

## Galaxy Trucker – La grosse extension – Cartes

Type	Nom anglais Nom français	Symbole	Texte français	Commentaires
Alien Cyan	<b>DIPLOMAT</b> DIPLOMATE		Une fois pendant le vol, vous pouvez éviter les actions d'un ennemi ou les effets d'une ligne de zone de combat, puis le diplomate vous quitte.	Le diplomate peut convaincre des ennemis de laisser votre vaisseau en paix. Ceci ne fonctionne pas comme sauter dans l'hyperespace. Vous jouez la en carte entier avec les autres joueurs. Le diplomate ne peut pas vous aider à gagner ou à partir loin. Il vous sauve seulement des effets de la perte. Vous attendez qu'il apparaisse que vous avez clairement perdu pour utiliser le diplomate : Comme quand vous avez déclaré une force de lasers plus petite que celle de l'ennemi ou quand on a déterminé que vous êtes le joueur qui doit souffrir les effets de la ligne en cours de la carte zone de combat. Si vous utilisez le diplomate pour vous sauver d'un ennemi, vous perdez quand même. L'ennemi est vaincu et continue à attaquer le prochain joueur en jeu. Si vous utilisez le diplomate pour éviter une ligne d'une carte zone de combat, vous êtes toujours le plus faible joueur de cette catégorie. La ligne ne vous affecte pas mais elle n'affecte pas non plus un autre joueur. Une fois que vous avez utilisé la capacité du diplomate, retirez l'alien Cyan de votre vaisseau.
Alien Cyan	<b>LAWYER</b> AVOCAT		Si vous pilotez un vaisseau assurable, vous ne payez pas les composants perdus. Pour un vaisseau non assurable, vous ne payez que la moitié de la pénalité (arrondi par défaut).	Les vaisseaux de classe I, II et III sont assurables. Les vaisseaux non assurables sont les classes IA, IIA et IIIA. Avec un avocat à bord, vous pouvez heureusement dire au revoir à vos composants perdus car ils vont dériver dans l'espace. Naturellement, une fois qu'un tir de laser élimine l'avocat ou son composant d'aide à la vie aliène, vous pouvez dire au revoir à votre bonus. L'effet de l'avocat s'applique seulement s'il est à bord au moment où vous finissez le vol (ou abandonnez).
Alien Cyan	<b>MANAGER</b> DIRECTEUR		Vos autres aliens voient leur efficacité augmentée de +1. A la fin du vol, vous gagnez 1/3/6 crédits cosmiques si vous avez 1/2/3 d'étrangers à bord.	Le directeur aide les autres aliens à travailler mieux. Un alien Violet avec un directeur donne un bonus de +3 à la force de lasers et un alien Marron avec un directeur donne un bonus de +3 à la force des réacteurs (au lieu de +2). Si votre directeur est toujours à bord à la fin du vol, vous gagnez une récompense pour chaque espèce aliène à bord. 1 crédit si le directeur est le seul alien restant, 3 crédits si vous avez le directeur et 1 autre alien et 6 crédits si vous avez chacun des trois aliens. Si vous abandonnez, vous ne pouvez pas récupérer cette récompense.
Alien Cyan	<b>MERCHANT</b> NEGOCIANT		Quand vous vendez des marchandises, vous gagnez un crédit cosmique supplémentaire pour chaque marchandise rouge ou jaune (même si vous avez abandonné).	Le négociant sait négocier. Vous obtenez un crédit supplémentaire pour chaque bloc rouge ou jaune que vous vendez. Si vous abandonnez, ces crédits supplémentaires ne sont pas divisés par deux. <i>Exemple</i> Le joueur abandonne le vol. Il s'arrête avec le négociant à bord et des marchandises de valeur 19 crédits : 2 rouges, 3 jaunes et 1 vert. Il obtient 10 crédits pour les marchandises (la moitié de 19 arrondi par défaut) plus 5 crédits supplémentaires pour les 5 blocs rouges et jaunes soit un total de 15.
Alien Cyan	<b>TECHIE</b> TECHNICIEN		S'il vous reste au moins 1 capsule verte de batterie, votre première utilisation de batterie (une fois par carte aventure) est gratuite	Le Technicien sait obtenir le meilleur de votre système d'alimentation. Pour chaque carte aventure, votre première utilisation de batterie est gratuite. Par exemple, si vous voulez actionner 3 lasers doubles, le Technicien vous permet de le faire pour seulement 2 capsules vertes. Toutefois, le Technicien ne peut pas obtenir de la puissance de rien : Vous devez avoir au moins une capsule verte pour obtenir l'utilisation gratuite. <i>Exemple</i> Le joueur a 1 capsule verte et veut actionner son réacteur double. Le Technicien lui permet d'actionner le réacteur double et de garder la capsule verte. S'il n'avait aucune capsule verte, le Technicien ne pourrait pas l'aider à actionner le réacteur double. Le Technicien ne vous aide pas quand une aventure vous prend des capsules vertes (par exemple, quand vous devez abandonner des marchandises et que vous n'en avez pas).

## Galaxy Trucker – La grosse extension – Cartes

Type	Nom anglais Nom français	Symbole	Texte français	Commentaires
Bonus	<b>BUREAUCRACY</b> BUREAUCRATIE		Le dernier joueur place secrètement un dé pour montrer un nombre de 1 à 6. En commençant par le leader, chaque autre joueur tente de deviner le chiffre. Ceux qui ont mal deviné reculent d'autant de jours de vol que le chiffre indiqué sur le dé. Ceux qui ont bien deviné gagnent 3 crédits de la banque.	"Hé, attendez, il vous manque un formulaire !" Devinez lequel. Oui, c'est juste une faible tentative des joueurs les plus lents pour aller de l'avant, mais que pouvez-vous y faire ? Les règles sont les règles. Le joueur le plus en arrière place secrètement un dé de sorte que personne d'autre ne puisse voir le nombre indiqué. En commençant par le leader, chaque autre joueur tente de deviner le chiffre. (Il est permis de répéter le chiffre d'un autre joueur.) Le dé est révélé et chacun de ceux qui n'ont pas deviné doit retourner en arrière d'autant de jours de vol. Chacun de ceux qui ont correctement deviné gagne 3 crédits de la banque. Indépendamment des résultats, le dernier joueur ne recule pas et ne gagne ou ne perd aucun crédit.
Bonus	<b>JUNKYARD</b> BROCANTE			Les brocantes interstellaires sont des endroits fascinants pleins d'ordures intéressantes (mais potentiellement dangereuses) et de brocanteurs intéressants (mais potentiellement dangereux). Vous pouvez négocier pour à peu près n'importe quoi ici, et si les brocanteurs ne l'ont pas, vous pouvez le trouver probablement vous-même si vous êtes disposé à vous déplacer parmi les épaves flottantes et les tirs parasites de laser. (La dernière tendance est de passer votre chemin quand un brocanteur pense que vous êtes trop près d'obtenir quelque chose qu'il veut). La carte Brocante est divisée en 4 cases représentant 4 secteurs de la brocante. Dans chaque case, la partie gauche est le prix à payer et le côté droit la récompense associée. En commençant par le leader, chaque joueur décide s'il s'arrête dans la brocante. C'est très semblable aux planètes. Si vous choisissez de vous arrêter, placez votre marqueur dans la case que vous voulez utiliser. Vous payez le coût immédiatement : abandonnez des membres d'équipage, des capsules vertes faites face à des météorites (représentant les brocanteurs volants) ou des tirs de laser. Récupérez ensuite votre récompense : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les nouveaux astronautes (pas les aliens) peuvent entrer dans n'importe quelle cabine ayant de la place pour eux. Vous pouvez également les mettre dans une chambre de stase, mais pas dans une cabine de luxe. Vous pouvez réarranger votre équipage à ce moment-là.</li> <li>• Les nouvelles capsules vertes peuvent aller dans n'importe quel élément de batterie avec de la place pour eux. Vous pouvez réarranger vos capsules vertes à ce moment-là.</li> <li>• Si gain de jours de vol, avancez immédiatement.</li> </ul> Une fois que le prix a été payé et la récompense récupérée, le prochain joueur peut choisir une des cases restantes dans la brocante. Quand chacun a pris sa décision, payé le coût et gagné sa récompense, ceux qui stoppé reculent du nombre de jours de vol indiqué sur la carte (même ceux qui ont gagné des jours de vol). Dans une partie à cinq joueurs, une des espaces peut être utilisée deux fois, comme avec les planètes. Le deuxième joueur à s'arrêter dans cette case paye le prix fort mais la récompense est 1 de moins (selon les règles standard pour les récompenses réduites). Si la récompense a deux parties, chaque partie est réduite de 1. Par exemple, le deuxième joueur à débarquer dans la première case de la brocante du niveau III devra lancer les dés pour tous les tirs de laser. (Les lancers ne s'appliquent qu'à son vaisseau car le premier joueur à débarquer a déjà lancé les dés quand il a débarqué). La récompense du deuxième joueur, cependant, est réduite de 1 astronaute et 1 crédit.

## Galaxy Trucker – La grosse extension – Cartes

Type	Nom anglais Nom français	Symbole	Texte français	Commentaires
Bonus	<b>ROBOSMOKEYS</b> RACKETTEURS ROBOTISES		Chaque joueur cache le nombre de crédits de son choix de sa main et tous révèlent leur choix simultanément. La personne qui a offert le plus (en cas d'égalité, le plus en arrière) choisit des coordonnées et paye ce qui'il a enchérit. Chaque joueur, y compris ce joueur, abandonne le composant à ces coordonnées. Les coordonnées choisies ne peuvent pas inclure le numéro 7.	Bien que la majeure partie de la police mécanisée galactique robotique a été désarmée il y a bien longtemps, chaque camionneur a couru à travers ces tristes machines abandonnées aux portes de la galaxie. Les restes d'un ancien âge, leur programmation les force à essayer d'accomplir leur fonction originale : Trouver une excuse pour écrire un billet à un camionneur et pour confisquer une partie de son vaisseau. Naturellement, si vous glissez au Racketteurs robotisés quelques crédits, ils pourraient être disposés à se concentrer sur les faiblesses de vos adversaires. Chaque joueur choisit secrètement combien il offre. Celui qui offre le plus doit payer. Les autres gardent leurs crédits. Le plus haut enchérisseur peut choisir les coordonnées, même en dehors du vaisseau, mais ni la colonne ni la rangée ne peut être le numéro 7. (Ceci ne protège pas le composant de départ de la classe IA, cependant, car 6 et 8 sont des choix légaux). Chaque joueur avec un composant aux coordonnées choisies (en incluant le joueur qui les a choisies) doit abandonner ce composant et tout ce qu'il pourrait contenir. <i>Remarque : Pour empêcher un joueur de prendre trop de temps pour décider quelles coordonnées causeront le plus de dommages, vous pouvez utiliser le sablier pour fixer un délai raisonnable.</i>
Bonus	<b>SPACE BILLIARDS</b> BILLARDS DE L'ESPACE			Le joueur leader choisit une rangée et un adversaire. L'adversaire défend contre ces météorites selon les règles pour un essaim de météorique sauf que le joueur qui a choisi lance les dés. Alors, le deuxième joueur choisit une des rangées restantes, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi une rangée. Utilisez vos marqueurs pour indiquer quelles rangées ont été déjà choisies. Il n'y a aucune restriction à l'adversaire vous pouvez cibler. Un joueur peut avoir à défendre contre plusieurs rangées de météorites. Dans une partie à cinq joueurs, on peut choisir une des rangées deux fois. La deuxième fois que la rangée est choisie, ignorez le premier grand météorite. Conseil : Vous pouvez utiliser cette carte contre un concurrent pour niveler le terrain de jeu, mais c'est parfois plus amusant d'envoyer les météorites vers le vaisseau qui est le plus susceptible d'exploser en morceaux.
Bonus	<b>STAR DEPOT</b> DEPOT DES ETOILES		Piochez 6 composants inutilisés. En commençant par le leader, chaque joueur peut prendre 1 composant et l'ajouter à son vaisseau ou l'utiliser pour remplacer un composant. Une nouvelle batterie arrive avec des capsules vertes Une nouvelle cabine arrive avec des membres d'équipage.	Vous pouvez utiliser le dépôt des étoiles pour ajouter un nouveau composant à votre vaisseau ou pour remplacer un composant. Si vous remplacer un composant, placez le vieux composant de côté. Ne le mettez pas dans votre pile de défausse. Ne le placez parmi les autres composants du dépôt des étoiles. Le nouveau composant doit être ajouté selon les règles standard de construction. Vous n'obtenez de nouvelles capsules vertes ou membres d'équipage que sur le nouveau composant que vous avez obtenu du dépôt. Dans une nouvelle cabine, vous pouvez mettre 2 humains ou 1 alien (si la cabine est connectée au composant d'aide à la vie aliène et si vous n'avez pas pour le moment d'alien de cette couleur) mais ajouter un composant d'aide à la vie aliène ne vous permet pas de changer les membres d'équipage dans les cabines adjacentes. Chaque joueur qui prend un composant du dépôt perd 1 jour de vol. Conseil : N'essayez pas de retourner face cachée tous les composants inutilisés juste pour en choisir 6 au hasard. Il suffit qu'un joueur ferme ses yeux et choisisse 6 composants au hasard après qu'un autre joueur a mélangé les composants.
Mauvaises Machinations	<b>AMBUSH</b> EMBUSCADE	5 joueurs	Le joueur avec la plus basse force de laser se fait tirer dessus Dans une embuscade, les canons pointant vers le côté ou vers l'arrière comptent leur force à plein et ceux pointant vers l'avant-comptent à moitié.	L'alien Violet compte pour +2 comme d'habitude. Dans une partie à cinq joueurs, le joueur avec la deuxième plus basse force de laser subit également le tir mais uniquement les tirs de léger laser. Ignorez le lancer pour le tir de puissant laser.

## Galaxy Trucker – La grosse extension – Cartes

Type	Nom anglais Nom français	Symbole	Texte français	Commentaires
Mauvaises Machinations	<b>ASTEROID FIELD 7</b> CHAMP D'ASTEROIDES 7		En commençant par le leader, chaque joueur choisit de traverser ou de contourner le champ d'astéroïdes. Ceux qui traversent rencontrent des météorites. Ceux qui contournent perdent 7 jours de vol.	
Mauvaises Machinations	<b>ASTEROID FIELD 8</b> CHAMP D'ASTEROIDES 8		En commençant par le leader, chaque joueur choisit de traverser ou de contourner le champ d'astéroïdes. Ceux qui traversent rencontrent des météorites. Ceux qui contournent perdent 8 jours de vol.	
Mauvaises Machinations	<b>BIG SHIP BONUS</b> BONUS DE GRAND VAISSEAU	5 joueurs	Le joueur dont le vaisseau a le plus de composants (le moins de cases vides) gagne un bonus égal au bonus pour le vaisseau avec le moins de connecteurs exposés.	
Mauvaises Machinations	<b>CHECKPOINT</b> POINT DE CONTROLE	5 joueurs	Les joueurs récupèrent immédiatement des bonus d'ordre dans la course (comme les bonus de fin de vol).	
Mauvaises Machinations	<b>COSMIC RAYS</b> RAYONS COSMIQUES		Vous perdez tous les capsules vertes, blocs de marchandises et membres d'équipage des composants ayant au moins un connecteur exposé.	
Mauvaises Machinations	<b>CROSSFIRE</b> COURANT PERTURBATEUR		En commençant par le leader, chaque joueur choisit de traverser le courant perturbateur ou d'attendre. Ceux qui traversent se font tirer dessus. Ceux qui attendent perdent 6 jours de vol.	
Mauvaises Machinations	<b>CUSTOMS INSPECTION</b> INSPECTION DES DOUANES		Chaque joueur doit payer 1 crédit pour chaque bloc de marchandises qu'il a à bord.	
Mauvaises Machinations	<b>ECO-PATROL</b> PATROUILLE ECOLOGIQUE		Si vous avez plus de capsules vertes que de composants qui utilisent des batteries, payez 1 crédit pour chaque capsule verte supplémentaire. Le ou les joueur qui ont payé le plus perdent également 3 jours de vol.	
Mauvaises Machinations	<b>GETTING EVEN</b> EXTORSION		En commençant par le joueur le plus en arrière, chaque joueur spécifie un montant et une colonne. Le joueur immédiatement devant doit payer au joueur le montant ou prendre un tir de puissant laser de l'arrière dans cette colonne.	

## Galaxy Trucker – La grosse extension – Cartes

Type	Nom anglais Nom français	Symbole	Texte français	Commentaires
Mauvaises Machinations	<b>IMMIGRATION OFFICIALS</b> FONCTIONNAIRES DE L'IMMIGRATION		Employez-vous des immigrés clandestins ? Selon le nombre d'aliens à bord, payez une amende de 3, 5, ou 6 crédits.	
Mauvaises Machinations	<b>JUNKER FOR SALE</b> EPAVE A VENDRE		Les joueurs enchérissent des crédits sur le vaisseau détruit. Le plus haut enchérisseur paye et gagne le contenu du vaisseau.	
Mauvaises Machinations	<b>PSYCHOCANNIBALS</b> PSYCHO-CANNIBALES		Comptez la force des réacteurs. Vous ne pouvez garder que le même nombre de membres d'équipage. Si vous utilisez un vaisseau de classe IIA, comptez les parties gauche et droite séparément.	
Mauvaises Machinations	<b>QUALITY CONTROL</b> CONTROLE QUALITE	5 joueurs	Le joueur avec le vaisseau ayant le moins de connecteurs exposés gagne un bonus (comme le bonus de fin de vol).	
Mauvaises Machinations	<b>QUARANTINE</b> QUARANTAINE		Perdez 1 jour de vol pour chaque astronaute humain à bord.	
Mauvaises Machinations	<b>ROAD NARROWS</b> ROUTES ETROITES		Chaque vaisseau fait face à 2 grandes météorites arrivant par l'avant. Ne lancez pas les dés. Pour chaque vaisseau, les météorites sont dans les colonnes occupées à l'extrême gauche et à l'extrême droite.	
Mauvaises Machinations	<b>SPEED TRAP</b> PIEGE DE VITESSE		Il y a un radar automatique prenant des photos de derrière un astéroïde ! Comptez votre force de réacteurs. Payez un montant égal au double de l'écart avec la force de réacteurs du joueur le plus lent.	
Mauvaises Machinations	<b>STRANDED SHIP</b> VAISSEAU ECHOUE		Le capitaine doit acheter quelques réacteurs. Les joueurs enchérissent. Celui qui enchérit le plus de composants réacteurs (les réacteurs doubles comptent comme des réacteurs simples) abandonne les réacteurs et gagne 12 crédits.	
Mauvaises Machinations	<b>SURROUNDED</b> ENTOURE		S'il y a au moins deux joueurs dans la course : Le leader se fait tirer dessus. Le dernier joueur se fait tirer dessus.	
Mauvaises Machinations	<b>SYSTEM TEST</b> TEST DES SYSTEMES		Vous devez prouver que votre système électrique fonctionne en testant les composants qui utilisent des batteries. Pour examiner 2 de ces composants, payez 1 capsule verte. Vous devez abandonner les composants utilisant des batteries que vous n'examinez pas.	Cette carte affecte tous les composants qui peuvent être hypothétiquement actionnés par des batteries (y compris les boosters non connectés aux tuiles correspondantes). Si vous avez un nombre impair de composants utilisant des batteries, il faut payer pour le composant impair ou le défausser.

## Galaxy Trucker – La grosse extension – Cartes

Type	Nom anglais Nom français	Symbole	Texte français	Commentaires
Mauvaises Machinations	<b>THE MOB</b> LA FOULE		Dans l'ordre, chaque joueur doit payer 7 crédits ou bien son composant de départ est détruit.	
Mauvaises Machinations	<b>TRAFFIC JAM</b> EMBOUTEILLAGE		Éliminez les espaces entre les vaisseaux afin que les joueurs volent les uns derrière les autres. L'ordre reste le même.	C'est la seule carte qui affecte également les vaisseaux dans l'hyperespace. Certains considèrent ce fait comme étant la preuve finale qu'il n'y a juste aucun moyen d'éviter un embouteillage.
Mauvaises Machinations	<b>TRUSTBUSTERS</b> CASSEURS DE CARTELS		De quel type de composants avez-vous le plus ? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lasers (inclus lasers doubles) ?</li> <li>• Réacteurs (inclus réacteurs doubles) ?</li> <li>• Cabines ?</li> <li>• Porte-containers ?</li> <li>• ou Batteries ?</li> </ul> Si vous avez plus de 3 d'un de ces types, payez 2 crédits pour chaque composant au-dessus de 3.	
Mauvaises Machinations	<b>WIDE OPEN SPACE</b> ESPACE GRAND OUVERT		Est considéré comme un espace ouvert [Open Space] pour tous les sujets. Procédez de la même manière, mais les joueurs avancent deux fois de la force de leurs réacteurs.	
Routes Rugueuses	<b>BAD LUCK</b> MAUVAISE CHANCE		Si un lancer de dés pour un météorite ou un tir de laser indique que personne n'est frappé et que personne n'est forcé d'utiliser une batterie, lancer les dés à nouveau (jusqu'à trois fois).	
Routes Rugueuses	<b>BIG BADDIES</b> GRANDS MECHANTS		Les ennemis sont 2 points plus forts.	
Routes Rugueuses	<b>BUM BATTERIES</b> BATTERIES SANS VALEUR		Quand un composant utilise des batteries, il coûte une capsule verte de plus (sauf qu'utiliser un booster avec un composant qui utilise des batteries coûte seulement 3 capsules vertes en tout).	Par exemple, utiliser un bouclier, un réacteur double ou un laser double coûte 2 capsules vertes au lieu de 1. Amplifier un réacteur simple ou un laser simple coûte 2 capsules vertes pour actionner le booster. Mais les combinaisons bouclier + booster de bouclier, réacteur double + booster de réacteur ou laser double + booster de laser coûtent seulement 3 capsules vertes, pas 4.
Routes Rugueuses	<b>COSMIC PSYCHOSIS</b> PSYCHOSE COSMIQUE		Après chaque carte aventure, lancez les dés pour des coordonnées. Si le résultat indique une cabine avec un ou plusieurs membres d'équipage humains (pas des aliens), ils deviennent fous, disparaissent et la cabine est détruite.	Lancez les dés pour des coordonnées comme avec la carte sabotage, mais une seule fois. Et oui, si vous obtenez 7-7, la carte affecte votre composant de départ. Psychose cosmique affecte également les joueurs dans l'hyperespace (votre équipage fou est avec vous).
Routes Rugueuses	<b>DEAD ZONE</b> ZONE EN ANGLE MORT	Construction	Avant la construction, lancez les dés pour déterminer une colonne. (Si la colonne est en dehors des cases de vaisseau, relancez jusqu'à ce que ça frappe els vaisseaux). Aucun composant dans cette colonne (sauf le plat indestructible) ne fonctionne.	Rien excepté les plats indestructibles ne fonctionnent dans cette colonne : Les batteries n'ont aucune énergie, les containers ne peuvent pas être chargés avec des marchandises, les composants d'aide à la vie alienne ne soutiennent pas les cabines reliées etc. Cependant, même dans la zone en angle mort, les composants doivent suivre des règles de construction des vaisseaux.

## Galaxy Trucker – La grosse extension – Cartes

Type	Nom anglais Nom français	Symbole	Texte français	Commentaires
Routes Rugueuses	<b>DEFECTIVE CONNECTORS</b> CONNECTEURS DÉFECTUEUX	Construction	En calculant la force de vos réacteurs, soustrayez 1 pour chaque connecteur universel connecté à un connecteur simple ou double. Vous pouvez réduire cette pénalité en défaussant tout ou partie des composants que vous avez reliés de cette façon. (Ils tombent).	Une force de réacteur négative compte pour 0. Par exemple, dans une zone de combat, si plus d'un joueur a une force négative de réacteur, peu importe celui qui a le moins, tous ces joueurs ont 0 et celui qui est le plus en avant est le plus lent. Et oui, vous devez abandonner si vous n'avez pas une force de réacteur égale au moins à 1 dans un Open space ou un Wide open space.
Routes Rugueuses	<b>DEJA VU</b> DEJA VU	Livre	Vous êtes emprisonné dans une boucle de temps. Après être passé par toutes les cartes d'aventure, faites-les encore à l'envers l'ordre (excepté les occasions qui ont été employées). Vous êtes emprisonné dans une boucle de temps.	Pendant le vol, les cartes aventure doivent être triées en 2 piles : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Une pile de cartes face visible où quelqu'un a utilisé une opportunité (les planètes où au moins un joueur a débarqué, les vaisseaux abandonnés ou les stations abandonnées qui ont été utilisés, les ennemis défaits, les bonus, un dépôt ou une brocante de l'espace qui a été visité, de Mauvaises Machinations, une épave à vendre qui a été achetée ou un vaisseau échoué qui a été aidé).</li> <li>• Une pile de cartes face cachée que les joueurs ont traversé (essai de météorites, Open space, zone de combat, cartes jaunes d'événements spéciaux, toutes les Mauvaise Machinations non mentionnées ci-dessus) et les cartes où personne n'a utilisé l'opportunité (y compris les ennemis qui n'ont pas été défaits).</li> </ul> Après exécution de la dernière carte aventure, prenez les cartes face cachées et continuez le vol avec elles sans les mélanger comme cartes aventure restantes. La deuxième fois qu'on les traverse, ces cartes aventure sont défaussées face visible.
Routes Rugueuses	<b>ENGINE ENVY</b> ENVIE DE REACTEUR		Au début du vol, chaque joueur prend 1 tir de léger laser du joueur derrière lui. A chaque fois que la résolution d'une carte aventure a comme conséquence un nouveau leader, le deuxième joueur tir sur l'arrière du vaisseau du leader e avec un tir de léger laser.	L'envie de réacteur entre en vigueur quand le leader à la fin d'une carte aventure est différent du leader au début. En particulier, si le leader abandonne ou saute dans l'hyperespace pendant la carte aventure, il y aura un nouveau leader sur qui on va tirer. Un joueur qui revient de l'hyperespace et devient leader est considéré revenir à la fin de la carte aventure et on va tirer dessus avant que la prochaine carte aventure soit révélée. Si le tir a comme conséquence que le nouveau leader abandonne, n'appliquez pas l'envie de réacteur une deuxième fois. Passez juste à la prochaine carte aventure.
Routes Rugueuses	<b>EXPLOSIVE BATTERIES</b> BATTERIES EXPLOSIVES		Si un composant avec des capsules vertes est détruit, tous les composants dans les huit cases voisines sont également détruits. Ceci peut causer une réaction en chaîne.	Ces cartes ne s'appliquent qu'aux composants qui sont détruits (par le tir de laser, les météorites, le sabotage, ou une explosion) et pas à ceux qui tombent ou sont abandonnées. Remarque : Cependant, les batteries explosives pourraient détruire des composants voisins aux batteries explosives qui causeraient une autre explosion qui pourrait détruire d'autres composants explosifs, etc.
Routes Rugueuses	<b>EXPLOSIVE GOODS</b> MARCHANDISES EXPLOSIVES		Si un composant avec des marchandises est détruit, tous les composants dans les huit cases voisines sont également détruits. Ceci peut causer une réaction en chaîne.	Ces cartes ne s'appliquent qu'aux composants qui sont détruits (par le tir de laser, les météorites, le sabotage, ou une explosion) et pas à ceux qui tombent ou sont abandonnées. Remarque : Cependant, les marchandises explosives pourraient détruire des composants voisins aux marchandises explosives qui causeraient une autre explosion qui pourrait détruire d'autres composants explosifs, etc.
Routes Rugueuses	<b>INFECTED GOODS</b> MARCHANDISES INFECTEES		Seuls les aliens peuvent charger des marchandises sans risque. Quand vous chargez, si le nombre de nouveaux blocs dépasse le nombre d'aliens que vous avez à bord, vous perdez 1 astronaute humain pour chaque nouveau bloc supplémentaire (même si vous ne le chargez pas).	Par exemple, si vous avez 2 aliens, vous pouvez gagner jusqu'à 2 blocs sans risque. Si vous gagnez 4 blocs, vous perdez 2 membres d'équipage humains, sans regarder lesquels de ces blocs finissent réellement dans votre vaisseau. Vous ne pouvez pas gagner juste certaines des marchandises. C'est tout ou rien. Si gagner des marchandises infectées vous fait perdre votre dernier astronaute humain, vous gagnez toujours toutes les marchandises, mais vous devez abandonner le vol.

## Galaxy Trucker – La grosse extension – Cartes

Type	Nom anglais Nom français	Symbole	Texte français	Commentaires
Routes Rugueuses	<b>MADE TO ORDER</b> SUR COMMANDE	Construction	Avant la construction, chaque joueur pioche face cachée 12, 18, ou 24 composants en fonction du tour). Retournez vos composants face visible quand la construction commence. Personne d'autre ne peut les utiliser. A la fin du vol, payez 1 crédit pour chaque composant que vous n'avez pas utilisé.	Le reste des composants dans l'entrepôt est toujours à la disposition des joueurs et vous avez toujours l'option de mettre de côté jusqu'à 2 de ces derniers pendant la construction. Vous devez payer 1 crédit pour chaque composant restant dans votre pile de commande personnelle. Ceux-ci ne comptent pas comme des composants perdus dans votre pile de défausse. L'assurance ne s'applique pas à eux, ni l'alien Cyan Lawyer [Avocat].
Routes Rugueuses	<b>METAL FATIGUE</b> FATIGUE DU METAL		Après chaque carte d'espace ouvert, lancez les dés pour des coordonnées. Le composant à ces coordonnées tombe.	Lancez les dés pour des coordonnées comme avec la carte sabotage, mais une seule fois. Et oui, si vous obtenez 7-7, la carte affecte votre composant de départ. Fatigue du métal n'affecte pas les joueurs dans l'hyperespace (vous avez évité la carte Open Space).
Routes Rugueuses	<b>METEORIC INVERSION</b> INVERSION METEORIQUE		Les grandes météorites sont petites et les petites météorites sont grandes.	Avec cette carte, vous pourriez subir des grandes météorites de l'arrière. Comme avec les météorites de l'avant (et à la différence des météorites de côté) vous ne pouvez les tirer qu'avec un laser dans la colonne.
Routes Rugueuses	<b>NASTY SURPRISE</b> SURPRISE MECHANTE		Après la construction mais avant de préparer votre bateau, piochez une carte pour remplacer celle-ci. Si la carte de remplacement est une carte avec un symbole construction, piochez une autre carte de remplacement.	
Routes Rugueuses	<b>PANIC</b> PANIQUE		A chaque fois qu'une cabine a un connecteur exposé, son équipage (alien ou humain) quitte le vaisseau.	
Routes Rugueuses	<b>PARANOIA</b> PARANOIA		Celui qui veut débarquer sur une planète doit d'abord essayer un tir de puissant laser de l'avant des autochtones paranoïdes. (D'abord chacun décide. Puis on lance les dés. Puis on charge les marchandises).	
Routes Rugueuses	<b>PIERCING PROJECTILES</b> PROJECTILES PERCANTS		Quand un composant est détruit par un météorite ou un tir de laser, le projectile poursuit sa course jusqu'à ce qu'il frappe le prochain composant dans la ligne). S'il détruit un deuxième composant, il s'arrête.	Cette carte s'applique aux météorites et aux tirs de laser de toutes les tailles. D'habitude, le composant suivant dans la ligne sera dans une case adjacente, mais parfois le projectile volera sur des cases vides avant de heurter un autre composant dans la rangée ou la colonne indiquée. D'habitude, le deuxième composant sera aussi détruit sauf si le projectile heurte un plat indestructible correctement orienté. Un petit météorite détruira seulement le deuxième composant s'il frappe un connecteur exposé, mais les connecteurs exposés par la destruction du premier composant comptent maintenant comme exposés.
Routes Rugueuses	<b>REMORSELESS FATE</b> DESTIN SANS REMORDS		Les zones de combat et le sabotage affectent tous les joueurs excepté celui qui en a le plus. Les cabines affectées par une épidémie doivent être abandonnées. Avec Stardust, au lieu de perdre des jours de vol, les composants avec des connecteurs exposés tombent.	Par exemple, le sabotage affectera chaque joueur sauf celui avec le plus de membres d'équipage. (En cas d'égalité, seul le joueur le plus en arrière évite le sabotage). Quand vous lancez les dés pour un tir de laser dans une zone de combat, chaque lancer s'applique à tous les vaisseaux affectés. Quand vous lancez pour des coordonnées pour le sabotage, lancez 3 fois. Le lancer s'applique à tous les vaisseaux affectés, mais si un joueur est frappé par un des lancers, il n'est pas affecté par les lancers restants.

## Galaxy Trucker – La grosse extension – Cartes

Type	Nom anglais Nom français	Symbole	Texte français	Commentaires
Routes Rugueuses	<b>SOMERSAULT</b> SAUT PERILLEUX	Construction	Ces anomalies de pesanteur sont embêtantes ! Pendant la construction, les réacteurs peuvent se vers l'avant ou vers l'arrière. Les réacteurs pointant vers l'arrière ne comptent pas quand vous calculez votre force de réacteurs. Après chaque carte Open Space, tournez votre vaisseau à 180 degrés.	Le pot d'échappement d'un réacteur ne peut pas pointer vers le côté du vaisseau spatial. La case devant le pot d'échappement du réacteur doit être vide.
Routes Rugueuses	<b>SPACE JUNK</b> ORDURE DE L'ESPACE	Livre	A la fin de chaque carte aventure chaque composant qui est tombé d'un vaisseau se comporte comme une grande météorite de l'avant pour tous les vaisseaux qui sont derrière.	Si au moins un composant tombe pendant une carte aventure, les joueurs doivent faire face à l'ordure de l'espace. (Remarquez que cette carte ne s'applique pas aux composants qui sont détruits ou abandonnés). Quand un composant tombe un vaisseau, il est mis dans une défausse spéciale. Une fois que la carte aventure a été résolue, chaque composant qui est tombé du vaisseau du leader agit comme un grand météorite. Le leader lance les dés pour savoir quelles colonnes ses composants tombés heurteront, une fois pour chaque composant dans sa défausse spéciale. Ceux-ci frappent les vaisseaux de tous les joueurs suivants à l'avant. Les composants qui tombent des vaisseaux pendant ce tir de barrage sont défaussés dans leurs piles spéciales. Après, le deuxième joueur lance les dés pour ses composants tombés qui heurtent tous les vaisseaux derrière le deuxième joueur, et ainsi de suite. (Le dernier joueur n'a pas besoin de lancer les dés car il n'y a pas de joueur derrière.) Après avoir traité l'ordure de l'espace, mettez les piles spéciales dans les piles de défausse normales. Remarque : L'ordure de l'espace est évaluée après que la carte aventure est complètement traitée (y compris les pertes possibles de jours de vol). Rarement, il peut se produire que vous soyez frappés par des composants tombant d'un vaisseau qui était derrière vous au moment où il a été frappé.
Routes Rugueuses	<b>STIFF COMPETITION</b> RUDE CONCURRENCE	Livre	Un joueur choisissant d'utiliser une station abandonnée ou un vaisseau abandonné subit d'abord un tirer de puissant laser à l'arrière pour chaque vaisseau plus fort volant derrière.	Si vous choisissez d'utiliser un vaisseau abandonné ou une station abandonnée, vous comptez votre force. Chaque joueur volant derrière vous compte également sa force et chacun de ceux qui est plus fort que vous vous envoie un tir de puissant laser. Après que le tir de laser soit résolu, vous avez l'option de changer d'avis. (Le tir de laser pourrait vous laisser sans assez d'équipage pour utiliser l'opportunité ou vous pourriez avoir perdu des containers ce qui pourrait rendre la station abandonnée moins utile). Si vous changez d'avis, vous ne perdez pas les jours de vol et l'opportunité passe au prochain joueur en ligne qui doit remplir les mêmes conditions. Ceci signifie que les joueurs pourraient devoir compter leur force plusieurs fois pour une carte aventure.
Routes Rugueuses	<b>TOUGH TRIP</b> VOYAGE DUR		Quand vous ajoutez la quatrième pile de cartes avant le vol de ce tour, ajoutez en plus le même nombre de cartes de niveau III.	Pour le vol 1, ajoutez 2 cartes de niveau III. Pour le vol 2, ajoutez 3 cartes de niveau III. Pour le vol 3, ajoutez 4 cartes de niveau III. Quand vous jouez avec la variante Prévisions Optimisées, ajoutez ces cartes en dessous.
Routes Rugueuses	<b>UNION SHIP</b> VAISSEAU DES SYNDICATS		Avant révéler la carte aventure finale, abandonnez le vol ou payez 1 crédit ou 1 bloc de marchandises par membre d'équipage.	Le syndicat de l'équipage n'acceptera pas de capsules vertes à la place des marchandises.

## Galaxy Trucker – La grosse extension – Cartes

Type	Nom anglais Nom français	Symbole	Texte français	Commentaires
Routes Rugueuses	<b>WORKER'S COMPENSATION DES OUVRIERS</b>		A chaque fois que vous perdez un membre d'équipage (sauf avec un vaisseau abandonné ou une brocante), mettez-les à côté de votre pile de défausse. Vous payez une pénalité de 3 crédits pour chacun d'eux à la fin du vol. L'assurance du vaisseau ne s'applique pas à cette pénalité.	