

GUIDE DE RÉFÉRENCE RAPIDE

MISE EN PLACE

Choisissez le niveau de votre vol.

Préparez le plateau Plan de vol :

- Constituez 4 piles de cartes Aventure en fonction de ce qui est indiqué au bas du plateau Plan de vol : 3 piles consultables placées au bas de ce plateau et 1 pile confidentielle au sommet.
- Chaque joueur place l'une de ses navettes sur la plateforme de ce même plateau.

Chaque joueur met ensuite en place son plateau Vaisseau :

- Il place sa cabine de départ sur la case centrale.
- Il conserve sa seconde navette dans le coin supérieur gauche de son plateau.

Mélangez toutes les tuiles Composant, face cachée.

Criez « C'est parti ! » et retournez le sablier sur le premier emplacement du plateau Plan de vol prévu à cet effet.

ASSEMBLAGE

Choisir et révéler des tuiles.

Prenez une seule tuile à la fois, en n'utilisant qu'une seule main et en prenant soin de ne pas la retourner.

Ramenez la tuile choisie, face cachée, au-dessus de votre plateau avant de la révéler.

Choisissez ensuite ce que vous voulez en faire :

- La souder à votre vaisseau (votre vaisseau doit être d'un seul tenant à tout moment).
- La mettre de côté (vous ne pouvez jamais conserver plus de 2 tuiles en réserve).
- La replacer, face visible, parmi les tuiles au centre de la table.

Les tuiles que vous mettez de côté peuvent être ajoutées à votre vaisseau, mais vous ne pouvez pas les replacer au centre. (Vous serez pénalisé pour chaque tuile dans votre défausse à la fin du vol.)

Répétez l'opération autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que votre vaisseau soit terminé ou que le temps imparti soit écoulé.

Après avoir ajouté une tuile à votre vaisseau, vous pouvez changer d'avis tant que vous n'avez pas pris de nouvelle tuile ou consulté une pile de cartes Aventure.

Consulter des cartes Aventure.

Une fois que vous avez ajouté au moins une tuile à votre vaisseau, vous êtes autorisé à consulter les piles de cartes Aventure (à l'exception de la pile au sommet du plateau).

Consultez une seule pile à la fois. Vous ne pouvez pas ajouter de tuiles à votre vaisseau tant que vous consultez des cartes.

Retourner le sablier.

Une fois que le sablier est écoulé, n'importe quel joueur peut le retourner sur l'emplacement suivant, mis à part...

... pour retourner le sablier sur le dernier emplacement. Là, vous devez avoir terminé votre assemblage.

Terminer son assemblage.

Vous pouvez terminer votre assemblage à tout moment. Vous n'êtes pas obligé de placer une tuile Composant sur chacune des cases de votre vaisseau.

Pour indiquer que vous avez terminé votre assemblage, placez votre navette sur l'une des cases de départ vides du plateau Plan de vol.

Une fois votre construction achevée, vous ne pouvez plus ajouter de composants à votre vaisseau ni consulter de cartes.

Dès que le sablier placé sur l'emplacement final est écoulé, vous devez arrêter votre assemblage et immédiatement revendiquer une case de départ.

PRÉLANCEMENT

Vérifier les erreurs.

- Les connecteurs simples ne doivent pas être combinés aux connecteurs doubles.
- Les côtés lisses ne peuvent être combinés à aucun type de connecteurs.
- Les moteurs doivent pointer vers l'arrière du vaisseau, et leurs échappements être en contact avec une case vide.
- Les bouches des canons doivent être en contact avec une case vide.
- Votre vaisseau doit être d'un seul tenant.
- Aucun composant ne peut être placé en dehors de la zone de construction.

Toutes les erreurs doivent être corrigées en retirant des tuiles jusqu'à ce que votre vaisseau soit conforme aux règles. Toutes les tuiles retirées, ainsi que toutes celles restant dans votre réserve, sont considérées comme des composants perdus pendant le vol.

Charger l'énergie et faire embarquer l'équipage.

- Placez 1 cellule d'énergie sur chaque emplacement de chaque accumulateur.
- Placez 2 astronautes dans votre cabine de départ.
- Chaque autre cabine reçoit 2 astronautes ou 1 extraterrestre. Vous pouvez faire embarquer 1 extraterrestre uniquement si la cabine est connectée à un module de survie de la même couleur que lui.
- Vous pouvez avoir à bord au maximum 1 extraterrestre de chaque couleur.

Le leader mélange les cartes Aventure.

Le dos de la première carte doit être du même niveau que le vol.

TYPES DE PARTIES

Vol d'essai. Idéal pour découvrir le jeu. Suivez simplement les instructions du livret de règles des pages 4 à 15.

Vol de niveau I, niveau II et niveau III. L'essence même du jeu. Rapide et passionnant. Suivez les instructions du livret de règles des pages 16 à 20. Toutes ces règles sont reprises dans ce guide.

Trek Transgalactique. Le défi ultime : trois vols consécutifs à la difficulté croissante. Consultez les instructions correspondantes

aux pages 21 à 24 du livret de règles. Les titres de pilote sont présentés aux pages 22 et 23.

Routes chaotiques. Une mini-extension à télécharger pour faire de chaque partie un défi plus impitoyable, plus complexe et plus amusant.* Visitez cge.as/gterr.

* D'accord, ce n'est peut-être pas une bonne idée pour le vol d'essai.

LE VOL

Le leader révèle la première carte Aventure. Les joueurs la résolvent. Puis le leader révèle la carte suivante, et ainsi de suite. Le vol se poursuit jusqu'à ce que la dernière carte Aventure soit résolue.

Lorsque les joueurs doivent jouer **dans l'ordre**, cela fait référence à l'ordre des navettes sur le plateau Plan de vol. Cet ordre peut varier pendant le vol.

PERDRE DES COMPOSANTS

Lorsqu'un tir de canon, un sabotage ou un astéroïde **détruit** un composant, défaussez-le. Tous les composants qui ne sont alors plus connectés au reste de votre vaisseau **tombent**. Placez tous ces composants dans votre défausse. Ils sont considérés comme **perdus** pendant le vol. Si votre vaisseau est désassemblé (en plusieurs morceaux), choisissez le « morceau » que vous souhaitez piloter. Tous les autres composants tombent dans le néant et sont aussi défaussés.

ABANDONNER


Vous devez obligatoirement abandonner dans l'une des situations suivantes :

- La puissance de vos moteurs est de 0 dans un **Espace intersidéral**.
- Votre vaisseau n'a plus aucun astronaute à bord.
- Le leader vous dépasse. (Vous avez donc un tour de retard.)

Ne vérifiez votre situation qu'une fois la carte Aventure en cours entièrement résolue. Vous pouvez également choisir d'abandonner volontairement à la fin d'une aventure, avant que la carte suivante ne soit révélée.

FIN DU VOL

Une fois que la dernière carte Aventure est résolue, les joueurs gagnent des récompenses et payent des pénalités, résumées dans ce tableau :

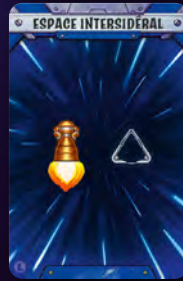
	Les joueurs ayant fini le vol...	Les joueurs ayant abandonné le vol...
	gagnent la récompense associée à leur position finale.	ne gagnent aucune récompense.
	sont éligibles aux titres de pilote ou au prix du plus beau vaisseau.*	ne sont éligibles à aucun titre.
	vendent leurs marchandises au prix réel.	vendent leurs marchandises pour la moitié du prix réel (total arrondi au supérieur).
	payent pour leurs composants perdus.	payent pour leurs composants perdus.

* le plus beau vaisseau = celui présentant le moins de connecteurs exposés. Tous les joueurs à égalité gagnent la récompense.

CARTES AVENTURE



Planètes. Dans l'ordre, chaque joueur peut choisir une planète et y placer sa seconde navette. Chaque planète ne peut accueillir qu'une seule navette. Les joueurs qui se sont posés sur une planète peuvent charger des marchandises, dans l'ordre, puis perdent des jours de vol, dans l'ordre inverse.



Espace intersidéral. Dans l'ordre, chaque joueur déclare la puissance de ses moteurs et avance immédiatement sa navette d'autant de cases (ne décomptez que les cases vides, en sautant celles occupées). Ensuite, tout joueur n'ayant pas déclaré une puissance positive est obligé d'abandonner.



Champ d'astéroïdes. Le leader lance 2 dés pour chaque astéroïde, dans l'ordre indiqué sur la carte. L'astéroïde frappe la première tuile qu'il rencontre sur la ligne ou la colonne désignée. Tous les joueurs sont affectés simultanément.

Un petit astéroïde frappant un côté lisse se contente de rebondir.

Un petit astéroïde frappant un connecteur exposé détruit le composant auquel il est associé, à moins qu'il ne soit repoussé par un bouclier.





Un gros astéroïde frappant un composant le détruit, à moins d'avoir été lui-même détruit par un tir de canon pointant dans sa direction.


Les canons pointant vers l'avant ne peuvent détruire que les gros astéroïdes dans leurs colonnes.


Les canons pointant vers les flancs ou vers l'arrière peuvent détruire les gros astéroïdes sur leurs lignes/colonnes et sur les deux lignes/colonnes qui leur sont adjacentes.





 **Charger des marchandises.** Les cubes rouges ne peuvent être chargés que dans des containers rouges. Les autres cubes peuvent être stockés dans n'importe quels containers. Lors du chargement, vous pouvez également défausser ou réarranger les marchandises déjà stockées dans vos containers. S'il n'y a pas assez de cubes d'une certaine couleur dans la réserve, cela veut dire que les marchandises ne sont plus disponibles. Elles ne peuvent donc pas être chargées.


3  **Gagner des crédits.** Prenez-les simplement dans la réserve. Ils sont à vous maintenant.

2  **Perdre des marchandises.** Vous vous faites voler en priorité vos marchandises les plus chères. Si vous n'avez pas assez de marchandises, on vous prend vos cellules d'énergie. Si vous n'en avez plus non plus... eh bien, il ne se passe rien.

3  **Perdre des jours de vol pour gagner une récompense.** Si vous décidez de gagner la récompense d'une aventure, vous perdez le nombre de jours de vol indiqué. Reculez votre navette du nombre de cases vides indiqué (en sautant par-dessus les autres navettes). Si plusieurs joueurs perdent des jours de vol par l'effet d'une même carte, le joueur le plus en arrière recule sa navette en premier.

3  **Perdre des jours de vol à cause d'une pénalité.** Tout comme au-dessus, sauf que vous n'avez pas le choix.

3  **Perdre de l'équipage.** Vous pouvez décider d'abandonner des extraterrestres et/ou des astronautes, pris dans les cabines de votre choix.

 **Compter l'équipage.** N'oubliez pas que les extraterrestres font partie de l'équipage.



Ennemis. Dans l'ordre, chaque joueur déclare la puissance de ses canons et la compare à la puissance de l'ennemi.

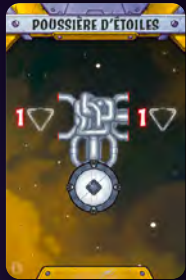
Victoire de l'ennemi : Le joueur subit la pénalité indiquée. L'ennemi progresse vers le joueur suivant. (Si la pénalité est un tir de canon, une fois tous les joueurs concernés identifiés, lancez les dés : tous ces joueurs sont touchés simultanément.)

Égalité : L'ennemi progresse vers le joueur suivant (aucune pénalité, aucune récompense).

Victoire du joueur : Le joueur peut choisir de perdre des jours de vol pour gagner la récompense. Quel que soit son choix, l'ennemi est repoussé et ne progresse pas vers les joueurs suivants.



Vaisseau abandonné. Dans l'ordre, chaque joueur ayant suffisamment de membres d'équipage décide s'il veut gagner la récompense. Un seul joueur peut gagner la récompense. Ce joueur doit abandonner le nombre de membres d'équipage indiqué et perdre des jours de vol.



Poussière d'étoiles. Dans l'ordre inverse, chaque joueur compte le nombre de connecteurs exposés que contient son vaisseau et perd un jour de vol pour chacun.



Épidémie. Perdez 1 membre d'équipage (astronaute ou extraterrestre) pour chaque cabine adjacente et connectée à une autre cabine occupée.

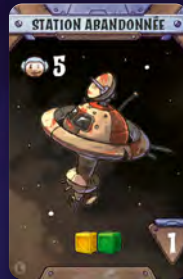


Zone de combat. Une carte *Zone de combat* est composée de trois lignes, résolues de haut en bas. À chaque ligne, les joueurs comparent leur vaisseau selon un paramètre spécifique (taille de l'équipage, puissance des moteurs ou des canons). Quand il faut décider d'utiliser des cellules d'énergie ou non, les joueurs se prononcent dans l'ordre.

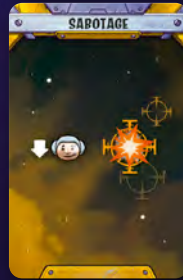
Pour chaque paramètre, le joueur le plus faible subit une pénalité (perte de jours de vol, de membres d'équipage ou de marchandises, tir de canon). En cas d'égalité, seul le joueur en tête parmi ceux concernés subit une pénalité.

N'oubliez pas que les jours de vol perdus sur une ligne peuvent altérer l'ordre des joueurs pour l'évaluation des lignes suivantes.

Ignorez les cartes *Zone de combat* si vous êtes le seul joueur encore en vol.



Station abandonnée. Dans l'ordre, chaque joueur ayant suffisamment de membres d'équipage décide s'il veut gagner la récompense. Un seul joueur peut gagner la récompense. Ce joueur perd des jours de vol (mais pas de membres d'équipage).



Sabotage. Le joueur ayant le moins de membres d'équipage subit un sabotage. En cas d'égalité, seul le joueur le plus en arrière parmi ceux concernés subit un sabotage.

Le joueur saboté lance 4 dés pour déterminer les coordonnées du composant de son vaisseau qui sera détruit : 2 dés pour la colonne, puis 2 dés pour la ligne.

En cas d'échec (aucun composant détruit), relancez les dés. Au troisième échec, le sabotage reste sans effet.

Ignorez les cartes *Sabotage* si vous êtes le seul joueur encore en vol.

Compter la puissance des canons. Les canons simples valent +1 s'ils pointent vers l'avant, et +½ dans les autres cas. Si vous dépensez 1 cellule d'énergie, les canons doubles valent +2 s'ils pointent vers l'avant, et +1 dans les autres cas. Les extraterrestres mauves valent +2, mais uniquement si votre puissance est déjà supérieure à 0.

Compter la puissance des moteurs. Les moteurs simples valent +1. Les moteurs doubles valent +2 si vous dépensez en plus 1 cellule d'énergie. Les extraterrestres bruns valent +2, mais uniquement si votre puissance est déjà supérieure à 0.

Remarque : Utiliser vos extraterrestres, vos canons simples ou vos moteurs simples est automatique. Vous ne pouvez pas choisir de ne pas le faire.

Comparer des paramètres. Dans l'ordre, les joueurs comptent et déclarent leurs membres d'équipage, la puissance de leurs canons ou de leurs moteurs. Le joueur le plus faible est pénalisé. En cas d'égalité, seul le joueur en tête parmi ceux concernés est pénalisé.

Petit astéroïde. Rebondit sur les côtés lisses ; peut être bloqué par un bouclier.

Gros astéroïde. Votre seule défense est de tirer dessus avec un canon (voir page opposée).

Tir de canon léger. Peut être bloqué par un bouclier.

Tir de canon lourd. Aucune défense possible.

COMPOSANTS DU VAISSEAU

CABINES D'ÉQUIPAGE



Avant le lancement, chargez 2 astronautes ou 1 extraterrestre dans chaque cabine. Vous pouvez accueillir un extraterrestre uniquement si la cabine est connectée à un module de survie de la même couleur que lui.

CABINE DE DÉPART



Votre cabine de départ fonctionne comme une cabine d'équipage standard, mais elle ne peut jamais accueillir d'extraterrestre.

CANONS



Aucun composant ne peut être placé sur la case se trouvant immédiatement devant la bouche d'un canon.



Les canons simples pointant vers l'avant ont une puissance de 1. Les canons doubles pointant vers l'avant ont une puissance de 2, mais ils consomment 1 cellule d'énergie. Les canons pointant vers les flancs ou vers l'arrière ont une puissance divisée par 2.

Les canons peuvent détruire les gros astéroïdes.

MOTEURS



Les échappements des moteurs doivent être dirigés vers l'arrière du vaisseau. Aucun composant ne peut être placé sur la case se trouvant immédiatement derrière l'échappement d'un moteur.



Les moteurs simples ont une puissance de 1. Les moteurs doubles ont une puissance de 2, mais ils consomment 1 cellule d'énergie.

BOUCLIERS



Les boucliers protègent les vaisseaux sur deux côtés. Ils permettent de se défendre face aux petits astéroïdes et aux tirs de canons légers (mais ils nécessitent de dépenser 1 cellule d'énergie pour chaque utilisation). Ils ne protègent pas les vaisseaux des gros astéroïdes ni des tirs de canons lourds.

CALES



Chaque container permet de stocker 1 cube Marchandise. Les containers blancs ne peuvent pas stocker de cubes rouges. Les containers rouges peuvent stocker n'importe quels types de marchandises.



Lorsque vous chargez des marchandises, vous pouvez réarranger et même défaire certaines de vos marchandises pour faire de la place. C'est le seul moment où vous pouvez les réorganiser.

ACCUMULATEURS



Avant le lancement, chargez chaque accumulateur avec le nombre de cellules d'énergie indiqué. Pendant le vol, vous devez dépenser 1 cellule d'énergie à chaque fois que vous voulez utiliser un bouclier, un canon double ou un moteur double.

MODULES DE SURVIE EXTRATERRESTRES



Avant le lancement, vous pouvez accueillir 1 extraterrestre dans une cabine d'équipage au lieu de 2 astronautes.

Une cabine accueillant un extraterrestre doit être adjacente et connectée à un module de survie de la même couleur que l'extraterrestre. Si vous perdez ce module, vous perdez aussi l'extraterrestre.



Votre vaisseau peut accueillir au maximum 1 extraterrestre de chaque couleur.

Vous ne pouvez pas accueillir d'extraterrestre dans votre cabine de départ.

Pendant le vol, les extraterrestres sont considérés comme des membres d'équipage. Néanmoins, si vous perdez votre dernier astronaute, vous devez abandonner le vol.

L'extraterrestre brun augmente de 2 la puissance de vos moteurs, mais uniquement si celle-ci est déjà supérieure à 0.

L'extraterrestre mauve augmente de 2 la puissance de vos canons, mais uniquement si celle-ci est déjà supérieure à 0.

MODULES STRUCTURELS



Ils ne servent qu'à consolider votre vaisseau.

LE TREK TRANSGALACTIQUE

Mise en place : Choisissez aléatoirement autant de tuiles Titre de pilote qu'il y a de joueurs. Voir la description à la page 22 du livret de règles.

Vol de niveau I : Au lieu de décerner le prix du plus beau vaisseau, évaluez chacun des titres de pilote. Ne prenez en compte que les joueurs ayant terminé le vol. Tous les joueurs ayant fait le meilleur score gagnent 2 crédits, mais la tuile est remportée par le joueur de tête. Si tous les joueurs ont un score de 0, aucun d'eux ne gagne de crédits, mais le joueur de tête remporte la tuile.

Distribuer les tuiles : Dans l'ordre, tous les joueurs ayant remporté plusieurs tuiles en choisissent une, qu'ils conservent, et donnent le reste aux joueurs sans tuile. Après cela, chaque joueur doit être en possession d'une tuile, qu'il conserve jusqu'à la fin du Trek.

Vol de niveau II : Pour défendre votre titre, vous devez terminer le vol en faisant le meilleur score pour votre titre (ou terminer à égalité avec le meilleur score). Seuls les joueurs ayant fini le vol sont pris en compte. Les joueurs ayant défendu leur titre gagnent 4 crédits et retournent leur tuile Titre de pilote sur sa face dorée.

Vol de niveau III : Les joueurs ayant un titre argenté tentent à nouveau de le défendre. Ceux ayant un titre doré doivent voler avec les restrictions présentées à la page 23 du livret de règles. Ceux parvenant à défendre leur titre gagnent 6 crédits (pour les argentés) ou 12 crédits (pour les dorés).