

# GUIDE ÉLARGI DU VOYAGEUR GALACTIQUE

Cet ensemble contient plusieurs extensions plus ou moins indépendantes qui peuvent être utilisées séparément ou combinées pour améliorer votre voyage à travers la Galaxie.

## NOUVELLES TECHNOLOGIES

42 composants de vaisseau avec de nouvelles technologies jusqu'ici inconnues, et également 5 figurines et 5 cartes Spécialisation pour les nouveaux extraterrestres.

## CINQUIÈME ROUE

Éléments et règles pour un 5<sup>ème</sup> joueur.

## NOUVELLES CLASSES DE VAISSEAU

5 plateaux recto-verso pour des vaisseaux de Classe IA et IIA.

## MANIGANCES

24 nouvelles cartes Aventure que les joueurs placent eux-mêmes dans la pioche pour rendre les aventures de leurs collègues camionneurs plus intéressantes.

## ROUTES CHAOTIQUES

25 cartes aventures très dangereuses qui peuvent transformer votre croisière transgalactique en un voyage vers l'enfer (une version améliorée et étendue de la mini-extension qui fut offerte en ligne).

## CARTES BONUS

6 cartes Aventure pour pimenter le paquet original, inclus deux cartes qui furent seulement disponibles pour ceux qui avaient acheté la première édition à Essen 2007.

Peut-être souhaitez-vous essayer toutes ces extensions ensemble. Ce n'est pas une bonne idée. Nous l'avons essayé avec nos testeurs et plusieurs d'entre eux ont vu leur tête exploser. Vraiment. Nous n'exagérons pas. Bien, bon, peut-être qu'on exagère un peu, mais ne dites pas que nous ne vous avons pas prévenu.

Il est préférable d'ajouter ces extensions à vos parties une à la fois. Vous pouvez, par exemple, commencer en essayant une partie à 5 joueurs ou en essayant les nouvelles classes de vaisseaux. Ensuite, jouez-les ensemble. Une fois que vous êtes à l'aise avec ces éléments, ajoutez les cartes Manigances ou Routes Chaotiques. La première fois que vous essayerez les cartes Manigances ou Routes Chaotiques ensemble, vous devez absolument revenir aux classes originales de vaisseaux.

Une fois que vous serez familiarisé avec toutes les extensions, vous serez capable de dire quand vous serez prêt pour le challenge ultime de Galaxy Trucker en les utilisant toutes ensemble.



# NOUVELLES TECHNOLOGIES

Cette extension ajoute de nouveaux composants qui donnent à votre vaisseau de nouvelles capacités ou qui combinent leurs capacités standards de manière originale. Elle ajoute également de nouvelles figurines, des cellules d'Énergie, des marchandises et des crédits cosmiques. Cette extension sera indispensable si vous jouez à 5 joueurs.

L'extension Nouvelles Technologies contient les éléments suivants :

- 42 nouveaux composants de vaisseau (dont un qui est le composant de départ du cinquième joueur)



- 5 nouvelles figurines pour les extraterrestres cyan et 5 cartes décrivant leurs rôles



- 14 astronautes, 1 extraterrestre mauve et 1 extraterrestre brun (indiqué comme "orange" par erreur dans les règles de base)



- 6 cellules d'Énergie (Jetons verts dont 2 supplémentaires au cas où vous en auriez déjà perdu)



- 8 marchandises (2 de chaque couleur)



- Des nouveaux crédits cosmiques



Les recherches de Douglas Adams ont démontré que "42" est la réponse à la question ultime de la vie, de l'univers, et de tout. C'est également la réponse à "Combien de nouveaux composants de vaisseaux devons-nous ajouter à Galaxy Trucker ?" Cela ne peut pas être une coïncidence.



## MISE EN PLACE

Mélangez les nouveaux composants avec les composants originaux, face cachée. Placez les 5 cartes Spécialisation des Extraterrestres Cyan près de la banque.

## Dans une partie à moins de cinq joueurs

Avec cette extension, il y a 186 composants. C'est idéal pour une partie à cinq joueurs, mais trop si vous êtes moins de joueurs.

Pour chaque joueur en moins, retirez 25 composants au hasard. Pour une partie à quatre joueurs, retirez donc 25 composants; pour une partie à trois joueurs, retirez-en 50; dans une partie à deux joueurs, retirez-en 75.

Remettez ces composants dans la boîte sans les regarder. Pour les trois manches, les mêmes composants seront manquants. Après deux vols, vous aurez une bonne idée des composants qui seront les plus demandés lors de la Manche 3, vous pourrez ainsi construire votre troisième vaisseau en conséquence.

## NOUVEAUX COMPOSANTS

Bien que Corporation Incorporated insiste sur le fait qu'ils ont éliminé la concurrence en construisant tout simplement de meilleurs produits, plusieurs de ces nouveaux composants semblent être en rapport avec les réseaux d'égouts et les logements pour faible revenu. Les camionneurs ont pour consigne de ne pas en parler sauf s'ils veulent recevoir une invitation à un séminaire de rééducation de la Corp. inc.

Plusieurs composants sont des combinaisons de composants du jeu original. Ils sont soumis aux règles et restrictions de tous les composants qu'ils combinent.

Certains d'entre eux fonctionnent seulement s'ils sont combinés à un certain type de composant (boucliers, canons, moteurs, accumulateurs). Ils peuvent être rattachés à d'autres endroits du vaisseau mais n'auront plus d'effet.

## Cabine de Luxe



Certaines personnes sont très riches et s'ennuient tellement lors du voyage qu'elles souhaitent payer pour vivre l'aventure comme un membre de l'équipage du vaisseau spatial. Ces personnes ont leur propre cabine.

Une cabine de luxe fonctionne comme une cabine normale avec les exceptions suivantes :

- Quand vous préparez votre vaisseau, une cabine de luxe ne peut accueillir qu'un seul astronaute. Elle ne peut jamais accueillir d'extraterrestre. (Si on savait pourquoi les extraterrestres n'ont pas de personnes riches et ennuyeuses, on aurait une meilleure idée de la race humaine.)
- Si vous abandonnez l'astronaute d'une cabine de luxe, peu importe la raison, elle restera vide pour le restant du vol.

- Si vous terminez le vol, vous recevez des crédits cosmiques pour chaque membre d'équipage dans une cabine de luxe : 1 crédit pour chaque cabine de luxe occupée lors du premier vol, 2 crédits lors du second vol, et 3 crédits lors du troisième vol.

## Chambre de Stase



Coporated Incorporated a développé la technologie de stase à la suite d'un rapport du fisc détaillant le coût du personnel de maintenance à plein temps, lors des voyages aux abords de la Galaxie. On verra comment le fisc réagira l'année prochaine sur les coûts que peuvent provoquer un tuyau d'égoût cassé et le temps que l'équipe de maintenance mettra pour le réparer et pour nous sortir complètement de l'hibernation.

Quand vous placez l'équipage sur votre vaisseau en préparation pour le vol, vous laissez 4 astronautes humains dans chaque chambre de stase. (Oui, ils doivent être couchés, pas debout.)

Ces astronautes sont en hibernation. Ils ne comptent pas comme membre de l'équipage. (Ignorez-les quand vous comptez votre équipage pour les cartes telles que Vaisseau Abandonné, Zone de Combat, ou Sabotage.) Ils ne peuvent pas piloter le vaisseau s'ils sont les seuls humains restants à bord. Une chambre de stase ne compte pas comme une cabine (même pas durant une Epidémie.)

Si pour n'importe quelle raison vous perdez un membre d'équipage, et qu'il vous reste au moins un humain éveillé, vous pouvez immédiatement réveiller autant d'astronautes en hibernation que vous le souhaitez et les placer dans des cabines disponibles. Cela signifie que vous pouvez également placer deux astronautes dans une cabine occupée précédemment par un extraterrestre. (Cependant, vous ne pouvez pas placer un astronaute dans une cabine de luxe vide.)

S'il ne reste plus d'humain éveillé, vous abandonnez ce vol. Les extraterrestres ne savent pas comment réveiller les astronautes en hibernation.

Soyons honnête un instant. Le problème ne vient pas du fait que les extraterrestres ne savent pas comment piloter le vaisseau ou appuyer sur le bouton Réveil. Le problème c'est que le mot "loyauté" est intraduisible.

### Exemple

*Le joueur a 2 astronautes humains, 2 extraterrestres, et une chambre de stase avec 4 humains en hibernation. Il veut prendre l'avantage d'un Vaisseau Abandonné et pour cela doit abandonner 2 membres d'équipage.*

*Abandonner les astronautes en hibernation n'est pas permis; le joueur doit abandonner des membres d'équipage éveillés. S'il laisse les deux humains, il devra abandonner le vol car il n'aura plus d'humains éveillés à bord de son vaisseau. Il décide donc d'abandonner 1 extraterrestre et 1 humain. Comme il a au moins un humain éveillé à bord, il peut sortir 3 humains d'hibernation - 1 pour remplacer l'humain abandonné et 2 pour remplacer l'extraterrestre. Maintenant il a un équipage de 5 - 1 extraterrestre et 4 humains éveillés - et encore 1 humain dans la chambre de stase.*

*Plus tard il perd une bataille avec les Esclavagistes et doit abandonner 5 membres d'équipage. Sa seule option est d'abandonner tous ses humains éveillés et son extraterrestre. Il devra alors abandonner le vol car il ne lui reste plus personne pour réveiller son astronaute en hibernation.*

## Canon bidirectionnel



Cela fonctionne comme un canon double, mais ses canons pointent dans des directions différentes. La règle "aucun composant du vaisseau ne doit se trouver sur l'espace directement devant la ligne de tir du canon" s'applique aux deux canons.

Pour utiliser un canon bidirectionnel, vous devez dépenser 1 cellule d'Énergie. Les deux canons tirent. Quand on calcule la puissance, les canons sont calculés individuellement. (Un canon pointant vers l'avant compte pour 1. Un canon pointant sur le côté ou vers l'arrière compte pour 0,5.) Donc, sa puissance maximale est de 1,5. Même s'il n'est pas aussi puissant qu'un canon double pointant vers l'avant, un canon bidirectionnel offre une meilleure protection contre les larges météorites.

## Canon à Moteur



Un canon à moteur est simplement un composant combinant un canon avec un moteur. Il est sujet aux limitations des deux parties. Comme le moteur doit pointer vers l'arrière, cela signifie que le canon doit pointer vers l'avant. L'espace devant le canon et l'espace derrière le moteur doivent être vides.

Quand une carte ou une règle réfère aux canons ou aux moteurs, ce composant est considéré comme les deux à la fois.

## Cargo Container mixte



Un cargo container mixte est un cargo container spécial avec un espace supplémentaire pour les marchandises radioactives. Les marchandises radioactives dans un cargo container mixte peuvent seulement être stockées dans les containers marqués spéciaux.

## Cargo Container avec Accumulateur



Comme vous pouvez vous en douter, un cargo container avec accumulateur peut stocker à la fois des marchandises et des accumulateurs à énergie. Quand une carte ou une règle se réfère aux accumulateurs ou aux cargos containers, ce composant est considéré comme les deux à la fois.

De nombreux experts en technologie ont applaudi la conception élégante et efficace de l'Accumulateur à énergie. D'autres se demandent pourquoi le Cargo Container avec Accumulateur n'a pas été développé avant la découverte des marchandises explosives et des accumulateurs explosifs (voir l'extension Routes Chaotiques).



## Amplificateur de Bouclier



Un amplificateur de bouclier fonctionne seulement s'il est combiné avec un ou plusieurs générateurs de boucliers. (Par contre, c'est comme un module structurel.)

Un amplificateur de bouclier peut être utilisé pour protéger votre vaisseau des larges météorites et des puissants tirs de canons (on ne peut s'en défendre autrement). Utiliser un amplificateur de bouclier requiert 2 cellules d'Énergie : 1 pour alimenter le bouclier et 1 pour alimenter l'amplificateur connecté.

Il est toujours vrai qu'un générateur de bouclier, avec ou sans amplificateur, vous protège de deux côtés. Comme il est toujours vrai que certains camionneurs prétendent que les générateurs de bouclier, avec ou sans amplificateur, sont pour les poules mouillées.

### Exemple



Ce vaisseau spatial est protégé dans toutes les directions des petites météorites et des tirs de canon normaux (au coût de 1 cellule d'Énergie par utilisation). Ce vaisseau peut également se défendre contre les larges météorites et les puissants tirs de canon (au coût de 2 cellules d'Énergie par utilisation) dans toutes les directions excepté à l'arrière - le bouclier couvrant l'arrière du vaisseau n'a pas d'amplificateur.



## Amplificateur de Canon



L'amplificateur de canons fonctionne sur le principe de la résonance des particules dans un champ magnétique, puissant sous des conditions extrêmes, bla bla bla... lisez la brochure de Corp. Inc. L'intérêt pour nous est qu'un amplificateur de canon est utile seulement quand il est combiné avec un ou plusieurs canons.

Quand vous devez déterminer la puissance de vos canons, vous pouvez payer 1 cellule d'Énergie pour activer votre amplificateur de canon et ainsi améliorer la puissance de l'un des canons qui lui est associé.

Un canon amplifié reçoit de la puissance en bonus. Le bonus pour un double canon est le même que celui d'un canon simple. Pour un canon pointant vers l'avant, le bonus est de +3. Pour un canon pointant vers le côté ou l'arrière, le bonus est de +1.5.

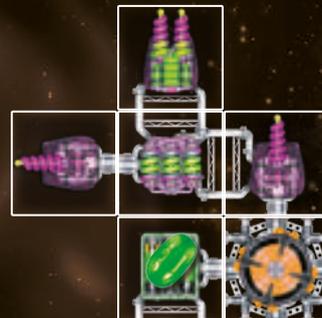
Le problème est qu'un canon amplifié se désintègre après utilisation. Vous devez placer le composant dans votre pile de défausse. L'amplificateur, par contre, reste intact et peut être réutilisé plus tard pour d'autres canons qui lui sont associés.

Vous pouvez amplifier la partie 'canon' d'un canon à moteur (mais vous perdrez aussi la partie 'moteur' du composant). Vous pouvez également amplifier un canon bidirectionnel.

Dans ce cas, vous recevez un bonus de +3 si l'un des canons pointe vers l'avant.

Vous ne pouvez pas amplifier un double canon ou un canon bidirectionnel sauf si vous payez le coût standard de 1 cellule d'Énergie pour l'alimenter. Si plusieurs canons sont associés à l'amplificateur, un seul pourra en bénéficier.

### Exemple



Les joueurs traitent la dernière ligne de la carte Zone de Combat. Tous les joueurs excepté le dernier ont calculé la puissance de leurs canons, avec la plus petite puissance à 4. Le dernier joueur a seulement 1 cellule d'Énergie.

S'il l'utilise pour alimenter le double canon, il aura une puissance de 3.5 et sera alors le plus faible. Regardons s'il peut faire mieux en utilisant son amplificateur de Canon :

- S'il amplifie le canon pointant le côté, il augmentera sa puissance de seulement +1.5. En utilisant 1 cellule d'Énergie sur son amplificateur, il sera incapable d'alimenter son double canon, lui donnant une puissance totale de 3.
- S'il amplifie son double canon, le bonus de +3 va lui donner une puissance totale de 6.5. Cependant, cela ne fonctionne pas. Il a seulement 1 cellule d'Énergie et ne peut pas amplifier le double canon s'il ne l'alimente pas.
- S'il amplifie le canon simple pointant vers l'avant, il recevra un bonus de +3 pour une puissance totale de 4.5. Cela est suffisant pour éviter l'effet négatif de la carte Zone de Combat. Néanmoins quand il défaussera le canon amplifié, ses deux autres canons et son amplificateur seront déconnectés de son vaisseau.

Ainsi le joueur devra choisir de prendre deux tirs de la Zone de Combat ou abandonner sa dernière cellule d'Énergie et 4 composants.

## Accélérateur



L'accélérateur comporte toutes les propriétés associées aux dernières technologies de l'hyperespace : il est élégant, étrange, puissant, aléatoire, et parfois même utile

L'accélérateur ne fonctionne que lorsqu'il est associé à un ou plusieurs moteurs. Vous pouvez utiliser votre accélérateur pour échapper à une carte Aventure. Dépensez 1 cellule d'Énergie pour améliorer un moteur associé à l'accélérateur. (Si vous améliorez un double moteur vous devez également dépenser 1 cellule d'Énergie pour l'alimenter) Le moteur amélioré est détruit (placez le composant sur votre défausse). Votre vaisseau est envoyé dans l'hyperespace où il évite tous les effets de la carte Aventure. C'est comme si vous étiez temporairement hors de la course, votre marqueur Vaisseau ne se déplace pas.

A cause de la nature insondable de cette technologie, vous restez également dans l'hyperespace pour toute la durée de la carte Aventure suivante. Une fois que la carte Aventure suivante a été jouée, vous revenez dans le jeu.

Il est permis d'utiliser un accélérateur pour éviter la carte Aventure finale du vol, mais dans ce cas, vous ratez

également l'arrivée à votre destination. C'est la même chose que d'abandonner.

Un accélérateur peut vous permettre d'éviter une carte Aventure, même les cartes Manigance.

Vous pouvez l'utiliser quand la carte Aventure est retournée, ou quand n'importe quel paramètre (puissance de moteurs ou de canons, membres de l'équipage) de votre vaisseau est vérifié. Cela signifie que certaines cartes (comme les ennemis ou Zones de Combat) vous permettent de n'utiliser l'accélérateur que lorsque votre tour arrive, c'est-à-dire au moment où vous calculerez votre puissance de feu - mais vous devrez tout de même le décider avant de savoir ce que feront ceux qui la calculeront après vous.

### Exemple 1



La carte Aventure Pirates est révélée. Les joueurs doivent calculer la puissance de leur(s) canon(s). Le Leader est le seul qui pourrait rassembler suffisamment de puissance pour battre les pirates - s'il utilise son amplificateur de canon. Il estime qu'il est plus amusant d'utiliser son accélérateur. Il paye 2 cellules d'Énergie. (1 pour utiliser l'accélérateur et 1 pour alimenter le double moteur qu'il améliore) pour sauter dans l'hyperespace. (Cela l'oblige à défausser le double moteur.) Les pirates attaquent alors les autres joueurs dans l'ordre, comme le leader n'est plus dans la course, et comme aucun d'eux ne peut atteindre la puissance de canons requise, ils sont tous taillés en pièces. A la fin, seul l'un d'eux est capable de continuer; les autres sont forcés d'abandonner.

La carte suivante est Sabotage qui affecte le vaisseau avec le plus petit équipage. Comme le Leader est toujours en hyperespace, c'est comme s'il ne restait qu'un seul joueur dans la course. Dans ce cas spécial, le Sabotage ne fait rien. (Voir page 14 des règles standards.)

Le Leader ressort de l'hyperespace et la carte suivante affectera les deux joueurs restants.

### Exemple 2



Un Essaim de Météorites est révélé. Le joueur pense que son vaisseau peut lui résister et n'utilise pas son accélérateur. La première météorite détruit son générateur de bouclier et expose une partie vulnérable de son vaisseau. Malheureusement, il est trop tard pour utiliser son accélérateur. Les dés ont été lancés et il doit subir les effets des météorites restantes.

### Exemple 3



Il y a trois joueurs dans la partie. Ils ont déjà joué les deux premières lignes de la Zone de Combat et s'apprêtent à calculer la puissance de leur(s) moteur(s). Le vaisseau le plus faible va être touché par un puissant tir de canon. La puissance de moteurs du premier joueur est 7. Le second joueur peut atteindre 6. Le troisième a seulement une puissance de 1. Cependant, les deuxième et troisième joueurs ont des accélérateurs.

Le premier joueur annonce une puissance de moteurs de 7. Le deuxième joueur est face à un dilemme. Il imagine que

le troisième joueur ne va pas activer son accélérateur car cela détruirait son seul moteur.

Il décide cependant de sauter dans l'hyperespace. Il paye 1 cellule d'Énergie, défausse le moteur amélioré et fait le saut. Le troisième joueur fait de même. Cela laisse le leader comme seul vaisseau en course pour l'instant. Cela signifie donc que la troisième ligne de la Zone de Combat n'a pas d'effet.

La carte suivante est Espace Intersidéral. Seul le premier joueur est affecté. Il avance son vaisseau de 7 emplacements, laissant les autres loin derrière. Le troisième joueur est heureux d'être encore temporairement hors de la course. Sans moteur, il aurait dû abandonner en affrontant l'Espace Intersidéral. Lui et le deuxième joueur reviennent dans la course une fois la carte Espace Intersidéral jouée.

### Réacteur à fourneau



Un réacteur à fourneau fonctionne seulement s'il est associé à un accumulateur à Énergie.

A chaque fois que vous gagnez des marchandises, vous pouvez recharger un accumulateur associé à votre réacteur à fourneau en en défaussant une. L'accumulateur est complètement rechargé, cela signifie que vous échangez 1 marchandise contre autant de cellules d'Énergie nécessaires pour le remplir. La marchandise qui remplit le fourneau peut être l'une de celles que vous prenez sur le plateau ou l'une de celles que vous avez déjà. Vous pouvez également alimenter le fourneau avec des marchandises pour lesquelles vous n'avez pas de place, y compris des marchandises rouges pour lesquelles vous n'avez pas de container spécial.

Les réacteurs à fourneau peuvent être alimentés avec n'importe quoi, y compris avec de la bouse congelée d'ultra mammoth de la pointe nord de la Galaxie.

Ou voire même avec un ultramammoth entier si l'hiver est particulièrement dur. Et pour les malins qui prétendent que la pointe nord de la Galaxie n'est pas plus froide qu'ailleurs, on aimerait les voir, à 120 degrés sous zéro, essayer de pousser dans le fourneau un ultramammoth enragé.

Vous pouvez seulement utiliser le réacteur à fourneau quand vous gagnez des marchandises, et pas à d'autres moments. Chaque fois que vous gagnez des marchandises, chaque réacteur à fourneau peut brûler 1 marchandises, même s'il est associé à plusieurs accumulateurs.



## Blindage indestructible.

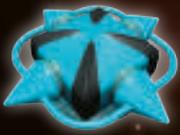


Le blindage indestructible est fait d'un alliage spécial qui peut résister à tout. (Malheureusement, il résiste même aux tentatives de le modeler dans une forme plus utile qu'une grande assiette.)

Ces composants n'ont aucun effet, mais les côtés qui sont blindés sont indestructibles.

Cela signifie que les tirs de canons (normaux ou puissants) et les météorites (petites ou larges) n'ont pas d'effet s'ils touchent un côté blindé par ce composant. Cependant, les côtés avec des connecteurs ne sont pas indestructibles, donc les tirs contre eux doivent être défendus comme d'habitude. En outre, ce composant est toujours susceptible de subir un sabotage et est vulnérable aux autres explosions (tels des marchandises ou accumulateurs explosifs de l'extension Routes Chaotiques).

## Modules de Support de Vie Cyan.



Les modules de support de vie Cyan fonctionnent de la même façon que les modules de support de vie du jeu standard : ils peuvent être rattachés n'importe où, mais ils ne fonctionnent que s'ils sont rattachés à une cabine. (Aucun module de support ne peut supporter la vie extraterrestre dans le composant de départ, une cabine de luxe, ou chambre de stase.) Une cabine associée à un module de support de vie cyan peut accueillir un extraterrestre cyan.

## EXTRATERRESTRES CYAN

Les nouveaux extraterrestres sont une race de spécialistes. Chacun d'eux a un talent différent.

Il faut noter que tous ces domaines payent vraiment bien. C'est encore un autre exemple illustrant à combien mère nature est injuste. Les études ont montré que le seul domaine dans lequel les humains excellent par rapport aux autres espèces dans la Galaxie est la pantomime et la fabrication d'ornements de jardin en plâtre.

Si vous avez un module de support de vie cyan attaché à une cabine ordinaire, vous pouvez placer 1 extraterrestre cyan dans la cabine. Les extraterrestres cyan suivent les mêmes règles que les autres extraterrestres : aucun joueur ne peut avoir plus d'un extraterrestre cyan à son bord.



Quand vous placez un extraterrestre cyan dans votre vaisseau, vous lui choisissez une carte Spécialisation. Placez la carte sur la table devant vous. Aussi longtemps que vous avez l'extraterrestre cyan à votre bord, vous pouvez utiliser l'avantage décrit sur sa carte. Si vous perdez l'extraterrestre cyan pour n'importe quelle raison, vous perdez aussi l'avantage de la carte Spécialisation.

Les joueurs décident quels extraterrestres prendre dans l'ordre déterminé par les numéros qu'ils ont pris quand ils ont terminé leur construction. Donc, le joueur avec le plus petit numéro reçoit les cartes Spécialisation en premier, laissant moins de choix pour ceux qui ont un plus grand numéro. Si les spécialisations restantes ne vous conviennent pas, vous pouvez choisir de placer deux astronautes dans la cabine à la place.

Pour la description détaillée des spécialisations, voir les Annexes.



# CINQUIÈME ROUE

L'extension Cinquième Roue vous permet de jouer à Galaxy Trucker à 5 joueurs. Vous aurez également besoin de l'extension Nouvelles Technologies. (Ce serait vraiment frustrant de jouer une partie à cinq joueurs sans les composants de vaisseau supplémentaires.)

En plus des composants de l'extension Nouvelles Technologies, l'extension Cinquième Roue comprend :

- 2 plateaux vaisseau spatial recto-verso (I/II et III/IIIA) pour le cinquième joueur



- des figurines fusées orange



- une tuile numéro cinq



Depuis plusieurs années, le Ministère des Transports interdit aux camionneurs de voyager en convoi de plus de quatre car ils craignaient que cinq camions soient trop bruyants. Les camionneurs rouspétèrent, indiquant que le son ne se propage pas à travers l'espace. Aucun progrès ne fut réalisé jusqu'à peu, quand le chef du Ministère pris sa retraite. La nouvelle administration a concédé que cinq camions ne font pas plus de bruits que quatre et a augmenté la limite à cinq.

## MISE EN PLACE

Mettez en place le jeu avec tous les composants, inclus les composants Nouvelles Technologies. N'oubliez pas la tuile numéro 5.

Assurez-vous que tout le monde ait tout le matériel à portée de main : les composants, les tuiles numéros et la pile de cartes Aventure. Si un joueur est plus loin que les autres, assurez-vous que ce soit la personne avec les plus longs bras.

## CARTES AVENTURE POUR 5 JOUEURS

Quand vous avez plus de joueurs, les derniers ont moins de chance d'obtenir des marchandises et des récompenses. D'un autre côté, ils ont également moins de chance d'être touché par les ennemis. Afin de compenser tout cela, certaines cartes ont des règles spéciales dans une partie à cinq joueurs.

Avec ces règles, les décisions deviennent plus compliquées. Nous vous recommandons de jouer une partie à cinq joueurs que lorsque vous avez une bonne connaissance du jeu de base.

Les règles spéciales s'appliquent tout au long du vol, même si certains joueurs abandonnent, vous continuez à utiliser les règles pour cinq joueurs.

## Planètes

Quand vous choisissez les planètes, un joueur peut atterrir sur une planète déjà occupée par un vaisseau d'un autre joueur. Si vous êtes le second à atterrir sur cette planète, vous recevrez 1 marchandise de moins que ce qui est indiqué. (vous choisissez quelle marchandise vous ne recevez pas.) Dès qu'un joueur a choisi cette option, plus personne ne peut le faire; les joueurs restants doivent atterrir sur des planètes inoccupées ou ne pas atterrir du tout.

### Exemple

*Le Leader a seulement 3 cargos container, mais ce sont tous des cargos container spéciaux. Il atterrit sur la première planète et collecte 3 marchandises rouges (et une marchandise jaune qu'il doit abandonner).*

*Le second joueur a plusieurs cargos container vides, et 3 d'entre eux sont des cargos container spéciaux. Il peut également atterrir sur la seconde planète et collecter 3 marchandises rouges. A la place, il choisit la seconde planète et collecte 2 rouges et 2 verts. Le troisième joueur a plusieurs cargos container vides, mais seulement deux cargos containers spéciaux. Il décide d'atterrir sur la première planète et collecte 2 marchandises rouges et 1 marchandise jaune.*

*Le quatrième joueur souhaite également collecter 2 marchandises rouges mais ce n'est plus possible. Il décide d'atterrir sur la troisième planète. Le cinquième joueur n'a pas le choix, il ne peut plus atterrir sur aucune planète.*

*Tous les joueurs, excepté le cinquième, reculent alors leur marqueur de vol de 4 jours (en commençant par le dernier joueur sur le plan de vol).*



## Vaisseau Abandonné, Station Abandonnée



Dans une partie à cinq joueurs, ces cartes peuvent être utilisées deux fois. Le second joueur à utiliser cette opportunité doit remplir complètement les mêmes conditions (posséder ou abandonner le nombre indiqué de membres d'équipage).

La récompense du second joueur est, cependant, moindre :

- Le second joueur à utiliser le Vaisseau Abandonné reçoit 1 crédit de moins.
- Le second joueur à utiliser la Station Abandonnée reçoit 1 marchandise de moins (celui de son choix).

Quand deux joueurs ont saisi cette opportunité, ils reculent tous les deux du nombre indiqué de jours de vols, en commençant par le dernier joueur sur le plan de vol.

Le second équipage qui cherche dans une station abandonnée trouve les marchandises que le premier équipage a ratées. Il ne devrait rien rester. Cependant, certaines personnes pourraient se demander pourquoi un équipage payerait pour partir sur un vaisseau abandonné la seconde fois qu'il est mystérieusement découvert. La réponse est évidente pour toute personne qui a essayé de voler à travers la Galaxie dans un vaisseau fabriqué avec des tuyaux d'égoût.

## Ennemis



Dans une partie à cinq joueurs, les ennemis doivent être vaincus deux fois. Un ennemi vaincu continue à attaquer les joueurs dans l'ordre jusqu'à ce qu'il soit battu une nouvelle fois.

Il ne s'arrête pas tant qu'il n'a pas été vaincu deux fois ou qu'il n'a plus personne à attaquer.

Le second joueur à vaincre l'ennemi reçoit une récompense moindre :

- Le second joueur à vaincre les Pirates ou les Esclavagistes reçoit un crédit de moins.
- Le second joueur à vaincre les Contrebandiers reçoit une marchandise de moins (celle de son choix).

Par contre, un ennemi qui a été vaincu une fois fait moins de dégâts lors des attaques suivantes :

- Les Esclavagistes prennent un membre d'équipage en moins.
- Les Contrebandiers prennent une marchandise de moins (mais ils prennent toujours en premier la marchandise avec le plus de valeur).
- Les Pirates font un puissant tir de canon en moins (le premier).

Si deux joueurs battent l'ennemi et que les deux décident de collecter leur récompense, ils reculent tous les deux du nombre de jours de vol indiqué, en commençant par le dernier joueur sur le plan de vol.

### Exemple



*Les Pirates attaquent les joueurs, ils ont la puissance de canons indiquée. Le Leader perd. Le second joueur bat les pirates, lui donnant l'opportunité de gagner 7 crédits. Il ne souhaite pas reculer, donc il décide de ne pas les prendre. Le troisième joueur perd. Le quatrième joueur bat les pirates et décide d'accepter la récompense de 6 crédits. Le cinquième joueur ne calcule pas la puissance de ses canons car les Pirates ont été vaincus deux fois.*

*Le quatrième joueur recule de 2 jours de vol. Ensuite, le Leader lance les dés pour voir si les pirates touchent le premier et troisième joueur (car ils sont les seuls à avoir été vaincus). Le premier puissant tir de canon de l'avant affecte uniquement le leader. Les deux autres tirs affectent les deux joueurs*

## Zone de Combat, Sabotage



Dans le cas des cartes pénalisant un vaisseau avec le moins de puissance de canons, ou la plus faible puissance de moteurs, ou encore le moins de membres d'équipage, on considère maintenant que l'effet s'applique aux deux joueurs les plus faibles dans la catégorie concernée. En cas d'égalité, le joueur le plus loin sur le plan de vol est considéré comme le plus faible.

Le joueur avec le plus petit numéro subit la pénalité complète. L'autre joueur subit une pénalité réduite :

- Quand il perd des jours de vol, le joueur perd un jour de vol en moins. (Le joueur en dernier sur le plan de vol recule en premier.)
- Quand il perd des membres d'équipage, le joueur perd un membre d'équipage en moins.
- Quand il perd des marchandises, le joueur en perd une en moins. (La marchandise de plus grande valeur est toujours prise en premier.)
- Quand il est touché, ignorez le premier puissant tir de canon. (Les dés sont lancés pour les deux joueurs, mais il ne sera pas affecté par le lancé du premier puissant tir de canon.)
- Lors d'un sabotage, seuls les 2 premiers lancers de dés peuvent l'affecter. (Les 2 premiers lancers de dés s'appliquent aux deux joueurs. Le troisième lancer de dés, si nécessaire, s'applique uniquement au joueur avec le petit numéro. Si le saboteur touche un joueur, seul l'autre joueur doit continuer à lancer les dés.)

S'il reste seulement 2 joueurs en vol (parce que les autres ont sauté en hyperspace ou ont abandonné) ces cartes pénalisent seulement le premier joueur, comme dans les règles standards. S'il ne reste qu'un seul joueur, ces cartes n'ont pas d'effet.

## Résumé des Réductions, Récompenses et Pénalités

Les règles pour les récompenses et pénalités peuvent être résumées simplement :

- Si une récompense est disponible pour un nombre limité de joueurs, un joueur supplémentaire peut obtenir la récompense, mais sa valeur est réduite d'1 crédit ou d'1 marchandise.
- Si une pénalité affecte seulement un joueur (celui avec le plus petit numéro) ou un groupe de joueurs (ceux qui ont perdu face à un ennemi), la pénalité s'applique également au joueur suivant ou au groupe, mais est réduite de 1 (1 marchandise, 1 jour de vol, 1 membre d'équipage, 1 puissant tir de canon ou 1 tentative de sabotage).

## FIN DE MANCHE POUR CINQ JOUEURS

### Bonus d'Arrivée



Les deux joueurs en tête fin du vol reçoivent le bonus de la première place. Le bonus standard de la seconde place est remporté par le troisième joueur, et ainsi de suite.

### Bonus du plus beau Vaisseau



Les 2 joueurs avec le moins de connecteurs exposés remportent le bonus du plus beau vaisseau. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils reçoivent tous le bonus, comme dans les règles standards.

## VARIANTE : 4 = 5

Si vous aimez les règles pour cinq joueurs, vous pouvez essayer de les utiliser dans une partie à quatre joueurs. Par contre nous ne les recommandons pas dans une partie à trois ou deux joueurs.

# NOUVELLES CLASSES DE VAISSEAU

Cette extension contient :

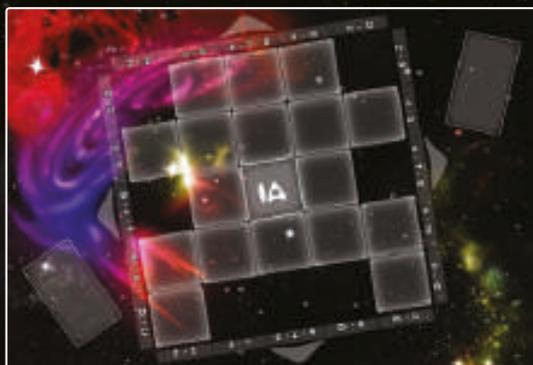
- 5 plateaux vaisseau recto-verso de Classe IA et IIA.

Les vaisseaux de Classe IA et IIA peuvent être utilisés avec les autres extensions.

La Classe IA est prévue pour le premier vol et la Classe IIA est prévue pour le second, mais la manière dont vous les utilisez vous incombe. Vous pouvez utiliser une classe alternative pour remplacer l'une des classes dans une partie standard, ou vous pouvez utiliser une classe alternative pour ajouter plus de vols dans vos parties.

Nous ne vous recommandons pas de jouer avec les classes alternatives tant que vous ne connaissez pas bien le jeu standard. Les nouvelles classes de vaisseaux ont des règles plus complexes qui rendent le jeu plus difficile.

## CLASSE IA



La Classe IA a quelques caractéristiques spéciales :

### Attire-la-poisse...

Un vaisseau standard de Classe I peut fréquemment éviter les météorites et les tirs de canon car il est petit et encore plus si on est chanceux. Ce n'est pas le cas de la Classe IA qui semble attirer les problèmes.

Notez le système de numérotation le long des bords du plateau. Chaque ligne et colonne a plusieurs nombres. Par exemple, la ligne ou colonne du milieu est touchée par un lancer de dés à 6, 7 ou 8.



La Classe IA a été conçue par Dubwabwa Bwabwadu, le très controversé théologien-homme d'affaires qui gagna son premier million avec une chaîne de chapelles franchisées "de prières rapides". En plus d'attirer "des milliards et milliards" de clients, il a aussi attiré l'attention de plusieurs dieux moins connus. En conséquence, toutes les tentatives de Bwabwadu sont maintenant maudites. Bien sûr, une fois cette histoire connue, les ventes ont doublé. C'est encore un autre exemple que la psychologie humaine est incompréhensible pour les êtres avec une intelligence supérieure.

### Direction du vol et Bonus de Créativité

Selon la documentation technique, un vaisseau de Classe IA peut voler dans n'importe quelle direction. Pendant sa construction vous décidez quelle direction sera l'avant. (Vous pouvez choisir n'importe lequel des quatre côtés, même si vous pensez que deux d'entre eux semble plus "jolis".) Vous pouvez même changer d'avis pendant la construction. (Ne tournez pas votre plateau; gardez-le juste en mémoire.)

La décision finale se fait durant la vérification d'avant vol. En commençant par le Leader, les joueurs tournent leur plateau pour indiquer dans quelle direction leur vaisseau a prévu de voler.

Bien sûr, tous les moteurs doivent pointer vers l'arrière du vaisseau. Les moteurs pointant dans une mauvaise direction sont considérés comme mal construits et doivent être défaussés.

A la fin du vol, si votre vaisseau est orienté différemment de tous les autres vaisseaux ayant accompli le vol, vous recevez un bonus de créativité égal au bonus du plus beau vaisseau (2 crédits à la fin du premier vol).

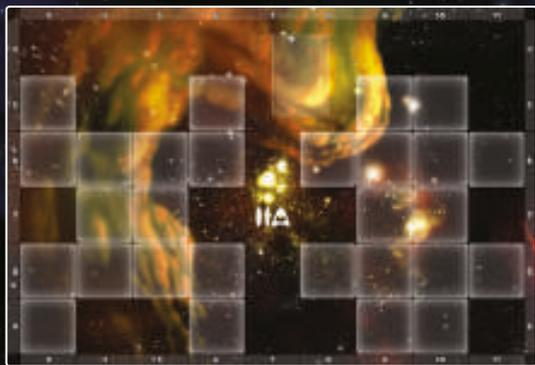
Notez qu'il y a deux piles défausse indiquées sur le plateau. En fonction de la rotation de votre plateau, utilisez celle qui est au-dessus.

### Assurance...

En dépit des problèmes et idiosyncrasies de cette conception, Pangalactic Insurance Corporation a toujours souhaité publier sa politique d'entreprise. Ce fut l'inventeur lui-même qui se fit prendre à son propre jeu. A la page 176 de la troisième copie dans la seconde annexe de l'application du formulaire 23C-8, il écrit, "je parie que personne ne lira aussi loin". Les bureaucrates de la Galaxie tombent si souvent sur ces plaisanteries qu'ils ont un cachet spécial sur lequel on peut lire, "Oh oui nous le ferons - Application Refusée."

Tout comme les vaisseaux de Classe IIIA, les vaisseaux de Classe IA ne peuvent être assurés. Vous devez payer pour tout composant perdu en route.

## CLASSE IIA



La Classe IIA est en réalité une paire de vaisseaux volant ensemble. Pour être cohérent avec le restant des règles, nous allons continuer à considérer cette paire comme un vaisseau de Classe IIA. Les deux parties seront indiquées comme moitié de gauche ou moitié de droite.

Rappelez-vous quand votre rêve était d'être capitaine d'un vaisseau ? Bien, vous l'avez fait. Ce vaisseau est pour les personnes dont le rêve était d'être l'amiral d'une flotte de vaisseaux.

### Mise en place..

Comme vous pouvez le voir, aucune des deux moitiés n'a d'espace pour votre composant de départ. Mettez votre composant de départ sur le côté. Vous ne l'utiliserez pas durant ce vol.

### Construction..

Vous construisez les deux moitiés simultanément. Sur chaque moitié, le premier composant peut être placé sur n'importe quel espace, mais le reste des composants est ajouté de manière habituelle. Donc, les composants de chaque moitié doivent toujours être connectés, bien sûr les deux moitiés ne seront pas connectées l'une avec l'autre.

Vous pouvez toujours avoir de côté 2 composants durant la construction (notez la défausse entre les deux moitiés). Vous pouvez utiliser un composant de côté dans l'une ou l'autre moitié.

Vous ne pouvez pas regarder les cartes Aventure tant que vos deux moitiés de votre vaisseau n'ont pas au moins un composant.



### Préparer le départ..

Vous êtes toujours limité à 1 extraterrestre de chaque couleur, donc si une moitié de votre vaisseau a un extraterrestre à bord, l'autre moitié ne peut pas avoir un extraterrestre de la même couleur.

### Le vol..

Les deux moitiés volent ensemble. (Elles sont représentées par une seule figurine Fusée sur le plateau de vol.) Les règles suivantes (très intuitives) s'appliquent durant le vol :

- Les Accumulateurs à Énergie peuvent être utilisés pour alimenter les composants de leur propre moitié de vaisseau.
- Quand on compte la puissance de moteurs, comptez chaque moitié individuellement et utilisez le plus petit nombre. Le bonus de l'extraterrestre brun s'applique uniquement à sa moitié de vaisseau, et seulement si cette moitié a une puissance de moteurs supérieure à zéro.
- Quand on compte la puissance de canons, additionnez la puissance des deux moitiés. Le bonus de l'extraterrestre violet s'applique seulement si la puissance de canons de sa moitié est supérieure à zéro.
- Quand on compte les membres d'équipage, additionnez les équipages des deux moitiés. Cependant, si une carte Aventure vous laisse sans humain sur n'importe quelle moitié de votre vaisseau, cette moitié doit abandonner. (Voir ci-dessous)
- Quand vous gagnez des marchandises, vous pouvez les réorganiser entre les deux moitiés comme vous le voulez. (Elles sont en général au même dock, donc déplacez des marchandises entre elles n'est pas un problème.)
- A chaque fois que vous perdez des membres d'équipage, des marchandises, ou des cellules d'Énergie (excepté quand vous dépensez des cellule d'Énergie pour alimenter un de vos composants) vous choisissez d'où ils proviennent. Cependant, les astronautes dans la chambre de stase (voir Nouvelles Technologies) peuvent être seulement être redistribués dans leur moitié du vaisseau et seulement s'il reste un humain dans cette moitié.
- Les petites météorites arrivant de côté touchent seulement le premier composant sur leur chemin. (Donc elles ne touchent qu'une seule moitié du vaisseau.)
- Les larges météorites arrivant de côté peuvent être touchées par un tir de canon de n'importe quelle moitié du vaisseau.
- Un générateur de bouclier peut seulement protéger les composants de la moitié du vaisseau où il est installé.
- Aussi longtemps qu'un extraterrestre cyan (voir Nouvelles Technologies) est présent :
  - L'Avocat et le Diplomate travaillent sur les deux moitiés du vaisseau.
  - Les capacités utilisables durant le vol (le Technicien et le bonus +1 du Manager pour les autres extraterrestres) s'appliquent uniquement sur la moitié où se trouve l'extraterrestre.
  - Si les deux moitiés du vaisseau terminent le vol, la capacité du Marchand et la récompense du Manager pour avoir terminé avec des extraterrestres à bord s'appliquent au vaisseau en entier. Si seulement une moitié termine le vol (voir ci-dessous) le Marchand et le Manager s'appliquent uniquement sur leur moitié.
- Un accélérateur peut seulement envoyer sa moitié en hyperspace. (Voir ci-dessous).

## Abandonner...

Il est possible qu'une moitié de votre vaisseau doive abandonner lors du vol alors que l'autre moitié continue.

Certaines règles standards pour abandonner s'appliquent seulement à une moitié du vaisseau. Les autres s'appliquent à l'intégralité du vaisseau :

- Avant que la prochaine carte Aventure soit tirée, vous pouvez choisir de retirer une moitié ou les deux moitiés du vaisseau du vol.
- Si une carte Aventure laisse une moitié de votre vaisseau sans humain, cette moitié doit abandonner une fois la carte résolue. Les astronautes dans la chambre de stase peuvent seulement être réveillés par un humain présent dans leur moitié.
- Si vous êtes doublé (c'est à dire qu'une figurine Fusée d'un adversaire a fait un tour entier et vous dépasse) les deux moitiés de votre vaisseau doivent abandonner.
- Si l'une des moitiés de votre vaisseau a une puissance de moteurs de zéro quand elle est confrontée à une carte Espace Intersidéral, cette moitié doit abandonner. L'autre moitié continue et vous déplacez votre figurine Fusée vers l'avant en vous basant sur la puissance de moteurs de la moitié restante. Bien sur, si les deux moitiés ont une puissance de moteurs de zéro, elles doivent abandonner. Sinon, vous avancez en fonction de la puissance de la moitié la plus faible. (Il n'est pas possible d'abandonner la moitié la plus faible pour pouvoir vous déplacer plus rapidement; la décision d'abandonner doit se faire avant que la carte Aventure ne soit révélée.)

### Quand une moitié abandonne :

- Vous gagnez immédiatement la moitié des crédits pour les marchandises à son bord (arrondis vers le haut).
- Remettez les membres d'équipage, les cellules d'Énergie, et les marchandises de cette moitié dans la banque. Remettez les composants de cette moitié au centre de la table. Cependant, les composants perdus durant le vol restent dans votre défausse. Vous paierez pour eux à la fin de la partie.
- L'autre moitié continue en respectant les règles standards pour un simple vaisseau (inclus les règles standards d'abandon).

## Accélérateurs...

Un accélérateur fonctionne uniquement sur sa moitié du vaisseau. Pour éviter une carte Aventure sur vos deux moitiés de vaisseau, vous devez activer un accélérateur (et sacrifier le moteur rattaché) sur chaque moitié. Si vous utilisez seulement un accélérateur, seule cette moitié saute en hyperspace. (Pour le restant de la carte Aventure courante et de la suivante, c'est comme s'il ne vous restait plus que l'autre moitié en course.)

### Exemple



Ce vaisseau a des ennuis. Une Zone de Combat est apparue et il semble que ce vaisseau va être le plus faible

pour la première et troisième ligne. Tout d'abord, la Zone de Combat va l'obliger à perdre des marchandises puis elle va le mettre en pièce.

Le joueur utilise son accélérateur pour la première ligne de la Zone de Combat (basée sur la taille de l'équipage) ce qui va envoyer la moitié de droite en hyperspace. Il a toujours le plus petit équipage, mais maintenant comme ses marchandises et ses cellules d'Énergie sont en hyperspace, il ne perdra rien.

Un autre joueur a une plus petite puissance de canons, il n'est donc pas affecté par la seconde ligne.

La troisième ligne inflige une attaque au joueur qui a le moins de puissance de moteurs. Il calcule alors la puissance de moteurs de la moitié qui lui reste en course et obtient 5. Le vaisseau de quelqu'un d'autre essuiera le tir car il n'est pas le plus lent.

Si l'autre moitié n'avait pas été en hyperspace, il aurait dû calculer la puissance de moteurs de ses 2 moitiés et retenir la plus faible. Dans notre exemple sa puissance est de 2, car l'extraterrestre n'agit que sur la moitié de gauche du vaisseau.

La carte suivante retournée est Planète. Le joueur ne peut pas charger de marchandises ici. La partie gauche du vaisseau n'a pas de cargo container et la partie droite est toujours en hyperspace. Les deux moitiés ne seront pas réunifiées avant la carte suivante

## Bonus d'arrivée...

Tous les joueurs qui terminent avec leurs deux moitiés sont considérés comme étant devant ceux qui terminent avec une seule moitié.

### Exemple

Les joueurs terminent dans cet ordre : Rouge, Jaune, Vert, Bleu. Rouge et Bleu finissent avec une seule moitié, tandis que Jaune et Vert finissent avec deux moitiés. Jaune reçoit alors 8 crédits, Vert 6 crédits, Rouge 4 crédits et Bleu en reçoit 2.

## Bonus du plus beau vaisseau...

Les vaisseaux terminant la course avec leurs deux moitiés sont automatiquement plus beaux que ceux ayant fini avec une seule moitié. Si un joueur finit avec les deux moitiés, seuls les vaisseaux avec deux moitiés sont pris en compte pour le calcul du nombre de connecteurs exposés.

La seule façon pour qu'un joueur finissant avec une seule moitié de vaisseau puisse gagner ce bonus est que personne d'autre ne finisse la course avec ses deux moitiés

## Assurance...

Dans nos règles, on appelle un vaisseau de Classe IIA un vaisseau, mais Pangalactic Insurance Corporation le voit comme une flotte. Les flottes ne peuvent pas être assurées, vous devrez donc payer pour tous les composants perdus en route.



# MANIGANCES

Les cartes Manigance sont des cartes Aventure que les joueurs reçoivent et mettent eux-même dans la pioche.

L'extension Manigances contient :

- 24 cartes Manigance



- 12 jetons Emprunt



Il y a quelques années, plusieurs camionneurs s'associèrent et décidèrent que ce serait une bonne idée de prendre des routes plus sûres à travers la Galaxie. Certains d'entre eux consacèrent des semaines à étudier profondément les cartes et les rapports d'accidents. Comme toujours, les camionneurs qui avaient passé tout leur temps à trainer sur les aires de repos à boire du café ont simplement noté l'itinéraire et suivi les travailleurs assidus en toute sécurité à travers l'espace.

L'un des camionneurs assidus en eut assez de servir de guide. Il renforça son vaisseau avec de puissants boucliers et conduisit son convoi directement dans un essaim de météorites. Tout le monde pensa que c'était une grosse blague (en tout cas tout ceux qui ont survécu). Rapidement, tous les camionneurs tentèrent de se surprendre les uns les autres, et ils prirent l'habitude de planifier au moins une surprise sur la route pour leurs concurrents. L'anecdote amusante est que celui qui travailla le plus à ces blagues est celui-là même qui était le moins intéressé à étudier les itinéraires quand les routes étaient sûres.

Avant chaque vol, vous devez préparer une carte Aventure Manigance que les autres joueurs ne connaissent pas. En général, ce sont des surprises assez désagréables que vous pourrez préparer en construisant votre vaisseau d'une certaine façon ou en prenant certaines décisions durant le vol.

L'extension Manigances est recommandée aux camionneurs qui ont déjà quelques vols au compteur.

## MISE EN PLACE

### Avant la partie

Mélangez les cartes Manigance et distribuez-en quatre à chaque joueur. Vous pouvez regarder vos cartes, mais ne les montrez pas aux autres.

Remettez les cartes restantes dans la boîte sans les regarder.

### Avant la construction

Avant la construction, chaque joueur choisit l'une de ses cartes Manigance. Les cartes choisies sont empilées près du plateau de vol. Personne ne peut les regarder.

Vous conservez vos cartes restantes pour les prochains vols (sous votre plateau Vaisseau par exemple.) Dans une partie à trois vols, vous les utiliserez toutes sauf une.

Si vous utilisez également l'extension Routes Chaotiques, ne tirez pas de carte Routes Chaotiques tant que tous les joueurs n'ont pas choisi une carte Manigance.

## Préparation des cartes Aventure

Les cartes Manigance sont mélangées au milieu des cartes Aventure comme suit :

- Mélangez les cartes Aventure standards comme d'habitude.
- Retirer le quart du dessus et du dessous de la pile. (Chaque quart aura 2, 3, ou 4 cartes dépendant du vol.)
- Mélangez les cartes Manigance avec le milieu de la pile. Quand vous avez fini de les mélanger, une carte Manigance doit être sur le dessus.
- Remplacez le quart du dessus sur la pile et placez le tout sur le quart du dessous.

## Variante Vision du Futur

Si vous utilisez la variante Vision du Futur des règles de base (où les cartes Aventure ne sont pas mélangées), utilisez les règles suivantes :

- Les joueurs n'empilent pas les cartes choisies mais les placent face cachée devant eux.
- Quand on prépare les cartes Aventure, triez les cartes Manigance en pile en fonction de l'ordre de départ des joueurs; la carte du joueur avec le numéro 1 sera sur le dessus. Cette pile est placée entre le deuxième et troisième groupes de cartes Aventure

## DÉVOILER UNE CARTE MANIGANCE

Les cartes Manigance fonctionnent comme les cartes Aventure standards. Quand vous en dévoilez une, lisez-la et procédez en fonction. Elle affecte tous les joueurs, y compris celui qui l'a placée dans la pile.

Vous trouverez une explication détaillée de certaines cartes en annexe. Vous devriez également lire la section Principes Généraux au début de l'annexe.

## EMPRUNTS

Avec les cartes Manigance en jeu, vous aurez besoin d'argent durant le premier vol. Heureusement, vous pourrez vous endetter.... Pour prendre un emprunt, prenez 1 jeton Emprunt et 10 Crédits Cosmiques dans la banque.

Vous pourrez rembourser l'emprunt n'importe quand. Remettez simplement le jeton Emprunt et 12 Crédits à la banque.

Vous devrez rembourser tous vos emprunts à la fin de la partie. Sinon, vous perdez la partie.

C'est juste, les banquiers qui prêtent aux camionneurs prennent 20% d'intérêts. Ils ont aussi des journées de travail de sept heures et partent en week-end. Mais ils ne connaîtront jamais le frisson de naviguer à travers un essaim de météorites avec une seule cellule d'énergie restante.

## Dettes.

Quand vous jouez avec l'extension Manigances, la règle interdisant les dettes ne s'applique plus. Si vous n'avez pas assez d'argent pour payer les pénalités pour les composants perdus, vous devez prendre un emprunt pour les payer

Maintenant qu'on y pense, peut-être que les banquiers souhaitent "expérimenter l'aventure" d'un vol spatial. Pendant que vous êtes en train de négocier un emprunt, essayez de voir si vous pouvez lui vendre une couchette dans une cabine de luxe.

# ROUTES CHAOTIQUES

Cette extension fut d'abord disponible gratuitement sur internet. Voici la version officielle avec plus de cartes et des dessins plus sympas.

Cette extension contient :

- 25 cartes Routes Chaotiques



## AVERTISSEMENT

Ceci est une extension méchante faite uniquement pour les camionneurs expérimentés. Si vous construisez régulièrement des vaisseaux qui surmontent tous les obstacles et arrivent presque indemne, si vous versez une larme nostalgique en vous rappelant vos premiers vols quand votre vaisseau fut taillé en pièce et que vous arriviez avec seulement quelques mauvaises pièces, alors **cette extension est faite pour vous**. Elle donne un coup de pompe au voyage spatial, si fort que les larmes couleront à nouveau de vos yeux.



D'un autre côté, si vous trouvez que ce n'est pas amusant quand vos vaisseaux se cassent en deux, **cette extension n'est pas pour vous**.

Si vous avez seulement joué quelques parties de Galaxy Trucker et que souvent vos vaisseaux tombent en morceaux en route, **nous ne vous recommandons pas de jouer avec cette extension**. Elle est, comme l'univers, injuste. Gardez-la pour plus tard, quand vous commencerez à trouver les voyages spatiaux classiques trop faciles.

Encore plus important : **n'utilisez pas cette extension quand vous jouez avec des débutants**.

Les polices d'assurance de Corp. Inc. interdisent d'exposer de nouvelles recrues de Galaxy Trucker aux hologrammes, vidéo, ou même aux enregistrements (souvent rempli de cris et de jurons) des régions les plus dures de la galaxie.

## NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Bien, il semble que nos avertissements ne vous ont pas fait faire demi-tour. Alors en route.

Avant de commencer, tous les joueurs doivent se mettre d'accord sur le niveau de difficulté. Nous vous recommandons les niveaux 2 et 3. Tout le monde doit être d'accord. Si ce n'est pas le cas, jouez le niveau de difficulté proposé le plus bas. Bien sûr, il est possible que l'un des joueurs parmi les moins courageux insiste sur le fait que vous pourriez jouer sans l'extension Routes Chaotiques (ou que vous la jetiez dans la poubelle) et que vous devriez jouer au jeu standard (ou vous concentrer sur les composants du vaisseau).

Mélangez les cartes Routes Chaotiques. Au début de chaque manche, avant de commencer à construire votre vaisseau, tirez un nombre de cartes Routes Chaotiques égal au niveau de difficulté choisi. Placez ces cartes face visible où tout le monde peut les voir. Elles décrivent des règles spéciales qui vont s'appliquer au voyage de cette manche. Vous trouverez des explications plus détaillées dans l'Annexe.

Tirez de nouvelles cartes au début de chaque manche (défaussez celles de la manche précédente). Les joueurs connaissent les règles spéciales avant de commencer à construire, ils peuvent ainsi préparer leur vaisseau pour le vol suivant (et se préparer psychologiquement au fait qu'ils pourraient perdre lors de cette manche).

Si vous utilisez également l'extension Manigances, les joueurs choisissent leurs cartes Manigance avant de révéler les cartes Routes Chaotiques pour ce vol.

## VARIANTE ROUTES CHAOTIQUES AVEC HANDICAP

Si vous avez des joueurs avec différents niveaux d'expérience vous pouvez utiliser les cartes Routes Chaotiques pour handicaper les joueurs les plus expérimentés.

Pour cette variante, retirez la carte Destin Impitoyable.

Choisissez un niveau de difficulté. Avant chaque vol, tirez autant de cartes Routes Chaotiques. Les cartes s'appliqueront uniquement aux joueurs expérimentés. Les débutants ne sont pas affectés par elles.

Vous pouvez également donner à chaque joueur un handicap différent. Par exemple, les débutants ignorent les cartes Routes Chaotiques, les joueurs expérimentés sont affectés par deux cartes et ceux qui gagnent toujours par deux de plus. C'est à vous de décider de la meilleure façon d'équilibrer le jeu.

# CARTES BONUS

Les cartes Bonus sont de nouvelles cartes Aventure pour le jeu standard. Pour éviter de réduire dramatiquement la fréquence des cartes "normales", il n'y en a que quelques unes.

Cette extension contient :

- 2 cartes pour chaque vol, étiquetées I, II, ou III.



Pour chaque niveau de cartes - I, II, et III - il y a une carte Bonus événement spécial et une carte Bonus opportunité spéciale. Les nouveaux événements rendent le jeu plus interactif, tandis que les nouvelles opportunités vous placeront devant de nouvelles décisions à prendre.

Les cartes Bonus peuvent être mélangées avec les cartes Aventure standards pour le vol. Deux de ces cartes furent données comme bonus avec la première édition. Si vous les avez déjà, remplacez-les avec les nouvelles cartes de cette extension.

Vous trouverez une explication détaillée des cartes Bonus dans l'Annexe

## COMBINER LES EXTENSIONS

Les extensions de cette boîte peuvent être combinées avec le jeu standard de nombreuses façons. Vous avez le choix de les combiner ou non.

Certaines extensions (Cinquième Roue, Nouvelles Technologies, Cartes Bonus) se focalisent sur l'apport de variété dans le jeu. Les autres (Nouvelles Classes de Vaisseaux, Manigances, Routes Chaotiques) apportent de la variété en augmentant le niveau de difficulté. Soyez prudent avec celles-ci, et essayez de garder le jeu suffisamment facile pour que les joueurs les moins expérimentés puissent toujours l'apprécier.

### CHOISIR LES EXTENSIONS

Bien sûr, si vous êtes des camionneurs très expérimentés, qui ne pensent pas voir leur vaisseau exploser, vous pouvez utiliser ensemble les Nouvelles Classes de Vaisseaux, Manigances et Routes Chaotiques.

### Pour les indécis.

Si vous ne souhaitez pas passer du temps à y penser et à discuter sur quelle extension utiliser, essayez ceci :

Le jeu standard sans cartes Routes Chaotiques (niveau 0), pas de cartes Manigances, et avec la classe de vaisseaux standards est considéré comme difficulté 0. Choisissez un niveau de difficulté (par exemple, 3, 4, ou 5) qui indique ce que vous allez ajouter au jeu standard. Lancez un dé à six faces autant de fois que le niveau de difficulté pour déterminer quelles extensions utiliser.

- 1 – Utilisez la Classe IA au lieu de la Classe I. Si vous utilisez déjà un IA, augmentez le niveau des Routes Chaotiques de 1.
- 2 – Utilisez la Classe IIA au lieu de la Classe II. Si vous utilisez déjà un IIA, augmentez le niveau des Routes Chaotiques de 1.
- 3 – Utilisez la Classe IIIA au lieu de la Classe III. Si vous utilisez déjà un IIIA, augmentez le niveau des Routes Chaotiques de 1.
- 4,5 – Jouez avec les cartes Manigances. Si elles sont déjà en jeu, augmentez le niveau des Routes Chaotiques de 1.
- 6 – Augmentez le niveau des Routes Chaotiques de 1.

Bien sûr, vous pouvez éviter le lancer de dé et ajouter simplement vos extensions préférées au jeu. Il est évident que vous n'avez pas à utiliser une extension qui ne vous plait pas, cette table est juste là pour vous aider à choisir.



# ANNEXES

## PRINCIPES GÉNÉRAUX

Il y a quelques principes de base qui s'appliquent généralement aux cartes.

### Ordre

Sauf indication contraire, tout doit se dérouler de la manière suivante :

- Si les joueurs doivent prendre une décision, les joueurs le font dans l'ordre en commençant par le leader.
- Quand on détermine les paramètres pour le vaisseau, les joueurs comptent dans l'ordre, en commençant par le leader. (Un joueur peut choisir de sauter en hyperspace quand c'est à son tour de compter.)
- Quand on gagne des jours de vol, le joueur le plus en avant se déplace en premier. Quand on perd des jours de vol, le joueur en dernier recule en premier.
- Quand les joueurs enchérissent, le leader commence (ou passe). Dans l'ordre de vol, les joueurs misent soit un montant supérieur à la plus haute mise ou passent. Quand un joueur a passé, il est hors de l'enchère. L'enchère continue dans l'ordre du premier au dernier autant de fois jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé sauf un. Le meilleur enchérisseur paye et reçoit la récompense. Si tout le monde passe, personne ne reçoit la récompense.

### Lancer les dés pour les tirs

- Quand plusieurs joueurs sont sous la menace d'un tir, ils ne lancent pas les dés individuellement. Un lancer de dé s'applique à tous.
- Quand on lance les dés pour des coordonnées, lancez d'abord pour la colonne puis pour la ligne.
- Quand un joueur est la source d'un tir, ce joueur lance les dés. Autrement, les dés sont lancés par le joueur qui est le plus en avant parmi les joueurs affectés par le lancer de dés. (Cela n'a pas beaucoup d'importance bien sûr, mais si des joueurs peuvent devenir fou suite à un mauvais lancer de dés, c'est mieux de le faire en suivant les règles du livret.)
- Quand vous êtes supposé recevoir un tir d'un joueur derrière vous, cela n'a pas d'importance que ce joueur ait des canons ou pas. Vous êtes toujours atteint par le projectile. Ne demandez pas comment ils font; les camionneurs peuvent être très inventifs quand il s'agit de faire des blagues à leurs copains.

### Composants perdus

A la fin du vol, les joueurs doivent payer pour les composants perdus en route. Pour certaines cartes, il est important de savoir comment le composant a été perdu. Il y a trois façons pour les composants de finir dans votre défausse :

- Les composants sont détruits par des météorites, tirs de canons, sabotage, et des cartes qui spécifient que les composants sont détruits.
- Les composants tombent quand ils ne sont plus connectés au reste du vaisseau ou quand une carte spécifie que le composant tombe.
- Certaines cartes requièrent qu'un joueur abandonne un composant.

Tout ceci compte comme des composants perdus en route.

## ROUTES CHAOTIQUES

La plupart des cartes sont explicites. Si une carte Routes Chaotiques vous semble spécialement difficile, vous l'avez probablement bien interprétée.

La majeure partie de cette section est faite pour vous assurer que vous jouez correctement. Cependant, les cartes qui nécessitent une explication plus détaillée sont indiquées par un symbole Livre. La première fois que ces cartes sont révélées, vous devriez vous reporter au livret de règles.

Le symbole Construction indique quelles cartes jouent un rôle durant la construction. (C'est important pour la carte Mauvaise Surprise.)

### Concurrence rude



Si vous choisissez d'utiliser un Vaisseau Abandonné ou une Station Abandonnée, vous calculez votre puissance de tir. Tous les joueurs volant derrière vous comptent également leur puissance de canons et tous ceux qui sont plus puissants que vous vous envoient un puissant tir de canons.

Après avoir résolu le tir de canons, vous avez le choix de changer d'idée. (Le tir de canons pourrait vous laisser sans équipage suffisant pour utiliser l'opportunité, ou vous pourriez perdre des cargos container, rendant la Station Abandonnée moins utile.) Si vous changez d'idée, vous ne perdez pas les jours de vols et l'opportunité passe au joueur suivant, qui doit remplir les mêmes conditions. Cela signifie que ce joueur devra compter avec sa puissance de canons plusieurs fois durant une seule carte Aventure.

### Soif de Puissance



La Soif de Puissance a 2 effets. Au début de chaque vol, chaque joueur subit un tir de canon normal de la part du joueur derrière lui.

Ensuite la Soif de Puissance prend effet à chaque fois que le leader est différent du leader de départ à la fin de la carte Aventure. Dans ce cas, le leader subit un tir de canon. Si le leader abandonne ou saute en hyperspace pendant le cours de la carte Aventure, il y aura un nouveau leader.

Un joueur qui revient d'hyperspace et devient leader est considéré comme étant de retour à la fin de la carte Aventure et subira un tir avant que la nouvelle carte Aventure soit révélée.

Si le tir provoque l'abandon du nouveau leader, n'appliquez pas la carte Soif de Puissance une seconde fois. Passez juste à la carte Aventure suivante.

### Ordures de l'Espace



Si au moins un composant tombe durant la carte Aventure, les joueurs doivent alors éviter les Ordures de l'Espace. (Notez que cette carte ne s'applique pas aux composants qui ont été détruits ou abandonnés.) Quand un composant tombe d'un vaisseau, il est placé sur une pile spéciale.

Une fois la carte Aventure traitée, tout composant qui tombe du vaisseau du leader agit comme une large météorite. Le leader lance les dés pour voir quelles colonnes ses composants perdus vont frapper, et ce pour chaque composant dans sa pile spéciale. Ceux-ci frappent tous les vaisseaux suivant le leader. Les composants qui tombent des vaisseaux durant ce déluge sont accumulés dans leurs piles spéciales. Ensuite, le second joueur lance les dés pour ses composants perdus, qui frappent tous les vaisseaux derrière le deuxième joueur, et ainsi de suite. (Le dernier joueur ne lance pas les dés car il n'a personne derrière lui.)

Après avoir traité les Ordures de l'Espace, déplacez les piles spéciales dans la pile de défausse normale.

**Note :** Les Ordures de l'Espace sont évaluées après avoir joué entièrement la carte Aventure (y compris la perte possible de jours de vol). Il peut arriver dans de rares cas que vous soyez frappé par des composants tombés d'un vaisseau qui était derrière vous au moment où il a été frappé.

## Déjà vu



**DURANT** le vol, les cartes Aventures devront être triées en 2 piles :

- Une pile face visible de cartes où un joueur a profité de l'opportunité offerte (Planètes où au moins un joueur a atterri, Vaisseaux Abandonnés ou Stations Abandonnées qui ont été utilisés, ennemis vaincus; des cartes Bonus, un Dépôt Spatial ou un Dépotoir qui a été visité; des Manigances, un Bric-à-brac à vendre qui a été acheté ou un Vaisseau en rade qui a été aidé)

- Une pile face cachée avec les cartes que les joueurs ont subies (Essaim de Météorites, Espace Intersidéral, Zone de Combat, cartes événements spéciales jaunes, toutes les cartes Manigances non mentionnées ci-dessus) et les cartes dont personne n'a utilisé l'opportunité offerte (inclus les ennemis qui n'ont pas été vaincus).

Après avoir joué la dernière carte Aventure, prenez les cartes face cachée et sans les mélanger continuez le vol avec celles-ci. Elles sont défaussées face visible lors de ce second vol.

## Psychose Cosmique, Usure des Pièces



Lancez les dés pour déterminer les coordonnées du lieu affecté comme pour la carte Sabotage, mais seulement avec un jet de dés. Et oui, si vous lancez 7-7, la carte affecte votre composant de départ. La Psychose Cosmique affecte également les joueurs en hyperspace (votre équipage fou est avec vous), par contre pas l'Usure des pièces (vous avez évité la carte Espace Intersidéral).



## Accumulateurs Pourris



Par exemple, utiliser un bouclier, un double moteur ou un canon double coûtera 2 cellules d'Énergie au lieu de 1. Amplifier un simple moteur ou simple canon coûtera 2 cellules d'Énergie pour alimenter l'amplificateur. Mais la combinaison bouclier + amplificateur de boucliers, double moteur + accélérateur, ou canon double + amplificateur de canons coûtera seulement 3 cellules d'Énergie et non 4.

## Inversion Météorique



Avec cette carte, il se peut que de larges météorites viennent vous percuter par l'arrière. Comme pour les météorites à l'avant (et à la différence des météorites de côté) vous pouvez seulement tirer dessus avec les canons de cette colonne.

## Voyage Pénible



Lors de la manche 1, vous ajoutez 2 cartes Aventure Niveau III. Lors de la manche 2, vous ajoutez 3 cartes Niveau III. Lors de la manche 3, vous ajoutez 4 cartes Niveau III.

Quand vous jouez avec la variante Vision du Futur, ajoutez ces cartes au-dessous de la pile.

## Destin Impitoyable



Par exemple, le Sabotage va affecter tout le monde excepté le joueur avec le plus de membres d'équipage. (En cas d'égalité, le joueur le plus à l'arrière sur le plan de vol échappe au Sabotage.)

Quand vous lancez les dés pour les tirs de canons en Zone de Combat, chaque lancer s'applique à tous les vaisseaux affectés. Quand vous lancez les dés pour les coordonnées du Sabotage, lancez-les 3 fois. Les lancers s'appliquent à tous les vaisseaux affectés, mais si un joueur est touché par l'un des lancers, il n'est plus affecté par les lancers restants.

## Projectiles Perforants



Cette carte s'applique aux météorites et tirs de canons de toute taille. Habituellement, le composant suivant en ligne serait sur une case adjacente, mais parfois le projectile volera à travers des cases vides avant de frapper un autre composant dans la ligne ou colonne indiquée. Le second composant sera également détruit, sauf si le projectile frappe un Blindage Indestructible correctement orienté. Une petite météorite détruira le second composant si elle touche un connecteur exposé (les connecteurs exposés suite à la destruction du premier composant comptent comme exposés).

## Vaisseau Syndical



Le syndicat des membres d'équipage n'acceptent pas les cellules d'Énergie au lieu de marchandises.

## Marchandises Explosives, Accumulateurs Explosifs



Ces cartes s'appliquent uniquement aux composants qui sont détruits (par des tirs de canons, des météorites, sabotage ou des explosions) et non pas aux composants qui tombent ou qui sont abandonnés. Notez, cependant que des marchandises et accumulateurs explosifs peuvent détruire des composants

voisins, qui causeront une autre explosion, laquelle pourrait détruire d'autres composants explosifs et ainsi de suite.

Ces deux cartes combinées peuvent produire des effets spectaculaires dans la nuit. Quand vous regardez des vaisseaux exploser, choisissez une nuit claire sans lune et habillez-vous chaudement.

## Marchandises Infectées



Par exemple, si vous avez 2 extraterrestres, vous pouvez obtenir jusqu'à 2 marchandises en toute sécurité. Si vous obtenez 4 marchandises, vous perdez 2 membres d'équipage humains, peu importe combien de ces marchandises arrivent finalement sur votre vaisseau.

Vous ne pouvez pas obtenir une partie seulement des marchandises. C'est tout ou rien.

Si obtenir des marchandises infectées cause la perte de votre dernier astronaute humain, vous gagnez quand même les marchandises, mais ensuite vous devez abandonner le vol.

## Culbute



Le moteur ne peut pas pointer vers le côté du vaisseau spatial. La case devant le moteur doit être vide.

## Connecteurs Défectueux



Une puissance de moteur négative compte pour 0. Par exemple, dans une Zone de Combat, si plus d'un joueur ont une puissance de moteur négative, cela n'a pas d'importance - tous ces joueurs ont 0, et celui le plus en l'avant

sur le plan de vol est considéré comme le plus lent.

Et oui, vous devez toujours abandonner si vous n'avez pas une puissance de moteur d'au moins 1 dans un Espace Intersidéral ou dans un Immense Espace Intersidéral.

## Fait sur Commande



Le reste des composants dans l'entrepôt sont toujours disponibles pour tous les joueurs et vous avez toujours l'option d'en mettre 2 de côté durant la construction.

Vous devez payer 1 crédit pour chaque composant qui vous reste dans votre pile Fait sur Commande. Ceux-ci ne comptent pas comme des composants perdus dans votre pile de défausse. Les assurances ne s'appliquent pas pour eux, ni l'extraterrestre cyan Avocat.

## Zone Morte



Rien excepté le Blindage Indestructible ne fonctionne dans cette colonne : les accumulateurs n'ont pas d'énergie, les cargos container ne peuvent pas être chargés avec des marchandises, les supports de vie extraterrestre ne supportent

pas les cabines connectées, etc. Cependant, même dans la Zone Morte les composants doivent suivre les règles de construction.

## MANIGANCES

Le symbole 5 sur certaines cartes est là pour vous rappeler les règles spéciales qui s'appliquent à ces cartes dans une partie à cinq joueurs. Les cartes Manigances sans symbole ne sont pas affectées par les règles spéciales pour cinq joueurs.

## Test Système



Cette carte affecte tous les composants qui peuvent être potentiellement alimentés par des accumulateurs (inclus les amplificateurs non connectés aux tuiles correspondantes). Si vous avez un nombre impair de composants alimentés par des accumulateurs, il faut payer pour le composant impair ou le défausser.

## Embouteillages



C'est la seule carte qui affecte aussi les vaisseaux en hyperspace; certains considèrent ce fait comme la preuve ultime qu'il n'y a pas moyen d'échapper aux embouteillages.

## Embuscade

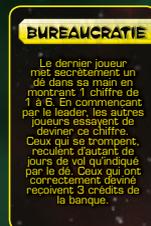


L'extraterrestre violet apporte toujours son bonus de +2.

Dans une partie à cinq joueurs, le joueur avec la seconde plus petite puissance de canons est aussi ciblé, mais seulement par les tirs de canons normaux. (Ignorez le lancer pour le puissant tir de canon.)

## CARTES BONUS

### Bureaucratie



"Hey, attendez, vous oubliez un formulaire !" Maintenant devinez lequel. Oui, c'est juste une médiocre tentative des joueurs les plus lents pour aller de l'avant, mais que pouvez-vous y faire ? Les règles sont les règles.

Le joueur le plus à l'arrière du plan de vol prend un dé de manière à ce que personne d'autres ne puissent voir le chiffre qu'il a choisi. Les autres joueurs, en commençant par le leader, ont chacun droit à une tentative pour deviner ce chiffre. (Ils peuvent répéter le choix d'un autre joueur.) Le dé est révélé et tout ceux qui n'ont pas donné la bonne réponse doivent reculer d'autant de jours de vol qu'indiqué sur le dé. Tout ceux qui ont bien deviné reçoivent 3 crédits de la banque.

Peu importe son choix, le dernier joueur ne recule d'aucun jours de vols et ne perd ni reçoit de crédits.

## Police Robotique Galactique Mécanisée (P.R.G.M.)

### POLICE ROBOTIQUE GALACTIQUE

Les joueurs cachent des crédits dans leurs mains et les révèlent simultanément. Celui qui a offert le plus (égalité est en faveur de celui qui est le plus en arrière du plan de vol) choisit des coordonnées et paye ce qui a été choisi. Tout le monde, y compris ce joueur, abandonne le composant situé à ces coordonnées. Les coordonnées choisies ne peuvent comprendre le chiffre 7.

Bien que la plupart des Polices Robotiques Galactiques Mécanisées aient été mises hors service il y a longtemps, chaque camionneur a eu affaire à ces tristes machines, désormais abandonnées aux portes de la galaxie. Restes d'un ancien âge, leur programmation les force à essayer de remplir leur fonction originale : trouver n'importe quelle excuse

pour mettre un PV à un camionneur et confisquer une partie de son vaisseau. Bien sûr, si vous glissez quelques crédits à la Police robotique, elle pourrait être disposée à se focaliser sur les faiblesses de l'un de vos concurrents.

L'introduction des polices robotiques gouvernées par une intelligence artificielle auto-modifiable fut conçue pour éviter la corruption. Les roboticiens et programmeurs furent un peu surpris quand le premier acte de l'intelligence artificielle fut de se modifier pour accepter les pots-de-vin. Après un débat animé pour savoir qui blâmer, ils abandonnèrent et déclarèrent la corruption de la police comme une loi de la nature.

Les joueurs choisissent, en secret, combien ils offrent. Celui qui offre le plus doit payer. Les autres gardent leurs crédits. Le meilleur enchérisseur peut choisir les coordonnées ciblées, même si celles-ci sont complètement à l'extérieur du vaisseau. Il ne peut cependant pas choisir le chiffre 7 pour le choix de la colonne ou de la ligne. (Ceci ne protège pas le composant de départ de la Classe IA, 6 et 8 étant des choix autorisés.)

Tout ceux ayant un composant aux coordonnées choisies (y compris le joueur qui les a choisies) doit l'abandonner avec tout ce qu'il contient.

**Note :** Pour éviter que les joueurs prennent trop de temps à choisir quelles coordonnées vont provoquer le plus dégâts, vous pouvez utiliser le sablier pour fixer une limite de temps raisonnable.

## Billards Spatiaux

Parfois il faut plus qu'une autre tasse de café pour garder les camionneurs galactiques éveillés, il est alors temps de se retrouver dans un anneau planétaire pour une bonne partie de Billard Spatial. Essayez d'envoyer des météorites à vos copains sans voir votre propre vaisseau broyé. Vous garderez vos yeux grand ouverts, c'est garanti.

### BILLARDS SPATIAUX



Le leader choisit une ligne et un adversaire. L'adversaire se défend contre ces météorites en suivant les règles d'un Essaim de Météorites, sauf que le joueur ayant choisi la ligne lance le dé. Ensuite le second joueur choisit l'une des lignes restantes, et ainsi de suite, jusqu'à ce tous les joueurs aient choisi une ligne. Utilisez vos marqueurs pour indiquer quelles lignes ont déjà été choisies.

Il n'y a aucune restriction quant à l'adversaire que vous pouvez viser. Un joueur peut avoir à se défendre contre plusieurs lignes de météorites.

Dans une partie à cinq joueurs, il est permis de choisir une ligne deux fois. La seconde fois que la ligne est choisie, ignorez la première large météorite.

Conseil : Vous pouvez utiliser cette carte contre un joueur pour équilibrer le jeu, mais parfois c'est plus amusant d'envoyer les météorites sur le vaisseau qui a le plus de chances d'exploser.

## Dépotoir



Les dépotoirs intergalactiques sont des endroits fascinants, pleins de bric-à-brac (mais potentiellement dangereux) et pleins de vendeurs de bric-à-brac (mais potentiellement dangereux). Ici, vous pouvez marchander à peu près n'importe quoi, et si le marchand ne l'a pas, vous pouvez peut-être le trouver par vous-même si vous osez naviguer parmi les épaves flottantes et parmi les tirs de canons perdus. (La dernière tendance est de vous éloigner quand un marchand de bric-à-brac est en train de penser que vous êtes trop proche de quelque chose qu'il veut.)

Suivant le Bureau des Statistiques, il n'y a eu qu'un seul fait de violence enregistré dans un dépotoir. Ce fait fut enregistré par un statisticien qui fut battu par un gang de marchands de bric-à-brac. Depuis, les statisticiens ont évité les bric-à-brac, ce qui a pour conséquence que suivant les statistiques officielles, les bric-à-brac sont les endroits les plus sûrs de la Galaxie.

La carte Dépotoir est divisée en 4 cases représentant 4 zones du dépotoir. Sur chaque case, le côté gauche désigne le prix que vous devez payer et le côté droit désigne la récompense que vous allez recevoir.

En commençant par le leader, les joueurs décident s'ils s'arrêtent dans le dépotoir. C'est assez similaire aux Planètes. Si vous choisissez de vous arrêter, placez votre marqueur sur la case que vous voulez utiliser. Vous payez immédiatement son coût - abandonner 1 membre d'équipage ou 1 cellule d'Énergie - ou vous affrontez les météorites (représentant les marchands volants) ou un tir de canon. Ensuite, récoltez votre récompense :

- Les nouveaux astronautes (pas des extraterrestres) peuvent aller dans n'importe quelle cabine où il y a de la place. Vous pouvez également les placer dans une chambre de stase, mais pas dans une cabine de luxe. Vous pouvez réorganiser votre équipage à cet instant.
- Les nouvelles cellules d'Énergie peuvent aller dans n'importe quel composant Accumulateur où il y a de la place. Vous pouvez réorganiser vos cellules d'Énergie à cet instant.
- Si vous gagnez des jours de vol, déplacez-vous immédiatement vers l'avant.

Une fois le prix payé et la récompense récoltée, le joueur suivant peut choisir n'importe quelle case libre sur le Dépotoir.

Dans une partie à cinq joueurs, l'une des cases peut être utilisée deux fois, tout comme pour les Planètes. Le second joueur à s'arrêter sur cette case paye le prix en entier, mais sa récompense est diminuée de 1 (en respectant les règles standards pour les réductions de récompenses). Si la récompense a deux parties, chaque partie est réduite de 1. Par exemple, le second joueur qui atterrit sur la première case d'un Dépotoir de niveau III devra lancer les dés pour tous les tirs de canons. (Les lancers ne vont s'appliquer qu'à son vaisseau car le premier joueur à avoir atterri a déjà lancé les dés lors de l'atterrissage.) La récompense du second joueur sera réduite de 1 astronaute et de 1 crédit.

## Dépôt des Étoiles



Vous pouvez utiliser le Dépôt des étoiles pour ajouter un nouveau composant à votre vaisseau ou pour remplacer un composant. Si vous remplacez un composant, mettez l'ancien de côté, ne le mettez pas dans votre défausse et ne le placez pas parmi les autres composants du Dépôt des étoiles.

Votre nouveau composant doit être ajouté en respectant les règles standards de construction.

Malheureusement, les Dépôts des étoiles sont rares : Corporation Incorporated arrêta d'en construire quand ils apprirent que les composants non livrés comptaient pour 63% des revenus.

Vous recevez des cellules d'Énergie et des membres d'équipage pour le nouveau composant pris dans le dépôt. Dans une nouvelle cabine, vous pouvez placer 2 humains ou 1 extraterrestre (si la cabine est connectée à un module de support de vie adéquat et si vous n'avez pas déjà un extraterrestre de cette couleur) mais ajouter un nouveau support de vie ne vous autorise pas à changer les membres d'équipage des cabines adjacentes.

Tout ceux qui prennent un composant du dépôt reculent d'un jour de vol.

Conseil : Pas envie de retourner les composants inutilisés face cachée juste pour en choisir 6 au hasard ? Faites fermer les yeux à un joueur qui choisit à l'aveugle 6 composants après qu'un autre joueur les a mélangés.

## EXTRATERRESTRES CYAN

### Avocat



Les vaisseaux de Classe I, II, ou III sont assurables. Les vaisseaux inassurables sont les Classes IA, IIA et IIIA.

Avec un Avocat à bord, vous pouvez garder le sourire quand vous perdez des composants car ils vont dériver dans l'espace. Cela signifie que même si vous perdez des composants durant le vol vous n'aurez rien à payer pour les vaisseaux de classe I, II ou III ou que vous ne payerez que la moitié du coût normal pour les vaisseaux de Classe IA, IIA et IIIA. Bien sûr, si un tir de canon explose l'Avocat ou son module de support de vie, vous pouvez dire au revoir à votre portefeuille. L'effet de l'Avocat ne s'applique que s'il est à bord quand vous terminez votre vol (ou quand vous abandonnez).

### Manager



Le Manager aide les autres extraterrestres à mieux travailler. Un extraterrestre mauve avec un Manager donne un bonus de +3 en puissance aux canons et un extraterrestre brun avec un Manager donne un bonus de +3 en puissance aux moteurs (au lieu de +2).

Si votre Manager est toujours à bord à la fin du vol, vous recevez une récompense pour chaque espèce d'extraterrestre encore à bord : 1 crédit si le Manager est le seul extraterrestre restant, 3 crédits si vous avez 1 Manager et 1 autre extraterrestre, et 6 si vous avez les trois extraterrestres. Si vous abandonnez, vous ne recevez pas cette récompense.

### Marchand



Le Marchand sait comment négocier. Vous recevez un crédit de plus pour chaque marchandise rouge ou jaune que vous vendez. Si vous abandonnez, ces crédits supplémentaires ne sont pas divisés par deux.

### Exemple

*Le joueur abandonne le vol. Il quitte avec le Marchand à son bord et ses marchandises rapportent 19 crédits : 2 rouges, 3 jaunes et 1 vert. Il reçoit 10 crédits pour les marchandises (la moitié de 19 arrondi vers le haut) plus 5 crédits supplémentaires pour les 5 marchandises rouges et jaunes, soit un total de 15.*

### Technicien



Le Technicien sait comment obtenir le meilleur des systèmes d'alimentation. Pour chaque carte Aventure, votre première utilisation d'accumulateur à Énergie est gratuite. Par exemple, si vous voulez alimenter 3 doubles canons, le Technicien vous permet de le faire pour 2 cellules d'Énergie.

Le Technicien ne pourra pas être efficace si vous n'avez aucune cellule d'Énergie disponible. Vous devrez avoir au moins une cellule d'Énergie dans un accumulateur à Énergie pour qu'il puisse agir.

### Exemple

*Le joueur a 1 cellule d'Énergie et veut alimenter son double moteur. Le Technicien lui permet de l'alimenter tout en gardant sa cellule d'Énergie. S'il n'avait pas de cellule d'Énergie, le Technicien n'aurait pas pu l'aider.*

Le Technicien n'agit pas quand une aventure vous fait perdre des cellules d'Énergie (par exemple, quand vous devez abandonner des marchandises et vous n'en avez pas.)

### Diplomate



Le Diplomate peut convaincre les ennemis de laisser votre vaisseau tranquille. Cela fonctionne différemment de sauter en hyperspace. Vous jouez toute la carte comme les autres joueurs. Le Diplomate ne vous aide pas à gagner ou à fuir, il vous préserve seulement des effets de la perte. Vous utilisez le Diplomate lorsque vous êtes certain d'avoir perdu : quand vous déclarez une puissance de canons inférieure à celles des ennemis, ou quand on a déterminé que vous étiez le joueur qui doit subir les effets de la ligne courante de la carte Zone de Combat.

Lorsque vous utilisez le Diplomate pour vous protéger d'un ennemi, vous perdez quand même. L'ennemi n'est pas vaincu et continue à attaquer le joueur suivant. Si vous utilisez le Diplomate pour éviter une ligne de la Zone de Combat, vous êtes toujours le joueur le plus faible dans cette catégorie. Cette ligne ne vous affectera pas, ni personne d'autre.

Une fois la capacité du Diplomate utilisée, retirez l'extraterrestre cyan de votre vaisseau

On a cru par le passé que les diplomates étaient des héros n'hésitant pas à risquer leur vie et leur liberté pour sauver leur vaisseau et les membres de leur équipage. Cependant, une vidéo d'une fête de pirates sauvages, récemment postée sur le Universe-Tube a révélé les raisons pour lesquelles les diplomates ne reviennent jamais. Elle révèle aussi le contenu de leur mallette secrète : cinq bouteilles de liqueur et un ensemble d'accessoire pour faire la fête.

# RÉSUMÉ DES NOUVEAUX COMPOSANTS

## Cabine de Luxe



Elle ne peut contenir qu'un seul astronaute (pas un extraterrestre). Un astronaute d'une cabine de luxe perdu durant un vol ne peut être remplacé. Si vous avez toujours l'astronaute à la fin du vol, vous recevrez 1, 2, ou 3 crédits en fonction de la manche.

## Chambre de Stase



Elle contient 4 astronautes (pas des extraterrestres). Ils ne comptent pas comme membres d'équipage. Si des membres d'équipage sont perdus, les astronautes dans la chambre de stase peuvent être utilisés pour les remplacer.

## Canon bidirectionnel



Une cellule d'Énergie active les deux canons. Les deux canons tirent. Quand on calcule la puissance du canon bidirectionnel, les canons sont calculés individuellement.

## Amplificateur de Bouclier



Quand un bouclier connecté à un amplificateur de Bouclier est activé, il est possible de payer une cellule d'Énergie supplémentaire pour permettre au bouclier de protéger le vaisseau contre les larges météorites et les puissants tirs de canons.

## Amplificateur de Canons



Quand on calcule la puissance de canons, vous pouvez payer 1 cellule d'Énergie pour amplifier la puissance d'un canon activé et connecté. Le canon reçoit un bonus de puissance de +3 (s'il pointe vers l'avant) ou +1.5 (dans les autres cas). Le canon amplifié est détruit.

## Accélérateur



Quand une carte Aventure est révélée ou quand on détermine les paramètres de votre vaisseau, vous pouvez payer 1 cellule d'Énergie pour améliorer un moteur connecté à l'accélérateur. (Si vous améliorez un double moteur, vous devez aussi payer 1 cellule d'Énergie pour l'alimenter.) Le moteur est alors détruit et envoie votre vaisseau en hyperspace : vous quittez la course pour la durée des cartes Aventure courante et la suivante.

## Réacteur à Fourneau



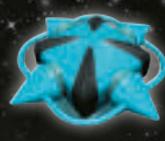
Quand vous chargez des marchandises vous pouvez en donner 1 à la banque (même une marchandise pour laquelle vous n'avez pas la place) en échange d'autant de cellule d'Énergie pour remplir un composant Accumulateur connecté au réacteur à fourneau.

## Blindage Indestructible



Ce composant ne peut être détruit par les météorites et les tirs de canons de n'importe quelle taille sur le côté blindé.

## Modules de support de vie Cyan



Quand il est connecté à une cabine normale (pas un composant de départ, pas une cabine de luxe), le module de support de vie cyan vous permet d'accueillir 1 extraterrestre cyan. (Dans cette cabine et chaque joueur ne peut avoir qu'un seul extraterrestre cyan.)

## Composants combinés



Les composants combinés comptent comme les deux types, avec les avantages et restrictions de chacun d'eux.

## FAQ

Cet ensemble introduit de nombreux nouveaux éléments au jeu et il peut amener certaines situations inhabituelles créées par les nouvelles cartes ou les nouveaux composants qui n'ont pas été explicitement couverts par ces règles. Si vous rencontrez cette situation, vérifiez la FAQ sur [www.iello.info](http://www.iello.info)

### Un jeu Vlaada Chvatil

Illustrations du jeu & de la boîte :

Radim "Finder" Pech

Illustrations : Tomáš Kučerovský

Design : Filip Murmak

Traduction française : François RICHARD

Relecture et Correction : IELLO

Je souhaite remercier tous les camionneurs dévoués, expérimentés et courageux, qui ont affronté les tests de cette extension au Brno Boardgames Club ou durant les nombreux événements, et spécialement Ladinek's Big Game Weekend,

Festival of Fantasia, Gamecon, Settlers of Öland, Merklin, Mind Sports Olympiad etc. Cette extension est construite sur vos rires et larmes. Remerciements spéciaux à Petr, dilli, Filip et Martina, les camionneurs les moins fatigués que je connaisse.

Remerciements également pour les participants du concours Routes Chaotiques pour leurs grandes idées. Dans cette extension, vous pouvez trouver des cartes basées sur les idées de René Putin (Marchandises Infectées, Connecteurs Défectueux), Dave Shukan (Mauvaise Surprise), Veli-Mikko Äijälä (Dépotoir), Eric Humrich (Fait sur Commande), Alessandro Fibbi (Déjà Vu), Simon Poledna (Zone Morte) et Monika Dillingerova (Culbute).