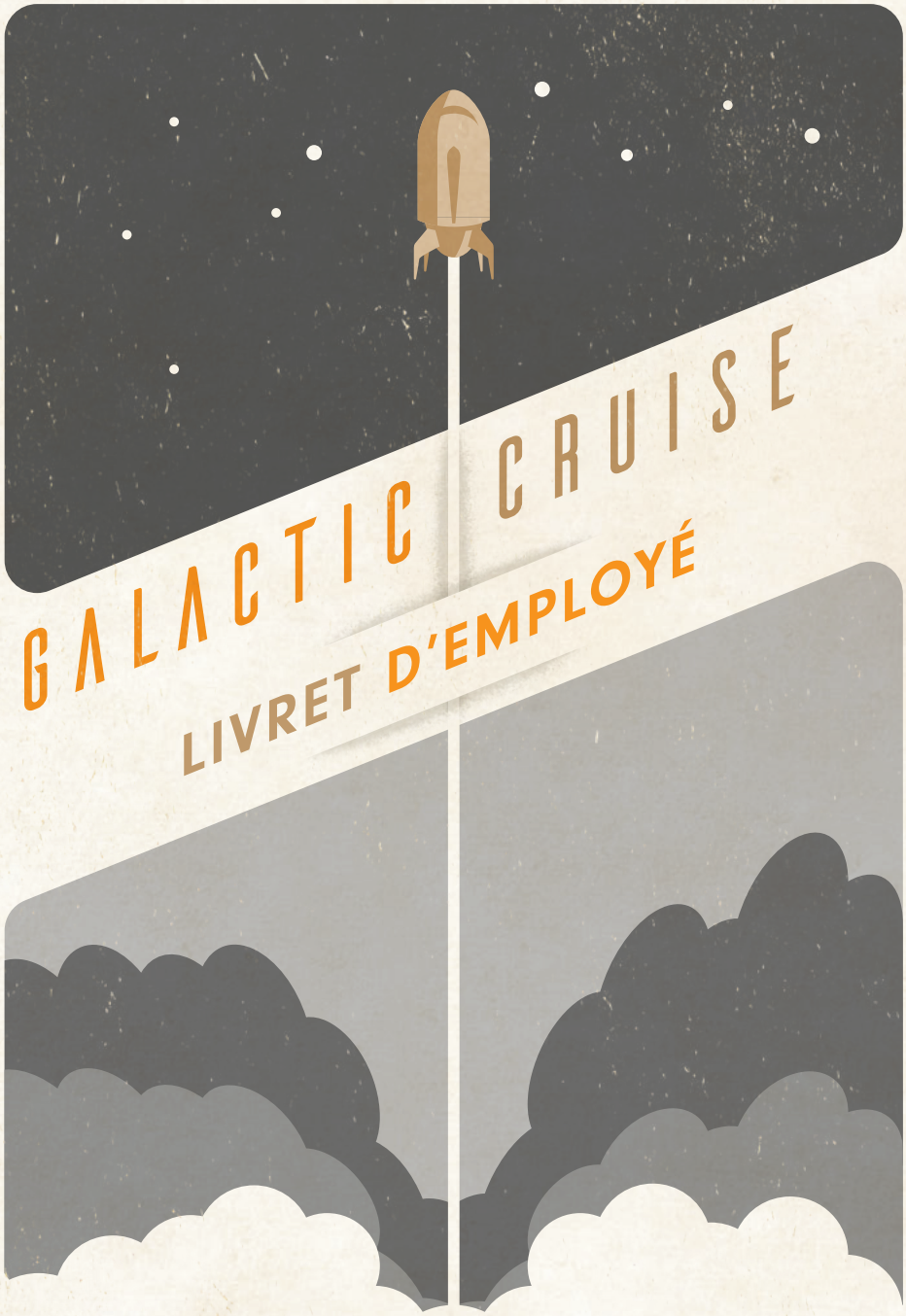


GALACTIC CRUISE

LIVRET D'EMPLOYÉ

ACTIONS

CONSTRUIRE UN DÉVELOPPEMENT

18

Construisez 1 développement en payant le coût indiqué au bas de sa colonne en crédits et/ou en ressources correspondant à la rangée où il se trouve. Placez le développement dans le réseau ou sous une technologie.

RECRUTER UN OUVRIER EXPERT

19

Recrutez 1 ouvrier expert en payant le coût associé à cet expert, puis déplacez-le dans la salle de pause. (Gagnez 1 bonus de financement comme d'habitude.)
Coût de droite : 2 crédits par développement dans les rangées Nourriture et Oxygène.
Coût de gauche : 3 crédits par jeton Amélioration au pied de la tour de lancement.

ACHETER DES RESSOURCES/PUBS

19

Payez 1 crédit pour 2 ressources **et/ou** payez 1 crédit pour 2 pubs.

PLANIFIER UNE CROISIÈRE

24

Placez votre consultant Croisière à côté d'une croisière. Gagnez le bonus d'un jeton Amélioration de votre tour de lancement, puis retournez ce jeton. Retirez ce jeton lorsque vous effectuez un lancement.

FAIRE DE LA PUBLICITÉ POUR UNE CROISIÈRE

25

Dépensez des pubs pour déplacer 1 ou 2 clients de la file d'attente vers une croisière. Gagnez des crédits et de la réputation en fonction des clients et de la croisière.

PIOCHER DES CARTES PROJET

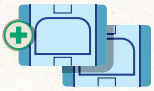
26

Prenez 2 cartes Projet du conseil d'administration. Vous pouvez dépenser 1 Réputation pour prendre la première carte de la défausse.
Limite de cartes en main : 5 à la fin de votre tour.

RECOMPLÉTER LES CARTES PROJET

27

Gagnez tous les bonus visibles. Défaussez les cartes restantes.
Recomplétez le conseil d'administration.



ACQUÉRIR DES PLANS

20

Prenez gratuitement 2 plans depuis les bureaux de conception. Placez-les 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.
Limite : 5 à la fin de votre tour.

CONSTRUIRE DES SEGMENTS DE VAISSEAU

21

Construisez jusqu'à 2 segments dans vos vaisseaux. Payez le coût indiqué sur le ou les plans. Payez le coût supplémentaire si vous construisez directement depuis les bureaux de conception.
Limite : 3 segments par vaisseau.

ACQUÉRIR UN NOUVEAU VAISSEAU

22

Prenez un ensemble cockpit + moteur depuis la ligne d'assemblage. Gagnez le bonus du moteur, puis retournez-le.
Limite : 3 vaisseaux.

GAGNER DES RESSOURCES

23

Prenez 3 ressources depuis le silo de stockage. Vous ne pouvez pas excéder les capacités de stockage de votre plateau Joueur ni collecter plus de ressources que n'en contient le silo.

REMPLIR LE SILO DE STOCKAGE

23

Défaussez une carte Projet pour remettre un type de ressource à son maximum (5) dans le silo. Gagnez 1 crédit par ressource ajoutée. Gagnez 1 Réputation.

À TOUT MOMENT DURANT VOTRE TOUR

Perdez 1 Réputation pour défausser tout ou partie des plans, puis recomplétez les emplacements vides des bureaux.

Une fois par tour : Perdez de la réputation pour gagner un type de bonus.

COMMENT MARQUER DES POINTS ?

DURANT LA PARTIE

- **Cockpits** : Marquez des PV en fonction des critères indiqués sur le cockpit à chaque fois qu'un vaisseau décolle.
- **Visiter une destination :** Payez des pubs pour marquer les PV des clients.
- **Bonus de financement :** Vous pouvez marquer des PV lorsque vous gagnez un bonus de financement.
- **Bonus client :** Les clients peuvent vous rapporter des PV durant l'étape Espace.
- **Bonus des moteurs :** Certains moteurs vous rapportent des PV.
- **Piste Progression :** Marquez le nombre de cubes Progression dans la section en cours × le nombre d'ailes révélées.

À LA FIN DE LA PARTIE

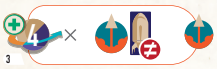
- **Possessions :** Marquez 1 PV par groupe de 3 possessions.
- **Piste Progression :** Marquez le nombre de cubes dans la section 3 × le nombre d'ailes révélées.
- **Réputation :** Marquez les PV du plus haut seuil de PV atteint.
- **Segments de vaisseau** : Marquez les PV de chacun de vos segments de vaisseau construits.
- **Développements** : Marquez les PV de la colonne vide la plus à droite.
- **Cockpits** : Marquez des PV en fonction des critères de chaque cockpit. Perdez 5 PV par vaisseau qui n'a jamais été lancé.

CRITÈRES DES COCKPITS

29

1 PV pour chaque segment construit dans l'ensemble de vos vaisseaux

3 PV par groupe composé des trois types d'icônes dans l'ensemble de vos vaisseaux



4 PV par vaisseau différent que vous avez lancé (y compris celui-ci)

5 PV par groupe de 2 développements de technologie en votre possession

3 PV par jeton Amélioration retourné ou retiré du pied de votre tour de lancement

3 PV par jeton Amélioration retourné ou retiré de la partie supérieure de votre tour de lancement

2 PV pour chacun de vos cubes sur la piste Progression

4 PV pour chacun de vos vaisseaux contenant des segments valant 6 PV ou plus

5 PV pour chacun de vos vaisseaux contenant des segments valant 8 PV ou plus

2 PV par groupe de 3 Réputation en votre possession

4 PV pour chacun de vos jetons Amélioration sur une destination

3 PV par groupe de 2 développements que vous avez construits

3 PV par icône Ailes visible (de votre couleur)

5 PV par ouvrier expert que vous avez recruté

3 PV pour chacun de vos vaisseaux composés d'au moins 2 segments

4 PV pour chacun de vos vaisseaux composés d'au moins 3 segments

COMMENT OBTENIR...?

	COMMENT EN OBTENIR	À QUOI ÇA SERT
RÉPUTATION	• Faire de la publicité pour une croisière • Construire un développement • Remplir le silo de stockage • Recompléter les cartes Projet • Bonus de l'étape Espace*	• Obtenir des ressources/des crédits/des pubs • Recompléter l'offre des bureaux • Construire directement depuis les bureaux • Piocher une carte Projet directement depuis la défausse • Réduire le coût pour utiliser d'autres développements
CRÉDITS	• Faire de la publicité pour une croisière • Remplir le silo de stockage • Acquérir un nouveau vaisseau • Recompléter les cartes Projet • Planifier une croisière • Gagner un bonus de financement • Perdre de la réputation • Bonus de l'étape Espace*	• Construire un développement • Construire des segments de vaisseau • Recruter un ouvrier expert • Acheter des ressources/pubs • Utiliser d'autres développements
PUBS	• Acheter des ressources/pubs • Acquérir un nouveau vaisseau • Recompléter les cartes Projet • Planifier une croisière • Gagner un bonus de financement • Perdre de la réputation • Bonus de l'étape Espace*	• Faire de la publicité pour une croisière • Marquer les PV des clients sur une destination • Vente de dernière minute lors d'un lancement
RESSOURCES	• Action Gagner des ressources • Acheter des ressources/pubs • Acquérir un nouveau vaisseau • Recompléter les cartes Projet • Jouer des cartes Projet • Planifier une croisière • Gagner un bonus de financement • Perdre de la réputation • Bonus de l'étape Espace*	• Lancer un vaisseau • Construire un développement

** La mise en place étant aléatoire, il se peut que vous n'ayez pas accès à ces éléments durant vos parties.*

OBJECTIFS D'ENTREPRISE

30

X développements construits

X groupes composés des trois types d'icônes dans l'ensemble de vos vaisseaux

Au moins 1 amélioration déverrouillée dans X destinations différentes

X groupes composés d'un réseau et d'un développement de technologie

X segments construits dans l'ensemble de vos vaisseaux

Avoir effectué X lancements

X ouvriers + ouvriers experts recrutés

Total de X PV sur l'ensemble de vos segments

Avoir lancé X vaisseaux différents

LANCER UN VAISSEAU

28

T-MOINS 5 **ASSIGNER ET EMBARQUER**

Placez votre croisière planifiée au-dessus de votre vaisseau. Renvoyez votre consultant Croisière dans son bureau. Placez votre client (ou vos clients) dans une ou plusieurs cabines. (Facultatif : Vente de dernière minute.)

(Pas assez de place : Perdez 2 Réputation et replacez le client dans la section supérieure de la file d'attente.)

T-MOINS 4 **PLACER UN CUBE PROGRESSION**

Placez un cube Progression sur la prochaine case disponible de la piste Progression.

T-MOINS 3 **PAYER LES RESSOURCES** ×+1 ×:

Payez 1 Nourriture par client (+ 1 pour votre pilote), 1 Oxygène par segment dans le vaisseau et autant de carburant qu'indiqué sur la tuile Croisière.

T-MOINS 2 **MARQUER LES PV DU COCKPIT** ( )

Marquez des PV en fonction du cockpit du vaisseau que vous lancez. Si vous lancez ce vaisseau pour la première fois, retournez le cockpit pour masquer la pénalité indiquée dessus.

T-MOINS 1 **CHARGER LE JETON**

Prenez 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 0 **DÉCOLLAGE !**

Placez votre ouvrier dans le cockpit du vaisseau (il devient un pilote). Puis, ajoutez une nouvelle croisière.

AJOUTER UNE NOUVELLE CROISIÈRE

29

Prenez une nouvelle tuile Croisière et placez-la sur un emplacement libre du plateau Marketing. Faites descendre d'une section tous les clients de la file d'attente qui correspondent aux destinations de la nouvelle croisière. Les clients qui se trouvent déjà tout en bas ne bougent pas.

Ajoutez à la section supérieure de la file d'attente de nouveaux clients correspondant aux destinations de la nouvelle croisière (de gauche à droite). Ajoutez-en autant que le nombre de clients qu'il y avait dans la croisière qui vient d'être lancée.

AMÉLIORATIONS

16

AVENTURE

Gagnez immédiatement un bonus de financement pour chacun de vos cubes sur la piste Progression. Vous gagnez désormais un bonus de financement chaque fois que vous placez un cube sur la piste Progression.

Gagnez immédiatement le bonus d'un jeton Amélioration, retirez-le de la tour de lancement et rangez-le dans la boîte.

Vos vaisseaux peuvent désormais contenir jusqu'à 4 segments.

Vous pouvez désormais avoir jusqu'à 4 vaisseaux.

DÉTENTE

Lorsque vous effectuez un lancement : vous pouvez perdre 2 Réputation pour augmenter de 1 la capacité de l'une des cabines de votre vaisseau.

Chaque fois que vous gagnez de la réputation, gagnez 1 Réputation supplémentaire. Limite : Une fois par étape Faire avancer les vaisseaux. Limite : Une fois par action.

Vos ouvriers gagnent également la capacité d'ouvrier expert.

FAMILLE

Lorsque vous avancez sur la piste Réputation, gagnez immédiatement chaque bonus que vous rencontrez.

Lorsque vous jouez une carte Projet, gagnez la ressource imprimée dessus en plus de son effet habituel. (Si vous l'utilisez pour sa ressource, vous obtenez sa ressource deux fois.)

Vous pouvez éjecter l'un de vos propres ouvriers.

STRUCTURE DU TOUR 14

1. FAIRE AVANCER LES VAISSEAUX 16

Faites avancer les vaisseaux qui se trouvent sur une croisière vers la prochaine étape :

Déverrouillez une amélioration, puis payez des pubs pour marquer les PV des clients.

Chaque client vous rapporte son bonus × icônes correspondantes.

Placez votre ouvrier dans votre salle de pause, défaussez la croisière et remettez les clients dans la réserve.

2A. AFFECTER UN OUVRIER 18

Placez un ouvrier sur un bâtiment non occupé par l'un de vos ouvriers. Puis, effectuez jusqu'à 2 actions.

Utilisez des développements pour avoir accès à des bâtiments adjacents.

2B. LANCER UN VAISSEAU 28

Placez un ouvrier au pied de votre ascenseur de lancement pour initier un lancement. Résolvez toutes les étapes du compte à rebours à mesure que votre ouvrier monte dans l'ascenseur.

Rappel : Ajoutez une nouvelle croisière.

2C. ORGANISER UNE RÉUNION 30

Rappelez tous vos ouvriers et gagnez un bonus de financement pour chacun d'eux. Effectuez une action reliée à au moins l'un de vos développements. **Vous DEVEZ organiser une réunion si vous n'avez aucun ouvrier.**

3. ACCOMPLIR UN OBJECTIF D'ENTREPRISE 30

Retirez votre cube de la colonne de l'objectif et placez-le sur la piste Progression. Faites progresser le curseur Objectif d'entreprise pour cet objectif.

À VÉRIFIER AVANT UN LANCEMENT 28

- ☐ **Croisière planifiée.** Effectuez l'action Planifier une croisière, qui vous permet également de retourner un jeton Amélioration et de gagner son bonus.
- ☐ **Vaisseau disponible avec au moins 1 cabine.** Construisez au moins 2 segments dans l'un de vos vaisseaux. Vous pouvez prendre des plans d'abord ou construire directement depuis les bureaux.
- ☐ **Accès aux ressources.** Vous pouvez obtenir ces ressources par le biais de votre plateau Joueur, de vos cartes Projet, d'avantages de technologies et/ou d'une perte de réputation.
- ☐ **Client avec billet ou vente de dernière minute.** Effectuez l'action Faire de la publicité pour une croisière, gagnez des crédits et de la réputation, ou effectuez une vente de dernière minute lors de votre lancement.

© 2024, Kinson Key Games, LLC. Tous droits réservés.