

GUIDE D'EXTENSION VERS LA GALAXIE

Cette extension se compose de plusieurs éléments plus-ou-moins indépendants qui peuvent être utilisés séparément ou ensemble pour étendre votre vol à travers la galaxie.

Nouvelles Technologies

42 composants de vaisseau avec des technologies nouvelles et jusqu'ici inconnues ainsi que 5 figurines et 5 cartes spécialisation pour une nouvelle espèce d'aliens



Cinquième Roue

Éléments et règles pour des parties à 5 joueurs

Nouvelles Classes de Vaisseaux

5 plateaux de vaisseaux double face pour des vaisseaux de classe IA et IIA.

Mauvaises Machinations

24 nouvelles cartes aventure que les joueurs mettent eux-mêmes dans le paquet afin de conserver des choses intéressantes pour leurs collègues

Routes Rugueuses

25 cartes aventure brutales qui peuvent transformer votre croisière transgalactique de loisir en voyage vers l'enfer (une version améliorée et étendue d'une mini expansion qui a été offerte en ligne)

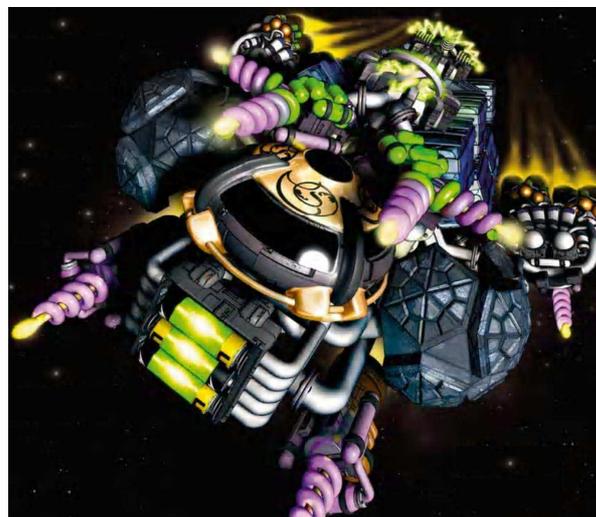
Cartes Bonus

6 cartes aventure pour épicer l'ensemble original, y compris deux cartes qui n'étaient précédemment disponibles qu'à ceux qui avaient acheté la première édition à Essen en 2007.

Il est maintenant probable que vous pensez à essayer toutes ces extensions ensemble. Ce n'est pas une bonne idée. Nous avons essayé avec nos testeurs et plusieurs d'entre eux ont fait exploser leurs têtes. Vraiment. Nous n'exagérons pas. Bien, peut-être nous exagérons mais ne dites pas que nous ne vous avons pas averti.

Il vaut mieux ajouter ces extensions à votre jeu une par une. Vous pourriez commencer en essayant une partie à cinq joueurs ou en essayant les nouvelles classes de vaisseaux. Puis, ensuite, essayez-les toutes les deux ensemble. Une fois que vous êtes à l'aise avec ces éléments, vous pourriez ajouter les cartes Mauvaises Machinations ou les cartes Routes Rugueuses. La première fois que vous essayez Mauvaises Machinations et Routes Rugueuses ensemble, vous devriez certainement retourner aux classes de vaisseaux originales.

Une fois que vous êtes à l'aise avec toutes les extensions, vous serez capable de dire que vous êtes prêt pour le défi final de camionneur de la galaxie en les utilisant toutes ensemble.



NOUVELLES TECHNOLOGIES

Cette extension ajoute de nouveaux composants de vaisseaux spatiaux qui donnent à votre vaisseau de nouvelles possibilités ou combinent des capacités standard de manière peu commune. Elle ajoute également de nouvelles figurines, des capsules vertes, des marchandises et des crédits cosmiques. Vous devez utiliser cette extension pour une partie à cinq joueurs (voir Cinquième Roue ci-dessous).

L'extension Nouvelles Technologies a les composants suivants :

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



- 5 nouvelles figures pour les aliens cyan et 5 cartes décrivant leurs rôles



- 14 astronautes, 1 alien Marron et 1 Violet



- 6 capsules vertes (deux sont en plus au cas où vous en auriez déjà perdu)



- 8 marchandises (2 de chaque couleur)



- 24 nouveaux crédits cosmiques



La recherche effectuée par Douglas Adams a prouvé que "42" est la réponse à la question finale de la vie, de l'univers et de tout. C'est également la réponse à "combien de nouveaux composants de vaisseau spatial avons-nous ajouté à Galaxy Trucker ?" Ceci ne peut pas être une coïncidence.



PREPARATION

Mélangez face cachée les nouveaux composants avec les composants originaux. Placez les 5 cartes spécialisation aliens cyan près de la banque.

Pour les parties à moins de cinq joueurs

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

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

Remettez ces composants dans la boîte sans les regarder. Pour chacun des trois vols, il vous manquera les mêmes composants. Après deux vols, vous aurez une bonne idée des composants à forte demande dans le 3^{ème} vol et vous pourrez construire votre troisième vaisseau en conséquence.

NOUVEAUX COMPOSANTS

Bien que Corporation Incorporated insiste sur le fait qu'ils éliminent la concurrence simplement en construisant un meilleur produit, plusieurs de ces nouveaux composants semblent être en rapport avec les réseaux d'égouts et les logements pour faible revenu. Les camionneurs sont informés de ne pas parler de ceci à moins qu'ils ne veuillent une invitation à une conférence de rééducation de la Corp. inc.

Quelques composants sont des combinaisons des composants du jeu standard. Ces composants sont sujets aux règles et aux restrictions de tous les composants qu'ils combinent.

Quelques composants ne peuvent fonctionner que quand ils sont connectés à un certain type de composant (bouclier, canon, réacteur et batterie). Ils peuvent être fixés au vaisseau à d'autres endroits, mais ils ne feront rien.

Cabine de luxe



Certains sont si riches et si ennuyés qu'ils sont disposés à payer pour éprouver l'aventure d'être dans l'équipage d'un vaisseau spatial. Ces personnes obtiennent leurs propres cabines.

Une cabine de luxe fonctionne comme une cabine régulière avec ces trois exceptions :

- En construisant votre vaisseau, une cabine de luxe ne peut contenir que 1 astronaute. Elle ne peut jamais contenir un alien. (Si nous savions pourquoi les aliens n'ont pas de personnes ennuyées et riches, cela nous donnerait plus de perspicacité sur la race humaine.)
- Si vous abandonnez l'astronaute d'une cabine de luxe pour n'importe quelle raison, elle doit rester vide pour le reste du vol.

Galaxy Trucker – La grosse extension – Règles

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

Chambre de Stase



Corporation Incorporated a développé la technologie de stase en réaction à un rapport du fisc sur le coût d'engagement et d'entretien à plein temps du personnel de maintenance au bord de la galaxie.

Nous verrons comment ils réagiront l'année prochaine sur les dommages que peut causer un conduit d'égout cassé et le temps que prend le réveil de l'hibernation du personnel de réparation.

Quand vous placez l'équipage sur votre vaisseau en vue du vol, vous couchez 4 astronautes humains dans chaque chambre de stase. (Oui, ils sont couchés, pas debout).

Ces astronautes sont en hibernation. Ils ne comptent pas comme élément de l'équipage. (Ne les comptez pas quand vous comptez l'équipage pour des cartes telles que Station abandonnée, Zone de combat ou Sabotage.) Ils ne peuvent pas conduire le vaisseau s'ils sont les seuls humains restants à bord. Une chambre de stase ne compte pas comme cabine (même pendant une épidémie).

Si pour n'importe quelle raison vous perdez un membre d'équipage, tant que vous avez au moins un humain réveillé, vous pouvez immédiatement réveiller autant d'astronautes en hibernation que vous voulez et les mettre dans des cabines disponibles. Ceci signifie que vous pouvez même mettre deux astronautes dans une cabine qui a précédemment contenu un alien. (Cependant, on ne peut pas mettre un astronaute dans une cabine de luxe vide.)

Si aucun astronaute humain n'est réveillé, vous devez abandonner le vol. Les aliens ne savent pas réveiller les astronautes de l'hibernation.

Soyons honnêtes pendant une minute. Le problème n'est pas que les aliens ne savent pas piloter le vaisseau ou pousser le bouton Réveil. Le problème est que le mot "Loyauté" a été perdu dans la traduction.

Exemple

Le joueur a 2 astronautes humains, 2 aliens et une chambre de stase avec 4 humains en hibernation. Il veut tirer profit d'un vaisseau abandonné qui exige d'abandonner 2 membres d'équipage.

Il ne peut pas abandonner les astronautes en hibernation.

Le joueur doit abandonner des membres d'équipage qui sont réveillés. S'il abandonnait les deux humains, il devrait abandonner le vol car il n'aurait plus aucun humain réveillé à bord de son vaisseau. Il décide d'abandonner 1 alien et 1 humain. Comme il reste au moins 1 humain à bord, il peut réveiller 3 humains de l'hibernation, 1 pour remplacer l'humain et 2 pour remplacer l'alien. Maintenant il a un équipage de 5, 1 alien et 4 humains réveillés et il reste 1 humain dans la chambre de stase.

Plus tard il perd une bataille avec des esclavagistes et doit abandonner 5 membres d'équipage. Malheureusement, sa seule option est de remettre tous ses humains réveillés et son alien et d'abandonner le vol. Personne ne reste pour réveiller son astronaute en hibernation.

Laser bidirectionnel



Ceci fonctionne comme un laser double, mais ses canons se dirigent dans différentes directions. La règle "La case pointée par le laser doit être vide" s'applique aux deux canons de ce laser.

Pour utiliser un laser bidirectionnel, vous devez dépenser 1 capsule verte de batterie. Ceci met à feu les deux canons. Quand vous comptez la force, les canons sont comptés individuellement. Un canon pointant vers l'avant compte pour 1. Un canon pointant vers le côté ou vers l'arrière compte pour 0,5). Ainsi, sa force maximum possible est 1,5. Bien qu'il ne donne pas autant de force qu'un laser double pointant vers l'avant, un laser bidirectionnel assure une meilleure protection contre les grandes météorites.

Réacteur et Laser



Un réacteur et Laser est simplement un composant combinant un laser avec un réacteur. Il est sujet aux limitations des deux parties. Comme le réacteur doit pointer vers l'arrière, ceci signifie que le laser doit pointer

vers l'avant. La case devant le canon et la case derrière le réacteur doivent être vides.

Quand une carte ou une règle se rapporte à des lasers ou à des réacteurs, ce composant compte pour les deux.

Porte-containers mixte



Un porte-containers mixte est un porte-containers spécial avec de la place supplémentaire pour des marchandises non dangereuses. Les matériaux dangereux ne peuvent être stockés que dans les containers spécialement marqués. Les marchandises non-dangereuses peuvent être stockées dans n'importe lequel des containers.

Batterie et Porte-containers



Comme vous le pensiez, cet élément peut contenir des capsules vertes et des marchandises. Quand une carte ou une règle se rapporte à des batteries ou des porte-containers, ce composant compte pour les deux.

Beaucoup d'experts en technologie ont applaudi la conception élégante et efficace de la Batterie. D'autres se demandent pourquoi la Batterie et Porte-containers n'a pas été développée avant la découverte (dans l'extension Routes Rugueuses) des marchandises explosives et des batteries explosives.



Galaxy Trucker – La grosse extension – Règles

Booster de bouclier



Un booster de bouclier fonctionne seulement s'il est connecté à un ou plusieurs générateurs de bouclier. (Autrement, c'est juste comme un module structurel.)

Un bouclier connecté à un booster peut être utilisé pour protéger votre vaisseau contre les grands météorites et les tirs puissants de laser qui ne peuvent être défendus par aucun autre moyen). Utiliser un bouclier boosté exige 2 capsules vertes : 1 pour actionner le bouclier et 1 pour actionner le booster connecté.

Il est également vrai qu'un générateur de bouclier, avec ou sans booster, ne peut vous protéger que de deux côtés. Il est également vrai que certains camionneurs claironnent que les générateurs de bouclier, avec ou sans boosters, sont pour les couards.

Exemple



Ce vaisseau spatial est protégé dans chaque direction contre les petits météorites et les tirs légers de laser léger (au coût de 1 capsule verte par utilisation). Ce vaisseau spatial peut également se défendre contre les grands météorites et les tirs puissants de laser (au coût de 2 capsules vertes par utilisation) de chaque direction sauf par l'arrière, le bouclier couvrant l'arrière du vaisseau n'a aucun booster.



Booster de laser



Le Booster de laser est basé sur le principe de la résonance des particules dans les champs magnétiques forts dans des conditions bla bla bla est-il indiqué dans la brochure de Corp Inc. L'intérêt pour nous est qu'un booster de laser ne produit quelque chose que quand il est connecté à un ou plusieurs lasers.

A chaque fois que vous devez déterminer la force de vos lasers, vous pouvez payer 1 capsule verte pour activer votre booster de laser afin d'amplifier un des lasers qui lui est connecté.

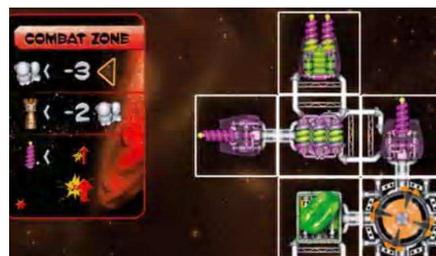
Un laser amplifié obtient un bonus de force. Le bonus pour un laser double est identique au bonus pour un laser simple. Pour un laser pointant vers l'avant, ce bonus est +3. Pour un laser pointant vers un côté ou vers l'arrière, ce bonus est +1,5.

Le problème est qu'après que vous avez amplifié un laser, il se désagrège. Vous devez mettre le composant dans votre zone de défausse. Le booster lui-même, cependant, reste intact et peut être utilisé pour des cartes postérieures d'aventure pour amplifier d'autres lasers connectés à lui.

Vous pouvez amplifier le laser sur un Réacteur et Laser (mais vous perdrez également la moitié réacteur du composant). Vous pouvez également amplifier un laser bidirectionnel. Dans ce cas, vous obtenez le bonus de +3 si l'un ou l'autre des deux canons pointe vers l'avant.

Vous ne pouvez amplifier un laser double ou un laser bidirectionnel que si vous payez le coût standard de 1 capsule verte pour le mettre sous tension. Même si plusieurs lasers sont connectés à un booster, vous ne pouvez pas l'utiliser pour amplifier plus d'un d'entre eux.

Exemple



Les joueurs traitent la dernière ligne de la carte zone de combat. Chaque joueur sauf le dernier a compté la force de ses lasers, la plus basse étant 4. Le dernier joueur n'a que 1 capsule verte. S'il l'utilise pour actionner son laser double, il ne peut obtenir qu'une force de 3,5, qui le laisse toujours comme plus faible. Voyons s'il peut faire mieux en utilisant son booster de laser :

- S'il amplifiait le laser pointant vers le côté, il n'augmenterait sa force que de 1,5. Utiliser sa capsule verte sur son booster le laisserait incapable d'actionner son laser double, lui donnant une force totale de 3.
- S'il pouvait amplifier son laser double, le bonus de +3 lui donnerait une force totale de 6,5. Ceci ne fonctionnera cependant pas car il n'a que 1 capsule verte et il ne peut pas amplifier le laser double s'il ne le met pas sous tension.
- S'il amplifiait le laser simple pointant vers l'avant, il obtiendrait un bonus de +3 pour une force totale de 4,5. Ce serait suffisant pour éviter l'effet négatif de la carte zone de combat, mais quand il défaussera le laser amplifié, ses deux autres lasers et son booster seront déconnectés de son vaisseau.

Ainsi le joueur doit choisir entre prendre deux tirs de la zone de combat ou défausser sa dernière capsule verte et 4 composants.

Booster de réacteur



Le booster de réacteur montre tous les attributs liés à la dernière technologie de l'hyperespace : C'est lisse, étrange, puissant, aléatoire et parfois même utile.

Les boosters de réacteur ne fonctionnent que s'ils sont connectés à un ou plusieurs réacteurs. Vous pouvez utiliser votre booster de réacteur pour échapper à une carte aventure. Dépensez 1 capsule verte pour amplifier un réacteur connecté au booster. (Si vous amplifiez un réacteur double vous devez également dépenser 1 capsule verte pour le mettre sous tension.) Le réacteur amplifié est détruit (mettez le composant dans votre zone de défausse) et votre vaisseau est envoyé dans le hyperespace où il évite complètement tous les effets de la carte aventure. Il est comme si vous n'étiez temporairement pas dans la course. Votre marqueur de vaisseau spatial ne se déplace pas.

En raison de la nature insondable de cette technologie, vous restez également dans l'hyperespace pour la durée

Galaxy Trucker – La grosse extension – Règles

de la prochaine carte aventure. Une fois que la prochaine carte aventure a été traitée, vous revenez en jeu.

Il est légal d'utiliser un booster de réacteur pour éviter la carte aventure finale d'un vol, mais dans ce cas vous manquez également votre destination. C'est comme abandonner.

Un booster de réacteur peut vous permettre d'éviter n'importe quelle carte aventure, y compris les cartes mauvaise machination. Son utilisation a ces limitations :

Vous pouvez l'utiliser soit quand la carte aventure est révélée ou quand n'importe quel paramètre de votre vaisseau (réacteurs ou force de vos lasers, membres d'équipage) est vérifié. Cela indique que pour certaines cartes (telles que des ennemis ou des zones de combat), vous pouvez attendre jusqu'à ce que ce soit votre tour de compter votre force, mais vous ne pouvez pas attendre pour voir ce que ceux qui comptent après vous font.

Exemple 1



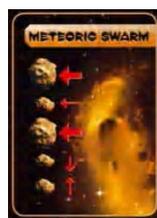
La carte aventure Pirates est révélée. Des joueurs sont censés compter leur force de laser. Le Leader est la seule personne qui pourrait produire assez de puissance de feu pour défaire les pirates s'il utilisait son booster de laser. Il décide qu'il est plus amusant d'utiliser son booster de réacteur. Il paye 2 capsules vertes (1 pour utiliser le

booster et 1 pour mettre sous tension le réacteur double qu'il amplifie pour sauter dans l'hyperespace. (Ceci le fait défausser le réacteur double.) Les pirates attaquent les autres joueurs dans l'ordre, comme si le leader n'était pas dans la course du tout, et comme aucune d'entre eux ne peut produire la force de laser exigée, ils sont tous taillés en pièces. En fin de compte, un seul d'entre eux peut continuer, les autres sont forcés d'abandonner.

La prochaine carte est un sabotage qui affecte le vaisseau avec le plus petit équipage. Comme le leader est toujours en hyperespace, c'est comme si un seul joueur était encore en course. Dans ce cas spécial, le sabotage ne fait rien. (Voir la page 14 des règles standard).

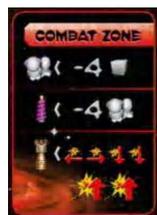
Le leader revient alors de l'hyperespace et la prochaine carte affectera les deux joueurs restants.

Exemple 2



Un champ de météorites est révélé. Le joueur pense que son vaisseau peut lui résister et il n'utilise pas son booster de réacteur. Le premier météorite détruit son générateur de bouclier et expose une pièce vulnérable de son vaisseau. Malheureusement, il est trop tard pour utiliser le booster de réacteur. Les dés ont été roulés et il doit souffrir les effets des météorites restants.

Exemple 3



Il y a trois joueurs dans la partie. Ils ont déjà traité les deux premières lignes de la zone de combat et il est maintenant temps de compter la force des réacteurs. Le vaisseau le plus lent essuiera le tir puissant du laser. Le premier joueur a une force de réacteurs 7. Le deuxième joueur peut monter à 6. Le troisième joueur n'a qu'une force 1.

Cependant, cependant, les deuxième et troisième joueurs ont tous les deux des boosters de réacteur.

Le premier joueur annonce force des réacteurs 7. Le deuxième joueur fait maintenant face à un dilemme. Il suspecte que le troisième joueur n'activera pas son booster de réacteur car cela détruirait son seul réacteur. Il ne peut pas en être certain, cependant, et il ne peut pas attendre jusqu'à ce que le troisième joueur décide.

Le deuxième joueur décide de sauter dans l'hyperespace. Il paye 1 capsule verte, défausse le réacteur amplifié et fait le saut. Le troisième joueur fait de même. Ceci laisse le leader comme seul vaisseau dans la course pour le moment. Ce qui signifie que la troisième ligne de la zone de combat n'a aucun effet.

La prochaine carte révélée est de l'Open space. Seul le premier joueur est affecté. Il déplace son vaisseau en avant de 7 cases, laissant les autres loin derrière. Le troisième joueur est heureux d'être toujours temporairement hors de la course. Sans réacteurs, il aurait dû abandonner une fois confronté à l'Open space. Lui et le deuxième reviennent en course après que la carte Open space a été traitée.

Four à fusion



Un four à fusion n'est fonctionnel que s'il est connecté à une batterie.

A chaque fois que vous gagnez des marchandises, vous pouvez recharger une des batteries connectées à votre four à fusion en défaussant 1 bloc. La batterie est entièrement rechargée, ce qui signifie que vous échangez 1 bloc contre autant de capsules vertes que nécessaire pour remplir la batterie. Le bloc qui remplit le four à fusion de combustible peut être l'un de ceux que vous récupérez ou un de ceux vous aviez déjà. Vous pouvez même remplir de combustible le four à fusion avec un bloc pour lequel vous n'avez pas de place, y compris un bloc rouge pour lequel vous n'avez pas de container spécial disponible.

Des fours à fusion peuvent être remplis de combustible avec n'importe quoi, y compris de l'ultra mammoth gigantesque congelé provenant de l'extrême nord de la galaxie. Ou même un ultra mammoth entier si l'hiver est particulièrement rude. Et à ces types sages qui déclarent que l'extrême nord de la galaxie n'est pas plus froid que n'importe où ailleurs, nous voudrions vous voir dehors à 120 degrés au-dessous de zéro à essayer de pousser un ultra mammoth fâché dans le four à fusion.



Vous ne pouvez utiliser le four à fusion que quand vous gagnez des marchandises, pas à n'importe quel autre moment. A chaque fois que vous gagnez des marchandises, chaque four à fusion ne peut brûler que 1 bloc, même s'il est connecté à plusieurs batteries.

Galaxy Trucker – La grosse extension – Règles

Plat indestructible



Le plat indestructible est fait d'un alliage spécial qui peut résister à n'importe quoi. (Malheureusement, il résiste même aux tentatives de la façonner en une forme plus utile qu'un plat géant.)

Ce composant ne fait rien, mais les côtés qui sont plaqués sont indestructibles. Ceci signifie que les tirs de laser (léger ou puissant) et les météorites (grosses ou petites) n'ont aucun effet s'ils frappent un côté plaqué de ce composant. Les côtés avec des connecteurs ne sont cependant pas indestructibles, une frappe sur eux doit être défendue comme d'habitude. En outre, ce composant est toujours susceptible de subir un sabotage et les autres explosions (telles que les marchandises explosives ou les batteries explosives de l'extension Routes Rugueuses).

Composant Cyan d'aide à la vie aliène



Les composants Cyan d'aide à la vie aliène fonctionnent comme les composants d'aide à la vie aliène du jeu standard : ils peuvent être connectés n'importe où mais ne fonctionnent que

connectés à une cabine. (Aucun composant d'aide à la vie aliène ne peut soutenir la vie aliène dans le composant de départ, une cabine de luxe ou une chambre de stase). Une cabine connectée à un composant Cyan d'aide à la vie aliène peut contenir un alien Cyan.

ALIENS CYAN

Les nouveaux aliens sont une race des spécialistes. Chacun a un talent dans un domaine différent.

Il convient de noter que tous ces domaines payent très bien. C'est encore un autre exemple illustrant à quel point la mère nature est vraiment injuste. Les études ont prouvé que les seuls domaines dans lesquels les humains excellent au-dessus des autres espèces dans la galaxie sont le pantomime et la fabrication des ornements de jardin en plâtre.

Si vous avez un composant Cyan d'aide à la vie aliène connecté à une cabine ordinaire, vous pouvez placer 1 alien cyan dans la cabine. Les aliens Cyan suivent les mêmes règles que les autres aliens : Aucun joueur ne peut avoir plus de 1 alien Cyan à bord.



Quand vous placez votre alien Cyan dans votre vaisseau, vous choisissez une carte spécialisation pour aller avec lui. Placez la carte face visible sur la table devant vous. Tant que vous avez l'alien Cyan à bord, vous pouvez utiliser l'avantage décrit sur la carte. Si vous perdez l'alien pour n'importe quelle raison, vous perdez également l'avantage de la carte spécialisation.

Chaque joueur décide quel alien à prendre dans l'ordre déterminé par le nombre qu'il a pris quand il a terminé sa construction. Ainsi les joueurs avec les nombres plus élevés obtiennent de choisir une carte spécialisation d'abord, laissant peu de choix à ceux qui ont des nombres moins élevés. Naturellement, si vous n'appréciez pas les spécialisations qui restent, vous pouvez choisir de mettre deux astronautes dans la cabine à la place de l'alien Cyan.

Pour la description détaillée des spécialisations, voir l'annexe.



CINQUIÈME ROUE

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

Sans compter les composants de Nouvelles Technologies, l'extension Cinquième Roue se compose :

- 2 plateaux vaisseau spatiaux double face (I/II et III/IIIA) pour le cinquième joueur



- Des figurines vaisseau orange



- Une tuile Numéro 5



Depuis plusieurs années, le Département des Transports a limité les camionneurs se déplaçant en convoi à quatre parce qu'il avait décrété que cinq vaisseaux feraient trop de bruit. Les camionneurs ont objecté en précisant que le bruit ne voyageait pas dans l'espace. Aucun progrès n'a été accompli jusque récemment, quand la direction du département a pris sa retraite. La nouvelle administration a concédé que cinq vaisseaux ne font pas plus de bruit que quatre et a élevé la limite à cinq.

PREPARATION

Préparez une partie avec tous les composants, y compris les composants de Nouvelles Technologies de cette extension. N'oubliez pas la tuile numéro 5.

Soyez certain que chacun peut tout atteindre : Les composants, les tuiles de numéro et les piles de cartes aventure. Si quelqu'un doit être plus loin, assurez-vous que c'est la personne avec les plus longs bras.

CARTES AVENTURE POUR CINQ JOUEURS

Quand vous êtes plus de joueurs, les derniers ont plus de difficulté à obtenir des marchandises et des récompenses. D'autre part, ils ont moins de chance d'être pris pour cible par des ennemis. Pour compenser ceci, certaines cartes ont des règles spéciales dans une partie à cinq joueurs.

Avec ces règles, les décisions deviennent plus compliquées. Nous recommandons de ne pas jouer une partie à cinq joueurs tant que vous n'êtes pas tous à l'aise avec le jeu standard.

Les règles spéciales s'appliquent pour tout le vol. Même si quelques joueurs abandonnent pendant le vol, vous continuez à utiliser les règles pour cinq joueurs.

Planètes

Quand il choisit une planète, un joueur peut débarquer sur une planète qui a déjà le vaisseau d'un autre joueur dessus. Si vous êtes le deuxième joueur à débarquer, vous obtenez un bloc de moins que ce qui est indiqué pour cette planète. (Vous choisissez le bloc que vous ne prenez pas.) Une fois qu'un joueur a utilisé cette option, plus personne ne peut le faire. Les joueurs restants doivent débarquer sur des planètes innocupées ou pas du tout.

Exemple



Le leader a seulement 3 containers mais ce sont tous des containers spéciaux. Il débarque sur la première planète et récupère 3 blocs rouges (et un bloc jaune qu'il doit rendre). Le deuxième joueur a plusieurs containers vides et 3 d'entre eux sont des containers spéciaux. Il pourrait aussi débarquer sur la première planète, et récupérer 3 blocs rouges. Au lieu de cela, il choisit la deuxième planète et récupère 2 rouges et 2 verts. Le troisième joueur a plusieurs containers vides, mais seulement deux containers spéciaux. Il décide de débarquer sur la première planète et de récupérer 2 blocs rouges et 1 bloc jaune. Le quatrième joueur voudrait aussi récupérer 2 blocs rouges mais l'option n'est plus disponible. Il décide que ce que propose la troisième planète est encore bon et il débarque là. Le cinquième joueur n'a aucun choix. Il ne peut pas débarquer sur une planète.

Chaque joueur sauf le cinquième recule de 4 jours de vol (en commençant par la fin).

Vaisseau abandonné, Station abandonnée



Dans une partie à cinq joueurs, ces cartes peuvent être utilisées deux fois. Le deuxième joueur à utiliser l'opportunité doit remplir les mêmes conditions (avoir ou abandonner le nombre indiqué de membres d'équipage). La récompense du deuxième joueur, cependant, est moindre :

- Le deuxième joueur à utiliser le vaisseau abandonné obtient 1 crédit de moins.
- Le deuxième joueur à utiliser la station abandonnée obtient 1 bloc de moins (de son choix).

Quand deux joueurs tirent profit de l'occasion, ils reculent tous les deux du nombre indiqué de jours de vol, le joueur le plus à l'arrière le faisant en premier.

Le deuxième équipage à rechercher une station abandonnée trouve les marchandises que le premier équipage a manquées. Ceci devrait être sans surprise. Cependant, certains peuvent se demander pourquoi un équipage paierait pour partir dans un vaisseau spatial la deuxième fois qu'on le trouve mystérieusement abandonné. La réponse est évidente à toute personne ayant essayé de voler à travers la galaxie dans un vaisseau fait de conduits d'égoût.

Galaxy Trucker – La grosse extension – Règles

Ennemis



Dans une partie à cinq joueurs, les ennemis doivent être défaits deux fois. Un ennemi défait continue à attaquer les joueurs dans l'ordre jusqu'à ce qu'il soit défait encore. Il ne s'arrête pas jusqu'à ce qu'il soit défait deux fois ou jusqu'à ce qu'il a attaqué chaque joueur.

Le deuxième joueur à défaire un ennemi obtient une récompense moindre :

- Le deuxième joueur à défaire des pirates ou des esclavagistes obtient 1 crédit de moins.
- Le deuxième joueur à défaire des contrebandiers obtient 1 bloc de moins (de son choix).

D'un autre côté, un ennemi qui a été défait une fois fait moins de dommages dans les attaques ultérieures :

- Les esclavagistes prennent à un membre d'équipage de moins.
- Les contrebandiers prennent un bloc de moins (mais ils prennent toujours les blocs les plus précieux d'abord).
- Les pirates omettent un tir puissant de laser (le premier).

Si deux joueurs défont l'ennemi et décident tous les deux de récupérer leurs récompenses, ils reculent tous les deux du nombre indiqué de jours de vol, le joueur le plus à l'arrière le faisant en premier.



Exemple



Attaqué par des pirates, les joueurs ont la force de laser indiquée. Le leader perd. Le deuxième joueur défait les pirates, lui donnant l'occasion de gagner 7 crédits. Il ne veut pas reculer et choisit de ne pas prendre les crédits. Le troisième joueur perd. Le quatrième joueur défait les pirates et décide

d'accepter la récompense de 6 crédits. Le cinquième joueur ne doit pas compter sa force de laser car les pirates ont été défaits deux fois.

Le quatrième joueur recule de 2 jours de vol. Maintenant le leader lance les dés pour voir où les pirates frappent les premier et troisième joueurs. Le premier tir de puissant laser de face n'affecte que le leader. Les deux autres tirs affectent les deux joueurs.

Zone de combat, Sabotage



En général, n'importe quelle carte qui pénalise le vaisseau avec la plus basse force de

laser, force de réacteur, ou équipage moins nombreux pénalise maintenant les deux joueurs avec le nombre le moins élevé dans la catégorie donnée. En cas d'égalité, le joueur le plus en avant est considéré le plus faible.

Le joueur avec le plus petit nombre souffre la pleine pénalité. Le joueur avec le deuxième nombre le moins élevé souffre une pénalité réduite :

- Quand il perd des jours de vol, le joueur en perd un moins. (Le joueur le plus à l'arrière recule en premier.)

- Quand il perd des membres d'équipage, le joueur en perd un moins.
- Quand il perd des marchandises, le joueur en perd une moins. (Les blocs les plus précieux d'abord.)
- Quand on lui tire dessus, ignorez le premier tir de puissant laser. (Les dés sont lancés pour les deux joueurs, mais le joueur avec le deuxième nombre le plus petit n'est pas affecté par le premier tir de puissant laser.)
- Quand il est saboté, les saboteurs n'ont que 2 chances. (Les 2 premiers lancers s'appliquent aux deux joueurs. Le troisième lancer, si nécessaire, ne s'applique qu'au joueur avec le nombre le plus peu élevé. Si le saboteur frappe un joueur, seul l'autre joueur doit continuer à lancer les dés.)

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

Résumé des récompenses et des pénalités réduites

Bien qu'elles puissent sembler compliquées, les règles pour des récompenses et des pénalités peuvent être récapitulées simplement :

- Si une récompense est disponible à un nombre limité de joueurs, un joueur supplémentaire peut réclamer la récompense mais sa valeur est réduite de 1 crédit ou 1 bloc.
- Si une pénalité affecte seulement un joueur (celui avec le nombre le moins élevé) ou un groupe de joueurs (ceux qui ont perdu contre un ennemi), la pénalité s'applique également au prochain joueur ou groupe mais est réduite de 1 (1 bloc, 1 jour de vol, 1 membre d'équipage, 1 tir de puissant laser ou 1 tentative de sabotage).

FIN DE VOYAGE A CINQ JOUEURS

Bonus de finition



Il y a deux prix pour la première place. Les deux joueurs le plus loin devant à la fin du vol obtiennent chacun le premier bonus de finition. Le deuxième bonus standard va au joueur qui finit troisième de la course à cinq joueurs, et ainsi de suite.

Bonus connecteurs non exposés



Le bonus pour le moins de connecteurs exposés va au moins à 2 joueurs. Si des joueurs sont à égalité pour le moins connecteurs exposés, ils obtiennent tous le bonus, comme dans les règles standard. Si 1 seul joueur a le moins de connecteurs exposés, tous les joueurs deuxièmes le moins de connecteurs exposés obtiennent également le bonus.

VARIANTE : 4 = 5

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

NOUVELLES CLASSES DE VAISSEAUX

Cette extension contient :

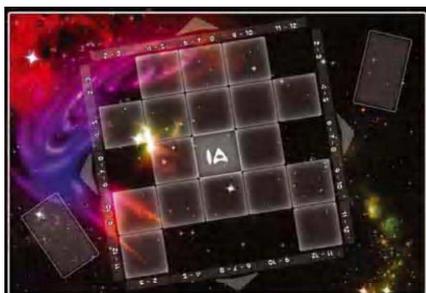
- 5 plateaux vaisseau spatiaux double face pour les classes IA et IIA.

Les vaisseaux des classes IA et IIA peuvent être utilisés dans n'importe quelle combinaison avec les autres extensions.

La classe IA est prévue pour le premier vol et la classe IIA pour le deuxième, mais la façon dont vous les utilisez vous incombe. Vous pouvez utiliser une classe alternative juste pour remplacer une des classes dans une partie standard ou vous pouvez utiliser les classes alternatives pour ajouter plus de vols à votre partie.

Nous vous recommandons de ne pas utiliser ces classes de vaisseau alternatives jusqu'à ce que vous connaissiez bien le jeu standard. Les nouvelles classes de vaisseaux ont des règles plus complexes qui rendent le jeu plus difficile.

CLASSE IA



La classe IA a quelques particularités spéciales :

Obtention des frappes

Un vaisseau de classe standard I peut fréquemment éviter les météorites et les tirs de laser en étant petite et chanceuse. Pas la classe IA. Elle semble attirer les ennuis.

Notez le système de numérotation le long des côtés du plateau. Chaque rangée et chaque colonne a plusieurs nombres. Par exemple la rangée du milieu et la colonne du milieu sont frappées par un jet de dé de 6, 7 ou 8.



La classe IA a été conçue par Oubwabwa Bwabwadu, le théologien et homme d'affaires controversé qui a fait son premier million avec une chaîne de franchise "Prière rapide". En plus d'attirer des "milliards et des milliards" de clients, il a également attiré l'attention de plusieurs petits dieux. En conséquence, tous les efforts de Bwabwadu sont maintenant maudits. Naturellement, une fois que cette affaire est sortie, les ventes ont doublé. C'est encore un exemple dans lequel la psychologie humaine est complètement incompréhensible aux êtres d'une intelligence plus élevée.

Direction du vol et Bonus de créativité

Selon la documentation technique, un vaisseau de classe IA peut voler dans n'importe quelle direction. Vous décidez pendant la construction dans quelle direction sera l'avant. (Vous pouvez choisir l'un des quatre côtés, quoique deux d'entre eux semblent être "plus jolis"). Vous pouvez même changer d'avis pendant la construction. (Ne tournez pas votre plateau; faites-le juste dans votre tête.)

La décision finale est prise pendant le contrôle qui précède le vol. Dans l'ordre de départ, en commençant par le leader, chaque joueur tourne son plateau pour indiquer dans quelle direction leur vaisseau est censé voler.

Naturellement, chaque réacteur doit être dirigé vers l'arrière du vaisseau. Des réacteurs se dirigeant dans une mauvaise direction sont considérés comme des erreurs de construction et doivent être placés dans votre pile de défausse.

A la fin du vol, si votre vaisseau est orienté différemment de chaque autre vaisseau ayant terminé le vol, vous obtenez un bonus de créativité égal au bonus pour le vaisseau ayant le moins de connecteurs exposés (2 crédits à la fin du premier vol).

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

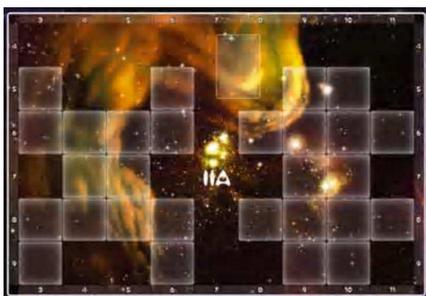
Assurance

En dépit des problèmes et des idiosyncrasies de cette conception, Pangalactic Insurance Corporation était toujours prêt à proposer un contrat. C'est l'inventeur lui-même qui a pourri les choses. A la page 176 de la troisième copie de la deuxième annexe du formulaire de demande 23C-8, il a écrit, "Je parie que personne ne lira jamais ceci". Les bureaucrates de la galaxie se baladent à travers ces sortes de plaisanteries si souvent qu'ils ont un timbre spécial "Oui nous le ferons - APPLICATION DENIÉE".

Comme avec les vaisseaux de la classe IIIA, les vaisseaux de la classe IA ne sont pas assurables. Vous devez payer chaque composant perdu pendant le vol.

Galaxy Trucker – La grosse extension – Règles

CLASSE IIA



La classe IIA est en réalité une paire de vaisseaux volant ensemble. Pour être compatibles avec le reste des règles, nous parlerons toujours de cette paire comme un vaisseau de la classe IIA. Les deux parties seront identifiées comme moitié gauche et moitié droite.

Rappelez-vous quand votre rêve était d'être le capitaine d'un vaisseau spatial ? Bien, vous l'avez fait. Ce vaisseau est pour chaque personne dont le rêve était d'être l'amiral d'une flottille de l'espace.

Préparation

Comme vous pouvez le voir, aucune moitié n'a de place pour votre composant de départ. Placez votre composant de départ de côté. Vous ne l'utiliserez pas dans ce vol.

Construction

Vous construisez les deux moitiés simultanément. Dans chaque moitié, le premier composant peut être placé dans n'importe quelle case mais le reste des composants lui est ajouté comme d'habitude. Ainsi, les composants de chaque moitié doivent toujours être reliés bien que les deux moitiés ne soient pas reliées entre elles.

Vous ne pouvez avoir que 2 composants côté pendant la construction (notez la pile de défausse entre les moitiés). Vous pouvez utiliser un composant mis de côté dans l'une ou l'autre moitié du vaisseau.

Vous ne pouvez pas regarder les cartes aventure jusqu'à ce que chaque moitié de votre vaisseau ait au moins un composant.



Préparation au lancement

Vous êtes toujours limité à 1 alien de chaque couleur, ainsi si une moitié de votre vaisseau a un alien sur le plateau, l'autre moitié ne peut avoir un alien de la même couleur.

Le vol

Les deux moitiés volent ensemble. (Elles sont représentées par une figurine de vaisseau unique sur le plateau de vol.) Les règles (assez intuitives) suivantes s'appliquent pendant le vol :

- Les batteries ne peuvent être utilisées que pour actionner des composants dans leur propre moitié du vaisseau.
- En comptant la force des réacteurs, comptez chaque moitié individuellement et utilisez le nombre le moins élevé. Le bonus de l'alien Marron ne s'applique qu'à sa moitié du vaisseau et seulement si cette moitié a une force de réacteur au-dessus de zéro.
- En comptant la force des lasers, ajoutez les forces des deux moitiés ensemble. Le bonus de l'étranger Violet ne s'applique que si sa moitié a une force de laser au-dessus de zéro.
- En comptant les membres d'équipage, ajoutez les équipages des deux moitiés ensemble. Cependant, si une carte aventure vous laisse sans aucun humain sur une moitié de votre vaisseau, cette moitié doit abandonner le vol. (Voir ci-dessous.)
- En gagnant des marchandises, vous pouvez réorganiser les marchandises de n'importe quelle manière de votre choix entre les deux moitiés : (Elles sont habituellement au même dock, ainsi déplacer des marchandises entre elles n'est pas un problème.)
- A chaque fois que vous perdez des membres d'équipage, marchandises ou capsules verts (sauf si vous dépensez des capsules vertes pour actionner quelque chose), vous choisissez d'où ils viennent. Cependant, des astronautes dans la chambre de stase (voir Nouvelles Technologies) peuvent seulement être réveillés dans leur moitié du vaisseau et seulement s'il y a au moins un humain dans cette moitié.
- Les petites météorites arrivant sur le côté frappent seulement le premier composant sur leur chemin. (Ainsi ils frappent uniquement une moitié du vaisseau.)
- Les grands météorites arrivant sur le côté peuvent être annihilés par un laser de l'une ou l'autre moitié du vaisseau.
- Un générateur de bouclier ne peut protéger que les composants de la moitié du vaisseau où il est installé.
- En ce qui concerne les aliens Cyan (voir Nouvelles Technologies) :
 - L'avocat et le diplomate travaillent sur les deux moitiés du vaisseau.
 - Les capacités utilisables pendant le vol (le Technicien et le bonus de +1 du directeur aux autres aliens) fonctionnent seulement sur la moitié où l'alien se trouve
 - Si les deux moitiés du vaisseau terminent le vol, la capacité du négociant et la récompense du directeur pour finir avec des aliens à bord s'appliquent au vaisseau en totalité. Si seulement une moitié termine le vol (voir ci-dessous), le négociant et le directeur ne s'applique qu'à la moitié sur laquelle il se trouve.
- Un booster de réacteur ne peut envoyer que sa moitié du vaisseau dans l'hyperespace. (Voir ci-dessous.)

Galaxy Trucker – La grosse extension – Règles

Abandon

Il est possible que la moitié de votre vaisseau doive abandonner le vol tandis que l'autre moitié continue. Certaines des règles standard d'abandon s'appliquent seulement à une moitié du vaisseau. D'autres s'appliquent à la totalité du vaisseau :

- Avant que la prochaine carte aventure soit révélée vous pouvez choisir de retirer du vol une moitié ou les deux.
- Si une carte aventure laisse une moitié de votre vaisseau sans aucun humain, cette moitié doit abandonner une fois que la carte a été résolue. Des astronautes dans une chambre de stase peuvent seulement être réveillés par un humain dans leur moitié du vaisseau.
- Si vous êtes rattrapé (c'est-à-dire si votre vaisseau a un tour de retard) les deux moitiés de votre vaisseau doivent abandonner.
- Si la moitié de votre vaisseau a sa force de réacteur égale à zéro une fois confrontée avec une carte d'Open space, cette moitié du vaisseau doit abandonner. L'autre moitié continue et vous déplacez votre vaisseau en avant en fonction de la force de réacteur de l'autre moitié. Naturellement, si les deux moitiés ont une force de réacteur égale à zéro, les deux moitiés doivent abandonner. Si ni l'une ni l'autre moitié n'a sa force égale à zéro, vous avancez en fonction de la force de la moitié la plus lente. (Il n'est pas possible de décider d'abandonner la moitié la plus lente pour vous déplacer vers l'avant avec une vitesse plus élevée. La décision d'abandonner volontairement doit être prise avant que la carte aventure soit révélée).

Quand une moitié abandonne :

- Vous gagnez immédiatement la moitié des crédits pour les marchandises à bord de cette moitié. Arrondissez par excès.
- Renvoyez l'équipage, les capsules vertes et les marchandises de cette moitié à la réserve. Rendez les composants de cette moitié au centre de la table. Les composants ont cassé pendant le vol, cependant, demeurent dans votre pile de défausse. Vous payerez pour eux à la fin du vol.
- L'autre moitié continue en suivant les règles standard pour vaisseau unique (incluant les règles standard pour abandonner).

Booster de réacteur

Un Booster de réacteur ne fonctionne que sur sa moitié du vaisseau. Pour éviter une carte aventure avec les deux moitiés de votre vaisseau, vous devez activer un booster et sacrifier son réacteur (connecté) dans chaque moitié. Si vous n'utilisez qu'un booster, seule cette moitié saute dans l'hyperespace. Pour le reste de la carte en cours et la prochaine carte aventure, c'est comme si vous n'aviez que l'autre moitié dans la course.)

Exemple



Ce vaisseau est dans l'ennui. Une zone de combat a été révélée et il semble que ce vaisseau sera le plus faible dans la première et la troisième catégorie. D'abord la zone de combat volera des marchandises puis elle taillera le vaisseau en pièces.

Le joueur utilise son booster de réacteur sur la première ligne de la zone de combat (basée sur la taille de l'équipage) qui envoie la moitié droite de son vaisseau dans l'hyperespace. Il a toujours le plus petit équipage, mais maintenant ses marchandises et ses batteries sont dans l'hyperespace, ainsi il ne devra pas abandonner. Quelqu'un d'autre a moins de force de laser, ainsi il n'est pas concerné par la deuxième ligne.

Il est maintenant temps de compter la force des réacteurs. Comme il a seulement une moitié de vaisseau dans la course, il compte une force de réacteurs de 5 qui n'est nulle part près du plus lent. Le vaisseau de quelqu'un d'autre essuiera le tir.

Si l'autre moitié n'avait pas été dans l'hyperespace, la force des réacteurs de son vaisseau aurait été 2, car l'alien ne s'applique qu'à la moitié gauche du vaisseau. La prochaine carte révélée est des planètes. Le joueur ne peut charger aucune marchandise ici. La moitié gauche du vaisseau n'a aucun container et la moitié droite est toujours dans l'hyperespace. Les deux moitiés ne seront pas réunies avant la prochaine carte.

Bonus de finition

Tous les joueurs qui finissent avec les deux moitiés sont considérés comme devant de ceux qui ne finissent qu'avec une moitié.

Exemple

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

Bonus connecteurs non exposés

Les vaisseaux avec les deux moitiés sont automatiquement plus jolis que ceux qui finissent avec seulement une moitié. Si n'importe qui finit avec les deux moitiés, seuls les vaisseaux avec les deux moitiés sont pris en compte en comptant les connecteurs exposés.

La seule manière pour qu'un joueur qui finit avec une moitié de vaisseau puisse gagner ce bonus est quand personne ne finit avec les deux moitiés.

Assurance

Dans nos règles, nous appelons un vaisseau de la classe IIA un vaisseau, mais Pangalactic Insurance Corporation le voit comme une flottille. Les flottilles ne sont pas assurables. Vous devez payer chaque composant perdu pendant le vol.



MAUVAISES MACHINATIONS

Les cartes Mauvaises Machinations sont des cartes aventure que les joueurs peuvent mettre dans le paquet eux-mêmes.

L'extension Mauvaises Machinations contient :

- 24 cartes Mauvaises Machinations



- 12 jetons prêt



Il y a un moment, plusieurs camionneurs se sont réunis et ont décidé que ce pourrait être une bonne idée de commencer à prendre des itinéraires plus sûrs à travers la galaxie. Quelques personnes dédiées ont passé des semaines à étudier à fond les cartes et les déclarations d'accident. Comme toujours, les camionneurs qui avaient passé tout leur temps à traîner aux arrêts de camion en buvant du café ont simplement étiqueté les chemins et suivi les ouvriers sans risque à travers l'espace. Par la suite, un des camionneurs assidus s'est fatigué de l'étiquetage. Il a renforcé son vaisseau avec des boucliers puissants et a mené son convoi à travers un essaim de météorites denses. Chacun a pensé que c'était une grande plaisanterie. (Au moins, chacun de ceux qui ont survécu à l'essaim de météorites en fait). Assez rapidement, chaque camionneur a essayé de le surpasser et c'est devenu courtoisie commune de prévoir au moins une surprise pour les autres camionneurs le long du chemin. La chose drôle est que ceux qui travaillent le plus à ces plaisanteries pratiques sont les mêmes qui n'étaient pas intéressés à faire de la recherche quand c'elle pour la sécurité.

Avant chaque vol, vous préparez une carte aventure Mauvaise Machination que les autres joueurs ne connaissent pas. Généralement, ce sont des surprises désagréables que vous pouvez préparer par la construction de votre vaisseau d'une certaine manière ou par la prise de certaines décisions pendant le vol. L'extension Mauvaise Machinations est recommandée pour les camionneurs qui ont déjà quelques vols réussis dans leurs manches.

PREPARATION

Avant la partie

Mélangez les cartes Mauvaises Machination et distribuez quatre cartes à chaque joueur. Vous pouvez regarder vos cartes mais ne les montrez pas aux autres joueurs. Remettez les cartes en excès dans la boîte sans les regarder.

Avant la construction

Avant la construction, chaque joueur choisit une de ses cartes Mauvaises Machinations. Les cartes choisies sont placées dans une pile près du plateau de vol. Personne ne peut les regarder.

Vous gardez vos cartes restantes pour les utiliser dans les vols ultérieurs. (Sous votre plateau de vaisseau est un bon endroit.). Dans une partie à trois vols, vous les utiliserez toutes sauf une.

Si vous utilisez également l'extension Routes Rugueuses, ne piochez pas de cartes Routes Rugueuses jusqu'à ce que chacun ait choisi une carte Mauvaises Machinations.

Préparation des cartes aventure

Les cartes Mauvaises Machination sont mélangées au milieu des cartes aventure comme suit

- Mélangez les cartes aventure standard comme d'habitude.
- Retirez le quart du dessus et le quart du dessous du paquet. (Chaque quart aura 2, 3 ou 4 cartes selon le vol.)
- Mélangez les cartes Mauvaises Machinations dans le paquet résiduel. Quand vous l'avez fait, une carte Mauvaise Machinations doit être au-dessus.
- Remettez le quart du dessus sur le paquet et placez le paquet sur le quart du dessous.

Prévisions Optimisées

Si vous utilisez la variante Prévisions Optimisées des règles de base (où les cartes aventure ne sont pas remélangées), utilisez les règles suivantes :

- Les joueurs ne mettent pas les cartes Mauvaises Machinations choisies dans un paquet, ils les gardent face cachée devant eux.
- En préparant les cartes aventure, organisez les cartes Mauvaises Machinations dans une pile selon l'ordre de lancement des joueurs. La carte du joueur avec la tuile numéro 1 sera au-dessus. Cette pile est alors mise entre le deuxième et le troisième groupe de cartes aventure.

REVELATION D'UNE CARTE MAUVAISES MACHINATIONS

Les cartes Mauvaises Machinations fonctionnent juste comme les cartes aventure standard. Quand vous en révélez une, lisez-la et procédez en conséquence. Elle affecte tous les joueurs, y compris celui qui l'a mise dans le paquet.

Des explications détaillées pour certaines de ces cartes peuvent être trouvées dans l'annexe. Vous devriez également lire la section Principes Généraux au début de l'annexe.

EMPRUNTS

Avec les cartes Mauvaises Machinations en jeu, vous pouvez avoir besoin d'argent pendant votre premier vol. Heureusement, vous pouvez faire des dettes. Pour contracter un emprunt, prenez juste 1 jeton prêt et 10 crédits cosmiques de la banque.

Vous pouvez rembourser le prêt à tout moment. Rendez le jeton prêt et 12 crédits à la banque.

Vous devez rembourser tous vos prêts avant la fin de la partie. Si vous ne pouvez pas, vous perdez.

Galaxy Trucker – La grosse extension – Règles

C'est vrai, les banquiers qui prêtent de l'argent aux camionneurs chargent 20% d'intérêt. Ils ont également des journées de sept heures de travail et ont des week-ends. Mais ils ne connaîtront jamais le tressaillement de se diriger dans un essaim de météorites avec une seule batterie.

règle au sujet de l'interdiction des dettes ne s'applique plus. Si vous n'avez pas assez d'argent pour payer la pénalité pour les composants perdus, vous devez contracter un emprunt pour payer.

En fait, maintenant que nous y pensons, peut-être des banquiers voudraient "expérimenter l'aventure" du vol spatial. Pendant que vous négociez un prêt, voyez si vous ne pouvez pas vendre à l'un d'entre eux une couchette dans une cabine de luxe.

Dettes

En jouant avec l'extension Mauvaises Machinations, la

ROUTES RUGUEUSES

Cette extension est sortie la première fois comme téléchargement gratuit sur Internet. Ceci est la version officielle avec plus de cartes et de plus jolis dessins.

Cette extension contient :

- 25 cartes Routes Rugueuses



AVERTISSEMENT

C'est une extension méchante conçue uniquement pour les camionneurs expérimentés. Si vous construisez par habitude des vaisseaux qui surmontent chaque obstacle et arrivent presque indemne, si vous versez une larme nostalgique en vous rappelant vos premiers vols quand vos vaisseaux étaient taillés en pièces et que vous arriviez avec seulement quelques fragments tristes, **cette extension est pour vous.** Cette extension met un coup-de-pied au voyage dans l'espace, et ce coup de pied est tellement fort que les larmes seront à nouveau dans vos yeux.



D'autre part, si vous ne pensez pas qu'il soit drôle que votre vaisseau se divise en deux morceaux, **cette extension n'est pas pour vous.**

Si vous n'avez joué que quelques parties de Galaxy Trucker et si vos vaisseaux tombent souvent en morceaux en route, **nous vous recommandons de ne pas encore utiliser cette extension.** Cette extension, comme l'univers, est injuste. Gardez-la pour plus tard, quand vous commencerez à penser que le vol spatial est juste trop facile.

Mais le plus important : **N'utilisez pas cette extension quand vous présentez ce jeu à de nouveaux joueurs.**

La politique de Corp Inc. interdit de montrer aux nouvelles recrues de Galaxy Trucker les enregistrements olographes, visuels, ou même audio (souvent remplis de cris perçants et de jurons) des régions les plus dures de la galaxie.

NIVEAU DE DIFFICULTE

Bien, il semble que nos avertissements ne vous ont pas détourné. En route.

Avant de commencer, tous les joueurs doivent convenir d'un niveau de difficulté. Nous recommandons le niveau 2 ou 3. Chacun doit être d'accord. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, jouez le niveau suggéré de difficulté le plus bas. Naturellement, il est possible qu'un des joueurs moins courageux insiste sur le fait que vous pourriez jouer sans l'extension Routes Rugueuses (ou que vous la jetiez dans la corbeille à papiers) et vous devrez alors jouer une partie standard (et vous concentrer sur les composants de vaisseau spatial).

Mélangez les cartes Routes Rugueuses. Au début de chacun vol, avant que vous ne commenciez à construire, piochez un nombre de cartes Routes Rugueuses égal au niveau de difficulté choisi. Placez ces cartes face visible où chacun puisse les voir. Elles décrivent les règles spéciales qui s'appliqueront pour ce vol. Des explications plus détaillées peuvent être trouvées dans l'annexe.

Piochez les nouvelles cartes au début de chacun vol (en défaussant celles du vol précédent). Chaque joueur connaît les règles spéciales avant de commencer à construire et a la possibilité de préparer son vaisseau pour le prochain vol (et se préparer psychologiquement au fait qu'il pourrait prendre une perte pendant ce vol).

Si vous utilisez également l'extension Mauvaises Machinations, chaque joueur choisit sa carte Mauvaises Machinations avant que les cartes Routes Rugueuses pour ce vol soient révélées.

VARIANTE - HANDICAPS ROUTES RUGUEUSES

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

Pour cette variante, enlevez de la partie la carte Remorseless Fate [Destin sans remords].

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

Vous pouvez également donner à chaque joueur un handicap différent. Par exemple, le débutant ignore les cartes Routes Rugueuses, le joueur expérimenté est affecté par deux d'entre elles et le joueur qui semble toujours en subir deux de plus. Il vous incombe de décider de la meilleure manière de jouer.

CARTES BONUS

Les cartes de bonus sont de nouvelles cartes aventure pour l'ensemble standard. Pour éviter de réduire drastiquement la fréquence des cartes "normales", il n'y en a que quelques unes.

Cette extension contient :

- 2 cartes pour chaque vol marquées I, II et III.



Pour chaque niveau de cartes, I, II et III, il y a une carte bonus événement spécial et une carte bonus opportunité spéciale. Les nouveaux événements spéciaux rendent le

jeu plus interactif alors que les nouvelles opportunités spéciales ajoutent des décisions intéressantes.

Les cartes bonus peuvent être mélangées avec les cartes aventure standard pour ce vol. Deux de ces cartes ont été données comme goodies avec la première édition. Si vous les avez déjà, remplacez-les par les cartes neuves de cette extension.

Des explications détaillées des cartes bonus peuvent être trouvées dans l'annexe.

COMBINAISON DES EXTENSIONS

Les extensions de cet ensemble peuvent se combiner avec le jeu standard de beaucoup, beaucoup de manières. La façon dont vous les utilisez dépend de vous.

Quelques extensions (Cinquième Roue, Nouvelles Technologie, Cartes Bonus) se concentrent à apporter de la variété au jeu. D'autres (Nouvelles Classes de Vaisseaux Mauvaises Machinations, Routes Rugueuses) apportent de la variété en augmentant le niveau de difficulté. Faites attention avec ces dernières et essayez de conserver le jeu assez facile pour que les joueurs les moins expérimentés puissent encore l'apprécier.

CHOIX DES EXTENSIONS

Naturellement, si vous êtes tous des camionneurs très expérimentés qui ne s'occupent pas d'avoir son vaisseau réduit en miettes, vous pouvez utiliser Nouvelles Classes de Vaisseaux, Mauvaises Machinations et Routes Rugueuses ensemble. Mais même cela pourrait vous lasser après un moment.

Pour les indécis

Si vous ne voulez pas passer du temps à discuter pour savoir quelles extensions utiliser, essayez ceci :

Le jeu standard sans les cartes Routes Rugueuses (niveau 0), sans les cartes Mauvaises Machinations et

avec les classes de vaisseau standard est le niveau 0 de difficulté. Choisissez un niveau de difficulté (par exemple, 3, 4 ou 5) qui spécifie combien vous allez ajouter au jeu standard. Lancez un dé autant de fois pour déterminer les extensions à utiliser.

1 – Utilisez la classe IA au lieu de la classe I. Si vous utilisez déjà la classe IA, augmentez le niveau des Routes Rugueuses de 1.

2 - Utilisez la classe IIA au lieu de la classe II. Si vous utilisez déjà la classe IIA, augmentez le niveau des Routes Rugueuses de 1.

3 - Utilisez la classe IIIA au lieu de la classe III. Si vous utilisez déjà la classe IIIA, augmentez le niveau des Routes Rugueuses de 1.

4, 5 – Utilisez les cartes Mauvaises Machinations. Si elles sont déjà dans le jeu, augmentez le niveau des Routes Rugueuses de 1.

6 - Augmentez le niveau des Routes Rugueuses de 1.

Naturellement, vous pouvez éviter le dé et mettre vos extensions préférées dans la partie même sans lancers de dé. Et vous n'êtes certainement pas obligé d'utiliser les extensions que vous n'aimez pas. Cette table est juste pour vous aider à décider.



ANNEXE

PRINCIPES GENERAUX

Il y a quelques principes de base qui s'appliquent généralement à toutes les cartes.

Ordre

Sauf indication contraire, les choses suivantes sont faites dans l'ordre :

- Si les joueurs doivent prendre une décision, ils décident dans l'ordre en commençant par le leader.
- Pour déterminer les paramètres du vaisseau, les joueurs comptent dans l'ordre en commençant par le leader. (Un joueur peut choisir de sauter dans l'hyperespace à la place quand c'est son tour de compter)
- Quand on gagne des jours de vol, le joueur le plus devant commence. Quand on perd des jours de vol, le joueur le derrière commence.
- Quand les joueurs doivent enchérir, le leader commence (ou passe). Dans l'ordre du, chaque joueur surenchérit ou passe. Une fois qu'un joueur a passé, il est sorti de l'enchère. L'enchère continue dans l'ordre autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un ont passé. Le plus grand enchérisseur paye et récupère la récompense. Si tout le monde passe, personne n'obtient la récompense.

Lancers de dés pour les tirs

- A chaque fois que plusieurs joueurs essuient un tir, ils ne lancent pas les dés individuellement. Un lancer de dé s'applique à tous.
- Quand vous lancez des dés pour des coordonnées, premier lancer pour la colonne, puis la rangée.
- Quand un joueur est la source d'un tir, ce joueur lance les dés. Autrement, les dés sont lancés par le joueur qui est le plus en avant parmi ceux qui sont affectés par le lancer de dés. (Ca n'a vraiment aucune importance, naturellement, mais si les gens vont devenir fous à cause d'un mauvais lancer de dés, autant suivre les règles).
- Quand vous êtes censé recevoir un projectile d'un joueur derrière vous, ça n'a aucune importance que ce joueur ait des lasers ou pas. Vous recevez toujours le projectile. Ne demandez pas comment ils le font. Les camionneurs peuvent être très inventifs quand il s'agit de faire des plaisanteries à leurs copains.

Composants perdus

À la fin du vol, les joueurs doivent payer les composants perdus pendant le vol. Pour quelques cartes, il est important de savoir comment chaque composant a été perdu. Il y a trois manières pour les composants de finir dans votre pile de défausse :

- Les composants sont détruits par les météorites, les tirs de laser, le sabotage et les cartes qui spécifient que le composant est détruit.
- Les composants tombent quand ils ne sont plus reliés au reste du vaisseau ou quand une carte spécifie que le composant tombe.
- Quelques cartes exigent d'un d'un 'joueur abandonne un composant.

Chacun d'eux compte comme un composant perdu pendant le vol.

ROUTES RUGUEUSES

La plupart des cartes sont explicites. Si une carte Routes Rugueuses vous semble particulièrement dure, vous l'avez probablement interprétée correctement.

La majeure partie de cette section est juste pour s'assurer que vous jouez correctement. Cependant, les cartes qui exigent une explication plus détaillée ont été identifiées par un symbole de livre 📖. La première fois que ces cartes sont révélées, vous devriez regarder ici.

Le symbole de construction 🏗️ indique quelles cartes jouent un rôle pendant la construction. (C'est important pour la carte Nasty Surprise [Méchant surprise]).

Stiff Competition [Rude concurrence]



📖 Si vous choisissez d'utiliser un vaisseau abandonné ou une station abandonnée, vous comptez votre force. Chaque joueur volant derrière vous compte également sa force et chacun de ceux qui est plus fort que vous vous envoie un tir de puissant de laser.

Après que le tir de laser soit résolu, vous avez l'option de changer d'avis. (Le tir de laser pourrait vous laisser dans assez d'équipage pour utiliser l'opportunité ou vous pourriez avoir perdu des containers ce qui pourrait rendre la station abandonnée moins utile). Si vous changez d'avis, vous ne perdez pas les jours de vol et l'opportunité passe au prochain joueur en ligne qui doit remplir les mêmes conditions. Ceci signifie que les joueurs pourraient devoir compter leur force plusieurs fois pour une carte aventure.

Engine Envy [Envie de réacteur]



L'envie de réacteur entre en vigueur quand le leader à la fin d'une carte aventure est différent du leader au début. En particulier, si le leader abandonne ou saute dans l'hyperespace pendant la carte aventure, il y aura un nouveau leader sur qui on va tirer.

Un joueur qui revient de l'hyperespace et devient leader est considéré revenir à la fin de la carte aventure et on va tirer dessus avant que la prochaine carte aventure soit révélée.

Si le tir a comme conséquence que le nouveau leader abandonne, n'appliquez pas l'envie de réacteur une deuxième fois. Passez juste à la prochaine carte aventure.

Space Junk [Ordu de l'espace]



📖 Si au moins un composant tombe pendant une carte aventure, les joueurs doivent faire face à l'ordure de l'espace. (Remarquez que cette carte ne s'applique pas aux composants qui sont détruits ou abandonnés). Quand un composant tombe un vaisseau, il est mis dans une défausse spéciale.

Une fois que la carte aventure a été résolue, chaque composant qui est tombé du vaisseau du leader agit

Galaxy Trucker – La grosse extension – Règles

comme un grand météorite. Le leader lance les dés pour savoir quelles colonnes ses composants tombés heurteront, une fois pour chaque composant dans sa défausse spéciale. Ceux-ci frappent les vaisseaux de tous les joueurs suivants à l'avant. Les composants qui tombent des vaisseaux pendant ce tir de barrage sont défaussés dans leurs piles spéciales. Après, le deuxième joueur lance les dés pour ses composants tombés qui heurtent tous les vaisseaux derrière le deuxième joueur, et ainsi de suite. (Le dernier joueur n'a pas besoin de lancer les dés car il n'y a pas de joueur derrière.)

Après avoir traité l'ordure de l'espace, mettez les piles spéciales dans les piles de défausse normales.

Remarque : L'ordure de l'espace est évaluée après que la carte aventure est complètement traitée (y compris les pertes possibles de jours de vol). Rarement, il peut se produire que vous soyez frappés par des composants tombant d'un vaisseau qui était derrière vous au moment où il a été frappé.

Déjà vu [Déjà vu]



 Pendant le vol, les cartes aventure doivent être triées en 2 piles :

- Une pile de cartes face visible où quelqu'un a utilisé une opportunité (les planètes où au moins un joueur a débarqué, les vaisseaux abandonnés ou les stations abandonnées qui ont été utilisés, les ennemis défaits, les bonus, un dépôt ou un Junkyard de l'espace qui ont été visités, de Mauvaises Machinations, un Junker à vendre qui a été acheté ou un vaisseau échoué qui a été aidé).
- Une pile de cartes face cachée que les joueurs ont traversé (essai de météorites, Open space, zone de combat, cartes jaunes d'événements spéciaux, toutes les Mauvaises Machinations non mentionnées ci-dessus) et les cartes où personne n'a utilisé l'opportunité (y compris les ennemis qui n'ont pas été défaits).

Après exécution de la dernière carte aventure, prenez les cartes face cachées et continuez le vol avec elles sans les mélanger comme cartes aventure restantes. La deuxième fois qu'on les traverse, ces cartes aventure sont défaussées face visible.

Cosmic Psychosis [Psychose cosmique], Metal Fatigue [Fatigue du métal]



Lancez les dés pour des coordonnées comme avec la carte sabotage, mais une seule

fois. Et oui, si vous obtenez 7-7, la carte affecte votre composant de départ. Psychose cosmique affecte également les joueurs dans l'hyperespace (votre équipage fou est avec vous) mais pas Fatigue du métal (vous avez évité la carte Open space).

Bum Batteries [Batteries sans valeur]



Par exemple, utiliser un bouclier, un réacteur double ou un laser double coûte 2 capsules vertes au lieu de 1. Amplifier un réacteur simple ou un laser simple coûte 2 capsules vertes pour actionner le booster. Mais les combinaisons bouclier + booster de bouclier, réacteur double + booster de réacteur ou laser double + booster de laser coûtent seulement 3 capsules vertes, pas 4.

Meteoric Inversion [Inversion météorique]



colonne.

Avec cette carte, vous pourriez subir des grandes météorites de l'arrière. Comme avec les météorites de l'avant (et à la différence des météorites de côté) vous ne pouvez les tirer qu'avec un laser dans la

Though Trip [Dur voyage]



Pour le vol 1, ajoutez 2 cartes de niveau III. Pour le vol 2, ajoutez 3 cartes de niveau III. Pour le vol 3, ajoutez 4 cartes de niveau III.

Quand vous jouez avec la variante Prévisions Optimisées, ajoutez ces cartes en dessous.

Remorseless Fate [Destin sans remords]



Par exemple, le sabotage affectera chacun joueur sauf celui avec le plus de membres d'équipage. (En cas d'égalité, seul le joueur le plus en arrière évite le sabotage).

Quand vous lancez les dés pour un tir de laser dans une zone de combat, chaque lancer s'applique à tous les vaisseaux affectés. Quand vous lancez pour des coordonnées pour le sabotage, lancez 3 fois. Le lancer s'applique à tous les vaisseaux affectés, mais si un joueur est frappé par un des lancers, il n'est pas affecté par les lancers restants.

Piercing Projectiles [Projectiles perçants]



Cette carte s'applique aux météorites et aux tirs de laser de toutes les tailles. D'habitude, le composant suivant dans la ligne sera dans une case adjacente, mais parfois le projectile volera sur des

cases vides avant de heurter un autre composant dans la rangée ou la colonne indiquée. D'habitude, le deuxième composant sera aussi détruit sauf si le projectile heurte un plat indestructible correctement orienté. Un petit météorite détruira seulement le deuxième composant s'il frappe un connecteur exposé, mais les connecteurs exposés par la destruction du premier composant comptent maintenant comme exposés.

Union Ship [Vaisseau des syndicats]



Le syndicat de l'équipage n'acceptera pas de capsules vertes à la place des marchandises.

Explosive Goods [Marchandises explosives], Explosive Batteries [Batteries explosives]



Ces cartes ne s'appliquent qu'aux composants qui sont détruits (par le tir de laser, les météorites, le sabotage, ou une explosion) et pas à ceux qui tombent ou sont abandonnées.

Galaxy Trucker – La grosse extension – Règles

Remarque : Cependant, les marchandises ou batteries explosives pourraient détruire des composants voisins aux marchandises ou batteries explosives qui causeraient une autre explosion qui pourrait détruire d'autres composants explosifs, etc.

Ces deux cartes en association peuvent produire des effets spectaculaires dans un ciel de nuit. En observant les vaisseaux spatiaux en train d'exploser, choisissez une nuit claire sans lune et habillez-vous chaudement.

Infected Goods [Marchandises infectées]



Par exemple, si vous avez 2 aliens, vous pouvez gagner jusqu'à 2 blocs sans risque. Si vous gagnez 4 blocs, vous perdez 2 membres d'équipage humains, sans regarder lesquels de ces blocs finissent réellement dans

votre vaisseau.

Vous ne pouvez pas gagner juste certaines des marchandises. C'est tout ou rien.

Si gagner des marchandises infectées vous fait perdre votre dernier astronaute humain, vous gagnez toujours toutes les marchandises, mais vous devez abandonner le vol.

Sommersault [Saut périlleux]



Le pot d'échappement d'un réacteur ne peut pas pointer vers le côté du vaisseau spatial. La case devant le pot d'échappement du réacteur doit être vide.

Defective Connectors [Connecteurs défectueux]



Une force de réacteur négative compte pour 0. Par exemple, dans une zone de combat, si plus d'un joueur a une force négative de réacteur, peu importe celui qui a le moins, tous ces joueurs ont 0 et celui qui est le plus en avant est le plus lent.

Et oui, vous devez abandonner si vous n'avez pas une force de réacteur égale au moins à 1 dans un Open space ou un Wide open space.

Made to Order [Sur commande]



Le reste des composants dans l'entrepôt est toujours à la disposition des joueurs et vous avez toujours l'option de mettre de côté jusqu'à 2 de ces derniers pendant la construction.

Vous devez payer 1 crédit pour chaque composant restant dans votre pile de commande personnelle. Ceux-ci ne comptent pas comme des composants perdus dans votre pile de défausse. L'assurance ne s'applique pas à eux, ni l'alien cyan Lawyer [Avocat].

Dead Zone [Zone en angle mort]



Rien excepté les plats indestructibles ne fonctionnent dans cette colonne : Les batteries n'ont aucune énergie, les containers ne peuvent pas être chargés avec des marchandises, les composants

d'aide à la vie alienne ne soutiennent pas les cabines reliées etc. Cependant, même dans la zone en angle mort, les composants doivent suivre des règles de construction des vaisseaux.

MAUVAISES MACHINATIONS

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

System Test [Essai de système]



Cette carte affecte tous les composants qui peuvent être hypothétiquement actionnés par des batteries (y compris les boosters non connectés aux tuiles correspondantes). Si vous avez un nombre impair de composants utilisant des batteries, il faut payer pour le composant impair ou le défausser.

Traffic Jam [Embouteillage]



C'est la seule carte qui affecte également les vaisseaux dans l'hyperespace. Certains considèrent ce fait comme étant la preuve finale qu'il n'y a juste aucun moyen d'éviter un embouteillage.

Ambush [Embuscade]



L'alien Violet compte pour +2 comme d'habitude.

Dans une partie à cinq joueurs, le joueur avec la deuxième plus basse force de laser subit également le tir mais uniquement les tirs de léger laser. Ignorez le lancer pour le tir de puissant laser.

CARTES BONUS

Bureaucracy [Bureaucratie]



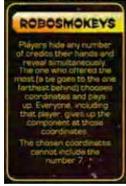
"Hé, attendez, il vous manque un formulaire !" Devinez lequel. Oui, c'est juste une faible tentative des joueurs les plus lents pour aller de l'avant, mais que pouvez-vous y faire ? Les règles sont les règles.

Le joueur le plus en arrière place secrètement un dé de sorte que personne d'autre ne puisse voir le nombre indiqué. En commençant par le leader, chaque autre joueur tente de deviner le chiffre. (Il est permis de répéter le chiffre d'un autre joueur.) Le dé est révélé et chacun de ceux qui n'ont pas deviné doivent retourner en arrière d'autant de jours de vol. Chacun de ceux qui ont correctement deviné gagne 3 crédits de la banque.

Indépendamment des résultats, le dernier joueur ne recule pas et ne gagne ou ne perd aucun crédit.

Galaxy Trucker – La grosse extension – Règles

Robosmokeys [Racketteur robotisé]



Bien que la majeure partie de la police mécanisée galactique robotique a été désarmée il y a bien longtemps, chaque camionneur a couru à travers ces tristes machines abandonnées aux portes de la galaxie. Les restes d'un ancien âge, leur programmation les force à essayer d'accomplir leur fonction originale : Trouver

une excuse pour écrire un billet à un camionneur et pour confisquer une partie de son vaisseau. Naturellement, si vous glissez au Racketteur robotisé quelques crédits, il pourrait être disposé à se concentrer sur les faiblesses de vos adversaires.

L'introduction de la police robotique régie par intelligence artificielle automodifiable a été conçue pour empêcher la corruption. Roboticiens et programmeurs ont été tout étonnés quand l'intelligence artificielle a commencé à se modifier elle-même afin d'accepter les paiements illicites. Après un débat passionné sur qui était à blâmer, ils ont abandonné et déclaré que la corruption de la police était une loi de la nature.

Chaque joueur choisit secrètement combien il offre. Celui qui offre le plu doit payer. Les autres gardent leurs crédits. Le plus haut enchérisseur peut choisir les coordonnées, même en dehors du vaisseau, mais ni la colonne ni la rangée ne peut être le numéro 7. (Ceci ne protège pas le composant de départ de la classe IA, cependant, car 6 et 8 sont des choix légaux).

Chaque joueur avec un composant aux coordonnées choisies (en incluant le joueur qui les a choisies) doit abandonner ce composant et tout ce qu'il pourrait contenir.

Remarque : Pour empêcher un joueur de prendre trop de temps pour décider quelles coordonnées causeront le plus de dommages, vous pouvez utiliser le sablier pour fixer un délai raisonnable.

Space Billiards [Billards de l'espace]

Parfois cela prend plus qu'une autre tasse de café pour maintenir des camionneurs de la galaxie éveillés. C'est quand il se trouve dans un anneau planétaire pour un jeu de billards de l'espace. Essayez d'envoyer des météorites à vos copains sans voir votre propre vaisseau écrasé. Cela garantit de maintenir vos yeux ouverts.



Le joueur leader choisit une rangée et un adversaire. L'adversaire défend contre ces météorites selon les règles pour un essaim météorique sauf que le joueur qui a choisi lance les dés. Alors, le deuxième joueur choisit une des rangées restantes, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi une rangée. Utilisez vos marqueurs pour indiquer quelles rangées ont été déjà choisies.

Il n'y a aucune restriction à l'adversaire vous pouvez cibler. Un joueur peut avoir à défendre contre plusieurs rangées de météorites.

Dans une partie à cinq joueurs, on peut choisir une des rangées deux fois. La deuxième fois que la rangée est choisie, ignorez le premier grand météorite.

Conseil : Vous pouvez utiliser cette carte contre un concurrent pour niveler le terrain de jeu, mais c'est parfois plus amusant d'envoyer les météorites vers le vaisseau qui est le plus susceptible d'exploser en morceaux.

Junkyard [Brocante]



Les brocantes interstellaires sont des endroits fascinants pleins d'ordures intéressantes (mais potentiellement dangereuses) et de brocanteurs intéressants (mais potentiellement dangereux). Vous pouvez négocier pour à peu près n'importe quoi ici, et si les brocanteurs ne l'ont pas, vous pouvez le trouver probablement vous-même si vous êtes disposé à vous déplacer parmi les épaves flottantes et les tirs parasites de laser. (La dernière tendance est de passer votre chemin quand un brocanteur pense que vous êtes trop près d'obtenir quelque chose qu'il veut).

Selon le bureau des statistiques, il y a eu un seul exemple enregistré de violence dans une brocante. Cet exemple a été enregistré par un statisticien qui a été battu par un gang de brocanteurs. Depuis, les statisticiens ont évité les brocantes et le résultat est que les statistiques officielles énumèrent maintenant les brocantes parmi les endroits les plus sûrs de la galaxie.

La carte Brocante est divisée en 4 cases représentant 4 secteurs de la brocante. Dans chaque case, la partie gauche est le prix à payer et le côté droit la récompense associée.

En commençant par le leader, chaque joueur décide s'il s'arrête dans la brocante. C'est très semblable aux planètes. Si vous choisissez de vous arrêter, placez votre marqueur dans la case que vous voulez utiliser. Vous payez le coût immédiatement : abandonnez des membres d'équipage, des capsules vertes faites face à des météorites (représentant les brocanteurs volants) ou des tirs de laser. Récupérez ensuite votre récompense :

- Les nouveaux astronautes (pas les aliens) peuvent entrer dans n'importe quelle cabine ayant de la place pour eux. Vous pouvez également les mettre dans une chambre de stase, mais pas dans une cabine de luxe. Vous pouvez réarranger votre équipage à ce moment-là.
- Les nouvelles capsules vertes peuvent aller dans n'importe quel élément de batterie avec de la place pour eux. Vous pouvez réarranger vos capsules vertes à ce moment-là.
- Si gain de jours de vol, avancez immédiatement.

Une fois que le prix a été payé et la récompense récupérée, le prochain joueur peut choisir une des cases restantes dans la brocante.

Quand chacun a pris sa décision, payé le coût et gagné sa récompense, ceux qui stoppé reculent du nombre de jours de vol indiqué sur la carte (même ceux qui ont gagné des jours de vol).

Dans une partie à cinq joueurs, une des espaces peut être utilisée deux fois, comme avec les planètes. Le deuxième joueur à s'arrêter dans cette case paye le prix fort mais la récompense est 1 de moins (selon les règles standard pour les récompenses réduites). Si la récompense a deux parties, chaque partie est réduite de 1. Par exemple, le deuxième joueur à débarquer dans la première case de la brocante du niveau III devra lancer les dés pour tous les tirs de laser. (Les lancers ne s'appliqueront qu'à son vaisseau car le premier joueur à débarquer a déjà lancé les dés quand il a débarqué). La récompense du deuxième joueur, cependant, est réduite de 1 astronaute et 1 crédit.

Star Depot [Dépôt des étoiles]



Vous pouvez utiliser le dépôt des étoiles pour ajouter un nouveau composant à votre vaisseau ou pour remplacer un composant. Si vous remplacer un composant, placez le vieux composant de côté. Ne le mettez pas dans votre pile de défausse. Ne le placez parmi les autres composants du dépôt des étoiles.

Galaxy Trucker – La grosse extension – Règles

Le nouveau composant doit être ajouté selon les règles standard de construction.

Malheureusement, les dépôts d'étoile sont rares : Corporation Incorporated en a cessé la construction une fois qu'ils ont appris que les composants non délivrés comptaient pour 63% des revenus.

Vous n'obtenez de nouvelles capsules vertes ou membres d'équipage que sur le nouveau composant que vous avez obtenu du dépôt. Dans une nouvelle cabine, vous pouvez mettre 2 humains ou 1 alien (si la cabine est connectée au composant d'aide à la vie alienne et si vous n'avez pas pour le moment d'alien de cette couleur) mais ajouter un composant d'aide à la vie alienne ne vous permet pas de changer les membres d'équipage dans les cabines adjacentes.

Chaque joueur qui prend un composant du dépôt perd 1 jour de vol.

Conseil : N'essayez pas de retourner face cachée tous les composants inutilisés juste pour en choisir 6 au hasard ? Il suffit qu'un joueur ferme ses yeux et choisisse 6 composants au hasard après qu'un autre joueur a mélangé les composants.

ALIENS CYAN

Lawyer [Avocat]



Les vaisseaux de classe I, II et III sont assurables. Les vaisseaux non assurables sont les classes IA, IIA et IIIA.

Avec un avocat à bord, vous pouvez heureusement dire au revoir à vos composants perdus pendant et ils vont dériver dans l'espace. Naturellement, une fois qu'un tir de laser élimine l'avocat ou son composant d'aide à la vie alienne, vous pouvez dire au revoir à votre bonus. L'effet de l'avocat s'applique seulement s'il est à bord au moment où vous finissez le vol (ou abandonnez).

Manager [Directeur]



Le directeur aide les autres aliens à travailler mieux. Un étranger Violet avec un directeur donne un bonus de +3 à la force de lasers et un étranger Marron avec un directeur donne un bonus de +3 à la force des réacteurs

(au lieu de +2).

Si votre directeur est toujours à bord à la fin du vol, vous gagnez une récompense pour chaque espèce alien à bord. 1 crédit si le directeur est le seul alien restant, 3 crédits si vous avez le directeur et 1 autre alien et 6 crédits si vous avez chacun des trois aliens. Si vous abandonnez, vous ne pouvez pas récupérer cette récompense.

Merchant [Négociant]



Le négociant sait négocier. Vous obtenez un crédit supplémentaire pour chaque bloc rouge ou jaune que vous vendez. Si vous abandonnez, ces crédits supplémentaires ne sont pas divisés par deux.

Exemple

Le joueur abandonne le vol. Il s'arrête avec le négociant à bord et des marchandises de valeur 19 crédits : 2 rouges, 3 jaunes et 1 vert. Il obtient 10 crédits pour les marchandises (la moitié de 19 arrondie par défaut) plus 5 crédits supplémentaires pour les 5 blocs rouges et jaunes soit un total de 15.

Techie [Technicien]



Le Technicien sait obtenir le meilleur de votre système d'alimentation. Pour chaque carte aventure, votre première utilisation de batterie est gratuite. Par exemple, si vous voulez actionner 3 lasers doubles, le

Technicien vous permet de le faire pour seulement 2 capsules vertes.

Toutefois, le Technicien ne peut pas obtenir de la puissance de rien : Vous devez avoir au moins une capsule verte pour obtenir l'utilisation gratuite.

Exemple

Le joueur a 1 capsule verte et veut actionner son réacteur double. Le Technicien lui permet d'actionner le réacteur double et de garder la capsule verte. S'il n'avait aucune capsule verte, le Technicien ne pourrait pas l'aider à actionner le réacteur double.

Le Technicien ne vous aide pas quand une aventure vous prend des capsules vertes (par exemple, quand vous devez abandonner des marchandises et que vous n'en avez pas).

Diplomat [Diplomate]



Le diplomate peut convaincre des ennemis de laisser votre vaisseau en paix. Ceci ne fonctionne pas comme sauter dans l'hyperespace. Vous jouez la en carte entier avec les autres joueurs. Le diplomate ne peut

pas vous aider à gagner ou à partir loin. Il vous sauve seulement des effets de la perte. Vous attendez qu'il apparaisse que vous avez clairement perdu pour utiliser le diplomate : Comme quand vous avez déclaré une force de lasers plus petite que celle de l'ennemi ou quand on a déterminé que vous êtes le joueur qui doit souffrir les effets de la ligne en cours de la carte zone de combat.

Si vous utilisez le diplomate pour vous sauver d'un ennemi, vous perdez quand même. L'ennemi est vaincu et continue à attaquer le prochain joueur en jeu. Si vous utilisez le diplomate pour éviter une ligne d'une carte zone de combat, vous êtes toujours le plus faible joueur de cette catégorie. La ligne ne vous affecte pas mais elle n'affecte pas non plus un autre joueur.

Une fois que vous avez utilisé la capacité du diplomate, retirez l'alien Cyan de votre vaisseau.

On l'a cru par le passé que les diplomates étaient des héros voulant risquer les leurs vies et leurs libertés pour sauver leur vaisseau et membres d'équipage. Cependant, une vidéo d'une boom de pirates sauvages récemment postée sur Univers-Tube montre motifs réels pour lesquels les diplomates ne reviennent jamais. Elle montre aussi le contenu de leur serviette secrète : Cinq bouteilles de boisson alcoolisée et une pile de chapeaux humoristiques.

VUE D'ENSEMBLE DES NOUVEAUX COMPOSANTS

Cabine de luxe



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

Chambre de Stase



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

Laser bidirectionnel



Une capsule verte active les deux canons. La force est calculée en ajoutant les deux canons comme si chacun était un laser simple.

Booster de bouclier



Quand vous activez un bouclier connecté au booster de bouclier, il est possible de payer une capsule verte additionnelle pour faire que le bouclier protège contre les grands météorites et le tir de puissant laser.

Booster de laser



Quand vous comptez la force des lasers, vous pouvez payer 1 capsule verte pour amplifier un laser activé et connecté. Le laser obtient un bonus de force de +3 (s'il pointe vers l'avant) ou de +1,5 (autrement). Ceci détruit le laser amplifié.

Booster de réacteur



Quand une carte aventure est révélée ou quand vous déterminez un paramètre de votre vaisseau, vous pouvez payer 1 capsule verte pour amplifier un réacteur connecté au booster de réacteur. (Si vous amplifiez un réacteur double, vous devez également payer 1 capsule verte pour le mettre en fonction). Ceci détruit le réacteur et envoie votre vaisseau dans l'hyperespace. Vous quittez la course pour la durée de la carte aventure en cours et la prochaine.

Four à fusion



Quand vous chargez des marchandises, vous pouvez donner 1 bloc à la banque (même un bloc pour lequel vous n'avez pas de place) en échange d'assez de capsules vertes pour remplir un élément de batterie connecté au four à fusion.

Plat indestructible



Des côtés qui sont plaqués, ce composant ne peut pas être détruit par des météorites ou des tirs de laser de n'importe quelle taille.

Composant Cyan d'aide à la vie alienne



Une fois relié à une cabine normale (pas un composant de départ, pas une cabine de luxe) le composant Cyan d'aide à la vie alienne vous permet de mettre 1 alien Cyan dans la cabine. (On ne permet qu'un seul 1 alien Cyan à chaque joueur).

Composants combinés



Ils comptent comme les deux types, avec les attributs et les restrictions de chacun.

FAQ

Cette extension présente beaucoup de nouveaux éléments au jeu et il peut y avoir quelques situations peu communes créées par les nouvelles cartes et les nouveaux

composants qui ne sont pas explicitement couverts dans les règles. Si vous rencontrez cette situation, regardez la FAQ à www.czechgames.com.