordables, faciles à installer, avec douche et toilettes intégrées. Que pourraient bien demander de plus les résidents de la périphérie ?



17×

Logements principaux. Le cœur de la colonie. Les extraterrestres les trouvent criards, mais les humains adorent leurs couleurs chatoyantes.



4×



6×

9×

3×

6×

Containers. Ce ne sont pas de simples boîtes à outils, ce sont des boîtes à outils spatiaux ! Merci d'utiliser les containers rouges pour les substances devant être tenues hors de portée des enfants et de la plupart des adultes.



6×



6×



6×



11×



8×

Modules extraterrestres. Les extraterrestres ont rédigé des instructions très détaillées concernant l'ajout de ces modules aux unités de logement. Nous ne savons absolument pas à quoi ça sert.

Centres énergétiques. Qu'y a-t-il de mieux qu'un réseau sanitaire frontalier ? Un réseau sanitaire frontalier encore plus puissant !

Générateurs de boucliers. Ils protègent les logements des pluies de météorites, des rayons cosmiques et des bombardements orbitaux mineurs. (Si votre logement est sujet aux bombardements orbitaux majeurs, nous vous conseillons vivement de déménager.)

Bon, comme vous vous en doutez, vous n'allez pas vraiment utiliser ces éléments pour aménager un réseau sanitaire. Non, vous allez les assembler pour construire un vaisseau spatial.

Voyez-vous, Corp Inc a essayé d'expédier ses produits par l'intermédiaire de gigantesques cargos spatiaux, mais ces envois étaient sans cesse attaqués par des pirates ou perforés par des astéroïdes, et au revoir les cargaisons ! Et puis, avec tout ça, les pilotes ont commencé à exiger une prime de risque.

C'est pourquoi Corp Inc a développé un nouveau *business model* : fabriquer ses propres vaisseaux à partir de ses propres canalisations. Comme ça, les produits peuvent s'autotransporter ! Et, au lieu d'embaucher des pilotes de cargo hors de prix, il suffit de recruter des pilotes pas chers et les obliger à rembourser de leur poche la moindre perte. C'est un bon plan pour Corp Inc, mais qu'en est-il des pilotes ? Peuvent-ils vraiment gagner leur vie ainsi ?

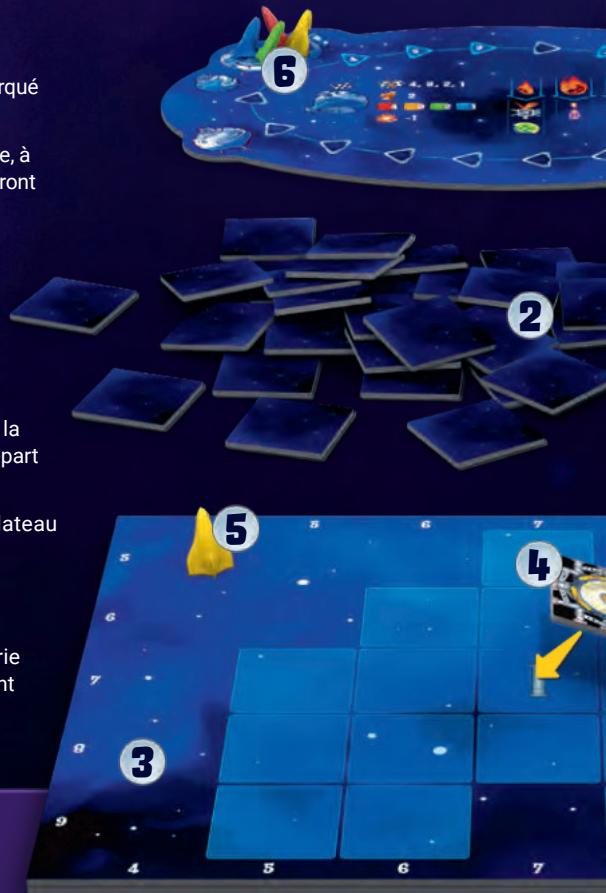
Bien sûr... et ce guide va vous expliquer comment y parvenir. Il contient tout ce dont vous avez besoin pour devenir un assembleur-transporteur de tuyaux chevronné : en un mot, un véritable routier galactique !

ASSEMBLER VOTRE PREMIER VAISSEAU

MISE EN PLACE

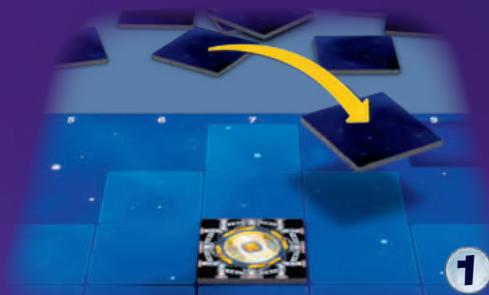
- 1 Pour votre première partie, utilisez le plateau Plan de vol marqué d'un . (Il s'agit de votre première leçon de vol.)
- 2 Éparpillez toutes les tuiles Composant au centre de la table, à portée de chaque joueur. Il s'agit des éléments qui composeront votre vaisseau.
 - Placez toutes les tuiles Composant face cachée.
 - Mélan gez-les afin que personne ne se souvienne du composant indiqué au recto.
- 3 Chaque joueur prend un plateau Vaisseau et le plie de manière à pouvoir utiliser la face de niveau 1.
- 4 Chaque joueur choisit une couleur et prend les navettes et la cabine de départ correspondantes. Il place sa cabine de départ sur la case centrale de son vaisseau.
- 5 Chacun place ensuite l'une de ses navettes sur son plateau Vaisseau...
- 6 ... puis l'autre sur la plateforme du plateau Plan de vol.

Lorsque tous les joueurs sont prêts, le joueur le plus aguerri crie « C'est parti ! ». Tous les joueurs commencent alors simultanément à construire leur vaisseau.

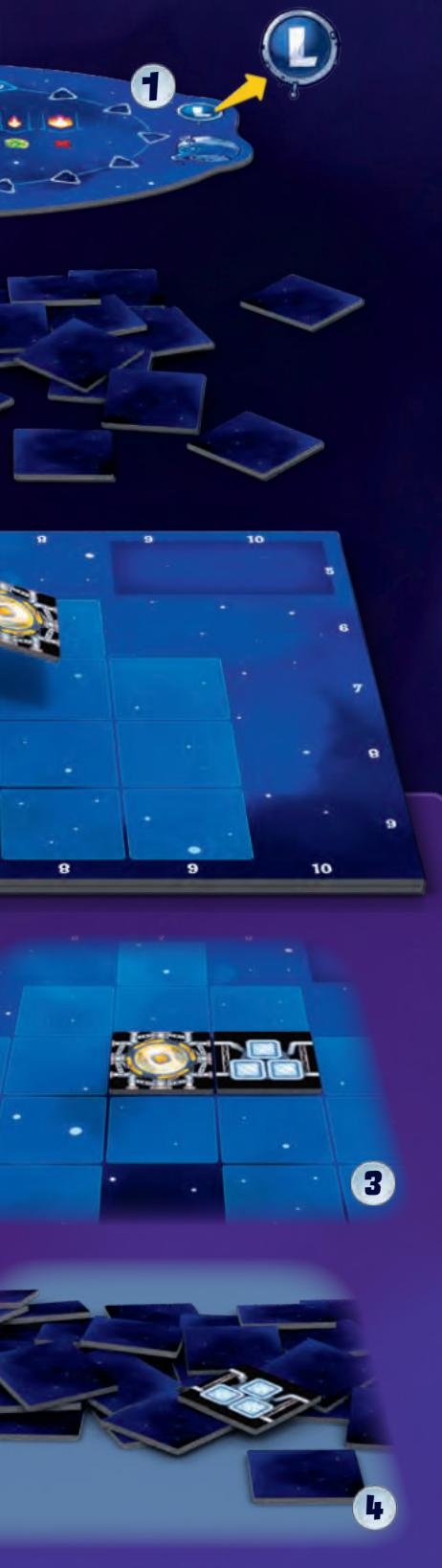


RÈGLES D'ASSEMBLAGE

- 1 Prenez une tuile Composant, en utilisant une seule main.
- 2 Placez-la au-dessus de votre plateau Vaisseau face cachée, puis retournez-la.
- 3 Si vous souhaitez la conserver, soudez-la à votre vaisseau.
- 4 Si vous ne souhaitez pas la conserver, replacez-la, face visible, dans la pile centrale.



N'oubliez pas que tous les joueurs assemblent leur vaisseau en même temps, aussi vite que possible, prenant tous leurs tuiles dans la pile centrale. Au fur et à mesure de l'assemblage, certains composants seront remis, face visible, au centre de la table. Lorsque vous prenez un composant, qu'il soit face visible ou face cachée, vous ne pouvez en prendre qu'un seul à la fois. Si vous en prenez un face cachée, vous devez le ramener jusqu'à votre plateau avant de le consulter. Il est totalement interdit de retourner frénétiquement plusieurs composants au centre de la table.



CONNECTEURS À SOUDER

Chaque composant ajouté à votre vaisseau doit être placé sur une case vide orthogonale adjacente à un composant déjà intégré à votre vaisseau. Un nouveau composant doit être soudé à votre vaisseau par l'intermédiaire de l'un de ces trois types de connecteurs :

connecteur triple (universel)



côté lisse (pas de connecteur)

Chaque connecteur peut être combiné à un connecteur du même type. **Un connecteur simple ne peut jamais être combiné à un connecteur double.**



Un connecteur triple est dit universel. **Il peut être combiné à n'importe quel type de connecteurs.**



Les côtés sans connecteur sont appelés des côtés lisses. **Ils ne peuvent jamais être combinés à un connecteur.**



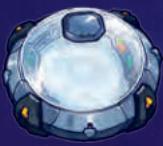
Si votre nouveau composant est en contact avec plusieurs composants déjà intégrés à votre vaisseau, tous leurs connecteurs doivent être correctement combinés. Deux côtés lisses peuvent se toucher à condition que la tuile ajoutée ait au moins une connexion autorisée avec votre vaisseau par un autre côté. **Votre vaisseau doit toujours être d'un seul tenant.**



Lorsque vous décidez d'ajouter un composant, vous pouvez le changer de sens et le déplacer tout autour de votre vaisseau pour trouver l'endroit où il va le mieux. Mais, dès que vous attrapez un nouveau composant, le précédent **se soude à votre vaisseau. Vous ne pouvez plus déplacer un composant soudé à votre vaisseau.**

COMPOSANTS

CABINES



Vous commencez toujours la partie avec une cabine qui, pour des raisons évidentes, est appelée la cabine de départ. Les cabines supplémentaires vous permettent d'augmenter la taille de votre équipage. Vous voudrez donc avoir **autant de cabines que possible**.

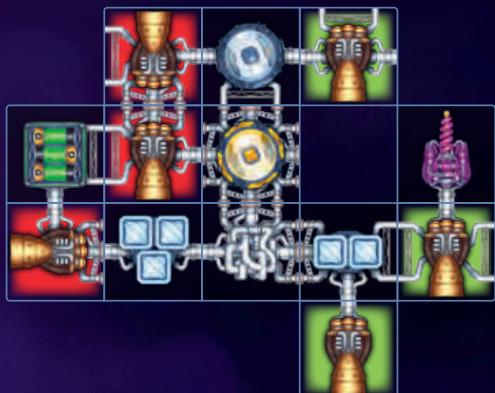
MOTEURS



Les moteurs sont soumis à des contraintes spécifiques : leurs échappements doivent être dirigés vers **l'arrière** du vaisseau (vers le joueur) et **aucun composant ne peut être placé sur la case située juste derrière un échappement**.

Concrètement, celui-ci doit donner sur une case vide ou sur le bord de la zone de construction.

Plus votre vaisseau a de moteurs, plus il est rapide. Vous voudrez donc avoir **autant de moteurs que possible**.

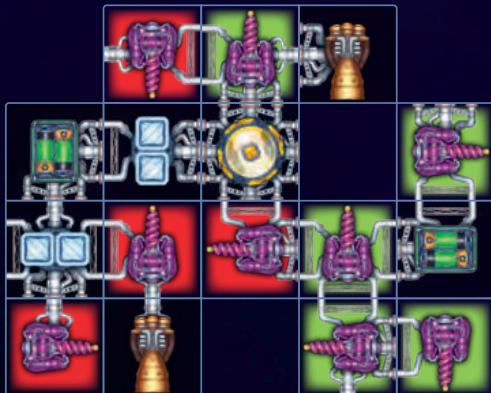


CANONS



Les canons peuvent pointer dans n'importe quelle direction, mais ils sont plus efficaces lorsqu'ils pointent vers l'avant (à l'opposé du joueur). **Aucun composant ne peut être placé sur la case située juste devant la bouche d'un canon**.

Nombreux sont les dangers qui parsèmeront votre voyage. Vous pourrez être pris à partie dans un combat ou avoir besoin d'explorer quelques astéroïdes. C'est pourquoi vous voudrez avoir **autant de canons que possible**, pointant principalement vers l'avant.



DOUBLES MOTEURS/ DOUBLES CANONS



Après avoir longtemps essayé de faire tenir plus de moteurs et de canons dans un même espace, les ingénieurs ont finalement mis au point des doubles moteurs et des doubles canons.



Les ingénieurs avaient également eu l'idée d'augmenter le nombre de points d'ancrage des vaisseaux en utilisant des conceptions susceptibles d'en augmenter considérablement la surface. Malheureusement, la plupart de ces recherches ont été abandonnées après l'explosion et l'implosion simultanées du vaisseau spatial Möbius.

Les doubles moteurs et les doubles canons sont soumis aux mêmes contraintes de placement que les moteurs et les canons simples. Ils sont deux fois plus puissants, mais consomment également bien plus d'énergie. **Ces composants ne peuvent pas être utilisés sans cellule d'énergie.**

ACCUMULATEURS



L'énergie des doubles moteurs et des doubles canons est stockée dans des cellules d'énergie de type E (« E » pour « Énorme »).

Un accumulateur peut contenir 2 ou 3 cellules d'énergie. Chaque cellule d'énergie est suffisamment puissante pour faire fonctionner une fois un double moteur, un double canon ou un générateur de boucliers. Les accumulateurs peuvent être placés n'importe où sur le vaisseau : ils n'ont pas besoin d'être à proximité du composant qu'ils alimentent.

La technologie d'annihilation de la matière a permis de stocker une quantité exceptionnelle d'énergie dans des batteries pas plus grosses que des balles de golf. Aujourd'hui, bien sûr, de telles batteries sont illégales, et ce grâce aux efforts des militants des droits de la matière, qui ont reçu un soutien substantiel du Fonds commémoratif des golfeurs victimes de confusion fatale.

Pour optimiser au mieux votre vaisseau, vous avez besoin de doubles moteurs et de doubles canons, ce qui veut dire que vous voudrez avoir **autant de cellules d'énergie que possible**.

GÉNÉRATEURS DE BOUCLIERS



Les boucliers sont là au cas où les choses tournent mal. Ils peuvent détourner les petits astéroïdes et certains tirs de canons ennemis. Ils sont alimentés par des cellules d'énergie.

Un générateur de boucliers peut protéger jusqu'à deux côtés d'un même vaisseau. Il fonctionne quelle que soit sa place dans le vaisseau : seule compte son orientation.

Vous vous attendez sûrement à ce que nous vous recommandions d'en avoir autant que possible, mais non. **Vous n'avez besoin que de deux générateurs de boucliers**, à condition qu'ils soient correctement orientés pour couvrir les quatre côtés du vaisseau. En réalité, si vous êtes courageux (ou suicidaire), vous pouvez même voler sans aucun bouclier.



Un générateur de boucliers couvre le flanc gauche et l'avant du vaisseau. L'autre couvre le flanc gauche et l'arrière. Le flanc droit n'est pas protégé.

CALES



Les cales peuvent contenir 2 ou 3 containers. Elles peuvent être placées n'importe où sur votre vaisseau et permettent de stocker les marchandises trouvées lors de votre voyage. Bien entendu, ces marchandises seront transformées en profits, c'est l'essence même du transport galactique. Vous voudrez donc avoir **autant de cales que possible**.

CALES SPÉCIALES



Ces cales ne peuvent contenir que 1 ou 2 containers, mais elles sont lourdement renforcées (de ce que l'on nous a dit) contre les radiations. Dans la mesure où elles respectent tous les prérequis en termes de sécurité, ces cales peuvent accueillir n'importe quel type de marchandises. Elles sont en revanche dites « spéciales » car ce sont les seules à pouvoir transporter des marchandises rouges, classées matières dangereuses, dans des containers rouges.

Bien sûr, il existe des tonnes d'histoires horribles illustrant pourquoi les marchandises dangereuses ne devraient jamais être transportées dans des cales standards. Nous n'évoquerons ici que l'exemple de Jacques Beautemps, dit Filou, qui avait décidé de transporter plusieurs tonnes de plutonium dans des caisses de fruits usagées. À l'atterrissement, il a perdu ses deux bras et une jambe devant une foule d'écologistes en colère.

Les marchandises dangereuses sont les plus chères : il est donc important d'avoir **un grand nombre de cales spéciales**.

MODULES STRUCTURELS



Les modules structurels ne semblent pas présenter de grand intérêt dans la mesure où ils ne servent à rien. Enfin, ils disposent de plein de connecteurs, dont la plupart sont universels. Les modules structurels

permettent en fait de renforcer la solidité de votre vaisseau, histoire qu'il ne vole pas en éclats au premier impact.

TRUCS BIZARRES D'ORIGINE INCONNUE



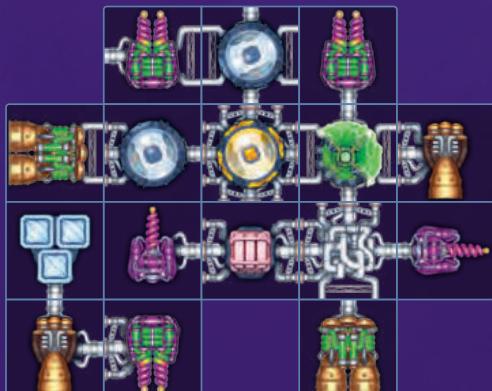
Ne vous préoccupez pas de ces composants pour l'instant. Lors de votre premier vol, considérez-les simplement comme des modules structurels.

INTERRO SURPRISE !

Maintenant que vous connaissez les règles d'assemblage, vous devriez pouvoir identifier les 7 erreurs sur cette illustration.

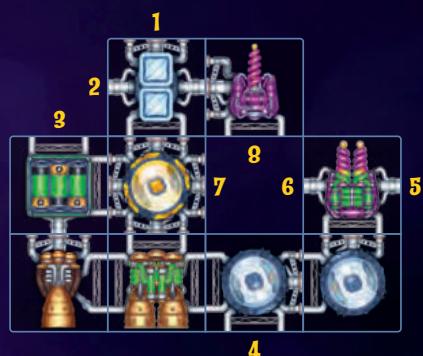
ERREURS CLASSIQUES À ÉVITER :

- Un connecteur simple est combiné à un connecteur double.
- Un connecteur est combiné à un côté lisse.
- L'échappement de l'un des moteurs ne pointe pas vers l'arrière.
- Un composant est placé juste derrière l'échappement d'un moteur.
- Un composant est placé juste devant la bouche d'un canon.
- Un composant est placé en dehors de la zone de construction autorisée.
- Un composant ou un morceau du vaisseau n'est pas attaché au reste.



CONNECTEURS EXPOSÉS

Les connecteurs qui ne sont pas soudés, c'est-à-dire ceux qui ne sont pas reliés à un autre composant, sont considérés comme exposés.



Ce vaisseau dispose de 8 connecteurs exposés.
(Rappel : chaque connecteur peut avoir 1, 2 ou 3 orifices.)

Les connecteurs exposés sont autorisés mais non recommandés, dans la mesure où ils augmentent le risque de dégâts pour votre vaisseau. Dans certains cas, ils peuvent même le ralentir car les extrémités des connecteurs exposés se déforment pendant le transport. Corporation Incorporated offre donc un bonus aux vaisseaux arrivant à destination avec le moins de connecteurs exposés.

FINIR L'ASSEMBLAGE

Une fois que vous êtes satisfait de votre vaisseau (ou lorsque vous n'avez plus de place pour ajouter de nouveaux composants), votre vaisseau est terminé. Vous n'êtes pas obligé de placer un composant sur chaque case de votre plateau Vaisseau.

Pour indiquer que vous avez fini votre assemblage, déplacez votre navette de la plateforme du plateau Plan de vol vers l'une de ses cases de départ libres. Le premier joueur à terminer son vaisseau se place sur la case 1, le deuxième sur la case 2, et ainsi de suite.

(Dans le jeu complet, il y a une limite de temps, mais pour votre première leçon, nous considérons qu'un joueur un peu trop lent pourra être gentiment persuadé de mettre un terme à son assemblage grâce à de petits coups donnés sur la tête avec le couvercle de la boîte.)



Si les joueurs doivent faire des choses « dans l'ordre », cela fait référence à l'ordre des navettes sur le plateau Plan de vol. Certaines aventures sont plus difficiles pour les joueurs en tête, mais si vous pilotez un vaisseau correct, être devant est généralement un avantage. En résumé, cela ne suffit pas d'assembler un vaisseau parfait présentant plein de modules sans aucun connecteur exposé, **il faut également le terminer en premier**.

POUR L'INSTANT, PAS BESOIN D'EN LIRE PLUS.

ALLEZ-Y, ASSEMBLEZ VOTRE PREMIER VAISSEAU !

SE PRÉPARER AU LANCEMENT

- 1 Vérifiez chacun des vaisseaux afin de vous assurer qu'ils respectent les règles d'assemblage. Corrigez-les si ce n'est pas le cas.
- 2 Vous n'avez plus besoin des tuiles Composant : vous pouvez donc les mettre de côté.
- 3 Prenez les figurines Astronaute : chaque joueur place 2 astronautes dans chaque cabine de son vaisseau.
- 4 Prenez les cellules d'énergie. Chaque joueur charge les accumulateurs de son vaisseau, dans la limite de leur capacité, avec ces cellules d'énergie (2 ou 3 cellules par accumulateur).
- 5 Placez les crédits cosmiques et les marchandises à proximité du plateau. Vous n'en prenez pas pour l'instant, mais avec un peu de chance (et de talent), vous pourrez en gagner pendant le vol.
- 6 Oh... nous avons oublié les dés. Vous aurez besoin des 2 dés.
- 7 Et maintenant, il ne reste plus qu'à préparer le paquet Aventure pour votre vol d'essai.

CORRIGER LES VAISSEAUX

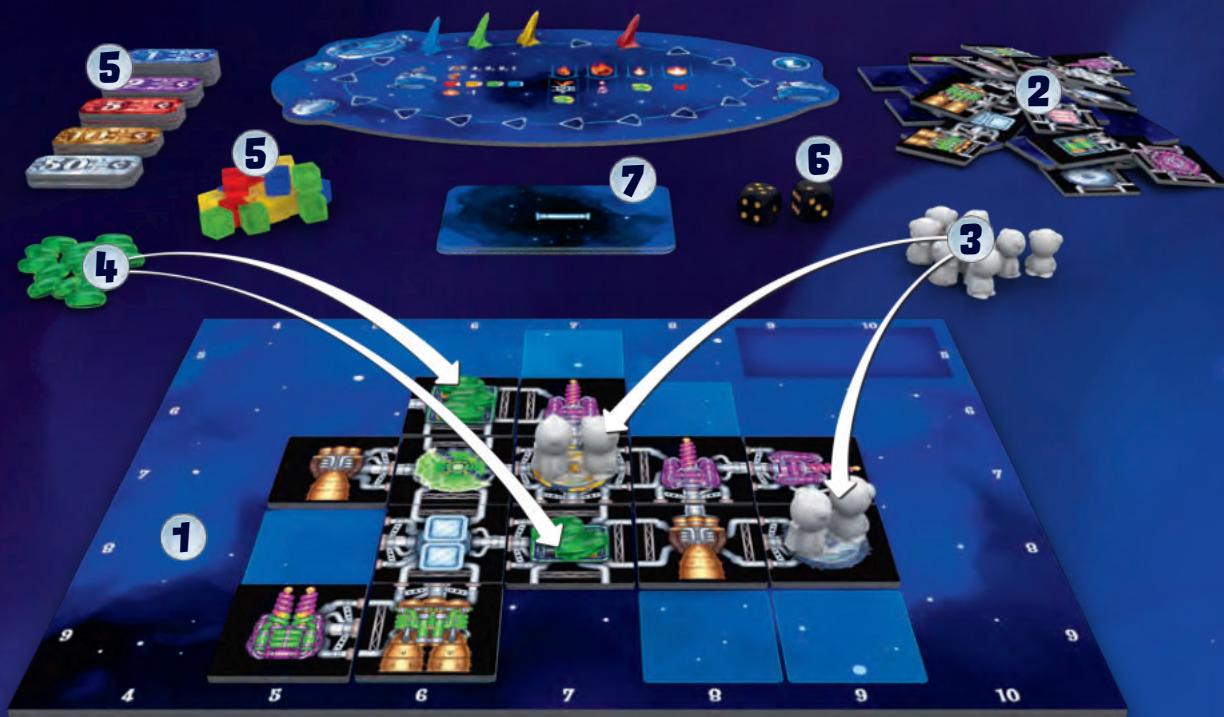
Les joueurs dont le vaisseau n'est pas conforme aux règles d'assemblage doivent retirer les composants problématiques jusqu'à ce que leur vaisseau respecte en tout point ces règles. Normalement, Corp Inc applique des pénalités dans ce genre de cas, mais nous les ignorerons pour le vol d'essai. En fait, les pilotes en formation devraient bénéficier de temps supplémentaire pour corriger leurs erreurs... À la place, ils reprennent leur navette et, pendant qu'ils terminent leur construction, tous les joueurs situés derrière eux sur le plateau avancent (pour combler les espaces laissés vacants).

PAQUET AVENTURE



Pour votre première leçon, vous avez besoin des **8 cartes Aventure** marquées d'un **I**. Elles sont dans le paquet de niveau I.

Mélangez ces cartes face cachée. Elles forment le paquet Aventure de votre vol.



ATTENTION AU DÉCOLLAGE !

Donnez le paquet Aventure au **leader**. Il s'agit du joueur dont la navette se trouve sur la case 1. Le leader commence l'aventure en révélant la première carte du paquet.

LE VOL

APERÇU DU VOL

Pendant le vol, vous allez devoir affronter une série de cartes Aventure. Le leader révèle la première carte, puis les joueurs la résolvent. Il révèle ensuite une deuxième carte, puis les joueurs la résolvent, et ainsi de suite.

Le plateau Plan de vol indique la position relative des joueurs. Certaines aventures peuvent vous permettre de prendre la tête, d'autres vous renvoyer à l'arrière. À chaque fois que le joueur de tête change, le paquet est transmis au nouveau leader.

Le vol se termine lorsque la dernière carte Aventure a été résolue.

PERDRE DES JOURS DE VOL



Certaines cartes portent un chiffre dans leur coin inférieur droit. Cela indique le nombre de jours de vol que vous devez perdre pour recevoir la récompense de la carte. Lorsque vous perdez des jours de vol, volontairement ou non, reculez votre navette du nombre indiqué en ne comptant que les **cases vides** (sautez par-dessus les autres navettes). C'est l'une des façons de changer de leader. Si plusieurs joueurs perdent des jours de vol en même temps, ils résolvent cet effet **dans l'ordre inverse** (le joueur le plus en arrière recule en premier).



Si Jaune perd 3 jours de vol, sa navette se retrouvera sur la case juste devant Rouge. Vert devient donc leader.

IMPACTS SUR VOTRE VAISSEAU

Le plateau Plan de vol indique les dangers que votre vaisseau peut rencontrer. Chaque menace arrive d'une direction spécifique, sur une ligne ou une colonne donnée. Cela sera expliqué en détail plus loin dans ce livret, mais en voici les grandes lignes :

 Vous pouvez protéger votre vaisseau des **petits astéroïdes** en vous assurant d'avoir une construction robuste (ces derniers rebondissent sur les côtés lisses) ou en utilisant un bouclier correctement orienté (dont l'activation vous coûte 1 cellule d'énergie).

 Vous pouvez protéger votre vaisseau des **gros astéroïdes** en leur tirant dessus avec un canon.



 Vous pouvez protéger votre vaisseau d'un **tir de canon léger** en utilisant un bouclier correctement orienté (dont l'activation vous coûte 1 cellule d'énergie).

 Rien ne peut protéger votre vaisseau d'un **tir de canon lourd**.

Si un composant de votre vaisseau est touché (parce que vous n'avez pas pu ou pas voulu le protéger), il est **détruit** et sa tuile doit être défaussée. Cela peut conduire d'autres composants à se déconnecter et à **tomber** du vaisseau : retirez-les également. Si votre vaisseau se retrouve désassemblé (en plusieurs morceaux), décidez du « morceau » que vous souhaitez piloter jusqu'à votre destination et laissez tomber tous les autres.

Les composants perdus (qu'ils aient été détruits ou déconnectés) sont **placés dans votre défausse**, dans le coin supérieur droit de votre plateau Vaisseau. Lorsque vous atteindrez votre destination, vous devrez payer 1 crédit pour chaque composant perdu au cours de votre voyage. Tout élément (équipage, cellule d'énergie, marchandise) présent sur les composants perdus est remis dans la réserve.

GAGNER DES CRÉDITS



Lorsqu'une carte vous fait gagner des crédits cosmiques, prenez-les directement dans la réserve. Vous pouvez les empiler afin que personne ne sache combien vous en avez exactement. Ça ne les regarde pas d'ailleurs.

GAGNER DES MARCHANDISES



Lorsqu'une carte vous permet de charger des marchandises sur votre vaisseau, prenez les cubes colorés indiqués directement dans la réserve et placez-les dans vos cales (chaque cale dispose de 1 à 3 conteneurs). Chaque conteneur ne peut accueillir que 1 cube. Les marchandises en excès doivent être larguées dans le vide interstellaire (remises dans la réserve). La table des prix vous aide à choisir entre ce qui est à conserver et à jeter.



Les marchandises rouges sont les plus précieuses, mais comme il s'agit de matières dangereuses, elles doivent être stockées dans des cales spéciales (rouges). Si vous n'avez pas assez de conteneurs spéciaux disponibles dans ces cales, vous devez défausser les cubes rouges en excès.



Tant que vous avez de la place, chargez à bord tout ce que vous pouvez, même si des marchandises bon marché doivent se retrouver dans des cales rouges. **Lorsque vous chargerez de nouvelles marchandises, vous pourrez réorganiser ou défausser vos marchandises déjà stockées.**



Larguer des marchandises dans l'espace est une violation des lois anti-déchets. Cette infraction est passible d'amendes et d'emprisonnement. En aucun cas vous ne devez dire aux autorités que nous vous avons recommandé de faire une telle chose.

PERDRE DES MARCHANDISES OU DES MEMBRES D'ÉQUIPAGE

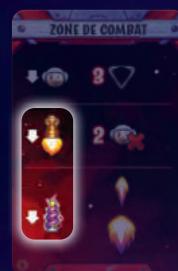


Lorsqu'une carte vous enjoint de perdre des marchandises, vous devez défausser vos marchandises **les plus chères** en les remettant dans la réserve. Si vous n'avez pas suffisamment de marchandises pour couvrir les pertes imposées, vous devez donner des cellules d'énergie pour combler la différence. Une fois que vous n'avez plus ni marchandises ni cellules d'énergie, il ne reste plus rien que l'on puisse vous prendre.



Lorsqu'une carte vous enjoint d'abandonner un membre d'équipage, remettez sa figurine dans la réserve.

PARAMÈTRES DE VOTRE VAISSEAU



Vous devrez parfois décompter la puissance de vos moteurs ou de vos canons.

Les doubles moteurs et les doubles canons ont besoin de cellules d'énergie pour fonctionner. Chaque fois que vous devez calculer la puissance de vos moteurs ou de vos canons, décidez d'abord quels doubles moteurs ou quels doubles canons vous voulez utiliser. Les cellules d'énergie dépensées sont remises dans la réserve.

PIUSSANCE DES MOTEURS

+1 **+2**



Chaque moteur simple compte pour 1.

Chaque moteur double pour lequel vous dépensez une cellule d'énergie compte pour 2.

PIUSSANCE DES CANONS

+1 **+2**



Chaque canon simple pointant vers l'avant compte pour 1.

Chaque canon double pointant vers l'avant pour lequel vous dépensez une cellule d'énergie compte pour 2.

+1/2 **+1/2**



Chaque canon pointant vers les flancs ou vers l'arrière compte pour la moitié de sa valeur ($\frac{1}{2}$ pour un canon simple et 1 pour un canon double pour lequel vous dépensez une cellule d'énergie).

+1 **+1**



Ah, et si vous demandez s'il faut arrondir à la puissance supérieure ou inférieure, n'en faites rien. Une puissance de $5\frac{1}{2}$, c'est un peu mieux que 5 et un brin plus faible que 6.

EN ROUTE POUR VOTRE PREMIER VOL !

Vous avez désormais un bon aperçu des différentes frayeurs et récompenses qui font le quotidien des pilotes. Vous pouvez d'ores et déjà reprendre votre partie et vous préparez au décollage.

Les deux pages suivantes expliquent en détail chacune des 8 cartes Aventure. Lorsque vous révélez une nouvelle carte, consultez le paragraphe correspondant aux pages 12 et 13, lisez les règles associées à cette carte et résolvez-la. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que vous ayez été confronté à chacune des cartes du paquet.

CARTES AVENTURE

PLANÈTES

Une carte **Planètes** représente 2, 3 ou 4 planètes. Sur chacune d'elles vous pouvez récupérer des marchandises. Vous poser sur une planète vous coûtera le nombre de jours de vol indiqué dans le coin inférieur droit de la carte. Pour vous poser sur une planète, placez-y votre seconde navette (celle qui n'est pas sur le plateau Plan de vol). **Chaque planète ne peut accueillir qu'une seule navette.**



Le leader choisit en premier, suivi par les autres joueurs dans l'ordre. Personne n'est obligé de se poser. Les joueurs de tête peuvent d'ailleurs empêcher les autres joueurs de se poser.

Ceux qui se posent chargent sur leur vaisseau les marchandises indiquées (voir *Gagner des marchandises*, page 11). À cette étape, vous pouvez réorganiser ou défausser des marchandises stockées auparavant. Vous pouvez tout à fait vous poser uniquement pour bloquer les autres, mais assurez-vous cela vaut les jours de vol perdus.

Une fois que chaque joueur a décidé de se poser ou non, ceux qui l'ont fait reculent leur navette sur le plan de vol d'autant de cases vides que le nombre de jours de vol indiqué, en commençant par le joueur le plus en arrière.

VAISSEAU ABANDONNÉ

Si vous tombez sur un *Vaisseau abandonné*, c'est le gros lot ! Il doit bien y avoir une procédure à suivre pour reporter le vaisseau en question à votre direction, mais bon, peu importe. Revendez-le à un membre de votre équipage, et plus de souci ! (Oui, certains en ont déjà marre de voler avec vous et sont prêts à payer pour changer de vaisseau.)



Un seul joueur peut saisir cette opportunité. **Le leader décide en premier**. Il peut abandonner **le nombre de figurines d'équipage indiqué** pour gagner le nombre de crédits cosmiques indiqué. Il perd également des jours de vol.

Si le leader décide de décliner cette opportunité, elle se présente au joueur suivant dans l'ordre, et ainsi de suite. Une fois que l'un des joueurs a décidé de réparer le vaisseau abandonné, pas de chance pour les suivants.

Vous serez peut-être tenté de garder le vaisseau que vous avez trouvé pour vous-même. Ne soyez pas si cupide. Laissez-le à votre équipage. Il y a sûrement une raison pour que ce vaisseau ait été abandonné.

STATION ABANDONNÉE

En fuyant cette station spatiale suite à une terrible catastrophe, ses occupants ont probablement laissé derrière eux un joli butin. Mais il va falloir pas mal de monde pour explorer la station. Pour saisir cette opportunité, vos membres d'équipage doivent être au moins aussi nombreux que la valeur indiquée sur la carte.



Un seul joueur peut saisir cette opportunité. **Le leader décide en premier**. Si son équipage est insuffisant ou s'il ne souhaite pas perdre de jours de vol, il laisse le choix au joueur suivant dans l'ordre. Une fois que l'un des joueurs a décidé de s'amarre à la station abandonnée, pas de chance pour les suivants.

Lorsque vous vous amarrez à une station, vous pouvez charger sur votre vaisseau les marchandises indiquées (voir *Gagner des marchandises*, page 11). À cette étape, vous pouvez réorganiser ou défausser des marchandises stockées auparavant. Reculez votre navette du nombre de jours de vol indiqué.

N'oubliez pas que vous **ne perdez pas de membres d'équipage** pour une *Station abandonnée*.

CONTREBANDIERS

Les *Contrebandiers*, comme les autres ennemis, représentent une menace pour tous les pilotes, mais **ils attaquent les vaisseaux des joueurs dans l'ordre**. Ils attaquent d'abord le leader. S'ils l'emportent, ils attaquent le joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils aient attaqué tous les joueurs ou que l'un d'eux les ait vaincus.



Le coin supérieur droit de la carte indique ce qu'il se passe en cas de défaite. Ici, les *Contrebandiers* vous dérobent vos 2 marchandises les plus précieuses. Si vous n'avez plus de marchandises, ils prennent des cellules d'énergie à la place. La partie inférieure de la carte indique ce que vous gagnez en cas de victoire. Si vous repouvez ces *Contrebandiers*, vous pourrez charger les marchandises indiquées (voir *Gagner des marchandises*, page 11).

La puissance des ennemis est indiquée par le nombre inscrit à côté du symbole canon (ces *Contrebandiers* ont une puissance de 4).

Le leader calcule la puissance de ses canons, et paye éventuellement l'activation de ses doubles canons. Si sa puissance est supérieure à celle de l'ennemi, **le joueur l'emporte** et il peut revendiquer la récompense associée en perdant des jours de vol. Quand l'un des joueurs l'emporte, les ennemis sont repoussés et les autres joueurs ne sont pas attaqués.

Si le joueur perd (si sa puissance est inférieure à celle de l'ennemi), le joueur paye la pénalité indiquée dans le coin supérieur droit de la carte. L'ennemi attaque ensuite le joueur suivant.

En cas d'égalité (si la puissance du joueur est égale à celle de l'ennemi), rien ne se passe pour ce joueur, mais l'ennemi n'est pas repoussé. Il continue de progresser et attaque le joueur suivant.

Un exemple complet est présenté à la page 14.



ESPACE INTERSIDÉRAL

L'*Espace intersidéral* est comme une grande piste de dragster. Chaque joueur a l'opportunité d'y gagner des jours de vol.

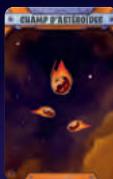
Dans l'ordre, **en commençant par le leader**, chaque joueur déclare sa puissance de moteurs.

Lorsque vient votre tour de déclarer votre puissance, vous devez décider si vous allez dépenser des cellules d'énergie pour chacun de vos doubles moteurs (voir page 11). Vous avancez ensuite votre navette d'autant de cases que votre puissance. Cela peut vous permettre de passer devant d'autres joueurs (les cases occupées sont ignorées), voire de prendre la tête du vol.



CHAMP D'ASTÉROÏDES

Un *Champ d'astéroïdes* peut vraiment mettre à mal la peinture de votre vaisseau. La carte présente plusieurs gros et/ou petits astéroïdes, ainsi que leurs trajectoires. Vous devez gérer ces astéroïdes les uns après les autres, de haut en bas. Ils affectent tous les joueurs simultanément.



Pour chaque astéroïde, **le leader lance les 2 dés**. Ce lancer détermine la ligne ou la colonne touchée par l'astéroïde. Les lignes et colonnes sont numérotées sur les bords de votre plateau Vaisseau. Chaque joueur reçoit le même astéroïde, et vérifie s'il touche ou rate son vaisseau. S'il touche le vaisseau, procédez ainsi :

 Un **petit astéroïde** rebondira sans occasionner de dégâts sur un vaisseau bien construit. Il ne représente une menace que s'il touche un connecteur exposé. Dans ce cas, vous pouvez toujours éviter l'impact en activant un bouclier **protégeant le côté vulnérable du vaisseau**. Vous devez alors dépenser 1 cellule d'énergie pour l'activer. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas éviter l'impact, le composant touché par l'astéroïde est détruit. Retirez-le de votre vaisseau et défaussez-le avec les autres composants que vous avez perdus pendant le vol.

 Un **gros astéroïde** est, évidemment, bien plus dangereux. Il va endommager même les vaisseaux les mieux construits, et les boucliers n'y peuvent rien. **Votre seul espoir est de le faire exploser.** Vous ne pouvez tirer dessus que si vous possédez un canon pointant dans sa direction situé **dans la même colonne**. S'il s'agit d'un double canon, vous devez dépenser 1 cellule d'énergie pour l'activer. Les gros astéroïdes arrivent généralement face à vous, raison pour laquelle nous vous recommandons de faire attention à ce que vos canons pointent vers l'avant. Si vous ne détruisez pas un gros astéroïde lorsqu'il arrive sur vous, le composant qu'il touche est détruit.

ZONE DE COMBAT

Le vrai test pour n'importe quel vaisseau est de traverser une *Zone de combat*. La carte *Zone de combat* présente trois lignes à résoudre l'une après l'autre. Chaque ligne indique un paramètre ainsi qu'une pénalité pour le joueur le plus faible vis-à-vis de ce paramètre.

Ici par exemple, c'est d'abord le joueur ayant l'**équipage le plus petit** qui perd 3 jours de vol.

Puis, le joueur ayant les **moteurs les plus faibles** perd 2 membres d'équipage. Les joueurs comptent leur puissance de moteurs dans l'ordre, en commençant par le leader, et en décidant s'ils utilisent ou non des cellules d'énergie pour leurs doubles moteurs.

Enfin, le joueur ayant les **canons les plus faibles** subit par l'arrière un tir de canon léger et un tir de canon lourd. À nouveau, les joueurs comptent leur puissance de canons dans l'ordre, en commençant par le leader, et en décidant s'ils souhaitent activer leurs doubles canons.

Les impacts des tirs de canons fonctionnent comme ceux des astéroïdes, mais il est plus difficile de s'en protéger. Chaque tir a une direction propre. Le joueur lance les 2 dés afin de déterminer la ligne ou la colonne concernée par le tir et donc, s'il y en a un, le composant du vaisseau visé.

 La **seule façon** de se défendre **contre un tir de canon léger** est **d'activer un bouclier couvrant cette direction**. Il peut être activé en dépensant 1 cellule d'énergie. Sinon, le composant touché est détruit.

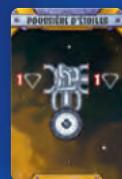
 Il n'existe **aucun moyen** de se défendre **contre un tir de canon lourd**. Votre seul espoir est d'obtenir un résultat suffisamment faible ou élevé aux dés pour que le tir manque votre vaisseau. Dans le cas contraire, le composant touché est détruit.

Pour chacun de ces paramètres (équipage le plus petit, moteurs ou canons les plus faibles), plusieurs joueurs peuvent se trouver à égalité. **Parmi les joueurs concernés, seul celui qui est en tête subit la pénalité.** (Oui, généralement, c'est mieux d'être en tête... mais dans une *Zone de combat*, c'est dangereux.)

Un exemple complet de *Zone de combat* traversée pendant le vol d'essai est présenté à la page 14.

POUSSIÈRE D'ÉTOILES

Les cartes jaunes indiquent des événements spéciaux. Pendant votre vol d'essai, le seul événement spécial auquel vous pourrez assister est la *Poussière d'étoiles*. Chaque joueur perd 1 jour de vol pour chacun de ses connecteurs exposés. (Chaque connecteur exposé compte pour 1, quel que soit le type de connecteurs concerné : simple, double ou universel.) **Dans l'ordre inverse**, en commençant par le dernier joueur, chaque joueur compte son nombre de connecteurs exposés et recule sa navette d'autant de cases vides (les cases occupées sont ignorées).



EXEMPLE : CONTREBANDIERS



Rouge, Vert et Bleu traversent la galaxie, dans cet ordre. Ils tombent nez à nez avec des Contrebandiers de puissance 4.



Rouge est le leader. La puissance maximale de ses canons est de 5 (2 pour ses canons simples, 2 pour son double canon pointant vers l'avant, et 1 pour son double canon pointant vers la droite). Or, ses deux doubles canons lui coûteraient 2 cellules d'énergie, et elle n'en a que 1. Elle décide de l'utiliser, ce qui lui donne une puissance de 4, égale à celle des Contrebandiers. Grâce à cette égalité, elle ne subit aucun dégât. Elle s'en sort bien. Si elle avait perdu ce combat, les Contrebandiers lui auraient dérobé 1 cube rouge et 1 cube jaune.



Vert est la suivante sur le plan de vol. En payant 2 cellules d'énergie, elle a une puissance de 4 ½. C'est suffisant pour vaincre ces Contrebandiers et leur voler 2 marchandises (elle défausse alors son cube bleu car elle n'aura plus la place de le stocker). Comme elle a accepté la récompense, elle recule également sa navette de 1 case vide.



Bleu a de la chance d'être dernier. Il n'aurait pas pu pousser sa puissance au-delà de 3 et aurait perdu son cube bleu ainsi que 1 cellule d'énergie. Pour l'heure, les Contrebandiers ont été vaincus, cette carte Aventure ne l'affecte donc pas.

EXEMPLE : ZONE DE COMBAT

Vert et Jaune traversent la galaxie, dans cet ordre. Alors qu'ils vaquent à leurs occupations, ils entrent dans une Zone de combat.

Vert et Jaune commencent par comparer leurs équipages. Comme Jaune a plus d'astronautes, Vert perd 3 jours de vol. Jaune se retrouve en tête.



5 6 7 8



Ils comparent maintenant la puissance de leurs moteurs.

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

Vert, quant à elle, peut avoir une puissance de moteurs de 1, 3 ou 5, selon qu'elle dépense 0, 1 ou 2 cellules d'énergie.

Jaune est devant, ce qui veut dire qu'en cas d'égalité, c'est lui qui devra subir la pénalité. Vert décide donc de dépenser 1 cellule d'énergie, et Jaune perd 2 astronautes.

Enfin, ils comparent la puissance de leurs canons. C'est à nouveau une égalité, et c'est encore Jaune qui subit la pénalité : deux tirs de canons.

Ce dernier commence par lancer les dés pour le tir de canon léger et obtient un 5 et un 2, soit un total de 7. Comme il n'a pas de bouclier, le moteur de la colonne 7 est détruit. Jaune le place dans sa défausse.

Pour le tir de canon lourd, il lance les dés et obtient un 1 et un 4 : 5, ça passe à côté ! Il n'a aucun composant dans la colonne 5.

(S'il avait à nouveau obtenu un 7, sa cabine de départ aurait été détruite, et le moteur qui y est attaché perdu.)

Peu importe, la carte Zone de combat est maintenant résolue. Vert donne le paquet Aventure à Jaune, qui révèle la carte suivante.

FIN DU VOL

Votre vol se termine lorsque les 8 cartes Aventure ont été résolues. Il est maintenant grand temps de livrer les canalisations grâce auxquelles vous vous êtes transporté !

Les récompenses et pénalités que vous recevez à la fin du vol sont indiquées sur le plateau Plan de vol.

PLACE D'ARRIVÉE



4, 3, 2, 1

La place à laquelle vous finissez le vol indique le nombre de crédits que vous gagnez pour être parvenu au terme du vol. Le joueur en tête gagne le maximum de crédits, le deuxième un peu moins, et ainsi de suite.

PRIX DU PLUS BEAU VAISSEAU



2

Cette récompense revient au joueur ayant le plus beau vaisseau à l'arrivée. Chaque joueur compte le nombre de connecteurs exposés de son vaisseau (chaque connecteur compte pour 1, qu'il soit simple, double ou universel). Le joueur dont le vaisseau présente le moins de connecteurs exposés gagne les crédits indiqués. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent le prix.

VENTE DES MARCHANDISES



Pour chacune de vos marchandises, gagnez le nombre de crédits indiqué par la table des prix, puis remettez le cube correspondant dans la réserve.

PERTES



-1

Vous devez maintenant livrer les composants de votre vaisseau à Corporation Incorporated. **Pour chaque composant perdu en vol, vous devez payer 1 crédit cosmique.** (Lorsque vous perdez des composants en plein vol, placez-les dans la défausse de votre plateau Vaisseau afin de comptabiliser facilement combien vous en avez perdu.)

POUR GAGNER

Faites le total de vos crédits cosmiques. Si votre total est égal ou supérieur à 1, vous avez gagné !

Votre but était de gagner de l'argent, et vous avez réussi ! Peu importe si d'autres rigolos en ont plus que vous, non ?

Bien entendu, le joueur ayant le plus de crédits gagne un peu plus que les autres.



ET ENSUITE ?

Une fois que vous avez réussi votre vol d'essai, vous maîtrisez les fondamentaux du transport galactique et êtes prêt à embrasser la carrière de pilote professionnel. Les routiers de métier pilotent de larges vaisseaux et font face à des situations bien plus périlleuses que ce que vous avez vécu jusque là. Ils bénéficient d'un service de prévisions

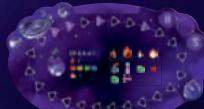
de vol et savent construire des vaisseaux plus adaptés pour faire face aux aventures qui les attendent. En plus, ils ont des extraterrestres comme copilotes ! (À condition de comprendre comment amarrer ces modules de survie.) **Pour débuter votre carrière de pilote professionnel, tournez simplement la page.**

RÈGLES ADDITIONNELLES D'ASSEMBLAGE

Félicitations pour votre premier vol ! Oui, nous partons du principe que vous êtes parvenu au terme de ce vol puisque le contraire d'un vol réussi – la perte de votre vaisseau – n'a pas encore été expliquée. En fait, il y a plein de choses que nous ne vous avons pas encore expliquées, mais maintenant que vous avez réussi votre vol d'essai, nous pensons que vous êtes prêt !

CHOISIR VOTRE NIVEAU

Les pilotes expérimentés peuvent gérer des vaisseaux plus gros, des défis plus ambitieux et même quelques surprises. À partir de maintenant, avant de se lancer dans l'assemblage de leur vaisseau, tous les joueurs doivent au préalable se mettre d'accord sur le niveau de vol (I, II ou III). Utilisez les plateaux Plan de vol et Vaisseau correspondant au niveau choisi.



Les récompenses des niveaux supérieurs sont les plus intéressantes.



Le niveau I est idéal pour présenter le jeu à de nouveaux joueurs. C'est aussi le vol le plus court. Le niveau III est le plus long : il vous permet de vivre pleinement l'expérience *Galaxy Trucker*. Le niveau II se situe, bien entendu, entre les deux.

LE PAQUET AVENTURE

PILES DE CARTES

Avant de débuter l'assemblage, vous devez constituer 4 piles de cartes Aventure. **La composition de chaque pile est indiquée au bas du plateau Plan de vol.**



Pour un vol de niveau III, utilisez 2 cartes de niveau III, 1 carte de niveau II et 1 carte de niveau I dans chaque pile.

Pour constituer chacune des piles, mélangez chaque niveau de cartes séparément et piochez-y les cartes nécessaires, face cachée. Formez ensuite les piles et placez-en 3 au bas du plateau Plan de vol et 1 au sommet de celui-ci.

PRÉVISIONS DE VOL

Les 3 piles au bas du plateau Plan de vol sont les prévisions de vol de Corp Inc. Une fois que vous avez ajouté au moins un composant à votre vaisseau, vous avez le droit de consulter n'importe quelle pile. Vous ne pouvez pas ajouter de composants à votre vaisseau pendant que vous consultez des cartes. Après avoir reposé la pile à sa place, vous pouvez reprendre votre assemblage ou consulter une autre pile. Vous pouvez consulter ces cartes aussi souvent que vous le voulez jusqu'à ce que la construction de votre vaisseau soit terminée. Gardez à l'esprit que consulter l'une des piles soude définitivement le dernier composant ajouté à votre vaisseau, comme si vous aviez pris une nouvelle tuile.

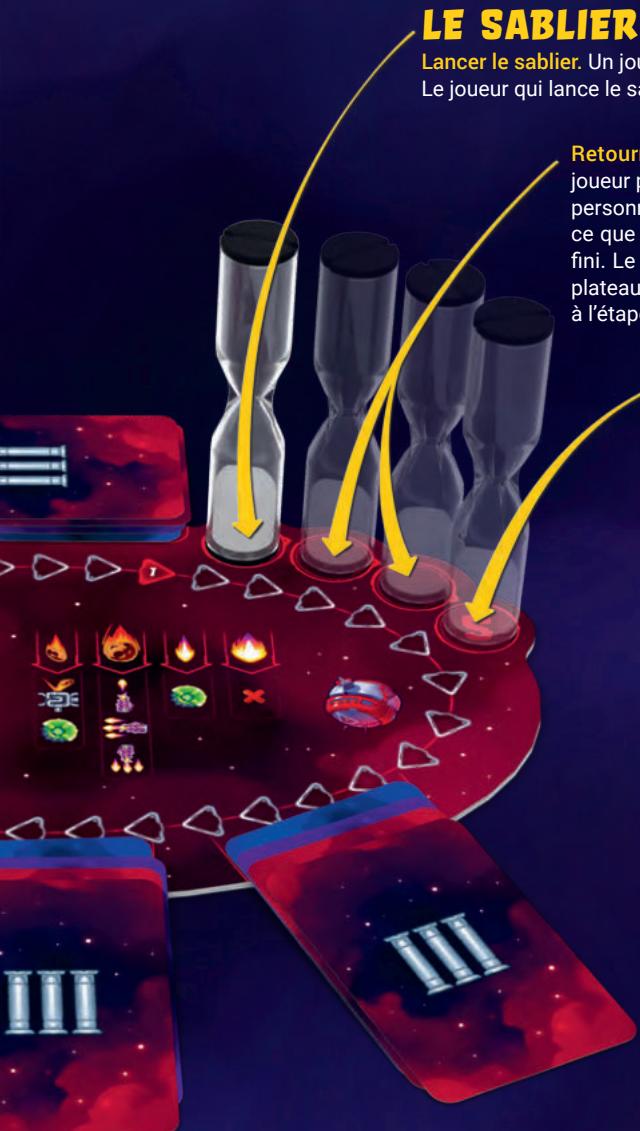
PRÉPARER LE VOL

La pile au sommet du plateau reste face cachée. Personne n'est autorisé à la consulter : ces aventures constitueront des surprises pour tous les joueurs pendant le vol. Lorsque tous les joueurs ont terminé leur assemblage, le leader mélange les cartes des 4 piles ensemble. Le dos de la première carte doit être identique au niveau de vol choisi. Si nécessaire, mélangez encore un peu les cartes pour y parvenir.



LE SABLIER

Lancer le sablier. Un joueur le retourne sur cet emplacement du plateau Plan de vol. Le joueur qui lance le sablier crie « C'est parti ! ».



Retourner le sablier sur l'emplacement suivant. N'importe quel joueur peut le faire une fois que le sablier est entièrement écoulé. Si personne ne le fait, les joueurs continuent leur assemblage jusqu'à ce que l'un d'entre eux se décide à le retourner ou qu'ils aient tous fini. Le nombre d'emplacements diffère sur chaque plateau (sur le plateau de niveau I, vous ignorez cette étape et passez directement à l'étape suivante).

Retourner le sablier sur l'emplacement final. Seul un joueur ayant fini d'assembler son vaisseau peut le faire (et seulement si le sablier se trouve sur l'emplacement juste avant et est entièrement écoulé).

FINIR L'ASSEMBLAGE

Vous pouvez terminer votre assemblage à tout moment. Lorsque vous avez fini, placez votre navette sur l'une des cases de départ disponibles. (Vous pouvez choisir n'importe quelle case, sauf celles indiquant une valeur supérieure au nombre de joueurs dans la partie.) La plupart des pilotes essayent de se placer le plus en tête possible.

Une fois que le sablier s'est écoulé sur l'emplacement final, le joueur qui l'a retourné doit crier « Stop ! ». Tous les joueurs encore en train de construire leur vaisseau doivent immédiatement arrêter et placer leur navette sur une case de départ. (La meilleure case est naturellement occupée par le premier joueur à y avoir placé sa navette.)

RÉSERVER DES COMPOSANTS

Au cours de l'assemblage, **vous pouvez mettre de côté jusqu'à deux composants** : placez-les dans le coin supérieur droit de votre plateau Vaisseau. Personne ne peut vous les prendre et vous pouvez les ajouter à votre vaisseau à n'importe quel moment de votre assemblage. Lorsque vous ajoutez l'un de ces composants à votre vaisseau, cela libère une place pour en réserver un nouveau : vous ne pouvez jamais réserver plus de deux composants en même temps. **Vous ne pouvez en aucun cas remettre un composant réservé au centre de la table.**

Si, finalement, vous n'utilisez pas l'un des composants que vous aviez réservés, laissez-le sur votre plateau, dans votre défausse. **Il comptera comme une perte à la fin du vol.**

Tout le monde se fiche que des composants restent sur le site de lancement ou que ces déchets ne valent qu'une fraction de la pénalité que vous impose Corp Inc pour les avoir perdus. Un contrat est un contrat.

VÉRIFICATION

Une fois l'assemblage terminé, vérifiez les vaisseaux des autres joueurs. Si votre vaisseau ne respecte pas une ou plusieurs règles d'assemblage, retirez les composants non conformes. Placez ces composants (et tous ceux qui tombent après coup) dans votre défausse. Ils seront comptabilisés comme perdus pendant le vol.

Si une erreur n'est pas décelée avant le décollage du vaisseau, le contrevenant doit immédiatement corriger son erreur (comme indiqué ci-dessus) et payer 1 crédit cosmique à la réserve pour violation des lois de la physique.

EXTRATERRESTRES

MODULES DE SURVIE



Bon alors, c'est quoi ces drôles de composants que nous avions refusé de vous expliquer plus tôt ? Il s'agit de modules de survie conçus pour les extraterrestres.

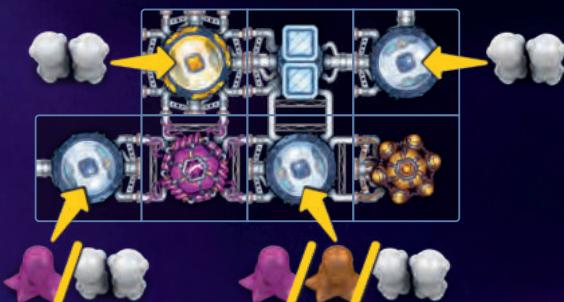
Pour que les modules de survie soient actifs, ils doivent être connectés à une cabine. Cela rend la cabine habitable pour les extraterrestres de la couleur correspondante. Attention, vous ne pouvez jamais placer d'extraterrestre dans votre cabine de départ (ils trouvent que la peinture a une drôle d'odeur).

Les astronautes portent une combinaison spatiale : ils peuvent donc être placés dans n'importe quelle cabine, même si un module de survie extraterrestre y est connecté.

ALLOCATION DES CABINES

Respectez les règles suivantes pour placer les membres de votre équipage :

- La cabine de départ accueille **2 astronautes**.
- Une cabine non connectée à un module de survie accueille **2 astronautes**.
- Une cabine connectée à un module de survie accueille, au choix, **2 astronautes** ou **1 extraterrestre de la couleur du module**.
- Une cabine connectée à un module de survie de chaque couleur accueille, au choix, **2 astronautes** ou **1 extraterrestre mauve** ou **1 extraterrestre brun**.
- Votre vaisseau peut accueillir **au maximum 1 extraterrestre de chaque couleur**.



Choix possibles d'allocation des cabines.

N'oubliez pas que vous ne pouvez pas accueillir 2 extraterrestres mauves sur votre vaisseau.

Si un joueur souhaite former son équipage en fonction des choix des autres, les joueurs doivent allouer leurs cabines dans l'ordre, en commençant par le leader.

CAPACITÉS DES EXTRATERRESTRES

Les extraterrestres sont des membres d'équipage à part entière et sont comptabilisés comme tels dans une *Zone de combat* ou une *Station abandonnée*. Vous pouvez les envoyer sur un *Vaisseau abandonné* et les remettre à des *Esclavagistes* (voir ci-contre).

Le problème en accueillant un extraterrestre à bord, c'est qu'il prend la place de deux astronautes. Mais, bien entendu, cela offre aussi quelques avantages.

Les **extraterrestres mauves** sont une espèce guerrière. Si vous avez un extraterrestre mauve dans votre équipage, **la puissance de vos canons est augmentée de 2**. (Attention toutefois, si votre puissance de canons sans l'extraterrestre est de 0, vous ne gagnez pas ce bonus : il ne va pas mener une bataille spatiale uniquement avec ses tentacules !)

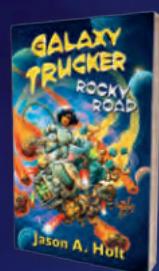
Les **extraterrestres bruns** sont doués pour la mécanique. Si vous avez un extraterrestre brun dans votre équipage, **la puissance de vos moteurs est augmentée de 2**. (Attention toutefois, si votre puissance de moteurs sans l'extraterrestre est de 0, vous ne gagnez pas ce bonus : il ne va pas sortir pour pousser votre vaisseau !)



IMPACTS SUR VOS MODULES DE SURVIE

Si votre vaisseau perd un module de survie et que la cabine devient inhabitable pour l'extraterrestre, remettez-le dans la réserve. (Il quitte votre vaisseau dans une capsule de sauvetage, bien entendu.)

Pourquoi les extraterrestres ont-ils besoin de ces modules de survie ? Pourquoi ne portent-ils pas de combinaison spatiale ? Ou même des vêtements ? Et pourquoi aident-ils des routiers, de toute façon ? Tu trouveras certainement la réponse à ces questions dans le livre de Jason A. Holt, *Galaxy Trucker: Rocky Road*.



eBook disponible (anglais) !

CARTES AVENTURE SUPPLÉMENTAIRES

ASTÉROÏDES GÉANTS INATTENDUS



Les astéroïdes peuvent frapper votre vaisseau par la gauche, la droite et même l'arrière ! Les **grosses astéroïdes arrivant en face** de votre vaisseau ne peuvent être pulvérisés que par un tir de canon pointant vers l'avant, situé dans la même colonne qu'eux. Mais les **grosses astéroïdes arrivant sur les côtés ou par l'arrière** peuvent être pulvérisés par un tir de canon pointant dans leur direction **et situé sur la même ligne ou colonne qu'eux, ou sur une ligne ou colonne adjacente**. Ce point est rappelé sur le plateau Plan de vol.

La plupart des engins spatiaux sont protégés des astéroïdes par des tourelles à ciblage automatique, des missiles autoguidés ou des champs de désintégration. Le vôtre est protégé par des canons fabriqués à partir de foreuses à canalisations.



Un tir de canon léger ne peut être bloqué que par un bouclier orienté dans la bonne direction et alimenté par une cellule d'énergie. Un tir de canon lourd ne peut pas être bloqué (voir *Impacts sur votre vaisseau*, page 10).

Remarque : Lorsque vous déterminez la puissance de vos moteurs et de vos canons, vous pouvez choisir de ne pas utiliser de cellules d'énergie même si vous en avez. Néanmoins, vos moteurs simples, vos canons simples et vos extraterrestres sont automatiquement pris en compte. Vous ne pouvez pas choisir de les ignorer pour obtenir une puissance inférieure.

ÉVÉNEMENTS SPÉCIAUX ADDITIONNELS



La carte *Épidémie* vous force à défausser 1 membre d'équipage (astronaute ou extraterrestre) pris dans chaque cabine occupée connectée à une autre cabine occupée. Le moyen le plus simple de vous en prémunir est de construire votre vaisseau en vous assurant de ne jamais avoir deux cabines connectées entre elles. Si vous avez des cabines connectées, peut-être vivrez-vous une aventure vous permettant d'en vider une avant d'être frappé par une *Épidémie*.



La carte *Sabotage* détruit un composant au hasard du vaisseau ayant le plus petit équipage à bord (en cas d'égalité, seul le vaisseau en tête parmi ceux concernés est saboté). Pour déterminer le composant affecté, le joueur saboté lance 4 dés : 2 pour déterminer la colonne, puis 2 pour la ligne. S'il n'y a aucun composant à ces coordonnées, le joueur relance les dés pour en déterminer de nouvelles. Si trois coordonnées ont été définies et qu'aucun composant n'a été touché, les saboteurs abandonnent et il ne se passe rien.

Si les saboteurs détruisent un composant, il est placé dans votre défausse, ainsi que tous les composants qui tombent avec lui. Un impact au cœur de votre vaisseau peut s'avérer dévastateur.

PÉNURIE DE MARCHANDISES

Lors des vols de niveaux supérieurs, vous pourriez vous retrouver à cours de marchandises. Dans ce cas, les joueurs chargent les marchandises dans l'ordre. Les marchandises défaussées par les vaisseaux de tête sont disponibles au chargement pour les vaisseaux suivants. Les joueurs se retrouvent sans rien à charger n'ont déjà pas de chance, mais en plus ils perdent quand même des jours de vol.



Si les *Esclavagistes* vous dominent, ils vous forcent à leur remettre des membres de votre équipage. Vous choisissez si vous leur donnez des astronautes ou des extraterrestres en échange de votre liberté.



Si les *Pirates* l'emportent, ils tirent sur le vaisseau de chaque joueur vaincu (la carte *Pirates* indique alors la taille et la direction des tirs de canons). Prenez note des joueurs ayant été vaincus, puis demandez au premier joueur vaincu de lancer les dés pour déterminer la ligne ou la colonne impactée par chaque tir : chaque lancer s'applique à tous les joueurs vaincus.

ABANDONNER

ÊTRE OBLIGÉ D'ABANDONNER

Le transport galactique est un métier à risque et vous devez vous préparer à subir quelques coups durs. Essayez juste de ne pas en subir trop, car ils risqueraient de vous mettre hors jeu.

Les situations suivantes peuvent vous forcer à abandonner le vol :

- **Perdre tous vos astronautes.** Si vous perdez votre dernier astronaute, vous devez abandonner. Les extraterrestres ne peuvent pas piloter un vaisseau seuls.
- **N'avoir aucun moteur dans l'Espace intersidéral.** Normalement, vous pouvez atteindre la ligne d'arrivée même si votre vaisseau n'a plus de moteurs. Mais si vous devez traverser un *Espace intersidéral*, vous êtes obligé de déclarer une puissance de moteurs supérieure à 0 ou d'abandonner le vol.
- **Avoir un tour de retard.** Si vous voyez, sur le plateau Plan de vol, que le leader a un tour d'avance sur vous, vous devez abandonner.

Vous vérifiez ces conditions uniquement lorsque la carte **Aventure en cours a été entièrement résolue**. Par exemple, si vous perdez votre dernier astronaute dans une **Zone de combat**, vous devez en subir toutes les lignes avant que votre vaisseau n'abandonne le vol. D'un autre côté, si le leader profite d'un *Espace intersidéral* pour vous dépasser, vous pouvez pousser vos moteurs et peut-être éviter de vous faire distancer d'un tour.

CHOISIR D'ABANDONNER

Si vous pensez que les aventures restantes ne vous apporteront rien de bon, il vaut peut-être mieux abandonner et limiter les pertes. Vous pouvez décider d'abandonner, mais vous devez le faire avant que la prochaine carte Aventure ne soit révélée. (Si vous décidez d'abandonner après qu'une carte Aventure a été révélée, vous devez d'abord subir entièrement cette aventure.)

Parfois, vous limitez vos pertes. Parfois, vos pertes vous limitent.

FINIR SEUL

S'il ne reste plus qu'un seul joueur après que tous les autres ont abandonné, ce joueur essaye de finir seul. Dans ce cas, il ignore les cartes **Zone de combat** et **Sabotage** (qui pénalisent le joueur ayant le moins de moteurs, de canons ou de membres d'équipage).

ATERRISSAGE ANTICIPÉ

Peu importe l'endroit où vous abandonnez le vol, Corp Inc dispose toujours d'un entrepôt à proximité pour réceptionner les canalisations que vous transportiez (et vous faire payer celles que vous avez perdues). **Si vous abandonnez :**

- Retirez votre navette du plateau Plan de vol. Vous n'êtes plus qu'un spectateur pour le reste du vol et aucune des cartes ne vous affecte.
- Vous ne gagnez aucune récompense liée aux places d'arrivée (évidemment, car vous n'avez pas terminé). Lorsque les joueurs comparent leurs vaisseaux pour déterminer lequel est le plus beau, le vôtre n'est même pas pris en compte.
- Vous **vendez vos marchandises**, mais pour la **moitié de leur valeur totale** : faites la somme de leur prix normal, divisez le résultat par deux et gagnez autant de crédits que le résultat final (arrondi au supérieur).
- Vous devez payer des pénalités pour tous les composants que vous avez perdus pendant le vol, c'est-à-dire ceux placés dans votre défausse. Tout ce que vous n'avez pas perdu est restitué à Corp Inc sans pénalité.

Si vous abandonnez, vous pouvez toujours « gagner » dans la mesure où tout profit est une victoire. Et si vous êtes parvenu à générer plus de profits que les autres imbéciles vous ayant accompagné dans ce vol maudit, vous l'emportez également, d'une certaine façon. Finalement, tout n'est qu'une question de crédits cosmiques.

Bien sûr, le transport galactique possède bien d'autres atouts que nombre de pilotes estiment plus importants que les crédits. Il y a le frisson de l'aventure. Et la célébrité. Et la gloire. Et l'honneur. Et... et... et de qui se moque-t-on à la fin ? Avoir plein d'argent vous permet d'acheter l'aventure, la célébrité, la gloire et l'honneur, voilà la vérité ! Et il vous en reste encore assez pour vous offrir un dîner dans un restaurant chic.



LE TREK TRANSGALACTIQUE !

Vous avez traversé des Champs d'astéroïdes, vaincu quelques Pirates ; peut-être même êtes-vous ressorti indemne d'une Zone de combat. Mais il y a un défi que vous ne connaissez pas encore : le test ultime d'habileté, de vitesse et de courage... le célèbre Trek Transgalactique !

À l'occasion du Trek Transgalactique, vous effectuez trois vols, un de chaque niveau. Pour chaque vol, vous assemblez un nouveau vaisseau, et vous conservez les crédits cosmiques que vous gagnez d'un vol sur l'autre. Votre fortune s'accroît donc au fur et à mesure que vous parcourez la galaxie.

(Bien entendu, le succès n'est pas garanti. Par exemple, vous pourriez être amené à abandonner au cours d'un vol. Mais, même dans ce cas, vous pourriez revenir et assembler un nouveau vaisseau pour le vol suivant. Et si d'aventure vous perdiez tous vos crédits, vos dettes seraient épongées par d'illustres étrangers friands d'histoires de vaisseaux réduits

en poussière, et vous commenceriez votre prochain vol avec 0 crédit.)

En plus des manières habituelles de gagner des crédits, vous pourrez jouir de votre réputation. Lors de votre premier vol, vous vous ferez un nom, puis vous essayerez de vous forger une réputation lors des deux vols suivants.



Le Trek Transgalactique est le fruit d'une longue tradition qui a débuté dans le futur. Pour découvrir ses origines secrètes, plongez-vous dans la campagne de l'application Galaxy Trucker. (C'est également idéal pour jouer au jeu en ligne avec vos amis et rencontrer de nouveaux pilotes avec qui faire encore plus de parties.)

www.galaxytrucker.game

LE PREMIER VOL



Le Trek Transgalactique demande à utiliser les tuiles Titre de pilote, à raison d'une par joueur. Prenez aléatoirement autant de tuiles qu'il y a de joueurs dans la partie, puis rangez les autres dans la boîte.

Préparez un vol de niveau I et placez les tuiles, face argentée visible, à proximité du plateau Plan de vol. Les joueurs sont en compétition pour ces titres. Chaque tuile dispose d'un critère qui lui est propre (voir page suivante). Lisez leur description à voix haute afin que chacun sache ce qu'il doit chercher à accomplir.

Jouez ensuite le premier vol en suivant les règles habituelles.

GAGNER UN TITRE

 À la fin du vol, gagnez vos récompenses et subissez normalement vos pénalités, à une exception près : **au lieu d'attribuer le prix du plus beau vaisseau**, les joueurs sont récompensés selon les critères des tuiles Titre de pilote.

Seuls les joueurs ayant terminé le vol sont éligibles à l'un des titres. Pour chaque tuile, calculez le score de chaque joueur, puis accordez le titre associé au joueur ayant le meilleur score. Par exemple, le titre de *Pilote surpuissant* revient au joueur ayant fini le vol avec le plus de composants nécessitant des cellules d'énergie pour fonctionner.

Pour chaque titre, **les joueurs se partageant le meilleur score gagnent 2 crédits** (la récompense de niveau I pour le plus beau vaisseau), mais un seul peut remporter la tuile. Le joueur en tête parmi ceux concernés prend la tuile.

Cas particuliers : Si tous les joueurs ont un score de 0 pour l'une des tuiles, cette dernière revient au joueur ayant fini en tête, mais personne ne gagne de crédits. Si aucun joueur n'a terminé le vol, personne ne gagne de crédits et les tuiles sont distribuées aléatoirement, à raison d'une par joueur.

RÉPARTITION DES TUILES

Il est possible que chaque joueur gagne exactement une tuile, mais il se peut également qu'un joueur, vous peut-être, ait été assez malin pour en gagner plusieurs. Si vous terminez le vol avec plusieurs tuiles, vous choisissez celle que vous voulez conserver et vous donnez les autres aux joueurs qui n'en ont pas. Vous pouvez les distribuer aléatoirement ou selon un critère de votre choix. (Attention, seules les tuiles sont redistribuées : les joueurs conservent tous les crédits gagnés lors de cette étape.) Si plusieurs joueurs doivent distribuer leurs tuiles, le joueur ayant fini en tête parmi ceux concernés distribuent les siennes en premier.

Pour le vol suivant, chaque joueur commence avec une tuile, même les joueurs ayant abandonné le vol précédent. **Les joueurs conservent leur tuile pour le reste du Trek Transgalactique.**

TRANPORTEUR DE FRET

Vous connaissez tous les bons plans pour récupérer des marchandises et êtes toujours prêt à en charger davantage. Il paraît même que vous transporteriez un troupeau d'ultramammouths si vous pensiez pouvoir trouver un acheteur.



Comptez le nombre de cales contenant au moins 1 cube Marchandise.

Conseil : Il est important d'avoir beaucoup de containers, mais il faut également être en tête pour avoir l'opportunité de les remplir. N'oubliez pas que vous ne pouvez réarranger vos marchandises que lors d'un chargement. Il peut être intéressant de répartir vos marchandises dans votre vaisseau... à condition de parvenir à le garder en un seul morceau.



PILOTE SURPUISSANT

Vous appréciez le doux bourdonnement des boucliers, le rugissement des doubles moteurs et le grésillement des doubles canons.



Comptez le nombre de composants nécessitant des cellules d'énergie pour fonctionner (boucliers, doubles moteurs et doubles canons).

Conseil : Les accumulateurs ne comptent pas, mais c'est toujours une bonne idée d'avoir assez d'énergie pour alimenter tout ce joli attirail.



COSMOPOLITE

Les extraterrestres adorent voyager avec vous, car vous savez ce qu'ils aiment : l'intimité.



Pour chaque extraterrestre sur votre vaisseau, calculez la distance le séparant de la cabine la plus proche. La cabine la plus proche est celle qu'il peut atteindre en faisant le moins de pas, en suivant les canalisations. Par exemple, une cabine sur une case adjacente à la cabine de l'extraterrestre est à une distance de 1, mais uniquement si elle est connectée directement. Sinon, il se peut que ce ne soit pas la plus proche. Si l'extraterrestre doit passer par un composant intermédiaire pour atteindre la cabine la plus proche, sa distance est de 2, et ainsi de suite. La cabine la plus proche peut être vide.

Conseil : Idéalement, vous cherchez à placer vos extraterrestres éloignés l'un de l'autre, et éloignés des autres cabines.



LE DEUXIÈME VOL

Les cartes Aventure utilisées pour le premier vol doivent être écartées de la partie : rangez-les dans la boîte. Procédez à la mise en place habituelle du vol de niveau II, avec plateaux vides et composants retournés face cachée. Les seules choses que vous conservez de votre premier vol sont votre titre de pilote et vos crédits.

Conservez votre titre dans le coin supérieur gauche de votre plateau Vaisseau, face argentée visible. Lors de ce vol, vous allez tenter de défendre ce titre.

CAPITAINE DE CROISIÈRE

Il s'agit d'un long voyage à travers la galaxie. Pourquoi vos passagers n'en profiteraient-ils pas ? Ajoutez quelques hublots panoramiques, et vous deviendrez le pilote avec lequel tout le monde veut voyager.



Comptez le nombre de cabines occupées offrant une vue. Une cabine offre une vue si elle dispose d'au moins un côté lisse qui n'est adjacent à aucun composant.

Remarque : Un côté lisse est considéré comme adjacent à une case vide même si celle-ci est entourée par d'autres composants (les vues sur pont ne sont pas aussi prisées que les vues sur l'espace, mais elles comptent quand même). Parfois, une cabine n'offre aucune vue au décollage, mais gagne une jolie vue panoramique lorsqu'un composant est perdu en vol. Votre cabine de départ dispose de connecteurs sur les quatre côtés : elle n'offrira jamais de vue.

INGÉNIEUR-MAÎTRE

Non seulement vous savez comment construire un gros vaisseau, mais vous savez également comment le faire arriver en un seul morceau.



Comptez le nombre de composants de votre vaisseau.



Conseil : Il est généralement plus rapide de compter le nombre de cases vides et de voir qui en a le moins... à part si le vol a été particulièrement difficile.

COULOIRISTE

Vous êtes un anticonformiste, un avant-gardiste, un original. Certains disent que vous êtes fou de construire des vaisseaux avec d'aussi longs couloirs. D'autres trouvent ça cool.



Comptez le plus long enchaînement de couloirs. Un couloir est un composant disposant de 1 ou 2 connecteurs.

Conseil : Pour construire un long couloir, vous pouvez concevoir un long tentacule, mais il serait encore plus malin de former une longue boucle qui se connecte au reste du vaisseau par ses deux extrémités.



À la fin du vol, au lieu d'attribuer le prix du plus beau vaisseau, tous les joueurs ayant réussi à défendre leur titre gagnent 4 crédits. **Vous êtes parvenu à défendre votre titre** si vous avez terminé le vol et que vous avez le score le plus élevé pour le critère de votre tuile. (Seuls les scores des vaisseaux ayant terminé le vol sont comptabilisés. En cas d'égalité, vous conservez votre titre.) Vous ne gagnez aucun crédit pour le titre des autres joueurs. Tous les joueurs conservent leur titre, même s'ils ne sont pas parvenus à le défendre.

Tous les joueurs étant parvenus à défendre leur titre retournent leur tuile face dorée visible. Les autres la conservent face argentée visible.

LE TROISIÈME VOL

Une nouvelle fois, rangez les cartes Aventure utilisées dans la boîte et préparez votre prochain et dernier vol, celui de niveau III.

Lors du troisième vol, les joueurs n'étant pas parvenus à défendre leur titre peuvent réessayer.

TRANSPORTEUR DE FRET

Votre vaisseau est désormais classé dans la catégorie « Cargo ». Cela signifie plus de normes à respecter. Félicitations !



 Si deux cales sont adjacentes, aucune ne peut contenir de marchandises. Cette restriction s'applique même si elles ne sont pas connectées. Bien entendu, si l'une des cales est perdue pendant le voyage, l'autre devient alors exploitable.

PILOTE SURPUISANT

Les inspecteurs de la sécurité spatiale ont mené leur enquête sur votre vaisseau suralimenté et ils ont décidé d'éditer des consignes de raccordement qui ne s'appliquent qu'à vous.

 Vous ne pouvez pas stocker de cellules d'énergie sur un composant directement relié à un autre nécessitant cette énergie (double moteur, double canon ou bouclier).

Par exemple, si un accumulateur est connecté à un double moteur, il ne reçoit aucune cellule d'énergie au début du vol.



COSMOPOLITE

Vous avez tellement bien pris soin des extraterrestres que vos clients sont devenus un brin exigeants. Vos modules de survie doivent répondre à des demandes très spécifiques.



 Les modules de survie extraterrestres ne fonctionnent que si leurs connecteurs sont combinés à des connecteurs de même type. Si un connecteur est universel, le connecteur adjacent auquel il est combiné doit également être universel, sinon le module de survie n'aura aucun effet.

CAPITaine DE CROisiÈRE

Vous êtes réputé pour vos voyages d'exception, et nombre de vos membres d'équipage sont en fait des touristes... qui ont des exigences en matière de sécurité.



 Chaque connecteur exposé réduit la capacité de la cabine de 1. Une cabine présentant un connecteur exposé ne peut accueillir que 1 astronaute, et pas d'extraterrestre. Une cabine présentant plusieurs

Ceux qui ont défendu leur titre ont désormais des titres dorés, ce qui leur octroie un handicap (voir détail ci-dessous). Toutefois, tout joueur réussissant à défendre son titre doré gagnera une double récompense ainsi qu'une place au tableau d'honneur des pilotes.

connecteurs exposés doit rester vide. De plus, si l'un des connecteurs d'une cabine venait à être exposé pendant le vol, vous devriez abandonner l'un des membres d'équipage de cette cabine, même si elle ne se retrouve pas en surcapacité (les touristes sont nerveux).

INGÉnieur-MAÎTRE

Cette fois, on pense que le défi que vous tentez de relever est insurmontable. Mais imaginez les regards quand tout s'emboîtera parfaitement... encore une fois.



 Lors de l'assemblage, vous ne pouvez pas ajouter de composants tant que vous n'en avez pas deux en réserve. Vous n'ajouterez ces composants en réserve à votre vaisseau que lorsque tous les joueurs auront fini leur construction. Il ne s'agit pas de composants faciles : au moins cinq de leurs côtés doivent posséder des connecteurs. (Au total, bien entendu ! Nous savons que les tuiles n'ont pas cinq côtés.) Vous choisissez ces composants comme d'habitude, en fouillant dans la pile au centre de la table jusqu'à trouver les deux que vous voulez garder en réserve. Vous ne pouvez pas ajouter de composants à votre vaisseau tant que votre réserve n'est pas pleine, et vous ne pouvez pas utiliser ces composants en réserve pendant votre assemblage. Une fois que tous les joueurs (y compris vous) ont terminé leur construction, montrez votre talent aux autres en plaçant vos deux composants en réserve dans les trous que vous aviez laissés dans votre vaisseau. Si vous n'y parvenez pas, vous devez subir une pénalité pour chaque tuile inutilisée : payez 1 crédit par côté possédant un connecteur, puis replacez la ou les tuiles au centre de la table.

COULoIRISTE

Nous vous avions dit de ne pas construire de longs couloirs. Ça vous faisait rigoler. Eh ben maintenant, le karma veut votre perte.



 Si un couloir est détruit, tout couloir qui lui est connecté (et connecté uniquement à lui) tombe également. (Il ne s'agit pas d'une réaction en chaîne, « tomber » est différent d'« être détruit ».) Cela ne s'applique pas aux composants disposant de connecteurs sur trois ou quatre côtés.



6

Les joueurs tentent de défendre leur titre de pilote, comme lors du deuxième vol. Tout joueur réussissant à défendre un titre argenté gagne 6 crédits.



Tout joueur parvenant à défendre un titre doré gagne 12 crédits, soit une double récompense.

VAINQUEUR DU TREK

Après le troisième vol, les joueurs révèlent le nombre de crédits en leur possession. Comme toujours, c'est une victoire de terminer avec des crédits en poche, mais c'est encore plus impressionnant pour le Trek ! Alors en plus, si vous êtes parvenu à défendre votre titre de pilote sur sa face dorée, vous pouvez vous considérer comme un Quel-que-soit-votre-titre de légende.

Le joueur ayant le plus de crédits est proclamé Pilote Ultime. Les égalités ne sont pas départagées : la galaxie est suffisamment vaste pour héberger plusieurs Pilotes Ultimes.

ROUTES CHAOTIQUES

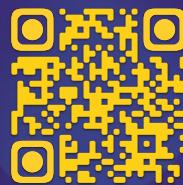
Galaxy Trucker peut être difficile pour les nouveaux pilotes. Toutefois, après quelques vols, vous contrôlerez davantage la situation et saurez comment construire de meilleurs vaisseaux. Vous savez, ces genres de vaisseaux qui atteignent généralement l'arrivée sans une égratignure et des crédits plein les cales. Vous risquez alors d'être pris de nostalgie en repensant à vos débuts maladroits, à cette époque où les pirates et les astéroïdes pouvaient faire voler votre vaisseau en éclats, vous laissant dériver jusqu'à la fin du parcours avec, pour tout composant, une simple cabine.

Pour retrouver ces sensations, nous sommes fiers de vous offrir la mini-extension *Routes chaotiques* (disponible gratuitement dès maintenant, uniquement au format numérique).

Cette mini-extension vous propose d'ajouter une ou plusieurs cartes *Routes chaotiques* à vos vols. Ces cartes aléatoires présentent non seulement de nouveaux défis, mais vous pouvez être sûr que votre vaisseau sera à nouveau épargné façon puzzle dans l'espace tandis qu'un mélange de joie et de désespoir perlera dans vos yeux.



Les *Routes chaotiques* peuvent être ajoutées à un vol unique, mais aussi au Trek Transgalactique. Consultez ce lien pour plus d'informations.



cge.as/gterr

UN JEU DE VLAADA CHVÁTIL

Directeur artistique : Jakub Politzer

Graphiste : Michaela Zaoralová

Illustrateurs : Tomáš Kučerovský
Jakub Politzer

Visuels 3D : Radim "Finder" Pech

Producteur : Vít Vodička

Rédaction des règles : Jason Holt

Chef de projet : Jan Zvoniček

Superviseur et
testeur en chef : Petr Murmak

Traduction française : MeepleRules.fr

Relecture française : Maëva Debieu Rosas,
Robin Houpiet

Un grand merci aux testeurs de la version originale, qui nous ont aidés à proposer aux joueurs notre premier gros jeu en 2007, à notre équipe de développement qui a permis au jeu d'entrer dans l'ère numérique, ainsi qu'à tous ces vaillants pilotes qui, pendant toutes ces années, ont transporté un nombre incalculable de tuiles de carton et de canalisations virtuelles à travers des myriades d'astéroïdes et de dangereuses zones de combat.

Un remerciement tout particulier à toute l'équipe de CGE et leurs efforts pour avoir fait de cette nouvelle et superbe version une réalité, et notamment Miša, Kuba, Finder, Jason, Kreten, Vítia, Zvonda, Radek, Janča, Uhlik, David, Dávid, Lenka et Tony.

Sans oublier la nouvelle génération de testeurs, sur laquelle nous n'avions pas pu nous appuyer lors de la création de la première version, nos enfants Lukáš, Terezka, Alenka, Hanička, Pavlík, Mára, Kačka, Evelyn, Malachi, Otík, Markétka et Vendelin.



© 2021 Czech Games Edition
www.CzechGames.com

© 2022 IELLO pour la version française
www.iello.com