
SPARK
RIDERS
3000
LIVRE DE REGLE

SPARK RIDERS 3000

SPARK RIDERS 3000
SEULS LES MEILLEURS ARRIVERONT EN UN SEUL MORCEAU !

Jeu coopératif 1 à 4 joueurs avec application vocale.
Durée d'une partie : 60 minutes
Age : 8 ans et +

Auteurs : Maxime Gallais et Quentin Deleau
Illustrateurs : Raphaël Minette, Logan Chaix et Guillaume Lucbert.
Développeurs : Steven Drouet et Emilien Roussel

Editeur : ARKADA STUDIO

ARKADA STUDIO

SPEAK WITH YOUR GAME

SOMMAIRE

MATERIEL 4
BUT DU JEU 6
Victoire 6
Défaite 6
MISSIONS 6
MISE EN PLACE 7
MEMBRE D'EQUIPAGE 8
IRIS 8
LE SPARK 9
DEROULEMENT D'UN TOUR 10
1 : Phase Iris 10
2 : Phase ennemie 10
Ennemi en approche *10*
Protocole de défense *11*
3 : Phase membres d'équipage 12
Déplacement *12*
Coup de main *12*
ACTIONS 13
Pilotage 13
Pilotage offensif *13*
Pilotage de vitesse *13*
Tir 14
Protocole de tir *14*
Tir rapide *15*
Tir automatique *15*
Bricolage 16
Protocole d'amélioration du blindage *16*
Protocole de réparation des salles de vaisseau *16*
Protocole de réparation des propulseurs *16*
Construction/amélioration *17*
CREDITS ET CARTES PROSPERITY 18
Cartes équipement 18
Cartes objets 18
ENVIRONNEMENT 19
Espace 19
Champs d'astéroïdes 19
Tempête solaire 19
Brouillard de microparticules 19

SPARK RIDERS 3000

Spark Riders 3000 est un jeu hybride pour 1 à 4 joueurs dans lequel chaque joueur incarne un membre d'équipage du Spark. L'intelligence artificielle du vaisseau, IRIS, est un concentré des technologies les plus avancées de l'univers, elle vous accompagne pour accomplir votre mission.
Vous devez livrer de précieuses cargaisons aux quatre coins de la galaxie pour sauver l'humanité.
La tâche ne sera pas aisée, votre cargaison est convoitée et de terribles pirates aliens de l'espace sont à vos trousses.
Pour mener à bien votre mission, il vous faudra choisir : piloter ? tirer ? réparer ou améliorer le Spark ?
La coordination et la communication seront vos seules chances pour réussir.

MATERIEL

TUILES :

1. 8 Tuiles vaisseaux (Nexus, Cockpit, Observatoire, Armurerie, Passerelle, Soute, Salle des machines, Échangeur.)
2. 4 Cartes personnages (Owen, Alex, Nova, Igor.)

ELEMENTS 3D :

4 Figurines membres d'équipage
4 Tourelles
2 Améliorations laser
4 Améliorations doubles canons
2 Générateurs de bouclier
3. 35 Jetons blindage

DES :

3 Dés blindage noir
3 Dés bricolage bleu
2 Dés pilotage vert
3 Dés tir rouge
3 Dés tir orange
3 Dés tir jaune

JETONS :

4. 4 Jetons sas de secours
5. 4 Jetons coup de main
6. 6 Jetons propulseur
7. 6 Cristaux crédit violets
8. 15 Jetons Composant/ Fabrication
9. 6 Cubes violet laser ennemi
10. 6 Cubes violet bouclier ennemi
11. 6 Cubes rouge : niveau de puissance de feu ennemi

CARTES :

12. 15 Cartes Prospérity
13. 6 Cartes champs de force
14. 6 Cartes dégâts (Code Orange/Code Rouge)
15. 6 Cartes vaisseaux ennemis
16. 2 Cartes environnement (recto/verso)
17. 5 Cartes construction

























BUT DU JEU

VICTOIRE

Pour accomplir votre mission, il vous **faudra atteindre votre destination** située à des milliers d'Unités Astronomiques (UA) de votre position initiale. Chaque mission est unique, l'objectif de la mission est annoncé au lancement de la partie.





DEFAITE

La mission est un échec et la partie s'achève si :
-le Cockpit est détruit
-le Nexus est détruit
-les deux salles des propulseurs sont détruites (*la Salle des machines et la Soute*).



MISSIONS

Spark Riders 3000 se joue en mission indépendante, vous ne conservez pas vos cartes objets et équipements entre chaque scénario.
Pour gagner une mission, parcourez la distance indiquée sur l'application et remplissez les conditions annoncées lors de la mission.
La mission est perdue si le cockpit, le nexus ou les deux salles des réacteurs sont détruites.
Chaque mission est unique et vous découvrirez en jouant les environnements, les différents ennemis et boss ainsi que les missions secondaires.
Une fois la mission terminée, un score vous sera attribué selon ce que vous avez accompli lors de votre trajet, ce score est représenté par un nombre et des étoiles.
Ces étoiles vous permettent de débloquer les missions suivantes !

Chaque mission dans Spark Riders 3000 est unique. Seuls les meilleurs obtiendront les meilleurs scores.



MISE EN PLACE

- Chaque joueur choisit un personnage. Puis, il se munit de sa **carte personnage** et du **jeton coup de main** correspondant.
- Placez **les salles du vaisseau** au centre de la table.
- Mélangez **les cartes Prospérity** et placez-les faces cachées devant le vaisseau.
- Placez **les cartes constructions** ainsi que les éléments constructibles correspondants (tourelles, améliorations, générateur de bouclier) devant le vaisseau.
- Placez **les cartes vaisseaux** ennemis à l'arrière du vaisseau. Puis à côté de ceux-ci : placez les réserves des éléments ennemis : jetons puissance, blindages, générateurs de boucliers ennemis et lasers.
- Lancez l'application et appuyez sur "lancer le jeu", sélectionnez ensuite "scénario" et appuyez sur "sélection mission". Choisissez une mission, appuyez sur "Sélection persos". Sélectionnez les personnages présents dans la partie et appuyez sur "Commencer la partie".
- Il ne vous reste plus qu'à suivre les instructions d'IRIS : à vous de jouer !



NOTE :

Le voyage supraluminique peut avoir des incidences sur l'état du Spark. C'est pourquoi l'état initial du Spark diffère pour chaque mission.

MEMBRES D'EQUIPAGE

En tant que Rider, vous êtes habilités à effectuer tout type de tâches au sein du Spark.
Chaque Rider possède une aptitude particulière indiquée sur la carte personnage.



Chaque membre d'équipage possède **une carte personnage, un jeton coup de main** et **une figurine.**
Sur chaque carte personnage se trouve l'aptitude propre à chaque membre d'équipage
ainsi que les effets de leurs coups de main.

IRIS

Je vous présente la personne la plus importante du Spark : moi, IRIS.
J'ai été développée pour accompagner au mieux les Riders durant leurs missions.
Chaque Riders est équipé d'un système de communication lui permettant d'interagir avec moi :
le SmartRune-2000 dont voici l'interface :



LE SPARK

Notre vaisseau : Le Spark.
Il est composé de 8 salles reliées par des sas. Le **Cockpit** et le **Nexus** sont **les pièces maîtresses du vaisseau.**
La **Salle des machines** abrite le **Propulseur gauche** et la **Soute** abrite le **Propulseur droit.**
Les 4 autres salles sont **l'Observatoire, l'Armurerie, l'Échangeur** et la **Passerelle.**



RAPPEL

Si le Cockpit, le Nexus ou les deux salles abritant les propulseurs sont détruits, la mission est un échec.

Depuis les **zones de combats gauche et droite**, les ennemis présents peuvent attaquer
et être attaqués par les tourelles présentes dans cette même zone du vaisseau (gauche ou droite).
Les ennemis présents dans la zone d'approche **sont hors de portée de tir.**

DEROULEMENT D'UN TOUR

Un tour se déroule en 3 phases : la **phase IRIS**, la **phase ennemie** puis la **phase de l'équipage**.

1 : PHASE IRIS

IRIS vous annonce la distance parcourue, les environnements traversés, l'évolution de l'état du vaisseau et vous transmet les messages réceptionnés.

2 : PHASE ENNEMIE

Durant cette phase, IRIS vous transmet les informations des vaisseaux ennemis.
Ils sont représentés par des cartes de couleur : rouge, bleu, vert, jaune, violet et gris.

ENNEMI EN APPROCHE

Durant cette phase, je vous préviens des nouveaux vaisseaux ennemis détectés sur les radars :
ils sont placés à l'arrière du Spark dans la zone d'approche.
Les joueurs placent la **carte vaisseau ennemi** correspondante et l'équipe de ses éléments de tir, blindage, laser et bouclier annoncés.



NIVEAU DE PUISSANCE :

Placez un cube orange sur le niveau de puissance annoncé par IRIS lorsque le vaisseau apparaît (1, 2 ou 3). La puissance du vaisseau représente son potentiel offensif, plus il est grand plus les tirs infligés au Spark seront nombreux.

BLINDAGE :

Placez un **jeton blindage** sur le niveau de blindage annoncé par IRIS lorsque le vaisseau apparaît (1,2,3,4 ou 5). S'il n'a pas de blindage, retirez le jeton.

CHAMP DE FORCE :

Placez un cube violet sur l'icône si le vaisseau possède un bouclier.
Le bouclier rend le vaisseau insensible aux tirs classiques
et ne peut être touché que par des tourelles équipées de l'amélioration laser.

LASER :

Placez un cube violet sur l'icône si le vaisseau possède des tirs laser.
Les tirs laser ignorent les champs de force du Spark.

EXEMPLE :

Un vaisseau ennemi arrive en approche, je vous transmets :
"Vaisseau ennemi en approche.
Couleur : Rouge.
Niveau de puissance : 2
Niveau de Blindage : 2
Équipement : Aucun"

Placez la carte vaisseau ennemi rouge dans la zone d'approche et positionnez un cube orange sur l'emplacement de puissance 2 et le jeton blindage sur l'emplacement 2.



COMPORTEMENT

Les ennemis peuvent changer de côté du Spark : de gauche à droite ou inversement. Chaque vaisseau ennemi tire sur le Spark et peut cibler les salles en haut, au milieu et en bas. Plus la puissance de tir d'un ennemi est grande, plus son nombre de tirs est grand.

IMPORTANT

Le tir des vaisseaux ennemis touche la première salle sur son chemin, si une salle est détruite, c'est la salle suivante sur la même hauteur qui est touchée.

EXEMPLE :

Un vaisseau ennemi à gauche du Spark tire une fois à l'avant : le tir à l'avant touche l'observatoire, ou le Cockpit si l'observatoire est détruit.
Le tir à l'arrière touche la soute car la salle des machines est détruite.

NOTE :

Le Cockpit, le Nexus, la Salle des machines et la Soute peuvent, dans certaines configurations, être touchés par des vaisseaux ennemis depuis les deux zones de combat gauche et droite.

PROTOCOLE DE DEFENSE

Lorsque vous subissez un tir et que la salle possède au moins un blindage : lancez un dé blindage pour chaque tir subi.
Appliquez les effets du résultat de votre jet sur le blindage en appliquant les effets dans cet ordre précis si plusieurs tirs sont subis :

Votre blindage résiste au tir	Retirez 1 blindage OU Subit une touche s'il n'y a plus de blindage	Retirez 2 blindages OU Retirez 1 blindage s'il n'en reste qu'un OU Subit une touche s'il n'y a plus de blindage

Si la salle ne possède pas de blindage, chaque tir restant touche la salle une fois. Annoncez à IRIS :

"[Nom de la salle] touchée X fois. Terminé"

X = nombre de tirs subis.

IMPORTANT

Le protocole de Défense est à suivre également lorsque le Spark subit des dégâts ou des impacts lors de traversée d'environnements durant la phase IRIS.

EXEMPLE :

L'Observatoire qui possède 2 blindages subit 5 tirs.
Un joueur lance 5 dés blindages noirs. Il applique les effets des symboles obtenus dans cet ordre :

Les deux premiers tirs sont défendus, les deux suivants font perdre un blindage : la salle n'a plus de blindages. Le dernier tir inflige une touche puisqu'il n'y a plus de blindages. Le joueur annonce alors à IRIS:
"Observatoire touché une fois. Terminé"

3 : PHASE MEMBRES D'EQUIPAGE

Durant cette phase de jeu, les joueurs jouent simultanément dans l'ordre de leur choix. Chaque membre d'équipage peut effectuer **un déplacement, un coup de main et une action par tour dans l'ordre de son choix.**

DEPLACEMENT

Chaque membre d'équipage peut se déplacer de maximum trois salles reliées par des sas.
Les membres d'équipage peuvent franchir ou rester dans des salles occupées par un ou plusieurs autres membres d'équipage.
Lorsqu'un membre d'équipage effectue une action, son déplacement est interrompu.

Durant leurs déplacements, si deux membres d'équipage se trouvent dans une même salle, ils peuvent, sans interrompre leur déplacement, s'échanger des objets et/ou se donner un "coup de main".

COUP DE MAIN

Lors de son déplacement un membre d'équipage peut déposer son jeton coup de main dans chacune des salles qu'il a traversé, y compris la salle de départ et d'arrivée.

Lorsqu'un autre membre d'équipage **effectue une action dans une salle avec un ou plusieurs jetons coup de main** d'un coéquipier, il peut bénéficier des effets de celui-ci/ceux-ci.

Chaque personnage possède trois coups de main indiqués sur leur carte personnage : le coup de main 1 est le même pour tous les membres d'équipage, il permet de relancer un dé de l'action et de garder le second résultat. Les coups de main 2 et 3 sont différents en fonction du personnage et sont utilisés pour une action spécifique.

IMPORTANT

Un membre d'équipage ne peut donner qu'un seul de ses trois coups de main une fois par tour à un autre membre d'équipage.
Un membre d'équipage peut recevoir plusieurs coups de main durant un même tour.
Il n'est pas possible de se donner un coup de main à soi-même

NOTE :

Le coup de main 3 est utilisable lorsque vous possédez certaines cartes équipements.



ACTIONS

Les joueurs peuvent effectuer trois types d'actions : l'action de pilotage, l'action de tir et les actions de bricolage.

PILOTAGE

Les membres d'équipage du Spark sont tous habilités à effectuer des actions de pilotage.
Il existe deux types de pilotage : Le pilotage de vitesse et le pilotage offensif.

Pour piloter, le membre d'équipage doit se trouver, dans le Cockpit, aux commandes du vaisseau.
Une seule action de pilotage peut être effectuée par tour.

Pour effectuer **une action de pilotage**, lancez un . Le niveau de pilotage correspond à la somme des obtenues sur ce jet, des différents bonus de coup de main reçu ainsi que des équipements et aptitudes utilisés sur cette action.

	Pilotage Niveau 1	Pilotage Niveau 2	Pilotage Niveau 3	Gagnez 1 Crédit

PILOTAGE OFFENSIF

Les manœuvres effectuées lors d'un pilotage offensif permettent de **changer de côté un ou plusieurs vaisseaux ennemis** (probabilité forte) et/ou de **détruire un ou plusieurs vaisseaux ennemis** (probabilité faible).

Dites-moi : "Pilotage offensif. Niveau X. Terminé."

PILOTAGE DE VITESSE

Le pilotage de vitesse permet de parcourir **une plus grande distance durant ce tour** et de **distancer ou semer définitivement des ennemis.**
Lors d'un pilotage de vitesse, le pilotage automatique de l'IA est désactivé ce qui permet une augmentation significative de la vitesse.

Dites-moi : "Pilotage de vitesse. Niveau X. Terminé."

EXEMPLE :

Igor souhaite effectuer un pilotage offensif. Il se déplace dans le Cockpit et effectue un jet de pilotage. Il obtient auxquelles il ajoute 1 grâce à son aptitude Pilote aguerri.
Il m'annonce : "Pilotage offensif. Niveau 3. Terminé."
Je lui transmets ensuite les effets de son pilotage.

TIR

Un membre d'équipage peut effectuer une action de tir en se positionnant dans une tourelle.
Pour entrer dans une tourelle, placez votre membre d'équipage dans la zone prévue.
Une tourelle peut atteindre tous les ennemis situés de son côté
du Spark et ne peut être utilisée qu'une fois par tour avec une action de tir.

IMPORTANT

Les vaisseaux ennemis équipés d'un bouclier ne peuvent être touchés que par les tourelles équipées de l'amélioration laser (*cf. action de bricolage : construction/amélioration*). Ceci est aussi valable pour les tirs rapides et les tirs automatiques (*cf. tir automatique*).

PROTOCOLE DE TIR

Pour effectuer votre **action de tir,** choisissez une cible et lancez les dés de tir de la tourelle.
Lancez 1 lorsque vous tirez avec une tourelle de base. Appliquez les différents bonus liés aux améliorations offensives de la tourelle, aux équipements ou objets et coups de main reçus.

La somme des obtenus correspond au nombre de touches infligées au vaisseau ennemi.
Chaque touche détruit un blindage du vaisseau ennemi.

Si un vaisseau ennemi sans blindage subit une touche, il est neutralisé. Dites-moi alors :

"Cible couleur de l'ennemi neutralisé. Terminé."

Si le vaisseau ennemi pris pour cible est neutralisé et qu'il reste des
non utilisés vous pouvez les reporter sur un autre vaisseau ennemi à portée de tir.

EFFETS DU TIR



IMPORTANT

**Le Spark est équipé d'un aspirateur magnétique permettant à IRIS de récupérer des composants lorsque vous neutralisez un vaisseau ennemi.
Les composants récupérés sont placés dans le Nexus, il peut en contenir 10 maximum.
Les composants vous permettent de construire des éléments du Spark.**

EXEMPLE :

Nova tire sur le vaisseau bleu, qui possède 1 blindage, depuis une tourelle. Igor lui donne son coup de main.
Elle jette deux , le dé de la tourelle et le dé obtenu grâce au coup de main d'Igor.
Elle obtient le résultat suivant : , elle gagne un supplémentaire avec son aptitude.
Le vaisseau ennemi subit deux touches et un crédit est gagné, il est placé dans le distributeur.
La première touche enlève le blindage du vaisseau ennemi, n'ayant plus de blindage,
a seconde touche le neutralise.
Nova m'annonce : "Cible bleue neutralisée. Terminé"
Je communique en retour les ressources gagnées : "Neutralisation validée. Récupération de 2 composants."
Nova place deux composants dans le Nexus, ils sont disponibles immédiatement.

TIR RAPIDE

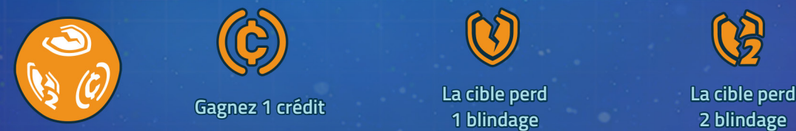
Un **membre d'équipage sur un emplacement de tir** peut réaliser un tir rapide gratuitement
à chaque fois qu'un vaisseau ennemi **apparaît de son côté** durant la phase ennemie
ou à la suite d'une manœuvre de pilotage offensive.

Lors d'un tir rapide, les dés orange remplacent les dés rouges.

IMPORTANT

**Le tir rapide ne compte pas comme une action de tir.
Le tir rapide permet de détruire le blindage des vaisseaux ennemis.
Si un vaisseau ennemi ne possède plus de blindage, le tir rapide est sans effet sur lui.**

EFFETS DU TIR RAPIDE

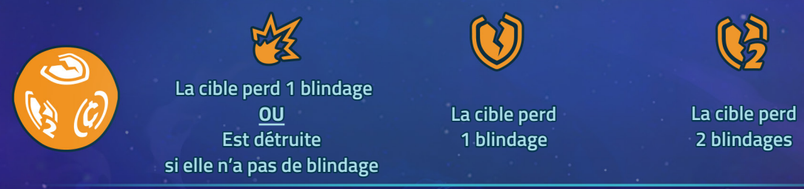


TIR AUTOMATIQUE

À la fin de la phase d'équipage, **si une tourelle n'a pas été utilisée,**
l'IA effectue un tir automatique sur la cible de votre choix à portée de tir de cette tourelle.

Lors d'un tir automatique, lancez un dé orange ou deux dés orange si la tourelle
est équipée d'une amélioration double canon.

EFFET DU TIR AUTOMATIQUE :



IMPORTANT

et sont sans effet sur les vaisseaux ennemis sans blindage.

BRICOLAGE

Le voyage ne sera pas de tout repos et le Spark aura sûrement besoin d'être réparé ou amélioré afin de mener à bien votre mission. Pour cela, vous pourrez effectuer des actions de BRICOLAGE.
Il y a 3 actions de bricolage : **l'amélioration du blindage, les actions de construction/amélioration** et les **actions de réparation**.

EFFETS DU BRICOLAGE :

	Gagnez 1 crédit	Ajoutez 1 blindage Niveau 1 de réparation Retirez 1 jeton de construction	Ajoutez 2 blindages Niveau 2 de réparation Retirez 2 jetons de construction	Ajoutez 3 blindages Niveau 3 de réparation Retirez 3 jetons de construction

PROTOCOLE D'AMELIORATION DU BLINDAGE

Afin de résister au tir des vaisseaux pirates, vous pouvez améliorer le blindage des salles du Spark.
Pour effectuer une amélioration du Blindage, votre membre d'équipage doit se trouver dans la salle que vous souhaitez blinder.
Effectuez votre action de bricolage : lancez 1 et ajoutez 1 BLINDAGE à la salle pour chaque obtenue.

IMPORTANT

Un membre d'équipage ne peut pas effectuer d'action d'amélioration de blindage dans une salle ou les blindages sont au maximum.
Si vous obtenez plus de que nécessaire lors du blindage d'une salle, gagnez un .

PROTOCOLE DE REPARATION DES SALLES DU VAISSEAU

Lors de votre mission, le Spark pourra subir des dommages et certaines salles devront être réparées.
Lorsqu'une des salles du vaisseau n'a plus de blindage et subit 1 dégât, IRIS passera la salle en code orange. SI elle subit 2 dégâts, elle passera en code rouge. Au-dessus de deux dégâts la salle est détruite et retirée du plateau.





Pour réparer une salle touchée (en code orange ou code rouge), placez le membre d'équipage dans la salle et effectuez une action de bricolage.
Lancez 1 chaque obtenue ajoute 1 au niveau de la réparation.

Dites-moi : "**[Nom de la salle]** réparation de niveau X. Terminé."

NOTE :

Lors de sa phase IRIS informe les membres d'équipages de l'évolution des salles endommagées du Spark.
Elle est capable de réparer des salles endommagées code orange. Les salles en code rouge ont un grand risque d'exploser et seront expulsées du Spark.
Si un membre d'équipage se trouve à l'intérieur d'une salle détruite, placez-le dans la salle adjacente de votre choix.

PROTOCOLE DE REPARATION DES PROPULSEURS

Lorsqu'ils sont en parfait état, les propulseurs du Spark sont parmi les plus performants de la Galaxie. Cependant, ces bijoux de technologie nécessitent une attention toute particulière. En tant que membre d'équipage, vous serez donc amené à réparer les réacteurs lorsqu'ils seront endommagés.

Pour réparer un réacteur, placez votre membre d'équipage sur l'emplacement de réparation du réacteur et effectuez votre action de bricolage. Lancez 1 , chaque obtenue augmente le niveau de la réparation de 1.

Dites-moi : "**Propulseur gauche/droit**, réparation de niveau X. Terminé."

RAPPEL :

Si un propulseur est HS pendant deux tours de suite sa salle explosera.

NOTE :

Un propulseur venant d'être réparé à une très faible chance de se détériorer les 2 prochains tours.

EXEMPLE :

Alex veut réparer le Propulseur droit. Elle se déplace dans la soute, sur l'emplacement de réparation et effectue son action de bricolage.
Elle obtient 2 auxquels elle ajoute 1 grâce à son aptitude Système D.
Elle m'annonce : "Propulseur droit, réparation de niveau 3, terminé."

CONSTRUCTION/AMELIORATION

En détruisant les vaisseaux ennemis, IRIS récupère des composants et les place dans le Nexus.
Ils vous permettent de construire ou d'améliorer des équipements du Spark.

Vous pouvez construire ou améliorer des éléments du vaisseau. Pour cela, le membre d'équipage doit être dans la salle ou l'élément est construit.
Prenez le nombre de composants dans votre Nexus indiqués sur la carte de l'élément que vous voulez construire. Retournez les composants et placez-les dans la salle,ce sont maintenant des jetons de construction ,
Effectuez votre action de bricolage, lancez 1 , chaque obtenue retire un jeton de construction du plateau. Lorsque le dernier jeton de construction est retiré, la construction est achevée et l'équipement est opérationnel immédiatement.



NOTE :

Une tourelle peut bénéficier de deux améliorations : double canon et laser.
*Chaque **carte champ de force** d'un générateur de bouclier peut absorber 2 tirs (elle est retournée si elle subit un tir et retirée du plateau s'il elle subit un second tir). Si toutes cartes champ de force d'un **générateur de bouclier** sont retirées du plateau : le générateur est détruit et retiré du plateau.*
Lorsqu'une construction est en cours, les composants transformés en actions de construction libèrent de l'espace dans le Nexus pour accueillir de nouveaux composants. Si la salle est détruite, les composants sont perdus.

IMPORTANT

Un membre d'équipage peut construire une tourelle ou un générateur de bouclier uniquement dans les salles possédant un emplacement disponible .
Lorsqu'une tourelle est en cours d'amélioration (double canon ou laser) elle reste utilisable.
Si vous obtenez plus de que nécessaire lors d'une construction/amélioration, gagnez un .

EXEMPLE :

Nova souhaite construire un générateur de bouclier dans l'observatoire. Elle retire 3 composants du Nexus, place le générateur de bouclier sur l'emplacement et 3 jetons de construction.
Dans la salle, elle effectue son action de bricolage et obtient . Elle retire donc deux jetons de construction. Pour terminer la construction du générateur il faudra qu'un membre d'équipage effectue une nouvelle action de bricolage, ce tour-ci ou plus tard, et obtenir au moins une clé.

CREDITS ET CARTES PROSPERITY

Au milieu du Nexus se trouve un distributeur Prosperity. Une fois chargé en crédit, ce distributeur vous permet d'obtenir des objets et équipements Prospérity.

En réalisant leurs actions, les membres d'équipages gagnent des crédits.
À chaque fois qu'un membre d'équipage gagne un (ou plusieurs) crédit(s) placez-le(s) autour du distributeur dans les emplacements libres correspondants.

Le joueur qui remplit le dernier emplacement de crédit vide le distributeur de ses crédits et pioche un nombre de cartes égal au nombre de membres d'équipage plus une carte.
Il en choisit une, puis passe les cartes restantes au joueur à sa gauche. L'opération se répète jusqu'à ce que les joueurs aient tous une carte. La dernière carte est défaussée.

IMPORTANT

A 2 joueurs, il faut 4 Ⓒ pour remplir le distributeur, à 3 joueurs 5 Ⓒ et à 4 joueurs 6 Ⓒ.
S'il n'y a plus assez de cartes dans le distributeur, mélangez-la défausse et replacez-la sur l'emplacement distributeur.
Si vous gagnez plus de crédit qu'il n'y a de place disponible dans le distributeur

Les cartes Prospérity vertes améliorent les actions de pilotage, les rouges les actions de tir, les bleues les actions de bricolages, les jaunes améliorent le vaisseau Spark et IRIS.
L'utilisation des cartes est gratuite. Les cartes jaune peuvent être utilisées depuis n'importe quelle salle du vaisseau.

LES CARTES EQUIPEMENT

Les cartes équipement sont conservées jusqu'à la fin de la partie et ne peuvent pas être échangées. Elles permettent de débloquer le coup de main 3. Les membres d'équipage ne peuvent posséder que 3 équipements. Vous pouvez défausser une carte équipement à tout moment pour en équiper un autre.

LES CARTES OBJETS

Les cartes objets sont utilisables une seule fois et sont défaussées après utilisation. Elles peuvent être échangées à tout moment entre les membres d'équipage. Il n'y a pas de limite au nombre d'objets que peut posséder un personnage.



ENVIRONNEMENTS

Bien que l'espace soit composé à 99,9 % de vide, il n'est pas impossible que notre voyage nous amène dans des environnements dangereux qui perturberont les différents systèmes du Spark.

Durant votre mission, vous allez traverser différents environnements IRIS vous informera de leurs effets.
Les cartes environnements sont placées devant le Cockpit du Spark sur le plateau pour vous rappeler leurs effets.



ESPACE

R.A.S



CHAMP D'ASTEROIDES

Le champ d'astéroïdes est un environnement dangereux et imprévisible, le pilotage automatique de IRIS ne suffira pas à éviter les obstacles c'est pourquoi **une action de pilotage d'un membre d'équipage est vivement recommandée.**

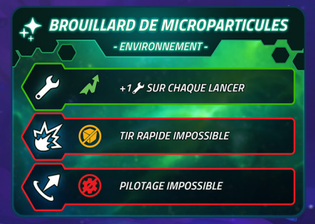


TEMPETE SOLAIRE

Sous une tempête solaire, les tourelles sont plus performantes.
Les tourelles du Spark gagnent 1 dé de tir orange sur chaque action de tir.
Cependant, les **boucliers du générateur de bouclier du Spark et les boucliers des ennemis sont hors service** et sont ignorés.
Le distributeur Prospérity est également **hors service** et ne peut pas fournir de cartes Prospérity.

NOTES :

Si vous gagnez plus de crédit qu'il n'y a de place disponible dans le distributeur, défaussez-vous des crédits supplémentaires.



BROUILLARD DE MICROPARTICULES

Le brouillard de microparticules permet à IRIS d'aider les membres d'équipages en leur octroyant 1 sur chaque action de bricolage. Cependant, à cause de l'épaisseur du brouillard, il est impossible d'effectuer un tir rapide ou une action de pilotage.