

UN AUTRE GUIDE D'EXTENSION VERS LA GALAXIE

Cet ensemble contient plusieurs extensions pour améliorer votre vol à travers la galaxie. Elles sont conçues pour fonctionner ensemble, mais certaines d'entre elles peuvent être utilisées indépendamment. Cet ensemble est entièrement compatible avec les extensions de l'ensemble connu comme "La grosse extension". Si vous l'avez, vous pouvez l'utiliser. Si vous ne l'avez pas, alors ne vous inquiétez pas, vous trouverez beaucoup de nouvelles choses ici :

NOUVELLES TECHNOLOGIES

42 composants de vaisseau avec des technologies nouvelles incluant des moyens de se défendre contre les intrus qui peuvent sonder les profondeurs de votre vaisseau.

NOUVELLES CLASSES DE VAISSEAUX

10 plateaux vaisseaux double face pour les vaisseaux de classes IIB, IIIB et IV, ainsi qu'une carte de règles pour les vols de classe IV. (Nous avons aussi ajouté quelques crédits cosmiques supplémentaires, parce que les vaisseaux de classe IV peuvent vous faire gagner beaucoup d'argent.)

NOUVELLES CARTES AVENTURE

4 nouvelles cartes aventure pour les paquets I, II et III. Et pour les vaisseaux de classe IV, nous avons un tout nouveau paquet contenant des versions étendues élargi d'aventures familières ainsi que des défis que vous n'avez jamais vu auparavant.

INTRUS

Certaines nouvelles cartes aventure représentent des intrus qui cherchent à détruire votre vaisseau et engloutir votre équipage. Ce guide va vous montrer comment faire avec eux. Si vous jouez avec La grosse extension (la première), nous avons des cartes intrus que vous pouvez utiliser avec Routes Rugueuses, Mauvaises Machinations et les aliens cyan.

EQUIPE DE SOUTIEN

18 cartes (et plusieurs jetons) qui vous aideront à bâtir une équipe de spécialistes pour rendre votre entreprise de camionneurs plus efficace.

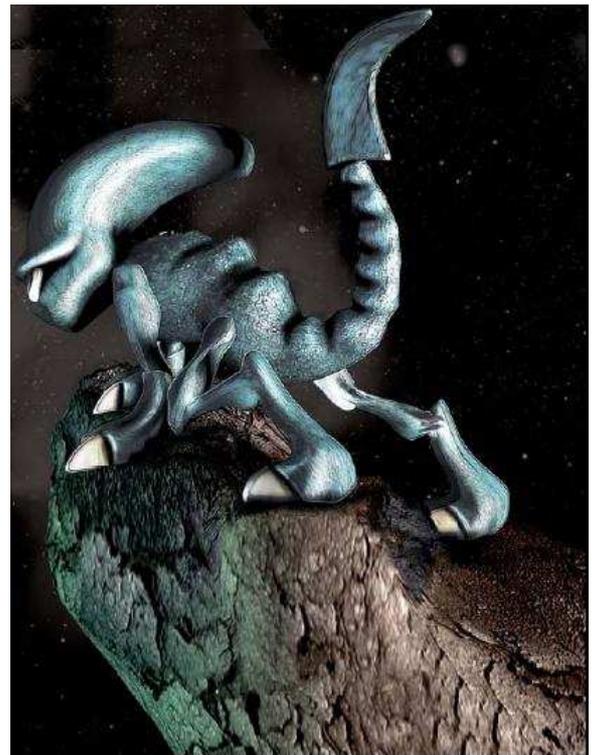
Maintenant vous envisagez peut-être d'essayer toutes ces extensions ensemble. Bien ! Certaines d'entre elles sont difficiles à séparer. Pour utiliser les vaisseaux de classe IV, vous avez besoin des nouvelles cartes aventure. Les nouvelles cartes aventure ont des intrus, et vous ne pouvez pas combattre les intrus sans les nouveaux composants de vaisseaux.

Mais : Si vous ne voulez pas ajouter trop de nouvelles choses à la fois, vous pouvez enlever les vaisseaux des Classes IIB et IIIB. Nous recommandons d'utiliser les classes II, III et IV pour votre première partie afin de voir comment les intrus travaillent avant de vous inquiéter de vaisseaux plus compliqués.

L'extension Equipe de Soutien peut être utilisée indépendamment. Vous pouvez l'enlever pour garder des choses simples. En revanche, l'Equipe de Soutien n'est pas comme Routes Rugueuses ou Mauvaises Machinations de La grosse extension (la première). L'Equipe de Soutien rend en réalité votre travail plus facile. (En fait, plus souvent. Certaines des cartes peuvent vraiment vous gêner si vos adversaires les ont en main.)

Une fois que vous avez essayé tous les éléments, vous aurez une meilleure idée de la façon dont vous voulez jouer à votre jeu :

- Pour varier, vous pouvez utiliser une combinaison de vaisseaux des deux extensions et du jeu de base.
- Pour une partie plus difficile, vous pouvez combiner cette extension avec Mauvaises Machinations et Routes Rugueuses de La grosse extension (la première). (Cette combinaison est également connue sous le nom "Niveau de difficulté : Ridicule".)
- Et si vous voulez un jeu moins difficile... Oh. En fait, nous n'avons rien ici pour rendre le jeu moins difficile.



NOUVELLES TECHNOLOGIES

Les 42 nouveaux composants devraient être ajoutés à ceux du jeu de base. Cela vous donnera assez pour construire les gigantesques vaisseaux de classe IV. Certains de ces nouveaux composants sont nécessaires pour se défendre contre les intrus, qui sont expliqués plus loin dans ce guide.

A l'instar de la dernière extension, celle-ci a 42 nouveaux composants. Pourquoi 42 ? Demandez à un auto-stoppeur.

CONCURRENCE SUR LES COMPOSANTS

Lorsque l'entrepôt est plein, il est trop facile de construire des vaisseaux. Pour conserver une construction concurrentielle, vous devriez choisir au hasard certains composants à enlever au début de la partie. Le nombre enlevé dépend du nombre de joueurs, des vaisseaux que vous prévoyez d'utiliser et du nombre de composants que vous avez.

Si vous n'avez pas La grosse extension (la première), vous êtes au maximum 4 joueurs. Dans ce cas, procédez comme suit :

- Au début de la partie, mélangez ensemble tous les composants (du jeu de base et de cette extension) face cachée.
- Si vous êtes moins de 4 joueurs, enlevez 25 composants au hasard pour chaque joueur en-dessous de 4. (Ainsi enlevez 25 pour une partie à 3 joueurs et 50 pour une partie à 2 joueurs).
- Si vous n'utilisez pas les vaisseaux de classe IV pour cette partie, enlevez 25 composants de plus.
- Remettez tous les composants enlevés dans la boîte sans les regarder. Ils ne serviront dans aucun vol de votre partie.

Si vous avez La grosse extension (la première), vous avez 42 composants de plus et des éléments pour une partie à 5 joueurs. Dans ce cas, procédez comme suit :

- Au début de la partie, mélangez ensemble tous les composants (du jeu de base et des deux extensions) face cachée.
- Si vous êtes moins de cinq joueurs, enlevez 25 composants au hasard pour chaque joueur en-dessous de cinq. (Ainsi enlevez 25 pour une partie à 4 joueurs, 50 pour une partie à 3 joueurs et 75 pour une partie à 2 joueurs).
- Si vous n'utilisez pas les vaisseaux de classe IV pour cette partie, enlevez 25 composants de plus.
- Remettez tous les composants enlevés dans la boîte sans les regarder. Ils ne serviront dans aucun vol de votre partie.

Notre sentiment est que si vous avez les deux extensions, vous avez déjà mélangé tous les composants et vous souhaitez utiliser les vaisseaux de classe IV à chaque fois. Dans ce cas, ignorez ce genre de choses ci-dessus et essayez juste de ne pas oublier d'enlever les 25 composants pour chaque joueur en-dessous de 5.

NOUVEAUX COMPOSANTS

Les nouveaux composants donnent à votre vaisseau de nouvelles capacités, y compris la capacité à faire face aux intrus. La plupart de ces composants est entièrement nouvelle et ne saurait être une version particulière d'un type de base. Les propulseurs ne sont pas des moteurs. Les systèmes d'auto-défense ne sont pas des lasers. Les stations Crubot ne sont pas des cabines. Les panneaux solaires ne sont pas des batteries. Les exceptions seront explicitement signalées dans les règles ou sur les cartes.

Panneaux solaires



Les panneaux solaires attrapent la lumière des étoiles et la transforment en énergie. Cela leur permet d'alimenter un composant qui nécessiterait normalement des batteries.

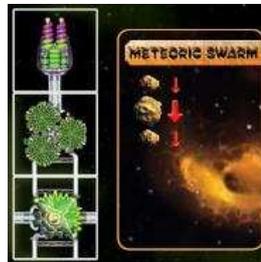
Chaque composant panneau solaire ne peut servir qu'une seule fois par carte aventure. Un panneau solaire peut fournir la puissance de 1 capsule verte de batterie à l'un des composants que lui sont reliés. S'il est relié à plusieurs composants, vous choisissez celui qu'il alimente. Vous pouvez en choisir une autre quand vous jouez la carte aventure suivante. Si le panneau solaire n'est relié à aucun composant qui utilise des batteries, il n'a aucun effet.

Alors pourquoi la puissance d'une batterie est-elle capable de voyager à travers les tuyaux de votre vaisseau mais que l'énergie solaire ne le peut pas ? Standard de construction. Corporation Incorporated impose ces limites afin que les panneaux solaires ne rendent pas les batteries obsolètes. Les écologistes argumentent contre ces standards en disant : "Pourquoi utiliser encore des batteries ? Elles sont toxiques, corrosives et parfois explosives." Corp Inc. a répondu, "C'est exactement pourquoi nous ne voulons pas qu'elles traînent dans nos entrepôts."

Un panneau solaire ne peut pas recharger une batterie. Il ne peut pas alimenter un composant qui ne lui est pas relié. Il ne peut pas servir plus d'une fois par carte aventure. Impossible de conserver l'énergie inutilisée d'un panneau solaire pour plus tard.

Exemple

Le joueur utilise son panneau solaire pour alimenter son bouclier et faire dévier la première petite météorite. Il ne paye aucune capsule verte de batterie. S'il a besoin de son laser double pour exploser la grande météorite, il devra payer une capsule verte de batterie. Le panneau solaire ne peut pas alimenter le laser car il a déjà été utilisé. De même, le panneau solaire ne peut servir à se défendre contre



la petite météorite finale. Une capsule verte de batterie devra être dépensée pour réutiliser le bouclier en réponse à cette carte aventure. Lors de la prochaine carte aventure, le joueur aura une fois de plus le panneau solaire disponible.

Propulseurs



Les propulseurs sont utilisés pour de fines manœuvres comme esquiver des tirs de laser ou des météorites. Ils peuvent également servir à esquiver des intrus dans des circonstances particulières. (Les circonstances sont expliquées à la fin de ce chapitre. Les intrus sont expliqués dans leur propre chapitre de ces règles.)

Les propulseurs ne sont pas des réacteurs. Ils ne peuvent pas affecter la résistance du moteur de votre vaisseau.

Un composant propulsor a des propulseurs pointant dans deux directions. Contrairement aux réacteurs, les propulseurs n'ont pas à pointer vers l'arrière. Ils peuvent pointer n'importe où. Mais comme les réacteurs, aucun composant ne peut être positionné dans une des deux cases vers lesquelles les propulseurs pointent.

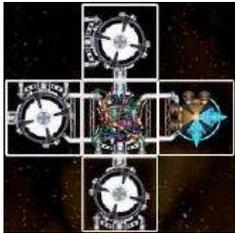
Galaxy Trucker – Une autre grosse extension – Règles

Les contingents d'aliens continuent de s'appliquer : Pas plus d'un de chaque couleur sur votre vaisseau et chaque cabine ne peut pas avoir plus d'un alien.



Exemple

Dans cette cabine le joueur peut mettre soit 1 alien violet, soit 1 alien cyan soit 2 humains.



Exemple

Grâce au module de routage, le joueur peut mettre un alien cyan dans n'importe laquelle de ces cabines et un alien violet dans une autre. La cabine restante doit avoir 2 humains.

Les xénobiologistes croient dogmatiquement que la diversité des aliens rend impossible de jamais construire un composant unique d'aide à la vie alienne qui fonctionnerait pour chacun d'eux. Toutefois, une étude indépendante commandée a conclu que la principale différence entre les aliens est une préférence pour les différentes qualités de méthane. Par exemple, les aliens violets préfèrent un méthane chaleureux alors que les aliens cyan préfèrent un méthane plus froid avec un soupçon de citron.

Remarque : Les aliens cyan viennent de La grosse extension (la première). Si vous jouez sans aliens cyan, traitez ces composants mixtes d'aide à la vie alienne comme s'ils étaient violets et marron, permettant de placer les deux types d'aliens de la boîte de base. Bien sûr, cela signifie que tout votre désodorisant citron sera perdu.

Stations Crubots



Cette station contient 4 crubots (Robots conscients). Ces crubots passent le plus clair de leur temps hors tension sur leurs étagères.

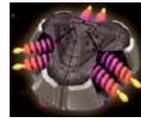
Pour 1 capsule verte de batterie, vous pouvez activer les crubots pour la durée d'une carte d'aventure. Ils augmentent la taille de votre équipage de 4. Ceci est utile lorsque vous comparez votre équipage avec les équipages des autres joueurs (Zone de combat, Sabotage) ou lorsque vous avez besoin d'un équipage d'une certaine taille (Station abandonnée). Toutefois, les crubots ne peuvent pas être substitués aux éléments réels lorsqu'une carte vous permet de perdre des membres de l'équipage (Esclavagistes, Zone de combat ou Vaisseau abandonné).

Pourquoi les esclavagistes ne capturent-ils pas les crubots ? Pour le savoir, le Bureau des Statistiques a récemment interrogé 400 esclavagistes. Nous ne connaissons toujours pas la réponse parce que 83 % des esclavagistes ont répondu "Les mains en l'air, vous venez avec moi."

Les crubots peuvent être activés pour utiliser des propulseurs contre les intrus (voir Propulseurs ci-dessus). Les crubots activés peuvent être armés (voir Armurerie ci-dessous). Et les crubots armés peuvent vaincre les intrus. Comme l'activation dure pendant toute la durée de la carte aventure, il est possible pour les crubots de piloter les propulseurs et de vaincre les intrus pour un coût d'activation de 1 seulement.

Les crubots ne peuvent pas faire des choses que seuls les humains peuvent faire. Vous devez abandonner le vol si vous perdez tous les humains à bord de votre vaisseau. Les crubots ne peuvent pas réveiller les astronautes dans une chambre de stase (de La grosse extension (la première)).

Systèmes d'auto-défense



Ces lasers légers sont conçus pour défendre votre vaisseau contre les intrus. Ils peuvent également s'ajouter à la force de vos lasers même s'ils ne sont pas des lasers.

Si vous comptez la force de vos lasers, chaque paire de systèmes d'auto-défense reliés ajoute + 1 à la force de vos lasers. Un système d'auto-défense ne compte pas s'il n'est pas relié à un autre système d'auto-défense.

Les modules de routage peuvent relier plus de 2 systèmes d'auto-défense, mais chaque système d'auto-défense ne peut faire partie que de 1 paire.

Exemple

A : Ces systèmes d'auto-défense ne sont pas reliés. Ils n'ajoutent rien à la force des lasers.

B : Il y a 2 paires reliées. Elles donnent +2 la force des lasers.



C : Il y a aussi 2 paires reliées qui donnent + 2. Peu importe que nous les mettions en paire verticalement ou horizontalement.

D : Chacun de ceux aux extrémités peut être en paire avec celle du centre, mais celui-ci ne peut faire partie que de 1 paire. Cette formation donne seulement + 1 à la force de lasers.

Les systèmes d'auto-défense comptent même si vous n'avez pas de lasers. Donc si vous avez 1 paire reliée mais sans lasers, la force de vos lasers est 1. Si vous combinez cela avec un alien violet, la force de vos lasers sera de 3.

Un système d'auto-défense, qu'il soit seul ou relié à un autre, peut également arrêter un intrus. Cette fonction est expliquée dans le chapitre sur les intrus.

Armurerie



Des membres d'équipage sur un composant relié à une armurerie sont considérés comme des membres d'équipage armés. Chaque membre d'équipage peut être armé : Aliens, astronautes humains normaux, humains dans des cabines de luxe, même des crubots activés.

Les astronautes qui hibernent dans une chambre de stase et les crubots non activés ne peuvent pas être armés (parce que quand ils sont endormis, ils ne comptent pas comme membres d'équipage).

Les membres d'équipage armés visent à défendre votre vaisseau contre les intrus, mais ils ont aussi une autre fonction : Un membre d'équipage armé compte deux fois quand vous comparez les tailles des équipages (comme dans Zone de Combat ou Sabotage).

Cet avantage ne s'applique pas à une carte comme Station abandonnée, où la carte spécifie simplement un nombre minimum. Il ne s'applique pas lorsque vous devez perdre des membres d'équipage (aux Esclavagistes ou pour obtenir de l'argent provenant d'un Vaisseau abandonné).

Galaxy Trucker – Une autre grosse extension – Règles

Exemple



Station abandonnée : Le joueur de gauche a les 8 membres d'équipage requis pour utiliser la Station abandonnée. Le joueur de droite ne peut pas l'utiliser.

Vaisseau abandonné : Le joueur de gauche peut renoncer à 4 membres pour obtenir les crédits du Vaisseau abandonné. Le joueur de droite ne peut pas.

Sabotage : Le joueur de gauche a une taille d'équipage 8. Le joueur de droite dépense 1 capsule verte de batterie pour activer les crubots. Comme les joueurs comparent les taille d'équipage, les membres d'équipage armés comptent doubles, résultant en une force de 12. Le Sabotage affecte le joueur de gauche.

Pour apprendre comment les membres d'équipage armés défendent votre vaisseau contre les intrus, reportez-vous au chapitre sur les intrus.

En plus d'être armé, chaque membre d'équipage à côté d'une armurerie gagne un énorme moral car il ressemble aux héros d'action action de certains opéras de l'espace. Ce coup de fouet au moral est annulé par l'augmentation des accidents du travail.

Remarque : Un membre d'équipage dans un composant relié à une armurerie est armé, même lorsque la liaison est due à un module de routage. Comment un module de routage peut faire cela ? Les détails sont un secret commercial de Corporation Incorporated.

Composants avec un plat indestructible



Le plat indestructible a été introduit dans La grosse extension (la première). Vous trouverez dans cette expansion qu'il est combiné avec un autre composant.

Le côté plat du composant est indestructible. Cela signifie que les tirs de laser (léger ou puissant) et les météorites (petites ou grosses) sont sans effet s'ils frappent un côté plat.

Les côtés non plats ne sont pas protégés. Les frappes contre les côtés non plats suivent les règles habituelles. En outre, ce plat ne protège pas contre les explosions de l'intérieur, qui peuvent être causées par des cartes comme Sabotage ou par certains intrus.

NOUVELLES CLASSES DE VAISSEAUX

Cette extension contient des plateaux vaisseau pour les classes IIB, IIIB et IV. Les vaisseaux de classe IV sont réalisés en combinant les versos des plateaux IIB et IIIB. Cinq ensembles sont inclus, donc si vous avez La grosse extension (la première), vous pouvez utiliser ces plateaux dans une partie à cinq joueurs.

CHOIX DES VAISSEAUX

Vous pouvez utiliser tous les vaisseaux que vous voulez dans n'importe quel ordre. Une partie de Galaxy Trucker peut inclure une combinaison des vaisseaux du jeu de base, de La grosse extension (la première) et de L'autre grosse extension (la deuxième). N'oubliez pas qu'à chaque vol, tout le monde doit utiliser la même classe de vaisseau. Vous devez décider combien de vols vous jouez et quels vaisseaux vous utilisez avant de commencer la partie.

Nous recommandons une partie de trois vols. Commencez avec la classe II, IIA ou IIB. Puis jouez la classe III, IIIA ou IIIB. Et terminez avec la classe IV.

Bien sûr, votre groupe peut vouloir jouer plus ou moins de vols. Vous pouvez utiliser n'importe quelles classes de vaisseaux souhaitées dans n'importe quel ordre. N'oubliez pas que les vaisseaux des classes supérieures prennent plus de temps à construire et plus de temps pour voler à travers la galaxie.

Le numéro de la classe du vaisseau détermine quelle carte de règles utiliser. Lorsqu'une carte ou une règle se réfère au "numéro du vol", c'est le même que le numéro de la classe de vaisseaux que vous utilisez pour ce vol. Par exemple, si vous volez avec un vaisseau de classe II (ou IIA ou IIB), vous devez utiliser la carte de règles 2, même si c'est le premier vol de votre partie.

CLASSE IIB



Lors de la construction d'un vaisseau de la classe IIB, imaginez que votre plateau vaisseau est enroulé autour d'un cylindre. Le bord de gauche est enroulé autour et collé sur le bord de droite. Cela rend les colonnes la plus à gauche et la plus à droite adjacentes l'une à l'autre.

Lorsque vous placez un composant dans la colonne la plus à gauche,

Galaxy Trucker – Une autre grosse extension – Règles

son connecteur sur le bord gauche doit correspondre au bord droit du composant dans la même ligne de la colonne la plus à droite. De même, si vous avez un composant dans la colonne la plus à gauche qui nécessite une case vide sur la gauche (comme un propulseur ou un laser pointant à gauche), la case dans la colonne la plus à droite doit être vide. Des règles analogues s'appliquent aux composants dans la colonne la plus à droite. C'est plus judicieux si vous regardez l'exemple.

Exemple



Le vaisseau du dessus a plusieurs composants placés illégalement. Des connecteurs ne correspondent pas. Un laser pointe vers une case qui n'est pas vide.

Le vaisseau du dessous est légal. Remarquez en particulier le laser dans le coin supérieur droit qui n'est relié au reste du vaisseau que via le composant dans le coin supérieur gauche. Remarquez également que la cabine dans la colonne la plus à gauche est reliée à l'armurerie dans la colonne la plus à droite.

Les vaisseaux avec la forme d'un cylindre rotatif sont depuis longtemps populaires en science-fiction. Vous pouvez en construire un vous-même ! Vous comprendrez alors pourquoi ils ne sont populaires que dans la fiction.

Frappes sur votre vaisseau

Comme un vaisseau de classe IIB est un cylindre rotatif, ses probabilités de frappe sont réparties uniformément.

Si une frappe vient de l'avant ou de l'arrière, déterminez la colonne en lançant 2 dés. N'ajoutez pas les chiffres. Au lieu de cela, cherchez la colonne correspondante à la combinaison que vous avez obtenue. Par exemple $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix}$ est la colonne la plus à gauche, mais $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix}$ est la colonne juste à droite d'elle.

Un cylindre rotatif n'a pas réellement de côtés gauche et droit, mais il peut toujours se faire frapper. Si une frappe vient du côté, lancez tout d'abord 1 dé pour déterminer la ligne. Un $\begin{smallmatrix} \square \\ \square \end{smallmatrix}$ ou un $\begin{smallmatrix} \square \\ \square \\ \square \end{smallmatrix}$ manque complètement le vaisseau. Dans le cas contraire, lancez le second dé pour savoir où commence la frappe. Sur $\begin{smallmatrix} \square \\ \square \end{smallmatrix}$ ou $\begin{smallmatrix} \square \\ \square \\ \square \end{smallmatrix}$, simulez que la troisième colonne de votre plateau vaisseau est la colonne "extérieure" de votre vaisseau. La frappe commence là et se déplace dans la direction indiquée jusqu'à ce qu'elle entre en collision avec un composant. Si elle sort du côté du plateau, elle ré-entre dans la même ligne du côté opposé et continue à se déplacer jusqu'à ce qu'elle atteigne quelque chose. Sur un lancer $\begin{smallmatrix} \square \\ \square \end{smallmatrix}$, $\begin{smallmatrix} \square \\ \square \\ \square \end{smallmatrix}$ ou $\begin{smallmatrix} \square \\ \square \\ \square \\ \square \end{smallmatrix}$, commencez dans la troisième colonne en partant de la droite.

Remarque : Si vous obtenez une frappe dans la ligne $\begin{smallmatrix} \square \\ \square \end{smallmatrix}$, l'unique case dans la colonne de départ est le premier endroit à vérifier pour une frappe.

Les boucliers et les lasers pointant vers le côté protègent votre vaisseau de la manière habituelle.

Cela serait plus clair avec un exemple, hein ?

Exemple



Le vaisseau de Jaune est pris dans un champ de météorites. Le leader lance $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix}$, puis $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix}$. Jaune met son doigt dans la ligne $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix}$ de la colonne $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix}$. En se déplaçant dans le sens de la flèche sur la carte, Jaune détermine qu'il s'agit d'une frappe sur le composant A. Cette arête est lisse, donc la météorite rebondit. Pour la deuxième météorite, le leader lance $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix}$. Manqué.

Pour la troisième météorite, le leader lance $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix}$, puis $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix}$. La météorite commence dans la colonne de départ de droite, se déplace autour du cylindre et frappe le composant B de gauche à droite. Cela frappe un connecteur exposé. Jaune n'a aucun bouclier de ce côté-là, donc le composant B est détruit.

Le leader lance $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix}$ puis $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix}$ pour la quatrième météorite. Jaune est triste. C'est un coup direct sur le composant C qui casse son vaisseau en 2 morceaux. Le plat indestructible ne protège pas le composant parce que le côté plat est sur le bord avant, pas du côté gauche. Mais attendez ! Jaune a un laser pointant vers la gauche dans la ligne $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix}$. Ce laser protège les lignes $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix}$ et $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix}$ des grosses météorites. Jaune le chérit quand il explose la météorite. Le leader lance $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix}$ puis $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix}$ pour la météorite finale. Cela commence dans la colonne de départ $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix}$ et frappe immédiatement le plat indestructible C. Le composant possède un connecteur à gauche, mais ce n'est pas un connecteur exposé. La météorite rebondit sans dommage sur le vaisseau. Si le second dé avait indiqué comme colonne de départ $\begin{smallmatrix} \square & \square \\ \square & \square \\ \square & \square \end{smallmatrix}$, la météorite aurait immédiatement frappé le connecteur exposé du composant D et aurait détruit le composant.

Les cases C et D sont particulièrement vulnérables. C'est une bonne idée de les protéger.

Les propulseurs peuvent servir à modifier la ligne ou colonne d'une frappe. La plupart du temps, ça fonctionne comme expliqué dans le chapitre sur les propulseurs plus haut dans ce livret.

Si une frappe vient de l'avant ou de l'arrière, les propulseurs peuvent modifier la colonne de 1. Les colonnes tournent autour. Si vous déplacez la frappe vers la gauche de la colonne la plus à gauche, la frappe est sur la colonne la plus à droite. Et vice versa. Il n'est pas possible de faire qu'une frappe de l'avant ou l'arrière manque votre vaisseau entièrement.

Si une frappe vient d'un côté, les propulseurs peuvent modifier la ligne de la manière habituelle. Les propulseurs ne peuvent pas servir à modifier la colonne de départ déterminée par le second dé.

Assurance

Les vaisseaux de la classe IIB ne sont pas assurables. Vous pouvez toujours mettre de côté 2 composants lors de la construction, même si le plateau n'a aucun emplacement défaisse dessiné.

Galaxy Trucker – Une autre grosse extension – Règles

CLASSE IIIB



Les plans de la classe IIIB ont été découverts parmi les ruines d'une civilisation connue comme les anciens Amoebans. L'histoire des Amoebans reste enveloppée de mystère. Qu'est ce qui a inspiré ces anciens aliens d'adopter des conceptions amorphes ? Le modèle des trous apparemment aléatoire cache-t-il un message secret ? Qu'est ce qui a causé la chute de leur grande civilisation et cela a-t-il quelque chose à voir avec leur incapacité à concevoir un vaisseau avec une apparence raisonnable ?

C'est en fait un vaisseau très simple sans aucune règle spéciale. Sauf que vous ne savez jamais quelle forme il aura.

Au début de la construction, en même temps que vous retournez le sablier, lancez deux dés. Les chiffres sur les dés indiquent quelles cases de votre plateau vaisseau seront des trous dans le vaisseau. Il est interdit de placer des éléments sur ces cases.



Exemple

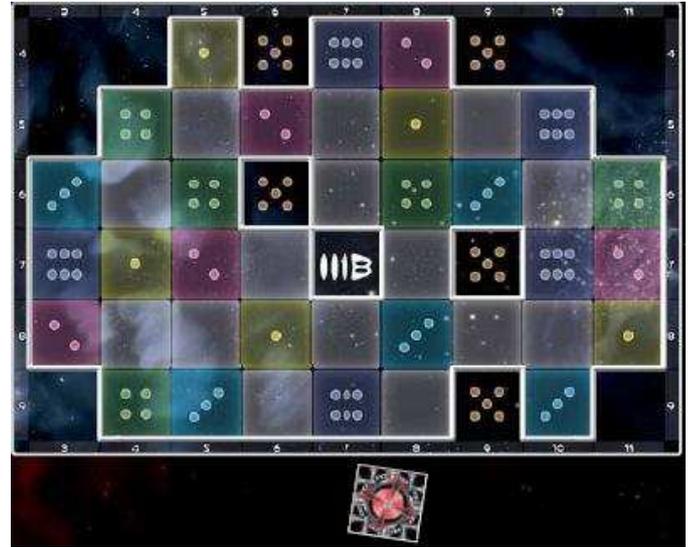
L'image montre quelles cases peuvent faire partie ou pas de votre vaisseau sur un lancer $\cdot\cdot$ et $\cdot\cdot$. Elle montre également que les anciens Amoebans avaient un sens bizarre de la conception.



Si les deux dés sont identiques, chaque joueur enlève le composant de départ de son plateau vaisseau. Aucun joueur n'est autorisé à construire sur la case du composant de départ ou sur les cases correspondant au chiffre unique obtenu. Vous n'utiliserez pas votre composant de départ pour ce vol. Vous pouvez démarrer la construction en plaçant n'importe quel composant sur une case légale. Après cela, vous construisez en fonction des règles habituelles.

Exemple

Sur un lancer $\cdot\cdot$ et $\cdot\cdot$, votre vaisseau ressemble à ceci :



Astuce : Pour chaque chiffre lancé, vous devriez voir 5 cases vides avec ce chiffre à bord de votre vaisseau. Si vous avez terminé la construction et en voyez moins de 5, vous avez alors placé un élément illégal. Chaque composant sur une case illégale doit être enlevé conformément aux règles habituelles de correction des erreurs de construction navale.

Vous vous demandez peut-être qui voudrait voler dans un vaisseau avec des protubérances étranges et des trous asymétriques. Nous supposons que c'est vous depuis que vous avez acheté cette extension.

Assurance

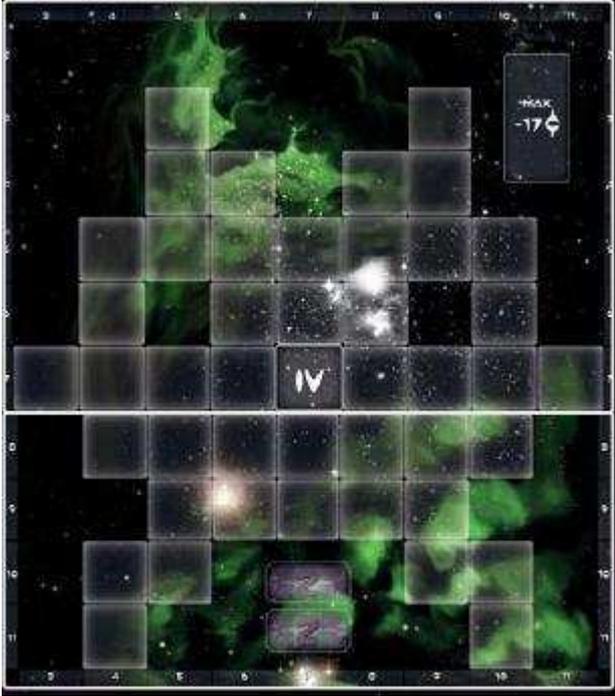
Les vaisseaux de la classe IIIB ne sont pas non plus assurables. Vous pouvez toujours mettre de côté 2 composants lors de la construction, même si le plateau n'a aucun emplacement défaisse dessiné.

Hé, je connais un moyen de vous faciliter la tâche

Les camionneurs demandent souvent : "Puis-je marquer les cases où je suis censé ne pas construire ?" La réponse est non. C'est de la triche. Les anciens Amoebans pourraient vous maudire d'avoir simplement pensé à une telle éventualité." Mais, bien sûr, votre groupe peut décider que rendre cette classe de vaisseau un peu plus facile vaut une malédiction ou deux des anciens. Malgré cela, nous recommandons de vous en tenir à la règle sur les dés en même temps que le retournement initial du sablier. Ce vaisseau est censé être une surprise.

Galaxy Trucker – Une autre grosse extension – Règles

CLASSE IV



Selon le règlement 202-3-1061(3b) du ministère des transports, "les classes de vaisseaux sont désignés par des chiffres romains I, II, III, etc.", mais à chaque fois que quelqu'un a suggéré que "etc." pourrait inclure, disons "Classe IV", le greffier d'enregistrement des classes de vaisseau regardait attentivement son règlement puis disait "Je suis désolé. Ce n'est pas dans ma liste."

Et c'est ainsi que les choses sont restées jusqu'à ce que le sous-secrétaire adjoint du transport trouve une pile de dessins rejetés. "Humm", dit-il, "je voudrais avoir un yacht comme cela... et ce... oh, celui-ci, trop." Dans l'après-midi, il a réécrit le règlement pour tous les inclure dans la classe IV.

Un vaisseau de la classe IV est un croiseur interstellaire massif avec un plateau de vaisseau fabriqué à partir des versos des autres vaisseaux de cette extension. Deux vaisseaux de la classe IV n'auront jamais la même forme. Chaque joueur doit choisir au hasard un plateau IIB et un plateau IIIB. Retournez-les du côté classe IV et mettez-les avec le plus grand plateau en haut.

Le sablier

Quand vous dites "Go!", démarrez le sablier hors du plateau de voyage. Lorsque le temps est épuisé, n'importe quel joueur peut retourner le sablier et le placer sur le cercle III.

Le vol

Utiliser la nouvelle carte de règles lorsque vous utilisez les vaisseaux de la classe IV. Chacune des 4 piles de cartes aventure contiendra deux cartes du paquet IV et une carte de chacun des paquets III, II et I.

Assurance

L'assurance pour les vaisseaux de la classe IV fonctionne comme l'assurance devrait fonctionner. En d'autres termes, il faut beaucoup d'argent pour les compagnies d'assurance. Après la construction, mais avant le vol, chaque joueur doit décider s'il assure son vaisseau ou pas.

Les crédits représentés au bas de votre plateau vaisseau indiquent le coût de l'assurance. Si vous souhaitez assurer votre vaisseau, annoncez-le aux autres joueurs et mettez ce nombre de crédits sur votre plateau vaisseau.



Le haut de votre plateau vaisseau comporte une zone de défausse indiquant le nombre maximum de crédits que vous payez pour les composants perdus à la fin de votre vol., si vous avez souscrit l'assurance.

Si vous souscrivez l'assurance, la fin de votre vol fonctionne comme n'importe quel vol avec un vaisseau assuré. Vous payez 1 crédit pour chaque composant perdu, mais jamais plus que le maximum indiqué. Toutefois, vous perdez toujours les crédits que vous mettez sur votre vaisseau

pour payer pour l'assurance, quel que soit le nombre de composants que vous avez perdus.

Si vous ne souscrivez pas d'assurance, la fin de votre vol fonctionne alors comme un vol dans un vaisseau non assurable. Vous payez 1 crédit pour chaque composant perdu et il n'y a aucun maximum clément.

Vous devez décider s'il faut souscrire l'assurance avant le début du vol. Une fois que la première carte aventure est révélée, il est trop tard.

Remarque : L'effet de l'avocat de La grosse extension (la première) dépend de la souscription de l'assurance. Si ce n'est pas le cas, traitez votre vaisseau comme "non assurable".



NOUVELLES CARTES AVENTURE

Dans cette extension, vous trouverez un paquet de cartes aventure IV ainsi que 4 nouvelles cartes pour les paquets I, II et III. L'ajout majeur est un nouveau type de carte représentant des intrus qui se déplacent par à travers votre vaisseau. Les intrus ont leur propre chapitre. Dans ce chapitre, nous allons discuter de toutes les autres cartes.

NOUVELLES CARTES POUR LES PAQUETS I, II ET III

Chacun de ces paquets a 3 intrus (expliqués dans le chapitre intrus) et une carte Secteur Dangereux.

Secteur Dangereux



Si vous révélez un Secteur Dangereux, piochez 2 cartes du paquet indiqué et placez-les face cachée sur le dessus du paquet aventure. Juste comme c'est dit.

Chaque carte secteur Dangereux se réfère au paquet du niveau supérieur. Si un Secteur Dangereux (du paquet I) vous fait ajouter 2 cartes du paquet II, il est possible que l'une d'elles soit un Secteur Dangereux qui vous fait ajouter 2 cartes du paquet

III. Cela peut rendre tout à coup votre vol 1 beaucoup moins systématique.

PAQUET IV

En plus des intrus, le paquet IV a des types de cartes que vous connaissez depuis le jeu de base. Mais si vous regardez attentivement, vous verrez que même des aventures familières prennent un nouveau tournant pendant le vol 4.

Ennemis plus hostiles



Les contrebandiers et les esclavagistes ne se contentent plus de voler des marchandises et de prendre l'équipage. Maintenant, ils veulent vous tirer un peu dessus en plus. Et en ce qui concerne les pirates... Eh bien, vous verrez.

Selon les sociologues, une exposition fréquente à une variété de circonstances dangereuses réduit la viabilité de la spécialisation, entraînant l'homogénéisation des stratégies de mise en valeur économique prédatrice. Selon les pirates, les esclavagistes et les contrebandiers, "Arr ! Marchez sur la planche, sociologue marin d'eau douce !"

Si un ennemi vous bat, vous risquez de perdre l'équipage, perdre des marchandises et/ou vous faire tirer dessus. Ces brimades se produisent dans l'ordre indiqué sur la carte. Bien sûr, si vous battez l'ennemi, vous gagnez toutes les marchandises et les crédits indiqués, ainsi les choses ne vont pas si mal.

Dans une partie à cinq joueurs (Voir (encore) La grosse extension (la première)), les ennemis doivent être vaincus deux fois. Le deuxième joueur à vaincre l'ennemi obtient une récompense moindre, un crédit de moins, un bloc de moins. Si la récompense est en crédits et en marchandises, chacune des deux est réduite de un.

Dans une partie à cinq joueurs, un ennemi qui a déjà été vaincu une fois fait moins de dégâts lors des attaques ultérieures. Si un ennemi vaincu inflige plusieurs types de sanctions, chaque type est diminué d'un, comme indiqué page 8 des règles de La grosse extension.

Paires de météorites



Des champs de météorites du paquet IV ont des météorites qui forment des paires : Une grande météorite suivie d'une petite météorite dans la même ligne ou colonne.

Lancez pour la grande météorite et traitez-la de la manière habituelle. Enlevez les composants qu'elle détruit, le cas échéant. Puis chaque joueur doit faire face à la petite météorite de la même direction sur la même ligne ou colonne. La petite météorite arrive sans regarder ce que le grand météore a détruit.

Vous pouvez utiliser des propulseurs pour modifier la ligne ou colonne de la paire entière de météorites. Il n'y a aucun moyen d'utiliser les propulseurs pour que les deux météorites frappent deux lignes ou colonnes différentes. (Les propulseurs sont expliqués dans le chapitre Nouveaux Technologies de ce livret).

Les abandonnés se défendent



Ces cartes fonctionnent de la manière habituelle, sauf qu'un joueur qui décide de profiter de l'occasion du vaisseau ou de la station abandonnée va se faire tirer dessus. Si vous décidez de l'utiliser, lancez pour tous les tirs de laser indiqués sur la carte et traitez les de la manière habituelle.

Après les tirs, si vous voulez continuer à utiliser la carte (et si vous le pouvez encore), vous devez le faire de la manière habituelle. Si vous renoncez à l'utiliser, le prochain joueur dans l'ordre aura l'occasion de l'utiliser (après les tirs). Le prochain joueur à se faire tirer dessus doit faire de nouveaux lancers pour les tirs de laser; vos lancers ne s'appliquent qu'à vous.

Les équipages abandonnant un vaisseau ou une station spatiale sont censés suivre le nouveau protocole d'évacuation galactique standard. "La désactivation automatique des systèmes de défense" est l'étape 14. Malheureusement, certains équipages passent directement à l'étape 58 : "Fuir en hurlant."

Dans une partie à cinq joueurs, comme expliqué dans La grosse extension (la première), l'occasion peut être utilisée deux fois, mais avec une moindre récompense. La quantité de tirs de laser, toutefois, reste la même.

Planètes développées



Dans le vol 4, vous allez rencontrer non seulement les planètes habituelles primitives, mais aussi des planètes avec des civilisations développées.

Quand un camionneur dit qu'une civilisation est "développée", cela signifie qu'elle a un relais pour les camionneurs. Si les relais pour les camionneurs ont des douches, la civilisation est "avancée".

Galaxy Trucker – Une autre grosse extension – Règles

Sur les planètes avancées, vous pouvez trouver des gens qui traînent dans les relais pour les camionneurs et qui cherchent à rejoindre votre équipage. Si vous choisissez une ligne représentant des membres d'équipage, vous pouvez ajouter autant d'astronautes humains (ou moins) à votre vaisseau. Chaque nouvel astronaute doit aller dans une de vos cases disponibles (par exemple, une cabine vide ou une cabane avec un seul humain). Si vous n'avez pas de place pour plus de membres d'équipage, vous ne pouvez pas en prendre plus.

Si vous jouez avec les composants de La grosse extension (la première), vous pouvez laisser ces astronautes dormir dans des cases disponibles de vos chambres de stase. Toutefois, vous ne pouvez pas ajouter un astronaute à une cabine de luxe.

Comme toujours, il est légal d'atterrir sur une planète juste pour empêcher d'autres de profiter de l'occasion. Vous n'avez pas à prendre de marchandises ou d'astronautes. Vous pouvez prendre les astronautes indiqués mais aucune marchandise. Vous pouvez prendre les marchandises indiquées, mais pas les astronautes. Si vous débarquez, vous devez toujours payer les jours de vol.

Les règles d'une partie à cinq joueurs permettent à deux joueurs d'atterrir sur la même planète. Dans ce cas, le deuxième joueur obtient un bloc de moins et un astronaute de moins.

La plupart du temps un Open Space



C'est juste un open space. La plupart du temps. Traitez cette carte selon les règles habituelles pour les Open Space. Veillez à garder une trace de la puissance de réacteurs déclarée par chaque joueur. Une fois que tout le monde s'est déplacé, l'amusement commence.

Le joueur qui a utilisé la puissance de réacteurs la plus élevée gagne son propre champ de météorites personnel, comme indiqué sur la carte. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-æquo le plus en avant gagne le champ météoritique. Lancez pour les météorites et traitez-les de la manière habituelle.

Dans une partie à cinq joueurs, le champ de météorites est moins personnel, il influence aussi le joueur avec la deuxième plus forte puissance de réacteurs (départagez les ex-æquo de la même façon (et n'oubliez pas que si deux joueurs étaient à égalité pour la plus haute valeur, l'un d'eux doit avoir la deuxième plus haute valeur)). Les lancers du joueur le plus rapide s'appliquent aussi au deuxième joueur plus rapide, sauf que le deuxième joueur plus rapide n'est pas frappé par le premier grand météorite représenté sur la carte.

Fuite de Rayonnement



Il s'agit d'une nouvelle carte événement spéciale pour égayer votre journée.

Cherchez d'abord chaque composant avec un humain ou un étranger réveillé. (Les astronautes dormant dans les chambres de stase et les crubots ne sont pas affectés par cette carte). Vérifiez si ce composant est relié à un composant batterie avec au moins une capsule verte de batterie ou panneau solaire. Dans l'affirmative, enlevez un des membres

d'équipage réveillé.

Des composants reliés par des modules de routages sont considérés comme reliés. Un composant batterie sans aucune capsule verte de batterie n'a aucun effet sur cette carte.

Après avoir enlevé les membres d'équipage irradiés, recherchez les blocs contigus de panneaux solaires, modules de routage et de composants avec des capsules vertes de batterie. (Voir les exemples). Comptez le nombre de capsules vertes de batteries et de composants panneaux solaires dans le bloc. Si c'est 4 ou plus, enlevez tous les composants de ce bloc.

Exemple

A : Deux blocs. Celui de gauche a 4 capsules vertes de batterie. Il explose. Celui de droite a 3 capsules vertes de batterie. Il n'explose pas.



B : Un bloc de 7 capsules vertes de batterie. Tous ces composants explosent, même le module de routage qui n'est pas indispensable pour les connexions. Remarquez le composant avec la capsule de batterie unique. Si ce jeton avait été dépensé plus tôt dans le vol, le composant batterie vide n'aurait fait partie d'aucun bloc de puissance contigu. Dans ce cas, le vaisseau aurait 2 blocs distincts, chacun avec seulement 3 capsules vertes de batterie. Rien n'aurait explosé.

INTRUS

Jusqu'à présent, le camionnage a été simple. Vous vous asseyez dans votre vaisseau chaleureux et confortable et volez dans l'espace froid et sombre. Ouais, l'espace est dangereux, mais les dangers sont toujours quelque part là-bas. Eh bien, maintenant, vous allez rencontrer des gens qui veulent apporter ces dangers dans votre vaisseau chaleureux et confortable.



Les intrus sont un nouveau type de cartes aventure. Ajoutez-les aux paquets I, II et III. Bien sûr, vous en trouverez également beaucoup dans le paquet IV.

Cet ensemble contient également des cartes intrus que vous pouvez ajouter à Routes Rugueuses et Mauvaises Machinations si vous

possédez La grosse extension (la première). Et il y a un nouvel alien cyan.

Remarque : Vous pouvez jouer sans les intrus. Enlevez-les juste des paquets. Mais n'oubliez pas que cela rendra beaucoup de nouveaux composants de cette extension moins utiles.

CARTES INTRUS

Il existe plusieurs types de cartes intrus, mais tous entrent et circulent dans votre vaisseau en suivant les mêmes règles.

Lorsqu'un intrus entre dans votre vaisseau, il est de tradition pour votre ordinateur de dire "Temps T + 3. Grave menace interne. Je répète. Temps T + 3. Grave menace interne." Il est de tradition pour votre équipage de dire quelque chose de beaucoup plus court.

Galaxy Trucker – Une autre grosse extension – Règles

Point d'entrée

Sur une carte intrus, la flèche indique la direction d'où l'intrus attaque votre vaisseau. C'est comme la direction d'une météorite ou d'un tir de laser. Le leader lance le dé pour déterminer la ligne ou la colonne et ce lancer s'applique à tous les joueurs.

Quand un intrus arrive à votre vaisseau, une des trois choses suivantes peut se produire :

- L'intrus pourrait manquer votre vaisseau entièrement (le lancer indique une ligne ou une colonne soit pas sur votre plateau vaisseau soit parce que vous n'avez aucun élément dans cette ligne ou colonne). Dans ce cas, rien ne se passe pour vous ou votre vaisseau.
- L'intrus tente d'entrer dans un composant défendu. Est considéré comme défendu un composant avec un système d'auto-défense ou un membre d'équipage armé. (Voir systèmes d'auto-défense et armurerie dans la section nouveaux composants). Dans ce cas, aussi, rien ne se passe pour vous ou votre vaisseau. (L'intrus tourne autour et repart d'où il est venu. L'intrus n'entre pas et vous n'obtenez pas de récompense).
- L'intrus entre dans un composant qui n'est pas défendu. Dans ce cas, l'intrus entre et se met aussitôt à se déplacer dans votre vaisseau selon les règles de déplacement du chapitre suivant. Il pourrait vous faire mal. S'il rencontre un composant défendu (un avec un membre d'équipage armé ou un système d'auto-défense), vous le battez et collectez la récompense indiquée.

Remarquez que les boucliers, les lasers et les plats indestructibles n'ont aucun effet quand il s'agit de savoir si un intrus entre dans votre vaisseau.

Si vous avez des propulseurs (voir nouveaux composants) reliés à un composant avec au moins un membre d'équipage, vous pouvez payer une capsule verte de batterie pour modifier la ligne ou la colonne du point d'entrée de 1. Cette tactique peut vous permettre d'éviter complètement l'intrus ou au moins de réduire son séjour. Voir propulseurs pour plus de détails.

Déplacement

Dès que des intrus entrent dans votre vaisseau, ils commencent à déplacer. La carte intrus vous indique dans quelle mesure l'intrus peut se déplacer et spécifie la direction du déplacement.



Par exemple, cet homme charmant approche de votre vaisseau par l'avant. S'il entre, il se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre (règle de la main gauche) et parcourt 5 étapes.

Etapas

Lorsqu'un intrus entre dans votre vaisseau, utilisez comme marqueur votre fusée de recharge pour indiquer son point d'entrée. Compter ce composant comme "un". C'est la première étape de l'intrus. Déplacez le marqueur vers le prochain composant et dites "deux". Le suivant est "trois". Et ainsi de suite. L'intrus poursuit à travers votre vaisseau de cette manière, soit jusqu'à ce que vous ayez compté le nombre d'étapes indiquées sur la carte, soit jusqu'à ce qu'il entre dans un composant avec un système d'auto-défense ou un membre d'équipage armé.

Direction

Lorsque l'intrus se déplace de composant en composant, il doit suivre les connecteurs, il ne peut pas passer à travers une arête non connectée. Mais comment décide-t-il quel chemin prendre ? Cela dépend si on suit la règle de la main gauche ou la règle de la main droite.



Si l'intrus suit la **règle de la main gauche**, il essaye de tourner à gauche à chaque fois. Quand il entre dans un composant, il recherche à gauche un connecteur menant à un élément adjacent. S'il en trouve un, il tourne à gauche et se déplace comme ça. Si ce n'est pas le cas, il essaye de trouver un

chemin droit devant. S'il n'y a aucun chemin à gauche ou en face, il tourne à droite et prend ce chemin. Il en résulte que l'intrus explore le périmètre de votre vaisseau dans une direction qui est généralement le sens horaire.

S'il n'y a aucun chemin de gauche, en face ou à droite, il va faire demi-tour et passer la prochaine étape dans le composant qu'il vient de quitter. Remarquez qu'il fera face à la direction opposée. Cela signifie qu'il continuera à explorer de nouvelles pièces du vaisseau s'il a la chance.

Une autre façon de regarder ce déplacement est d'imaginer l'intrus entrer dans le vaisseau par le point d'entrée et de gifler immédiatement avec sa main gauche le mur de la salle. Il tient sa main sur le mur et se promène dans la pièce jusqu'à ce qu'il trouve un chemin vers un nouveau composant. Il entre dans ce composant toujours avec sa main sur le mur et se promène le long du mur à la recherche d'une nouvelle sortie. (Bien sûr, certains intrus n'ont pas de "mains" en tant que tel et ils auraient l'air un peu bête en se promenant de cette façon. Mais ils auraient l'air encore plus bête s'ils étaient perdus dans votre vaisseau et devaient demander leur chemin à quelqu'un).



La **règle de la main droite** fonctionne de manière analogue. Vérifier à droite, puis tout droit, puis à gauche.

En d'autres termes, il marche avec sa main droite (ou griffe ou tentacule) sur le mur, ainsi son orientation générale est dans le sens antihoraire.

Conseil : Si cela n'a aucun sens, ne vous inquiétez pas. Vous n'êtes pas le seul camionneur qui a été confus par les règles de déplacement des intrus. La bonne nouvelle est que, tôt ou tard, vous aurez un éclair de compréhension et que tout sera soudainement clair. Jusqu'à ce que ça arrive, demandez l'aide d'un joueur qui a déjà eu le flash de l'introspection.

Astuce : Si vous comprenez les règles de déplacement des intrus, vous devriez être utile à vos camarades joueurs mais pas condescendant. En fait, peut-être que ce n'est pas une "astuce". Peut-être vous devriez penser que c'est une règle.

Predators

Le premier camionneur qui a vu un predator l'a appelé un "alien".

Ses membres d'équipage alien l'ont appelé un "humain". Alors qu'ils argumentaient en utilisant la taxonomie, les predators les ont chassés et mangés. Alors maintenant, il suffit d'appeler ces créatures "predators" parce que nous ne voulons pas entrer dans le débat "predator vs alien".



Les predators sont l'un des deux types de base des intrus. Ce sont des créatures simples, vraiment. Simples et affamées. Ils mangent tout sur leur passage, les humains, les aliens, les marchandises et les capsules vertes de batterie, comme indiqué sur la carte :

Lorsqu'un predator entre dans un composant, enlever tous les membres d'équipage (humain ou alien), marchandises et capsules vertes de batterie de ce composant avec les exceptions suivantes :

- N'enlevez pas les marchandises qui sont "cachées". (Certains membres de l'équipe de soutien ont la possibilité de cacher des marchandises. Voir le chapitre Equipe de soutien pour de plus amples détails).
- N'enlevez pas les astronautes endormis dans les chambres de stase. (Les chambres de stase sont des éléments trouvés dans La grosse extension (la première).)
- N'enlevez pas les membres d'équipage armés. En fait, les membres d'équipage éliminent le predator.

Si un predator entre dans un composant avec un membre d'équipage armé ou un système d'auto-défense, le predator est battu et le joueur gagne la récompense indiquée. En revanche, si le predator n'est pas vaincu, il parcourt le nombre total d'étapes indiqué sur la carte avant de s'envoler (habituellement avec un ventre plein) et le joueur n'obtient aucune récompense.

Galaxy Trucker – Une autre grosse extension – Règles

La récompense pour avoir tué un predator pourrait être meilleure, mais le marché des trophées a réellement chuté ces dernières années. Vous pouvez trouver beaucoup de bars à travers la galaxie avec cet air "rustique" en portant une tête de predator montée sur le mur, mais ces jours-ci, les gardiens de taverne préfèrent obtenir cette apparence avec des têtes artificielles. Les modèles plus récents peuvent rouler les yeux, grincer des dents et gronder. Et l'acide ne coule pas lentement sur la tête du barman.

Commandos



Les commandos sont l'autre type d'intrus. Ils suivent les mêmes règles de déplacement que les predators mais ils ne recherchent pas de nourriture. Ils veulent juste faire exploser quelque chose. La carte indique combien d'étapes le commando parcourt avant de planter des charges.

Le commando de la première image parcourt 6 étapes et plante des charges sur le composant auquel il arrive à l'étape 6. Le commando sur la deuxième image parcourt 4 étapes et plante une charge là. Puis, il parcourt 4 autres étapes et plante une charge là.

Un commando ne fait pas immédiatement exploser ses charges. Un composant avec une charge ne sera pas détruit jusqu'à ce que le commando est terminé son déplacement. Si le commando a parcouru toutes les étapes et planté toutes les charges, toutes les charges vont exploser et leurs composants seront détruits. Si le commando rencontre de la résistance comme un système d'auto-défense ou un membre d'équipage armé, le commando va faire exploser toutes les charges déjà placées. En d'autres termes, une fois qu'un commando a planté une charge, ce composant sera détruit. Si vous voulez empêcher tous les dommages, vous devez arrêter le commando avant qu'il plante sa première charge.

Remarquez que si un commando rencontre un système d'auto-défense ou un membre d'équipage armé dans un composant où il est censé planter une charge, le commando est vaincu avant de régler la charge. Toutes les charges explosent en même temps. Si un commando recule et arrive à planter 2 charges sur le même composant, l'effet est identique à une seule charge.

Pour conserver une trace des composants qui ont une charge, vous pouvez les faire pivoter légèrement. Quand le commando a terminé son déplacement (d'une manière ou d'une autre), enlevez tous les composants en même temps puis vérifiez si votre vaisseau tient bien ensemble.

Quand un commando s'envole de votre vaisseau, vous le verrez souvent se retourner vers vous. C'est parce que lui et ses copains ont un tournoi en cours et il veut voir en combien de morceaux votre vaisseau se brise.

Si vous battez un commando, vous recevez les marchandises représentées sur la carte.

Les commandos battus remettent certains de leurs beaux équipements : Scies mécanique en carbure de tungstène, détonateurs de Quantum, caméras-téléphones intelligents reliés par tachyon à leur application de tournoi en ligne.

Exemple



Ce commando cherche à s'amuser sur le vaisseau de l'exemple précédent. Les dés sont lancés et le résultat est 7. Jaune vérifie ce qui se passera. Dans la ligne 7 le commando entre par le laser (étape 1) et continue vers la cabine. L'équipage ici n'est pas armé, alors il ne peut pas l'arrêter. Il ne tient pas compte de l'équipage et continue vers les propulseurs, retour à la cabine, via le porte-containers (laissant la cargaison toute seule) et dans le réacteur. Le réacteur est l'étape 6. Le commando laisse là une charge et continue :

Exemple



Ce predator est prêt pour une petite chasse. Les dés sont lancés et le résultat est la ligne 7. La flèche indique que le predator va venir sur le côté gauche du vaisseau. Jaune voit que le predator se heurte à son système d'auto-défense. Il est déçu. Le système d'auto-défense empêche totalement le predator d'entrer dans le vaisseau, et Jaune ne collectera aucune récompense.



Jaune dépense 1 capsule verte de batterie pour allumer ses propulseurs afin de déplacer l'attaque du predator à la ligne 8. (Remarquez que Jaune ne peut pas déplacer l'attaque à la ligne 6.

Pour utiliser des propulseurs contre un intrus, il doit avoir des membres d'équipage dans un composant relié aux propulseurs.)

Le predator entre dans le vaisseau par le composant laser. (Les lasers et les boucliers n'ont aucun effet contre les intrus). Jaune met sa fusée sur le laser et dit "un". Comme le predator suit la règle de la main gauche, il tourne à gauche et entre dans le système d'auto-défense. Cela détruit le predator. Jaune gagne 2 crédits.

Mais que se serait-il passé si le predator était entré dans la ligne 9 ? Eh bien, cela aurait été mauvais pour Jaune. A l'étape 2, le predator aurait mangé les 3 capsules vertes.

A l'étape 3, le predator aurait mangé les 2 astronautes. A l'étape 4, le predator aurait été à gauche vers le laser. Et puis il serait reparti sains et sauf, parce que la carte indique qu'il ne faut pas plus de 4 étapes. Si les dés indiquent la ligne 9, Jaune serait sage d'utiliser ses propulseurs pour déplacer le predator à la ligne 10 ligne, où il manquerait le vaisseau entièrement

Qu'en est-il de la ligne 6 ? Si le predator entre par le bouclier, l'étape 2 est l'armurerie (les intrus peuvent être arrêtés par des membres d'équipage armés mais pas par des armureries, donc il continue son chemin.) L'étape 3 est le laser double. Et l'étape 4 est le retour à l'armurerie. Puis le predator s'envole. Si les dés indiquent la ligne 6, Jaune ne devrait pas gaspiller de capsule verte de batterie pour déplacer le predator à la ligne 7. Le predator ne fait aucun mal en entrant dans la ligne 6.

Si ce predator entre par la ligne 5, il se déplace du laser double vers l'armurerie puis la cabine de pilotage. Les astronautes dans la cabine de pilotage sont armés (grâce à l'armurerie) donc ils battent le predator à l'étape 3.

Si ce predator a tenté d'entrer par la 4ème ligne, il manquerait le vaisseau entièrement. Jaune pouvez modifier le 4 en 5 afin d'obtenir la récompense.

Galaxy Trucker – Une autre grosse extension – Règles

ACQUISITION DE MEMBRES DE L'EQUIPE

Vous construisez un vaisseau différent à chaque tour, mais les membres de votre équipe de soutien restent avec vous pendant toute la partie.

A Partie en trois vols

Si vous jouez la partie de trois vols recommandés, construisez vos équipes de soutien comme ceci :

Pour le premier vol, vous n'avez aucune équipe de soutien. Vous avez d'abord besoin d'une réputation. Quand vous avez terminé votre premier vol, distribuez 3 cartes à chaque joueur. Chaque joueur en choisit 1 et défausse les 2 autres face cachée. Ne révéléz les cartes choisies que quand tout le monde a choisi.

Pour le deuxième vol, vous ne pouvez utiliser que la capacité A de votre nouveau membre de l'équipe.

Après le deuxième vol, vous choisissez un deuxième membre de l'équipe. Mélangez toutes les cartes restantes et distribuez-en 2 à chaque joueur. Chaque joueur en choisit 1, comme avant.

Pour le troisième vol, vous pouvez utiliser les capacités A et B de votre ancien membre de l'équipe mais que la capacité A de celui que vous venez de choisir.

Veillez remarquer que ces règles font référence au nombre de vols que vous avez actuellement effectué, pas le numéro du vol. Même si vous commencez avec les règles du vol 2 et les vaisseaux du vol 2 (comme recommandé), c'est toujours votre premier vol.

A Partie en quatre vols

En quatre vols, jouez les trois premiers vols comme décrit ci-dessus. Après votre troisième vol, donnez au hasard 1 carte à chaque joueur. Vous pouvez utiliser les deux capacités des deux anciens membres de votre équipe de soutien. Vous ne pouvez utiliser que la capacité A de celui que vous venez de recevoir.

Une partie vraiment vraiment vraiment longue

Même si vous jouez plus de quatre vols, nous vous recommandons de limiter chaque joueur à 3 membres de l'équipe de soutien. A partir du cinquième vol, vous serez en mesure d'utiliser toutes les capacités des 3 membres de l'équipe.

Une partie courte

Si vous voulez jouer un ou deux vols et que vous voulez quand même essayer l'équipe de soutien, allez de l'avant et distribuez des cartes avant le premier vol. Ce n'est pas comme si nous pouvons vous en empêcher.

Variante compétitive :

Si vous souhaitez réduire le caractère aléatoire et accroître la concurrence, les joueurs peuvent concourir pour les membres de l'équipe de soutien. Cette variante n'est pas recommandée à moins que tous les joueurs aient à peu près le même niveau de compétence. Mélangez le paquet de l'équipe de soutien avant et jouez le premier vol sans eux. Les joueurs choisissent les membres de l'équipe de soutien à la fin de chaque vol (sauf le dernier).

A la fin d'un vol, placez une carte de plus que le nombre de joueurs au milieu de la table. (Par exemple, placez-en 5 pour une partie à 4 joueurs). Les joueurs choisissent les membres de l'équipe de soutien dans l'ordre dans lequel ils ont terminé. Le premier joueur aura le plus de choix, mais même le dernier joueur à terminer aura à choisir.

Chaque joueur qui n'a pas terminé le vol obtient également une nouvelle carte de l'équipe, mais ils n'aura pas à choisir. Après que chaque joueur ayant terminé a choisi une nouvelle carte, mélangez les cartes restantes et piochez-en une au hasard pour chacun de ceux qui n'ont pas terminé.

Il devrait vous rester 1 carte. Enlevez-la de la partie. Au prochain vol, vous pourrez choisir entre toutes les nouvelles cartes.

Comme toujours, vous pouvez utiliser la capacité A le premier vol où vous jouez avec un membre de l'équipe et toutes les capacités dans les vols suivants. Nous recommandons une limite de 3 cartes de l'équipe de soutien par joueur.

UTILISATION DES CAPACITES

La carte explique quand vous pouvez utiliser une capacité et quel est son effet. Si vous ne comprenez pas une carte, recherchez-la dans l'annexe.

Le moment d'une capacité est important :

- **Pendant la construction** signifie à n'importe quel moment pendant que vous construisez. Vous commencez la construction quand le joueur désigné dit "Go!" et démarre le sablier. Vous avez terminé la construction quand vous prenez une tuile numérotée. Quand le sablier se termine sur le cercle "Start", tous les joueurs ont fini de construire, même ceux qui n'ont pas pris de tuile numérotée.
- **Après la construction** signifie pendant le bref intermède où tout le monde a fini de construire mais que vous n'avez pas encore commencé à placer les capsules vertes de batterie et l'équipage. Certaines capacités "Après la construction" vous obligent à corriger les erreurs avant de pouvoir utiliser la capacité. D'autres vous aident à corriger des erreurs.
- **Avant le vol** signifie pendant le bref intermède où tout le monde a son vaisseau chargé et prêt à partir mais avant que la première aventure carte soit révélée.
- **Après le vol** ou **à la fin du vol** signifie après que tout le monde a résolu la dernière carte aventure. Sauf mention contraire, vous pouvez utiliser une capacité "après le vol" même si vous n'avez pas fini le vol, mais il faut encore attendre jusqu'à ce que tout le monde ait terminé le vol.

Donnez à chaque autre joueur une chance de décider s'il va utiliser ses capacités. (Révéler dès que possible la première carte aventure n'est pas une tactique légale pour contrecarrer le Saboteur). En revanche, ne ralentissez pas trop le jeu quand vous ruminez sur vos options.

Vous devriez être capable de laisser tout le monde utiliser ses capacités en même temps. Toutefois, si la décision d'une personne dépend de ce que fait un autre joueur, le leader décide en premier et les autres suivent dans l'ordre de vol.



ANNEXE

Comme Galaxy Trucker accumule les cartes, les composants et les classes de vaisseaux, vous commencerez à trouver des situations où vous ne savez pas comment faire. Avec un peu de chance, vous trouverez la réponse ici.

INTERACTIONS AVEC LA GROSSE EXTENSION

Si vous ne jouez pas avec la première extension, vous pouvez ignorer ce chapitre.

Mauvaises Machinations

Ambush [Embuscade] - Lors d'une embuscade, chaque paire de systèmes d'auto-défense reliés compte comme une force de laser de +1, comme d'habitude.

Checkpoint [Point de contrôle], Quality Control [Contrôle qualité] - La capacité B du bureaucrate ne s'applique qu'aux primes normalement marquées après le vol. La capacité B de l'architecte ne s'applique pas ici. Toutefois, la capacité B de l'Escroc vous donne 1 crédit supplémentaire si vous collectez un bonus à partir d'une carte Mauvaises Machinations.

Cosmic Rays [Rayons cosmiques] - Cette carte affecte les marchandises même "cachées". (Que dire ? C'est juste sensé de cette façon.)

Customs Inspection [Inspection des douanes] - Cette carte ne s'applique pas aux marchandises "cachées". (Les cartes de l'équipe de soutien Contrebandier et Garçon de magasin peuvent masquer certaines de vos marchandises, les protégeant de cartes comme celle-ci.)

Eco-Patrol [Patrouille écologique] - Ignorez les panneaux solaires.

Getting Even [Extorsion] - Les propulseurs n'ont aucun effet sur cette carte. (Les propulseurs ne s'appliquent que quand la ligne ou la colonne est choisie par un lancer de dé.)

Quality Control [Contrôle qualité] - Voir Checkpoint [Point de contrôle].

Road Narrows [Routes étroites] - Cette carte n'a aucun effet sur les vaisseaux de la classe IIB. Ces vaisseaux n'ont pas de colonnes "extrême gauche" et "extrême droite". Les propulseurs n'ont aucun effet sur cette carte. (Les propulseurs ne s'appliquent que quand la ligne ou la colonne est choisie par un lancer de dé.)

System Test [Test des systèmes] - Ignorez les panneaux solaires.

Nous sommes heureux que vous ayez réussi à brancher votre vaisseau afin qu'il n'ait plus besoin de batteries. Mais le Bureau des tests de systèmes n'a pas actualisé sa réglementation pour tenir compte des panneaux solaires. (Hey, c'est une des raisons pour laquelle l'extension est appelée "Mauvaises Machinations".)

Trustbusters [Casseurs de cartels] - Les stations Crubot, les panneaux solaires, les systèmes d'auto-défense et les propulseurs n'entrent pas dans les catégories inscrites sur la carte. Ne les comptez pas.

Routes Rugueuses

Bum Batteries [Batteries sans valeur] - Cette carte s'applique à chaque fois qu'un composant utilise de l'énergie, que l'énergie provienne de batteries ou de panneaux solaires. Vous pouvez payer pour la "capsule supplémentaire" avec une capsule verte de batterie ou un panneau solaire relié.

Cosmic Psychosis [Psychoses cosmiques], Panic [Panique] - Ces cartes s'appliquent également aux membres d'équipage dans des chambres de stase qui ont été réveillés par la capacité de la carte Hotel Clerk [Réceptionniste d'hôtel]. Les astronautes qui hibernent dans les chambres de stase et les crubots (activés ou pas) ne sont pas affectés.

Dead Zone [Zone en angle mort] - Aucun des nouveaux composants ne fonctionne dans une zone en angle mort. Un module de routage ne fait pas que les composants fonctionnent comme s'ils étaient reliés. Un panneau solaire ne fournit pas de puissance. Une

armurerie n'arme aucun membre d'équipage. Un système d'auto-défense n'arrête aucun intrus. Une paire de systèmes d'auto-défense ne donne pas le bonus de +1 à la force des lasers un (ou les deux) des systèmes se trouve dans une zone en angle mort. Exception : Bien qu'un composant couvert par un plat indestructible ne fonctionne pas, le plat le fait pour lui-même. Une frappe sur la partie couverte est ignorée.

Déjà-vu [Déjà-vu] - La carte s Secteur Dangereux et les cartes aventure qu'elle ajoute resteront dans le paquet. Lorsque vous rencontrez le Secteur Dangereux la deuxième fois, il va ajouter de nouvelles cartes. Un intrus est enlevé du paquet si au moins un joueur l'a vaincu. Un double intrus doubles n'est enlevé du paquet que si au moins un joueur a vaincu les deux.

Déjà-vu, variante - Alternativement, vous pouvez simplement enlever cette carte du paquet de Routes Rugueuses. Le vol 4 est déjà assez long.

Explosive Batteries [Batteries explosives], Explosive Goods [Marchandises explosives] - L'effet ne tient compte que des cases voisines. Il ne s'occupe pas de savoir si les composants sont reliés. Ainsi un module de routage et le jeton sans fil de l'Assembleur n'ont aucun effet sur les composants qui explosent.

Explosive Batteries [Batteries explosives] - Un panneau solaire n'est pas "un composant avec des capsules vertes de batterie".

Explosive Goods [Marchandises explosives] - Un composant avec des marchandises "cachées" est toujours "un composant avec des marchandises". Il peut provoquer ou propager l'explosion causée par cette carte.

Made to Order [Sur commande] - Lors de la construction d'un vaisseau pour le vol 4, vous piochez 30 composants.

Nasty Surprise [Surprise méchante] - La nouvelle carte Routes Rugueuses n'est révélée qu'après que tout le monde a utilisé les capacités des membres de l'équipe soutien qui s'appliquent "après la construction".

Panic [Panique] - Voir Cosmic Psychosis [Psychoses cosmiques].

Piercing Projectiles [Projectiles perçants] - Si vous utilisez des propulseurs, appliquez l'ajustement de la ligne ou la colonne à la fois à la première frappe et à la deuxième frappe (celle qui vient si la première frappe a détruit quelque chose). Il n'est pas possible d'utiliser les propulseurs entre les première et deuxième frappes.

Stiff Competition [Rude concurrence] - Si vous décidez d'utiliser un vaisseau ou une station abandonné qui vous tire dessus, résolvez d'abord les lasers des autres joueurs. Ensuite, si vous choisissez de continuer, résolvez les tirs de laser du vaisseau ou de la station abandonné. Enfin, si vous avez encore suffisamment d'équipage, vous avez la possibilité d'utiliser l'occasion.

Aliens Cyan

Diplomat [Diplomate] - Le diplomate ne peut vous aider à éviter les actions d'un intrus.

Lawyer [Avocat] - Un vaisseau de classe IV n'est considéré comme "assurable" que si vous avez payé pour l'assurance. Si vous n'avez pas payé, il est considéré comme "non assurable".

Techie [Technicien] - Vous devez avoir la capsule verte de batterie. Les panneaux solaires ne comptent pas.

Cartes Aventure

Robosmokeys [Racketteurs robotisés] - Sur le vaisseau de classe IIB, vous ne pouvez pas choisir les trois colonnes du milieu (parce que chacune a une combinaison de dés qui ajoute jusqu'à 7). Vous pouvez choisir n'importe quelle autre colonne et une ligne quelconque. Oui, même la ligne . Soyez sûr de construire votre vaisseau bien connecté.



Galaxy Trucker – Une autre grosse extension – Règles

EQUIPE DE SOUTIEN

Dans ce chapitre, nous expliquons certaines capacités plus en détail. Nous vous expliquons également comment les capacités interagissent avec d'autres cartes. Vous pouvez sans doute comprendre ces interactions avec du bon sens, mais lorsque vous jouez avec certaines personnes (nous ne nomons personne), il peut être agréable d'avoir des choses écrites.



ADVERTISER [ANNONCEUR]

A Avant le vol, devinez comment chaque joueur terminera. Pour chaque prédiction correcte avec le bon rang, gagnez 2 crédits. Pour chaque prédiction correcte d'abandon, gagnez 1 crédit.

B Si vous effectuez le vol, gagnez 1 crédit pour chaque bord extérieur protégé par un plat indestructible. (C'est espace publicitaire... dans l'espace!)

Capacité A : Vous faites vos prédictions après que tout le monde a préparé son vaisseau pour le lancement. (Par exemple, vous savez quels aliens ils ont à bord). Les tuiles numérotées n'ont pas à être utilisées à ce moment-là, vous pouvez alors donner à chaque joueur une tuile numérotée pour indiquer votre prédiction. Si vous pensez qu'un joueur ne terminera pas, ne lui donnez aucune tuile numérotée. Devinez également comment vous finirez, alors n'oubliez pas de prendre une tuile numérotée vous-même. (Ou pas!)

Capacité B : Chaque bord avec un plat compte, ainsi certains composants peuvent vous faire gagner jusqu'à trois crédits. Les bords avec un plat en utilisant les jetons plats de l'assembleur comptent également.

Ne comptent que les bords externes. Le bord ne compte pas si la case adjacente contient un composant. Les bords des trous au milieu de votre vaisseau ne comptent pas.

La récompense ne prend en compte l'état de votre vaisseau que quand vous avez terminé. Si vous ne terminez pas, vous n'obtenez pas la récompense.



ARCHITECT [ARCHITECTE]

A Pendant la construction, vous pouvez ajouter un composant à l'extérieur de votre vaisseau. (Mais il doit être sur votre plateau et il est impossible de connecter 2 vaisseaux de cette façon.)

B Vous pouvez collecter 1 bonus supplémentaire pour le moins de connecteurs exposés : Collectez-le si vous avez le plus beau vaisseau après la construction ou à la fin du vol.

Capacité A : Le composant doit être connecté au reste du vaisseau. Il doit être à l'intérieur du système de coordonnées défini par le plateau vaisseau.

Avec le vaisseau de classe IIIB, cela vous permet de construire sur une des cases qui a été interdite par le lancer de dé. Si vous placez des composants sur plus d'une case illégale, défaussez-les toutes sauf une.

Lors de la création de plusieurs vaisseaux (classe IIA de La grosse extension (la première)), vous n'êtes pas autorisés à connecter les vaisseaux. Toutefois, vous pouvez autoriser les vaisseaux à se toucher le long d'un bord lisse.

Capacité B : Si vous avez le plus beau vaisseau après la construction (et la correction des erreurs), vous collectez immédiatement le bonus de plus beau de vaisseau. Si ce n'est pas le cas, vous aurez alors une autre chance à la fin du vol. Si vous avez alors le plus beau vaisseau, collectez le bonus habituel plus le bonus de cette carte. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité pour obtenir plus de 1 bonus supplémentaire de plus beau vaisseau par vol.

La capacité B de l'Escroc ne s'applique pas pour les bonus supplémentaires que vous obtenez de l'Architecte. La capacité B du Bureaucrate ne peut pas modifier le bonus supplémentaire que vous obtenez de l'Architecte.



ASSEMBLER [ASSEMBLEUR]

A Après la construction, utilisez vos jetons sans fil pour marquer 2 composants. Traitez-les comme s'ils étaient reliés. (Exception : Cela n'empêchera pas les composants de tomber.)

B Après la construction, choisissez un composant. Utilisez vos jetons plats pour remplacer tous ses connecteurs exposés par un plat indestructible.

Capacité A : Par exemple, vous pouvez utiliser la connexion sans fil pour relier une cabine à un composant d'aide à la vie ou une armurerie, un panneau solaire à un composant nécessitant de l'énergie ou un système d'auto-défense à un autre système d'auto-défense. Si vous reliez un composant à un module de routage, il est également relié à tout ce qui est relié au module de routage. Si vous reliez 2 modules de routage, tous les composants reliés à chaque module de routage sont reliés les uns aux autres.

Les composants reliés cette façon comptent également comme reliés pour la résolution de cartes comme Epidémie (du jeu de base) ou Fuite de Rayonnement (de cette extension). Les composants ne sont pas physiquement reliés. La connexion sans fil ne peut pas empêcher que votre vaisseau se brise. Aucun intrus ne suit les connexions sans fil.

Les scientifiques se sont demandés pourquoi cette connexion propageait les épidémies. Après des années de recherches intensives, ils ont découvert que la technologie de transmission sans fil de l'atmosphère permet la transmission sans fil des virus. Les camionneurs se demandent pourquoi les scientifiques ne passent leur temps à la recherche d'un remède contre ces épidémies.



BUREAUCRAT [BUREAUCRATE]

A Avant le vol, vous pouvez gagner un nombre de jours de vol égal au numéro du vol plus le nombre de marqueurs de vaisseau spatial devant vous.

B Avant de marquer les bonus, vous pouvez ajuster le bonus de position de $\pm 4-3-2-1$, et vous pouvez modifier le bonus de plus beau vaisseau de ± 2 .

Capacité B : Par exemple, à la fin du vol 3, vous décidez si le bonus de position est 16-12-8-4, 12-9-6-3, ou 8-6-4-2. Indépendamment, vous pouvez définir le bonus de plus beau vaisseau à +8, +6 ou +4. Vous pouvez utiliser cette capacité même si vous avez abandonné le vol.



BUYER [ACHETEUR]

A Pendant la construction, vous pouvez avoir jusqu'à 3 composants de côté. Les composants que vous mettez de côté mais n'utilisez pas ne comptent pas comme des pertes.

B Les composants que vous avez mis de côté ne peuvent pas être volés par le Saboteur. Vous pouvez renvoyer vos composants mis de côté sur la table pendant la construction.

Eh bien, nous pensons que ceci se passe d'explication. Mais étant donné que toutes les autres cartes ont des remarques, nous avons pensé que nous devions en avoir une ici au cas où vous voudriez chercher.

Galaxy Trucker – Une autre grosse extension – Règles



DELIVERYMAN [LIVREUR]

A Après la construction, vous pouvez utiliser 1 de vos jetons pièces détachées pour convertir 1 des composants de votre vaisseau dans le type indiqué sur le jeton.
B Vous pouvez utiliser jusqu'à 2 de plus de vos jetons pièces détachées de cette manière, mais ces 2 conversions doivent se faire pendant la construction.

Capacité A : Vous avez 4 jetons disponibles. Après la construction, vous pouvez utiliser l'un d'eux pour transformer n'importe quel composant de votre vaisseau (même le composant de départ) dans le composant représenté sur le jeton. Vous choisissez l'orientation du nouveau composant. Par exemple, si vous ajoutez un laser, vous décidez de quel côté il pointe.

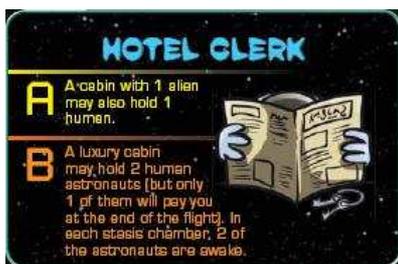
Le nouveau composant doit suivre les règles habituelles. Un réacteur doit pointer vers l'arrière. Un laser ou un réacteur a besoin d'une case vide.

Le type du composant original n'a pas d'importance. Il est entièrement transformé. Les connecteurs, cependant, restent les mêmes. Ainsi, il est possible de créer des composants inhabituels, comme un réacteur avec un connecteur sur l'arrière. (Le composant est légal, mais le relia à un composant par l'arrière contreviendrait à la règle de la case vide.)

Vous pouvez utiliser cette capacité pour corriger des erreurs de construction. Par exemple, vous pouvez transformer un laser pointant sur une case occupée par une cabine. Vous pouvez transformer un laser pointant vers le côté en un réacteur pointant vers l'arrière (tant que le résultat ne viole pas la règle de la case vide). Vous êtes autorisé à faire des erreurs lors de la construction dans le but de les corriger de cette façon. Bien sûr, toutes les erreurs qui restent non corrigées doivent être traitées en enlevant des composants.

Capacité B : Elle est similaire à l'utilisation de la capacité A deux fois de plus, mais il faut le faire pendant la construction. Jusqu'à ce que vous ayez fini la construction, vous êtes libre de changer d'avis au sujet des jetons à utiliser et où les placer.

Après la construction, vous pouvez toujours utiliser la capacité A, indépendamment du fait que vous ayez utilisé zéro, un ou deux jetons pendant la construction. La capacité A peut être utilisée pour transformer un composant qui a été transformé précédemment en utilisant la capacité B.



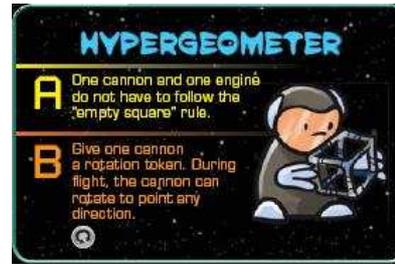
HOTEL CLERK [RECEPTIONNISTE D'HOTEL]

A Une cabine avec 1 alien peut également héberger 1 humain.
B Une cabine de luxe peut héberger 2 astronautes humains mais 1 seul d'entre eux vous paiera à la fin du vol. Dans chaque chambre de stase, 2 des astronautes sont réveillés.

Capacité B : Le réceptionniste de l'hôtel ne vous permet pas d'ajouter de membres d'équipage aux cabines de luxe pendant le vol. A la fin du vol, chaque cabine de luxe occupée vous paye une fois, que ce soit avec 1 ou 2 astronautes.

Les astronautes réveillés dans une chambre de stase sont exactement comme des astronautes dans une cabine. Des cartes comme Epidémie, Panique, Psychoses cosmiques Fuite de Rayonnement s'appliquent à eux comme s'ils étaient dans une cabine. Ils peuvent être armés par une armurerie reliée. Ils peuvent être mangés par des prédateurs. Toutefois, les deux astronautes dormant dans la chambre de stase y échappent toujours, comme d'habitude.

La chambre de stase n'est pas une cabine pour l'application de cartes concernées par le type de composant (comme Casseurs de cartels ou Planificateur capacité B). Il n'est pas possible de placer un alien dans une chambre de stase.



HYPERGEOMETER [HYPERGEOMETRE]

A Un laser et un réacteur n'ont pas à suivre la règle de la "case vide".
B Donnez à un laser un jeton rotation. Pendant le vol, le Canon peut pivoter pour pointer dans n'importe quelle direction.

Capacité A : Les scientifiques ont découvert la troisième dimension ! Malgré cela, si vous avez plus de 1 réacteur ou 1 plus de laser violant la règle de la case vide, votre vaisseau est illégal et des composants doivent être défaussés pour résoudre le problème. Remarquez que cette capacité ne s'applique pas aux propulseurs.

Capacité B : Si le laser marqué n'est pas exempté de la règle de la case vide grâce à la capacité A, il doit alors suivre la règle habituelle de la case vide. Malgré tout, il peut tirer dans l'une des quatre directions, même dans une direction qui n'a pas de case vide. Ne tournez pas physiquement la tuile. Annoncez juste la direction et faites comme s'il pointait dans cette direction.

Vous pouvez utiliser cette capacité aussi souvent que vous le souhaitez. Donc, le même laser peut exploser une grande météorite venant du côté, puis un autre venant de l'avant pendant un champ de météorites. Lors vous calculez la fore des lasers, le laser ne compte qu'une seule fois, mais vous décidez dans quelle direction il pointe lorsque vous le comptez.



INSPECTOR [INSPECTEUR]

A Tant qu'un joueur est toujours en train de construire, vous pouvez regarder les cartes aventure même si vous avez terminé. Vous pouvez regarder les 4 paquets de cartes aventure.
B Avant que la construction ne commence, vous avez 20 secondes pour regarder les cartes aventure. Pendant la construction, vous pouvez

les regarder même si vous n'avez pas encore ajouté de composant.

Capacité A : Les règles du jeu de base vous disent de créer le quatrième paquet de cartes aventure après que tout le monde a terminé la construction. Quand vous utilisez l'Inspecteur, vous devrez créer les quatre paquets avant la construction. (Mais c'est probablement la manière que vous utilisez déjà.) Mettez le quatrième paquet à un endroit que le joueur de l'Inspecteur peut atteindre, mais assurez-vous qu'il se distingue des paquets que tout le monde peut regarder.

Capacité B : Pendant que le joueur de l'Inspecteur regarde les cartes, tout le monde devrait compter à rebours vers 20... afin qu'ils aient quelque chose à faire. Celui qui dit "Go !" devrait le faire lorsque le compte à rebours atteint zéro. Ne comptez pas trop vite.



PLUMBER [PLOMBIER]

A Pendant ou après la construction, vous pouvez utiliser jusqu'à 2 jetons tuyau pour relier des composants qui partagent un côté sans aucun connecteur.
B Pendant la construction, vous pouvez utiliser la tuile connecteurs universels pour donner à 1 composant des connecteurs universels sur les 4 côtés.

Capacité A : Vos jetons tuyaux ne sont utilisables que pour relier des composants voisins qui partagent une arête sur laquelle ne se trouve aucun connecteur.

Galaxy Trucker – Une autre grosse extension – Règles

A la différence du Soudeur et du Livreur, vous ne pouvez pas déplacer les jetons tuyau et vous ne pouvez pas utiliser cette capacité pour corriger des erreurs. Vous pouvez utiliser un jeton tuyau pour ajouter un composant qui ne serait pas relié au vaisseau, mais, pour ce faire, vous devez placer le jeton tuyau à ce moment-là; vous ne pouvez pas laisser le nouveau composant non relié au reste du vaisseau. Après la construction, vous ne pouvez pas utiliser les jetons tuyau pour corriger des erreurs. Vous ne pouvez les utiliser que pour relier des composants déjà légalement reliés au reste de votre vaisseau.

Capacité B : Le composant gagne des connecteurs universels sur tous les côtés. Ces connecteurs remplacent tous les connecteurs qui étaient sur les côtés avant. Ils remplacent également les plats indestructibles, alors soyez prudent. Il est légal de jouer la tuile connecteurs universels sur n'importe quel composant, y compris des lasers, des réacteurs et des propulseurs. Vous devez toujours suivre la règle des cases vides.



PLANNER [PLANIFICATEUR]

A Pendant la construction, votre vaisseau peut être en deux morceaux.
B Avant la construction, utilisez les pièces pour marquer 5 cases ni adjacentes entre elles ni adjacentes à votre composant de départ. Après la construction, gagnez 2 crédits pour chaque case marquée avec le composant correspondant.

Capacité A : Vous pouvez ajouter un composant qui n'est pas connecté au reste de votre vaisseau. Dans ce cas, votre vaisseau est "en deux morceaux". Même si votre vaisseau est en deux morceaux, vous pouvez ajouter des composants en les connectant à chaque morceau. Lorsque vous connectez les deux pièces, votre vaisseau est de nouveau en un seul morceau et vous avez encore la possibilité d'ajouter un composant non connecté au reste de votre vaisseau. Vous ne pouvez pas avoir votre vaisseau en plus de 2 morceaux. Votre vaisseau doit être connecté en un seul morceau quand vous avez terminé la construction et pendant votre vol. S'il est encore en 2 morceaux, il s'agit d'un défaut de conception que vous devez corriger de la manière habituelle, en supprimant tous les composants dans un des morceaux.

Si vous utilisez une classe de vaisseaux avec plusieurs vaisseaux (classe IIA de La grosse extension (la première)), alors un seul de ces vaisseaux peut être en 2 morceaux.

Capacité B : Utilisez un bloc bleu, un bloc rouge, une figurine astronaute, une figurine alien [de n'importe quelle couleur) et une capsule verte de batterie pour marquer les cases à bord de votre vaisseau. Vous ne pouvez pas marquer les 4 cases adjacentes au composant de départ. Vous ne pouvez pas marquer 2 cases adjacentes l'une à l'autre. Vous marquez ces cases avant le début de la construction. Essayez de ne pas ralentir la partie.

Si vous vous apprêtez à construire la classe IIIB, vous devez marquer les cases avant que les dés ne soient lancés. Vous pouvez choisir de marquer des cases numérotées, mais si leur nombre sort, vous n'avez pas de chance.

Si vous ajoutez un composant sur la case marquée avec la pièce correspondante, mettez la pièce sur le composant pour vous rappeler que vous gagnez 2 crédits pour elle après la construction. Si vous ajoutez un composant sur une case marquée avec une pièce ne correspondant pas, remettez la pièce dans la réserve.

La carte représente le type de composant correspondant à chaque pièce :

- Bloc bleu - Un composant avec au moins un porte-containers blanc.
- Bloc rouge - Un composant avec au moins un porte-containers rouge.
- Astronaute - Une cabine ou une cabine de luxe. Pas une station crubot. Pas une chambre de stase.
- Alien - Un composant d'aide à la vie alienne de n'importe quelle couleur. Il compte même s'il n'est pas relié à une cabine.
- Capsule verte de batterie - Un panneau solaire ou un composant avec de la place pour au moins une capsule verte de batterie.

Après la construction et la correction des erreurs, remettez les pièces dans la réserve et collectez 2 crédits pour chaque correspondance. Il n'y a aucune pénalité pour les pièces qui ne correspondent pas. Vous n'obtenez aucun crédit pour un composant que vous avez enlevé pour corriger un vaisseau non conforme.



Si un est détruit, l'autre le sera aussi.

SABOTEUR [SABOTEUR]

A Pendant la construction, vous pouvez prendre les composants que les autres joueurs ont mis de côté. (Pour vous, c'est comme s'ils étaient face visible sur la table.)
B Avant le vol, vous pouvez saboter le vaisseau de chaque autre joueur : Enlever 1 astronaute (mais pas d'une cabine de luxe). Il permet de marquer une connexion entre deux composants.

Capacité A : Pour vous, c'est comme si les composants mis de côté par les autres joueurs sont face visible sur la table. Lorsque vous en prenez un, vous pouvez l'ajouter à votre vaisseau, le mettre de côté dans votre propre vaisseau ou le rendre face visible à l'entrepôt. Ouais, c'est amusant de pourrir les autres mais n'oubliez pas de construire votre propre vaisseau.

Capacité B : Vous avez un agent à bord du vaisseau de tous les autres joueurs. Chaque agent accomplit un acte de sabotage et quitte le vaisseau juste avant le lancement.

Chaque adversaire perd un membre d'équipage. Chaque joueur avec une chambre de stase peut réveiller un astronaute endormi pour remplacer cette perte.

La figurine que vous mettez sur la connexion entre deux composants ne représente plus un membre d'équipage du vaisseau de l'adversaire. C'est simplement un marqueur indiquant quelle connexion a été sabotée. Si un composant est détruit, l'autre composant est détruit.

Ne ralentissez pas la partie à rechercher les endroits optimaux pour le sabotage. Les autres joueurs peuvent vous aider à trouver les connexions les plus vulnérables.

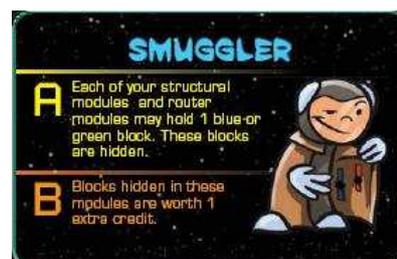


autour de la table deux fois avant de pouvoir continuer.

SECURITY GUARD [GARDIEN DE SECURITE]

A Avant le vol, vous pouvez choisir que chaque joueur (y compris vous) paye 1 crédit par connecteur exposé.
B Une fois pendant la construction, avant que le sablier soit sur la case Start, vous pouvez crier "Exercice d'incendie !". Tous les autres joueurs doivent arrêter de construire et courir

Capacité B : Oui, sérieusement. Un peu d'exercice vous fera du bien... Eh bien au moins pour vos camarades joueurs. S'il est physiquement impossible de courir autour de votre table de jeu, votre groupe a besoin de s'entendre sur une activité physique tout aussi chaotique avant le début de la partie.



SMUGGLER [CONTREBANDIER]

A Chacun de vos modules structurels et modules de routage peut détenir 1 bloc bleu ou vert. Ces blocs sont cachés.
B Chaque bloc caché dans ces modules vaut 1 crédit supplémentaire.

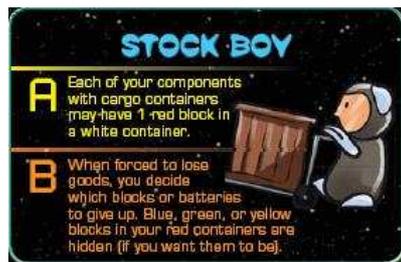
Capacité A : Une marchandise cachée n'est trouvable ni par un intrus, ni par l'Inspection des Douanes de La grosse extension (la première).

Galaxy Trucker – Une autre grosse extension – Règles

Ni les Rayons cosmiques ni les Marchandises explosives ne se soucient de savoir si vos marchandises sont cachées ou pas. Lorsque vous êtes forcé d'abandonner des marchandises, vous n'avez pas à abandonner les marchandises cachées, mais vous pouvez. Vous ne pouvez prétendre n'avoir aucune marchandise que si vos marchandises sont cachées et que vous n'avez aucune capsule verte de batterie.

Par exemple, une carte vous fait abandonner 3 blocs. Vous avez 3 blocs bleus cachés dans des modules structurels, 1 bloc rouge et une capsule verte de batterie. Vous pouvez abandonner la capsule verte de batterie et le bloc rouge et prétendre que c'est tout ce que vous avez. Si vous souhaitez conserver la capsule verte de batterie, vous devez abandonner le bloc rouge et 2 blocs bleus. Vous n'avez aucun moyen de garder le bloc rouge.

Capacité B : Si vous abandonnez, les marchandises cachées donnent leur bonus de +1 avant que vous ne divisiez par 2.



STOCK BOY [GARÇON DE MAGASIN]

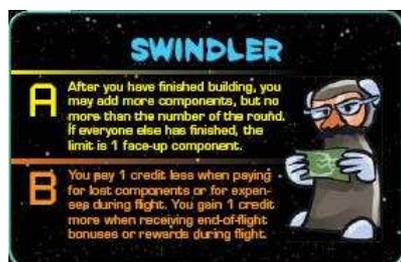
A Chacun de vos composants avec des porte-containers peut avoir 1 bloc rouge dans un container blanc.

B Quand vous êtes forcé de perdre des marchandises, vous décidez quels blocs ou capsules vertes vous abandonnez. Chaque bloc bleu, vert ou jaune dans vos porte-containers rouges est caché (si vous souhaitez qu'il le soit).

Capacité B : Une marchandise cachée n'est trouvable ni par un intrus, ni par l'Inspection des Douanes de La grosse extension (la première). Ni les Rayons cosmiques ni les Marchandises explosives ne se soucient de savoir si vos marchandises sont cachées ou pas. Lorsque vous êtes forcé d'abandonner des marchandises, vous n'avez pas à abandonner les marchandises cachées, mais vous pouvez. Vous ne pouvez prétendre n'avoir aucune marchandise que si vos marchandises sont cachées et que vous n'avez aucune capsule verte de batterie.

Par exemple, une carte vous fait abandonner 3 blocs. Vous avez 3 blocs bleus cachés dans des porte-containers rouges, 1 bloc rouge et une capsule verte de batterie. Vous pouvez abandonner la capsule verte de batterie et le bloc rouge et prétendre que c'est tout ce que vous avez. Si vous souhaitez conserver la capsule verte de batterie, vous devez donner 3 blocs de votre choix. Si vous souhaitez conserver le bloc rouge, vous devez donner soit les 3 blocs bleus soit 2 blocs bleus et la capsule verte de batterie. (Comparez ceci avec le "Contrebandier" ci-dessus.)

Remarque : Même le Garçon de magasin ne vous permet de réarranger les marchandises à volonté. Vous ne pouvez réorganiser les marchandises que quand vous chargez des marchandises.



SWINDLER [ESCROC]

A Après que vous avez terminé de construire, vous pouvez ajouter plus de composants, mais pas plus que le numéro du vol. Si tout le monde a terminé, la limite est de 1 composant face visible.

B Vous payez 1 crédit moins quand vous payez pour des composants perdus ou des dépenses pendant le vol. Vous gagnez 1 crédit de plus quand vous recevez des bonus de fin de vol ou des récompenses pendant le vol.

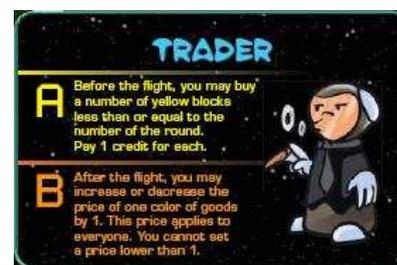
Capacité A : Après avoir pris une tuile numérotée, vous pouvez encore ajouter un peu de composants. Le nombre correspond à la classe du vaisseau. Par exemple, vous ne pouvez ajouter que 4 composants de plus à un vaisseau de classe 4. Comptez-les à haute voix. Chaque composant ajouté "après avoir fini la construction" doit respecter les règles de construction habituelles.

Si tout le monde termine la construction avant que vous ayez eu la chance d'utiliser tous vos privilèges d'ajout de composant supplémentaires, vous pouvez ajouter au maximum 1 composant de plus. Vous choisissez parmi ceux qui sont déjà face visible. Pas même un Escroc ne devrait ralentir la partie.

Capacité B : Vous obtenez une remise à chaque fois que vous payez pour quelque chose pendant le vol, même si vous payez à un autre joueur [par exemple Extorsion]. Une remise ne s'applique jamais à une carte aventure plus d'une fois. Si vous ne payez rien, vous n'obtenez pas la remise. La remise ne s'applique pas aux dépenses avant le vol (Comme celles de la capacité A du Négociant ou de la capacité A du Gardien de sécurité).

Vous obtenez le bonus de crédit à chaque fois que vous gagnez des crédits pendant le vol. Vous obtenez un crédit de plus pour le bonus de position (si vous avez fini) et le bonus de plus beau vaisseau (si vous l'avez gagné). Le bonus de crédit ne s'applique jamais pour une carte aventure plus d'une fois.

Le bonus ne s'applique pas aux récompenses que vous recevez avant lancement (comme les crédits gagnés avec la capacité B du Planificateur). Il ne s'applique pas aux autres récompenses que vous obtenez après le vol (comme les crédits provenant de la vente de marchandises, des cabines de luxe ou de la prise en charge des capacités de l'équipe de soutien, comme la capacité B de l'Annonneur ou la capacité B de l'Architecte).



TRADER [NEGOCIANT]

A Avant le vol, vous pouvez acheter un nombre de blocs jaunes inférieur ou égal au numéro du vol. Payez 1 crédit pour chacun.

B Après le vol, vous pouvez augmenter ou diminuer le prix d'une couleur des marchandises de 1. Ce prix s'applique à tout le monde. Vous ne pouvez pas descendre un prix en dessous de 1.

Capacité A : Ces marchandises vont dans vos porte-containers selon les règles habituelles.

Capacité B : Vous ne pouvez pas baisser le prix des blocs bleus de 1 à 0, mais vous pouvez augmenter les blocs rouges de 4 à 5. Vous pouvez utiliser cette capacité même si vous avez abandonné le vol. L'effet s'applique à tous les joueurs, même à ceux qui ont abandonné. Chaque joueur qui abandonne le vol doit attendre pour vendre ses marchandises que vous ayez ajusté les prix à la fin du vol.



WELDER [SOUDEUR]

A Deux fois pendant la construction, vous pouvez relier un connecteur simple à un connecteur double. Marquez-le avec un jeton universel.

B Après la construction, vous pouvez marquer jusqu'à 3 connecteurs exposés comme "soudés". Ils ne sont plus considérés comme exposés.

Capacité A : Vous pouvez également utiliser cette capacité pour corriger les erreurs ou relier des composants que vous obtenez pendant le vol (ce qui pourrait arriver si vous avez le Dépôt des étoiles de La grosse extension (la première)). Vous pouvez déplacer les jetons universels autour quand vous corrigez des erreurs avant le vol. Par exemple, si vous avez fait trois connexions illégales pendant la construction, vous pouvez choisir les deux que vous corrigerez. (La troisième est corrigée en supprimant les composants).

VUE D'ENSEMBLE DES NOUVEAUX COMPOSANTS

Panneau solaire



Une fois par carte aventure, au lieu de dépenser une capsule verte de batterie, vous pouvez utiliser ce composant pour alimenter un composant qui lui est relié.

Propulseur



Aucun composant ne peut se trouver sur une des deux cases vers lesquels pointe un propulseur.

A chaque fois que les dés sont lancés pour déterminer le sens d'une frappe, vous pouvez payer 1 capsule verte de batterie pour activer des propulseurs afin de pousser le vaisseau et modifier l'emplacement de la frappe. L'emplacement se déplace de 1 ligne ou 1 colonne dans la direction vers laquelle le propulseur activé pointe. Cet effet n'est pas cumulatif. Contre les intrus, seul un propulseur relié à un composant avec de l'équipage peut être utilisé.

Module de routage



Tous les composants reliés à un module de routage sont reliés les uns aux autres.

Composant mixte d'aide à la vie aliène



Une cabine qui lui est reliée peut détenir 1 alien qui correspond à une des deux couleurs.

Station Crubot



Lorsque vous dépensez 1 capsule verte de batterie, ce composant compte comme 4 membres d'équipage pendant la durée de la carte aventure actuelle. Les Crubots ne peuvent pas être abandonnés. Les Crubots ne peuvent pas empêcher un vaisseau sans humain d'être forcé à abandonner.

Système d'auto-défense



- Chaque paire de systèmes d'auto-défense reliés donne + 1 à la force des lasers.
- Les intrus qui entrent dans un système d'auto-défense sont défaits.

Armurerie



Chaque membre d'équipage dans un composant relié à l'armurerie est armé :

- Lors de la comparaison des tailles d'équipage entre les joueurs, les membres d'équipage armés comptent double.
- Un intrus est défait s'il entre dans un composant avec un membre d'équipage armé.

Plat indestructible



Sur les côtés plats, ce composant ne peut pas être détruit par des météorites ou des tirs de laser de n'importe quelle taille.

PROCEDURES D'INTERVENTION D'URGENCE

Situation	Activer des Crubots?	Les armes vous aident-elles ?
Comparer les tailles d'équipage (Zone de combat, Sabotage)	Recommandé	Définitivement (x2)
Compter les membres d'équipage (Station abandonnée)	Recommandé	Non
Perdre des membres d'équipage (Esclavagistes, Vaisseau abandonnée)	Ne vous embêtez pas	Non

Un jeu de Vlaada Chvátíl

Art du jeu de la couverture de la boîte : Radim "Finder" Pech

Illustrations : Niemi, Tomáš Kučerovský

Mise en page et conception graphique : Filip Murmak, Fanda Horálek

Traduction en français : Didier Duchon

Remerciements à : Club de jeux de société de Brno pendant près de six ans consacrés aux camionneurs, beaucoup de joueurs tchèques et slovaques (et quelques étrangers) pour les tests, Paul Grogan pour la promotion, Tom Rosen pour son enthousiasme et tous ceux qui ont apprécié le jeu pour donner un but à mon travail.

Remerciements spéciaux à : Tous les gens CGE pour avoir donné à Galaxy Trucker autant de soin au fil des ans.