

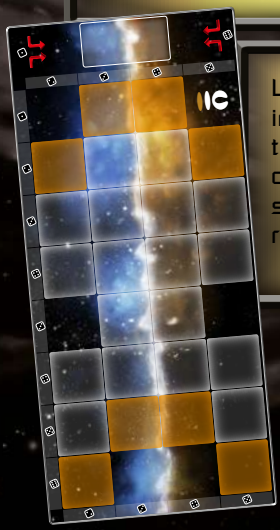
2-5
13+
60-90

GALAXY TRUCKER

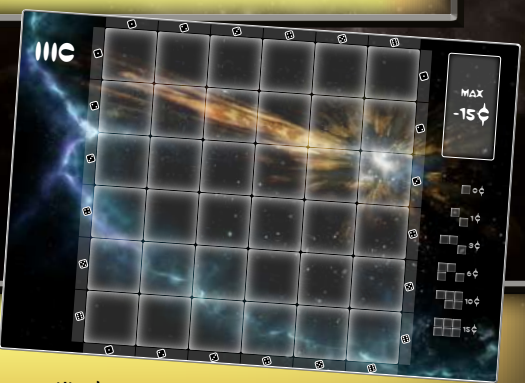
NOS TOUT DERNIERS MODÈLES

Cette extension vous propose de nouvelles Classes de vaisseaux parfaitement adaptées aux voyages intergalactiques. Pour jouer, vous aurez besoin d'une boîte de base du jeu Galaxy Trucker. Ces nouveaux vaisseaux sont bien entendu compatibles avec l'ensemble des éléments des deux premières grosses extensions.

Corporation Incorporated est à la recherche de pilotes expérimentés, impatientes de prendre les commandes de vaisseaux au design révolutionnaire. Maîtrise de la construction de vaisseau en conditions défavorables. Un diplôme en MTA (Mécanique Topologique Appliquée) serait un plus. Généreuse compensation pour les candidats les plus qualifiés. Postulez dès aujourd'hui !

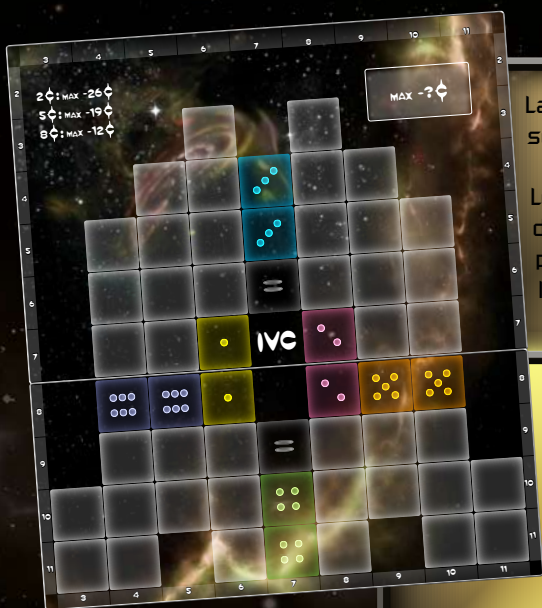


Les vaisseaux de Classes IC et IIC ont été initialement développés pour des secteurs où la trame de l'espace-temps est instable. Ils sont capables de générer un champ de distorsion spatio-temporelle tellement puissant que vous ne remarquerez (presque) pas les anomalies de ce type de secteurs.



Tout constructeur de vaisseaux rêve d'assembler un tel appareil : une sphère géante, de la taille d'une petite lune, hérissée d'armes mortelles. Tout capitaine aspire à parcourir à grandes enjambées un tel bâtiment, le visage dissimulé sous un masque noir dans lequel il est difficile de respirer. Toute princesse de l'espace rêve d'être un jour emprisonnée dans une telle construction, attendant d'être secourue.

Et tous les auteurs espèrent pouvoir un jour inclure un tel vaisseau dans un de leurs jeux sans risquer d'être traîné en justice pour de sombres histoires de contrefaçon.



La Classe IVC a quant à elle été pensée comme un vaisseau de luxe, aussi solide qu'élégant, arborant fièrement une large verrière centrale. Enfin, ça aurait dû être le cas... sans ce stupide souci d'agrafe. Les plans officiels se composent d'un schéma de construction précis de chacune des quatre parties du vaisseau ainsi que d'une annexe détaillant comment ces pièces doivent ensuite être combinées les unes avec les autres. Mais pendant le déménagement des bureaux du Ministère des Transports, l'agrafe s'est bêtement détachée et les pages de l'annexe se sont envolées.

Désormais, lorsque vous demandez une copie des schémas d'un vaisseau de Classe IVC, on vous remet les plans de quatre vaisseaux indépendants. Et si vous osez demander une copie de l'annexe manquante, vous verrez le greffier fermer sa fenêtre et se précipiter dans l'arrière-salle. Est-il parti en quête des pages de l'annexe perdue, ou s'est-il simplement caché en attendant que vous partiez ? Impossible de le dire. La meilleure chose à faire est donc de commencer votre construction en espérant qu'il finisse par revenir vers vous avec l'annexe - ou tout du moins quelques-unes de ses pages.

REF : 51129 LOT : GTDM112013

3 760175 511295

Dans cette extension, vous trouverez plusieurs plateaux réversibles qui vous permettront de construire des vaisseaux de Classes **IC**, **IIC**, **IIIC**, et **IVC**.

- Sur l'une des faces des petits plateaux, vous trouverez les vaisseaux de Classes **IC** et **IIC**.
- Sur l'une des faces des grands plateaux, vous trouverez le vaisseau de Classe **IIIC**.
- Juxtaposées, les autres faces de ces deux plateaux vous permettront de construire un vaisseau de Classe **IVC**.

CHOIX DU VAISSEAU

Au cours d'une partie de Galaxy Trucker, vous pouvez mélanger les vaisseaux du jeu de base, ceux des deux grosses extensions et ceux de cette extension. Nous vous recommandons des parties en 3 manches (en augmentant à chaque manche la taille des vaisseaux), mais sentez-vous libres de choisir le nombre de manches et la taille des vaisseaux qui vous conviennent. La seule obligation est de s'assurer que tous les joueurs utilisent la même Classe de vaisseau au cours d'une même manche. Nous vous conseillons de décider du nombre de manches et de la taille des vaisseaux avant de commencer la partie.

La Classe des vaisseaux vous indique quelle carte de règles utiliser. Par exemple, si vous construisez un vaisseau de Classe **IIC**, il faut utiliser la carte de règles « **II** » (même si c'est la première manche de la partie). Nous appellerons cette carte « carte de règles de Niveau **II** ». Un vol de Niveau **II** est donc composé de cartes Aventure de Niveau **II** (et de Niveau **I**). Les vaisseaux de Classes **II**, **IIA**, **IIB** et **IIC** voyageront en respectant les règles de Niveau **II**.

5 paires de plateaux vaisseau sont fournies, vous pourrez donc jouer à 5 joueurs si vous le souhaitez (et si vous possédez la première grosse extension).

Remarque : Les noms officiels des deux premières extensions étaient : « La Grosse Extension » et « Encore une Grosse Extension ». Pour éviter toute confusion, nous les appellerons ici « première grosse extension » et « deuxième grosse extension ».

Si vous jouez avec la deuxième grosse extension, nous vous recommandons de laisser de côté les vaisseaux de Classe **I**. Nous vous conseillons des parties en 3 manches, avec 3 vols de Niveaux **II**, **III** et **IV**.

Si vous ne possédez pas la deuxième grosse extension, vous ne disposez pas des cartes Aventure de Niveau **IV**. Vous pouvez donc vous contenter de vols de Niveaux **I**, **II** et **III**, ou utiliser les règles spéciales pour les vols de Niveau **IV** que vous trouverez plus loin dans ce livret (page 8).

Remarque : Les vaisseaux de Classes **IC** et **IIC** sont très semblables. Nous vous déconseillons donc de les utiliser tous les deux dans une même partie. Par exemple, si vous utilisez les vaisseaux de Classe **IC** pour le vol de Niveau **I**, il est préférable d'effectuer le vol de Niveau **II** avec les vaisseaux de Classe **II** du jeu de base ou avec les vaisseaux de Classes **IIA** et **IIB** des grosses extensions.

LA CABINE DE PILOTAGE DES NOUVEAUX MODÈLES



Les vaisseaux de cette extension ont un point commun : ils ne comportent pas de case dédiée à votre cabine de pilotage (votre composant de départ).

Oui, oui, ce n'est pas vraiment nouveau, c'était déjà le cas pour les vaisseaux de Classe **IIA** de la première grosse extension. Mais les règles sont encore différentes avec ces nouveaux modèles.

Avant de lancer la phase de construction, chaque joueur place sa cabine de pilotage sur l'emplacement dédié aux composants mis de côté (la future pile de défausse). La cabine fonctionne comme n'importe quel composant placé sur cet emplacement :

- Pendant la construction, vous pouvez l'ajouter à votre vaisseau (à tout moment).

- Elle compte comme l'un des deux composants que vous avez le droit de mettre de côté pendant la construction.
- Si vous ne l'ajoutez pas à votre vaisseau, la cabine reste dans votre défausse et compte comme un composant perdu pendant le vol.

Vous commencez la construction avec un plateau vide de composants. Votre premier composant peut donc être placé où vous le souhaitez. Ce premier composant peut être votre cabine de pilotage, ou tout autre composant pioché. Vous ne pouvez pas regarder les cartes Aventure tant que vous n'avez pas placé un premier composant.

Une fois que vous avez placé votre premier composant, tous les composants suivants doivent être rattachés au vaisseau, comme habituellement (sauf pour un vaisseau de Classe **IVC**, comme expliqué page 6).



VAISSEAUX DE CLASSES IC ET IIC

Les vaisseaux de Classes **IC** et **IIC** se trouvent sur la même face des petits plateaux vaisseau. Les règles suivantes s'appliquent à ces deux Classes. Les cases orange appartiennent uniquement aux vaisseaux de Classe **IIC** et ne sont pas utilisées pour les vaisseaux de Classe **IC**.

Pour un vol de Niveau **I**, utilisez les vaisseaux de Classe **IC** et considérez que les cases orange ne font pas partie du plateau. Pour un vol de Niveau **II**, utilisez les vaisseaux de Classe **IIC** et considérez les cases orange comme n'importe quelle autre case du plateau.

Remarque : Ne considérez pas ces deux vaisseaux comme similaires : ce plateau vous propose en réalité un vaisseau de Niveau **I** et un vaisseau de Niveau **II**.

Bien entendu, une autre version (non-officielle) des faits permet d'expliquer que deux modèles si semblables puissent avoir été conçus : la fameuse histoire de la fâcheuse fête d'anniversaire de l'ornithorynque rose et de ses dix-sept paires de galoches dépareillées. Vous la connaissez forcément.

Il existe aussi une troisième explication, impliquant un auteur de jeu, l'espace limité d'un plateau, et le dilemme entre proposer un vaisseau de Classe **I** (et décevoir tous ceux qui ne font plus de vols de Niveau **I**) et un vaisseau de Classe **II** (et décevoir tous ceux qui trouvent que les vols de Niveau **I** apportent un peu de variété). Mais cette dernière explication semble totalement improbable.

Personne ne sait si le design original était celui de la Classe **IC** ou celui de la Classe **IIC**. Il semblerait que le logiciel de modélisation ait buggé et se soit autocopié pendant le processus de certification. Le Département des Transports a validé les deux modèles. Ça peut paraître bizarre... mais c'est sans commune mesure avec le paragraphe sur la pliure trans-dimensionnelle qui vous attend plus bas !

CONSTRUCTION

Comme pour tous les vaisseaux de cette extension, commencez par mettre de côté votre cabine de pilotage, vous pourrez l'ajouter à votre vaisseau à tout moment pendant la construction. Le premier composant peut être placé sur n'importe quelle case. N'oubliez pas que les cases orange sont réservées aux vaisseaux de Classe **IIC**.

Comme d'habitude, chaque composant doit être connecté aux autres. Un nouvel élément vient rendre la construction un peu plus tendue :

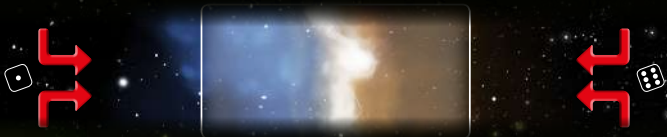
Une pliure trans-dimensionnelle traverse le centre de votre vaisseau. Comme vous l'avez appris sur les bancs de l'Académie, les pliures trans-dimensionnelles créent une instabilité du continuum espace-temps. Vous allez devoir utiliser les bons connecteurs :

- Les connecteurs situés au-dessus de la pliure trans-dimensionnelle (entre les colonnes 3 et 4) doivent correspondre parfaitement. Un connecteur simple doit être rattaché à un autre connecteur simple, un double à un autre double, un connecteur universel à un autre connecteur universel.
- En d'autres termes, rattacher au-dessus de la pliure trans-dimensionnelle un connecteur universel à un connecteur simple ou double est une erreur de construction. Vous devez la corriger en défaussant un ou plusieurs composants.
- Il est par contre autorisé de juxtaposer les côtés lisses de deux composants ou d'avoir un connecteur adjacent à une case vide.



LE VOL

La pliure trans-dimensionnelle donne à l'espace environnant votre vaisseau une topologie intéressante. Enfin, par « intéressante » nous entendons bien sûr « mortelle », comme vous le découvrirez lorsque votre vaisseau sera attaqué. Les règles suivantes s'appliquent aux météorites, aux tirs de canons, ainsi qu'aux intrus de la deuxième grosse extension.



Attaques par l'avant ou par l'arrière.

Si votre vaisseau est attaqué par l'avant ou l'arrière, lancez un seul dé.

- Si vous obtenez 1, 2, 3 ou 4, l'attaque s'effectue sur la colonne correspondante.
- Un 5 transforme l'attaque en une attaque par la gauche ! Relancez le dé en respectant les règles ci-dessous (Attaques par le côté).

- Un 6 transforme l'attaque en une attaque par la droite ! Relancez le dé en respectant les règles ci-dessous (Attaques par le côté).

Les joueurs n'ont pas le droit de réagir tant que la trajectoire (ligne ou colonne) de l'attaque n'a pas été déterminée définitivement. Si la direction de l'attaque change (1 ou 6), vous devez relancer le dé immédiatement. La trajectoire d'origine n'est plus prise en compte. En particulier :

- Les boucliers ne sont efficaces que s'ils vous protègent sur la trajectoire définitive de l'attaque. La trajectoire d'origine n'est pas prise en compte.
- Une large météorite venant par le côté ne peut être détruite que par un canon orienté du bon côté et sur la même ligne (ou une ligne adjacente), même si la météorite venait originellement de l'avant.
- Les propulseurs (de la deuxième grosse extension) peuvent changer le numéro de la colonne, pas le résultat du lancer de dé. Ainsi, si le dé indique une attaque colonne 2 et que vous utilisez vos propulseurs pour déplacer l'attaque d'une colonne vers la gauche, l'attaque manque complètement votre vaisseau. L'utilisation des propulseurs ne transformera pas une attaque par l'avant ou par l'arrière en une attaque par le côté.
- Les propulseurs ne peuvent pas être utilisés tant que la trajectoire définitive n'a pas été déterminée. Si le résultat du dé est 5, vous ne pouvez pas utiliser vos propulseurs pour déplacer l'attaque en colonne 2. Vous devez attendre que le dé soit à nouveau lancé et la nouvelle trajectoire déterminée (ou parfois les trajectoires). Lisez la suite. C'est maintenant que ça devient vraiment bizarre.

Attaques par le côté.

Que l'attaque soit dirigée sur le côté parce que la carte Aventure vous l'indique ou parce que la pliure trans-dimensionnelle l'a déroutée, les règles sont les mêmes : Lancez un dé pour déterminer la ou les lignes de l'attaque. Les numéros sont imprimés sur le côté gauche du plateau, mais ils s'appliquent aussi aux attaques côté droit.

- Si vous obtenez 1, 2, 3 ou 4, l'attaque s'effectue de manière habituelle sur la ligne correspondante.
- Si vous obtenez 5 ou 6, la pliure trans-dimensionnelle duplique l'attaque qui se dirige alors sur les deux lignes (de même numéro) en même temps.

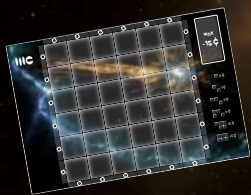
Cette duplication intervient immédiatement et les deux attaques sont simultanées. En particulier :

- La duplication intervient immédiatement, avant que vous ne puissiez modifier la ligne. Un propulseur pointé vers l'avant ne changera pas un 5 en 4. Si vous l'activez, il transformera les attaques simultanées sur les deux lignes 3 en une attaque sur la ligne 2 et une autre attaque sur la ligne 4 supérieure.
- De la même façon, si vous obtenez un 6, vous pouvez activer un propulseur pointant vers l'arrière pour décaler l'attaque sur la ligne 3 supérieure. Cela n'entraîne pas une duplication.
- Comme les impacts sont simultanés, vous pouvez activer un bouclier (en dépensant une cellule d'énergie) pour vous protéger de ces deux attaques (si ce sont des attaques contre lesquelles votre bouclier peut vous protéger).
- Pour détruire une large météorite venant sur le côté, vous devez utiliser un canon pointant en direction de la météorite (de sa ligne ou d'une ligne adjacente), comme d'habitude. Pour détruire deux météorites arrivant en même temps, vous pouvez activer deux canons différents. Vous pouvez par exemple activer le canon placé sur la même ligne qu'une météorite pour la détruire, puis un canon placé sur une ligne adjacente pour détruire sa jumelle. Cependant, puisque les météorites arrivent simultanément, elles ne peuvent pas être détruites toutes les deux par le même canon.

Si vous ne vous défendez que contre une seule attaque, la seconde atteint votre vaisseau (selon les règles habituelles). Si vous ne vous défendez pas, les deux attaques le touchent simultanément : si chaque impact détruit un composant, retirez-les tous les deux avant de regarder si votre vaisseau perd d'autres composants. Une pliure trans-dimensionnelle est capable de dupliquer les intrus de la deuxième grosse extension.

- Si deux intrus dupliqués pénètrent dans votre vaisseau (simultanément), leurs déplacements doivent être résolus l'un après l'autre, peu importe l'ordre (comme dans le cas d'un couple d'intrus).
- Les couples d'intrus peuvent aussi être dupliqués. Si cela arrive, suivez chaque intrus, l'un après l'autre, dans l'ordre de votre choix.
- Un même membre d'équipage armé ou un même système d'auto-défense peut vous débarrasser de plusieurs intrus.
- Comme pour les couples de commandos, toutes les charges explosent simultanément lorsque tous les intrus ont fini de se déplacer.

Lorsqu'un commando et son duplicata reviennent à la maison, ils doivent se répartir les comptes bancaires, les assurances-vie et les charges d'impôts. S'il a une petite amie, le commando se retrouve au sein d'un embarrassant triangle amoureux, même il s'apercevra bien vite que sa conjointe n'est pas vraiment mécontente d'avoir deux hommes autour d'elle. Surtout qu'il y a toujours des travaux à faire dans une maison.



VAISSEAUX DE CLASSE IIC

Dans la deuxième grosse extension, nous vous proposons de conduire un vaisseau de Classe IIB cylindrique.

Dans cette extension, nous allons encore plus loin, puisque le vaisseau de

Classe IIC est sphérique ! Bon, d'accord, il faut un peu d'imagination pour visualiser la sphère...

CONSTRUCTION

Comme pour tous les vaisseaux de cette extension, commencez par mettre de côté votre cabine de pilotage, vous pourrez l'ajouter à votre vaisseau à tout moment pendant la construction. Le premier composant peut être placé sur n'importe quelle case.

Les vaisseaux de Classe IIC n'ont pas de côtés. Oui, le plateau ressemble à un grand carré, mais en construisant, imaginez que votre plateau peut se plier et s'enrouler sur lui-même pour former un cylindre. L'extrémité gauche du plateau est en fait rattachée à son extrémité droite (comme avec le vaisseau de Classe IIB de la deuxième extension). Imaginez ensuite que les bords supérieurs et inférieurs du plateau peuvent eux aussi se rejoindre (le plateau s'enroulant horizontalement pour former un autre cylindre).

Cela signifie que chaque case du plateau est adjacente à quatre autres cases. Tous les connecteurs doivent donc être correctement rattachés :

- Dans la colonne la plus à gauche : Un connecteur pointant vers le côté gauche doit pouvoir se connecter au composant placé dans la même ligne que lui mais dans la colonne la plus à droite du plateau.
- Sur la ligne supérieure : Un connecteur pointant vers le haut du plateau doit pouvoir se connecter au composant placé dans la même colonne que lui placé sur ligne inférieure du plateau.
- Comme toujours, un connecteur ne peut jamais être

- Les récompenses peuvent être dupliquées elles-aussi. Une fois que tous les intrus se sont déplacés (et que toutes les charges ont explosé), vous gagnez la récompense correspondant à chaque intrus vaincu.

Résumé d'une attaque

Lorsque qu'un vaisseau de Classe IC ou IIC est attaqué, procédez comme suit :

1. Lancez un dé pour déterminer la colonne ou la ligne (les lignes !).
2. Si l'attaque est dirigée vers l'avant ou l'arrière du vaisseau et que vous obtenez 1 ou 2, elle est transformée en attaque par le côté. Lancez à nouveau le dé pour déterminer la ligne (ou les lignes) de la trajectoire.
3. Si l'attaque est dirigée sur le côté et que vous obtenez 3 ou 4, l'attaque est dupliquée.
4. C'est le moment d'utiliser vos propulseurs. Si l'attaque a été dupliquée, vos propulseurs agissent de la même façon sur les deux attaques.
5. Pour détruire deux larges météorites venant sur le côté, vous pouvez utiliser les canons situés sur les deux lignes concernées ou sur des lignes adjacentes, mais un même canon ne peut pas détruire les deux météorites.
6. Si un bouclier (normal ou amplifié) peut être utilisé, une unique activation suffit pour vous protéger des deux attaques.
7. Toute attaque contre laquelle vous ne vous êtes pas protégé doit être résolue.
8. Tous les composants détruits sont retirés en même temps.
9. Ce n'est qu'une fois les composants détruits retirés que vous devez regarder si le reste de votre vaisseau tient en un seul morceau.

Assurance

Les vaisseaux de Classes IC et IIC ne sont pas assurables.

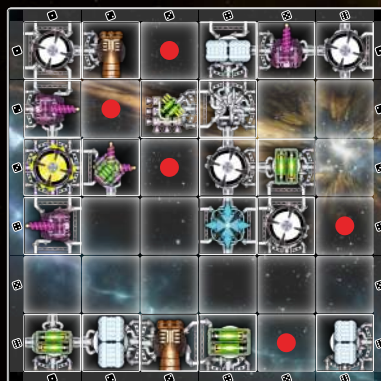
adjacent au côté lisse d'un autre composant.

- Comme toujours, un connecteur ou le côté lisse d'un composant peuvent être adjacents à une case vide

La règle des « cases vides » s'applique pour les canons, les moteurs et les propulseurs :

- Si un canon (ou un propulseur) placé sur la ligne supérieure pointe vers l'avant, la case située dans la même colonne et sur la ligne inférieure doit être vide.
- Si un moteur (ou un propulseur) placé sur la ligne inférieure pointe vers l'arrière, la case située dans la même colonne et sur la ligne supérieure doit être vide.
- Si un canon (ou un propulseur) placé dans la colonne la plus à gauche pointe vers la gauche, la case située sur la même ligne et dans la colonne la plus à droite doit être vide.
- Si un canon (ou un propulseur) placé dans la colonne la plus à droite pointe vers la droite, la case située sur la même ligne et dans la colonne la plus à gauche doit être vide.

Comme le plan du vaisseau ne comporte pas de trous, vous ne pouvez pas ajouter de canon, de moteur ou de propulseurs sans laisser une case vide. Si vous êtes malin, un même trou peut servir pour plusieurs composants.



Exemple 1

Ce vaisseau (en construction) est légal. Les connecteurs dirigés vers les bords du plateau maintiennent le vaisseau en une seule pièce. Les cases marquées d'un point rouge ne peuvent pas accueillir de composant. La case la plus à gauche des cases marquées d'un point rouge est laissée vide pour permettre à 4 composants de fonctionner.

Exemple 2

Cette construction n'est pas légale, pour de multiples raisons.



A : Un connecteur simple est adjacent à un connecteur double.

B : Un connecteur est adjacent au côté d'un composant.

C : La case derrière le moteur devrait être vide.

D, E et F : La case devant un canon devrait être vide.

G : La case adjacente au propulseur pointant vers la droite devrait être vide.

H : Les 6 composants entourés de violet sont connectés ensemble, mais pas au reste du vaisseau.

Prolongations

Construire légalement un vaisseau de Classe IIIIC est un vrai challenge. Tout le monde doit avoir une chance de terminer son chef d'œuvre. Ce vaisseau dispose d'une règle spéciale de construction qui donne aux joueurs les plus lents un tour de sablier supplémentaire.

Comme toujours, seul un joueur qui a terminé sa construction et récupéré une tuile numéro peut retourner le sablier et le placer sur l'emplacement marqué « Start ». Mais ce n'est pas le dernier tour de sablier : n'importe quel joueur qui a terminé sa construction et récupéré une tuile numéro peut ensuite retourner (une dernière fois) le sablier. Ce joueur peut placer le sablier sur son plateau et crier « Prolongations ! ». La phase de construction se termine lorsque le sablier est une dernière fois écoulé.

PRÉPARATION AU DÉCOLLAGE

Vérification des vaisseaux

Les règles sont les mêmes que d'habitude : si votre vaisseau transgresse n'importe quelle règle de construction, vous devez corriger l'erreur en retirant des composants. Avec un tel vaisseau, il est facile de se tromper : soyez vigilants quand vous procédez à la vérification des vaisseaux.

Assurance et point faible du vaisseau

Vous savez sans nul doute que chaque vaisseau de Classe IIIIC a un point faible : même le plus petit vaisseau, après avoir remonté un long corridor en rase-motte, peut d'un tir chirurgical sur l'unique point faible de votre beau vaisseau anéantir vos plus obscurs projets et transformer votre beau bâtiment en supernova !

Bon, tout ça, c'est des histoires. Un vaisseau de Classe IIIIC reste en un seul morceau (ou éclate en mille) comme n'importe quel autre vaisseau. Mais chaque semaine aux infos, on apprend qu'un crâneur d'adolescent a tenté de voler le long des flancs d'un vaisseau de Classe IIIIC et s'est lamentablement écrasé contre des tuyaux d'évacuation.

Pour compenser le coût des réparations qui s'en suivent, Corp Inc. vous demande donc d'assurer vos vaisseaux de Classe IIIIC. Et la Compagnie d'Assurance Pangalactique vous incite fortement à ne pas construire de longs corridors sur votre vaisseau, histoire de ne pas tenter les jeunes hooligans.

Les vaisseaux de Classe IIIIC sont assurés. Si vous les construisez en respectant les spécifications de la compagnie d'assurance, l'assurance est gratuite. Mais la plupart des vaisseaux de Classe IIIIC ont un point faible. Plus ce point faible est important, plus la prime d'assurance est élevée, comme indiqué sur le plateau du vaisseau.

Après la construction (et après avoir corrigé les éventuelles erreurs), repérez sur votre vaisseau la plus grande chaîne de cases vides adjacentes (reliées par leurs côtés ou simplement par leurs angles). N'oubliez pas qu'une case placée sur le bord du plateau partage un côté et deux angles avec les trois autres cases situées sur le bord opposé.

Si la plus grande chaîne n'est constituée que d'une seule case vide (jamais deux cases vides ne partagent un côté ou un angle), l'assurance est gratuite. Si cette plus grande chaîne est formée de deux cases vides, l'assurance coûte 1 crédit. Et ainsi de suite en suivant le barème indiqué sur le plateau. Si la plus grande chaîne est constituée d'au moins six cases vides, l'assurance coûte 15 crédits (c'est le maximum).

Le barème vous indique le montant de l'assurance que vous devez payer avant de décoller. Il n'a aucun lien avec la pénalité maximale de 15 crédits dont vous devrez vous acquitter si vous perdez des composants.

Exemple

Le vaisseau de gauche comporte sept cases vides, mais aucune chaîne ne se compose de plus de 2 cases vides. L'assurance coûte donc 1 crédit.

Les deux cases entourées de vert font partie de la même chaîne puisqu'elles partagent un angle commun. C'est peut-être incroyable, mais c'est comme ça. Testez cela pour voir : placez votre doigt sur la case dans le coin supérieur droit. Déplacez-vous d'une case vers la droite et d'une case vers le haut. Hop ! Vous vous retrouvez sur la case du coin inférieur gauche ! Incroyable !



Le vaisseau de droite comporte également sept cases vides, mais elles forment toutes une même chaîne (n'oubliez pas que les bords du plateau sont considérés comme adjacents). Le joueur doit donc payer une prime d'assurance de 15 crédits (la pénalité qui s'applique aux chaînes de 6 cases vides ou plus).

Vous devez payer l'assurance. Si vous n'avez pas assez de crédits pour payer, utilisez les jetons de prêt de la première grosse extension. Sinon, notez le montant de votre dette et payez-la à la fin du vol. Si vous ne pouvez toujours pas rembourser votre dette à l'issue du vol... hé bien tant mieux (ou tant pis) pour vous ! Même la Compagnie d'Assurance Pangalactique n'est pas capable de presser un citron sans jus.

Vous ne vouliez pas laisser de trou à cet endroit ? Le temps vous a manqué ? C'est ce qu'ils disent tous. Mais ce n'est pas une excuse. Nous savons que piloter un vaisseau à moitié construit va vous encourager à tenter des choses encore plus héroïques.

LE VOL

Comme les bords du plateau sont tous considérés comme adjacents, votre vaisseau n'a pas vraiment de « côtés ». Les ennemis peuvent donc intervenir n'importe où.

Pour déterminer les coordonnées du point d'impact d'une attaque, lancez un dé pour déterminer la colonne et un dé pour déterminer la ligne. Si un composant se trouve sur la case désignée, c'est sur lui qu'est dirigée l'attaque. Si la case désignée est vide, l'attaque se déplace dans la direction indiquée par la carte Aventure jusqu'à atteindre un composant. Si l'attaque se déplace sur des cases vides et atteint le bord du plateau, elle continue son chemin du côté opposé. Une attaque ne peut donc pas manquer votre vaisseau, à moins qu'une colonne ou une ligne soit entièrement vide.

Une fois que vous avez identifié la case d'impact, l'attaque est résolue de manière habituelle :

- Une petite météorite rebondira sur le composant s'il n'a pas de connecteur exposé du côté d'où provient l'attaque, ou si le connecteur de ce côté est rattaché à un autre composant.
- Les boucliers fonctionnent comme d'habitude. Tout ce qui importe est leur orientation par rapport à la trajectoire de l'attaque. La localisation du point d'impact n'a pas d'importance.
- Les canons peuvent détruire les larges météorites comme d'habitude. Pour détruire une météorite venant de l'avant ou de l'arrière, seule la colonne compte, pas la ligne. Pour une large météorite venant sur le côté, seule la ligne compte, pas la colonne. Le canon doit pointer dans la bonne direction. Par exemple, si la météorite arrive par l'avant, n'importe quel canon placé dans la colonne correspondante peut la détruire, même si la météorite se dirige vers un composant situé « en dessous » du canon (qui doit pointer vers l'avant bien entendu).
- Un intrus (de la deuxième extension) tente de pénétrer dans

votre vaisseau par la case d'impact. Comme d'habitude, il réussit à entrer à moins que la case ne contienne un système d'auto-défense ou un membre d'équipage armé. Une fois entré, il est tourné dans la direction de l'attaque et se déplace de manière classique (sans oublier que les bords du plateau sont adjacents). Dans certains cas, il est possible que l'intrus tourne en rond.

Mais il n'y a pas de quoi avoir honte. Les commandos ont d'ailleurs un proverbe qui dit « mieux vaut tourner en rond que de tomber dans le compacteur de déchets ».

ASSURANCE

Les vaisseaux de Classes **III C** sont assurés. La pénalité maximale en cas de perte de composants est de 15 crédits.

VAISSEAUX DE CLASSE IVC

MISE EN PLACE

Vol de Niveau IV

Préparez les cartes Aventure utilisées pour les vols de Niveau IV. Si vous ne possédez pas les cartes Aventure de Niveau IV (de la deuxième grosse extension), les cartes Aventure de Niveau III peuvent être utilisées (voir plus bas).

Remarque : Si vous possédez la deuxième grosse extension, vous n'êtes pas obligé de l'utiliser en totalité. Par exemple, vous pouvez inclure uniquement la carte de règles de Niveau IV et les cartes Aventure de Niveau IV sans intrus.

Les dés et le sablier

Placez les deux dés à côté du plateau de vol (pas sur le plateau). Tous les joueurs doivent pouvoir les atteindre.

Le joueur qui lance le « Top départ ! » retourne le sablier à côté des deux dés. Lorsqu'il est écoulé, le sablier peut être retourné sur l'emplacement III du plateau (voir le paragraphe « Premier Dé » ci-dessous). Même si vous jouez sans les cartes de Niveau IV, vous serez heureux de disposer de temps supplémentaire pour construire votre vaisseau.

CONSTRUCTION

Comme pour tous les vaisseaux de cette extension, commencez par mettre de côté votre cabine de pilotage.

Quatre vaisseaux

En plus des cases habituelles de construction, ce vaisseau dispose de cases spéciales marquées ☐, ☐, ..., ☐ et ☐. Au début de la construction, ces cases ne sont pas accessibles : vous ne pouvez construire que sur les cases non marquées. Votre vaisseau est en fait divisé en quatre vaisseaux. Pour l'instant.

Vous pouvez construire sur chacun de ces 4 vaisseaux simultanément. Cela signifie que vous pouvez commencer par placer un composant n'importe où sur la grille d'un des vaisseaux. Une fois qu'un vaisseau est commencé, les autres composants de ce vaisseau doivent lui être rattachés, en respectant les règles de construction habituelles. Les quatre vaisseaux ne sont pas connectés entre eux, pour l'instant.

Premier Dé

Lorsque le sablier est écoulé une première fois, n'importe quel joueur peut prendre l'un des deux dés et le lancer. Il annonce ensuite le résultat et l'affiche en plaçant le dé sur la carte de règles.

Aussitôt qu'un dé est lancé, les cases qui correspondent au résultat deviennent constructibles pour tous les joueurs. Deux vaisseaux sont alors combinés en un seul (les deux autres vaisseaux sont encore séparés). Par exemple, si vous obtenez un ☐, les deux vaisseaux

du haut forment un seul vaisseau à l'avant du plateau. Si vous obtenez un ☐, les deux vaisseaux de gauche forment le vaisseau de gauche.

Si vous avez déjà placé des composants sur chacune des moitiés de votre vaisseau combiné, vous pouvez continuer à construire sur chacune d'elles. Votre vaisseau combiné restera en deux parties tant que vous ne les aurez pas connectées (ce que vous avez intérêt à faire avant la fin de la phase de construction... si vous souhaitez que les deux parties puissent décoller).

Si vous avez placé des composants sur une seule des moitiés de votre vaisseau combiné, les futurs composants doivent être connectés à ceux déjà en place.

Si vous n'avez commencé à placer des composants sur aucune des deux moitiés du vaisseau combiné, vous pouvez placer votre premier composant sur n'importe quelle case du vaisseau combiné (vous pouvez même commencer par placer un composant sur la case numérotée qui vient juste d'être constructible). Les futurs composants de ce vaisseau doivent ensuite être connectés à ceux déjà en place.

Une fois que le premier dé a été lancé, n'importe quel joueur peut retourner le sablier sur l'emplacement III du plateau (il ne peut pas être retourné tant que le premier dé n'a pas été lancé). Le second dé reste sur la table tant que le sablier ne s'est pas écoulé sur l'emplacement III.

Second Dé

Lorsque le sablier s'est écoulé sur l'emplacement III, n'importe quel joueur peut prendre le second dé, le lancer, annoncer le résultat obtenu et placer le dé sur la carte de règles. Le sablier ne peut pas être retourné sur l'emplacement II tant que le second dé n'a pas été lancé (ensuite, le sablier peut être retourné régulièrement, en suivant les règles habituelles).

Le second dé rend constructible deux nouvelles cases du plateau, ce qui (le plus souvent) permet de combiner de nouveaux vaisseaux. Si le résultat du second lancer est le même que le premier, les deux cases marquées = deviennent constructibles. Ainsi, si vous obtenez ☐ et ☐, les cases marquées ☐ et ☐ sont constructibles. Si vous obtenez ☐ et ☐, les cases marquées ☐ et = sont constructibles.

Les règles pour les nouveaux vaisseaux combinés sont les mêmes que précédemment : si le vaisseau combiné est en plusieurs parties, vous pouvez ajouter des composants à n'importe laquelle des parties, mais il est fortement conseillé de les réunir avant la fin de la phase de construction.

Regarder les cartes Aventure

Vous n'avez pas le droit de prendre connaissance des cartes Aventure tant que vous n'avez pas placé au moins un composant sur chaque vaisseau. Si vous voulez regarder les cartes Aventure avant le premier lancer de dé, vous devez avoir placé un composant sur chaque vaisseau. Il n'est pas nécessaire de placer



des composants dans chaque partie d'un vaisseau combiné avant de pouvoir regarder les cartes Aventure.

PRÉPARATION AU DÉCOLLAGE

Nombre de Vaisseaux

Seuls deux dés sont lancés. Ils désignent deux paires de cases qui deviennent constructibles, et déterminent le nombre de vaisseaux que chaque joueur pourra faire décoller.

Il y a de nombreuses possibilités :

- Vous aurez deux vaisseaux, l'un devant l'autre, si vous obtenez , , ou .
- Vous aurez deux vaisseaux, côte à côte, si vous obtenez , , , ou .
- Vous aurez trois vaisseaux si vous obtenez ou .
- Vous aurez un seul gros vaisseau si vous obtenez , , ou .
- Sinon vous obtiendrez un vaisseau en forme de L et un petit vaisseau.

Vérification des vaisseaux

Vous n'avez aucun contrôle sur les combinaisons de vaisseaux. Tout est déterminé par les deux lancers de dés, pendant la construction.

Si les dés ne combinent pas les quatre vaisseaux en un seul, vous décollerez avec plusieurs vaisseaux. Contrairement à la règle qui exige que votre vaisseau forme une seule entité, la Classe **IVC** exige simplement que chacun de vos vaisseaux combinés tienne en un seul morceau.

Si, à la fin de la phase de construction, un vaisseau combiné est en deux parties, vous devez décider quelle partie représente le vaisseau et quelle partie est défaussée. Si l'un de vos vaisseaux n'a pas de composants (parce que vous n'avez jamais commencé sa construction), alors ce vaisseau ne décolle pas (voir ci-dessous). Cela n'empêche pas vos autres vaisseaux de décoller.

Assurance

Souvenez-vous : la Compagnie d'Assurance Pangalactique refuse d'assurer les flottes de vaisseaux. Mais ne vous laissez pas faire : vous pouvez faire falloir que, selon la documentation officielle, votre flotte doit ici être considérée comme un vaisseau unique.

2 : MAX -26
5 : MAX -19
8 : MAX -12

Après la vérification des vaisseaux, vous devez décider d'assurer ou non votre vaisseau, et à quelle hauteur. Le barème des primes d'assurance est indiqué sur le plateau. Si vous décidez de prendre une assurance, placez le nombre de crédits correspondants (2, 5 ou 8 selon votre choix) en

haut de votre plateau. Votre pénalité maximale en cas de perte de composants sera de 26, 19 ou 12 crédits (proportionnellement à ce que vous avez décidé de payer avant de décoller).

Vous ne pouvez pas changer le montant de votre assurance pendant le vol. Ne retournez pas la première carte Aventure avant que tous les joueurs n'aient choisi leur assurance. Si certains veulent connaître la décision des autres joueurs avant de faire leur choix, chacun se décide dans l'ordre du plan de vol, en commençant par le leader.

Les crédits que vous avez placés sur votre plateau sont considérés comme perdus. Ils ne vous appartiennent plus et iront à la banque à la fin de ce vol. Ils ne restent sur votre plateau que pour vous rappeler quelle assurance vous avez choisie. Cet argent ne peut en aucun cas être utilisé pendant le vol. À la fin du vol, même si vous ne perdez aucun composant, tous ces crédits sont remis dans la banque.

Extraterrestres

Vous êtes limité à 1 extraterrestre de chaque couleur sur l'ensemble de votre flotte.

LE VOL

Si tous les vaisseaux sont réunis en un seul vaisseau à l'issue de la construction, le vol sera identique à celui d'un vaisseau normal. Si vous faites décoller une flotte de vaisseaux, le vol fonctionnera comme avec les vaisseaux de Classe **IIA** de la première grosse extension. Les règles (intuitives) suivantes s'appliquent :

- Les cellules d'énergie ne peuvent être utilisées que dans le vaisseau sur lequel elles sont stockées.
- Lorsque vous calculez la puissance de vos moteurs, déterminez individuellement la puissance de chaque vaisseau et annoncez la valeur la plus faible. L'extraterrestre marron ne travaille que pour son propre vaisseau et uniquement si la puissance des moteurs de son vaisseau est supérieure à 0.
- Si la puissance des moteurs d'un de vos vaisseaux est de 0 au moment où vous entrez dans l'Espace Intersidéral, ce vaisseau doit abandonner (comme expliqué ci-dessous), et la puissance des moteurs de votre flotte correspond à la plus faible puissance des vaisseaux restants.
- Pour calculer la puissance de vos canons, additionnez toutes les puissances des canons de tous les vaisseaux de votre flotte. L'extraterrestre mauve ne travaille que pour son propre vaisseau et uniquement si la puissance des canons de son vaisseau est supérieure à 0.
- Pour déterminer le nombre de membres d'équipage, additionnez l'équipage de tous les vaisseaux.
- Lorsque vous gagnez des marchandises, vous pouvez les réorganiser à loisir entre tous vos vaisseaux.
- Lorsque vous gagnez des cellules d'énergie ou des membres d'équipage, vous n'avez pas à les mettre dans le même vaisseau. Vous pouvez les répartir librement (mais pas réorganiser ceux déjà en place).
- Si vous réveillez les astronautes d'une chambre de stase (première grosse extension), ils peuvent être placés uniquement dans le vaisseau de la chambre de stase, et uniquement si ce vaisseau disposait d'au moins un membre d'équipage humain.
- Lorsque vous perdez des membres d'équipage, des marchandises, des cellules d'énergie (sauf celles dépensées pour donner de l'énergie à un composant), vous pouvez choisir le vaisseau duquel les retirer.
- Une attaque touchera le premier composant sur sa trajectoire, comme d'habitude. Vous n'avez pas à appliquer cette même attaque à chaque vaisseau de la flotte.
- Les larges météorites peuvent être détruites par n'importe quel canon de la flotte. Le canon n'a pas à être placé sur le vaisseau menacé par l'attaque.
- Un bouclier ne protège que le vaisseau sur lequel il est placé.
- Un accélérateur ne peut envoyer que son vaisseau dans l'hyperespace. Pour plus de détails, voir page 11 des règles de la première extension.
- Les propulseurs (de la deuxième extension) ne déplacent que leur propre vaisseau. Si leur activation permet à leur vaisseau d'éviter une attaque, celle-ci peut ensuite toucher un autre vaisseau de la flotte. Chaque vaisseau de la flotte peut utiliser une fois ses propulseurs pour se défendre d'une même attaque.
- Pour les extraterrestres cyans (de la 1^{ère} grosse extension) :
 - L'Avocat et le Diplomate travaillent pour l'ensemble de la flotte.
 - Le Technicien, le Gourou Télépathe (deuxième grosse extension) et le bonus +1 du Manager ne s'appliquent qu'au vaisseau accueillant l'extraterrestre cyan.
 - Si le Marchand ou le Manager sont à bord d'un vaisseau à la fin du vol, la capacité du Marchand et la récompense du Manager s'appliquent à tous les vaisseaux de la flotte

qui sont arrivés à bon port. Si le vaisseau du Marchand ne termine pas le vol, sa capacité s'applique uniquement à son vaisseau. La récompense du Manager ne peut pas être obtenue si son vaisseau ne termine pas le vol.

Abandonner

Il est possible que certains vaisseaux de votre flotte abandonnent pendant que les autres continuent le voyage. Les règles sont les mêmes que pour la Classe **IIA**, résumées ici :

- Avant qu'une nouvelle carte Aventure ne soit révélée, vous pouvez décider de retirer du vol l'un de vos vaisseaux.
- Si, pendant une carte Aventure, l'un de vos vaisseaux se retrouve sans équipage humain, il doit abandonner une fois la carte Aventure résolue.
- Si la puissance des moteurs d'un de vos vaisseaux est de 0 au moment où vous entrez dans l'Espace Intersidéral, il doit abandonner (calculez ensuite la puissance de vos moteurs en vous basant sur la plus faible puissance de moteurs des vaisseaux encore en vol).
- Si votre vaisseau a un tour de retard par rapport à celui d'un autre joueur, vous devez abandonner.

Si un vaisseau abandonne :

- Mettez de côté les marchandises. Vous recevrez la moitié de leur valeur une fois le vol terminé.
- Retirez votre vaisseau de son plateau (les composants restants ne vont pas dans votre défausse).
- Les vaisseaux restants peuvent continuer le voyage.

BONUS D'ARRIVÉE

Tous les joueurs qui terminent avec plus de vaisseaux que les autres joueurs sont considérés comme arrivés en premier. L'ordre sur le plateau de vol départage les égalités.

Seuls les joueurs qui ont terminé avec le plus de vaisseaux concourent pour le bonus du plus beau vaisseau. Parmi ces joueurs, celui qui dispose du plus faible nombre de connecteurs exposés dans sa flotte reçoit le bonus (en cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent le bonus, comme d'habitude).

VAISSEAUX DE CLASSE IV AVEC DES CARTES AVENTURE DE NIVEAU III

Si vous ne possédez pas la deuxième grosse extension, vous n'avez pas la carte de règles et les cartes Aventure nécessaires aux vols de Niveau **IV**. Les règles suivantes vont vous permettre d'utiliser tout de même les vaisseaux de Classe **IV** (en particulier les vaisseaux de Classe **IVC** de cette extension).

Remarque : La construction des vaisseaux de Classe **IV** nécessite beaucoup de composants. Si vous disposez uniquement du jeu de base, nous vous déconseillons d'utiliser la Classe **IV** avec plus de 3 joueurs. Les composants du jeu de base et de la première grosse extension suffisent pour une partie à 4 joueurs, mais pas à 5. Vous aurez besoin des composants du jeu de base et des deux grosses extensions pour pouvoir construire des vaisseaux de Classe **IV** à 5 joueurs.

Mise en place

Utilisez la carte de règles de Niveau **III**, en ajoutant à chacune des quatre piles de cartes Aventure une carte Aventure de Niveau **III** supplémentaire. Chaque pile de cartes sera donc composée d'une carte de Niveau **I**, d'une carte de Niveau **II** et

de trois cartes de Niveau **III**.

Les cartes Aventure de Niveau **III** éventuellement utilisées dans un vol précédent doivent être remélangées dans le paquet de cartes de Niveau **III** avant de composer les piles. Si vous ne le faites pas, les joueurs expérimentés risquent de savoir à l'avance quelles cartes vont être piochées.

Construction

Le sablier est retourné en dehors du plateau de vol, comme expliqué page 6.

Le Vol

Pendant le vol, les enjeux sont plus importants sur la plupart des cartes Aventure. Les règles suivantes s'appliquent à toutes les cartes, peu importe leur Niveau :

- La force de tous les ennemis est augmentée de 1.
- Les stations et vaisseaux abandonnés exigent la présence d'1 membre d'équipage supplémentaire.
- Lorsqu'une carte Aventure vous fait gagner des crédits, vous en gagnez 1 de plus.
- Lorsque vous recevez des marchandises, vous pouvez soit améliorer l'une d'elles (prendre une marchandise verte plutôt qu'une bleue, un jaune plutôt qu'une rouge, une rouge plutôt qu'une jaune), ou recevoir une marchandise bleue supplémentaire. En d'autres termes, la valeur du chargement augmente d'1 crédit.
- Lorsqu'un ennemi ou une zone de combat vous fait perdre des membres d'équipage ou des marchandises, vous en perdez 1 de plus.
- Lorsque vous êtes la cible de météorites ou de tirs de canon, dupliquez la première attaque de la carte. Vous devez faire face à deux attaques identiques, dans la même direction, et lancez les dés deux fois pour résoudre les attaques l'une après l'autre. Si les règles des parties à 5 joueurs vous permettent d'échapper à la première attaque, vous devez tout de même encaisser la seconde première attaque.
- D'autres cartes Aventure restent identiques. Les événements spéciaux et les cartes Espace Intersidéral fonctionnent de manière classique. Les jours de vol gagnés ou perdus restent les mêmes. Les cartes Manigances de la première grosse extension ne sont pas modifiées.
- En résumé : La force des ennemis, les exigences des stations et des vaisseaux abandonnés, les pertes de marchandises et de membres d'équipage sont augmentées de 1. Les récompenses en marchandises et crédits sont augmentées de 1. La première météorite ou le premier tir de canon sont dupliqués.

Bonus d'arrivée

Vous recevez les bonus indiqués sur la carte de règles de Niveau **III**.

Oui, nous aurions pu vous faire gagner de plus gros bonus à la fin du vol. Mais vous auriez aussi pu acheter la deuxième grosse extension. En vérité, tant que vous n'avez pas traversé une zone de combat de Niveau **IV**, été accueilli par les défenses automatiques d'une station abandonnée, caressé un prédateur affectueux et rencontré malencontreusement une météorite dans un espace supposé intersidéral, vous ne méritez pas vraiment de plus gros bonus.

Un jeu de Vlaada Chvatil

Couverture de la boîte : Radim "Finder" Pech

Illustrations : Niemi, Tomáš Kučerovský

Typographie et design graphique : Fanda Horálek, Filip Murmak

Traduction : www.meeplerules.fr

Édition française, adaptation et relecture : IELLO

www.iello.info

Remerciements : Brno Boardgame Club pour ses années de pilotage dévoué, les nombreux testeurs Tchèques et Slovaques, Paul Grogan pour la promotion, Tom Rosen pour son enthousiasme, et tous ceux qui apprécient ce jeu et donnent un sens à mon travail.

Remerciements spéciaux aux équipes de CGE qui soutiennent Galaxy Trucker depuis des années.

© 2013 Czech Games Edition

© 2013 IELLO pour l'édition française

CGE
Czech Games Edition

