

DEPOT STELLAIRE

Exposez 6 composants inutilisés. En commençant par le leader, chaque joueur peut prendre 1 composant et l'ajouter à son vaisseau ou l'utiliser pour remplacer un composant. Un nouvel accumulateur reçoit des cellules, une cabine de l'équipage.



ROBORACKET

Les joueurs cachent n'importe quel nombre de crédits dans leur main et les révèlent simultanément. Celui qui a offert le plus (les égalités sont gagnées par le joueur le plus en arrière) choisit des coordonnées et paie sa mise. Tout le monde, ce joueur compris, perd le composant à ces coordonnées. Les coordonnées choisies ne peuvent pas inclure le chiffre 7.

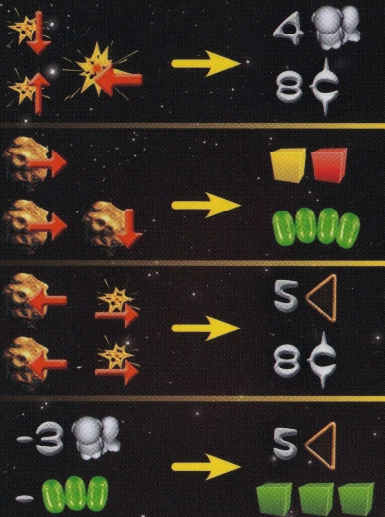
BUREAUCRATIE

Le dernier joueur positionne secrètement un dé pour que sa face indique un chiffre entre 1 et 6. En commençant par le leader, les autres joueurs tentent de deviner le chiffre. Ceux qui se trompent perdent autant de jours de voyage que le chiffre du dé. Ceux qui réussissent reçoivent 3 crédits de la banque.

DECHARGE



DECHARGE



BILLARD SPATIAL



MARCHAND

À la vente de marchandises, vous gagnez 1 crédit cosmique en plus pour les marchandises rouges et jaunes (même si vous abandonnez).



TECHNICIEN

Si il vous reste au moins 1 cellule d'énergie, votre première utilisation d'énergie est gratuite (une fois par carte d'aventure).



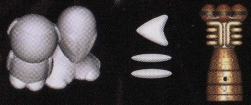
GRAND ESPACE INTERSIDERAL

Cette carte est considérée comme la carte Espace Intersidéral. Procédez de la même manière mais les joueurs avancent du double de la puissance de leurs moteurs.



PSYCHOCANNIBALES

Comptez la puissance des moteurs. Vous ne pouvez garder au maximum que ce nombre en membres d'équipage. Dans le cas des vaisseaux de classe IIA, traitez les parties gauche et droite séparément.



EQUITE

En commençant par le joueur à l'arrière, les joueurs spécifient un montant et une colonne. Le joueur juste devant doit payer au joueur ce montant ou subir un puissant tir de canon par l'arrière dans cette colonne.



CERNES

S'il y a au moins deux joueurs dans la course :
Le leader subit :



Le dernier joueur subit :



MANAGER

Vos autres extraterrestres ont leur efficacité augmentée de +1. A la fin du vol, vous gagnez 1/3/6 crédits cosmiques si vous avez 1/2/3 extraterrestres à bord.



AVOCAT

Si vous volez dans un vaisseau assurable, vous ne payez pas les composants perdus. Pour les vaisseaux non assurables, vous ne payez que la moitié de la pénalité (arrondie en dessous).



ANTITRUST

Quel type de composant possédez-vous le plus ?

- Des canons (double incl.) ?
- Des moteurs (double incl.) ?
- Des cabines ?
- Des cargo containers ?
- ou des accu. à énergie ?

Si vous avez plus de 3 composants du type concerné, payez 2 crédits pour chaque composant au-delà de 3.



CHAMP D'ASTERODES

En commençant par le leader, les joueurs choisissent de passer à travers ou autour. Ceux qui traversent se prennent des météorites :



Ceux qui contournent perdent 7 jours de voyage.

7

CHAMP D'ASTERODES

En commençant par le leader, les joueurs choisissent de passer à travers ou autour. Ceux qui traversent se prennent des météorites :



Ceux qui contournent perdent 8 jours de voyage.

8

TIRS CROISES

En commençant par le leader, les joueurs choisissent de passer à travers les tirs croisés ou d'attendre. Ceux qui passe à travers subissent des tirs :

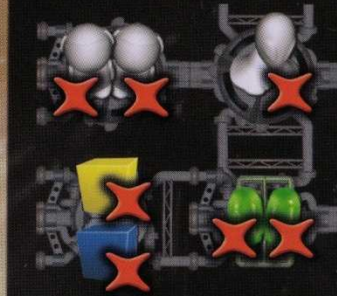


Ceux qui attendent perdent 6 jours de voyage.

6

RAYONS COSMIQUES

Vous perdez toutes les cellules d'énergie, les blocs de marchandise et les équipages des composants avec au moins un connecteur ouvert.



VAISSEAU ECHOUE

Le capitaine a besoin d'acheter des moteurs. Les joueurs misent. Celui qui offre le plus de composants de moteur (les doubles comptent comme des simples) abandonne ces moteurs et reçoit 12 crédits.



→ 12€

ECO-PATROUILLE

Si vous avez plus de cellules d'énergie que de composants utilisant de l'énergie, payez 1 crédit pour chaque cellule d'énergie en plus.



Le ou les joueurs qui a (ont) payé le plus perd(ent) aussi 3 jours de voyage.

3

CONTROLE QUALITE

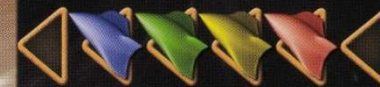
Le joueur avec le plus beau vaisseau gagne le bonus (comme le bonus de fin de voyage).

5

[+ X €]

EMBOUTEILLAGE

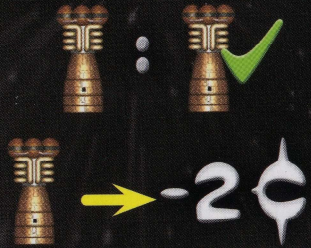
Eliminez les espaces entre les vaisseaux de sorte que les joueurs volent les uns derrière les autres. L'ordre reste le même.



CONTROLE RADAR

Il y a un flic avec un radar mobile derrière cet astéroïde !

Comptez la puissance des moteurs. Payez une amende égale au double de la différence entre votre puissance et celle du joueur le plus lent.



QUARANTAINE

Perdez 1 jour de voyage pour chaque membre d'équipage humain à bord.

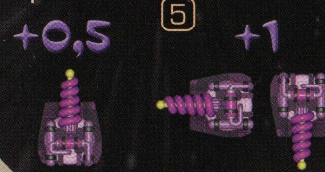


EMBUSCADE

Le joueur avec la plus faible puissance de canons subit des tirs :

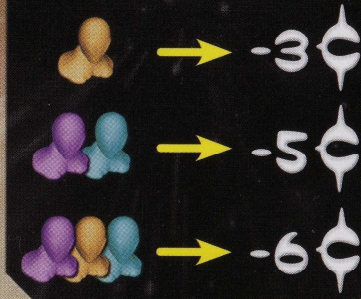


Dans une embuscade, les canons pointant sur les côtés ou vers l'arrière comptent à pleine puissance et ceux pointant vers l'avant sont comptés à mi-puissance.



SERVICE DE L'IMMIGRATION

Employez vous des extra-terrestres illégaux ? Suivant le nombre d'extra-terrestres à bord, payez une amende de 3, 5 ou 6 crédits.



POINT DE CONTROLE

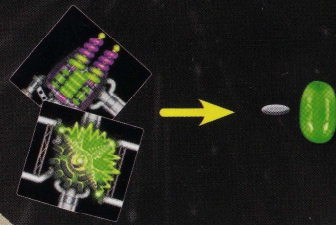
Les joueurs gagnent immédiatement les bonus pour l'ordre de vol (comme les bonus à la fin du voyage.

5



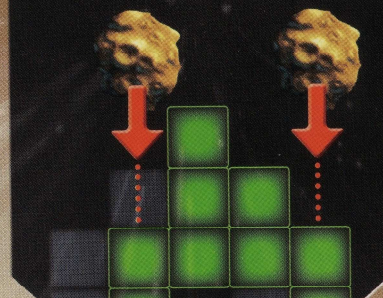
TEST DU SYSTEME

Vous devez vérifier que votre système électrique fonctionne en testant les composants qui utilisent de l'énergie. Payez 1 cellule d'énergie pour tester 2 de ces composants. Vous devez abandonner les composants énergivores non testés.



RETRECISSEMENT DE ROUTE

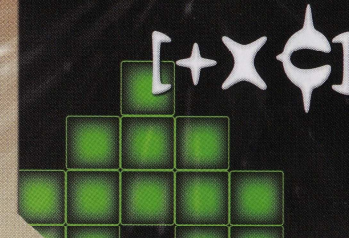
Tous les joueurs se prennent 2 larges météorites par l'avant. Ne lancez pas de dé. Pour chaque vaisseau, les météorites sont dans les colonnes occupées les plus à gauche et à droite.



BONUS DU PLUS GRAND VAISSEAU

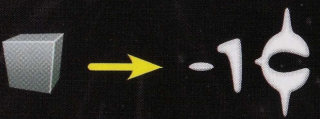
Le joueur dont le vaisseau a le plus de composants (le moins de cases vides) reçoit un bonus égal au bonus du plus beau vaisseau.

5



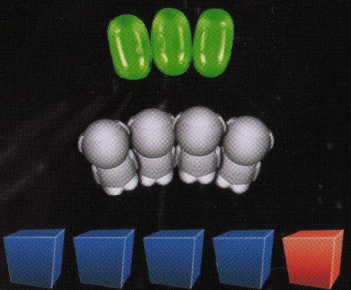
INSPECTION DES DOUANES

Chaque joueur doit payer 1 crédit pour chaque bloc de marchandise à bord.



EPAVE A VENDRE

Les joueurs misent des crédits pour le vaisseau en ruine. Le meilleur enchérisseur gagne son contenu :



LA FOLLE

Dans l'ordre, chaque joueur doit payer 7 crédits ou son composant de départ est détruit.



BATTERIES MEDIOGRES

Quand un composant utilise de l'énergie, cela coûte une cellule en plus (excepté qu'utiliser un booster avec un composant qui utilise de l'énergie ne coûte que 3 cellules d'énergie).



IMPLACABLE DESTIN

Les cartes Zone de Combat et Sabotage affectent tous les joueurs sauf celui qui a le plus. Les cabines touchées par une Epidémie doivent être abandonnées. Dans la Poussière d'Etoiles, à la place de perdre des jours de vol, les composants avec des connecteurs ouverts tombent du vaisseau.



FORTE CONCURRENCE

Un joueur qui choisit d'utiliser une Station Abandonnée ou un Vaisseau Abandonné subit d'abord un puissant tir de canon par l'arrière pour chaque vaisseau plus fort que le sien et situé après lui.



GRANDS MECHANTS

Les ennemis sont plus forts de 2 points.



JALOUSIE DE MOTEUR

Au début du vol, chaque joueur subit 1 tir de canon normal du joueur situé derrière lui. Chaque fois que la résolution d'une carte aventure résulte en un nouveau leader, le second joueur lui tire dessus par l'arrière au canon normal.



INDEMNITES



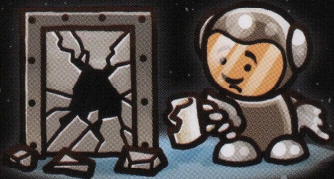
Quand vous perdez un membre d'équipage (sauf avec le Vaisseau Abandonné et la Décharge), mettez-les à côté de votre pile de défausse. Vous payez une pénalité de 3 crédits pour chacun à la fin du vol. L'assurance du vaisseau ne s'applique pas à celle-ci.

BIENS EXPLOSIFS



Si un composant avec des marchandises est détruit, tous les composants dans les huit cases adjacentes sont aussi détruits. Ceci peut causer des réactions en chaîne.

PROJECTILES PERCANTS



Quand un composant est détruit par une météorite ou un tir de canon, le projectile continue sa course jusqu'à ce qu'il touche le composant suivant sur sa route (s'il y en a). S'il détruit un deuxième composant, le projectile s'arrête.

BATTERIES EXPLOSIVES



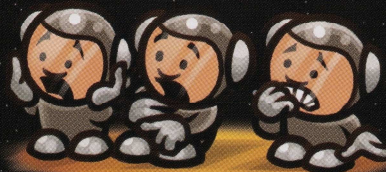
Si un composant avec des cellules d'énergie est détruit, tous les composants dans les huit cases adjacentes sont aussi détruits. Ceci peut causer des réactions en chaîne.


VAISSEAU SYNDIQUE



Avant de révéler la dernière carte d'aventure, soit abandonnez le voyage, soit payez un crédit ou une marchandise par membre d'équipage.

MAUVAISE SURPRISE



Après la construction, avant la préparation de votre vaisseau, piochez une carte pour remplacer celle-ci. Si la carte de remplacement est une carte construction signalée par le symbole , piochez une autre carte.

MALCHANCE



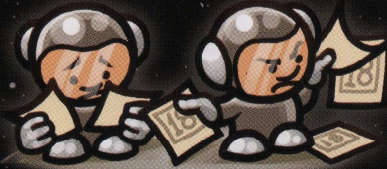
Si un lancé de dé pour une météorite ou un tir de canon indique que personne n'est touché ou forcé d'utiliser une cellule d'énergie, relancez le dé (jusqu'à trois fois).

BIENS INFECTES



Seul les extraterrestres peuvent charger des marchandises en toute sécurité. Au chargement, si le nombre de nouveaux blocs dépasse le nombre d'extraterrestres à bord, vous perdez 1 équipage humain pour chaque nouveau bloc au-delà (même si vous ne les chargez pas).

DEJA VU



Vous êtes prisonniers d'une boucle temporelle. Après avoir joué toutes les cartes aventure, rejouez-les dans l'ordre inverse (sauf pour les opportunités qui ont été utilisées). Vous êtes prisonniers d'une boucle temporelle.

SUR COMMANDE



Avant la construction, chaque joueur pioche une pile de 12, 18 ou 24 (selon la manche) composants face cachée. Retournez votre pile face visible quand la construction commence. Personne d'autre que vous ne peut utiliser ces composants. A la fin du vol, payez 1 crédit pour ceux que vous n'avez pas utilisés.

ZONE MORTE



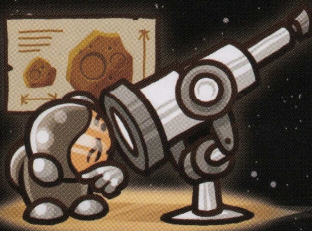
Avant la construction, lancez un dé pour déterminer une colonne (si la colonne est en dehors des cases des vaisseaux, relancez autant que nécessaire). Aucun des composants de cette colonne (sauf les blindages indestructibles) ne fonctionne.

FATIGUE DU METAL



Après chaque carte d'Espace Intersidéral, lancez des dés pour obtenir des coordonnées. Le composant à ces coordonnées se détache.

INVERSION METEORIQUE



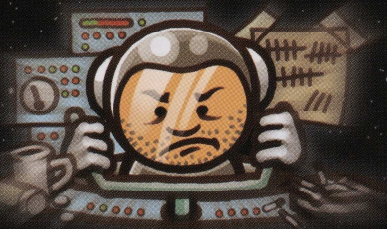
Les larges météorites sont des petites et les petites sont des larges.

PSYCHOSE COSMIQUE



Après chaque carte d'aventure, lancez des dés pour obtenir des coordonnées. Si celles-ci indiquent une cabine avec un ou plusieurs membres d'équipage humains (pas extraterrestres), ils deviennent fous et la cabine est détruite.

VOYAGE DIFFICILE



Avant le vol de cette manche, au moment d'ajouter la quatrième pile de cartes, ajoutez aussi le même nombre de cartes de niveau III.

SALTO



Ces satanées anomalies gravifiques ! Pendant la construction, les moteurs peuvent pointer à la fois vers l'arrière et l'avant. Les moteurs pointant vers l'avant ne comptent pas dans le calcul de la puissance des moteurs. Après chaque carte Espace Intersidéral, tournez votre vaisseau de 180 degrés.

PANIQUE



Chaque fois qu'une cabine a un connecteur ouvert, son équipage (extraterrestre ou humain) quitte le vaisseau.

PARANOIA



Quiconque veut atterrir sur une Planète se prend d'abord un puissant tir de canon par l'avant de la part des autochtones paranoïaques. (D'abord tout le monde décide. Puis on lance les dés. Enfin on charge les marchandises.)

DECHETS SPACIAUX



A la fin de chaque carte d'aventure, tous les composants qui sont tombés d'un vaisseau agissent comme des larges météorites par l'avant pour les vaisseaux de derrière.

CONNECTEURS ABIMES



Quand vous déterminez la puissance des moteurs, déduisez 1 pour chaque connecteur universel joint à un connecteur simple ou double. Vous pouvez réduire cette pénalité en défaussant n'importe quel nombre de composants connectés de cette façon. (Ils tombent.)