VLAADA CHVATIL

GALAXY TRUCKER



MISSIONS

EXPANSION

Quand, en 2007, nous avons fondé Czech Games Edition, notre premier jeu publié fut Galaxy Trucker, le jeu de plateau. Depuis, de nombreuses extensions ont vu le jour.

En 2014, Galaxy Trucker est devenu notre premier jeu adapté sur tablettes et smartphones. Et comme nous adorons quand ce type d'applications raconte aux joueurs une véritable histoire, nous y avons inclus un mode Campagne dans lequel vous pouvez devenir un pilote de Corp. Inc., traverser la Galaxie, découvrir de nouvelles planètes et stations spatiales, débloquer de nouveaux modèles de vaisseaux, rencontrer des personnages passionnants, et – cerise sur le gâteau – vous lancer dans les périlleuses missions que vous proposent les différents personnages du jeu. Ces missions ont ensuite été incluses dans le mode Online.

Les joueurs ont adoré ce système de missions, et de nombreux sites internet ont élu Galaxy Trucker meilleure adaptation numérique d'un jeu de plateau. Nous avons alors pensé à nouveau aux joueurs fidèles de la version plateau.

Aujourd'hui, la boucle est bouclée. Cette extension vous propose désormais d'expérimenter les missions de Galaxy Trucker sur votre table de salon !

Vlaada et l'équipe CGE



Bonjour. Je serai votre instructeur de vol.

Vous êtes sûrement un jeune débutant dont le premier vaisseau a explosé de toutes parts dans le premier essaim de météorites. Ou peut-être êtes-vous un vétéran expérimenté, qui a emprunté des Routes Chaotiques, déjoué des Manigances, piloté quatre vaisseaux en même temps et survécu à des vagues d'intrus.

Qui que vous soyez, peu m'importe. Par rapport à moi, vous n'êtes qu'un novice. Je vais vous montrer ce qu'est un vrai pilote.

Ces missions se combinent à merveille avec Galaxy Trucker, le jeu de base. Les extensions ne sont pas nécessaires. Même si vous avez terminé de nombreux vols sans aucune égratignure, vous constaterez que cette extension peut transformer le jeu de base en véritable défi.

Bien entendu, les missions sont aussi compatibles avec toutes les autres extensions. Vous pouvez les combiner à loisir, comme vous le souhaitez.







Ce livret de règles s'adresse aux joueurs qui ne connaissent que le jeu de base, mais aussi à ceux qui ont collectionné toutes les extensions publiées à ce jour.

Les règles qui ne s'appliquent qu'à l'une des autres extensions sont présentées sous cette forme.

Lorsque nous faisons référence à des éléments d'autres extensions, nous les indiquons ainsi :

- Éléments de La Grosse Extension1
- Éléments de Encore une Grosse Extension2
- Éléments de Nos tout derniers ModèlesL
- Sur les cartes, les références aux extensions sont indiquées par un astérisque*

Si Missions est la seule extension que vous ajoutez au jeu de base, vous pouvez ignorer les points de règles qui concernent les autres extensions.

Nous expliquons les principes généraux pour que vous compreniez comment les autres extensions interagissent avec celle-ci.

ÉLÉMENTS DE L'EXTENSION

Cartes Mission



Les cartes Mission sont l'élément principal de cette extension. Chaque mission raconte sa propre histoire qui va concerner le vol à venir. La carte Mission décrit les règles et les récompenses qui vont rendre cette mission unique.



Composants spéciaux



Cette extension inclut cinq nouveaux types de composants qui se distinguent des composants habituels par un verso de tuile différent. Les composants spéciaux sont bien souvent une contrainte supplémentaire. Ils ne seront pas forcément mélangés avec les autres composants de l'entrepôt. Le plus souvent, livrer des composants spéciaux à bon port vous permettra de gagner une récompense.

Supercartes



Certaines missions nécessiteront des supercartes. Elles ressemblent aux cartes Aventure habituelles, mais leurs effets sont redoutables. L'avantage, c'est qu'elles sont le plus souvent consultables pendant la construction, ce qui permet aux joueurs de mieux s'y préparer.



MISSIONS

Cette extension inclut 16 cartes Mission. Chacune propose l'histoire d'un vol.

Certaines missions utiliseront plusieurs types de composants spéciaux, certaines feront appel à des supercartes, certaines se contenteront de modifier quelques règles du jeu.

Vous pouvez choisir librement dans quelle mission vous souhaitez vous lancer. Page ci-contre, vous trouverez certaines suggestions qui vous aideront à faire votre choix.

CARTES MISSION

Une carte Mission se compose des éléments suivants :

Une rencontre avec le personnage qui vous propose la mission.

(Certains joueurs reconnaîtront certainement les personnages de l'application numérique.)

Une présentation de la mise en place de la mission.

Les éventuels changements dans les règles de construction ou de vol.

Les récompenses ou pénalités spécifiques.



Un texte en haut de la carte précise éventuellement quels vaisseaux ne peuvent pas être utilisés pour cette mission.

Pour gagner du temps, sont indiqués sur la carte les composants spéciaux et les supercartes à utiliser.



COMMENÇONS !



J'enseigne depuis suffisamment longtemps pour savoir que la plupart d'entre vous ignoreront mon conseil et vont se dépêcher de lire le livret de règles d'une traite pour se lancer dans l'aventure. Mais pour ceux d'entre vous qui se montrent un tantinet raisonnables, voici comment découvrir la totalité des nouvelles règles en trois missions :

Parcourez les missions pour en choisir une sans supercartes et impliquant un type unique de composant spécial. Consultez les règles spécifiques à ce nouveau composant et lancez-vous dans votre premier vol. Enfin votre première mission !

Pour le vol suivant, lisez les règles concernant les supercartes et choisissez une mission qui les utilise. Je vous conseille les Défis du Club Platinium. Pour votre troisième vol, lisez tout ce qui concerne les autres composants, et tentez Expérimentations, une mission qui les utilise tous.

Vous pourriez aussi ajouter tous les types de composants spéciaux dès votre second vol, et terminer par les supercartes. Ou… bon, en fait, c'est votre jeu, faites comme vous voulez !

PARTIE STANDARD

Crédits de départ

Au début de la partie, chaque joueur reçoit 20 crédits. Vous êtes des pilotes expérimentés, vous avez certainement réussi à mettre quelques crédits de côté depuis le temps !

Choix des niveaux de vol

Avant de commencer, vous devez vous mettre d'accord sur le nombre de vols que vous voulez réaliser ainsi que sur leurs niveaux. Si une carte fait référence au « numéro de la manche », considérez qu'elle concerne le « niveau du vol ». Toutes les missions utilisent cette terminologie, car votre premier vol ne sera plus forcément un vol de niveau I.

Choix des vaisseaux et des extensions

Bien entendu, vous devez aussi vous accorder sur les éventuelles extensions utilisées et les vaisseaux que vous voulez piloter. Il est souhaitable que tous les joueurs choisissent un même modèle de vaisseau.

Choix des missions

Mélangez les cartes Mission et piochez-en trois. Choisissez-en une pour votre première manche. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, choisissez au hasard parmi les trois (ou parmi deux si l'une des missions n'intéresse personne).

Une fois la mission choisie, vous pouvez changer d'avis quant au vaisseau choisi ou à l'extension à utiliser, à condition que tout le monde soit d'accord. Sinon, conservez vos premiers choix.

Les trois cartes Mission seront défaussées après le vol. Trois nouvelles cartes seront piochées au début de chacune des manches suivantes.

Déroulement de la partie

Chaque vol est joué en appliquant les règles spécifiques à la mission. Tous ceux qui terminent avec plus de 20 crédits sont déclarés vainqueurs ! Bon, comme d'habitude, certains vainqueurs seront plus victorieux que d'autres…



Si vous mourez – eh oui, ça peut vous arriver dans l'une des missions si vous ne faites pas attention –, vous pouvez vous tourner les pouces jusqu'à la fin de la partie, ou rejoindre les autres joueurs lors de la manche suivante en tant que nouveau pilote (mais cette fois-ci avec 1 seul crédit en poche).



INCLURE LES AUTRES EXTENSIONS

L'extension Missions est compatible avec tous les éléments déjà rencontrés :

Composants et cartes Aventure

Les nouvelles règles fonctionnent avec tous les composants et cartes Aventure des deux Grosses Extensions.

Vaisseaux

Les composants spéciaux et les supercartes peuvent être utilisés avec n'importe quel vaisseau. Comme les modèles n'ont pas les mêmes faiblesses, cela peut s'avérer problématique dans certaines missions. La carte Mission peut vous alerter et vous préciser quels modèles de vaisseaux ne sont pas recommandés.

Cinquième Roue (partie à 5 joueurs) [1]

La concurrence pour les composants clés est plus rude à 5 joueurs, mais les missions fonctionnent. Les Zones Tactiques sont les seules supercartes qui nécessitent une règle spécifique avec 5 joueurs.

Bon, la Mission d'Escorte nécessiterait sûrement une règle spéciale avec 5 joueurs, mais nous manquions de place sur la carte… Alors, soyez créatif, ou laissez cette mission de côté.



Routes Chaotiques [1]

Pourquoi emprunter des Routes Chaotiques ? Pourquoi charger des cellules d'énergie explosives alors que votre vaisseau est déjà plein à craquer de composants explosifs ? Et les supercartes rendront votre vol suffisamment ardu. Certaines combinaisons sont démesurément destructrices.



Je sais. Les joueurs qui raffolent des Routes Chaotiques ne sont pas de ceux qui écoutent les avertissements. Donc… bonne chance !

Manigances [1]

Si vous incluez les cartes Manigances, nous vous recommandons de choisir tous vos vaisseaux et toutes vos missions dès le début de la partie, avant de distribuer les cartes Manigances. Vous pourrez ainsi choisir librement les missions qui vous plaisent, sans vous soucier de les faire correspondre à vos cartes.

Équipe de soutien [2]

De la même façon, si vous incluez l'extension Équipe de Soutien, il est préférable de choisir toutes les missions et vaisseaux en amont. Vous pourrez ainsi choisir votre équipage en fonction des missions à venir.

CRÉER VOS PROPRES MISSIONS

Vous avez des composants spéciaux. Vous avez les supercartes. Vous pouvez vous inspirer des 16 missions que nous vous proposons.

Soyez créatif et amusez-vous !

COMPOSANTS SPÉCIAUX

Vous transporterez bien plus que de simples bouts de tuyaux.



Ces composants ne sont pas systématiquement utilisés pendant la construction. Ils ne sont inclus que si la mission le spécifie. À missions différentes, composants différents. Lorsqu'une mission vous demande d'ajouter certains de ces composants aux autres composants de l'entrepôt, il suffit de les mélanger au centre de la table. Le verso des composants spéciaux est différent, cela les rend plus faciles à repérer, même face cachée.



Ne soyez pas trop excité. Les composants spéciaux ne sont pas si utiles que ça. Ils vont surtout vous causer des problèmes. Croyez-moi, si la mission ne vous le demandait pas, vous ne les auriez jamais embarqués à votre bord.

Ces composants spéciaux ne peuvent pas être mis de côté sur votre plateau vaisseau. Si vous choisissez de ne pas les placer sur votre vaisseau, vous devez les remettre face visible dans l'entrepôt. (Exception : la mission Embouteillages vous impose de démarrer la construction avec deux containers fragiles mis de côté.)

À la fin du vol, n'oubliez pas de retirer tous les composants spéciaux de l'entrepôt avant de mettre en place la mission suivante.

TYPES DE COMPOSANTS SPÉCIAUX

Container explosif



N'aurait-il pas été plus sûr de fabriquer les explosifs directement sur la planète où ils seront utilisés plutôt que de les transporter d'un bout à l'autre de la Galaxie ? C'est une question pertinente. Mais les réponses aux questions pertinentes sont données par des experts, et embaucher des experts coûte cher. Bien plus cher en tout cas que d'embaucher un transporteur qui se contente, lui, de quelques billets.

Si un container explosif est détruit, il explose et détruit tous les composants placés sur les huit emplacements adjacents.



Bien entendu, si un autre container explosif est détruit par cette explosion, il explose à son tour. C'est ce qu'on appelle une réaction en chaîne…

Les containers explosifs et les marchandises explosives des **Routes Chaotiques**[1] explosent tous de la même manière.

Composant détruit, déconnecté ou abandonné

Il existe trois façons de perdre un composant. Seule la destruction déclenche l'effet spécial des containers explosifs et fragiles (voir plus bas).



Un composant peut être **détruit** par une météorite, un tir ou une carte, comme Sabotage, dont l'effet fait thématiquement référence à une destruction. (La carte Sabotage n'emploie pas directement le terme « détruit » parce que nous ne savions pas que nous en aurions besoin…)

Un composant est **déconnecté** s'il s'avère qu'il n'est plus rattaché au vaisseau. Cela concerne par exemple les composants qui étaient connectés à un composant détruit. La Poussière de Nanobot, une des supercartes de cette extension, déconnecte les composants sans rien détruire. La carte **Fuite Radioactive**[2] fonctionne de la même façon. **Un container explosif ou fragile qui serait déconnecté ne produit pas son effet spécial (il n'est pas détruit).**

Dans cette extension, vous devrez peut-être abandonner des composants pour échapper à un trou noir. **Abandonner un composant ne déclenche pas l'effet spécial des containers explosifs et fragiles.**



Container fragile



Les boissons sont systématiquement transportées dans des bouteilles en verre. Personne ne voudrait boire quelque chose contenu dans un récipient métallique ! Et les tonneaux en bois posent problème dès qu'ils quittent l'atmosphère… sans mentionner les incidents liés aux termites de l'espace…

Si l'un des huit composants adjacents au container fragile est détruit, ce dernier est lui aussi détruit.

Bien entendu, si un container fragile est détruit, cela déclenche la destruction de tout autre container fragile adjacent… Attention aux éclats de verre !



Une légende court sur un pilote nommé Johnny, qui aurait construit son vaisseau à base de tubes à essai en verre. Pendant des années, lancé à travers la Galaxie, il a affronté les pirates, frôlé les trous noirs, traversé les essaims de météorites sans assistance, jusqu'au jour où il a décidé de s'installer sur une planète et de créer sa propre distillerie, Johnny Trucker. Bon, certaines mauvaises langues vous diront que cette histoire fait partie de la campagne de marketing de la marque Johnny Trucker. Ces mauvaises langues devraient goûter l'ultra-whisky altairien et sa triple distillation dans le noyau d'une supernova.



Dans l'application tablette et smartphone, lorsque vous transportez des containers fragiles, ils fonctionnent différemment : si les bouteilles craquent, le composant n'est pas détruit.

Dans le jeu de plateau, c'est différent. Premièrement, parce que des marqueurs auraient été nécessaires pour indiquer les containers cassés… mais surtout parce que des vaisseaux en plusieurs morceaux, c'est marrant.

Container lourd



Ces lingots mégalourds ont deux caractéristiques intéressantes. Et l'une d'elles est même utile !

Les containers lourds ne peuvent pas être détruits par une météorite (petite ou large) ou un tir de canon (simple ou puissant) dirigés du côté sans connecteurs. Autrement dit, leurs côtés lisses sont équipés d'un **Blindage Indestructible**[1, 2]. Les côtés avec connecteurs sont aussi vulnérables que ceux de n'importe quel composant. Les containers lourds peuvent aussi être détruits par des effets qui ne les atteignent pas dans une direction spécifique (Sabotage, **Commandos**[2], containers explosifs…).

Enfin un composant utile ! C'est quoi l'embrouille ?

Lorsque vous calculez la puissance de vos moteurs, soustrayez le poids de vos containers lourds. Cette soustraction donne votre puissance totale de moteurs, qui peut donc être négative. La bonne nouvelle, c'est que vous additionnez le bonus de l'extraterrestre brun avant de soustraire le poids des containers lourds. Par exemple, si vous disposez de deux moteurs simples, d'un extraterrestre brun et d'un container lourd de poids 4, votre puissance totale est de 0. Sans les moteurs, bien sûr, votre extraterrestre brun ne vous aiderait pas, et votre puissance serait de – 4.

Comme d'habitude, une puissance totale de moteurs de 0 (ou moins) vous oblige à abandonner le vol si vous êtes confronté à une zone d'Espace Intersidéral. Mais une puissance de 0 reste préférable à une puissance – 4 dans une Zone de Combat.

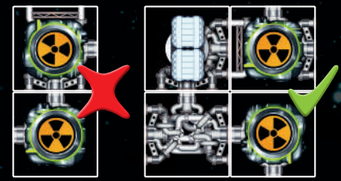
Si vous possédez quelques rudiments de physique, vous savez bien que les chargements lourds nécessitent de puissants moteurs, et que des chargements trop lourds empêchent carrément votre vaisseau d'avancer. Mais il peut arriver que nos chers transporteurs n'aient pas étudié la physique et remettent en cause ces calculs. Ne les écoutez pas. Lorsqu'ils débattent d'énergie, d'inertie, de mouvement sans contraintes ou autres non-sens, allumez vos moteurs et laissez-les dans la poussière. Ça leur en remontrera.

Container radioactif



Les containers radioactifs suivent deux règles :

Deux containers radioactifs ne peuvent pas être connectés ensemble (même via un **Module Routeur**[2]). S'ils sont connectés, c'est une erreur de construction qui doit être corrigée en retirant l'un des composants avant le décollage.





Les huit composants adjacents ne peuvent pas contenir des cellules d'énergie ou des membres d'équipage. (**Les Robonautes**[2] sont autorisés : les robots supportent les radiations. Les astronautes endormis dans une **Chambre de stase**[1] sont aussi autorisés, tant qu'ils ne sont pas réveillés par un effet, comme celui du **Réceptionniste**[2]. Ils peuvent être réveillés de manière classique s'ils sont immédiatement placés dans des cabines autorisées.)

Il est possible de placer des accumulateurs d'énergie ou des cabines à côté d'un container radioactif, mais vous ne pourrez pas y charger les cellules et figurines correspondantes. Les containers radioactifs n'ont pas d'effet sur les marchandises.



Il n'est pas vraiment juste de dire que les cellules d'énergie ne « peuvent pas » être placées à côté d'un container radioactif. Comme l'a démontré un groupe de transporteurs très enthousiastes, on peut placer des cellules d'énergie à proximité. La question est : que se passe-t-il ensuite ? Nos collègues à l'enthousiasme débordant vont avoir tout leur temps pour réfléchir à cette question, du fond de leur prison en orbite autour de Sirius. Donc, pour simplifier : les cellules d'énergie ne peuvent pas être placées à côté d'un container radioactif.



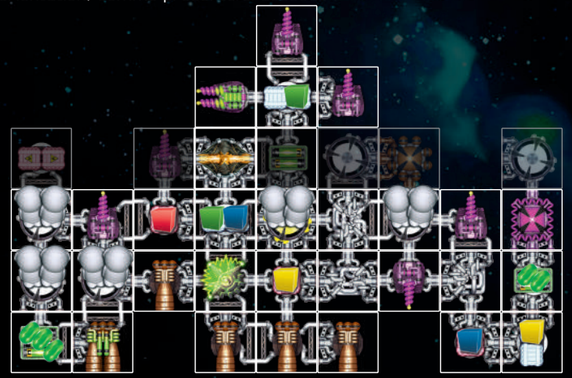
Artefacts



Avez-vous entendu parler de la théorie quantique sur les espèces extraterrestres ? Elle tente d'expliquer un étrange phénomène : lorsque le Département des Véhicules Stellaires exonère de taxes les marchands extraterrestres, la Galaxie regorge de civilisations aliens, mais quand le Département désire comprendre les étranges particularités de tels artefacts, les humains sont soudainement seuls dans l'Univers…

Les artefacts extraterrestres peuvent être simples ou doubles. Les artefacts simples sont plus sympas car ils sont moitié moins pénibles.

Un artefact simple transforme toute sa ligne ou toute sa colonne en zone morte. La ligne ou la colonne qu'il affecte va dépendre de son orientation, comme présenté ci-dessous :



Dans une zone morte, rien ne fonctionne à l'exception des connecteurs, du blindage indestructible et des composants spéciaux.



Je vous entends d'ici marmonner. Vous vous demandez ce que signifie « rien ne fonctionne »… C'est simple : rien ne fonctionne. Les composants dans la zone morte ne peuvent pas transporter des marchandises, des cellules d'énergie ou des membres d'équipage. Ils ne peuvent pas participer à votre puissance de moteurs ou de canons. Ils ne peuvent pas vous permettre d'éviter que des dégâts soient infligés à votre vaisseau. Les modules de support de vie n'aident pas à supporter la vie. Rien - ne - fonctionne.

Vous vous demandez certainement : « Et ça, ça marche ? »

Non. La réponse est non.

Euh… à moins que vous ne parliez des nouveaux composants spéciaux de cette extension. Oui, eux, ils ne sont pas affectés.

Certaines extensions, spécialement les **Équipes de soutien**[2], vous permettent de donner à certains composants des fonctions qu'ils n'ont pas normalement. Une zone morte annule toutes les fonctions actives, mais les fonctions structurelles continuent de marcher.

Les connecteurs des composants sont structurels. Le blindage indestructible est structurel. Et les effets des composants spéciaux de cette extension sont structurels. Tout le reste ne fonctionne pas dans une zone morte, même les **Modules Routeurs**[2] ou tout effet similaire.

Vous êtes certainement capable de deviner l'effet d'un artefact double, mais on vous le dit quand même : **un artefact double crée une zone morte qui affecte tous les composants placés dans la même ligne et dans la même colonne que lui**. Bonne nouvelle : vous n'avez donc pas à vous soucier de son orientation !

La zone morte fonctionne comme la carte du même nom des **Routes Chaotiques**[1]. Il y a cependant une contrainte supplémentaire : **il est interdit de placer un artefact dans la zone morte d'un autre artefact**.

Les chercheurs de la station scientifique de Deneb sont actuellement en train d'étudier ce qu'il advient lorsqu'un artefact entre dans une zone morte créée par un autre artefact. Enfin, c'est ce qu'ils déclarent faire. Tiens, d'ailleurs, personne n'a reçu de leurs nouvelles dernièrement…

Si vous perdez un artefact pendant le vol, sa zone morte disparaît, et les composants redeviennent fonctionnels. Mais les cabines et les accumulateurs d'énergie restent vides.



Il existe une situation hypothétique où la perte d'un artefact rendrait la construction de votre vaisseau illégale (vous obligeant à abandonner un composant). Cela implique d'avoir chargé un autre composant spécial et un composant d'Une Autre Grosse Extension. Je vous laisse cinq minutes pour retrouver cette situation si particulière.

VAISSEAUX EN PLUSIEURS PARTIES

Certains modèles de vaisseaux (IIA et **IVC**[L]) peuvent être composés de plusieurs parties. Les règles concernant les composants spéciaux et les supercartes sont très intuitives :

La zone morte créée par un artefact s'étend jusqu'aux bords du plateau vaisseau et peut donc affecter les composants d'une autre partie du vaisseau.

Toute règle ou carte concernant les huit composants adjacents s'applique même si l'un des composants concernés se trouve dans une autre partie du vaisseau (ce qui peut arriver sur certains modèles de vaisseaux).

La pénalité concernant le poids d'un container lourd s'applique uniquement à la partie du vaisseau concernée.

SUPERCARTES

Certaines aventures sont plus inoubliables que d'autres.





Vous voyez, les cartes Aventure se divisent en deux catégories : il y a celles qui sont dangereuses et celles qui peuvent vous venir en aide. Les supercartes sont toutes de la première catégorie.

LES SUPERCARTES PENDANT LA CONSTRUCTION



Les supercartes ont un verso bien distinct. Elles peuvent être utilisées quel que soit le niveau du vol. Parfois, dans les vols de niveaux élevés, les supercartes s'ajustent d'elles-mêmes pour vous rendre la tâche encore plus difficile.

Les supercartes sont supposées être redoutables, mais pas implacables. La plupart du temps, vous pourrez en prendre connaissance durant la phase de construction, pour vous préparer un minimum. Si vous êtes du genre à ne pas regarder les cartes Aventure pendant la construction, essayez vraiment de faire une exception pour les supercartes.



Si vous n'utilisez pas Une Autre Grosse Extension, retirez du paquet des supercartes les trois Raids de la Robopolice. Sans cette extension, vous êtes sans défense contre les intrus.





Sauf précision contraire, les supercartes sont mélangées dans le paquet de cartes Aventure du vol, comme n'importe quelles autres cartes. Comme d'habitude, la première carte Aventure du paquet doit être du même niveau que le vol.



Le mieux est de mélanger les cartes sans les regarder. Une fois que c'est fait, regardez la première carte du paquet. Si elle ne correspond pas au niveau du vol, mélangez encore un peu.

Les cartes **Manigance**[1] ne sont pas mélangées immédiatement dans le paquet de cartes Aventure. Commencez par mélanger les cartes Aventure et les supercartes, puis glissez les cartes Manigance au milieu du paquet.

LES SUPERCARTES PENDANT LE VOL

Les supercartes sont des aventures comme les autres. Vous trouverez un détail de ces cartes dans la section suivante.

Quelques précisions :

- Elles affectent tous les joueurs.
- Elles n'offrent pas de récompenses… mais si vous vous en tirez sans une égratignure, vous pouvez considérer que c'est votre récompense pour avoir bien joué.
- De nombreuses supercartes ont des effets cumulatifs qui dépendent du niveau du vol.

Un **Accélérateur**[1] vous permet d'éviter une carte Aventure, donc aussi une supercarte.

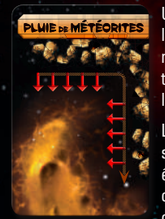
Cependant, les supercartes sont tellement redoutables qu'elles se prolongent même dans l'hyperespace. Tout vaisseau ou partie de vaisseau qui se trouve dans l'hyperespace pendant une supercarte (même si le saut est antérieur à la supercarte) se voit infliger un puissant tir de canon à l'avant.

Alors, pendant que vos collègues sont en train d'affronter la menace, lancez les dés pour voir si c'était vraiment une bonne idée de fuir.

TYPES DE SUPERCARTES

Pluie de météorites

Dans tout bon débit de boissons fréquenté par des transporteurs, la conversation finit toujours par tourner autour de la probabilité qu'une petite météorite de rien du tout puisse malencontreusement toucher l'unique connecteur exposé sur le flanc gauche du vaisseau. Une grande gueule va dire plus haut que tout le monde que ça n'arrive qu'une fois sur un million. Un pilote vétéran, certainement accoudé au bar, va rétorquer que, sur son vaisseau, c'est au moins du 50/50. Un gars avec des lunettes et un crayon va gribouiller un truc sur une serviette et tenter d'expliquer pourquoi ça va d'une chance sur six à une chance sur douze en fonction du secteur. La grande gueule va attraper l'intello par le col pour illustrer la différence entre la théorie et la pratique. C'est à ce moment que, depuis votre recoin sombre, vous pouvez glisser d'une voix sinistre : « Qui parmi vous a déjà vu une pluie de météorites ? »



Une pluie de météorites est un test complet de l'herméticité de votre vaisseau. Les petites météorites arrivent sur votre vaisseau dans deux directions pour atteindre chaque ligne et chaque colonne. Pas besoin de lancer les dés.

La flèche incurvée montre dans quel sens la pluie s'abat sur votre vaisseau. Les météorites doivent être résolues une à une dans cet ordre. L'effet de chacune de ces météorites est le même que celui d'une petite météorite classique, il est possible de s'en protéger de la manière habituelle.



Si votre vaisseau ne présente pas de connecteurs exposés, vous pouvez rire à la révélation de cette supercarte. Dans le cas contraire, elle peut se révéler très dangereuse. Un composant détruit peut en exposer d'autres. Des dégâts par l'avant peuvent détruire le bouclier qui devait vous protéger sur le côté.

Les **propulseurs**[2] ne peuvent pas vous aider pendant une pluie de météorites. Les météorites atteignent chaque ligne et chaque colonne.

Ignorez tous les calculs bizarres (comme ceux des **classes IA**[1], **IC**[L] et **IIC**[L]). Les météorites atteignent chaque ligne et chaque colonne, quel que soit leur numéro. (Dans le cas des **classes IC**[L] et **IIC**[L], ignorez les pliures transdimensionnelles.)

Dans le cas d'un vaisseau qui n'a pas vraiment de côtés définis dans certaines directions (comme les **classes IIB**[2] et **IIIC**[L]) et nécessite qu'un lancer de dé détermine quelle ligne ou quelle colonne servira de « côté », effectuez un seul lancer et utilisez ce résultat pour toutes les météorites dans cette direction. (Dans le cas de la **classe IIIC**[L], vous lancerez les dés deux fois : une fois pour la toute première météorite et une fois pour la première météorite de la seconde direction.)

Alerte Météorites

Les premiers pilotes à avoir fait face à ce type d'alerte ont cru avoir traversé un bête essaim de météorites et eu beaucoup de malchance.

Mais après avoir traité quelques milliers de déclarations d'assurance, les assureurs pangalactiques ont mis le doigt sur le phénomène : une Alerte Météorites est la preuve que, dans certains coins de la Galaxie, l'Univers est vraiment là pour vous choper.



Une Alerte Météorites se compose de plusieurs larges météorites arrivant dans deux directions. Le nombre de météorites est fonction du niveau du vol. La première ligne s'applique à tous les vols. La seconde ligne s'applique aux vols de niveaux II et supérieurs. La troisième ligne s'applique aux vols de niveaux III et supérieurs. La dernière ligne ne concerne que les vols de niveau IV2. Vous pouvez recouvrir les lignes non applicables avec une autre carte.

Le leader lance les dés pour chaque flèche rouge indiquée sur la ligne. Vous vous défendez contre la météorite (ou non) selon les mêmes règles que face à une large météorite classique.

Si un dé est dessiné sur la flèche rouge, cela signifie que le résultat d'un des deux dés est imposé : il sera de la valeur indiquée. Le second dé est lancé comme d'habitude. Ces météorites se dirigeront donc plus probablement vers le centre de votre vaisseau.

Cela compte comme un lancer de dé, et les **propulseurs**[2] peuvent donc affecter le point d'impact de la météorite, comme d'habitude.

Pour les vaisseaux où un seul dé est lancé (**IC**[L] ou **IIC**[L]), vous n'avez pas à lancer de dé. Le dé dessiné sur la carte vous donne le résultat. Pour les vaisseaux où les dés sont lancés l'un après l'autre (**IIB**[2] ou **IIIC**[L]), le dé dessiné sur la carte vous donne le résultat du premier lancer.

Les Alertes Météorites ont aussi la particularité de vous proposer des météorites se dirigeant vers l'arrière de votre vaisseau. Un canon pointant vers l'arrière peut détruire la météorite se dirigeant dans sa colonne ou dans les deux colonnes adjacentes. Lorsque vous constatez qu'une météorite vous a pris en chasse, il est en effet possible de manœuvrer en catastrophe l'arrière du vaisseau. C'est le même principe que pour les météorites arrivant sur les côtés du vaisseau.



C'est un changement de règle officielle qui s'applique aussi en cas d'Inversion Météorique1. Lorsque nous avons réalisé la version digitale du jeu, nous nous sommes aperçus que laisser un brin de souplesse au niveau de l'arrière des vaisseaux rendait le jeu encore meilleur. Vous voyez, l'Univers ne vous en veut pas systématiquement !

Trou noir

Les transporteurs originaux conduisaient des six tonnes à la surface de la planète. Les transporteurs modernes traversent la Galaxie en volant.

Néanmoins, certaines choses n'ont pas changé : les transporteurs aiment rouler en convoi, ils pensent toujours qu'aller vite, c'est mieux que d'aller doucement, et ils doivent toujours faire des écarts pour contourner les trous du chemin.



Si vous voyez un truc dans ce genre, allumez les moteurs et mettez la gomme !

La force d'attraction d'un trou noir est fonction du niveau du vol. Par exemple, cette carte a une force de 5 pour un vol de niveau II. Vous aurez besoin d'une puissance de moteurs égale ou supérieure à la force d'attraction du trou noir, si vous voulez éviter d'être aspiré.

Si vous ne pouvez pas atteindre cette force, pas de souci. Si vous êtes en train d'être aspiré, vous pouvez tout de même vous échapper en abandonnant deux composants par point de puissance manquant.

Les joueurs résolvent le trou noir dans l'ordre, en commençant par le leader. À votre tour, vous pouvez allumer des doubles moteurs et/ou défausser des composants dans l'ordre de votre choix. Cela peut vous permettre de dépenser une cellule d'énergie avant d'abandonner le composant sur laquelle elle était stockée. Cependant, la puissance de vos moteurs n'est calculée qu'une fois vous être défaussé : si vous abandonnez un moteur, il ne comptera pas dans la puissance de moteurs. Si vous abandonnez le module de support de vie de votre extraterrestre brun, celui-ci ne vous apportera pas son bonus.

Si vous n'avez pas suffisamment de composants pour faire la différence, vous les abandonnez tous, d'une certaine façon. Et vous abandonnez aussi le vol, forcément. Même si c'est une façon très terre à terre de vous présenter ce qui vous arrive vraiment.

Vous pouvez toujours espérer que certaines théories se vérifient. Que les objets aspirés dans un trou noir émergent d'un trou blanc dans un univers parallèle, où toutes les météorites sont composées de pétales de roses, où les pirates vous reçoivent chaleureusement avant de vous offrir des marchandises de valeur et où chacun peut s'acheter, à un prix raisonnable, une licorne arc-en-ciel.



Votre puissance finale de moteurs détermine le nombre de composants à abandonner, et vous n'êtes pas autorisé à en abandonner plus que nécessaire. Si vous annoncez une puissance de 4 et qu'il vous faut 5, vous abandonnez deux composants (et aucun de ces composants ne doit causer la perte d'autres composants). Pourquoi voudriez-vous en abandonner davantage ? Bon, il existe une mission où perdre des composants est rentable. Mais « j'ai balancé la moitié de mon vaisseau dans un trou noir parce que je l'ai senti comme ça », ça ne fait pas une bonne histoire à raconter.

Avec un vaisseau en plusieurs parties (**classes IIA**[1] ou **IVC**[L]), il y a quelques ajustements :

1. La force du trou noir doit être divisée par le nombre de parties de votre vaisseau, arrondie au chiffre supérieur. (Vous divisez par le nombre de parties dont est censé être composé votre vaisseau. Peu importe le nombre de parties qu'il a en réalité.)
2. Chaque partie est traitée comme un vaisseau indépendant, qui doit affronter le trou noir par ses propres moyens ou en abandonnant ses propres composants.

Flotte ennemie

Affronter une flotte ennemie comporte certains avantages. Premièrement, une flotte attaque tout le monde : le vaisseau leader n'est plus le seul à profiter de cette joyeuse animation. De plus, vaincre une flotte ne rapporte pas de récompense, ce qui empêchera vos collègues de vous jalouser.



La puissance de la flotte est fonction du niveau du vol. Cette Flotte Pirate aura par exemple une puissance de 9 lors d'un vol de niveau II. Vous pouvez ignorer toutes les informations qui se trouvent en dessous de la ligne qui concerne votre niveau de vol. Vous pouvez recouvrir les lignes non applicables avec une autre carte.



À l'inverse des ennemis classiques, qui se contentent de vous attaquer par l'avant, les flottes ennemies peuvent vous attaquer de plusieurs côtés, comme indiqué sur la carte. Cela peut s'avérer avantageux : le canon dessiné en haut de la carte indique quels sont vos canons qui pointent en direction de la flotte. **Lorsque vous calculez la puissance de vos canons, les canons pointant dans une des directions indiquées comptent pour leur pleine valeur, et les autres canons comptent pour moitié.** Par exemple, face à cette Flotte de Pillards, un simple canon aura une puissance de ½ s'il est dirigé vers l'avant, et une puissance de 1 s'il pointe dans les autres directions. Les extraterrestres mauves procurent leur bonus habituel.

Dans l'ordre, en commençant par le leader, les joueurs annoncent leur puissance de canons :

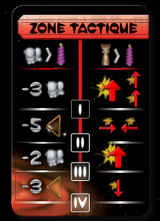
- Si vous égalez ou dépassez la puissance ennemie correspondant au niveau du vol, votre vaisseau en sort indemne.
- Si vous égalez ou dépassez la puissance ennemie correspondant à un niveau inférieur, les effets situés au-dessus de la ligne que vous pouvez battre ne vous sont pas appliqués. Vous ne subirez que les effets indiqués en dessous de la ligne que vous pouvez battre et au-dessus de la ligne du niveau du vol en cours.
- Si vous ne parvenez pas à atteindre la puissance ennemie correspondant à un vol de niveau I, tous les effets s'appliquent à votre vaisseau, en commençant par la première ligne et en continuant jusqu'à la ligne du niveau du vol en cours.

Pour clarifier cela, vous pouvez utiliser votre seconde fusée pour indiquer la ligne que vous pouvez atteindre ou dépasser. (Placez votre fusée en haut de la carte si vous ne pouvez pas battre la puissance ennemie de niveau I.)

Si les effets correspondent à des tirs de canons, le leader lance les dés pour chaque tir, et le résultat du lancer s'applique à tous les vaisseaux concernés. Les effets sont cumulatifs. Par exemple, un joueur dont la puissance de canons serait de 5 et qui affronterait cette Flotte de Pillards au niveau III devrait abandonner trois membres d'équipage et sept marchandises (de la plus forte valeur, comme d'habitude). Un joueur avec une puissance de 6 perdrait trois membres d'équipage et quatre marchandises. Un joueur avec une puissance de 8 ½ perdrait uniquement quatre marchandises. Avec une puissance de 9, vous ne perdriez rien.

Zone tactique

Un pilote expérimenté qui regarderait les cartes Aventure et repérerait une Zone de Combat se dirait : « Oh, je vais avoir besoin de beaucoup de canons, de moteurs et d'équipage ». Comme il le savait déjà, ce n'était même pas la peine de regarder les cartes… C'était vrai jusqu'à ce qu'apparaissent les Zones Tactiques.



Les Zones Tactiques ressemblent aux Zones de Combat. Les joueurs vont comparer les caractéristiques de leurs vaisseaux, et le plus mauvais subira une pénalité.

Plutôt que d'évaluer trois lignes, une Zone Tactique évalue deux colonnes, d'abord celle de gauche, puis celle de droite. Et plutôt que d'évaluer un seul paramètre, une Zone Tactique évalue la différence entre deux caractéristiques, comme indiqué en haut de la colonne.

Les joueurs font leurs calculs dans l'ordre, en commençant par le leader. À votre tour, vous pouvez choisir d'activer ou non les composants qui fonctionnent avec de l'énergie. Tous les autres composants fonctionnent normalement, que vous le vouliez ou non.

Par exemple, sur la Zone Tactique ci-contre, vous devez avoir bien plus de membres d'équipage que de puissance de canons. Vous n'allez donc pas activer vos doubles canons, mais vos simples canons et votre extraterrestre mauve compteront. (Si vous disposez d'une **cellule des robonautes**[2], c'est le moment de l'activer. Et n'oubliez pas d'appliquer le bonus de **l'armurerie**[2].)

Chaque joueur déclare sa puissance de canons et la soustrait à la taille de son équipage. Celui qui obtient le plus faible résultat subit la pénalité. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus en avance sur le plan de vol qui subit la pénalité.



Hé ! Nous sommes des transporteurs, pas des mathématiciens ! On ne sait pas se servir de nombres négatifs ! Alors voilà comment faire :

Un joueur a une taille d'équipage inférieure à la puissance de ses canons ? Ce n'est pas bon pour lui. La carte lui demande le contraire. Si un seul vaisseau est dans cette situation, c'est lui qui subit la pénalité. S'ils sont plusieurs, pénalisez celui dont la puissance de canons excède le plus la taille d'équipage.

Si tous les joueurs ont une taille d'équipage supérieure à la puissance de leurs canons, comme demandé par la carte, chacun soustrait la puissance de ses canons à la taille de son équipage. Tadam ! Vous obtenez un nombre positif ! Celui qui obtient le résultat le plus faible subit la pénalité.

Et bien sûr, en cas d'égalité, respectez la tradition : c'est le joueur qui devance les autres qui est pénalisé.

Maintenant que nous avons déterminé qui subit la pénalité, voyons en quoi elle consiste.

Une nouvelle fois, cela dépend du niveau du vol. Appliquez toutes les pénalités inscrites au-dessus de la ligne correspondant au niveau de votre vol. Par exemple, un joueur pénalisé lors d'un vol de niveau III abandonnera cinq membres d'équipage et perdra cinq jours de vol.

Vous pouvez utiliser une autre carte pour recouvrir les lignes placées en dessous du niveau de votre vol. Cela permet de faire ressortir uniquement la pénalité qui s'appliquera.

Après avoir résolu la colonne de gauche, faites de même avec celle de droite. Dans notre exemple, il faudra une puissance de moteurs supérieure à la puissance de canons. Vous allez donc activer vos doubles moteurs et laisser les doubles canons au repos. Sur cette carte, vous devez donc calculer deux fois la puissance de vos canons. Si vous perdez votre extraterrestre mauve lors de la résolution de la première colonne, son bonus ne sera pas pris en compte pour la seconde colonne. Si vous avez activé un double canon dans la première colonne, vous devrez l'activer à nouveau pour qu'il soit pris en compte dans la seconde colonne (bon, OK, personne ne fera cela… à moins de vouloir raconter une histoire désopilante).

Dans une **partie à 5 joueurs**[1], le second plus mauvais vaisseau est aussi pénalisé. Sa pénalité totale est réduite d'un jour de vol, d'un membre d'équipage et d'une marchandise. Ignorez aussi la première salve de puissants tirs de canon.



Supercartes à évènements spéciaux



Parmi les supercartes se trouvent six nouveaux évènements spéciaux. Ce sont des variantes des cartes Poussières d'Étoile, Épidémie et **Fuite Radioactive**[2]. Nous sommes certains qu'elles vous plairont. (Qui ne raffole pas d'une bonne vieille peste ?)

Chaque carte décrit son propre effet et l'illustre par un exemple.



Raid de la Robopolice

Laissez ces cartes dans la boîte, à moins de jouer avec les composants et les règles d'**Encore Une Grosse Extension**[2].

Un Raid de la Robopolice ne fonctionne pas comme avec un Commando. Les différences sont expliquées ci-dessous.



Un Commando vous indique sa direction, mais pas son point d'impact. Le Raid de la Robopolice fait tout l'inverse.

Un dé donne la direction

Lancez un dé et consultez le tableau sur la carte pour déterminer dans quelle direction le raid se dirige vers votre vaisseau. Sur cette carte, par exemple, un ⚂ ou un ⚃ vous préviennent d'une attaque par l'arrière.

Détermination du point d'impact

La Robopolice se conforme toujours au même protocole. Pas besoin de lancer les dés, les dés blancs au centre de la carte vous donnent directement le résultat du « lancer » nécessaire pour déterminer la ligne ou la colonne de destination. Si ce lancer ne nécessite qu'un seul dé (**classe IC**[L] ou **IIC**[L]), considérez que le dé le plus grand sur la carte vous donne le résultat du lancer. Si vous devez lancer les dés l'un après l'autre (**classe IIIC**[L] ou **IIB**[2]), le dé le plus grand donne le résultat de votre premier lancer et le plus petit le résultat du second.

Même si la Robopolice lance les dés pour vous, cela compte comme un lancer que l'on peut ajuster grâce à des **propulseurs**[2] (s'ils sont connectés à un composant avec de l'équipage).

Ils sont têtus, ces bougres !

La Robopolice est tenace et n'abandonne pas facilement. Si elle manque votre vaisseau ou si elle est confrontée à un système de défense, elle s'entête et essaye d'atteindre votre vaisseau par la ligne ou la colonne suivantes. (On considère qu'elle se déplace sur le flanc de votre vaisseau dans la direction indiquée par la flèche verte incurvée). Elle continue ligne après ligne ou colonne après colonne jusqu'à pouvoir entrer. Si cela la conduit en dehors du plateau, elle revient de l'autre côté, cherchant toujours un point d'entrée valable. Elle n'abandonne qu'après avoir essayé toutes les possibilités correspondant à cette direction.

Mouvement

La Robopolice suit le même fonctionnement que les autres intrus.



Vous avez raison. On vous a informé que la Robopolice allait venir inspecter votre vaisseau, et vous savez qu'elle ne peut atteindre votre vaisseau que dans l'une des trois directions possibles. Et comme vous savez comment elle se déplace, vous pouvez lui prévoir un comité d'accueil à base de système d'autodéfense et d'équipage armé. Mais pour vous simplifier la vie, le plus simple reste de placer ce type de défenses partout dans votre vaisseau, ou, comme vous le faites avec les Commandos et les Prédateurs, de croiser les doigts.

Confiscation

La Robopolice confisque vos cellules d'énergie, vos figurines astronautes et vos marchandises, comme le font les Prédateurs. (Mais la Robopolice laisse moins de bave dans les couloirs.)

Charges explosives

Bien entendu, ce n'est pas tout : la Robopolice fait exploser tout composant lui prouvant vos activités de contrebande. L'icône dans le coin inférieur droit précise ce qu'elle cherche particulièrement. Si la Robopolice confisque ce type de jeton, figurine ou cube, elle place aussi une charge explosive, qui fonctionnera de la même manière que celles des Commandos. La Robopolice page 18 pose des charges explosives à l'endroit où elle trouve de l'équipage. Les Robopolices page 19 posent des charges explosives à l'endroit où elles trouvent des cellules d'énergie.

Stopper la Robopolice

Elle est vaincue lorsqu'elle entre dans un composant défendu, comme pour les Commandos. Et comme les Commandos, elle déclenche ses charges explosives à ce moment.

Combien d'étapes ?

Vous n'avez pas à compter les étapes de déplacement. La Robopolice continue sa visite tant qu'elle n'est pas stoppée.

Bon, O.K., elle ne va pas tourner indéfiniment dans votre vaisseau. Lorsqu'elle finit par repasser par le même chemin, elle s'en va.

Il peut arriver que la Robopolice repasse par le même composant, sans pour autant avoir terminé sa visite. Elle continue son chemin tant qu'elle n'a pas accompli tout son circuit (ou tant que vous ne l'avez pas stoppée).

Si la Robopolice n'est pas vaincue, elle s'en va en plaçant une dernière charge explosive sur son point d'entrée, en guise de cadeau de départ. Une fois partie, elle déclenche les charges explosives.

Double Raid



L'une des cartes Raid prévoit que deux unités de Robopolice interviennent dans votre vaisseau, de la même manière que le feraient deux intrus. Les deux unités tentent d'entrer par le même point, mais, s'il est défendu, elles se séparent pour chercher chacune de son côté le point d'entrée le plus proche dans la direction déterminée.

Vous pouvez résoudre les déplacements de chaque unité séparément. Une fois que chaque unité a quitté le vaisseau, les charges explosent.

RÉSUMÉ DES NOUVEAUX COMPOSANTS

Container explosif



If this component is destroyed, all components on the eight neighboring squares are also destroyed.

Container fragile



Ce composant est détruit si un composant est détruit sur l'un des huit emplacements adjacents.

Container radioactif



Les composants placés sur les huit emplacements adjacents ne peuvent pas contenir des cellules d'énergie ou des membres d'équipage (réveillés). Ce composant ne peut pas être connecté à un autre container radioactif.

Container lourd



Après avoir calculé votre puissance de moteurs, soustrayez-y le poids de ce composant.

Ses côtés lisses (sans connecteurs) sont équipés d'un blindage indestructible et ils ne peuvent donc pas être détruits par une météorite ou par un tir de canon les atteignant dans ces directions.

Artefact



Ce composant crée une zone morte dans sa ligne, sa colonne, ou les deux, comme indiqué par les flammes jaunes d'énergie extraterrestre. Dans une zone morte, rien ne fonctionne à l'exception des connecteurs, du blindage indestructible ou des composants spéciaux de cette extension. Un artefact ne peut pas être placé dans la zone morte d'un autre artefact.

Un jeu de Vlaada Chvatil

Illustrations des personnages : Tomáš Kučerovský

Illustrations additionnelles : Jakub Politzer

Design graphique : Filip Murmak

Traduction française : MeepleRules.fr

Testeurs : Vítek, Filip, Dávid, Jakub, Dita, Kreten, Elwen, Zuzka, Vodka, Mišo, Lenka, Yuyka, Janča, Yim, Dilli, Patrik, Elenistar, Matúš, Jiřka, Roneth, Tatrgel, Vigi, Plžik, Tep, Fuller, Malmed, Thran, Klok, Wizy, Orwen, et les autres joueurs du Brno Boardgame Club, STOH, Czechgaming, Gaming Weekend et autres événements ludiques.

Remerciements spéciaux à Dávid Jablonovský et Michal Štach pour leurs idées fort intéressantes, Martin Vigaš pour ses excellents retours de tests, l'équipe CGE pour l'application numérique du jeu, et tous ces sympathiques pilotes que je croise régulièrement en ligne !

© Czech Games Edition, octobre 2015

Czech Games Edition

www.CzechGames.com