

VLAADA CHVÁTIL

GALAXY TRUCKER

EFFETS SPATIAUX



CGE

Czech Games Edition

iello

TOUT CE DONT VOUS AVEZ BESOIN POUR FAIRE EFFET !

EXTENSION EN 5 PARTIES

Cette extension pour *Galaxy Trucker* regroupe en réalité **cinq modules** dans la même boîte ! Les différents modules peuvent être joués individuellement ou être combinés de diverses manières.

Vous aurez probablement envie d'essayer immédiatement les **nouvelles technologies** dont ont été dotés les composants, et donc d'ajouter les **nouvelles cartes Aventure** pour les tester en situation réelle. Lorsque vous aurez l'impression de maîtriser ces innovations, prenez les manettes des **nouveaux vaisseaux** et essayez de les dompter. Vous n'êtes bien sûr pas obligé de les utiliser à chaque partie : c'est juste une nouvelle façon amusante de jouer (ou redoutable, tout dépend du point de vue).

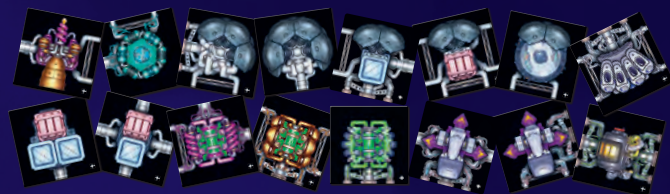
Pour les pilotes intrépides qui se lanceraient dans le **Trek Transgalactique**, il y a de nouveaux titres à décrocher, et de nouvelles règles à respecter. Tous les modules de cette extension fonctionnent avec le **Trek**, et dans toutes les combinaisons. (Bon, mis à part avec le titre de *Machiniste* qui, lui, ne peut être utilisé que si les nouvelles tuiles Composant sont en jeu.)

Et qu'en est-il des **Routes chaotiques**, la mini-extension disponible gratuitement en ligne ? Eh bien elle est aussi dans cette boîte ! Prenez dans vos mains ces cartes et sentez leur agréable texture subtilement cartonnée. Humez les effluves d'encre de haute qualité, puis rangez le paquet dans la boîte. Sérieusement ! Nous savons que vous pensez tous être des pilotes endurcis, mais, honnêtement, cette extension a été conçue pour les briscards, les vieux de la vieille. Les autres modules de l'extension vous offriront bien assez de défis comme ça, faites-nous confiance ! Les Routes chaotiques attendront, à moins que le transport galactique ne devienne rapidement pour vous une seconde nature...

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

NOUVELLES TECHNOLOGIES

Cette extension comprend non seulement 52 nouvelles tuiles, mais aussi quelques éléments supplémentaires permettant de les utiliser. Elle inclut également un nouveau type d'extraterrestres dont les spécimens sont prêts à vous faire bénéficier de leurs capacités uniques !



52 nouvelles tuiles Composant

Construisez un système de plomberie et un réseau sanitaire frontalier plus puissants grâce à une savante combinaison de blindage indestructible et de catapultes !



12 figurines Astronaute supplémentaires
En dégivrant le congélateur cryogénique, nous avons retrouvé quelques astronautes sous un tas de pizzas surgelées prêtes à livrer.



4 figurines Extraterrestre cyan
On a dit six pros ? En fait, à tour de rôle, il y en a toujours deux de l'équipe qui sont en vacances. Les extraterrestres cyan font très attention à l'équilibre entre travail et vie privée.



20 cubes Marchandise supplémentaires
Surtout des bleus. Nous les avons eus à bas prix lors d'une vente de surplus organisée par l'armée.



6 cartes Extraterrestre cyan

Six professionnels aux talents uniques, prêts pour des voyages intersidéraux.

NOUVELLES CARTES AVENTURE

Mélangez-les avec les cartes Aventure du jeu de base pour découvrir les merveilles dont regorge la galaxie ! (En particulier des merveilles du style « je me demande si je vais m'en sortir vivant ».)



3 nouvelles cartes de niveau I
Attention toutefois à l'une d'elles, particulièrement suspecte : elle a les marques des niveaux II et III imprimées au recto.



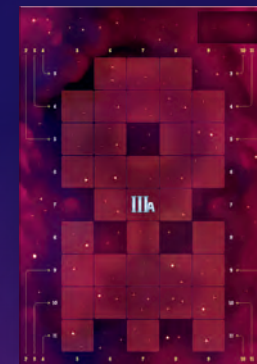
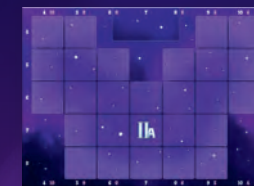
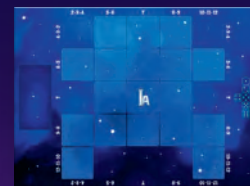
3 nouvelles cartes de niveau II
Pouvez-vous trouver comment fonctionne l'Espace infini sans lire les règles ?



3 nouvelles cartes de niveau III
Euh... ça fait quand même BEAUCOUP d'astéroïdes, non ? Mieux vaut vérifier dans les règles si tout cela est vraiment sérieux.

NOUVEAUX VAISSEAUX

Remplacez vos vaisseaux standards par ces nouveaux modèles ! Leurs formes élégantes et leur manière innovante de tirer profit de la zone de construction ont eu sur les pilotes d'essai de Corp Inc un grand impact. (Pas aussi grand que celui des astéroïdes, malheureusement.)



4 nouveaux plateaux Vaisseau
Une fois de plus, nous avons plié l'espace-temps pour vous proposer des plateaux à trois faces ! Bon, nous avons peut-être un peu abusé au moment de la conception, car vos vaisseaux continueront à plier l'espace-temps même pendant la partie.

TREK TRANSGALACTIQUE

Et 2 nouvelles tuiles, 2 (ainsi que de nouvelles règles), pour le **Trek Transgalactique** !



2 nouvelles tuiles Titre de pilote

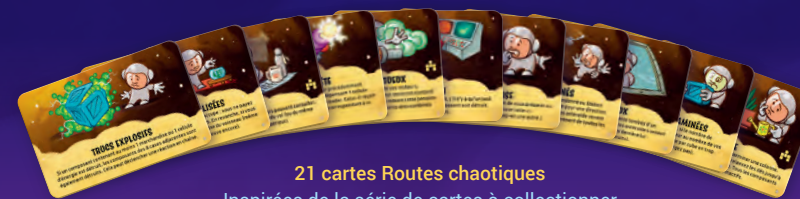
Elles sont destinées aux pilotes qui ont déjà obtenu les anciens titres. (Et aux prétentieux, avides d'ajouter encore un titre à leur palmarès.)



porte-titres
Pas une porte-titres, UN porte-titres. Ça ne voudrait rien dire sinon !

ROUTES CHAOTIQUES

Chacune de ces cartes ajoute une règle spéciale à la partie, ce qui rendra votre vol unique ! (Et terrifiant.)



21 cartes Routes chaotiques
Inspirées de la série de cartes à collectionner Les plus belles épaves de vaisseaux spatiaux.

VOUS VOULEZ VOIR VOLER LE VAISSEAU REPRÉSENTÉ SUR LA BOÎTE ?



cge.as/gt2t

NOUVELLES CARTES AVENTURE

« Les nouvelles aventures sont légèrement plus difficiles que celles auxquelles vous êtes habitué, mais il n'y en a pas beaucoup, alors mélangez-les aux paquets habituels en fonction des niveaux indiqués, et vous ne verrez même pas la différence. » C'est ce que nous avions pensé vous dire, mais la vérité, c'est que lorsqu'une carte n'apparaît que très rarement, la surprise est d'autant plus désagréable.

Nous vous recommandons donc de prendre le temps de comprendre ces cartes, puis de les expliquer aux autres pilotes avant le début de la partie : ce n'est pas en découvrant la carte en pleine construction de votre vaisseau que vous aurez le temps de jeter un œil aux règles ! Et si vous avez la mauvaise habitude de ne jamais regarder les cartes Aventure pendant l'assemblage, disons que ces nouvelles possibilités devraient vous donner une bonne raison de le faire.

Pour utiliser ce module, il suffit de bien mélanger les nouvelles cartes aux paquets habituels.

DÉPOTOIR

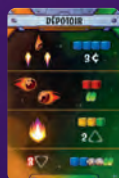
Les dépotoirs interstellaires sont des endroits fascinants, débordants de rebuts rares (mais potentiellement dangereux) et de ferrailleurs intéressés (mais potentiellement dangereux). Vous pouvez y négocier à peu près n'importe quoi, et si les revendeurs vous disent ne pas avoir ce que vous cherchez, vous pouvez probablement l'y trouver vous-même, à condition d'être prêt à naviguer entre les épaves flottantes et les tirs de canons perdus. (Ces derniers ont tendance à s'intensifier lorsque les revendeurs voient que vous approchez d'un peu trop près des déchets qu'ils convoitent eux aussi.)

D'après le bureau des Statistiques, seul un cas de violence a été enregistré dans l'un de ces dépotoirs. Il s'agissait d'un statisticien qui avait été malmené par une bande de ferrailleurs. Depuis, les statisticiens évitent les dépotoirs, si bien que les chiffres officiels classent désormais ces lieux parmi les endroits les plus sûrs de la galaxie.

Une carte *Dépotoir* est divisée en 4 lignes. Chacune d'elles indique, à gauche, le coût à payer pour l'utiliser et, à droite, la récompense que vous obtiendrez.

Dans l'ordre, en commençant par le leader, chaque joueur décide de s'arrêter ou non au *Dépotoir*. Chaque ligne ne peut être utilisée que par un seul joueur. Si vous choisissez de vous arrêter, placez votre seconde navette sur la ligne que vous voulez utiliser. Vous devez immédiatement payer le coût demandé.

Une fois la question du coût réglée et votre récompense obtenue, le joueur suivant dans l'ordre peut, s'il le souhaite, choisir l'une des lignes restantes du *Dépotoir*.



COÛTS

2 **2** **2** **Abandonner des membres d'équipage, payer des cellules d'énergie ou défaire des marchandises.** Dans les trois cas, dépensez le nombre d'éléments indiqué. Si vous ne pouvez pas payer, vous ne pouvez pas choisir cette ligne. Le **paiement des marchandises** ne fonctionne pas comme le vol de marchandises par les *Contrebandiers* : vous êtes autorisé à payer avec n'importe quels cubes Marchandise, même les moins chers, mais vous ne pouvez pas payer avec des cellules d'énergie à la place.

2 **Astéroïdes, tirs de canons.** Lancez immédiatement les dés. Ces « astéroïdes » sont en fait des morceaux de ferraille égarés qui, dérivant dans l'espace, frappent tout aussi fort que les cailloux interstellaires.

3 **Perdre des jours de vol.** Contrairement aux *Planètes*, seules les lignes correspondantes vous font perdre des jours de vol.

RÉCOMPENSES

3 **Gagner des crédits, charger des marchandises.** Comme d'habitude.

2 **Gagner des cellules d'énergie ou des figurines Astronaute.** Cela fonctionne comme vous l'imaginez. Placez les éléments obtenus aux endroits où leur sont réservés, comme vous l'avez fait lors de la préparation au lancement. Et, oui, vous pouvez utiliser vos nouveaux astronautes pour remplir des cabines.

(Cela ne vous permet par contre pas de gagner un extraterrestre ni de placer un astronaute dans une cabine contenant déjà un extraterrestre.) Si vous gagnez plus de cellules d'énergie ou d'astronautes que vous n'avez de place pour les accueillir à bord de votre vaisseau, gagnez seulement ce que vous pouvez transporter. Et si vous pensiez pouvoir réorganiser les cellules d'énergie ou les membres d'équipage pour faire de la place, c'est raté !

2 **Une barre oblique indique que vous devez choisir l'une des récompenses.**

2 **Gagner des jours de vol.** Un ferrailleur vous indique un raccourci : avancez immédiatement d'autant de cases vides.

ESPACE INFINI

Dans l'ordre, en commençant par le leader, chaque joueur déclare la puissance de ses moteurs puis avance de **deux fois** ce nombre en ne considérant que les cases vides. (Ainsi, si vous dépensez une cellule d'énergie pour activer un double moteur, cette cellule d'énergie vous fait avancer de 4 cases au lieu des 2 habituelles.)



À l'origine, la limitation de vitesse en vigueur dans l'ensemble de la galaxie était la vitesse de la lumière. Et pendant des milliards d'années, cela a été strictement respecté. Mais lorsqu'on a commencé à construire des maisons à 50 années-lumière des grands centres industriels, le gouvernement a fait modifier les lois de la physique pour permettre aux pilotes de voler plus vite. Et il a certainement eu raison... Qui accepterait d'attendre 50 ans pour se faire installer des toilettes ?

Si, comme pour l'*Espace intersidéral*, vous ne disposez pas d'une puissance de moteurs supérieure à 0, ou si vous avez un tour de retard sur le leader, vous devez abandonner le vol.

Rappel : Vérifiez si un pilote a un tour de retard uniquement lorsque tous les joueurs ont eu la possibilité d'avancer.

PLUIE D'ASTÉROÏDES

Au premier abord, cela semble être un *Champ d'astéroïdes* vraiment balaise, un déluge de projectiles venant de partout. Mais, en réalité, ce n'est pas si terrible. Le pilote expérimenté que vous êtes sait parfaitement louvoyer entre quelques malheureux astéroïdes, si bien qu'ils ne vous sembleront venir que de *presque* partout.



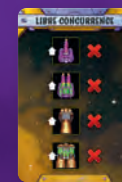
Lorsque la carte est révélée, **chaque joueur choisit un côté de la pluie qu'il ignore** (droit ou gauche) et place sa seconde navette sur le côté choisi. Si un joueur souhaite faire son choix en fonction de celui des autres, les joueurs choisissent alors dans l'ordre.

Le leader suit les règles habituelles des *Champs d'astéroïdes*, **mais les joueurs ne sont pas affectés par les astéroïdes venant du côté qu'ils ont choisi.** (Ainsi, si tous les joueurs choisissent le même côté, le leader n'a même pas besoin de lancer les dés pour les astéroïdes venant de ce côté-là.)

Certains pilotes affirment que les pluies d'astéroïdes sont préférables aux champs, car la nature vous offre de faire un choix susceptible de limiter les dégâts. D'autres les considèrent au contraire comme bien pires. Elles détruisent votre vaisseau, et vous ne pouvez même pas mettre ça sur le compte de la malchance parce que, eh bien, vous aviez le choix !

LIBRE CONCURRENCE

Pour chaque type de composants indiqué – canons simples, canons doubles, moteurs simples, moteurs doubles – **si un seul joueur en possède plus que tous les autres réunis, il doit abandonner 1 composant de ce type.** (Si des joueurs sont à égalité sur ce point, ils n'en abandonnent pas.)



Le composant **abandonné n'est considéré ni comme « tombé » ni comme « détruit ».** (Certaines *Routes chaotiques* font la distinction.) Cependant, il s'agit bien d'un **composant perdu pendant le vol** : vous devrez donc payer 1 crédit cosmique en arrivant. Et puis, vous le savez, le fait d'abandonner un composant peut en faire tomber d'autres...

Résolvez chaque ligne de la carte dans l'ordre. Ainsi, le ou les composants tombés lors de la résolution d'une ligne ne comptent pas lors de la résolution des lignes suivantes.

Les pilotes se plaignaient régulièrement de leurs confrères qui accaparaient tous les canons, moteurs et autres. Les régulateurs ont donc essayé de résoudre le problème en mettant en place des contrôles aléatoires de libre concurrence. Et cela a fonctionné ! Les pilotes ont cessé de se plaindre du manque de pièces ainsi que de la malhonnêteté des autres pilotes, risquant eux-mêmes de se faire attraper par un régulateur.

MAUVAISE JOURNÉE

Les pilotes expérimentés s'assurent toujours que les cabines de leur équipage sont isolées les unes des autres afin d'éviter les épidémies. Les pilotes experts, quant à eux, ont l'habitude de ne pas s'inquiéter des épidémies sur les vols de niveau I. Mais les pilotes les mieux informés savent qu'ils doivent désormais craindre des épidémies sur tous les vols.

Mauvaise journée est une carte de niveau I, ce qui signifie qu'elle peut être révélée pendant un vol de n'importe quel niveau. Cependant, sur un vol de niveau I, seule la première ligne de la carte est résolue. Sur un vol de niveau II, vous devez résoudre les deux premières lignes, et vous subissez les effets des trois lignes uniquement si vous êtes sur un vol de niveau III*.

Les événements pouvant vous affecter sont des *Épidémies* (quel que soit le niveau du vol), des *Sabotages* (sur les vols de niveau II et III*), et une *Poussière d'étoiles* (uniquement sur un vol de niveau III*). Et oui, ils surviennent dans le pire ordre possible ! Une épidémie peut vous coûter plusieurs membres d'équipage, vous rendant alors vulnérable aux sabotages, puisque votre équipage s'est réduit. Ne manque plus que la poussière d'étoiles, qui vient s'infiltrer dans les connecteurs nouvellement exposés et vous enfonce encore davantage. Une vraie bonne mauvaise journée, en somme.

* Vous savez quoi ? Disons « niveau III et plus ». N'y voyez là aucune annonce officielle, c'est juste bien de prévoir le coup, au cas où.

NOUVELLES TECHNOLOGIES

Ce module comprend 52 nouvelles tuiles Composant et autant de nouvelles technologies, détaillées aux pages suivantes. Parmi ces tuiles, vous trouverez des modules de survie pour un nouveau type d'extraterrestres disposant de ses propres cartes et figurines.

Mélangez toutes les nouvelles tuiles Composant à celles du jeu de base, ce qui rend la construction des vaisseaux... beaucoup trop facile. C'est pourquoi la pénurie de tuiles fait son apparition dans le jeu ! Après avoir mélangé les tuiles face cachée, retirez-en une partie :

- À 2 joueurs : retirez la moitié des tuiles ;
- À 3 joueurs : retirez un tiers des tuiles ;
- À 4 joueurs : retirez un quart des tuiles.

La façon la plus simple de procéder est de demander à chaque joueur de prendre une quantité à peu près égale de tuiles face cachée. Vous n'avez pas besoin d'être extrêmement précis, une quantité approximative fera l'affaire. (Mais si vous ne supportez pas ce manque de précision, les nombres que vous recherchez sont 102, 68 et 51 tuiles.) Après cela, retirez de la partie la pile de l'un des joueurs, puis remélangez les autres piles au centre de la table. Cela peut être particulièrement drôle si les joueurs que vous initiez ne savent pas pourquoi ils se partagent les tuiles, et que vous retirez ensuite de la partie la pile du joueur ayant été le plus soucieux d'obtenir « la même part que les autres ». Enfin, nous avons dit « drôle » ? Nous voulions dire « cruel ». Oui. Ce serait cruel. (Mais si vous avez apprécié le jeu de base *Galaxy Trucker*, c'est que vous comprenez probablement comment quelque chose de cruel peut aussi être tout à fait drôle.)

N'utilisez pas ce module lors d'un vol d'apprentissage. Si les tuiles de l'extension ont déjà été mélangées avec celles du jeu de base, leur tri peut prendre un certain temps, mais il est important de le faire pour les débutants. En attendant, ils peuvent en profiter pour lire la présentation des composants du jeu de base.



TREK TRANSGALACTIQUE

Si vous faites un Trek Transgalactique, retirez les nouvelles tuiles Composant avant le premier vol et placez-les dans un endroit où elles ne seront pas accidentellement réintroduites. Lors des vols suivants, vous saurez quelles sont les tuiles disponibles et quelles sont les tuiles rares.

BLINDAGE INDESTRUCTIBLE



Les côtés (un ou plusieurs) de certains composants peuvent être recouverts d'un blindage indestructible. Ce blindage n'est pas un nouveau type de composant : c'est un nouveau type de côtés. Par exemple, une cale blindée reste une cale, et un module structurel blindé reste un module structurel.

Lorsqu'un astéroïde (gros ou petit) ou un tir de canon (lourd ou léger) touche un blindage indestructible, il rebondit sans infliger de dégâts. Cette indestructibilité ne s'applique que si l'astéroïde ou le tir de canon impacte le ou les côtés protégés de la tuile ; si les impacts se produisent sur des côtés sans blindage ou suite à des explosions internes, comme lors d'un *Sabotage*, cela ne s'applique pas.

Si vous voulez prétendre au titre de *Capitaine de croisière*, sachez qu'un côté blindé n'offre pas de vue.

Dans tous les autres cas cependant, un côté blindé est identique à un côté lisse. Lorsque vous l'ajoutez à votre vaisseau, il peut être adjacent à un côté lisse ou à un autre côté blindé, mais pas à un connecteur, quel qu'en soit le type.

Bien que Corp Inc se targue de la qualité supérieure de ses canalisations révolutionnaires, nombre de ces nouvelles technologies semblent n'avoir aucun lien direct avec la mise en place de réseaux sanitaires aux confins de la galaxie... Il est toutefois conseillé aux pilotes de ne pas le faire remarquer à la direction, au risque de se retrouver inscrits à un séminaire de team building obligatoire.

COMPOSANTS COMBINÉS

Certains nouveaux composants sont le fruit d'une fusion entre deux composants différents du jeu de base. Un tel composant est donc simultanément des deux types, et les restrictions ainsi que les capacités de chacun s'y appliquent à la fois.



Par exemple, un moteur-canon doit obligatoirement être orienté vers l'arrière du vaisseau (spécificité du moteur), et aucun composant ne peut être placé ni sur la case située juste derrière (moteur), ni sur la case située juste devant (canon).



Bien que ces modules soient nouveaux, nous sommes certains que vous savez déjà comment ils fonctionnent. Nous ne prendrons donc pas la peine d'en faire une description plus détaillée.

BOOSTERS

Les boosters servent à rendre les composants plus puissants. Pour utiliser un booster, dépensez 1 cellule d'énergie : cela permet de renforcer **jusqu'à 3 composants du type correspondant**. Ainsi, les boosters de canons renforcent les canons, les boosters de moteurs, les moteurs, et les boosters de boucliers, votre système stéréo. Euh... non, attendez... Ils renforcent les boucliers, du coup.

Pour booster des composants, appliquez les règles suivantes :

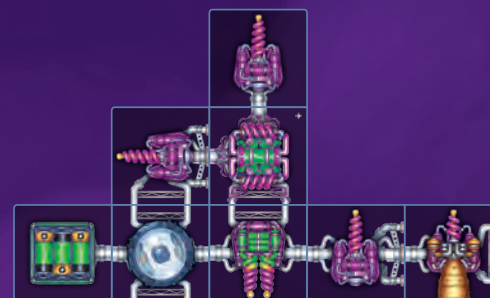
- Un booster peut renforcer des composants qui lui sont reliés.
- Un booster peut également renforcer les composants reliés à un composant qu'il renforce actuellement.
- Un booster ne peut pas renforcer un composant inactif. (Si le composant a besoin d'une cellule d'énergie pour fonctionner et que vous décidez de ne pas la dépenser, vous ne pouvez pas renforcer ce composant.)

Plusieurs boosters peuvent être utilisés en même temps, mais aucun composant ne peut être renforcé simultanément par deux boosters.

BOOSTERS DE CANONS



Chaque fois que vous devez calculer la puissance de vos canons, vous pouvez activer un ou plusieurs boosters de canons. Chaque activation coûte 1 cellule d'énergie. Un booster de canons activé peut renforcer 1, 2 ou 3 canons actifs. **Les canons pointant vers l'avant bénéficient d'un boost de +1. Tous les autres bénéficient d'un boost de +½.**



Ce vaisseau a une puissance de base de 3½. Disons que vous avez 1 cellule d'énergie. Si vous la dépensez pour alimenter votre booster de canons, vous pourrez booster votre canon avant (+1) et votre canon gauche (+½) pour acquérir une puissance de 5. Vous n'avez par contre aucun moyen de booster les autres canons dirigés vers l'avant si le double canon n'est pas activé.

En revanche, si vous avez au moins 2 cellules d'énergie, vous pouvez annoncer une puissance de 7. Dépensez 1 cellule pour le booster de canons comme décrit ci-dessus, et 1 pour activer votre double canon. Ensuite, dépensez 1 cellule de plus pour renforcer le double canon (+½) et 2 de vos canons pointant vers l'avant (+1, +1). Vous n'avez par contre aucun moyen de booster les 3 autres canons pointant vers l'avant, car la chaîne doit passer par des composants renforcés.

BOOSTERS DE MOTEURS



Chaque fois que vous devez calculer la puissance de vos moteurs, vous pouvez activer un ou plusieurs boosters de moteurs. Chaque activation coûte 1 cellule d'énergie. Un booster de moteurs activé peut renforcer 1, 2 ou 3 moteurs actifs.

Chaque moteur bénéficie d'un **boost de +1**.

BOOSTERS DE BOUCLIERS



Vous savez à quel point il était difficile de faire comprendre aux jeunes pilotes que leurs boucliers ne les protégeaient pas des gros astéroïdes et des tirs de canons lourds ? Enfin, heureusement, les temps ont changé. Désormais, ils ont juste besoin d'un booster.

Lorsqu'un composant risque d'être détruit par un gros astéroïde ou par le tir d'un canon lourd, **vous pouvez empêcher sa destruction grâce à un bouclier renforcé**. En général, vous devrez dépenser 1 cellule d'énergie pour le booster et 1 cellule d'énergie pour activer le bouclier qui lui est relié. Cependant, vous pouvez aussi renforcer **jusqu'à 3 boucliers** si vous dépensez autant de cellules d'énergie pour les alimenter. Cela ne se fait habituellement que si vous devez passer par des boucliers mal orientés pour atteindre celui qui protégera le côté menacé.

AUTRES TECHNOLOGIES BIEN COOL

FOURNEAUX À RÉACTION



Chaque fois que vous gagnez des marchandises, chacun de vos fourneaux à réaction peut brûler 1 cube Marchandise. Il peut s'agir d'un cube que vous transportez, d'un cube en cours de chargement ou même d'un cube que vous êtes obligé d'abandonner (ce peut être un cube rouge si, par exemple, vous n'avez pas de containers rouges ou plus de place dans ceux-ci). En fait, brûler un cube revient à l'abandonner, sauf que, pendant quelques instants, le fourneau offre un magnifique spectacle en brillant de mille feux.

Oh, et si le fourneau est relié à un accumulateur, la chaleur produite par la combustion le recharge **entièrement**. Comblez alors tous ses emplacements vides avec des cellules d'énergie. Par contre, si le fourneau est relié à deux accumulateurs, désolés, mais vous devez en choisir un.

Les fourneaux à réaction peuvent être alimentés par n'importe quoi, y compris par des excréments d'ultramammouths congelés provenant de l'extrémité nord de la galaxie. Ou même par un ultramammouth entier, si l'hiver est particulièrement rude. Et pour les sages qui affirment que la pointe la plus au nord de notre galaxie n'est pas plus froide qu'ailleurs, nous aimerions vous y voir, vous, dehors par -120 degrés, à essayer de pousser un ultramammouth en colère dans un fourneau.

CATAPULTES



Les catapultes peuvent tirer dans trois directions, comme l'indiquent les flèches jaunes à la base de chacune d'elles. Pour être utile, une catapulte doit être reliée à un ou plusieurs composants transportant des containers. **Lorsque vous préparez votre vaisseau au lancement, placez 1 cube bleu dans chaque cale reliée à une catapulte.** (Et ce même si une cale est reliée à plusieurs catapultes, et quel que soit le nombre de containers rouges ou standards qu'elle possède.)

Les catapultes n'étaient pas très populaires auprès des pilotes, jusqu'à ce qu'un génie du marketing invente le fameux slogan « Des cailloux destructeurs, non ; des armes gratuites, oui ! ».

Les catapultes ne sont pas des canons : par exemple, vous n'êtes pas obligé de laisser des cases vides devant elles, et elles ne peuvent pas être renforcées par des boosters de canons. Cependant, elles peuvent être utilisées en corrélation avec les canons :

Lors du calcul de la puissance de vos canons, chacune de vos catapultes peut lancer 1 cube Marchandise : défaussez alors d'une cale reliée à la catapulte choisie 1 cube de n'importe quelle couleur, puis choisissez l'une des directions indiquées par la catapulte. La direction avant augmente de 1 la puissance de vos canons, tandis que toute autre direction ne l'augmente que de ½. Vous veillerez donc à choisir la direction avant si vous le pouvez.

Une catapulte peut également vous défendre contre un gros astéroïde. Considérez-la alors comme un canon pointé dans l'une des trois directions qu'elle indique : si un canon placé à cet endroit pourrait détruire l'astéroïde, alors la catapulte le peut aussi (si vous défaussez au préalable 1 cube d'une cale lui étant adjacente, bien entendu).

Pour être honnêtes, la catapulte n'a aucune utilité en plomberie. C'est simplement que l'armée a récemment mis au rebut plusieurs milliers de catapultes neuves, et Corp Inc les a toutes rachetées pour un prix dérisoire.

Et, pour être tout à fait honnêtes, les catapultes n'avaient pas non plus de réelle utilité dans l'armée. Elles ne sont plus utilisées depuis le XIIIe siècle, mais personne ne l'avait remarqué jusqu'à il y a quelques années. L'armée a alors payé pour en faire construire plusieurs milliers et les mettre officiellement au rebut. C'était plus simple que d'essayer de découvrir ce qui était arrivé aux siècles de financements accordés à la maintenance des catapultes.

CHAMBRES DE STASE



Lorsque vous préparez votre vaisseau au lancement, placez 4 figurines Astronaute dans chacune de vos chambres de stase : ils dorment paisiblement dans leurs caissons. **Les astronautes en stase ne sont pas considérés comme des membres d'équipage.** Vous ne les prenez donc pas en compte lorsque vous devez faire l'inventaire de votre équipage, et vous ne pouvez pas les abandonner en échange de récompenses. Cependant, si vous devez perdre des membres d'équipage à cause d'une pénalité et que tous vos extraterrestres et astronautes disponibles ont déjà été pris, vous devez défausser des astronautes en stase pour compenser la différence.

Chaque fois que vous perdez un membre d'équipage (de gré ou de force), vous pouvez réveiller des astronautes en stase pour remplir une ou plusieurs des cabines connectées à leurs chambres respectives. Placez simplement les figurines debout dans leurs nouvelles cabines. Vous pouvez même repeupler votre cabine de départ de cette façon. Bien sûr, vous ne pouvez toujours pas placer plus de deux astronautes dans une cabine, et un astronaute ne peut jamais partager la cabine d'un extraterrestre.

Si une carte Aventure laisse votre vaisseau sans astronautes éveillés à bord, vous pouvez toujours réveiller les astronautes en stase et voir s'il y a une chance de ne pas devoir abandonner le vol. Mais n'oubliez pas que cela fonctionne uniquement si vos chambres de stase sont connectées à des cabines sans extraterrestre. Sinon, aucun de vos astronautes réveillés ne pouvant rejoindre de cabine, le vaisseau n'est plus piloté et vous devez abandonner.

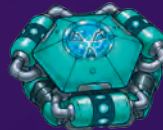
La technologie utilisée par Corp Inc dans ses chambres de stase a été développée suite à un rapport fiscal détaillant le coût d'embauche de personnel à plein temps pour l'entretien et la réparation des vaisseaux aux confins de la galaxie (primes de risque et d'éloignement incluses). Nous verrons comment réagira la direction face au rapport fiscal de l'année prochaine, qui devrait détailler le coût des dégâts qu'un tuyau cassé peut occasionner le temps que le personnel de maintenance se remette complètement de la stase et soit à nouveau opérationnel.



EXTRATERRESTRES CYAN

Parmi les nouvelles technologies, vous trouverez des modules de survie destinés à un nouveau type d'extraterrestres : les extraterrestres cyan. Chacun d'eux possède une capacité spéciale qu'il met à disposition uniquement pour vous, pour toute la durée du vol.

MODULES DE SURVIE



Les modules de survie des extraterrestres cyan suivent les mêmes règles que ceux des extraterrestres bruns et mauves :

Une cabine connectée à un module de survie cyan peut contenir 1 extraterrestre cyan.

Ces extraterrestres ne peuvent pas non plus être placés dans votre cabine de départ.

Vous ne pouvez pas avoir plus de 1 extraterrestre cyan à bord.

Si une cabine où se trouve un extraterrestre cyan perd tous les modules de survie cyan qui lui sont connectés, l'extraterrestre est remis dans la réserve.

CAPACITÉS DES EXTRATERRESTRES CYAN



Les capacités de ces extraterrestres sont précisées sur les 6 cartes Extraterrestre cyan. Lors de la préparation au lancement de leur vaisseau, les joueurs accueillant un extraterrestre cyan à bord choisissent chacun dans l'ordre 1 de leurs capacités uniques. Si un pilote devant vous prend la capacité que vous convoitez, vous avez le droit de reconsidérer votre décision d'accueillir un extraterrestre cyan à bord. (Techniquement d'ailleurs, vous n'avez pas à prendre de décisions concernant votre équipage tant que vous ne savez pas ce que vont faire les joueurs qui vous précèdent.)

Vous ne pouvez utiliser la capacité de votre extraterrestre cyan que lorsque celui-ci est à bord de votre vaisseau. Si vous perdez l'extraterrestre, vous perdez également sa capacité.

La plupart des cartes cyan sont assez intuitives, mais nous vous avons quand même ajouté quelques remarques et exemples ci-contre pour être sûrs.

Les extraterrestres mauves sont doués pour les armes, les extraterrestres bruns pour la mécanique, et les extraterrestres cyan sont des pointures dans des domaines hautement spécialisés qui paient très bien. Et les humains dans tout ça ? Eh bien, cela peut sembler injuste, mais lors de tests comparatifs effectués entre de nombreuses espèces de la galaxie, ces derniers se sont révélés exceptionnellement bons dans deux activités peu utiles : la pantomime et la fabrication d'ornements de jardin en plâtre.

AVOCAT



Par exemple, si vous perdez 7 composants en cours de route, vous ne payerez que 3 crédits à l'arrivée (la moitié de 7 arrondi à l'inférieur). Lorsque vous concourez pour un titre de pilote, si le meilleur score est de 4, vous pouvez décréter que vous êtes à égalité à la première place bien que votre score ne soit que de 3 ou 3½. En revanche, si votre score est de 0, dans le cas où le meilleur score serait de 1 par exemple, même l'Avocat ne peut rien pour vous.

GESTIONNAIRE

Si vous abandonnez le vol, le Gestionnaire ne vous accordera aucun crédit.



MARCHAND

Supposons que vous abandonniez le vol alors que vous avez encore 1 cube rouge, 2 jaunes et 3 bleus. Cela vaut 13 crédits cosmiques (une marchandise rouge en vaut 4 ; une jaune, 3 ; une bleue, 1). Prenez alors la moitié et arrondissez au supérieur : vous obtenez 7 crédits. Le marchand vous demandera alors de lui indiquer deux couleurs. En choisissant ici le jaune et le bleu, il vous offrira 5 crédits supplémentaires (1 pour chacun de vos 5 cubes jaunes et bleus).



MICRONAVIGATEUR

Cela s'applique même lorsque l'on vous dépasse. Disons que vous êtes le leader et que vous vous retrouvez dans l'*Espace intersidéral*. Si un pilote vous dépasse à ce moment-là, il gagne des jours de vol, donc vous, vous en gagnez 1 aussi, ce qui peut vous aider à rester en tête.



Effectuer cette manœuvre délicate au sein d'un convoi de vaisseaux est un art que les extraterrestres ont peaufiné au fil des siècles. Un humain non qualifié essayant de faire la même chose – et y parvenant – serait purement et simplement traité de resquilleur.

TECHNICIEN

Par exemple, si vous dépensez 1 cellule d'énergie de l'un de vos accumulateurs pour activer un double canon dans un *Champ d'astéroïdes*, la prochaine cellule d'énergie que vous pourriez dépenser dans ce champ (disons pour alimenter un bouclier) serait gratuite. Dans l'*Espace intersidéral*, vous pouvez activer 2 doubles moteurs en ne dépensant que 1 cellule d'énergie, et 4 en n'en dépensant que 3 ! Notez cependant que vous êtes limité à **1 utilisation du Technicien par carte Aventure**.



DIPLOMATE

Nous pensons que les diplomates sacrifiaient héroïquement leur liberté pour sauver les vaisseaux à bord desquels ils étaient accueillis. Mais la véritable raison pour laquelle les diplomates restent introuvables après leurs missions a été révélée dans une vidéo diffusée sur Univers-Tube. On y voit des extraterrestres déchaînés en train de faire la fête et montrant le contenu de leurs mallettes secrètes : cinq bouteilles de boisson gazeuse et une pile de chapeaux festifs.

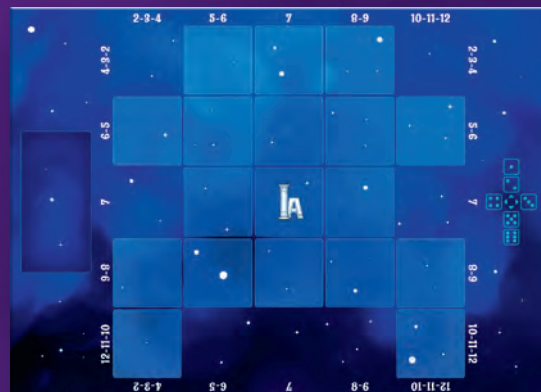


NOUVEAUX VAISSEAUX

Les pilotes disent souvent qu'ils conçoivent leurs propres vaisseaux, mais selon Corp Inc, ils n'en sont que les constructeurs. Pour être concepteur de vaisseaux, il faut un diplôme d'ingénieur mention astrophysique et topologie de l'espace-temps. Il faut également un fauteuil confortable dans un bureau tranquille d'où l'on ne peut pas entendre les cris des pilotes d'essai.

Les vaisseaux conçus pour cette extension ne vous faciliteront pas la vie, mais ils lui donneront un petit côté *fun*. Chaque nouveau vaisseau est marqué d'un joli chiffre romain – indiquant à quel niveau de vol il appartient – suivi de la lettre A, qui signifie tantôt « Augmenté », tantôt « Aaaaah ! Nous allons tous mourir ! ». Lors de la mise en place, il suffit de remplacer le plateau Vaisseau de chaque joueur par la version A de même niveau. Dans le cadre d'un Trek Transgalactique, chaque vol peut être effectué soit à bord des vaisseaux du jeu de base, soit à bord de ceux de l'extension, et ce quel que soit le modèle utilisé sur le vol précédent.

VAISSEAU IA



Ce vaisseau a été conçu par Dubwabwa Bwabwadu, un théologien et homme d'affaires controversé devenu millionnaire grâce à sa chaîne de sanctuaires franchisés Prière rapide. En plus d'avoir fidélisé « des milliards et des milliards » de clients, il a également attiré l'attention de plusieurs dieux. Par conséquent, toutes les enseignes Prière rapide sont maintenant maudites, ce qui, dès que la nouvelle s'est répandue, a fait exploser les ventes.

Donc oui, ce vaisseau est maudit. Malgré sa petite taille, il est vraiment difficile de le manquer, en particulier pour un astéroïde. Disons que si le caillou vient de l'avant, un résultat de 10, 11, voire 12, le fera entrer en collision avec la colonne de droite.

Contrairement aux deux autres nouveaux vaisseaux, cet effet s'applique à tous les lancers, y compris à ceux des Sabotages.

Remarque : Lorsqu'une règle ou un effet de carte fait référence à une ligne ou une colonne « adjacente », ne cogitez pas trop. La ligne 8-9 est adjacente à la ligne 10-11-12.

Ceux qui affirment que les astéroïdes ne sont pas doués de pensées n'ont probablement jamais entendu parler d'« intelligence en essaim ». Ce que les humains perçoivent comme le déplacement silencieux de dizaines de rochers en rotation lente est en fait un message. Il peut être traduit comme ceci : « Fatigué d'écumer l'espace pendant des éons pour au final manquer le seul objet fragile ayant jamais croisé votre route ? Eh bien tout ça, c'est fini ! Grâce à l'objet fragile X58, tous les numéros gagnent ! » La raison pour laquelle les astéroïdes surnomment le vaisseau IA « X58 » reste toutefois un mystère.

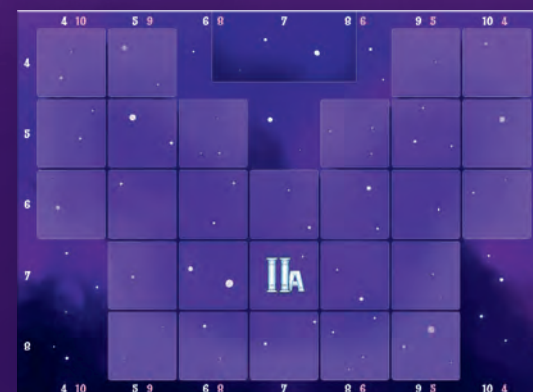


Et pour couronner le tout, le vaisseau IA n'a pas d'orientation définie ! **Avant de commencer à le construire, lancez 1 dé.** Tous les joueurs font alors tourner leur plateau Vaisseau pour que le dé obtenu se retrouve en haut de la rose des dés imprimée sur le plateau.

Peut-être le plan original du vaisseau indiquait-il une orientation précise, mais l'un des schémas a été mangé par un alligator affamé apparu dans les locaux des brevets en raison d'une anomalie temporelle causée par un chien affamé qui, lui, avait mangé les devoirs de la fille, alors en CM2, d'un gardien du temps. On vous avait bien dit que ce vaisseau était maudit...



VAISSEAU IIA



Le miroir macroscopique est un enchevêtrement naturel d'éléments quantiques qui pousse les objets se trouvant sur votre trajectoire de vol à se dupliquer. Cela ne se produisait à l'origine que dans des conditions extrêmement rares, mais les ingénieurs de Corp Inc ont toujours été troublés par cette éventualité. Après des années de travail, ils ont réussi à concevoir un champ d'annulation permettant de neutraliser les effets du miroir lorsque ces rares conditions sont réunies. Malheureusement, les effets du miroir sont maintenant actifs lorsque ces conditions ne sont plus réunies.

Les astéroïdes et les tirs de canons venant de l'avant ou de l'arrière ricochent, comme indiqué sur le plateau. Par exemple, en obtenant un 4 lors du lancer de dés, les colonnes 4 et 10 sont touchées. Il en va de même en obtenant un 10.

Les deux impacts se produisent **simultanément**. Si vous activez un bouclier, vous pouvez donc bloquer les deux impacts d'un coup. Tirer sur deux gros astéroïdes nécessite deux tirs, généralement de deux canons ou catapultes situés dans des colonnes différentes. Or, si deux gros astéroïdes arrivent simultanément de l'arrière dans les colonnes 6 et 8, vous pouvez leur tirer dessus depuis la colonne 7 avec le même canon ou la même catapulte. Si vous utilisez une catapulte ou un double canon, payez pour chaque tir.

La colonne 7 est en dehors de la zone d'influence du miroir macroscopique, donc si vous obtenez un 7, il n'y a qu'un seul impact dans la colonne 7, comme d'habitude. Certains résultats (2, 3, 11 et 12) seront entièrement manqués. Les impacts latéraux et les résultats des lancers permettant d'obtenir des coordonnées (comme c'est le cas pour un Sabotage) ne ricochent pas : vous les résolvez donc de manière habituelle. Notez toutefois que la ligne 7 est un peu plus basse que ce à quoi vous pourriez vous attendre.

Règle facultative : Pour des raisons de réalisme, il y a aussi une (très faible) chance que le champ d'annulation créé par Corp Inc vous aide réellement. Disons que vous ne subirez qu'un seul impact, et non inversé, si un dé atterrit sur le bord du plateau et que l'autre rebondit sur la table avant de toucher un tatou qui vient de s'échapper du zoo du coin.

VAISSEAU IIIA



Félicitations ! Votre nouveau vaisseau spatial IIIA est équipé d'un SLIP (Système latéral impacteur de projectiles) ! Il présente tous les dangers de la propulsion exponentielle sans avoir aucun de ses avantages.

Comme pour le vaisseau IIA, cette innovation n'affecte que les impacts survenant à l'avant ou à l'arrière du vaisseau. Si vous obtenez un 2, 3, 4, 10, 11 ou 12, l'impact devient un impact latéral, comme indiqué sur le plateau. Par exemple, un gros astéroïde venant de l'arrière change de trajectoire s'il doit toucher la colonne 4 : il devient un astéroïde venant de gauche. Pour le détruire, il faut donc un canon (ou une catapulte) orienté vers la gauche (sur la ligne 10 ou 11).

Lorsque vous devez déterminer des coordonnées en lançant les dés (comme c'est le cas, par exemple, lors d'un Sabotage), ignorez cet effet. Une attaque dans la colonne 4 serait, dans ce cas, simplement un raté.

Oui, c'est dangereux, mais tous ceux qui ont essayé le vaisseau IIIA l'ont adopté. Récemment, Corp Inc a même remporté un concours en le présentant dans la catégorie « Invention la plus scientifique de la galaxie ».

LE TREK TRANSGALACTIQUE !

Avec ce module, le jeu devient plus difficile. Nous avons donc modifié quelques points de règle en conséquence pour en augmenter les enjeux. Si vous préférez faire un Trek Transgalactique à l'ancienne, sans modifications, vous pouvez toutefois utiliser les nouveaux titres de pilote, qui sont compatibles avec les règles du Trek du jeu de base.

PORTE-TITRES

Le porte-titres vous permet de remporter davantage de points en exploitant différemment les titres de pilote. Avant le début de la partie, choisissez l'un des côtés du porte-titres. Si vous utilisez quelques éléments de l'extension mais pas le module *Routes chaotiques*, nous vous recommandons de choisir le côté 3-6-9. Si vous utilisez le module *Routes chaotiques* ou tous les éléments de l'extension sauf *Routes chaotiques*, nous vous recommandons de choisir le côté 4-8-12.



Choisissez au hasard autant de titres de pilote que le nombre de joueurs, puis placez-les dans le porte-titres, comme indiqué. (Si vous voulez vraiment essayer les nouveaux titres proposés par cette boîte, placez-les dans le porte-titres avant de choisir les autres au hasard.)

Au moment de l'attribution des récompenses octroyées par les différents titres de pilote, utilisez les récompenses représentées sur le porte-titres. Par exemple, défendre un titre doré vous rapporte 24 points si vous utilisez le côté 4-8-12 du porte-titres.

ABANDONNER

Avec ce module, la question de l'abandon du vol (de gré ou de force) risque de se poser plus souvent, et les prétendants aux titres de pilote pourraient se faire rares. C'est pourquoi il est désormais possible même pour les joueurs ayant abandonné le vol de prétendre aux titres de pilote ou de les défendre :

- Lors du calcul des scores pour l'attribution des titres, celui des joueurs ayant abandonné le vol est réduit de moitié (sans arrondir : un score de 3 devient 1½).

- Ainsi, même les joueurs ayant abandonné le vol peuvent gagner des crédits et obtenir un titre de pilote après le premier vol (ou défendre leur titre lors des vols ultérieurs) tant que leur score est supérieur à 0.

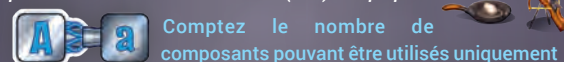
- Cependant, si vous avez abandonné le vol alors que vous défendiez avec succès un titre doré, vous n'obtenez que la récompense du titre argenté. Les pilotes de légende n'abandonnent jamais !

VARIANTE À DEUX JOUEURS ET DOUBLE TITRE

Pour pimenter une compétition à deux joueurs, utilisez 4 titres au hasard. Après le premier vol, chaque joueur se retrouve avec 2 titres de pilote (si un joueur en gagne plus de 2, il choisit les 2 qu'il veut garder et donne le reste à l'autre joueur). À l'issue des vols suivants, chaque titre est évalué séparément. Si vous parvenez à obtenir vos 2 titres dorés à l'issue du vol suivant, cela signifie que vous effectuerez le vol final avec les deux restrictions, mais aussi que vous avez une chance de gagner la double récompense pour chacun d'eux !

MACHINISTE

Les vaisseaux que vous construisez sont la preuve tangible que même les choses les plus simples peuvent être réalisées de manière (très) compliquée.



Comptez le nombre de composants pouvant être utilisés uniquement parce qu'ils sont reliés au composant permettant leur bon fonctionnement. Plus précisément, prenez en compte les boosters, les fourneaux, les catapultes et les chambres de stase, à condition qu'ils soient reliés à l'élément grâce auquel ils fonctionnent. Comptez également les modules de survie extraterrestres, dans la limite d'un par couleur et à condition que le module soit relié à une cabine qui n'est pas votre cabine de départ (il n'est pas nécessaire que la cabine en question contienne un extraterrestre).

Vous devez jouer avec les nouvelles tuiles Composant pour utiliser ce titre.

Tout doit avoir un but, sans quoi la disparition est inévitable !



Si un composant est censé être relié à un certain type d'autres composants pour fonctionner mais que ce n'est pas le cas sur votre vaisseau, il tombe. Vérifiez bien sûr la construction de votre vaisseau avant le lancement, mais également pendant le vol, à chaque fois que vous perdez une tuile Composant.

ESTHÈTE

Vous pensez que la symétrie est l'incarnation même de la beauté, et que la beauté, c'est la vie ! Ou peut-être êtes-vous juste très maniaque... Quoi qu'il en soit, vos vaisseaux sont connus pour leurs proportions parfaites, comme la plupart des engins spatiaux n'étant pas construits à base de tuyaux d'évacuation, en fait...

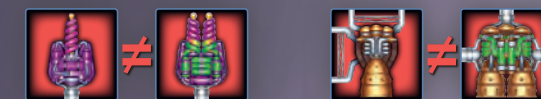


Comptez le nombre de composants situés du côté gauche de votre vaisseau en regard de chaque composant situé du côté droit. C'est plutôt simple, à condition d'utiliser vos deux mains : l'axe de symétrie du vaisseau étant la colonne 7, pointez à gauche de celle-ci une case accueillant un composant, puis pointez sa case miroir à droite. Si les deux éléments sont identiques, ajoutez 1 à votre score. Mais que signifie « identique » pour l'Esthète ?

- Ce dernier ne prend en compte que le type des composants. Leur orientation, leurs connecteurs et leur éventuel blindage indestructible n'ont pas d'importance. (Ainsi, un module structurel du jeu de base est identique à un module blindé.)



- Un composant nécessitant d'être alimenté par une cellule d'énergie est différent d'un composant n'en nécessitant pas. Les canons simples ne sont ainsi pas identiques aux canons doubles, et les moteurs simples pas identiques aux moteurs doubles.



Recherchez-vous la beauté, ou êtes-vous simplement obsédé par la symétrie ? Demandez aux astronautes que vous avez largués au beau milieu de l'espace pour des questions d'« harmonie ». Ils ont leur petite idée sur le sujet...



Vous devez avoir le même nombre de membres d'équipage des deux côtés de votre vaisseau. Comptabilisez les membres d'équipage de part et d'autre de la colonne du milieu (colonne 7). Ignorez ceux potentiellement présents dans cette colonne.

- Pour le reste, l'Esthète ignore le nombre et la couleur. Deux accumulateurs sont considérés comme identiques, même si l'un peut contenir 2 cellules d'énergie et l'autre 3 ; idem pour les cales (par exemple si l'une contient des containers rouges et l'autre non). Enfin, tous les modules de survie extraterrestres paraissent identiques à l'Esthète.



- Un moteur-canon est identique à un canon. Et à un moteur. Et à un autre moteur-canon, bien sûr, mais cela ne vous rapporte toujours que 1 point.



Remarque : Les composants de la colonne du milieu (colonne 7) ne peuvent pas avoir de composant miroir et ne sont donc pas pris en compte.

Avant le lancement de votre vaisseau puis après la résolution de chaque carte Aventure, comparez les deux côtés de votre engin. Perdez des membres d'équipage du côté où il y en a le plus, jusqu'à ce que les deux côtés en contiennent autant. Les astronautes ayant été placés dans les chambres de stase ne comptent pas, mais vous avez la possibilité de les réveiller et de les ajouter aux cabines avant de vérifier la symétrie de votre équipage.

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 Zvoníček

Superviseur : Petr Murmak

Traduction française : MeepleRules

Relecture française : Maëva Debieu Rosas

Robin Houpiér

Merci à Vít et à Petr pour les nombreuses parties joliment disputées, comme au bon vieux temps. À Jason et Miša pour les nuits passées sur ce livret de règles. À Jakub pour avoir donné vie aux nouvelles technologies par ses illustrations. À un autre Jakub pour avoir organisé les groupes de test. À Tomáš et Finder pour la plus belle des bandes-annonces. À Pavlík pour ses commentaires éclairés. Et aux pilotes du monde entier : c'est un plaisir d'apporter toujours plus de joie (et de destruction) sur vos tables de jeu.

Un remerciement tout particulier à l'ensemble de l'équipe de CGE ainsi qu'à nos amis et soutiens pour le développement, la mise au point et les tests dont ce jeu a bénéficié depuis la création de CGE.

© 2022 Czech Games Edition
www.CzechGames.com

© 2023 IELLO pour la version française
www.iello.com

CGE
Czech Games Edition

iello

ROUTES CHAOTIQUES

Attention ! Il s'agit d'un module particulièrement taquin, conçu uniquement pour les pilotes expérimentés. Si vos vaisseaux résistent à tous les assauts et arrivent habituellement sans une rayure, si vous versez une larme nostalgique en vous remémorant vos premiers vols, ceux où vos vaisseaux étaient mis en pièces et où vous finissiez par livrer *in extremis* quelques composants tenant encore ensemble on ne sait trop comment, **alors ce module est fait pour vous.** Il redonne un petit coup de jeune au voyage spatial, et la claqué que vous prendrez sera si puissante que vous en aurez à nouveau les larmes aux yeux.

D'un autre côté, si cela ne vous amusait pas quand votre vaisseau se retrouvait scindé en deux, **alors ce module n'est pas pour vous.**

Et plus important encore : **n'utilisez jamais ce module lorsque vous présentez le jeu à de nouveaux pilotes.**

La direction de Corp Inc interdit aux pilotes expérimentés d'exposer les nouvelles recrues aux enregistrements holographiques, vidéo ou audio (souvent remplis de cris et de jurons) des régions les plus inhospitalières de la galaxie.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Avant le premier vol, tous les joueurs doivent se mettre d'accord sur un niveau de difficulté :

DIFFICILE – 1

EXTRÊME – 2

DÉMENT – 3

Mélangez le paquet de cartes Routes chaotiques et piochez-y le nombre de cartes indiqué par le niveau de difficulté. Chaque carte présente une règle spéciale, à appliquer au vol si elle est piochée. Si vous faites le Trek Transgalactique, gardez les cartes des vols précédents dans une défusse à part afin de vous assurer qu'elles ne seront pas piochées à nouveau. Chaque vol doit être un enfer unique.

Attention ! Si une carte vous semble particulièrement difficile, cela signifie généralement que vous l'interprétez correctement.

DÉSAVANTAGES

Les cartes Routes chaotiques peuvent également être utilisées pour équilibrer une partie entre vétérans et pilotes moins expérimentés. Choisissez alors un niveau de difficulté et piochez le nombre de cartes correspondant. Les cartes ne s'appliquent qu'aux joueurs ayant besoin d'un désavantage.

Les cartes *Destin impitoyable* et *Vol difficile* ne fonctionnent pas très bien si elles ne s'appliquent pas à tous les joueurs. Si vous piochez l'une de ces cartes, ignorez-la et piochez-en une autre.

NOTES EN VRAC

Les cartes marquées de ce symbole ont un rôle à jouer pendant l'assemblage et pour la carte *Mauvaise surprise*.

ANOMALIE GRAVITATIONNELLE

L'effet de cette carte ne s'applique que dans l'*Espace intersidéral* mais, si vous insistez, vous pouvez également l'appliquer dans l'*Espace infini* et faire pivoter votre vaisseau de 180° deux fois...



BIENVENUE EN TÊTE

Vous pouvez tirer sur le nouveau leader avec une catapulte au lieu d'un canon.



CABINES PERSONNALISÉES

L'effet de cette carte s'applique aussi bien aux membres d'équipage que vous abandonnez qu'à ceux qui vous sont retirés par pénalité. Donc oui, cette carte rend les chambres de stase inutiles.



CONNECTEURS DÉFECTUEUX

La puissance de vos moteurs peut être inférieure à 0. Toutefois, si vous déclarez une puissance négative au moment de traverser l'*Espace intersidéral* ou l'*Espace infini*, votre vaisseau s'arrête, et vous êtes obligé d'abandonner une fois la carte résolue.



DÉCHETS SPATIAUX

Les composants touchés par des astéroïdes ou des tirs de canons sont détruits et ne deviennent pas des déchets spatiaux. Les composants abandonnés à cause de la *Libre concurrence* ne deviennent pas non plus des déchets spatiaux. Cet effet ne s'applique qu'aux composants tombés du vaisseau (généralement suite à la destruction d'un autre composant qui les y maintenait).



Pendant la résolution de la carte Aventure, chaque joueur garde ses composants tombés dans une pile séparée. À la fin de l'aventure, dans l'ordre, chaque joueur lance les dés pour chacun des composants de sa pile : ils sont tous résolus comme de gros astéroïdes et affectent tous les joueurs suivants sur le plan de vol. Les composants tombant d'un vaisseau lors de la résolution de cet effet deviennent également de gros astéroïdes pour tous les vaisseaux le suivant.

Même si la carte Aventure en cours vous oblige à abandonner, vous ne le pouvez pas tant que l'effet de *Déchets spatiaux* n'a pas été entièrement résolu.

DESTIN IMPITOYABLE

Lors d'un *Sabotage* par exemple, tout le monde est touché, sauf le joueur ayant le plus de membres d'équipage à bord. Lancez alors trois fois les dés, mais dès lors qu'un joueur est touché, il ignore les autres lancers. En cas d'égalité, tout le monde est affecté par ces lancers, sauf le joueur le plus en arrière. L'effet de cette carte s'applique également aux *Épidémies* et à la *Poussière d'étoiles* de la carte *Mauvaise journée*.



FAIBLESSE STRUCTURELLE, PSYCHOSE COSMIQUE



Déterminez les coordonnées en lançant les dés comme vous le feriez pour un *Sabotage*, mais une seule fois seulement et ce pour tous les joueurs affectés.

HABITANTS PARANOÏAQUES

Dans l'ordre, en commençant par le leader, chaque joueur décide ou non de se poser sur une planète. Lancez ensuite les dés, puis chargez les marchandises.



LOI DE MURPHY

« Un résultat » ne signifie pas « un lancer » dans le cas des vaisseaux IA et IIA. Pour IA, par exemple, 5 et 6 doivent être interprétés comme étant le même résultat. De même, pour IIA, un résultat indiquant la colonne 4 est la même chose qu'un résultat indiquant la colonne 10.



MARCHANDISES CONTAMINÉES

Par exemple, si vous avez 1 extraterrestre à bord et que vous atterrissez sur une planète proposant 3 marchandises, vous en chargez autant que vous le souhaitez, mais vous perdez 2 astronautes dans tous les cas.



Si vous devez perdre plus d'astronautes que vous n'en avez, vous devez compenser la différence en perdant des occupants de vos chambres de stase.

PAS DE CHANCE

Si, après votre premier lancer de dés, aucun composant n'a été détruit et si personne n'a utilisé de cellule d'énergie (ou de cube pour activer une catapulte), relancez les dés (jusqu'à trois fois).



PROJECTILES PERFORANTS

Le deuxième impact détruit généralement aussi le deuxième composant. Cependant, un petit astéroïde rebondira sur le deuxième composant s'il touche un côté lisse, et tout type d'impact peut être dévié par un blindage indestructible.



TRUCS EXPLOSIFS

Notez que l'effet de cette carte ne s'applique qu'aux composants qui se retrouvent détruits (par des astéroïdes, des tirs de canons, un *Sabotage* ou tout autre effet indiquant de détruire un composant). Ceux qui tombent du vaisseau ou qui sont abandonnés (à cause de la *Libre concurrence*, par exemple) ne sont pas concernés par cette carte. Mis à part ça, l'explosion d'un composant peut tout à fait détruire un autre composant contenant des trucs explosifs, ce qui déclenche alors une autre explosion qui peut détruire un autre composant contenant des trucs explosifs, et ainsi de suite.



Cela peut donner lieu à de magnifiques ballets lumineux dans le ciel nocturne. Si vous voulez observer des vaisseaux spatiaux en pleine explosion, choisissez une nuit claire, sans lune, et habillez-vous chaudement.

VAISSEAU DE SYNDIQUES

Le syndicat de l'équipage n'accepte pas les cellules d'énergie à la place des marchandises.



ZONE BLANCHE

Rien ne fonctionne dans cette colonne ! Les composants qui s'y trouvent ne peuvent accueillir ni équipage, ni cellules d'énergie, ni marchandises. Les modules de survie extraterrestres ne suffisent pas à rendre habitables les cabines qui y sont connectées. Les moteurs et les canons ne comptent pas au moment de calculer votre puissance. Les boosters ne peuvent pas être reliés par cette colonne. Pourtant, tous les composants de cette colonne doivent suivre les règles habituelles d'assemblage.



Le blindage indestructible, en revanche, est considéré comme une partie structurelle du vaisseau (au même titre que les connecteurs) : il fonctionne donc normalement.

Pour les vaisseaux IIA et IIIA, rappelez-vous que leurs spécificités ne concernent que les impacts : vous pouvez donc les ignorer lorsque vous en déterminez la zone blanche. Pour le titre d'*Esthète*, les composants situés dans la zone blanche sont de leur type habituel et peuvent être considérés comme identiques, même s'ils ne fonctionnent pas. Pour le titre de *Machiniste* toutefois, les composants de la zone blanche sont traités comme de simples modules structurels.

RÉSUMÉ DES NOUVELLES TUILES

AVERTISSEMENT AUX VIEUX DE LA VIEILLE !

Si vous connaissez des pilotes qui se souviennent du « bon vieux temps », des boîtes plus grandes et des plateaux Vaisseau à seulement deux faces, demandez-leur de lire cette page avant de jouer avec cette extension. Les engins sur lesquels ils ont eu l'habitude de voler ne sont généralement pas équipés des nouveautés technologiques.

BLINDAGE INDESTRUCTIBLE



Les tirs de canons et les astéroïdes, peu importe leur puissance et leur taille, rebondissent sur les côtés blindés sans causer de dégâts. Pour les prétendants au titre de *Capitaine de croisière*, un côté blindé dans une cabine n'offre pas de vue.

Sinon, un côté blindé est en tout point identique à un côté lisse.

COMPOSANTS COMBINÉS



Les composants combinés appartiennent aux deux types de composants dont ils sont façonnés, avec les attributs et les restrictions de chacun.

BOOSTERS DE CANONS



Dépensez 1 cellule d'énergie pour renforcer jusqu'à 3 canons actifs. Ces derniers doivent être reliés au booster ou à d'autres canons que le booster renforce. Chaque canon renforcé augmente sa puissance de 1 s'il est dirigé vers

l'avant, et de 1/2 dans les autres directions. Les canons ne peuvent recevoir qu'un seul boost à la fois.

BOOSTERS DE MOTEURS



Dépensez 1 cellule d'énergie pour renforcer jusqu'à 3 moteurs actifs. Ces derniers doivent être reliés au booster ou à d'autres moteurs que le booster renforce. Chaque moteur renforcé augmente sa puissance de 1. Les moteurs ne peuvent recevoir qu'un seul boost à la fois.

BOOSTERS DE BOUCLIERS



Dépensez 1 cellule d'énergie pour renforcer jusqu'à 3 boucliers actifs. Ces derniers doivent être reliés au booster ou à d'autres boucliers que le booster renforce (mais, en général, on n'en booste qu'un seul). Un bouclier renforcé protège son ou ses côtés du vaisseau d'un impact de n'importe quel type (tir de canon léger et lourd/astéroïde petit et gros).

FOURNEAUX À RÉACTION



Lors du chargement et du réarrangement de vos marchandises, vous pouvez défausser 1 cube pour recharger entièrement un accumulateur en cellules d'énergie, à condition que celui-ci soit relié au fourneau.

CATAPULTES



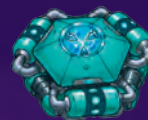
Avant le lancement de votre vaisseau, chargez 1 cube bleu dans chaque cale reliée à une catapulte. (Pas plus d'un cube par tuile.) Chaque fois que vous devez calculer la puissance de vos canons, vous pouvez compter chaque catapulte comme augmentant leur puissance de 1 (si elles ont une flèche pointant vers l'avant), ou de 1/2 dans les autres directions. Chaque fois que vous êtes menacé par un gros astéroïde, vous pouvez le détruire en utilisant votre catapulte comme si c'était un canon, à condition que l'une de ses flèches pointe en direction de l'astéroïde. Le coût d'utilisation d'une catapulte est toujours de 1 cube Marchandise (de n'importe quelle couleur). Il doit être défaussé depuis une tuile adjacente à la catapulte que vous voulez utiliser.

CHAMBRES DE STASE



Avant le lancement de votre vaisseau, placez dans chacune de ces chambres 4 figurines Astronaute couchées. Ces passagers ne comptent pas parmi les membres d'équipage. Vous ne pouvez donc pas décider de les abandonner, mais si une aventure emporte tout votre équipage éveillé et que cela ne suffit pas à payer votre dette, ils seront également enlevés. Si vous perdez des membres d'équipage qui se trouvaient dans une cabine reliée à une chambre de stase, des astronautes de cette chambre peuvent être réveillés et déplacés pour les remplacer. Si vous perdez tous vos astronautes, vous avez la possibilité de réveiller ceux en stase pour les placer dans les cabines reliées à leurs chambres respectives et ainsi éviter d'abandonner le vol.

MODULES DE SURVIE CYAN



Vous pouvez placer 1 extraterrestre cyan dans les cabines connectées à ces modules (mais pas dans votre cabine de départ, et dans la limite de 1 extraterrestre cyan par vaisseau).

Chacun de ces extraterrestres possède une capacité spéciale unique, que vous choisissez avant le lancement de votre vaisseau.

CÂBLAGE FANTAISISTE

De nombreux composants de cette extension ne fonctionnent que s'ils sont reliés à un composant d'un certain type. Le câblage coloré vous rappelle que les boosters de moteurs



doivent être reliés aux moteurs, que les fourneaux à réaction doivent être reliés aux accumulateurs, etc. La couleur du câblage des modules de survie extraterrestres, en revanche, correspond aux extraterrestres qui en ont besoin, et non aux cabines auxquelles ils doivent être reliés. Lorsque nous leur avons demandé pourquoi, les extraterrestres ont répondu qu'il devait simplement en être ainsi.