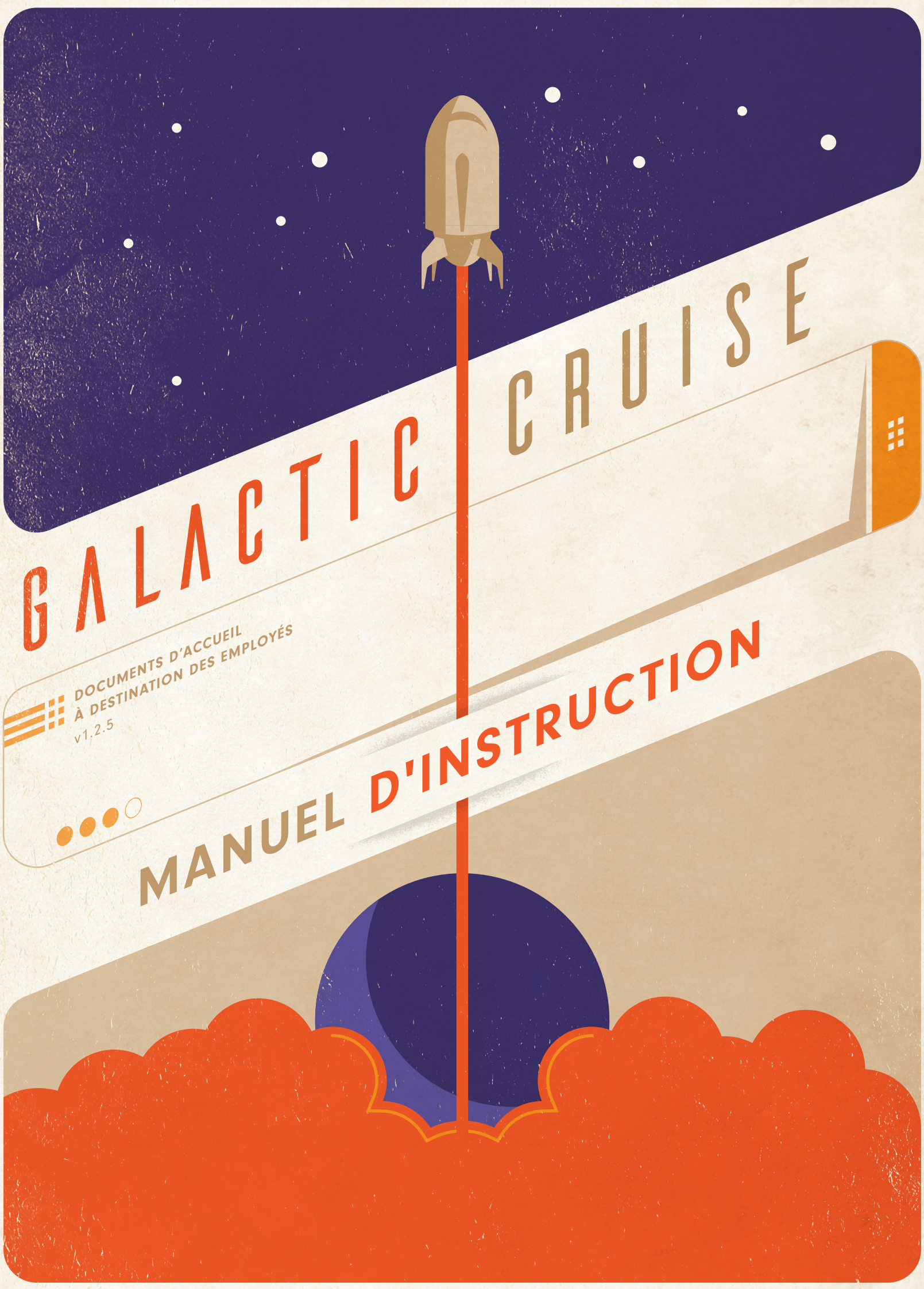




GALACTIC CRUISE

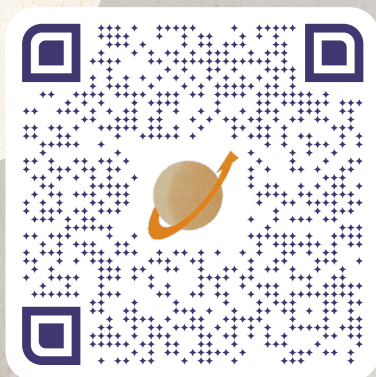
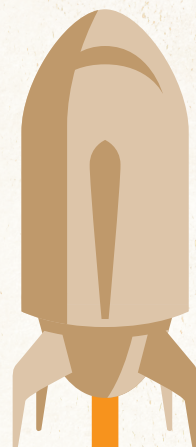
DOCUMENTS D'ACCUEIL
À DESTINATION DES EMPLOYÉS
v1.2.5



MANUEL D'INSTRUCTION

TABLE DES MATIÈRES

Bienvenue à Galactic Cruise	3
Comment utiliser ce manuel	3
Matériel	4
Visite du site.....	6
Mise en place de la partie d'initiation	8
Mise en place standard	10
Mise en place du plateau Joueur.....	12
Structure du tour	14
Faire avancer les vaisseaux	16
Affecter un ouvrier et Actions	18
Lancer un vaisseau.....	28
Organiser une réunion	30
Accomplir un objectif d'entreprise	30
Piste Progression et Fin de la partie	31
Décompte final - RGA C	32
Précisions et cas litigieux	33
Règles pour 2 joueurs	34
Règles solo.....	36
Extension : <i>Innovations</i>	44
Extension : <i>Adaptations</i>	46
Index.....	48



Scannez le code QR
ci-contre pour accéder
aux ressources en ligne
de Galactic Cruise, dont
une vidéo en anglais qui
explique les premiers
pas des employés.

BIENVENUE À GALACTIC CRUISE !

Bonjour et bienvenue à bord !

Nous offrons à nos clients le confort d'une croisière de luxe, assortie d'une petite innovation qui fait toute la différence : le voyage spatial !

Nous sommes la première entreprise à proposer des vacances intersidérales, et sommes heureux de vous voir rejoindre notre équipe en tant que nouveau directeur. Comme vous le savez déjà, notre fondateur et PDG, Travis E. Preston, prendra sa retraite dans trois ans. Le conseil d'administration lui cherche donc un remplaçant.



En tant que directeur, vous marquez des points de victoire (PV) en construisant des vaisseaux, en satisfaisant vos clients, et en développant l'entreprise. Mais il vous faudra aussi impressionner le conseil d'administration si vous voulez être nommé PDG.

Chaque année, le PDG conduira une Réunion Générale Annuelle (RGA) pour mesurer vos

performances. Dans trois ans, le directeur qui aura accumulé le plus de PV sera déclaré vainqueur et deviendra le nouveau PDG de Galactic Cruise.

COMMENT UTILISER CE MANUEL



LÉGENDE DES CADRES COLORÉS



Ces symboles se rapportent à des règles qui dépendent du nombre de joueurs indiqué.



CONCEPT CLÉ

Les concepts clés sont l'œuvre de notre fondateur, Travis E. Preston, en personne. Ces cadres vous donnent les principes fondamentaux de vos responsabilités quotidiennes à Galactic Cruise. Prenez le temps de les lire attentivement à mesure que vous les découvrez dans le manuel.



Les cadres bleus mettent les règles en situation pour vous donner des exemples concrets. Vous n'êtes pas obligé de les lire pour apprendre le jeu.



Les cadres roses sont des notes de ma part. Je peux vous dire que je connais la musique, ici ! Ce sont des rappels très utiles pour les nouveaux directeurs.



P.S. Le symbole ci-contre vous renvoie vers une page du manuel qui comprend plus de détails sur un sujet donné (ici, p.12).



La raison d'être de Galactic Cruise est de fabriquer des vaisseaux et de satisfaire ses clients. Mais nous avons aussi tout un comité d'experts en rédaction qui a jugé utile d'écrire des petits textes d'ambiance dans ces cadres verts. C'est certes très distrayant... mais qui a le temps de lire ces textes ?



Bonjour !

Je suis Zoë, votre Chief Happiness Officer ! Ma mission est d'accueillir les nouveaux employés de Galactic Cruise.

J'espère que vous avez bien reçu votre pack de bienvenue comprenant la lettre de M. Preston, des astuces pour organiser votre poste de travail, et votre badge d'employé. Je suis là pour veiller à ce que vous viviez une

expérience de qualité. Voici donc quelques conseils pour parcourir ce manuel.

De manière générale, le côté gauche de chaque page vous donne les règles du jeu, illustrées par des exemples sur le côté droit.

De nombreux cadres colorés vous donnent des précisions supplémentaires. Voyez la section ci-contre pour vous y retrouver.

-Zoë ☺

PACK DE BIENVENUE

- Lettre du PDG : Un accueil thématique dans le monde de Galactic Cruise.
- Votre poste de travail et vous : Des instructions pour organiser votre casier de rangement.
- Badge d'employé : Fait office de jeton Premier joueur, en mieux.

MATÉRIEL



PLATEAU PRINCIPAL
Qté 1



PLATEAU MARKETING
Qté 1



CARTES PROJET
Qté 36



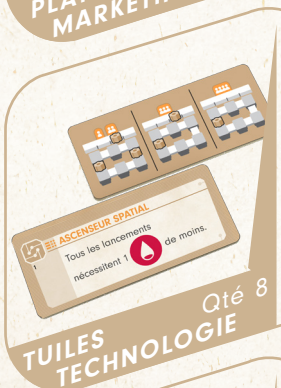
TUILES PROGRESSION
Qté 9



CUBES NEUTRES
Qté 3



CURSEURS OBJECTIF D'ENTREPRISE
Qté 3



TUILES TECHNOLOGIE
Qté 8



DÉVELOPPEMENTS NEUTRES
Qté 3



CRÉDITS (1x44, 5x20)
Qté 64



PUBS (1x32, 3x16)
Qté 48



TUILES PLAN
Qté 48



TUILES OUVRIER EXPERT
Qté 6



PETITS CURSEURS RESSOURCE
Qté 3



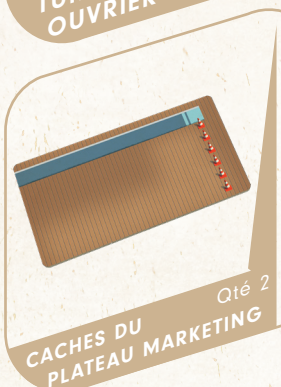
TUILES COCKPIT
Qté 15



TUILES MOTEUR
Qté 15



JETONS BONUS CLIENT
Qté 5



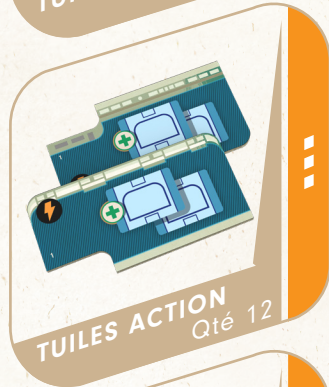
CACHES DU PLATEAU MARKETING
Qté 2



TUILES CROISIÈRE
Qté 18



CLIENTS
Qté 36 (12 de chaque)



TUILES ACTION
Qté 12



TUILES OBJECTIF D'ENTREPRISE
Qté 6



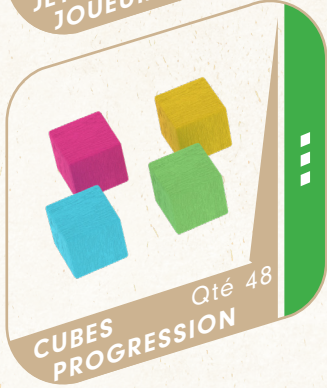
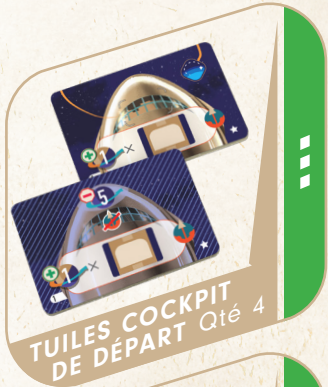
LIVRET DE RÉFÉRENCE
Qté 1



CE LIVRET
Qté 1



MATÉRIEL DES JOUEURS



EXTENSIONS

Remarque : La boîte de Galactic Cruise comprend des emplacements pour accueillir les extensions Innovations et Adaptations, vendues séparément.
Le matériel des extensions est indiqué p.44 et 46.

SOLO



VISITE DU SITE



Avant de vous laisser votre manuel d'instruction, laissez-moi vous faire visiter le site.

Il se passe beaucoup de choses ici. Je veux m'assurer que vous compreniez bien comment fonctionne chaque service afin que vous remplissiez au mieux votre rôle de directeur.

Allons-y !

1. PROJETS

C'est dans ce bâtiment que se réunit le conseil d'administration.

C'est là qu'il vous proposera des projets détaillés et même quelques astuces pour gagner en efficacité.

Le conseil est toujours à l'affût de nouvelles idées ; si vous avez des projets à proposer, il saura vous récompenser.

Croyez-moi : flatter le conseil d'administration sera toujours utile à votre carrière.

2. PISTE PROGRESSION ET OBJECTIFS

C'est ici que le conseil d'administration jauge vos performances et votre progression sur trois ans. Bien sûr, votre mission quotidienne est de lancer des vaisseaux et de faire embarquer de nouveaux passagers, mais le conseil peut vous demander de vous concentrer sur d'autres projets.

Il va sans dire que vous devez faire de votre mieux pour que votre vision soit conforme à ce qu'attend le conseil. Votre progression est affichée aux yeux de tous. Il ne s'agit donc pas de tirer au flanc.

3. TECHNOLOGIES

Notre centre technologique est au nord du site. Vous y travaillerez avec nos scientifiques d'élite pour développer de nouvelles technologies de pointe qui seront fort utiles pour l'entreprise.

Ces technologies rendront vos lancements plus efficaces et permettront d'optimiser les coûts d'installation, ou même de fabriquer des vaisseaux autonomes !

4. LE RÉSEAU

Le réseau, comme nous l'appelons, est la zone centrale du site. Elle comprend six grands bâtiments reliés par des couloirs. C'est dans ce réseau que les ouvriers sous votre responsabilité passeront le plus clair de leur temps.

Les bureaux qui s'y trouvent permettent de recruter de nouveaux ouvriers, de dessiner des plans, de les faire construire, de les installer dans les vaisseaux, d'acquérir des vaisseaux, etc. En jouant bien vos cartes, vous pouvez même y gagner un peu d'argent pour votre équipe !



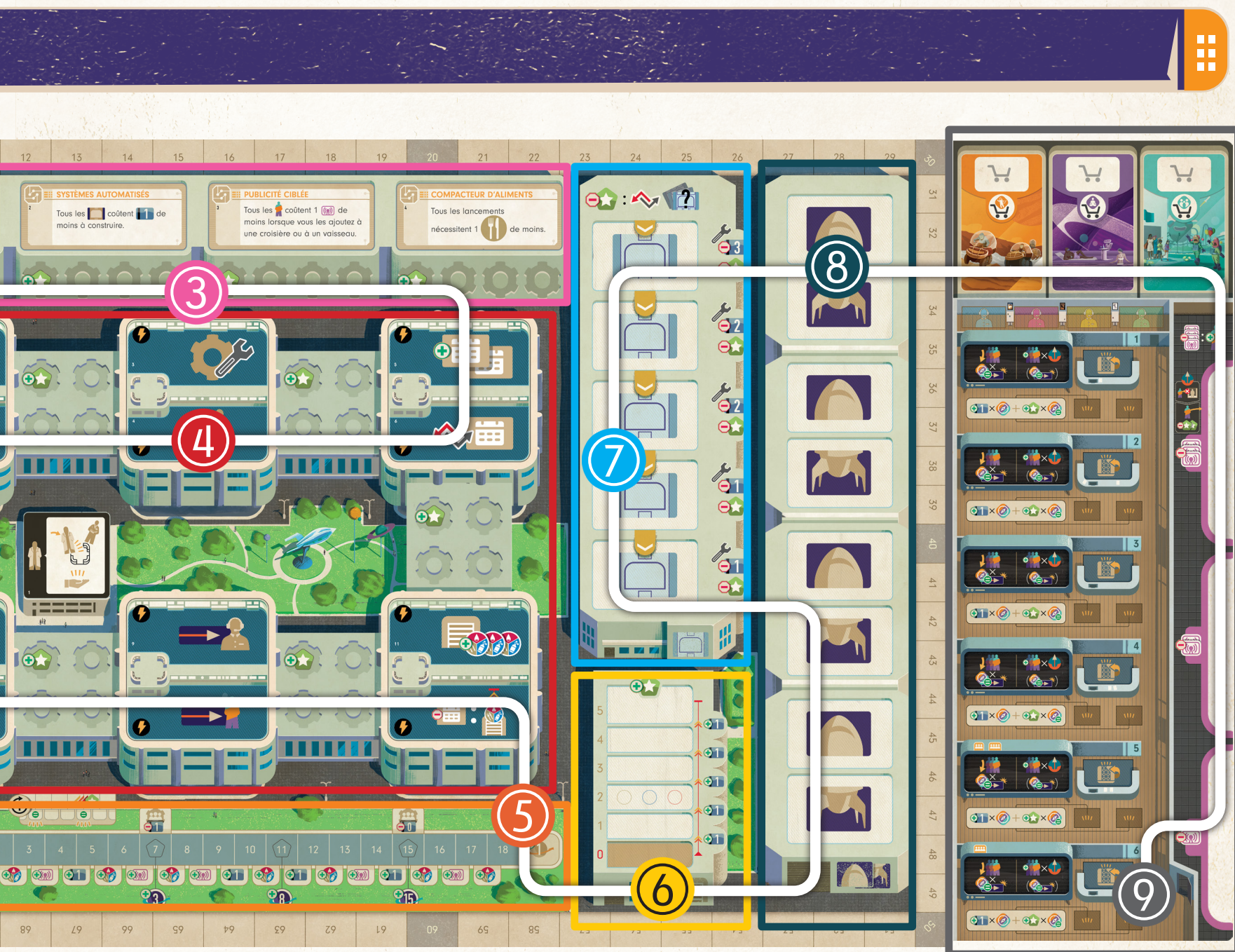
5. RÉPUTATION

Galactic Cruise est une grande famille. Assurez-vous de toujours rester cordial avec vos estimés collègues. Certes, eux aussi convoitent le poste de PDG, mais cela ne vous empêche pas de vous entraider pour en tirer des bénéfices mutuels. C'est en maintenant une bonne réputation auprès de vos pairs que vous tirerez votre épingle du jeu.

6. SILO DE STOCKAGE

Le silo de stockage se trouve juste à côté du réseau. Vous y trouverez les ressources nécessaires au lancement de vos vaisseaux. Vous pouvez aussi y ajouter des ressources lorsque les stocks s'épuisent : le conseil d'administration apprécie l'altruisme et saura vous récompenser.





7. PLANS

Au sein de nos bureaux de conception, nos architectes travaillent dur pour dessiner les plans des futurs modules de nos vaisseaux, et nos artisans concrétisent leur vision en transformant le métal et le verre en réalité pour satisfaire nos clients qui recherchent l'aventure, la détente en famille, ou simplement un moment de répit loin de cette planète.

8. VAISSEAUX

C'est sur la ligne d'assemblage que sont assemblés les vaisseaux de Galactic Cruise. Chaque assemblage d'un cockpit avec son moteur est propre au style du directeur qui l'effectue.

Prenez soin de bien lancer tous les vaisseaux que vous assemblez ! Le conseil d'administration n'aime pas le gaspillage.

9. MARKETING

Terminons la visite par le service du marketing, où nos magiciens opèrent. Ce sont eux qui gèrent la communication et la publicité, et vendent les billets à nos chers clients.

Dans quelques minutes, vous allez voir une file d'attente ininterrompue devant les guichets. Et vous savez quoi ? Elle ne s'interrompra jamais. Dès qu'une croisière part, on en annonce une autre, et les clients continuent d'affluer.

Bien entendu, certains clients sont plus difficiles que d'autres, mais tous ont très envie de partir avec nous, et c'est un honneur pour nous de leur permettre de réaliser leur rêve.

C'est une sacrée visite, pas vrai ? Vous devrez utiliser votre badge pour accéder aux zones sécurisées du site.

Je suis sûre que vous avez encore plein de questions. C'est pour cette raison que vous disposez de votre manuel d'instruction et du livret d'employé.

Prenez votre temps, mais ne lambinez pas. Les étoiles n'attendent personne, et nous avons beaucoup de travail !



MISE EN PLACE DE LA PARTIE D'INTRODUCTION

Nous vous recommandons vivement de jouer une partie d'introduction pour commencer. Elle permet de vous familiariser avec les concepts de base du jeu et est un peu plus rapide. Utilisez le côté Introduction du plateau de jeu, avec les tuiles préimprimées comme indiqué ci-dessous. Sur le côté standard, ces emplacements sont vierges.



Voyez p.34 les instructions de mise en place supplémentaires à 2 joueurs ou en solo.

MISE EN PLACE DES CASIERS

Ces instructions partent du principe que vous avez déjà préparé vos casiers à partir des consignes données dans la brochure *Votre poste de travail* et vous du pack de bienvenue. Si vous ne l'avez pas encore fait, faites-le maintenant, puis reprenez votre lecture à cet endroit.

joueurs, par-dessus l'icône Réputation . Une fois que vous avez placé ces développements neutres, rangez cette tuile Technologie et tout autre développement neutre inutilisé dans la boîte.

- ⑧ Placez les casiers contenant les crédits et les pubs à portée de tous les joueurs pour former une réserve.

Lorsque vous allez piocher des tuiles Plan/Cockpit/Moteur lors des étapes suivantes, piochez-les depuis l'arrière des casiers. En cours de jeu, en revanche, piochez-les depuis l'avant, là où il y a une encoche.



- ⑨ Placez le casier des plans à côté du plateau principal. Mélangez les tuiles Plan et rangez-les dans leur casier. Prenez 5 tuiles Plan dans le casier et placez-les côté Plan visible sur les emplacements indiqués du plateau principal, dans les bureaux de conception, de bas en haut.

- ⑩ Placez un petit curseur Ressource de chaque type sur la case 2 du silo de stockage du plateau principal.

- ⑪ Placez les casiers des cockpits et moteurs à côté du plateau principal. Mélangez les tuiles Cockpit et rangez-les dans leur casier. Prenez 4 tuiles Cockpit et placez-les côté visible

MISE EN PLACE DU PATEAU PRINCIPAL

- ① Placez le plateau principal au centre de la zone de jeu (côté Introduction) et le plateau Marketing à sa droite.
- ② Mélangez les cartes Projet pour former une pile face cachée à côté du plateau principal. Révélez 4 cartes du sommet de la pile et placez-les face visible sur les emplacements indiqués du plateau principal, dans le **conseil d'administration**, de bas en haut.
- ③ Placez les tuiles Progression correspondant à votre nombre de joueurs (4 joueurs / 3 joueurs / 2 joueurs / solo), sur les emplacements indiqués (1 / 2 / 3) du plateau principal. Rangez le reste dans la boîte.
- ④ Placez un cube neutre dans la case située en bas à gauche de chaque tuile de la piste Progression.
Placez un cube neutre dans la case située en bas à gauche de la piste Progression 2. (N'en placez pas en 1 et 3.)
- ⑤ Placez un curseur Objectif d'entreprise dans chacune des 3 cases du bas de la zone des objectifs d'entreprise.
Placez ces curseurs dans les cases du milieu.
- ⑥ Placez une tuile Technologie au hasard face cachée à côté du plateau ; vous l'utiliserez lors de l'étape suivante.
Laissez les autres tuiles face cachée à proximité au lieu de les ranger.
- ⑦ Consultez le schéma du dos de la tuile Technologie pour savoir où placer le ou les développements neutres, en fonction du nombre de joueurs. Placez un développement neutre dans chaque zone indiquée pour votre nombre de



sur les emplacements indiqués du plateau principal, dans la ligne d'assemblage, de bas en haut.

- ⑫ Mélangez les tuiles Moteur et rangez-les dans leur casier. Prenez 4 tuiles Moteur et placez-les côté Bonus visible  dans la ligne d'assemblage, de bas en haut.

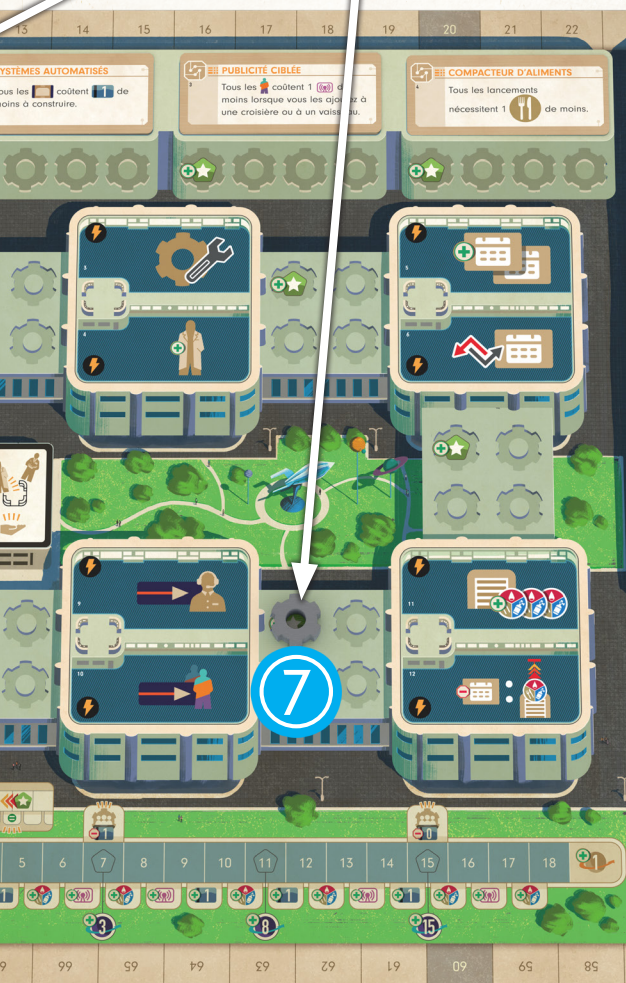
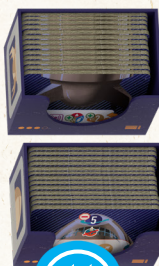
MISE EN PLACE DU PLATEAU MARKETING

- ⑬ Mélangez les jetons Bonus Client et placez-en un au hasard sur chacun des 3 emplacements du plateau Marketing indiqués. Rangez les autres dans la boîte.



- ⑭ Utilisez les caches dédiés pour recouvrir les emplacements inférieurs du plateau Marketing si nécessaire. Recouvrez l'emplacement du bas à 3 joueurs et les deux emplacements du bas à 2 joueurs ou en solo.

- ⑮ (Ne prenez aucun client)



- ⑮ Placez le casier Marketing à côté du plateau Marketing pour former la réserve de clients et de tuiles Croisière.

- ⑯ Placez les tuiles Croisière marquées d'une étoile sur les 3 premiers emplacements du plateau Marketing.

- ⑰ Mélangez les tuiles Croisière restantes et rangez-les dans le casier Marketing. Ensuite, comblez les emplacements vacants du plateau Marketing avec des tuiles Croisière face visible (4/5/6 tuiles au total pour 1-2/3/4 joueurs).

- ⑱ Préparez les clients correspondant aux destinations de chaque tuile Croisière face visible et mettez-les de côté pour l'étape 19 (voir exemple). Si le nombre de clients mis de côté est inférieur à 7/9/11 pour 1-2/3/4 joueurs, ajoutez un client de chaque couleur (voire deux si nécessaire).

- ⑲ Placez ces clients au hasard, un par un, dans la file d'attente qui se trouve à côté du plateau Marketing. Mettez-en un dans la section du bas, puis un dans celle du milieu, puis un en haut () et recommencez jusqu'à avoir placé tous les clients.

Ex. Dans cette partie à 3 joueurs, il y a un total de 7 destinations sur les 5 tuiles Croisière. Vous avez donc préparé 3 clients **Détente**, 2 **Aventure** et 2 **Famille**. Cela est inférieur au seuil de 9 clients requis à 3 joueurs. Vous ajoutez donc un client de chaque couleur pour arriver à 10 clients.

MISE EN PLACE STANDARD



Voyez p.34 les instructions de mise en place supplémentaires à 2 joueurs ou en solo.

MISE EN PLACE DU PATEAU PRINCIPAL

- ① Placez le plateau principal au centre de la zone de jeu (côté standard) et le plateau Marketing à sa droite.
- ② Mélangez les cartes Projet pour former une pile face cachée à côté du plateau principal. Révélez 4 cartes du sommet de la pile et placez-les face visible sur les emplacements indiqués du plateau principal, dans le conseil d'administration, de bas en haut.
- ③ Placez les tuiles de la piste Progression correspondant à votre nombre de joueurs (4 joueurs / 3 joueurs / 2 joueurs / solo), sur les emplacements indiqués (1/2/3) du plateau principal. Rangez le reste dans la boîte.
- ④ Mélangez les 12 tuiles Action et placez-les au hasard sur les emplacements indiqués du plateau principal à raison de 2 par bâtiment.
- ⑤ Mélangez les tuiles Ouvrier expert et placez-en une au hasard face visible sur l'emplacement indiqué du plateau principal. Rangez les autres tuiles dans la boîte.
- ⑥ Mélangez les tuiles Objectif d'entreprise et placez-en une au hasard face visible sur l'emplacement indiqué du plateau principal. Rangez les autres tuiles dans la boîte.
- ⑦ Placez un curseur Objectif d'entreprise dans chacune des 3 cases du bas de la tuile des objectifs d'entreprise.
 Placez ces curseurs dans les cases du milieu.
- ⑧ Mélangez les tuiles Technologie et placez-en 4 au hasard face visible sur les emplacements de tuiles Technologie du plateau principal.
- ⑨ Placez une tuile Technologie au hasard face cachée à côté du plateau ; vous l'utiliserez lors de l'étape suivante. Rangez les autres tuiles dans la boîte.
 Laissez les autres tuiles face cachée à proximité au lieu de les ranger.
- ⑩ Consultez le schéma du dos de la tuile Technologie pour savoir où placer le ou les développements neutres, en fonction du nombre de joueurs. Placez un développement neutre dans chaque zone indiquée pour votre nombre de joueurs, par-dessus l'icône Réputation. Une fois que vous avez placé ces développements neutres, rangez cette tuile Technologie et tout autre développement neutre inutilisé dans la boîte.
- ⑪ Placez les casiers contenant les crédits et les pubs à portée de tous les joueurs pour former une réserve.



Lorsque vous allez piocher des tuiles Plan/Cockpit/Moteur lors des étapes suivantes, piochez-les depuis l'arrière des casiers. En cours de jeu, en revanche, piochez-les depuis l'avant, là où il y a une encoche.



- ⑫ Placez le casier des plans à côté du plateau principal. Mélangez les tuiles Plan et rangez-les dans leur casier. Prenez 5 tuiles Plan dans le casier et placez-les côté Plan visible sur les emplacements indiqués du plateau principal, dans les bureaux de conception, de bas en haut.
- ⑬ Placez un petit curseur Ressource de chaque type sur la case 2 du silo de stockage du plateau principal.
- ⑭ Placez les casiers des cockpits et moteurs à côté du plateau principal. Mélangez les tuiles Cockpit et rangez-les dans leur



casier. Prenez 4 tuiles Cockpit et placez-les côté 5 visible sur les emplacements indiqués du plateau principal, dans la ligne d'assemblage, de bas en haut.

- 15 Mélangez les tuiles Moteur et rangez-les dans leur casier. Prenez 4 tuiles Moteur et placez-les côté Bonus visible dans la ligne d'assemblage, de bas en haut.

MISE EN PLACE DU PLATEAU MARKETING

- 16 Mélangez les jetons Bonus Client et placez-en un au hasard sur chacun des 3 emplacements du plateau Marketing indiqués. Rangez les autres dans la boîte.



- 20 (Ne prenez aucun client)

- 17 Utilisez les caches dédiés pour recouvrir les emplacements inférieurs du plateau Marketing si nécessaire. Recouvrez l'emplacement du bas à 3 joueurs et les deux emplacements du bas à 2 joueurs ou en solo.

- 18 Placez le casier Marketing à côté du plateau Marketing pour former la réserve de clients et de tuiles Croisière.

- 19 Mélangez les tuiles Croisière et rangez-les dans le casier Marketing. Ensuite, comblez les emplacements du plateau Marketing avec des tuiles Croisière face visible (4/5/6 tuiles au total pour 1-2/3/4 joueurs).

- 20 Préparez les clients correspondant aux destinations de chaque tuile Croisière face visible et mettez-les de côté pour l'étape 21 (voir exemple). Si le nombre de clients mis de côté est inférieur à 7/9/11 pour 1-2/3/4 joueurs, ajoutez un client de chaque couleur (voire deux si nécessaire).

- 21 Placez ces clients au hasard, un par un, dans la file d'attente qui se trouve à côté du plateau Marketing. Mettez-en un dans la section du bas, puis un dans celle du milieu, puis un en haut (, ,), et recommencez jusqu'à avoir placé tous les clients.

Ex. Dans cette partie à 3 joueurs, il y a un total de 10 destinations sur les 5 tuiles Croisière. Vous avez donc préparé 4 clients **Détente**, 4 **Aventure** et 2 **Famille**. Le seuil de 9 clients requis à 3 joueurs est atteint. Aucun client supplémentaire n'est nécessaire.



MISE EN PLACE DU PLATEAU JOUEUR

ASCENSEUR DE LANCEMENT

C'est l'ascenseur que prend votre ouvrier pour embarquer lors d'un lancement.

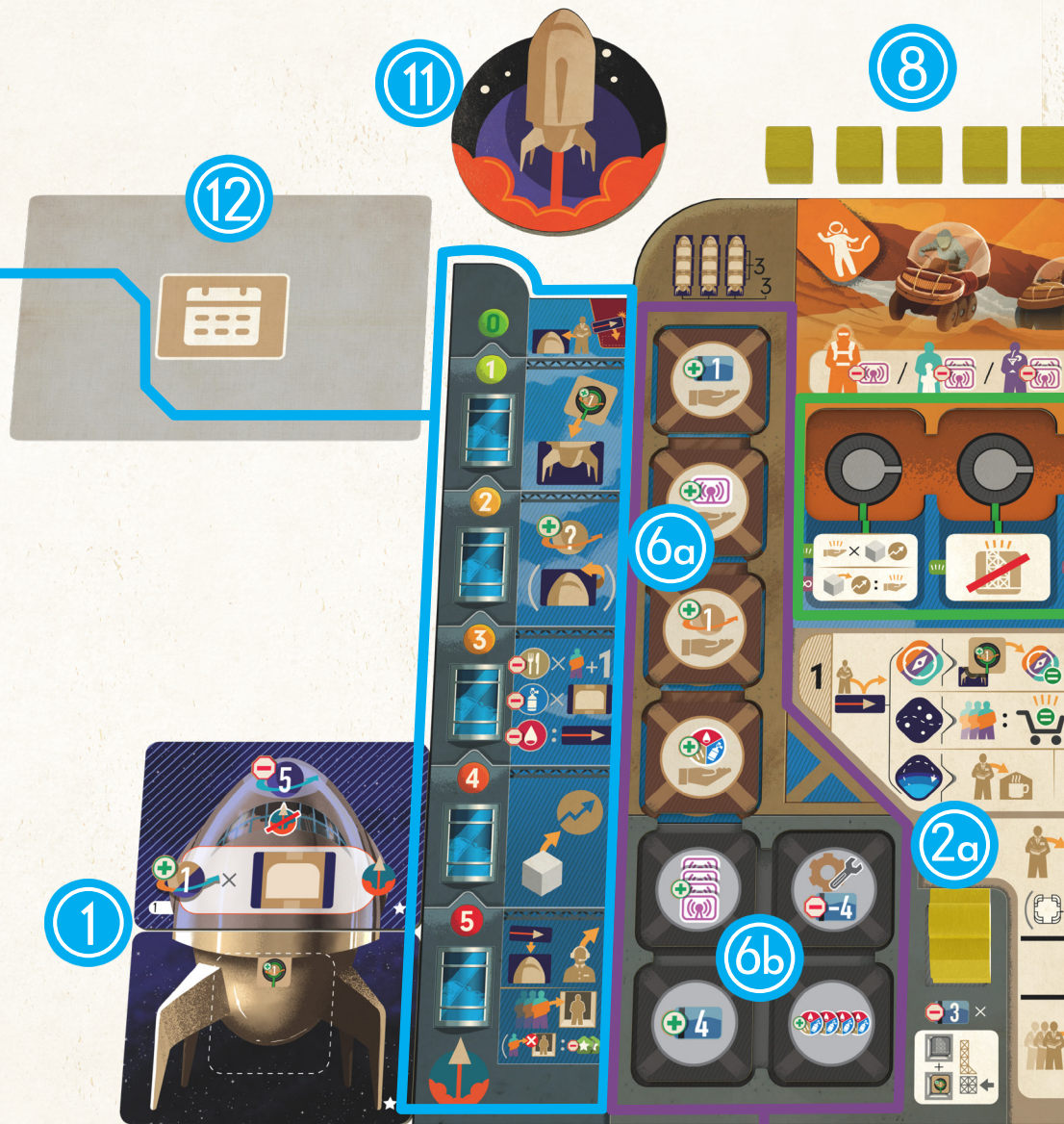
Il représente un compte à rebours de 5 secondes et indique les 6 étapes à résoudre à ce moment-là.

TOUR DE LANCEMENT

La tour de lancement comprend 8 jetons Amélioration répartis en 2 sections. Au fil du jeu, vous allez déclencher ces jetons Amélioration pour obtenir des bonus, les retourner, et les retirer.

SALLE DE PAUSE

C'est dans cette salle que vos ouvriers et experts se reposent quand ils ne sont ni dans le réseau ni aux commandes d'un vaisseau.



MISE EN PLACE INDIVIDUELLE

Prenez chacun un plateau Joueur, un livret d'employé (aide de jeu) et un casier Joueur (contenant les éléments de votre couleur). Procédez ensuite comme suit.

- ① Prenez vos tuiles Cockpit et Moteur de départ (identifiées par une étoile) et placez-les à gauche de votre plateau Joueur du côté indiqué par l'illustration ci-dessus.
- ②a ②b Placez vos 2 ouvriers experts sur les cases indiquées.
- ③ Placez vos 2 ouvriers dans la salle de pause.
- ④ Placez vos 9 développements sur les cases indiquées.
- ⑤ Placez vos 3 gros curseurs Ressource sur les cases 1 de chacune de vos trois pistes (un pion par piste : , , ).
- ⑥ Placez les 4 jetons Amélioration marron avec l'icône Bonus de financement  sur les 4 cases correspondantes de votre tour de lancement (6a) (en colonne). Placez les 4 jetons Amélioration restants comme vous le souhaitez sur les 4 cases restantes (6b) (en carré).

- ⑦ Prenez 10 crédits et 2 pubs de la réserve. Ceci vous est rappelé au dos de votre tuile Moteur de départ. (Vous recevrez votre réputation et vos cartes Projet lors de l'étape 12.)
- ⑧ Placez 3 cubes Progression dans les cases correspondant à votre couleur sur le plateau principal, au-dessus de la tuile Objectif d'entreprise (voir illustration ci-contre). Ne placez aucun cube dans la colonne la plus à gauche. Placez les cubes restants à côté de votre plateau Joueur.
- ⑨ Placez votre pion PV à « 5 » (9a) et votre pion Réputation à « 0 » (9b) sur les pistes respectives du plateau principal. Placez votre jeton 100 PV/200 PV à côté de votre plateau Joueur (9c).
- ⑩ Placez votre consultant Croisière sur le plateau Marketing comme indiqué.
- ⑪ Le dernier joueur à avoir été en croisière (ou en vacances) prend le jeton Premier joueur.
- ⑫ En partant du premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur pioche une carte Projet au sommet de la pioche et définit sa réputation de départ : le premier joueur commence avec 0 Réputation, le deuxième avec 1, le troisième avec 2 et le quatrième avec 3.



AMÉLIORATIONS

La partie supérieure de votre plateau Joueur se divise en trois types de destinations : Aventure, Détente et Famille. Chaque type dispose de 3 améliorations différentes que vous pourrez déverrouiller au fil du jeu.

DÉVELOPPEMENTS

Vos développements sont stockés ici en attendant d'être construits. Ils limitent le nombre de ressources que vous pouvez stocker sur votre plateau Joueur.

RESSOURCES

Vous stockez ici la nourriture, l'oxygène et le carburant. Vos curseurs Ressource mesurent l'état de vos réserves. Quand vous gagnez une ressource, déplacez le curseur correspondant vers la droite. Quand vous la dépensez, déplacez-le vers la gauche.

PLATEAU PRINCIPAL



PLATEAU MARKETING

LE RÉSEAU



Le réseau rassemble les 6 bâtiments du plateau principal et les couloirs qui les relient les uns aux autres.

13 Ensuite, dans le sens antihoraire, chaque joueur effectue **13a** et **13b** :

13a Prenez un développement de la première colonne de votre plateau Joueur (la plus à gauche) et placez-le gratuitement dans le réseau (voir ci-contre) dans un couloir qui ne contient encore aucun développement. Vous allez recouvrir une icône Réputation et gagner 1 Réputation.

Ce développement ne peut pas être placé sous une tuile Technologie.



Ne réfléchissez pas trop : à ce stade, toutes les zones se valent. Après quelques parties, vous choisirez de manière plus éclairée.

13b Prenez une tuile Plan depuis le plateau principal et placez-la à droite de votre plateau Joueur, dans l'un des emplacements indiqués. Prendre une tuile Plan est gratuit ; c'est au moment de l'intégrer à un vaisseau que vous devrez payer. Ne recompletez pas l'offre des tuiles Plan avant l'étape 14.

14 Après que tous les joueurs ont pris une tuile Plan, décalez toutes les tuiles Plan restantes vers le bas, puis comblez les emplacements vacants, de bas en haut, avec de nouvelles tuiles.

STRUCTURE D'UN TOUR

Galactic Cruise se joue en un certain nombre de manches. En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur joue son tour. On continue ainsi jusqu'à ce que la fin de partie soit déclenchée. À votre tour, vous pouvez :

1. Faire avancer les vaisseaux ;
2. (a) Affecter un ouvrier, **OU** (b) Lancer un vaisseau, **OU** (c) Organiser une réunion ;
3. Accomplir un objectif d'entreprise.



Chaque joueur dispose d'une vingtaine de tours.



16

1. FAIRE AVANCER LES VAISSEAUX

Au fil du jeu, vous allez lancer des vaisseaux qui avanceront d'étape en étape jusqu'à revenir sur Terre. Si, au début de votre tour, vous avez un vaisseau dans l'espace, il avancera automatiquement vers sa prochaine étape, ce qui vous rapportera des bonus, des améliorations et/ou des PV.



18

2A. AFFECTER UN OUVRIER

Dans la plupart de vos tours, vous allez affecter un ouvrier à l'un des 6 bâtiments du réseau pour y faire des actions afin de construire des vaisseaux, planifier des croisières, collecter des ressources, etc.



Avant de continuer, prenez le temps de lire les concepts clés donnés dans la colonne de droite !



28

2B. LANCER UN VAISSEAU

Après avoir vérifié que vous avez accompli toutes les étapes nécessaires au lancement, vous voilà prêt au décollage ! Au lieu d'affecter un ouvrier au réseau pour y effectuer des actions, vous allez envoyer un ouvrier de la salle de pause vers l'ascenseur de lancement pour enclencher le compte à rebours de mise à feu.



30

2C. ORGANISER UNE RÉUNION

Vous n'avez plus d'ouvriers ? Organisez une réunion pour rappeler vos ouvriers depuis le réseau et placez-les dans votre salle de pause. Ensuite, effectuez une action dans un bâtiment relié à au moins un de vos développements.



30

3. ACCOMPLIR UN OBJECTIF D'ENTREPRISE

C'est l'étape finale de votre tour. Vérifiez si vous avez accompli l'un des 3 objectifs d'entreprise. Ces objectifs vous sont confiés au début de la partie et leur difficulté augmente à mesure que vous les atteignez.



ÉJECTION D'OUVRIER

Tout ouvrier peut être affecté à un bâtiment libre ou à un bâtiment occupé par un autre ouvrier. Si vous affectez un ouvrier à un bâtiment occupé, l'occupant est éjecté (retiré) de ce bâtiment et regagne la salle de pause de son propriétaire.

Regagner ainsi la salle de pause permet à son propriétaire de toucher immédiatement un bonus de financement.

Vous ne pouvez pas éjecter un de vos propres ouvriers.



BONUS DE FINANCEMENT

Replacer un ouvrier dans votre salle de pause (et donc recouvrir une icône Bonus de financement) vous rapporte un bonus de financement immédiat :

Il existe 4 options de bonus de financement, indiquées dans la partie supérieure de votre tour de lancement. Voyez l'exemple ci-contre. Lorsque vous gagnez un bonus de financement, choisissez l'une des options disponibles.

Vous pouvez gagner plus d'un bonus de financement en même temps. Lorsque cela arrive, vous avez le droit de choisir plusieurs fois le même bonus.



SÉLECTION D'ACTION

Après avoir placé un ouvrier dans un bâtiment, vous pouvez faire jusqu'à 2 actions avec cet ouvrier, parmi les actions qui lui sont accessibles.

Un ouvrier a toujours accès aux 2 actions du bâtiment qu'il occupe. S'il y a au moins un développement qui le relie à un bâtiment **adjacent**, l'ouvrier a également accès aux actions du bâtiment adjacent. Votre ouvrier peut utiliser gratuitement vos développements ; si vous n'en avez pas, vous pouvez payer pour utiliser les développements des autres (voir *Réputation* ci-dessous).

Vous pouvez faire les actions dans l'ordre que vous voulez. Vous pouvez faire deux fois la même action.



RÉPUTATION

Au fil du jeu, vous allez gagner de la réputation. Celle-ci peut vous servir à :

1. Payer pour utiliser les développements placés par d'autres joueurs dans le réseau ou sous une technologie. Ces développements sont utilisables pour l'intégralité de votre tour.

Pour cela, vous devez payer des crédits à **chaque** autre joueur (ou à la réserve, pour les développements neutres) qui possède un développement dans la zone utilisée. Le montant que vous devez payer dépend de votre réputation.

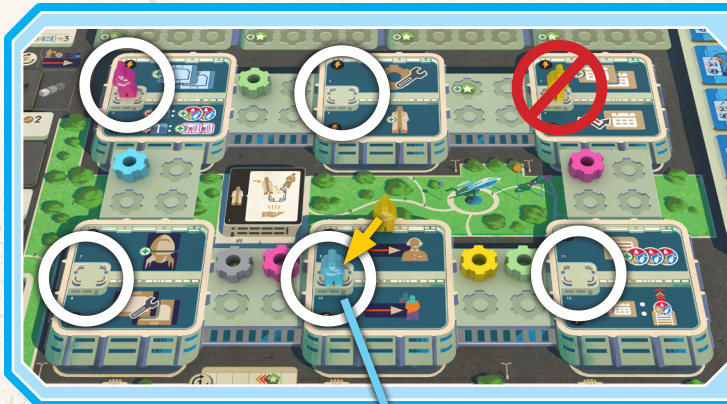


Réputation	0-6	7-14	15+
Coût (X)	2	1	0

2. Gagner un type de bonus indiqué sous la piste Réputation. Cet effet est utilisable une fois par tour, à tout moment.



Pour cela, déplacez votre pion Réputation vers la gauche d'autant de crans que vous le désirez pour gagner tous les bonus d'un type donné que vous franchissez.

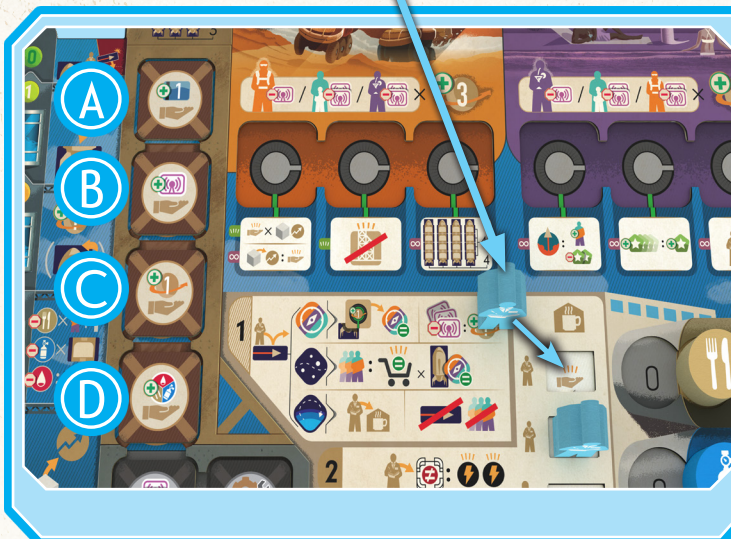


Ex.

C'est le tour de **Jaune**. Il peut placer son ouvrier dans n'importe quel bâtiment, sauf dans celui où il a déjà un ouvrier.

Il décide de placer son ouvrier dans le bâtiment du milieu de la rangée du bas. **Bleu** y a déjà un ouvrier. Cet ouvrier est éjecté et **Bleu** le renvoie donc dans sa salle de pause.

Ceci déclenche un bonus de financement que **Bleu** peut recevoir tandis que **Jaune** finit son tour.



Ex.

Bleu renvoie son ouvrier dans sa salle de pause et recouvre un , ce qui déclenche un bonus de financement.

Bleu choisit parmi n'importe lesquelles des quatre icônes de bonus de financement de sa tour de lancement :

- A** Gagner 1 crédit
- B** Gagner 1 pub
- C** Marquer 1 PV
- D** Gagner 1 ressource



Gagner un bonus de financement ne retire pas les jetons de la tour de lancement ni ne les retourne ; vous gagnez simplement l'un des bonus visibles chaque fois qu'un ouvrier rentre.

Ex.

Jaune peut maintenant effectuer 2 actions parmi celles auxquelles son ouvrier a accès.

Jaune a accès gratuitement aux actions du bâtiment où son ouvrier se trouve, ainsi qu'à celles du bâtiment de droite, qui est relié par un développement **Jaune**. Le fait que **Vert** y possède lui aussi un développement ne change rien.

Jaune peut aussi choisir d'utiliser le couloir pour accéder aux actions du bâtiment de gauche, mais dans ce cas, il devra payer des crédits aux joueurs qui y possèdent un développement. Dans cet exemple, si **Jaune** veut utiliser les actions du bâtiment de gauche, il doit payer des crédits à **Rose** et à la réserve pour avoir le droit d'utiliser leurs développements. Pour sa première action, **Jaune** peut choisir Remplir le silo de stockage **1** et ainsi gagner des crédits qui lui permettront de payer **Rose** et la réserve pour avoir le droit de se servir de leurs développements, afin d'accéder à l'action Construire des segments de vaisseau **2**. Remarque : **Jaune** n'est absolument pas obligé d'utiliser les actions du bâtiment où se trouve son ouvrier.

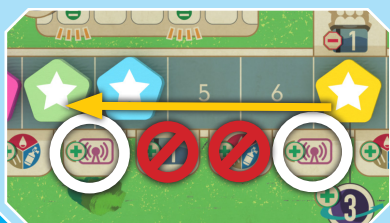


Ex.

Le coût en crédits pour payer **Rose**

et la réserve dépend de la réputation de **Jaune**. **Jaune** a une réputation de 6, à une case du prochain seuil. En l'état, **Jaune** devrait donc payer 2 crédits à **Rose** et autant à la réserve **A** pour avoir le droit d'utiliser leurs développements.

Jaune décide de ne pas utiliser ces développements tout de suite et fait d'abord sa première action, Remplir le silo de stockage, **1** sur l'exemple ci-dessus, ce qui lui rapporte 1 Réputation. À présent que **Jaune** a meilleure réputation, le coût en crédits à payer à **Rose** et à la réserve tombe à 1 crédit **B**. **Jaune** paie donc **Rose** et la réserve 1 crédit chacun, puis effectue sa seconde action (Construire des segments de vaisseau, voir **2** ci-dessus), en empruntant leurs développements.



Enfin, avant de terminer son tour, **Jaune** décide de dépenser de la réputation pour gagner des pubs dont il aura besoin au prochain tour. Il dépense 4 Réputation pour passer de 7 à 3 et collecter 2 pubs. Il ne touche pas les autres bonus, car une telle manœuvre permet seulement de récupérer des bonus d'un seul type (ici, les pubs). Pour rappel, il n'est possible de faire cela qu'une seule fois par tour.

FAIRE AVANCER LES VAISSEAUX



Je vous recommande de ne pas lire cette section pour le moment. Revenez lorsque vous aurez appris comment lancer un vaisseau.



Chaque croisière propose un itinéraire riche en émotions. Nos clients vont avoir le plaisir de découvrir des destinations et stations intergalactiques uniques en leur genre, et auront tout le loisir de profiter des nombreuses installations et activités qui leur seront proposées tout au long de la croisière.

L'étape 1 de votre tour est Faire avancer les vaisseaux. Avant de placer/rappeler des ouvriers lors de l'étape 2, si vous avez un vaisseau en croisière, faites-le avancer vers l'étape suivante en déplaçant le pilote (l'ouvrier qui s'y trouve) d'une case vers l'avant. Si vous avez plus d'un vaisseau en croisière, vous pouvez les faire avancer dans l'ordre de votre choix (résolvez bien chaque étape avant de passer à la suivante).

Il existe 3 types d'étape : Destination , Espace , et Retour sur Terre .



DESTINATION



Le décollage n'est que le commencement. Choisir une de nos croisières de luxe, c'est vivre une excursion à nulle autre pareille, conçue pour répondre à toutes les demandes du client. À chaque destination, vous devez faire suffisamment de publicité pour que les clients soient pleinement renseignés sur tout ce que nous avons à leur offrir ! L'entreprise ne cesse de proposer de nouvelles activités, et nous ne voulons pas que nos clients passent à côté.

Lorsque votre pilote atteint une case Destination, vous pouvez choisir une amélioration et/ou marquer les PV de vos clients.

1. CHOISIR UNE AMÉLIORATION



S'il y a un jeton Amélioration sur votre moteur, vous pouvez le déplacer sur l'une des cases d'amélioration de votre plateau Joueur correspondant au type de destination où votre pilote se trouve pour déverrouiller cette amélioration. Le livret d'employé vous donne une liste de toutes les améliorations p. 7. Si la croisière propose un autre type de destination plus tard, vous pouvez attendre d'être à cette destination pour déposer le jeton Amélioration dans la case correspondante de votre plateau Joueur.

Un même type de destination ne peut pas accueillir plus de 3 jetons Amélioration. S'il y a déjà 3 jetons Amélioration pour ce type de destination sur votre plateau Joueur et que la croisière ne propose aucun autre type de destination, **défaussez** le jeton Amélioration au lieu de le déplacer.

2. MARQUER LES PV DES CLIENTS



Vous pouvez marquer des PV pour les clients à bord de votre vaisseau (une fois **par destination**) en dépensant le coût requis en pubs pour chacun. Si la destination correspond au client, vous devez payer 1 pub pour marquer ses PV. Sinon, vous devez payer 2 pubs au lieu d'une seule.

Vous pouvez marquer les PV d'autant de clients à bord que vous voulez, mais seulement une fois **par destination** pour chacun.

Chaque client vous rapporte 3 PV + 1 PV par jeton Amélioration de cette destination.



Ex.



C'est à **Rose** de jouer. Elle a lancé un vaisseau lors de son tour précédent. Avant de résoudre son étape d'actions (étape 2), elle fait avancer ses vaisseaux en croisière. Son pilote avance d'une case vers la prochaine étape de la croisière.



La croisière arrive à une destination **Aventure**.

D'abord, **Rose** décide de ce qu'elle fait du jeton Amélioration de son moteur : elle peut le placer maintenant ou attendre d'arriver à la destination **Famille**.

Elle décide de le placer maintenant et déverrouille l'une des améliorations de type **Aventure**.



Rose peut choisir n'importe laquelle des 3 améliorations indiquées sur la section du type correspondant sur son plateau Joueur.

Rose place son jeton Amélioration sur la troisième case de cette section. Une

fois déverrouillée, cette case lui permet d'augmenter la taille maximum de ses vaisseaux de 3 à 4 segments, et le nombre maximum des vaisseaux de sa flotte de 3 à 4 vaisseaux.



À présent, **Rose** peut marquer les PV des clients à bord de son vaisseau. Ses deux clients **Famille** ne correspondent pas à la destination actuelle. Elle doit donc dépenser 2 pubs pour chacun.

Faute de pubs en nombre suffisant, **Rose** ne peut marquer les PV que d'un seul client. Elle dépense 2 pubs et marque 4 PV (3 PV de base + 1 PV pour l'amélioration qu'elle vient de déposer).

Lorsque la croisière atteindra la destination **Famille**, elle pourra répéter le même processus (en ignorant l'étape d'amélioration puisqu'elle a déjà placé son jeton).

Une fois à la destination **Famille**, **Rose** pourra marquer 3 PV par client, à condition de dépenser 1 pub pour chacun. **Rose** doit donc tout faire pour récupérer des pubs entretemps !



ESPACE



L'espace est vaste : entre deux destinations, il peut se passer plusieurs jours. C'est l'occasion pour nos estimés clients d'explorer le vaisseau et de profiter des installations qu'il propose. Et n'oubliez pas : plus un client apprécie sa croisière, plus les retombées seront importantes pour vous lorsqu'il sera revenu sur Terre.

Lorsqu'un pilote atteint une case Espace, vous gagnez des bonus qui dépendent des clients à bord et des icônes Client de votre vaisseau.

Chaque client vous rapporte son bonus (indiqué sur le plateau Marketing) pour chaque icône correspondante du vaisseau.



Avec les jetons Bonus ci-dessus :

- Chaque client *Aventure* vous rapporte 1 crédit par icône Aventure du vaisseau.
- Chaque client *Détente* vous rapporte 1 ressource par icône Détente du vaisseau.
- Chaque client *Famille* vous rapporte 1 pub par icône Famille du vaisseau.



N'oubliez pas : les jetons Bonus sont placés au hasard lors de la mise en place, ce qui signifie que les récompenses des clients changent à chaque partie.



RETOUR SUR TERRE



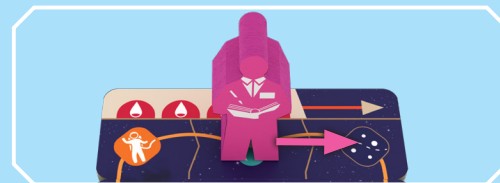
Lorsqu'un pilote revient sur Terre, il est en mesure de repartir au travail dans la foulée grâce à un concept novateur : le RTT (Rajeunissement Techno-Tachyonique). De plus, les dernières percées en matière de revêtement anticalorique nous permettent d'utiliser des vaisseaux qui résistent à la rentrée dans l'atmosphère, prêts à repartir aussitôt.

Lorsqu'un pilote atteint la dernière étape d'une croisière, le vaisseau, les clients et l'ouvrier retournent sur Terre.

Placez votre ouvrier dans votre salle de pause. Vous gagnez un bonus de financement comme d'habitude.

Défaussez la croisière face cachée à côté du casier Marketing et remettez tous les clients qui s'y trouvaient dans la réserve.

Un vaisseau revenu sur Terre peut être lancé à nouveau. Vous pouvez aussi lui ajouter des segments (selon les règles de construction habituelles).



Ex.

La croisière de **Rose** atteint la case Espace lors de l'étape 1 de son tour.



Rose a 2 clients **Famille** et 2 icônes **Famille** à bord de son vaisseau.

Rose consulte le plateau Marketing et constate que chaque client **Famille** lui rapporte 1 pub pour chaque icône **Famille** de son vaisseau.

Rose collecte donc 4 pubs en tout (2 clients × 2 pubs chacun).

La croisière de ces clients est si mémorable qu'ils en ont parlé à tous leurs proches !

Rien de tel que le bouche-à-oreille pour promouvoir vos affaires.



Ex.

Un tour après, le vaisseau de **Rose** atteint sa dernière étape. Il est temps de revenir sur Terre.

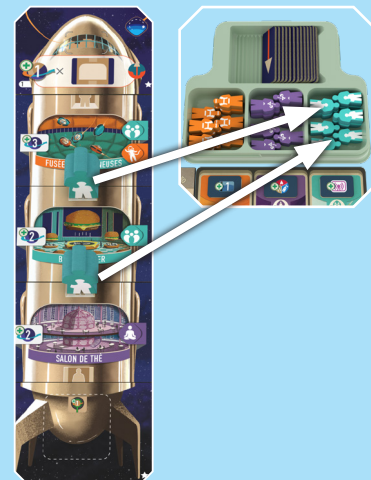
Rose renvoie son ouvrier à la salle de pause et gagne 1 bonus de financement comme d'habitude.



Rose défausse ensuite la croisière et remet les 2 clients **Famille** dans la réserve.

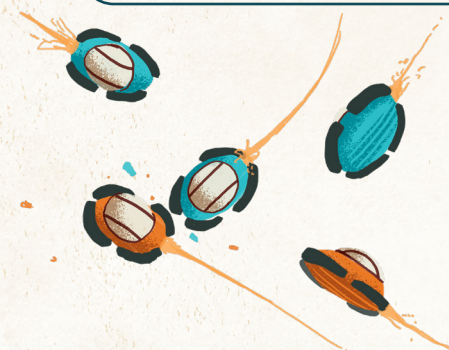
La croisière est maintenant terminée !

Rose pourra de nouveau lancer ce vaisseau, ou lui ajouter un nouveau segment (grâce à l'amélioration qu'elle a effectuée, la taille maximum autorisée pour ses vaisseaux est de 4 segments).



[illegible]

A diagram illustrating a process flow. On the left, a brown silhouette of a person in a suit stands next to a large orange arrow pointing right. The arrow points to a white rectangular device with rounded corners and a red circle in the center containing a white '≠' symbol. To the right of the device are two vertical dots. Further right are two black circles, each containing a yellow lightning bolt and topped with three short orange lines indicating motion or energy.



Ex.



2. **Rose** a recouvert une icône Réputation et gagne donc 1 Réputation.



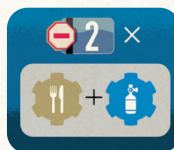
RECRUTER UN OUVRIER EXPERT



Votre main-d'œuvre doit augmenter en même temps que votre charge de travail. Heureusement, les candidats ne manquent pas. Vous allez vite vous rendre compte qu'avoir des ouvriers supplémentaires peut être fort utile. Vous apprendrez aussi bien vite que ces nouveaux ouvriers sont des experts dans leur domaine et qu'ils sont très impatients de vous montrer ce qu'ils savent faire.

Cette action vous permet de recruter l'un de vos ouvriers experts. Payez le coût associé à l'expert que vous recrutez puis déplacez-le dans votre salle de pause. Gagnez 1 bonus de financement comme d'habitude. Vous disposez maintenant de cet expert jusqu'à la fin de la partie.

Le coût de recrutement de l'expert situé à droite de votre plateau est de 2 crédits par développement restant dans les rangées Nourriture et Oxygène de votre plateau Joueur.



Le coût de recrutement de l'expert situé à gauche de votre plateau est de 3 crédits par jeton Amélioration restant (visible ou retourné) dans les 4 cases du pied de la tour de lancement de votre plateau Joueur.



Les ouvriers experts fonctionnent comme les autres ouvriers, sauf qu'ils profitent d'une capacité spéciale que les ouvriers ordinaires n'ont pas. Au début de chaque partie, lors de la mise en place, une capacité leur est assignée. Cette capacité s'applique à tous les ouvriers experts de la partie. Voyez la liste complète des capacités d'expert p.5 du livret d'entreprise.

Cette capacité d'ouvrier expert est utilisée dans la partie d'introduction :

Gagnez un bonus de financement lorsque votre expert éjecte un ouvrier (ordinaire ou expert).



ACHETER DES RESSOURCES/PUBS



Les vaisseaux ne peuvent pas voyager sans ressources, et vous ne pouvez pas les faire décoller à moitié vides. Heureusement, vous pouvez acheter les ressources et publicités nécessaires pour remédier à cela, afin que rien ne vienne entraver votre marche vers la victoire.

Cette action vous permet d'acheter des ressources et/ou des pubs.

Vous pouvez :

- payer 1 crédit pour gagner 2 ressources de votre choix et/ou
- payer 1 crédit pour gagner 2 pubs.

Vous pouvez choisir une de ces deux options, ou les deux, au cours de la même action. Par contre, vous ne pouvez pas choisir la même option deux fois.

Si vous achetez des ressources que vous ne pouvez pas stocker, elles sont perdues.



Ex.

Rose veut recruter un ouvrier expert. Une telle action lui fournira un ouvrier supplémentaire, qui en plus disposera d'une capacité spéciale pour le reste de la partie. **Rose** peut recruter n'importe quel expert de son plateau Joueur.

Le coût de l'expert de gauche est de 3 crédits par jeton Amélioration des cases du pied de la tour de lancement **A**. **Rose** a déjà retiré un de ces jetons lorsqu'elle a lancé son premier vaisseau. Il reste donc 3 jetons, soit un coût de 9 crédits.

Le coût de l'expert de droite est de 2 crédits par développement restant dans les rangées Nourriture et Oxygène **B**. **Rose** a déjà construit 2 développements de la rangée Nourriture. Il reste donc 4 développements, soit un coût total de 8 crédits.

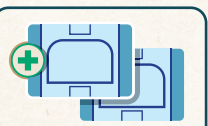
Rose a juste assez d'argent pour recruter l'expert de droite. Elle dépense 8 crédits et place l'expert dans sa salle de pause. Elle gagne ainsi un bonus de financement : 1 crédit de la réserve **C**.

Rose pourra recruter son expert de gauche en effectuant à nouveau cette action à l'avenir. On peut penser qu'elle le fera après avoir lancé son prochain vaisseau, ce qui aura pour effet de retirer le jeton Amélioration retourné, et réduira le coût de l'expert à 6 crédits.



Ex.

Rose fait l'action Acheter des ressources/pubs et dépense 1 crédit pour gagner 1 Nourriture et 1 Carburant. **Rose** aimerait acheter 2 ressources supplémentaires, mais il n'est pas possible de choisir deux fois la même option au cours d'une même action. Elle décide malgré tout d'optimiser son action en dépensant 1 crédit pour acheter 2 pubs.



ACQUÉRIR DES PLANS

(i) Nos architectes ne cessent de repousser les limites. Que vous souhaitiez combler les désirs de nos clients en quête d'aventure, ou de ceux qui veulent simplement se détendre, ils sauront dessiner les modules dont vous avez besoin.

Cette action vous permet de prendre jusqu'à 2 tuiles Plan. Vous pouvez choisir n'importe quelle tuile visible depuis les **bureaux de conception** du plateau principal. Cette action n'a aucun coût. Placez les tuiles Plan choisies à droite de votre plateau Joueur. À la fin de l'action, décalez les tuiles restantes vers le bas du plateau pour combler les emplacements vacants des bureaux. Puis piochez de nouvelles tuiles dans le casier pour compléter les emplacements vides, de bas en haut. Vous pouvez stocker jusqu'à 5 tuiles Plan à côté de votre plateau Joueur. Vous pouvez dépasser cette limite lors de votre tour, mais vous devez revenir à 5 tuiles à la fin de votre tour.

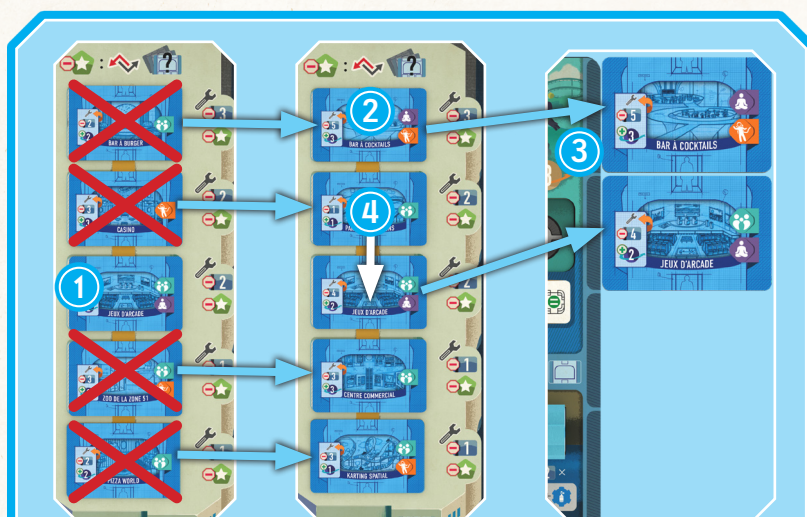
RENOUVELER L'OFFRE DES BUREAUX



À tout moment de votre tour, vous pouvez perdre 1 Réputation pour défausser tout ou partie des tuiles des bureaux. Piochez de nouvelles tuiles pour remplacer celles que vous avez défaussées, sans pour autant décaler les autres vers le bas. Cela ne requiert aucune action. Vous pouvez même le faire avant de placer un ouvrier. Vous pouvez le faire plusieurs fois à condition de payer 1 Réputation à chaque fois.

PLANS DÉFAUSSÉS

Lorsque vous défaussez des tuiles Plan, placez-les à côté de leur casier. Si vous videz complètement le casier, mélangez la défausse et remettez les tuiles dans le casier.



Ex.



Bleu veut 2 plans avec une icône violette **Détente**.

Il n'y a qu'une seule tuile Plan de ce type dans les bureaux : **Jeux d'arcade** (1).

Bleu réduit sa réputation de 1 pour défausser les 4 autres plans et reconstituer l'offre des bureaux. Le plan **Jeux d'arcade** ne bouge pas à cette occasion.

Le pari est réussi : une des nouvelles tuiles est le **Bar à cocktails** (2).

Bleu effectue l'action **Acquérir des plans**, choisit les plans **Jeux d'arcade** et **Bar à cocktails**, et les place à côté de son plateau Joueur (3).

À la fin de l'action, la tuile **Parc d'attractions** (4) est décalée vers le bas et deux nouveaux plans viennent combler les emplacements vacants.

PLAN / SEGMENT DE VAISSEAU



Titre du segment — Le nom du segment que vous allez ajouter à votre vaisseau une fois construit.

Coût de construction — Le coût requis pour construire ce segment dans l'un de vos vaisseaux. Voir *Construire des segments de vaisseau* page suivante.

PV — L'icône de PV (1) indique les points que vous allez marquer à la fin de la partie. Vous **ne marquez pas** ces PV au moment de la construction.



Cabine — Lorsque deux segments sont construits à bord du même vaisseau, ils forment une cabine. Une cabine peut accueillir un client lors d'une croisière.

Icône(s) — Le ou les types de clients qui apprécieront particulièrement ce segment lorsqu'ils seront dans l'espace 17.

TYPES DE CLIENT



AVENTURE



DÉTENTE



FAMILLE



CONSTRUIRE DES SEGMENTS DE VAISSEAU



Les plans sont similaires à des idées – ils ne servent à rien s'ils ne sont pas concrétisés. Servez-vous donc des plans que vous avez récupérés pour construire les segments voulus. À l'occasion, vous pouvez souder le service de conception pour faire construire un segment en urgence. Sachez cependant que cela vous coûtera plus cher... et ne sera pas très bien vu.

Cette action vous permet de construire jusqu'à 2 segments de vaisseau (parfois appelés simplement « segments »). Le verso d'un plan est un segment. Un plan devient un segment lorsqu'il est construit dans un vaisseau et donc retourné. Vous pouvez construire un segment :

1. **Depuis les segments stockés près de votre plateau Joueur :** Vous devez payer le coût indiqué du côté gauche du plan correspondant.
2. **Depuis les bureaux de conception du plateau principal :** Vous devez payer le coût indiqué sur le plan ET le coût requis en réputation et en crédits indiqué à côté.



Ces coûts peuvent être réduits à 0 (mais jamais en deçà), via des cartes Projet, des technologies, etc.

Après avoir payé le coût requis, retournez le plan côté segment et placez-le entre le cockpit et le moteur de l'un des vaisseaux situés à côté de votre plateau Joueur en observant les restrictions de construction indiquées ci-dessous. Lorsque vous construisez 2 segments, vous pouvez les construire au sein du même vaisseau ou les répartir entre plusieurs vaisseaux.

Rappel : Les PV indiqués sur les segments ne sont marqués qu'à la fin de la partie.

RESTRICTIONS DE CONSTRUCTION

- Pour être construit, un segment doit pouvoir être intégré dans un vaisseau existant.
- Chaque vaisseau peut contenir jusqu'à 3 segments.
- Vous ne pouvez pas construire de segment sur un vaisseau en croisière.
- Une fois qu'un segment a été construit, il ne peut plus être retiré ni remplacé.

CABINES

Chaque segment affiche une moitié de cabine en haut et en bas. Lorsque deux segments sont assemblés au sein d'un même vaisseau, ils forment une cabine qui peut accueillir un client lors d'une croisière. Chaque segment ajouté après le premier permet donc d'ajouter une cabine à un vaisseau. Le vaisseau ci-contre peut accueillir un client au total. Y ajouter un troisième segment permettrait d'y accueillir un total de deux clients.

RECOMPLÉTER L'OFFRE DES BUREAUX

À la fin de l'action, si des segments ont été construits directement depuis les bureaux, décalez les tuiles Plan restantes vers le bas et recompletez normalement l'offre des bureaux.



Ex.

Bleu fait l'action Construire des segments de vaisseau.



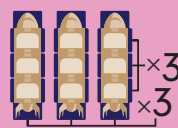
Il veut construire les Jeux d'arcade ① qu'il a stockés à côté de son plateau Joueur et la Cave à vins ② directement depuis les bureaux.



Bleu paie le coût indiqué sur chaque tuile Plan (4+5) PLUS 2 crédits et 1 Réputation ③ (coût supplémentaire requis pour construire directement depuis les bureaux). Cela lui fait économiser une action Acquérir des plans, mais un tel cadeau n'est pas gratuit ! **Bleu** paie 11 crédits et 1 Réputation en tout.



Bleu retourne les tuiles Plan sur leur côté Segment et les place dans ses vaisseaux. **Bleu** n'a plus qu'une seule place dans son premier vaisseau ④ et décide de placer la Cave à vins ⑤ dans un autre vaisseau. Son action est maintenant terminée ; il fait glisser les tuiles des bureaux d'un cran vers le bas et pioche une nouvelle tuile pour combler l'espace vacant.



Cette icône de votre plateau Joueur vous rappelle que vous êtes limité à 3 vaisseaux et que chaque vaisseau ne peut contenir que 3 segments.





ACQUÉRIR UN NOUVEAU VAISSEAU



L'entreprise cherche à se développer et est prête à mettre de nouveaux cockpits et moteurs à disposition. Elle vous fournira même quelques fournitures de départ. N'en abusez pas inutilement : si l'entreprise se rend compte que vous laissez vos vaisseaux au sol, il y aura des conséquences.

Cette action vous permet de prendre un nouvel ensemble cockpit + moteur, ce qui revient à créer un nouveau vaisseau.

Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 vaisseaux.

Choisissez un ensemble cockpit + moteur depuis la **ligne d'assemblage** du plateau principal. Placez ce nouvel ensemble à côté de votre plateau Joueur, à côté de vos autres vaisseaux. Ensuite, gagnez immédiatement le bonus imprimé sur le moteur, puis retournez-le. Placez le cockpit côté **-5** visible.

À la fin de l'action, piochez autant de nouveaux cockpits et moteurs que nécessaire pour remplir tout emplacement vide de la ligne d'assemblage (ne décalez pas les ensembles moteur + cockpit en place). À cette occasion, assurez-vous de bien placer les cockpits côté **-5** visible, et les moteurs côté bonus visible.

Voyez la p.4 de votre livret d'employé pour une liste complète des critères de PV des cockpits.

Ex.

Bleu effectue l'action Acquérir un nouveau vaisseau.

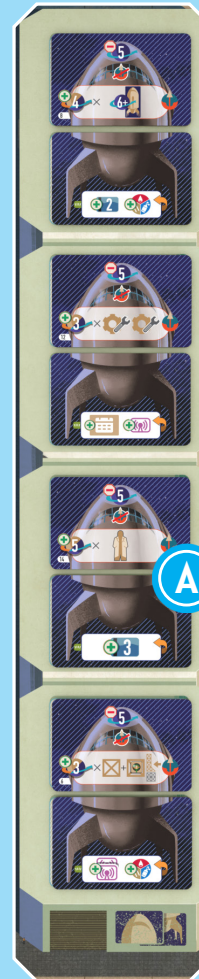
Le troisième ensemble cockpit + moteur conviendrait particulièrement à ses besoins **A**.

Le moteur rapporterait un bonus immédiat de 3 crédits à **Bleu**.

Au moment du lancement et à la fin de la partie, le cockpit rapporterait 5 PV pour chaque ouvrier expert recruté par **Bleu**.

Bleu a déjà recruté un expert, ce qui le pousse d'autant plus à choisir ce vaisseau. **Bleu** prend ce cockpit et ce moteur et les place à côté de son vaisseau précédent.

Bleu collecte 3 crédits de la réserve puis retourne le moteur sur son côté opposé. **Bleu** pioche enfin un nouveau cockpit et un nouveau moteur pour compléter la ligne d'assemblage.



COCKPIT ET MOTEUR

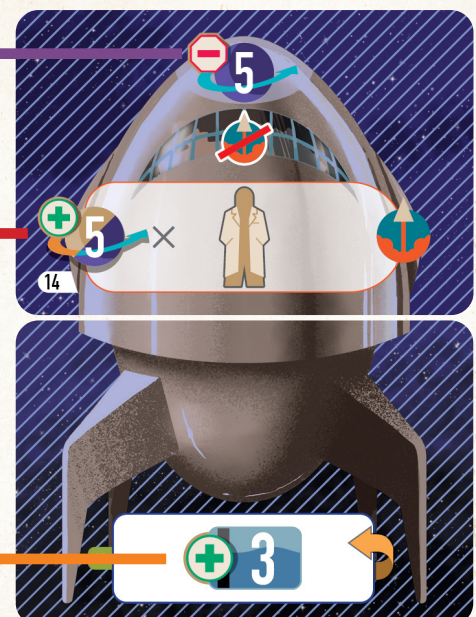
Pénalité — Perdez 5 PV à la fin de la partie si ce vaisseau n'a pas été lancé.

Critère de PV — Marquez ces PV à chaque fois que ce vaisseau décolle et à la fin de la partie.

Bonus immédiat — Gagnez ce bonus lorsque vous récupérez ce moteur, puis retournez la tuile.



Les cockpits et les moteurs ne sont pas des segments de vaisseau.





GAGNER DES RESSOURCES



« On n'est jamais aussi bien servi que par soi-même », paraît-il. C'est tout à fait vrai. S'il est parfois nécessaire de payer pour aller chercher des ressources à l'extérieur, le silo de stockage de l'entreprise est en accès libre tant qu'il contient suffisamment de ressources.



Silo de stockage

Cette action vous permet de prendre jusqu'à 3 ressources depuis le silo de stockage.

Vous pouvez prendre n'importe quelle combinaison parmi les ressources disponibles.

Pour chaque unité de ressource choisie, baissez d'un cran le curseur correspondant du silo de stockage et faites avancer d'un cran celui de votre plateau Joueur.

Vous ne pouvez pas choisir des ressources que vous ne pouvez pas stocker (par ex. à cause d'un développement).



Cette icône signifie que vous prenez des ressources depuis le silo de stockage. Si vous gagnez des ressources et que cette icône n'apparaît pas, vous ne les prenez pas du silo de stockage.



REEMPLIR LE SILO DE STOCKAGE



Le conseil d'administration apprécie que l'on accomplisse les projets demandés, mais le maintien des ressources à un niveau acceptable est également une priorité. En utilisant les projets confiés par le conseil, vous pouvez veiller à l'approvisionnement en ressources et gagner quelques crédits supplémentaires.

Cette action vous permet de remettre un type de ressource à son maximum dans le silo de stockage et ainsi de gagner des crédits et de la réputation.

Défaussez 1 carte Projet de votre main (en ignorant ce qui est écrit dessus) pour augmenter au maximum un type de ressource du silo de stockage. Déplacez son curseur Ressource sur 5.

Gagnez 1 crédit de la réserve pour chaque cran franchi de cette façon.

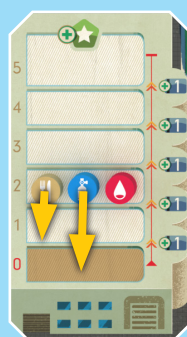
Enfin, gagnez 1 Réputation (au total).



Ex.



Jaune effectue l'action Gagner des ressources. Il ne peut pas excéder les capacités de stockage de son plateau Joueur ni collecter plus de ressources que n'en contient le silo de stockage.



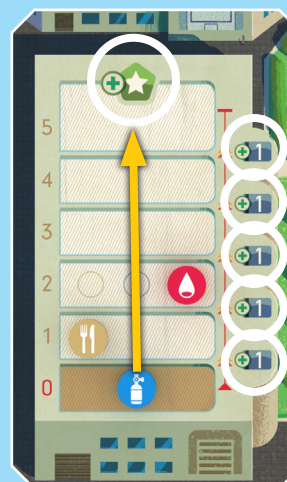
Jaune prend 1 Nourriture et 2 Oxygène. Il fait baisser les curseurs Ressource en fonction sur le silo de stockage, et augmente d'autant ceux de son plateau Joueur.

Ex.

À présent que l'oxygène est à 0 dans le silo de stockage, **Jaune** effectue l'action Remplir le silo de stockage.



Il défausse une carte Projet. La ressource qui apparaît sur la carte n'a pas besoin de correspondre à la ressource que vous remettez à niveau, et toute capacité de la carte est ignorée.



Jaune remet le curseur Oxygène à son niveau maximum (5). Il gagne 1 Réputation et 5 crédits de la réserve (1 crédit par cran du silo ainsi franchi).



PLANIFIER UNE CROISIÈRE



L'entreprise ne cesse d'annoncer de nouvelles croisières, et c'est à vous de les planifier. Une fois que la croisière a été planifiée, il n'y a plus qu'à faire décoller le vaisseau. Préparez la tour de lancement !

Cette action vous permet de planifier une croisière. **Vous ne pouvez planifier qu'une seule croisière à la fois. Vous ne pouvez pas remplacer une croisière une fois qu'elle a été planifiée.**

Prenez votre consultant Croisière depuis le plateau Marketing et placez-le à côté d'une croisière qui n'a pas encore été planifiée.



Ensuite, choisissez un jeton Amélioration dans la tour de lancement de votre plateau Joueur, gagnez le bonus imprimé dessus (voir ci-contre) et retournez-le (sans le retirer).

Lorsque vous retournez un jeton Amélioration de bonus de financement, vous ne pouvez plus choisir ce bonus de financement tant que le jeton n'a pas été retiré.



Les 4 jetons Amélioration de la partie haute vous rapportent un petit bonus à usage unique. Une fois qu'ils ont été retirés, ils doublent leur bonus de financement (de 1 à 2).



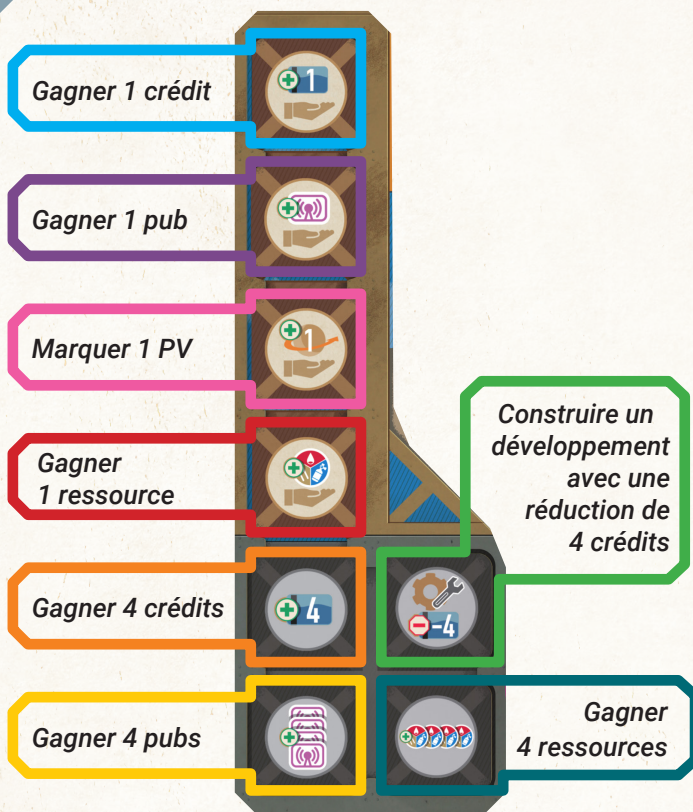
Les 4 jetons Amélioration de la partie basse vous rapportent un bonus important, également à usage unique. À mesure que vous les retirez, vous diminuez le prix de recrutement de l'ouvrier expert de gauche.



Vos jetons Amélioration sont retirés à mesure que vous lancez des vaisseaux.



BONUS DES JETONS AMÉLIORATION



Ex.

Jaune planifie la croisière indiquée ci-contre.

Jaune place son consultant Croisière dans l'emplacement approprié.

Il choisit ensuite l'un de ses jetons Amélioration pour gagner le bonus imprimé, puis le retourne, tout en le laissant dans sa tour de lancement.

Jaune choisit de retourner le jeton Gagner 1 crédit. Il reçoit 1 crédit de la réserve.

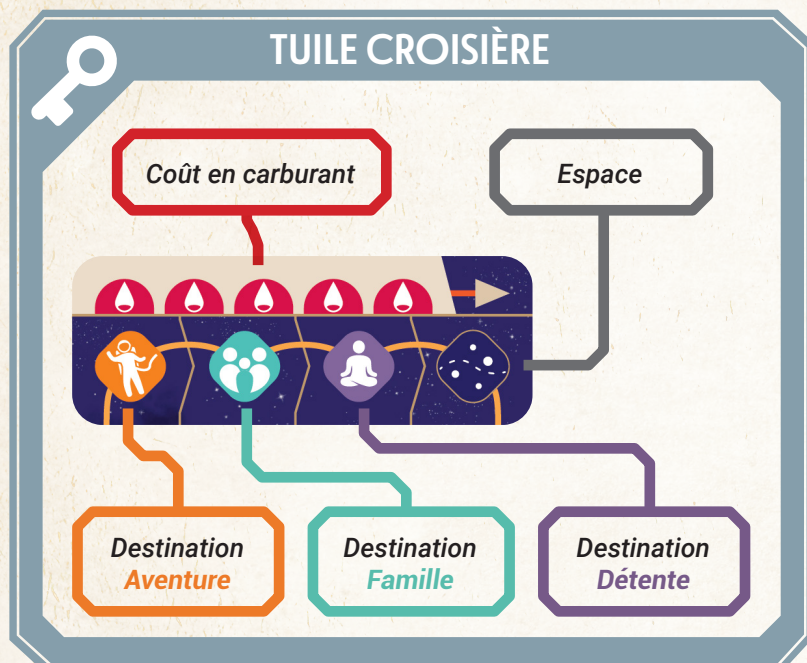


À présent que ce jeton a été retourné, notez qu'il n'affiche plus l'icône de main qui indiquait un bonus de financement.



Jaune ne pourra plus choisir de recevoir des crédits comme bonus de financement, du moins pas avant d'avoir lancé un vaisseau et retiré ce jeton (ce qui révélera un bonus de financement de 2 crédits).

TUILE CROISIÈRE

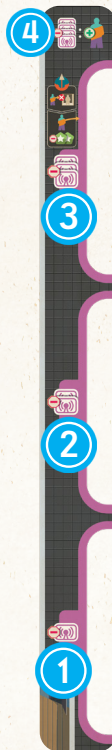




FAIRE DE LA PUBLICITÉ POUR UNE CROISIÈRE



La file d'attente ne désemplit pas, et seule une publicité sépare ces gens de l'achat d'un billet ! Tout le monde veut aller dans l'espace, mais c'est en répondant précisément à la demande de chaque client que nous ferons prospérer l'entreprise !



4 Cette action vous permet de choisir une croisière avec 1 ou 2 cases Client vides et d'en faire la publicité. Elle peut avoir été planifiée (par vous) ou non, mais vous ne pouvez pas faire de la publicité pour une croisière planifiée par un autre joueur. Vous pouvez faire de la publicité auprès de 1 ou 2 clients.

3 Choisissez des clients dans la file d'attente en payant le coût en pubs de la section où vous les prenez (1, 2 ou 3 pubs, respectivement) **1** **2** **3**. Vous pouvez aussi choisir n'importe quel client de la réserve, pour un coût de 4 pubs par client **4**.

2 Placez chaque client choisi dans une case Client à côté de la croisière pour laquelle vous faites de la publicité.

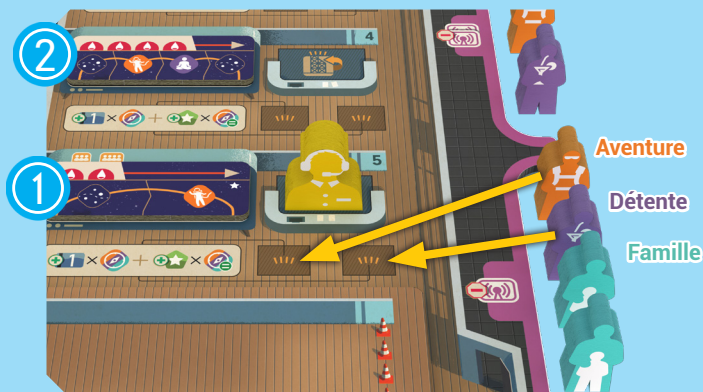


1 Pour chaque client placé, vous gagnez :

- 1 crédit par destination de cette croisière **A**
- 1 Réputation si la croisière propose la destination préférée du client **B**



Une case Espace  n'est PAS une destination.



Ex.

Jaune fait de la publicité pour la croisière qu'il a planifiée **1**.

Il choisit 2 clients de la première section de la file d'attente et dépense 1 pub pour chacun. Le client **Aventure** lui rapporte 1 crédit pour l'unique destination de la croisière, et 1 Réputation car il s'agit de sa destination préférée. Le client **Détente** lui rapporte 1 crédit.

Si **Jaune** avait fait de la publicité pour l'autre croisière **2** à la place, il aurait reçu au total 4 crédits et 2 Réputation.



PIOCHER DES CARTES PROJET



Le conseil d'administration est toujours occupé à faire des plans et à proposer des idées. Rendez-leur donc visite pour avoir une idée de ce qu'ils souhaitent et prendre l'avantage sur les autres directeurs.

Cette action vous permet de piocher jusqu'à 2 cartes Projet et de les ajouter à votre main.



Chaque fois que vous piochez des cartes Projet, vous pouvez piocher à partir du **conseil d'administration** ou perdre 1 Réputation pour piocher directement depuis la défausse.



Vous ne pouvez pas piocher une carte depuis la pile face cachée, ni récupérer une carte de la défausse que vous avez jouée lors de ce tour.

Les cartes Projet de la défausse sont publiques et peuvent être consultées à tout moment (mais vous ne devez pas en modifier l'ordre). Les cartes Projet ne sont pas reconstituées automatiquement. Voir *Reconstituer les cartes Projet* page suivante.

JOUER DES CARTES PROJET

Les cartes Projet peuvent être jouées de deux façons :

1. Pour leur **capacité (texte)** : vous pouvez jouer une carte Projet pour gagner immédiatement son avantage/effet/action, en observant les restrictions indiquées, **OU**
2. Pour leur **ressource** : vous pouvez jouer une carte Projet pour gagner immédiatement sa ressource. Si vous la dépensez immédiatement, vous n'avez pas besoin de pouvoir la stocker sur votre plateau Joueur.

Après qu'une carte Projet a été jouée, placez-la face visible sur la défausse des cartes Projet.



Les numéros et titres des cartes Projet sont là pour référence et n'ont pas d'effet en jeu. Les textes d'ambiance n'ont absolument aucun effet en jeu, mais notre comité de rédaction y tenait.

QUAND PUIS-JE JOUER UNE CARTE PROJET ?

Vous pouvez jouer une carte Projet pour sa ressource à tout moment de votre tour. Cela ne compte pas comme une action.

Vous pouvez jouer une carte Projet pour sa capacité uniquement lors de l'action ou de l'étape indiquée en haut à droite (restriction).

Si aucune restriction n'est indiquée, le texte de la carte vous précise quand vous pouvez la jouer. Certaines cartes peuvent même être jouées lors d'un tour adverse (par ex. *Coup de main*, voir ci-contre). Certaines cartes n'ont aucune restriction et peuvent être jouées à tout moment de votre tour.

Celles-ci ne comptent pas comme une action (par ex. *Tempête médiatique* ci-contre).



CARTE PROJET



La carte *Bonus à l'embauche* peut être utilisée lors de l'action Recruter un ouvrier expert pour réduire le coût de recrutement de 4 crédits. Cette carte peut aussi être utilisée à tout moment pour gagner 1 Oxygène.



Ex.

Vert effectue l'action *Piocher des cartes Projet*. Il y a deux cartes ① + ② visibles au conseil d'administration. **Vert** peut choisir parmi ces cartes et celles du dessus de la défausse ③. **Vert** décide de prendre la première carte de la défausse, ce qui lui coûte 1 Réputation (☆).

Vert peut maintenant piocher une autre carte de la défausse (et perdre encore 1 Réputation), mais à la place, il décide de piocher la première carte ① du conseil d'administration. Les cartes ne sont pas automatiquement remplacées ; il ne reste maintenant qu'une seule carte au conseil ②.



Ex.

Vous pouvez uniquement jouer *Achat de dernière minute* lorsque vous faites l'action *Lancer un vaisseau* (icône en haut à droite).



Vous pouvez uniquement jouer *Coup de main* lorsqu'un autre joueur éjecte l'un de vos ouvriers, comme indiqué sur le texte de la carte.



Tempête médiatique ne mentionne aucune restriction (icône ou texte) ; vous pouvez donc la jouer à tout moment de votre tour.



JOUER PLUSIEURS CARTES PROJET

Vous pouvez jouer plusieurs cartes Projet en même temps à condition d'observer les restrictions indiquées. Les effets des cartes Projet se cumulent toujours avec les autres avantages et effets. **Cependant, aucun coût ne peut être réduit en deçà de 0.**

Si vous jouez plusieurs cartes en même temps pour leur ressource, vous touchez ces ressources en même temps.

Si vous dépensez ces ressources immédiatement (par ex. pour payer un développement ou lancer un vaisseau), vous n'avez pas besoin de pouvoir les stocker sur votre plateau Joueur.



Il n'y a aucune limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir en main ou que vous pouvez jouer lors d'un même tour. Toutefois, à la fin de votre tour, **vous ne pouvez pas conserver plus de 5 cartes Projet**. Si vous avez plus de 5 cartes Projet à la fin de votre tour et que vous ne pouvez en jouer aucune, vous devez défausser autant de cartes que nécessaire pour

revenir à 5 cartes (gagnez la ressource de chaque carte défaussée, si vous pouvez la stocker).

PRIORITÉ DES CARTES PROJET

Chaque fois que l'effet d'une carte Projet contredit les règles, la carte Projet a priorité.



RECOMPLÉTER LES CARTES PROJET



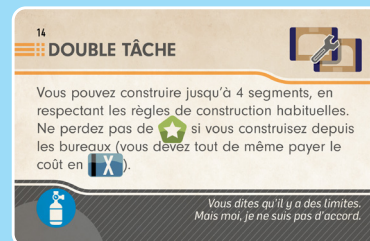
Parfois, lorsque l'entreprise a le nez dans le guidon, le conseil a besoin d'inspiration extérieure. Souffler quelques idées neuves au conseil ouvrira la porte à de tout nouveaux projets et vous profiterez au passage d'une juste récompense.

Cette action vous permet de gagner des bonus et de reconstituer les cartes Projet du conseil d'administration. Gagnez d'abord les bonus associés aux emplacements vides du conseil d'administration. Défaussez ensuite les cartes Projet restantes (dans n'importe quel ordre) et piochez 4 nouvelles cartes Projet pour les remplacer, de bas en haut.

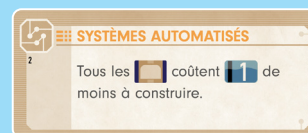
Si vous devez piocher une nouvelle carte Projet mais que la pioche est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

Ex.

Vert effectue l'action Construire des segments de vaisseau avec son ouvrier expert. Il joue deux cartes Projet : Double tâche et Erreur de calcul.



Ces deux cartes peuvent être jouées lors de l'action Construire des segments de vaisseau, ce qui permet à **Vert** de construire jusqu'à 4 segments avec une réduction de 2 crédits sur chacun.

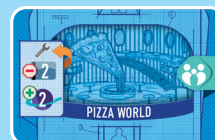
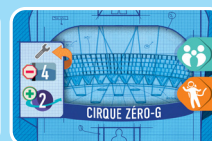


Vert dispose aussi d'un développement sous la technologie Systèmes automatisés, ce qui se combine avec Erreur de calcul pour réduire encore le coût de chaque segment.



Pour ajouter la touche finale à cette habile combinaison, **Vert** utilise la capacité spéciale de son ouvrier expert pour réduire encore le coût total de l'action de 1 crédit !

Vert construit donc les quatre plans dont il dispose à côté de son plateau Joueur pour la modique somme de 2 crédits. Incroyable !



(Les coûts du Karaoke et de Pizza World sont passés à 0, celui du Bar à cocktails à 2, et celui du Cirque Zéro-G à 1. L'expert réduit le coût de l'action de 1, pour un coût total de 2 crédits.)



Ex.

Vert effectue l'action Reconstituer les cartes Projet.

Il gagne d'abord tous les bonus visibles :

1 Réputation **A**, 1 pub **B**, et 1 ressource **C**.

Il défausse ensuite la carte Projet restante.

Puis il reconstitue le conseil d'administration avec 4 nouvelles cartes Projet.

Si la carte Augmentation des revenus n'avait pas été là, **Vert** aurait gagné 1 crédit supplémentaire **D** avec cette action.

LANCER UN VAISSEAU



Nous y voilà ! C'est le moment que nous attendions tous. Une fois que la croisière a été planifiée, que les billets ont été vendus et que les ressources requises sont disponibles, il ne reste plus qu'à attendre le compte à rebours : 10...9...8...7...6...

Lors de l'étape 2 de votre tour, vous pouvez utiliser un ouvrier pour lancer un vaisseau. Pour initier un lancement, placez un ouvrier de votre salle de pause au pied de l'ascenseur de lancement de votre plateau Joueur. Lorsque vous lancez un vaisseau, vous ne faites pas d'action sur le plateau principal. Avant le lancement, vous devez vous assurer que tout est prêt. Voici les éléments à vérifier :

- ☐ Croisière planifiée.
- ☐ Vaisseau disponible avec au moins 1 cabine.
- ☐ Accès aux ressources du lancement.
- ☐ Client avec billet, ou vente de dernière minute.

Le lancement se divise en 6 étapes. Elles sont rappelées sur votre plateau Joueur. Ces étapes représentent un **compte à rebours de 5 secondes**, de 5 à 0. Vous résoudrez ces étapes à mesure que votre ouvrier montera dans l'ascenseur, durant l'intégralité de cette étape de votre tour.



T-Moins... 5 ASSIGNER ET EMBARQUER

Choisissez l'un de vos vaisseaux à faire décoller (il doit avoir au moins une cabine et ne pas déjà être en croisière). Prenez votre croisière planifiée et placez-la au-dessus de ce vaisseau. Renvoyez votre consultant Croisière dans son bureau sur le plateau Marketing. Placez votre client (ou vos clients) dans la ou les cabines disponibles. Vous devez embarquer au moins un client. Chaque cabine ne peut accueillir qu'un seul client. N'importe quel client peut être logé dans n'importe quelle cabine. Les clients peuvent venir de 3 zones :

- **À côté de la croisière planifiée.** Ces clients ont déjà un billet car vous le leur avez vendu lors d'une action Faire de la publicité pour une croisière. Ils peuvent embarquer.
- **La file d'attente.** Ces clients vont acheter leur billet lors d'une vente de dernière minute. Vous devez payer le coût en pubs de ces clients, mais ne gagnez ni crédits ni réputation.
- **La réserve.** Lors d'une vente de dernière minute, il est possible de prendre des clients depuis la réserve, en payant 4 pubs, comme d'habitude. Vous ne gagnez ni crédits ni réputation.

PAS ASSEZ DE PLACE



Si un client avec billet ne peut pas embarquer parce que vous n'avez pas de place ou que vous ne voulez pas l'accueillir, il se plaint avec véhémence à qui veut l'entendre et vous perdez 2 Réputation. Déplacez ensuite ce client vers la section supérieure (3 pubs) de la file d'attente.



T-Moins... 4 PLACER UN CUBE PROGRESSION

Prenez un cube Progression de votre réserve et placez-le sur la prochaine case disponible de la piste Progression 31.



Une fois que vous aurez lu cette section, revenez p.16 pour lire la section Faire avancer les vaisseaux si ce n'est pas déjà fait.



Il ne peut pas y avoir plus de 2 clients avec billet sur une même croisière. Tout client supplémentaire vient nécessairement d'une vente de dernière minute.

Ex.

Rose veut faire un lancement et vérifie si tout est prêt :

- ☒ Croisière planifiée.
- ☒ Vaisseau disponible avec au moins 1 cabine.
- ☒ Accès aux ressources du lancement.*
- ☒ Client avec billet, ou vente de dernière minute.

* Ces ressources peuvent venir du plateau Joueur de Rose, des cartes Projet et/ou de la piste Réputation s'il le faut.



Rose est prête à faire son lancement ! Rose place son ouvrier dans l'ascenseur pour initier le lancement.



5. Rose prend la croisière planifiée, la place au-dessus de son vaisseau, et renvoie le consultant Croisière dans son bureau. Un client Famille muni de son billet attend déjà. Il peut être placé dans une cabine gratuitement.

Rose a encore de la place et décide de faire une vente de dernière minute. Elle paie 2 pubs pour faire embarquer un autre client Famille depuis la file d'attente et le place dans la

cabine inférieure de son vaisseau.

4. Rose place enfin son cube Progression sur la piste Progression.



Suite page suivante...



T-Moins... ③ PAYER LES RESSOURCES

Payez les ressources requises pour le lancement :

- **Nourriture** : 1 Nourriture par client du vaisseau + 1 (pour le pilote).
- **Oxygène** : 1 Oxygène par segment du vaisseau.
- **Carburant** : 1 Carburant par icône Carburant indiquée sur la tuile Croisière.

Ces ressources peuvent venir de 3 sources : (1) de votre plateau Joueur et/ou (2) des cartes Projet et/ou (3) d'une perte de réputation. Le coût en ressources peut être payé dans n'importe quel ordre et depuis n'importe quelle(s) source(s). Puisque les ressources procurées par les cartes Projet ou une perte de réputation sont dépensées immédiatement, vous n'avez pas besoin de pouvoir les stocker sur votre plateau Joueur.



T-Moins... ② MARQUER LE COCKPIT

Marquez des PV en fonction des critères indiqués sur le cockpit du vaisseau que vous lancez. Voyez la p.4 de votre livret d'employé pour une liste complète des critères de PV des cockpits.

Ensuite, si c'est le tout premier lancement de ce vaisseau, retournez le cockpit pour retirer la pénalité affichée dessus (cette pénalité vous sera infligée lors du décompte final si ce vaisseau n'a jamais été lancé).



T-Moins... ① CHARGER LE JETON

Retirez le jeton Amélioration que vous avez retourné lorsque vous avez planifié votre croisière et placez-le sur le moteur du vaisseau que vous allez lancer.



T-Moins... ① DÉCOLLAGE !

Placez votre ouvrier dans le cockpit pour en faire votre pilote, puis ajoutez une nouvelle croisière au plateau Marketing.



AJOUTER UNE NOUVELLE CROISIÈRE

Prenez une nouvelle croisière dans le casier Marketing et placez-la face visible sur un emplacement libre du plateau Marketing. Ensuite, faites descendre d'une section tous les clients de la file d'attente qui correspondent aux destinations de la nouvelle croisière. S'ils sont déjà tout en bas, ils ne bougent pas. Enfin, ajoutez autant de nouveaux clients de la réserve à la section supérieure de la file d'attente que le nombre de clients qui viennent de partir dans la croisière qui vient d'être lancée. Le ou les types de clients ajoutés dépendent de la croisière qui vient d'être ajoutée sur le plateau Marketing. Ajoutez un client correspondant à chaque destination de cette nouvelle croisière (de gauche à droite, en répétant l'opération si nécessaire). Voir exemple ci-contre.

Il n'y a qu'un nombre limité de clients de chaque type. Si un type de client donné n'est pas disponible, ajoutez un client de votre choix à la place.

3. Rose calcule le coût requis en ressources :

Il lui faut 3 Nourriture (2 clients + 1 pour le pilote).

Il lui faut 3 Oxygène (3 segments).

Il lui faut 4 Carburant (valeur indiquée sur la tuile Croisière).



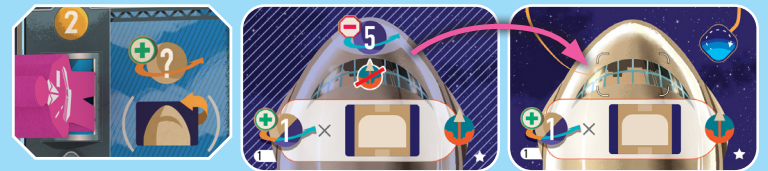
Rose paie 2 Nourriture, 2 Oxygène et 3 Carburant de son plateau Joueur.



La technologie de Rose (à gauche) réduit le coût en carburant à 3. Rose défaisse une carte Projet pour sa ressource afin d'arriver à 3 Nourriture. Enfin, elle perd 1 Réputation pour toucher un bonus de ressources

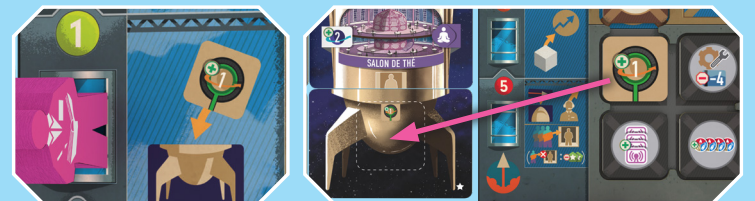
Oxygène afin d'arriver à 3 Oxygène.

2. Rose marque les PV de son cockpit : 1 PV pour chaque segment construit dans l'ensemble de ses vaisseaux. Elle ne possède que ce vaisseau avec 3 segments, soit 3 PV.



Rose retourne le cockpit, ce qui supprime la pénalité de (et dévoile, accessoirement, le siège du pilote).

1. Rose charge en soute le jeton Amélioration qu'elle a retourné au moment de la planification de la croisière.

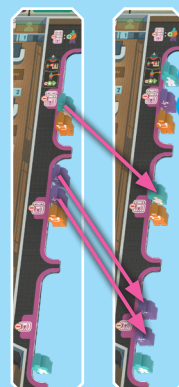


0. Décollage !

Rose place son ouvrier dans le vaisseau pour en faire un pilote.



Rose révèle une nouvelle tuile Croisière sur l'emplacement vide du plateau Marketing.



Rose déplace tous les clients Famille et Détente d'une section vers le bas.

À présent, Rose ajoute de nouveaux clients correspondant à la nouvelle tuile Croisière. Elle ajoute un client Famille et un client Détente dans la section supérieure de la file d'attente.

S'il y avait eu un troisième client dans le vaisseau qui vient de partir, elle serait répartie de la première icône et donc aurait ajouté un second client Famille.

ORGANISER UNE RÉUNION



Organiser une réunion permet de rassembler immédiatement les employés sous votre responsabilité, réfléchir à la répartition des ressources, et planifier la suite des opérations. Ne vous en faites pas pour la poursuite du travail – notre réseau fonctionne tous les jours de l'année, 24h sur 24, et les rouages de l'industrie ne s'arrêtent jamais.

Vous pouvez organiser une réunion quel que soit le nombre d'ouvriers restants dans votre salle de pause. **Toutefois, si au début de l'étape 2 de votre tour, vous n'avez aucun ouvrier dans votre salle de pause, vous DEVEZ organiser une réunion.**



Pour organiser une réunion, commencez par rappeler tous vos ouvriers du réseau et placez-les dans votre salle de pause. Touchez un bonus de financement pour chaque recouvert comme d'habitude.



Il peut arriver que vous organisiez une réunion alors que certains ouvriers sont en train de piloter un vaisseau dans l'espace. Il va de soi que ces ouvriers ont une excuse pour ne pas assister à la réunion, et restent où ils se trouvent.



Après avoir touché vos bonus de financement, vous pouvez faire une des actions d'un bâtiment adjacent à au moins un de vos développements. Vous ne placez aucun ouvrier pour cette action, et vous ne pouvez pas payer pour utiliser les développements des autres joueurs.

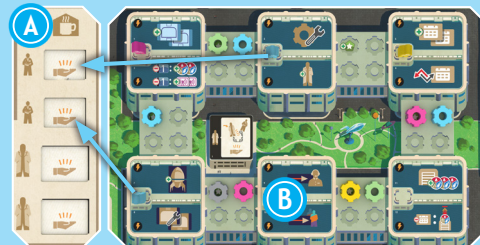


Essayez de placer vos développements de manière à avoir accès à l'action que vous voulez lorsque vous organiserez une réunion.



Ex.

Bleu n'a aucun ouvrier disponible dans sa salle de pause **A** au début de l'étape 2 de son tour. Il doit organiser une réunion.



D'abord, il rappelle tous les ouvriers du réseau dans la salle de pause. Les ouvriers qui pilotent un vaisseau ne sont pas concernés.

Bleu rappelle ainsi 2 ouvriers et touche 2 bonus de financement. Puisqu'il touche plusieurs bonus de financement en même temps, il peut choisir le même bonus plusieurs fois, ou plusieurs bonus différents. **Bleu** prend 1 Nourriture et 1 Carburant.

À présent, **Bleu** peut faire une action depuis un bâtiment à côté duquel il possède un développement. **Bleu** dispose de 3 développements dans le réseau. Il a donc accès à tous les bâtiments, sauf **B**.

Cela signifie que les seules actions qu'il ne peut pas faire sont Planifier une croisière et Faire de la publicité pour une croisière.

Bleu effectue l'action Acquérir des plans.

ACCOMPLIR UN OBJECTIF D'ENTREPRISE



La priorité des membres du conseil d'administration reste de faire décoller des vaisseaux et d'offrir des croisières de luxe à leurs clients. Cela ne les empêche pas d'avoir quelques objectifs secondaires. En accomplissant la vision du conseil d'administration, vous vous distinguerez parmi les directeurs ! Mais ne traînez pas... si d'autres directeurs vous coupent l'herbe sous le pied, il vous faudra redoubler d'efforts pour remonter dans l'estime du conseil.

À chaque partie, il y a 3 objectifs d'entreprise différents, comme indiqué sur la tuile Objectif d'entreprise. L'étape 3 de votre tour est Accomplir un objectif d'entreprise. Pour accomplir un objectif d'entreprise, vous devez atteindre ou dépasser le seuil requis, tel qu'indiqué par le curseur Objectif d'entreprise de cet objectif. Voyez la p.5 de votre livret d'employé pour une liste détaillée de tous les objectifs d'entreprise.

Lorsque vous avez accompli l'un des objectifs, retirez votre cube Progression qui se trouvait au-dessus de la case de l'objectif accompli et placez-le sur la prochaine case disponible de la piste Progression **31**. Vous révélez ainsi une icône Ailes de votre couleur.

Ensuite, faites progresser le curseur Objectif d'entreprise d'un cran vers le haut. Cela peut faire augmenter le seuil de cet objectif pour tous les autres joueurs. Si le curseur Objectif d'entreprise est déjà au cran le plus élevé, il ne bouge pas. Vous pouvez accomplir plus d'un objectif au cours d'un même tour, mais vous pouvez accomplir chaque objectif une seule fois pendant la partie.

Dans une partie à 4 joueurs, le niveau le plus élevé d'un objectif d'entreprise n'est pas réservé au 3^e joueur à l'atteindre ; le 4^e joueur a le droit de l'accomplir lui aussi.



Ex.

Bleu a construit son 5^e développement lors de l'étape 2 de son tour. Lors de l'étape 3, il annonce qu'il a rempli l'objectif d'entreprise de gauche : construire au moins 5 développements.

Bleu retire son cube de la colonne correspondante et le place dans la prochaine case disponible de la piste Progression **1**. Cela dévoile une icône Ailes de sa couleur **2**.

Il fait ensuite monter le curseur Objectif d'entreprise d'un cran dans la colonne correspondante **3**. Les autres joueurs devront mettre les bouchées doubles pour impressionner le conseil d'administration !



PISTE PROGRESSION ET FIN DE LA PARTIE



À mesure que vous lancez des vaisseaux et remplissez les objectifs fixés par le conseil d'administration, votre prestige aux yeux de l'entreprise augmente ! Chaque année, lors de la réunion générale annuelle (RGA), les directeurs sont évalués et récompensés en fonction de leurs performances.

La piste Progression  mesure la progression de la partie. Vous ajoutez des cubes Progression sur cette piste lorsque vous lancez un vaisseau ou accomplissez un objectif d'entreprise. Chaque fois que vous ajoutez un cube sur la piste Progression, vous le placez sur la case la plus basse disponible. Vous devez donc d'abord remplir la section 1, puis la section 2, etc.

À la fin du tour où vous placez le dernier cube de la section 1 ou 2, une **Réunion Générale Annuelle** (RGA) a lieu ; voir *Décompte RGA A et B* ci-dessous.

À la fin du tour où vous placez le dernier cube de la section 3, c'est la fin de la partie ; voir *Section 3* ci-dessous.



Vous devez résoudre des étapes supplémentaires pour les RGA A et B dans les parties à 2 joueurs. Voyez les règles pour 2 joueurs p.34.

DECOMPTÉ RGA A ET B

Chaque joueur marque autant de PV que le nombre de cubes Progression qu'il a placé dans la section concernée (la section 1 lors de la RGA A, la section 2 lors de la RGA B) multiplié par le nombre d'icônes Ailes révélées de sa couleur. Chaque joueur commence la partie avec une icône Ailes révélée et en révèle une autre à chaque fois qu'il accomplit un objectif d'entreprise.

De plus, on considère que le joueur qui a la réputation la plus élevée à ce moment-là dispose d'un cube supplémentaire (ce cube n'est pas représenté physiquement). En cas d'égalité pour la réputation la plus élevée, les joueurs à égalité bénéficient tous de ce cube virtuel supplémentaire.

SECTION 3

La fin de la partie se déclenche lorsqu'un joueur place le dernier cube de la section 3. Terminez la manche en cours  puis jouez la dernière manche comme indiqué ci-dessous. Il reste possible d'ajouter des cubes à la piste Progression dans cet intervalle, en utilisant la zone de débordement située à droite de la section 3.



DERNIÈRE MANCHE



Pour la manche finale, avant de jouer un dernier tour, chaque joueur renvoie tous ses ouvriers du réseau dans sa salle de pause et gagne un bonus de financement pour chacun comme d'habitude. Il ne s'agit pas d'une réunion (voir *Organiser une réunion*) : vous ne faites aucune action.



Ensuite, dans l'ordre du tour, jouez un dernier tour normalement.



Enfin, dans l'ordre du tour, faites avancer une dernière fois tous vos vaisseaux en croisière. Ces vaisseaux peuvent avancer sur **n'importe quelle** étape de la croisière. Réolvez ensuite cette étape normalement.

Une fois que tous les joueurs ont fait cela, passez à la troisième et dernière RGA.

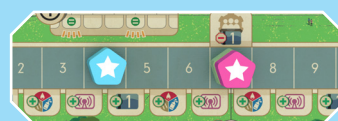


Ex.

Vert a lancé un vaisseau lors de son tour et ajoute le dernier cube de la section 1  de la piste Progression. Cela va déclencher une RGA à la fin de son tour.



En général, la première RGA marque le milieu de la partie, et non le premier tiers. En effet, à ce stade, vous avez construit des développements et des vaisseaux, et peut-être déverrouillé une ou deux améliorations ; les sections restantes vont se remplir plus vite que vous ne l'imaginiez !



Vert et **Rose** sont à égalité de réputation. Les deux bénéficient d'un cube virtuel supplémentaire pour le décompte.

Bleu marque 2 cubes × 2 icônes , soit 4 PV.

Rose marque 1 cube × 1 icône , soit 1 PV.

Vert marque 2 cubes × 1 icône , soit 2 PV.



Souvenez-vous que lorsque vous exercez le décompte d'une section, vous ne prenez en compte que les cubes de la section concernée (et non des sections précédentes). En revanche, vos multiplicateurs (icônes Ailes révélées) restent révélés pour toute la partie. Essayez donc d'accomplir les objectifs d'entreprise au plus vite !

Ex.



Rose place le dernier cube de la section 3. Cela déclenche la fin de la partie.



D'abord, les joueurs terminent la manche de manière à ce que chaque joueur ait joué le même nombre de tours. **Rose** était deuxième à jouer, donc **Vert** doit encore jouer un tour avant la manche finale.



Ensuite, les joueurs récupèrent tous leurs ouvriers du réseau et les placent dans leur salle de pause, déclenchant un bonus de financement pour chacun.



Tous les joueurs jouent leur dernier tour en commençant par **Bleu** qui est premier joueur. Ce tour est joué normalement.



Enfin, tous les joueurs font avancer leur vaisseau vers n'importe quelle étape.



Vert avance directement sur une destination **Aventure** et résout les effets qui y sont liés comme d'habitude.

DÉCOMPTE FINAL — RGA C



Après 36 mois de dur labeur, nous voilà arrivés à la dernière réunion générale annuelle de ce qui restera dans l'histoire comme « l'ère Preston ». M. Preston prend sa retraite, et l'un ou l'une d'entre vous doit être nommé PDG pour prendre les rênes de l'entreprise.

La partie est maintenant terminée. Il est temps de nommer le nouveau PDG à l'issue de la troisième et dernière réunion générale annuelle.

Chaque joueur marque les PV liés aux domaines suivants :

Cockpits : PV associés aux critères de chaque cockpit de vos vaisseaux (-5 PV par vaisseau qui n'a jamais été lancé). Voyez la p.4 de votre livret d'employé pour une liste complète des critères de PV des cockpits.

Développements : PV associés à la **colonne vide** la plus à droite de la section des développements de votre plateau Joueur.

Segments de vaisseau : PV de chacun de vos segments de vaisseau.

Décompte Progression : de la section 3 (dont tous les cubes de la zone de débordement).

Réputation : PV du plus haut seuil de PV atteint sur la piste Réputation.

Possessions : 1 PV par groupe de 3 possessions (tout compris) : ressources, crédits, pubs, cartes Projet, plans.

Le joueur qui obtient le plus de PV est nommé nouveau PDG de Galactic Cruise et remporte la partie.

En cas d'égalité, départagez les joueurs à égalité selon les critères suivants, dans l'ordre : le plus de cubes Progression sur la piste Progression, le plus de réputation, le plus de PV de cockpits, le plus loin dans l'ordre du tour.



Lorsque vous atteignez les 100 PV, placez votre jeton 100/200 PV sur la case 0 de la piste des PV, côté 100 PV visible. Retournez-le si vous parvenez à franchir les 200 PV.



Avant de ranger le jeu, mélangez séparément les cockpits, moteurs, plans et croisières pour faciliter la mise en place de la prochaine partie !

Ex.

Vert qui a accumulé 115 PV au fil de la partie, procède au décompte de la RGA C :

POSSESSIONS

Vert fait la somme de toutes ses possessions à la fin de la partie.

3 PV

Vert a 4 crédits, 5 ressources, 1 pub, 0 carte Projet et 1 plan, soit un total de 11. Il marque 1 PV par groupe de 3 possessions, soit 3 PV.

DÉCOMPTE PROGRESSION

Vert a le plus haut total de réputation. On considère donc qu'il a un cube de plus.

9 PV



Vert marque 3 cubes × 3 icônes soit 9 PV.

RÉPUTATION

Vert a 16 Réputation, ce qui lui rapporte 15 PV.

15 PV

SEGMENTS DE VAISSEAU

Vert a 2 vaisseaux de 3 segments et 1 vaisseau de 2 segments. **Vert** fait la somme de toutes les icônes de PV bleues de ses segments de vaisseau et parvient à un total de 16 PV.

16 PV

DÉVELOPPEMENTS



Vert a construit tous les développements de la colonne à 5 PV.

(S'il avait construit le deuxième développement Nourriture à la place du dernier développement Carburant, il aurait marqué 15 PV au lieu de 5.)

5 PV

COCKPITS

Vert marque un total de 20 PV pour ses cockpits.

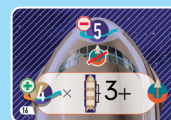
20 PV



8 segments construits : 8 PV.



6 développements construits : 9 PV.



2 vaisseaux de 3 segments : 8 PV. NON lancé : -5 PV

TOTAL DU DÉCOMPTE RGA C : **68 PV**

SCORE FINAL : **183 PV**

PRÉCISIONS ET CAS LITIGIEUX



Que se passe-t-il lorsque je veux organiser une réunion alors que tous mes ouvriers sont dans l'espace ?

Personne ne vient. Vous ne rappelez aucun ouvrier et ne gagnez aucun bonus de financement.

Vous avez tout de même le droit de faire une action reliée à l'un de vos développements. Si vous n'avez placé aucun développement dans le réseau, vous ne pouvez faire aucune action. En revanche, vous venez d'apprendre une bonne leçon.

Que se passe-t-il si je dépasse 18 Réputation (ou que je tombe en dessous de 0) ?

Vous gagnez 1 PV pour chaque point de réputation gagné au-delà de 18 et perdez 1 PV pour chaque point de réputation perdu en deçà de 0 (l'iconographie vous le rappelle). Si vous avez 0 PV et 0 Réputation, vous ne pouvez pas faire une action qui provoquerait une perte de réputation. C'est la raison pour laquelle vous commencez la partie à 5 PV.

Quand puis-je perdre de la réputation pour gagner les bonus de la piste Réputation ?

Vous pouvez le faire à n'importe quel moment de votre tour, mais une seule fois par tour. Ce peut être au milieu d'une action.

Exemple : Au cours d'une action Faire de la publicité pour une croisière, vous dépensez des pubs pour ajouter un client à une croisière, ce qui vous rapporte 1 Réputation. Vous franchissez une icône Pub sur la piste. Vous pouvez immédiatement perdre 1 Réputation pour toucher ce bonus et l'utiliser afin de payer pour un second client.

Quand puis-je payer pour utiliser les développements des autres joueurs ?

Vous pouvez le faire à n'importe quel moment de votre tour. Une fois que vous avez payé, vous avez accès à ce(s) développement(s) pour le reste du tour.

Exemple : Vous payez 1 crédit pour utiliser un développement au début de votre tour, puis, lors du même tour, vous perdez de la réputation, franchissant le seuil qui rend l'utilisation des développements plus chère. Si vous aviez attendu ce moment de votre tour pour payer le développement, cela vous aurait coûté 2 crédits au lieu de 1.

Exemple : Votre réputation est à 6. Utiliser les développements des autres joueurs vous coûte 2 crédits. Vous faites de la publicité pour une croisière et gagnez 2 Réputation. Le coût d'utilisation des développements des autres joueurs passe à 1 crédit, et vous pourrez accéder aux développements que vous payez jusqu'à la fin du tour.

Lors d'un lancement, puis-je prendre des clients de la file d'attente via une vente de dernière minute plutôt que de faire embarquer des clients avec billet ?

Oui, mais ils ne vont pas apprécier. Vous devez observer la règle « Pas assez de place » et perdre 2 Réputation pour chaque client avec billet qui ne monte pas à bord. Replacez ces clients dans la section supérieure de la file d'attente.

Puis-je accomplir un objectif d'entreprise à la fin de la partie ?

Oui. Vous pouvez accomplir un objectif d'entreprise si vous remplissez les conditions requises après avoir atteint une destination lors du dernier déplacement, juste avant la RGA C.

Comment fonctionne la carte Projet « Croisière ludique » ?

Cette carte augmente simplement la capacité d'une cabine à 3, ce qui vous permet d'embarquer davantage de clients sur une croisière. Souvenez-vous que vous êtes limité à 2 clients avec billet. Vous devrez donc probablement faire une vente de dernière minute et payer des pubs pour aller chercher un ou des clients dans la file d'attente ou la réserve. Assurez-vous d'avoir assez de nourriture pour tout le monde !

Puis-je jouer la carte Projet « Vacances en famille » à la fin de la partie ?

Oui, vous pouvez jouer « Vacances en famille » lorsque vous visitez une destination à l'issue du tout dernier déplacement, avant la RGA C.

Puis-je utiliser la technologie « Système de guidage » ou la carte Projet « Croisière express » à la fin de la partie ?

Non. Elles ne peuvent être utilisées que lors de l'étape 1 d'un tour normal.

Puis-je utiliser une carte Projet avec cette icône lorsque tous les joueurs récupèrent leurs ouvriers lors de la dernière manche ?



Oui.

Puis-je utiliser la carte Projet « PAL 9001 » pour un lancement, même si je n'ai pas d'ouvriers dans ma salle de pause ?

Oui.

Que se passe-t-il si je tombe à court de... ?

Cockpits et moteurs

Vous ne pouvez pas tomber à court de cockpits et moteurs, mais il peut vous en manquer pour compléter la ligne d'assemblage. Dans ce cas, laissez ces emplacements vides. Vous êtes limités aux cockpits et moteurs disponibles.

Plans

Il est peu probable que vous tombiez à court de tuiles Plan. Si cela arrive, il n'est pas possible d'en obtenir de nouveaux. Si vous n'en avez pas assez pour compléter les bureaux de conception, placez ce que vous pouvez et laissez les emplacements supérieurs vides.

Jetons Amélioration

Avoir retiré tous vos jetons Amélioration (ce qui devrait être rare) ne vous empêche pas de planifier une croisière ni de la lancer, mais vous ne retournez alors aucun jeton Amélioration, ni n'en retirez.

Crédits et pubs

Ces éléments ne sont pas limités par la quantité de matériel disponible. Si vous en manquez, utilisez des équivalents.

D'autres questions ?

Posez votre question sur notre page BGG ou notre Discord (en anglais) !



RÈGLES POUR 2 JOUEURS

MISE EN PLACE 2 JOUEURS

Appliquez les règles de mise en place de la partie d'introduction ou d'une partie standard. Ensuite, effectuez les étapes suivantes :

- ① Prenez 6 développements, 2 ouvriers et 2 ouvriers experts d'une couleur inutilisée (que l'on appellera CNJ).
- ② Placez les 2 ouvriers sur le plateau principal, un dans chaque bâtiment adjacent à un développement neutre, dans le sens horaire.
- ③ Mettez les développements et les ouvriers experts de côté.
- ④ Rappel : Placez les curseurs Objectif d'entreprise sur la case du milieu de chaque objectif et non tout en bas.
- ⑤ Rappel : Si vous jouez la partie d'introduction, placez un seul cube neutre sur la tuile de la piste Progression 2.
- ⑥ Rappel : Mettez de côté les tuiles Technologie inutilisées au lieu de les ranger dans la boîte.
- ⑦ Rappel : Utilisez les deux caches du plateau Marketing (non visibles ici).



ÉJECTION D'OUVRIER

Lorsque vous placez un ouvrier sur un bâtiment occupé par un ouvrier CNJ, vous éjectez cet ouvrier vers le prochain bâtiment dans le sens horaire :

- **Si ce bâtiment est vide** : L'ouvrier CNJ y reste jusqu'à être de nouveau éjecté.
- **Si ce bâtiment est occupé par un ouvrier adverse** : L'ouvrier CNJ éjecte l'ouvrier qui occupait ce bâtiment. L'ouvrier adverse est donc renvoyé dans sa salle de pause, comme si votre propre ouvrier l'avait éjecté.
- **Si ce bâtiment est occupé par un ouvrier CNJ** : L'ouvrier CNJ éjecté ignore ce bâtiment et passe au suivant dans le sens horaire.
- **Si ce bâtiment est occupé par l'un de vos ouvriers** : L'ouvrier CNJ n'éjecte pas votre ouvrier, sauf si vous avez la capacité de vous éjecter vous-même. Il ignore ce bâtiment et passe au suivant dans le sens horaire.

ÉJECTION D'OUVRIER EXPERT

Au fil du jeu, les ouvriers CNJ deviendront des experts (voir Recruter un expert CNJ page suivante).

Les ouvriers experts CNJ fonctionnent de la même manière que les ouvriers CNJ, sauf que, lorsqu'ils sont éjectés, ils ignorent tout bâtiment vide, sauf s'ils n'ont pas d'autre option.

Ex. Rose place son ouvrier comme indiqué et éjecte l'ouvrier CNJ Bleu dans le sens horaire. L'ouvrier CNJ ignore le bâtiment de l'ouvrier de Rose et atteint le prochain bâtiment, occupé par Jaune. Ceci éjecte l'ouvrier de Jaune qui regagne sa salle de pause et gagne un bonus de financement comme d'habitude.

Ex. Rose place son ouvrier comme indiqué et éjecte l'expert CNJ Bleu dans le sens horaire. Un ouvrier CNJ ordinaire devrait s'arrêter au bâtiment suivant car il est vide, mais un expert poursuit sa route en ignorant tous les bâtiments vides, jusqu'à éjecter Jaune.



DECOMPTE PROGRESSION — RGA A/B

Après que le dernier cube a été placé dans la piste Progression de la section en cours, marquez les PV de cette section comme d'habitude, puis résolvez deux étapes supplémentaires : construire des développements CNJ et recruter un expert CNJ.



L'icône de ces deux étapes est rappelée sur les tuiles 2 joueurs de la piste Progression.

CONSTRUIRE DES DÉVELOPPEMENTS CNJ



Après le décompte Progression, mélangez les tuiles Technologie inutilisées restantes (mises de côté lors de la mise en place) et piochez-en une au hasard.

Consultez le schéma de la tuile et placez un développement CNJ dans chaque zone indiquée pour une partie à 2 joueurs, par-dessus une icône Réputation si possible (utilisez les développements mis de côté lors de la mise en place).

S'il y a déjà un développement de cette couleur dans la zone indiquée, défaussez le nouveau développement CNJ au lieu de le placer. Rangez la tuile Technologie utilisée dans la boîte.

RECRUTER UN EXPERT CNJ



Après la RGA A, remplacez un ouvrier CNJ par un ouvrier expert CNJ. Remplacez l'ouvrier CNJ le plus proche du bâtiment du milieu de la rangée du haut, dans le sens horaire. Rangez l'ouvrier CNJ remplacé dans la boîte.

Après la RGA B, remplacez l'autre ouvrier CNJ par un ouvrier expert CNJ. Rangez l'ouvrier CNJ remplacé dans la boîte.

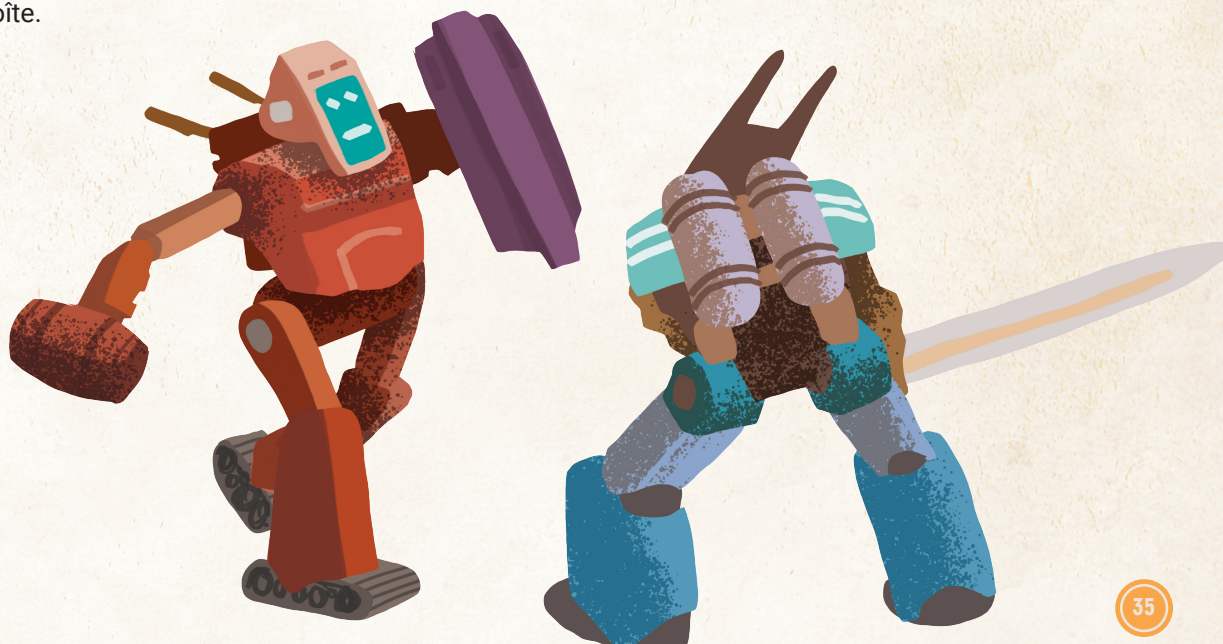
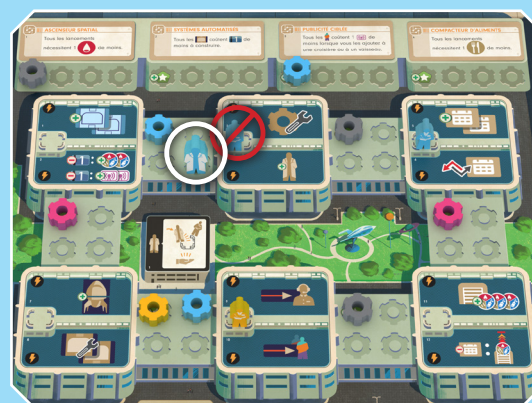
Ex.

Les développements CNJ **Bleu** sont placés comme indiqué par la section 2 joueurs de l'une des tuiles Technologie mises de côté lors de la mise en place.



Ex.

L'ouvrier CNJ le plus proche du bâtiment du milieu de la rangée du haut est renvoyé dans la boîte et remplacé par l'ouvrier expert CNJ.



RÈGLES SOLO



Le conseil d'administration de Galactic Cruise a reçu une candidature externe pour le poste de PDG. Le dossier est solide : la candidate excelle dans tous les domaines et est autant admirée que crainte par ses rivaux. Elle s'appelle Rachel, et il se trouve – par hasard – que c'est la nièce de Travis E. Preston, l'actuel PDG qui prend sa retraite après dix ans de bons et loyaux services. Vous êtes son principal rival dans la course au poste de PDG, qui, dit-elle, lui revient de droit. Or, Rachel est la nièce préférée de son oncle, qui s'est toujours arrangé pour lui faciliter les choses. Ce n'est pas juste, dites-vous ? « Vous n'aviez qu'à avoir un oncle PDG », vous répond Rachel. Bonne chance.

MISE EN PLACE

1. Mettez en place une partie pour 2 joueurs. 34
2. Rachel reçoit un plateau Joueur et le met en place comme un joueur humain. Elle n'a pas besoin de curseurs Ressource et utilise toujours les jetons Amélioration du jeu de base.
3. Elle joue en tant que 2^e joueur. Placez son pion Réputation sur la case 1 de la piste Réputation.
4. Mélangez les 12 cartes Action Solo pour former une pile à côté de son plateau Joueur, côté numéros/schéma visible.
5. Placez les jetons Solo (les seuils d'objectifs d'entreprise que doit atteindre Rachel) sur les emplacements appropriés en fonction du niveau de difficulté choisi :



Facile : placez ce jeton sur le développement le plus à droite de sa piste Nourriture.

Moyen : placez ce jeton sur le développement du milieu de sa piste Carburant.

Difficile : placez ce jeton sur le développement du milieu de sa piste Oxygène.



Placez ce jeton près de la zone où Rachel va construire son X^e segment : **Facile** : X=7 ; **Moyen** : X=6 ; **Difficile** : X=5.



Facile/Moyen : placez ce jeton au-dessus de la zone où Rachel construira son troisième vaisseau.

Difficile : placez ce jeton au-dessus de la zone où Rachel construira son deuxième vaisseau.

6. Placez la carte Ouvrier Solo de la difficulté choisie à côté des cartes Action (cela vous évitera de retourner une carte Action alors que Rachel n'a pas d'ouvriers). Il s'agit de sa salle de pause – placez ses ouvriers ici et non sur son plateau Joueur.
7. Rachel place le premier développement de sa rangée Nourriture dans le réseau selon le système des numéros ; voir *Système des numéros* dans les Concepts clés ci-contre. Ce développement ne peut pas être placé dans une zone qui en comporte déjà (comme d'habitude).
8. Elle défausse ensuite une tuile Plan en utilisant également le système des numéros.



LE SYSTÈME DES NUMÉROS

Il s'agit des deux numéros indiqués au dos de chaque carte de la pile de cartes Action Solo. Au fil du jeu, quand Rachel prendra des décisions (choisir ou défausser des éléments, etc.), elle s'appuiera sur ces numéros.

Lorsque Rachel doit prendre une décision, consultez le dos de la carte du dessus de la pile et utilisez le premier numéro indiqué, sauf si cela conduit à une situation impossible (par ex. si c'est un 5 ou un 6 alors qu'il n'y a que 4 éléments, etc.). Dans ce cas, utilisez le second numéro. Si l'élément choisi par Rachel est indisponible (ou si plusieurs éléments sont visés), partez de ce numéro puis continuez de haut en bas / de gauche à droite / dans le sens horaire jusqu'à accomplir l'action.



Lorsque vous utilisez le système des numéros pour un élément du réseau, commencez par le bâtiment du milieu de la rangée du haut puis poursuivez dans le sens horaire.



POSSESSIONS DE RACHEL

Rachel ne gagne ni ressources, ni crédits, ni pubs. Elle gagne en revanche des PV et de la réputation. Lorsqu'elle doit gagner une carte Projet, elle la défausse immédiatement.



BONUS DE FINANCEMENT DE RACHEL

Lorsque Rachel gagne un bonus de financement, elle choisit toujours son bonus de financement de PV et gagne donc 1 à 2 PV selon sa valeur actuelle.



LES RÈGLES STANDARD S'APPLIQUENT

Sauf mention contraire, toutes les règles d'une partie multijoueur s'appliquent.

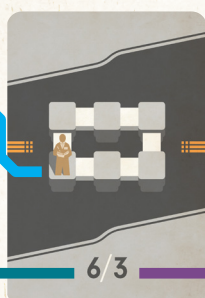
Par exemple, Rachel peut construire 1 seul développement dans un couloir donné, elle peut éjecter vos ouvriers et/ou les ouvriers CNJ, elle ne peut construire que 3 vaisseaux de 3 segments chacun, etc.



CARTE SOLO

Emplacement d'ouvrier

Premier numéro



Second numéro

TOUR DE RACHEL

Le tour de Rachel fonctionne exactement comme le vôtre. Elle fait avancer des vaisseaux, place des ouvriers et effectue des actions, puis accomplit des objectifs d'entreprise.

1. FAIRE AVANCER LES VAISSEAUX

Si elle a une croisière dans l'espace, elle fait avancer ce vaisseau à l'étape suivante et gagne des récompenses :

- Espace** : Rachel gagne 1 Réputation pour chaque client de la croisière, quel que soit son type.
- Destination** : S'il s'agit de la première destination de la croisière, elle dépose son jeton Amélioration sur l'emplacement libre le plus à gauche de la section correspondante, augmentant le nombre de PV obtenus ici de 1 PV. Rachel ne déverrouille ni ne déclenche aucun bonus lié aux améliorations. Ensuite, qu'il s'agisse de la première destination ou non, elle marque les PV de ses clients pour cette destination.

Rappel : Rachel ne gagne pas de pubs (ni n'en dépense) pour faire cela.

Si Rachel visite quatre fois la même destination en tant que première destination (ce qui devrait être rare), elle place le jeton Amélioration sur la section correspondant à la prochaine destination de la même croisière. S'il n'y a pas d'autre destination sur la croisière, le jeton est défaussé.

2. ACTIONS DE RACHEL

Si **Rachel a des ouvriers disponibles**, révéléz la première carte de la pile de cartes Action Solo et placez l'un de ses ouvriers (expert si disponible) dans le réseau. L'emplacement d'ouvrier à utiliser est indiqué au dos de la première carte de la pile. Si Rachel occupe déjà cet emplacement, elle place son ouvrier sur le premier emplacement disponible dans le sens horaire, qui ne contient pas déjà un de ses ouvriers.

Si la carte révélée était la dernière de la pile, retournez la pile formée par les cartes révélées jusque-là et référez-vous à l'emplacement indiqué au dos de la première carte de la nouvelle pile. Après avoir résolu l'action, mélangez **toutes** les cartes Action Solo pour former une nouvelle pile.

Après avoir placé son ouvrier, Rachel résout la première action possible de la carte révélée, en partant du haut. Voyez la section *Actions de Rachel* page suivante pour plus de détails. Utilisez le système des numéros pour déterminer ce que Rachel gagne ou défausse lorsque vous devez choisir un élément. Si Rachel ne peut faire aucune action indiquée, défaussez la carte et piochez la carte suivante à la place.

Après avoir terminé l'action, vérifiez si l'ouvrier de Rachel occupe l'emplacement de l'action qu'il vient d'effectuer (en mode Moyen et Difficile, vérifiez en plus s'il est relié à cet emplacement par au moins un développement). Si oui, elle résout une carte Action supplémentaire (dans la limite de 2 actions par tour). Rachel vous paie des crédits (depuis la réserve) selon son niveau de réputation pour utiliser vos développements si nécessaire. Elle peut utiliser les développements neutres normalement, mais n'a pas besoin de payer la réserve, puisqu'elle ne gagne ni ne dépense de crédits.

Si **Rachel n'a pas d'ouvriers disponibles**, elle organise une réunion et gagne des PV pour chaque ouvrier rappelé, en fonction de son bonus de financement de PV. En mode Facile/Moyen, son tour se termine ici. En mode Difficile, elle résout en plus une seule action en révélant une nouvelle carte Action Solo comme indiqué plus haut.

3. ACCOMPLIR UN OBJECTIF D'ENTREPRISE

Si, à la fin du tour, Rachel a accompli un ou plusieurs de ses objectifs d'entreprise, elle déplace le cube correspondant sur la piste Progression.

Les trois objectifs d'entreprise de Rachel sont toujours les mêmes d'une partie à l'autre.

- #1. Construire X développements (**Facile** : 7 ; **Moyen** : 6 ; **Difficile** : 5).
- #2. Construire X segments (**Facile** : 7 ; **Moyen** : 6 ; **Difficile** : 5).
- #3. Lancer X vaisseaux différents (**Facile** : 3 ; **Moyen/Difficile** : 2).

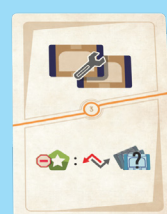
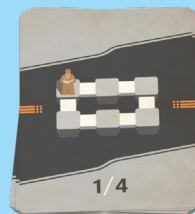
Chacun de ses objectifs correspond à vos propres objectifs d'entreprise : #1 à votre objectif de gauche, #2 à votre objectif central, et #3 à votre objectif de droite. Lorsque Rachel accomplit un objectif d'entreprise, elle retire son cube d'au-dessus de l'objectif correspondant et le place sur la piste Progression. Le curseur Objectif d'entreprise correspondant monte alors d'un cran, si possible.

Remarque : Le fait que Rachel réalise ses objectifs fait augmenter la difficulté des vôtres, mais l'inverse n'est pas vrai. En d'autres termes, si vous accomplissez votre objectif d'entreprise de gauche avant que Rachel n'accomplisse son objectif #1, cela ne change pas le nombre de développements qu'elle devra construire.

Ex.

C'est le tour de Rachel. Pour les exemples de cette règle solo, elle sera représentée en jaune.

L'un de ses vaisseaux est actuellement en croisière. Elle le fait avancer vers l'étape suivante, l'espace. Il y a un client à bord et elle gagne 1 Réputation.



Ensuite, Rachel révèle la première carte de sa pile de cartes Action Solo. Elle place son ouvrier disponible sur le bâtiment de gauche de la rangée du haut, comme indiqué au dos de la carte suivante.



Elle accomplit ensuite la première action de la carte révélée, Construire des segments de vaisseau. Rachel ignore la seconde moitié de cette carte puisqu'elle est en mesure de faire la première action.



En mode Facile, le tour de Rachel se terminerait ici, puisque le bâtiment où se trouve son ouvrier ne propose pas l'action Construire des segments de vaisseau.

En mode Moyen ou Difficile, Rachel vous paierait 1 crédit depuis la réserve pour utiliser votre développement (en rose) vers le bâtiment adjacent, qui contient cette action. Cela lui permettrait de retourner une nouvelle carte Action Solo pour faire une autre action.



Après avoir terminé ses actions, Rachel vérifie si elle a accompli un objectif d'entreprise. Comme elle a accompli son objectif de construire 7 segments, elle déplace le cube qui se trouvait au-dessus de l'objectif d'entreprise du milieu sur la piste Progression et fait augmenter le curseur Objectif d'entreprise correspondant.

ACTIONS DE RACHEL



CONSTRUIRE DES SEGMENTS DE VAISSEAU

Rachel prend 2 plans depuis les bureaux de conception du plateau principal et les place en tant que segments dans son ou ses vaisseaux. Le premier plan qu'elle récupère est celui indiqué par le système des numéros. Le second est celui qui se trouve immédiatement en dessous (si c'était le plus bas, elle récupère le plus haut). Rachel ajoute immédiatement ces plans sous forme de segments à son ou ses vaisseaux, sans avoir à payer quoi que ce soit ni perdre de réputation. C'est la nièce du patron, après tout.

Si elle dépasse le maximum de 3 segments de cette façon, elle prend immédiatement un cockpit et un moteur depuis le plateau principal (en utilisant le **même** système des numéros) et y ajoute les segments excédentaires. Remarque : si le moteur offre de la réputation ou des PV, elle les gagne ; s'il offre une carte Projet, elle en défausse une depuis le conseil d'administration (en utilisant encore une fois le système des numéros).

Rachel ne peut avoir que 3 vaisseaux de 3 segments chacun.

Une fois qu'elle aura construit 8 segments, sa dernière action de construction n'ajoutera qu'un seul et dernier segment à son dernier vaisseau.



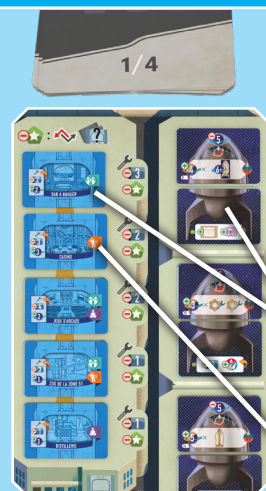
PIOCHER DES CARTES PROJET

Rachel utilise le système des numéros pour cibler une carte Projet ainsi que celle du dessous. (S'il n'y a aucune carte en dessous, repartez du haut de la colonne). Les deux cartes Projet ciblées sont défaussées dans l'ordre. S'il ne reste que 0 ou 1 carte Projet dans le conseil d'administration, Rachel ne fait pas cette action.



RECOMPLÉTER LES CARTES PROJET

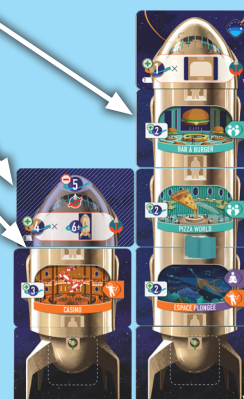
Si l'icône Réputation du conseil d'administration est visible, Rachel gagne 1 Réputation. Elle défausse ensuite les cartes Projet restantes de haut en bas et pioche 4 nouvelles cartes Projet pour les remplacer également de haut en bas.



Ex.

Rachel prend les tuiles Plan indiquées depuis les bureaux de conception (à l'aide du système des numéros) et les ajoute à ses vaisseaux. Puisque son premier vaisseau a déjà 2 segments, elle ajoute un segment dans le premier pour l'amener à son maximum de 3 segments.

Ensuite, elle prend un nouvel ensemble cockpit + moteur dans la ligne d'assemblage (en se servant une nouvelle fois du système des numéros comme indiqué). Le moteur lui rapporte une carte Projet et 1 pub. Elle défausse la carte Projet et ignore la pub. Enfin, elle retourne le moteur et ajoute le deuxième segment reçu dans ce nouveau vaisseau.



Ex.

Rachel utilise le système des numéros pour choisir ses cartes Projet. Le 5 n'est pas utilisable puisqu'il ne pourra jamais y avoir 5 cartes ici. C'est donc le 4 qui s'applique : Rachel défausse la 4^e carte Projet, ainsi que celle du dessous (donc tout en haut).



Ex.

Rachel effectue l'action Recompléter les cartes Projet.

Elle gagne 1 Réputation en raison de l'icône Réputation visible, puis défausse la carte restante pour en piocher 4 nouvelles.





GAGNER DES RESSOURCES

À l'aide du système des numéros, Rachel cible une carte Projet du conseil d'administration et réduit la ressource correspondante d'un cran dans le silo de stockage (elle ne gagne pas la ressource sur son plateau, mais réduit le stock disponible).

Elle passe ensuite à la carte suivante (de haut en bas, en repartant du haut si nécessaire) et répète l'opération, et ainsi de suite jusqu'à avoir ciblé 3 cartes. Il peut arriver qu'elle cible plusieurs fois la même carte.

S'il n'y a aucune carte au conseil d'administration, elle cible 3 fois de suite la carte du dessus de la défausse. S'il n'y a aucune carte au conseil d'administration et aucune dans la défausse, elle ne fait pas cette action.

S'il n'y a pas assez de ressources pour qu'elle puisse les réduire 3 fois, elle ne fait pas cette action.



REEMPLIR LE SILO DE STOCKAGE

Rachel remet à son maximum la première ressource qu'elle n'a pas pu réduire lors de l'action Gagner des ressources qu'elle vient d'essayer de faire.

Elle gagne aussi 1 Réputation.



FAIRE DE LA PUBLICITÉ POUR UNE CROISIÈRE

Rachel choisit une croisière avec le système des numéros et ajoute 2 clients à cette croisière. Si cette croisière comprend déjà un ou plusieurs clients, elle choisit la prochaine croisière disponible à la place. Rachel ajoute des clients à la croisière sélectionnée en partant de la section inférieure de la file d'attente (1 pub) dans cet ordre :

1. Un client qui correspond à la première destination de la croisière (si possible).
2. Un client qui correspond à la deuxième destination de la croisière (si possible).
3. Un client qui correspond à la troisième destination de la croisière (si possible).
4. Répétez l'ordre de priorité ci-dessus jusqu'à ce que 2 clients aient été ajoutés.

Si Rachel n'arrive pas à ajouter 2 clients à la croisière depuis la section inférieure de la file d'attente, elle ajoute des clients depuis la section du milieu (2 pubs) en utilisant le même ordre de priorité qu'indiqué ci-dessus, jusqu'à avoir ajouté un total de 2 clients.

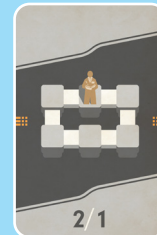
S'il n'y a toujours pas suffisamment de clients, elle ajoute des clients depuis la section supérieure de la file d'attente (3 pubs) en utilisant le même ordre de priorité qu'indiqué ci-dessus, jusqu'à avoir ajouté un total de 2 clients.

En dernier recours, Rachel va chercher des clients dans la réserve en utilisant le même ordre de priorité qu'indiqué ci-dessus jusqu'à avoir ajouté un total de 2 clients.

Une fois que ces deux clients ont été ajoutés à la croisière choisie, Rachel gagne 2 Réputation.

Ex.

Rachel utilise le système des numéros pour déterminer quelle ressource elle doit réduire en premier dans le silo de stockage. Ici, elle va commencer par le carburant (2^e emplacement sur les 4 éligibles).



Elle ignore ensuite l'emplacement vide et réduit d'un cran le stock de nourriture. Enfin, puisqu'il n'y a pas d'autres cartes Projet dans le conseil d'administration, elle revient à la carte de départ et réduit à nouveau le carburant d'un cran.

Au total, Rachel réduit le carburant de 2 crans et la nourriture de 1 cran dans le silo de stockage.

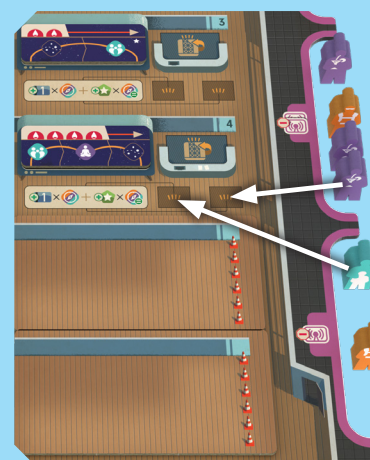
Ex.



Admettons que Rachel n'ait pas pu réduire le carburant de deux crans grâce à l'action Gagner des ressources. À la place, elle remplit le carburant au maximum (5) et gagne 1 Réputation.

Ex.

Rachel choisit la croisière indiquée et y ajoute 2 clients.



Rachel va toujours chercher à ajouter le client correspondant le moins cher de la file d'attente. Elle ajoute le client **Famille** de la section inférieure de la file d'attente et le client **Détente** de la section du milieu de la file d'attente.



CONSTRUIRE UN DÉVELOPPEMENT (RÉSEAU)



Rachel construit un développement dans le réseau, en commençant par le couloir indiqué par le système des numéros et dans le sens horaire, et en ignorant tout couloir qui ne rapporte pas de réputation.

S'il y a déjà au moins un développement dans tous les couloirs, elle part du couloir indiqué par le système des numéros et place un développement dans le premier couloir où elle-même n'en a pas déjà placé un (dans le sens horaire).

Rachel construit les développements de son plateau Joueur colonne par colonne, de haut en bas et de gauche à droite.

Elle construit donc d'abord tous les développements de sa première colonne, puis de la deuxième, etc.



CONSTRUIRE UN DÉVELOPPEMENT (TECHNOLOGIE)

Rachel construit un développement sous une technologie, en commençant par la zone indiquée par le système des numéros, de gauche à droite et en ignorant toute zone qui ne rapporte pas de réputation.

S'il y a déjà au moins un développement dans toutes les zones, elle part de la zone indiquée par le système des numéros et place un développement dans la première zone où elle-même n'en a pas déjà placé un (de gauche à droite).

Rachel construit les développements de son plateau Joueur de haut en bas et de gauche à droite.

Elle construit donc d'abord tous les développements de sa première colonne, puis de la deuxième, etc.



Ex.

Rachel place un développement dans le réseau à partir du système des numéros. Elle retire le plus haut développement de sa colonne la plus à gauche de son plateau Joueur et le place dans le réseau comme indiqué.



Rachel ignore les couloirs qui contiennent déjà un développement (2 et 3) et poursuit dans le sens horaire pour atteindre le couloir 4, qui est vide. Elle place son développement et gagne 1 Réputation.

Ex.

Rachel place un développement sous une technologie à partir du système des numéros. Elle retire le plus haut développement de la colonne la plus à gauche de son plateau Joueur et le place sous la technologie comme indiqué.



Rachel ignore la zone qui contient déjà un développement et poursuit vers la droite pour atteindre une zone vide. Elle y place son développement et gagne 1 Réputation.



RECRUTER UN OUVRIER EXPERT

Rachel recrute son premier expert uniquement lorsque son prix est tombé à 7 crédits (ce peut être celui de gauche ou de droite).

Si les deux experts coûtent moins de 7 crédits, elle recrute en priorité celui de gauche (celui qui est associé à la tour de lancement).

Elle ajoute cet expert à sa salle de pause et gagne un bonus de financement comme d'habitude.

Rachel recrute son second expert uniquement lorsque son prix tombe à moins de 4 crédits. (Souvenez-vous que Rachel ne dépense jamais de crédits : le prix des experts vous indique juste à quel moment du jeu elle peut les recruter).

En mode **Facile**, les experts de Rachel n'ont aucune capacité spéciale et fonctionnent exactement comme un ouvrier ordinaire.

En mode **Moyen** et **Difficile**, les experts de Rachel gagnent un bonus de financement supplémentaire lorsqu'ils regagnent leur salle de pause.

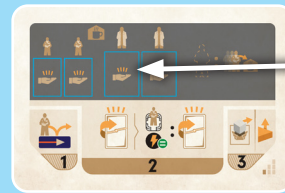


RENOUVELER L'OFFRE DES BUREAUX

Rachel perd 1 Réputation, défausse toutes les tuiles Plan des bureaux de conception sur le plateau principal et ajoute 5 nouvelles tuiles Plan depuis le casier.



Cette action ne survient que si Rachel ne peut pas construire de segments (donc rarement).



Ex.

L'expert de droite de Rachel coûte 6 crédits. Rachel ajoute cet expert à sa salle de pause et gagne son bonus de financement en PV. En mode Moyen et Difficile, cet expert lui rapporterait 2 bonus de financement au lieu d'un seul.

(Ceci est rappelé par le + à côté de l'icône de difficulté de la carte Ouvrier Solo.)



Ex.

Rachel ne peut pas construire de nouveau segment car ses vaisseaux ont déjà trois segments chacun.

Elle perd 1 Réputation, défausse toutes les tuiles Plan et reconstitue les bureaux de conception à partir du casier des tuiles Plan.



ACTIONS DE RACHEL SUITE



LANCER UN VAISSEAU

Lorsque Rachel effectue cette action, elle place son ouvrier au pied de son ascenseur de lancement au lieu de le placer dans le réseau. S'il s'agit de la seconde action de son tour, elle déplace l'ouvrier de sa première action vers son ascenseur de lancement. Il y a deux cartes de lancement : une qui requiert un vaisseau avec au moins 2 segments, une autre qui requiert au moins 3 segments. Si Rachel dispose d'au moins un vaisseau qui remplit les critères demandés, elle choisit ce vaisseau en fonction des priorités suivantes dans l'ordre :

1. Un vaisseau qui n'a jamais été lancé ;
2. Le vaisseau qui va rapporter le plus de PV ;
3. Le vaisseau le plus à droite.

5. ASSIGNER ET EMBARQUER

Rachel choisit une croisière selon le système des numéros et la place au-dessus de ce vaisseau. Elle ne peut pas choisir une croisière que vous avez planifiée. Elle prend ensuite les clients qui se trouvaient à côté de la croisière et les ajoute à son vaisseau. S'il n'y avait aucun client avec billet, elle effectue des ventes de dernière minute pour aller chercher des clients dans la file d'attente et remplir ses cabines (en observant les règles de l'action Faire de la publicité pour une croisière). Si elle n'a qu'une seule cabine mais doit embarquer 2 clients avec billet, elle en remet un au hasard dans la section supérieure de la file d'attente (coût de 3 pubs) et perd 2 Réputation comme un joueur humain le ferait. Être la nièce du patron n'excuse pas tout.

4. PLACER UN CUBE PROGRESSION

Rachel ajoute un cube Progression de sa réserve à la piste Progression.

3. PAYER LES RESSOURCES

Comparez le coût en carburant imprimé sur la croisière à la rangée Carburant du plateau Joueur de Rachel. Le dernier chiffre visible de cette rangée (le plus élevé) est sa capacité de carburant. Si le coût en carburant de la croisière est supérieur à la capacité de carburant de Rachel, elle perd de la réputation pour générer le carburant manquant (en franchissant autant d'icônes Carburant que nécessaire). Si sa réputation est à 0, elle effectue quand même le lancement, mais perd 1 PV par unité de carburant manquante.

2. MARQUER LE COCKPIT

Pour marquer les PV du cockpit, Rachel ajoute le montant de PV indiqué dessus à tous les PV indiqués sur les segments de ce vaisseau. Si c'est la première fois que ce vaisseau décolle, retournez le cockpit pour masquer la pénalité  indiquée dessus.

1. CHARGER LE JETON

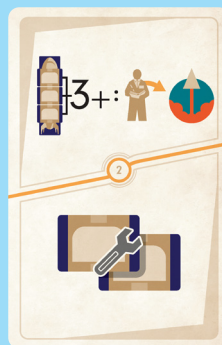
Rachel retourne un jeton Amélioration de sa tour de lancement (sans en gagner le bonus) et le déplace sur son moteur. Elle retire les jetons de sa tour dans l'ordre suivant : les 4 jetons du bas (dans n'importe quel ordre) jusqu'au recrutement de l'expert, puis le jeton bonus de financement 1 PV. Les autres jetons Amélioration peuvent ensuite être retirés dans n'importe quel ordre.

0. DÉCOLLAGE !

Placez l'ouvrier de Rachel dans le cockpit du vaisseau puis ajoutez une nouvelle croisière au plateau Marketing comme d'habitude.

Ex.

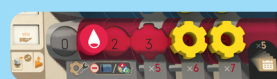
Rachel révèle la carte Lancer un vaisseau. Cette carte requiert un vaisseau de 3 segments. Rachel a un vaisseau éligible et peut donc résoudre cette action. Si elle n'avait pas eu de vaisseau éligible, elle aurait effectué l'action Construire des segments à la place.



5. Rachel utilise le système des numéros pour prendre une croisière. Puisque cette croisière n'avait encore aucun client, elle accomplit une vente de dernière minute et prend des clients depuis la file d'attente en observant les règles de l'action Faire de la publicité pour une croisière.



4. Rachel ajoute un cube Progression à la piste Progression.



3. Rachel a une capacité de carburant de 3. Elle doit dépenser 1 Réputation pour gagner l'unité de carburant manquante.



2. Rachel marque 7 PV (1 PV de cockpit et 6 PV de segments) puis retourne la tuile Cockpit.



1. Rachel a déjà recruté son expert. Elle retire le jeton Amélioration 1 PV et le place sur son moteur.



0. Puisque Rachel effectue son lancement lors de sa seconde action, elle utilise l'ouvrier de sa première action en tant que pilote dans le cockpit du vaisseau.

DÉCOMPTE FINAL



DÉCOMPTE PROGRESSION — RGA A/B

Rachel marque ses points normalement lors des décomptes RGA, en multipliant le nombre d'icônes Ailes révélées de sa couleur par le nombre de cubes qu'elle a dans la section en cours (plus un cube virtuel si elle a la meilleure réputation).

DERNIÈRE MANCHE

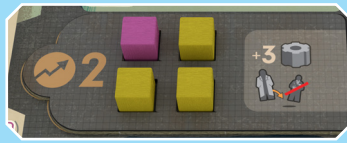
Rachel récupère ses ouvriers et joue normalement son dernier tour. Lorsqu'elle choisit la dernière étape de croisière où s'arrêter, Rachel choisit l'étape qui lui rapporte le plus de PV.

DÉCOMPTE FINAL — RGA C

- Possessions : Rachel ne marque aucun point de possessions.
- Décompte Progression : Rachel marque ses points normalement.
- Réputation : Rachel marque ses points normalement.
- Segments de vaisseau : Rachel marque ses points normalement.
- Développement : Rachel marque ses points normalement.
- Cockpits : Rachel marque les PV imprimés sur chaque cockpit, plus les PV de chaque segment (-5 PV par vaisseau qui n'a jamais été lancé).

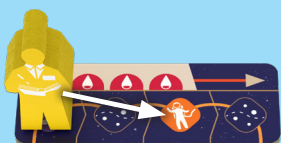
AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Un mode **Facile**, un mode **Moyen** et un mode **Difficile** ont déjà été définis par défaut. Toutefois, vous pouvez ajuster la difficulté plus précisément en choisissant vous-mêmes les réglages dans le tableau ci-dessous. Voici ce que propose chaque mode par défaut.



Ex.

Dans cet exemple, Rachel marque 8 PV :
3 cubes (+1 car elle a la meilleure réputation) × 2 icônes.



Ex.

Rachel avance sur la destination **Aventure** et marque 8 PV (2 clients × 4 PV chacun).

Ex.

Rachel, qui a accumulé 97 PV au fil de la partie, procède au décompte de la RGA C.



Possessions : 0 PV

Décompte Progression : 3 × 4 = 12 PV

Réputation : 15 PV

Segments de vaisseau : 20 PV

Développements : 15 PV

Cockpits : 10 PV + 20 PV de segments de vaisseau - 5 PV de vaisseaux non lancés = 25 PV

Total RGA C : 87 PV

Score final : 184 PV

	FACILE 	MOYEN 	DIFFICILE 
Objectif de développements	7	6	5
Objectif de segments	7	6	5
Objectif de vaisseaux lancés	3	2	2
Deuxième action ?	Uniquement si son ouvrier est placé directement sur le bâtiment correspondant à l'action effectuée.	Si son ouvrier est placé directement sur le bâtiment correspondant à l'action effectuée ou sur un bâtiment qui lui est relié par au moins un développement.	Si son ouvrier est placé directement sur le bâtiment correspondant à l'action effectuée ou sur un bâtiment qui lui est relié par au moins un développement.
Organiser une réunion	Gagne un bonus de financement pour chaque ouvrier rappelé.	Gagne un bonus de financement pour chaque ouvrier rappelé.	Gagne un bonus de financement pour chaque ouvrier rappelé puis résout une carte Action. Contrairement à une partie multijoueur, Rachel peut effectuer une action Lancer un vaisseau.
Capacité d'ouvrier expert (indiquée par le +)	Les experts n'ont aucune capacité spéciale et fonctionnent comme des ouvriers ordinaires.	Les experts gagnent un bonus de financement supplémentaire lorsqu'ils regagnent la salle de pause de Rachel.	Les experts gagnent un bonus de financement supplémentaire lorsqu'ils regagnent la salle de pause de Rachel.

EXTENSION : INNOVATIONS



L'entreprise tourne maintenant à plein régime ; il est temps d'innover et d'aller encore plus loin. Nos services se développent et prospèrent, et nos technologies gagnent en efficacité. Bienvenue dans l'ère des innovations !

L'extension Innovations de Galactic Cruise comprend plusieurs modules qui peuvent être joués indépendamment ou se combiner les uns avec les autres. De plus, tous les modules de l'extension Innovations peuvent être joués en combinaison avec ceux de l'extension Adaptations.

Exception : le module Cabines décalées de cette extension et le module Plans spécialisés de l'extension Adaptations ne peuvent pas se combiner car chacun de ces modules utilise un jeu de 48 tuiles Plan qui remplacent celles du jeu de base.

MODULE : CABINES DÉCALÉES

Ce module comprend 48 tuiles Plan qui remplacent celles du jeu de base. Les moitiés de cabine de ces segments ne sont plus systématiquement au milieu : elles peuvent être décalées à gauche ou à droite. Pour intégrer un segment à un vaisseau, vous **devez** faire en sorte que ses moitiés de cabine s'alignent sur celles des segments précédents.

Tout nouveau segment peut être installé au-dessus ou en dessous d'un segment existant, ou entre deux segments existants. Comme dans le jeu de base, le cockpit et le moteur ne forment pas de cabines et n'ont pas besoin de correspondre aux segments placés entre eux.

MODULE : TECHNOLOGIES AVANCÉES

Ce module propose des versions améliorables des tuiles Technologie du jeu de base. Chaque technologie comporte maintenant une piste technologique qui détermine son niveau d'efficacité. La capacité de base de chaque technologie est exactement la même que dans le jeu de base, mais celle-ci peut être amenée à évoluer. Au début de la partie, après avoir placé les quatre technologies, placez un curseur Technologie sur la première case de chaque piste technologique. Comme dans le jeu de base, une technologie doit être *inventée* avant de pouvoir être utilisée (il doit donc y avoir au moins un développement en dessous). Chaque fois qu'une technologie est utilisée, faites avancer son curseur d'une case vers la droite à la fin de l'action. Un curseur ne peut pas avancer de plus d'une case par tour.



Lorsque le curseur franchit un , les coûts augmentent : construire un développement sous cette technologie, et payer pour l'utiliser, coûte 1 crédit supplémentaire. Lorsque le curseur atteint la dernière case de la piste technologique, la technologie associée gagne l'effet indiqué pour le reste de la partie.

Remarque : Ce coût supplémentaire est à régler **APRÈS** toute réduction due à une carte Projet, capacité d'expert ou position sur la piste Réputation.

MATÉRIEL

- 6 cartes Projet
- 2 tuiles Ouvrier expert
- 8 jetons Amélioration
- 6 jetons Bonus de bâtiment
- 4 curseurs Technologie
- 1 tuile Cockpit
- 1 tuile Moteur
- 48 tuiles Plan avec cabines décalées
- 8 tuiles Technologie avancée

Les éléments de cette extension sont identifiés par cette icône :



Ex.



AGENCEMENT CORRECT
Les deux moitiés forment une cabine complète.



AGENCEMENT INCORRECT
Les deux moitiés de cabine ne sont pas alignées.

Ex.

Jaune utilise cette technologie lors de son tour. Il faut donc avancer le curseur d'une case. Construire un développement à cet endroit coûte maintenant 1 crédit de plus. Utiliser le développement d'un joueur pour accéder à cette technologie coûte également 1 crédit de plus.



Bleu effectue un lancement. Il veut utiliser cette technologie pour réduire le coût en carburant de 1.

Bleu n'a aucun développement sous cette technologie. Il doit donc payer **Jaune** pour l'utiliser. **Bleu** a 17 Réputation. Le coût d'utilisation de base d'un développement est donc 0. **Bleu** doit tout de même payer 1 crédit par  franchi sur la technologie à chaque autre joueur ayant un développement sous cette technologie (ou à la réserve si le développement est neutre). **Bleu** donne donc 2 crédits à **Jaune**.

Bleu fait maintenant avancer le curseur sur la dernière case de la piste technologique. La prochaine fois que cette technologie sera utilisée par un joueur, il profitera d'une réduction de 2 unités de carburant.

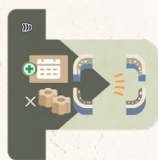


MODULE : JETONS BONUS DE BÂTIMENT

Au début de la partie, placez un jeton Bonus de bâtiment sur chacun des six bâtiments du plateau principal, côté grisé visible.

Retournez ce jeton Bonus de bâtiment côté coloré (actif) dès qu'il y a au moins 3 développements dans les couloirs adjacents (4 dans une partie à 4 joueurs).

À présent, lorsque vous placez un ouvrier dans un bâtiment comprenant un jeton Bonus de bâtiment coloré, mais avant de résoudre son action, vous gagnez le bonus indiqué sur ce jeton pour **chacun** de vos développements adjacents à ce bâtiment.



Remarque : Pour ce jeton, vous gagnez une carte Projet par **paire** de développements adjacents de votre couleur.

AUTRES ÉLÉMENTS

Ces éléments peuvent être intégrés à ceux du jeu de base. La plupart d'entre eux peuvent être utilisés quels que soient les modules joués.

CARTES PROJET

Ces 6 nouvelles cartes Projet peuvent être ajoutées à la pioche. Certaines cartes sont propres à des modules spécifiques. Si vous ne jouez pas le module associé et qu'une carte devient inutilisable, retirez-la du jeu et remplacez-la par une nouvelle carte.

JETONS AMÉLIORATION

Chaque joueur reçoit 2 nouveaux jetons Amélioration. Ceux-ci remplacent deux jetons au choix parmi les quatre qui se trouvent au pied de votre tour de lancement. Vous pouvez agencer ces jetons comme vous le souhaitez mais chaque joueur doit commencer la partie avec les mêmes jetons au pied de sa tour. En solo, Rachel n'utilise que les jetons du jeu de base. Voyez les détails de ces jetons Amélioration p.6 du livret d'entreprise.

COCKPIT ET MOTEUR

Placez ce nouveau cockpit et ce nouveau moteur dans la réserve. Le cockpit est exclusivement compatible avec le module *Cabines décalées*. Si vous ne jouez pas le module associé et que vous révélez ce cockpit en cours de jeu, retirez-le du jeu et remplacez-le par un nouveau cockpit. Voyez les détails des PV qu'il peut rapporter p.6 du livret d'entreprise.

OUVRIERS EXPERTS

Ces 2 nouvelles tuiles peuvent être ajoutées à la réserve de tuiles Ouvrier expert. Voyez les détails des capacités des ouvriers experts p.6 du livret d'entreprise.

Ex.

Vert construit ce développement. Il y a maintenant 3 développements autour de ce bâtiment : **Vert** retourne donc le jeton Bonus de bâtiment.



La prochaine fois qu'un joueur y placera un ouvrier, et avant même de faire son

action, il gagnera 1 pub pour chacun de ses développements adjacents.



Vert place son ouvrier comme indiqué. Il ne dispose que d'un seul développement adjacent et ne gagne donc pas de carte Projet. Si **Rose** venait se placer ici, elle gagnerait une carte Projet.

VARIANTES

JETONS BONUS DE BÂTIMENT

Vous pouvez placer les jetons Bonus de bâtiment côté coloré (actif) dès la mise en place. Cela vous permet de profiter immédiatement de tous ces bonus.

TECHNOLOGIES AVANCÉES

De même, vous pouvez considérer que les effets améliorés des technologies avancées sont utilisables dès le début de la partie. Elles seront un peu plus chères, mais leurs effets seront plus puissants d'entrée de jeu.

RÈGLES SOLO

Vous pouvez intégrer tout ou partie des modules de cette extension au mode solo, en observant les règles suivantes :

- Rachel n'a pas besoin d'aligner les moitiés de cabine avec le module *Cabines décalées*. Elle construit des segments selon le système des numéros comme d'habitude.
- Si Rachel place un ouvrier sur un bâtiment avec un jeton Bonus de bâtiment actif, elle gagne les bonus en PV, réputation ou cartes Projet comme un joueur humain le ferait. En revanche, elle ne gagne ni ressources, ni pubs, ni crédits, et touche 1 PV à la place.
- Lorsque Rachel ajoute un cube Progression à la piste Progression, elle fait avancer le curseur de la technologie la moins avancée. Le système des numéros départage les égalités.

EXTENSION : ADAPTATIONS



Tout ce que nous faisons, nous le faisons pour les clients. Le bonheur de nos clients garantit la bonne marche de cette société. Personne ne doit faire mieux que nous ! Nous pouvons maintenant profiter d'améliorations avant même notre premier lancement et équiper nos vaisseaux de segments spécialisés qui rappelleront à tous nos clients que les croisières spatiales de luxe sont l'apanage de Galactic Cruise !

L'extension Adaptations de Galactic Cruise comprend plusieurs modules qui peuvent être joués indépendamment ou se combiner les uns avec les autres. De plus, tous les modules de l'extension Adaptations peuvent être joués en combinaison avec ceux de l'extension Innovations. Exception : le module Plans spécialisés de cette extension ne peut pas se combiner avec le module Cabines décalées de l'extension Innovations car chacun de ces modules utilise un jeu de 48 tuiles Plan qui remplacent celles du jeu de base. Le module Plans spécialisés reprend toutefois la mécanique de Cabines décalées en y ajoutant des règles supplémentaires.

MODULE : PLANS SPÉCIALISÉS

Ce module comprend 48 tuiles Plan qui remplacent celles du jeu de base. Chacune d'entre elles affiche une action que vous pouvez déclencher au moment où les clients atteignent l'étape Espace d'une croisière. Lors de la mise en place, ne placez pas les jetons Bonus client du jeu de base sur le plateau Marketing (étape 16). Utilisez les jetons Bonus client de cette extension à la place. Lors de l'étape Espace d'une croisière, au lieu de gagner un bonus de client comme d'habitude, vous envoyez vos clients dans différents segments du vaisseau. Chaque client devra être placé sur un segment disponible correspondant à son icône pour que vous puissiez accomplir l'action (ou gagner le bonus) de ce segment. Si vous avez plus d'un client, vous pouvez choisir dans quel ordre placer chaque client (résolvez bien l'intégralité de l'action ou du bonus avant de passer au client suivant).

Chaque segment ne peut être déclenché qu'une fois par étape Espace.

Vous devez observer les règles de construction expliquées dans le module Cabines décalées pour construire ces segments 44.

Voyez la liste complète des actions et bonus des segments spécialisés p.7 du livret d'entreprise.

MODULE : CARTES AMÉLIORATION DE DÉPART

Ces cartes déverrouillent une amélioration et retirent un jeton Amélioration de votre tour de lancement au début de la partie.

Lors de la mise en place, mélangez ces cartes et donnez-en deux à chaque joueur. À votre premier tour, avant de placer votre ouvrier, choisissez une de vos cartes Amélioration de départ à activer.

Gagnez le bonus du jeton Amélioration indiqué, retournez-le et retirez-le de votre tour de lancement. Puis, placez-le sur la zone d'amélioration indiquée.

Si celle-ci vous rapporte un bonus immédiat, résolvez-le complètement.

Ensuite, rangez vos deux cartes Amélioration de départ dans la boîte et reprenez votre premier tour.

MATÉRIEL

- 6 cartes Projet
- 2 tuiles Ouvrier expert
- 8 jetons Amélioration
- 33 cartes Amélioration de départ
- 2 tuiles Technologie avancée
- 2 tuiles Technologie
- 48 plans spécialisés
- 3 jetons Bonus client

Les éléments de cette extension sont identifiés par cette icône :



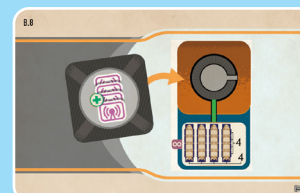
Ex.

Jaune fait avancer sa croisière vers une étape Espace.

Le client **Aventure** peut être placé sur n'importe quel segment car tous ont une icône orange **Aventure**. **Jaune** décide de placer le client **Aventure** sur le segment Cascades aériennes, ce qui lui rapporte 1 crédit pour chaque icône **Aventure** du vaisseau, soit 3 crédits au total.

Le client **Détente** peut être placé sur le segment Jeux télévisés ou Cave à vins. **Jaune** décide de placer le client sur la Cave à vins afin d'utiliser les crédits qu'il vient de gagner pour construire un segment sur un autre vaisseau (en observant les règles de construction).

Rappel : **Jaune** peut activer chaque segment une fois par étape Espace, même si plusieurs clients pourraient y être placés.



Ex.

Rose reçoit ces deux cartes Amélioration de départ. Lors de son premier tour de jeu, **Rose** joue la carte du haut. Elle retire le jeton Amélioration de bonus de financement de 1 crédit de sa tour de lancement, gagne 1 crédit, puis retourne ce jeton et le place sur la case correspondante dans la destination **Famille**.

Rose range ensuite ses deux cartes Amélioration de départ dans la boîte.



AUTRES ÉLÉMENTS

Ces éléments peuvent être intégrés à ceux du jeu de base. La plupart d'entre eux peuvent être utilisés quels que soient les modules utilisés.

CARTES PROJET

Ces 6 nouvelles cartes Projet peuvent être ajoutées à la pioche. Certaines cartes sont propres à des modules spécifiques. Si vous ne jouez pas le module associé et qu'une carte devient inutilisable, retirez-la du jeu et remplacez-la par une nouvelle carte.

JETONS AMÉLIORATION

Chaque joueur reçoit 2 nouveaux jetons Amélioration. Ceux-ci remplacent deux jetons au choix parmi les quatre qui se trouvent au pied de votre tour de lancement. Vous pouvez agencer ces jetons comme vous le souhaitez mais chaque joueur doit commencer la partie avec les mêmes jetons au pied de sa tour. En solo, Rachel n'utilise que les jetons du jeu de base. Voyez les détails de ces jetons Amélioration p.6 du livret d'entreprise.

OUVRIERS EXPERTS

Ces 2 tuiles Ouvrier expert peuvent être ajoutées à la réserve de tuiles Ouvrier expert. Voyez les détails des capacités des ouvriers experts p.6 du livret d'entreprise.

TUILES TECHNOLOGIE

Ces 2 nouvelles technologies existent en deux versions (une compatible avec les technologies avancées de l'extension *Innovations*, l'autre compatible avec les technologies du jeu de base).



Cette icône indique que le coût pour construire un développement sous cette technologie augmente de 1 crédit. Le montant que vous devez payer à chaque joueur et/ou à la réserve lorsque vous empruntez un développement qui vous donne accès à cette technologie augmente également de 1 crédit.

VARIANTES

VARIANTE D'ENCHÈRES POUR LES CARTES AMÉLIORATION DE DÉPART

Lorsque vous utilisez cette variante, vous faites une enchère pour votre carte Amélioration de départ. Chaque joueur commence la partie avec 3 crédits supplémentaires. Mélangez les cartes Amélioration de départ et révélez-en une par joueur. Chaque joueur mise secrètement des crédits au creux de sa main. Révélez les enchères simultanément. Chaque joueur, de la plus forte enchère à la plus faible, choisit une carte Amélioration de départ. En cas d'égalité, le joueur le plus loin dans l'ordre du tour choisit en premier. Les enchères doivent être payées à la réserve.

VARIANTE D'ÉQUILIBRAGE AVEC LES CARTES AMÉLIORATION DE DÉPART

Vous pouvez aussi utiliser les cartes Amélioration de départ pour équilibrer le niveau des joueurs : seuls les joueurs les moins expérimentés commencent avec, tandis que les joueurs chevronnés n'en ont pas.

PRÉCISIONS SUR LES CARTES PROJET

Puis-je utiliser la carte Projet « PAL 9001 » pour un lancement, même si je n'ai pas d'ouvrier dans ma salle de pause ?

Oui.

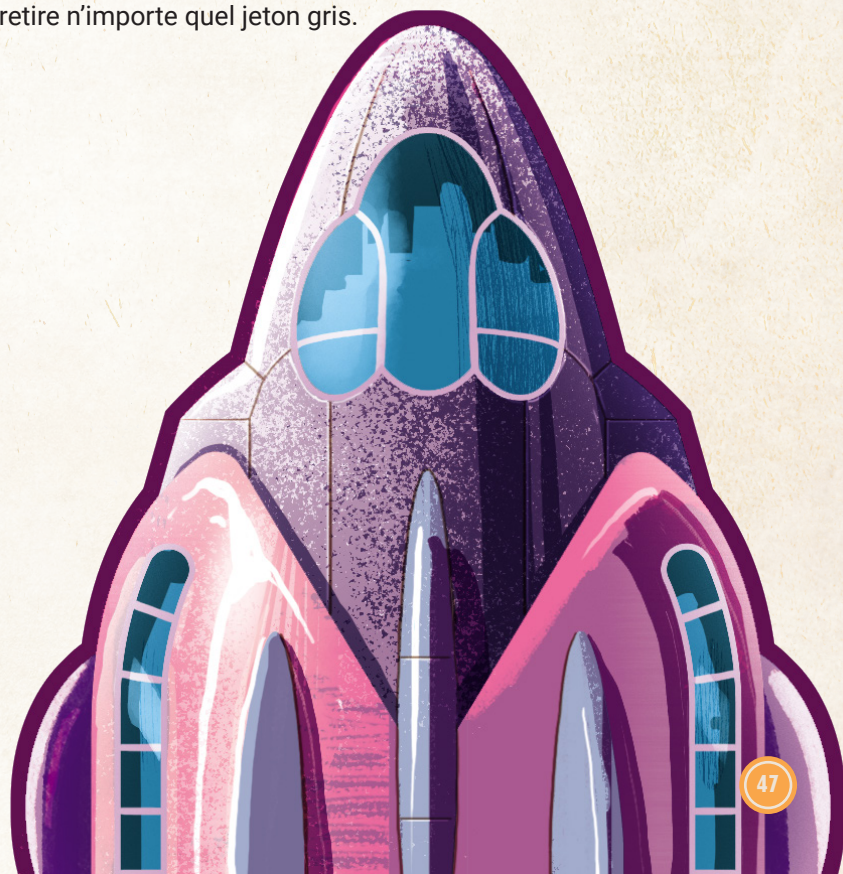
Puis-je utiliser la technologie « Croisière express » à la fin de la partie ?

Non. Elle ne peut être utilisée que lors de l'étape 1 d'un tour normal.

RÈGLES SOLO

Vous pouvez intégrer tout ou partie des modules de cette extension au mode solo, en observant les règles suivantes :

- Rachel n'a pas besoin d'aligner les moitiés de cabine des plans spécialisés. Elle construit des segments selon le système des numéros comme d'habitude.
- Lorsqu'une de ses croisières atteint l'étape Espace, Rachel ignore les actions des plans spécialisés ; à la place, elle gagne de la réputation comme d'habitude.
- Lorsque vous jouez avec les cartes Amélioration de départ, choisissez d'abord votre carte Amélioration de départ, puis donnez l'autre à Rachel. Rachel active cette carte au début de son premier tour. Elle place le jeton Amélioration indiqué (sans gagner son bonus) sur la zone d'amélioration correspondante. Si la carte indique un jeton Amélioration de bonus de financement, elle retire celui qui lui rapporte des PV (quelle que soit la carte en question). Si la carte indique un jeton gris, elle retire n'importe quel jeton gris.



INDEX

- 2 joueurs – 34
- Accomplir un objectif d'entreprise – 30
- Acheter des ressources/pubs – 19
- Acquérir des plans – 20
- Acquérir un nouveau vaisseau – 22
- Actions – 18
- Ajouter une nouvelle croisière – 29
- Améliorations – 16
- Ascenseur de lancement – 12, 28
- Assigner et Embarquer – 28
- Assigner un ouvrier – 14, 18
- Bonus Client – 17
- Bonus de financement – 14
- Caches du plateau Marketing – 9, 11
- Cartes Projet – 26
- Charger le jeton – 29
- Choisir une amélioration – 16
- Clients – 16, 17, 20, 25, 28
- Clients avec billet – 25, 28
- CNJ – 34, 35
- Cockpits – 22, 29
- Cockpits de départ – 12
- Construire des segments de vaisseau – 21
- Construire un développement – 18
- Coûts en ressources – 29
- Crédits – 18, 19, 21, 23, 24
- Cube Progression – 28, 30, 31, 32
- Cubes – 28, 30, 31, 32
- Cubes neutres – 8
- Décollage ! – 29
- Décompte Progression – 31, 32
- Dernière manche – 31
- Destination – 16
- Développements – 18
- Développements neutres – 18
- Égalités – 31, 32
- Égalités (partie solo) – 36, 43
- Éjection – 14
- Éjection d'ouvrier – 14
- Éjection d'ouvrier (CNJ) – 34
- Espace – 17
- Faire avancer les vaisseaux – 16
- Faire de la pub pour une croisière – 25
- File d'attente – 25
- Fin de la partie – 31, 32
- Gagner des ressources – 23
- Jetons Amélioration – 16, 24, 29
- Lancer un vaisseau – 28, 29
- Marquer les PV de cockpit – 29
- Marquer les PV des clients – 16
- Mise en place – 8 à 13
- Mise en place du plateau principal – 8, 9, 10, 11
- Moteurs – 22
- Moteurs de départ – 12
- Objectifs d'entreprise – 14, 30
- Organiser une réunion – 30
- Ouvriers – 12, 14, 18
- Ouvriers experts – 19
- Partie d'introduction – 8, 9
- Partie solo – 36 à 43
- Partie standard – 10, 11
- Pas assez de place – 28
- Payer les ressources – 29
- PDG – 3, 32
- Piocher des cartes Projet – 26
- Piste Progression – 31, 32
- Placer un cube Progression – 28, 30
- Planifier une croisière – 24
- Plans – 20
- Plateau Marketing – 9, 11, 24, 25
- Plateaux Joueur – 12, 13
- Possessions – 32
- Premier joueur – 12, 13, 14
- Pubs – 16, 24, 25
- PV (points de victoire) – 3, 16, 22, 29, 31, 32
- Rachel (partie solo) – 36 à 43
- Recompléter les cartes Projet – 27
- Recruter un ouvrier expert – 19
- Recruter un ouvrier expert CNJ – 35
- Remplir le silo de stockage – 23
- Réputation – 14
- Réseau – 13
- Ressources – 18, 19, 23, 24, 29
- Revenir sur Terre – 17
- RGA A/B/C – 31, 32
- Salle de pause – 12, 14, 30
- Score de Rachel (partie solo) – 43
- Section 1, 2 et 3 – 31
- Segments de vaisseau – 21
- Sélection d'action – 14
- Structure du tour – 14
- Système des numéros – 36
- Technologie inventée – 18
- Technologies – 18
- Tour de lancement – 12, 24
- Tuiles Croisière – 24, 25
- Vaisseaux – 21, 22
- Vente de dernière minute – 28

LIVRET D'ENTREPRISE

Consultez le livret d'entreprise pour découvrir :

- Des variantes
- Des rappels et astuces
- Un index des capacités des experts
- Un index des jetons Amélioration
- ... et bien plus encore !

**KINSON
KEY GAMES**

Galactic Cruise est publié par Kinson Key Games, LLC
P.O. Box 252, Athens, TN, 37371, USA
© 2024, Kinson Key Games, LLC. Tous droits réservés.



Super Meeple
193 rue du Faubourg Saint-Denis
75010 Paris, France
www.supermeeple.com
info@supermeeple.com