

ROSSIN' SPACE



RÈGLES DU JEU





GÉNÉRALITÉS

BOSSIN' SPACE est un jeu de coopération pour un à cinq joueurs. Vous allez voyager dans l'univers à travers l'inconnu et affronterez des aliens tout au long de la route. Vous êtes des explorateurs devant faire face à une grande puissance de feu. Votre vaisseau Star Nib n'est pas de classe militaire, mais tire son épingle du jeu. Améliorez votre vaisseau, surpassez l'ennemi et restez en vie.

Vous gagnez en battant le Boss et **perdez** en perdant toutes vos vies au combat ou bien en explosant lorsque votre vaisseau surchauffe.

PRÉPARATION

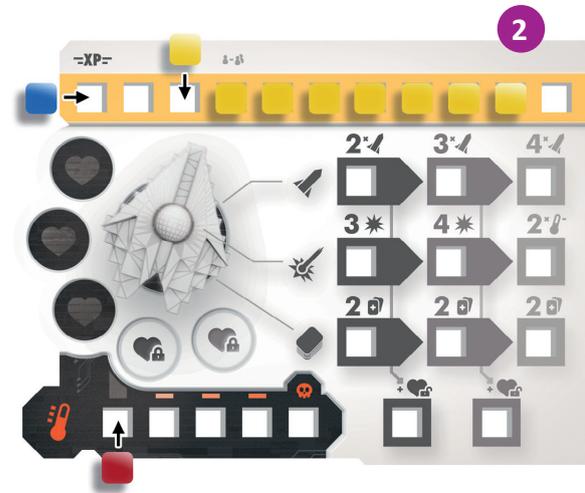
- 1/ Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- 2/ Mettez la Planche d'amélioration à côté et placez-y les cubes de couleur :
 - **Cube bleu** sur l'icône **=XP=**
 - **Cube rouge** à la première position de la voie **Heat**
 - Placez **8 cubes jaunes** sur la voie XP, laissez 1 espace vide au début (2 espaces pour jeu 1/2 joueurs)
- 3/ Placez 3 jetons de vie  à côté de la Planche d'amélioration. Ceci est votre vie. *Laissez-en 2 dans la boîte.*

4. Créez une Pioche de l'ennemi -----

Séparez les Cartes ennemi selon leur valeur XP. Mélangez-les. Créez 3 pioches séparées pour la pioche ennemi. Pour chaque pioche, prenez les nombres de cartes suivants :

	1/2 joueur	3/4/5 joueurs
3 XP:	8	6
2 XP:	10	8
1 XP:	10	10

Créez une Pioche ennemi : placez la pioche 3 XP en bas, la pioche 2 XP dessus et la pioche 1 XP tout au-dessus. Prenez une Carte de **Boss** (au hasard ou au choix) et placez-la tout en bas de la Pioche ennemi.



- 4a/ Prenez les 4 cartes du dessus de la pioche ennemi et mettez-en une dans chaque colonne du plateau de jeu.
- 5/ Prenez 6 Cartes de commande avancée, mélangez-les et mettez-les de côté retournées.
- 6/ Prenez toutes les Cartes de commande, mélangez-les et distribuez 4 cartes à chaque joueur (5 pour un jeu à 3/2 joueurs).
Gardez ces cartes secrètes pour les autres. Le reste est la Pioche de commande. Mettez-la retournée sur la table à portée de chacun.
- 7/ Mélangez les Cartes équipage et distribuez-en au hasard 1 à chaque joueur (*non usité pour jeu solo*).
- 8/ Mettez un **jeton Vaisseau spatial** au second espace de la rangée inférieure du plateau de jeu. C'est votre vaisseau.
- 9/ Assurez-vous d'un espace suffisant pour la **Chronologie** (grille de danger 4x2 ou 4x3 et cartes de commande).

Icône de
Commande
avancée



10/ Créez une Pioche de danger -----

Choisissez votre difficulté :

Normal – utilisez 12 Cartes de danger sans symboles facile et difficile.

Facile – ajoutez 4 Cartes de danger marquées  à la pioche normale (total 16).

Difficile – Ajoutez 4 Cartes de danger marquées  à la pioche normale (total 16).



Facile

Difficile

Extrême

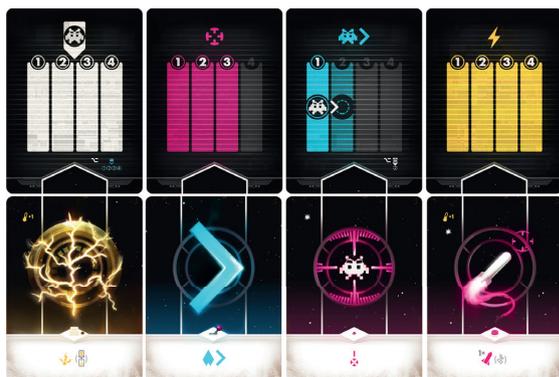
Extrême – Ajoutez 4 Cartes de danger marquées  à la pioche normale (total 16).

11/ Le joueur ayant été le dernier dans l'espace (ou au musée de l'espace) est le premier Capitaine de la manche.



ÉLÉMENTS-CLÉS DU JEU

Chronologie -----



La chronologie détermine l'ordre des actions pour les ennemis et le Vaisseau spatial du joueur.

Vous élaborez une nouvelle Chronologie à chaque manche.

La plupart du temps, il s'agira de 8 cartes en 2 rangées. Avec le Boss plus tard dans le jeu, il peut y avoir jusqu'à 3 rangées de cartes qui doivent respecter l'ordre exact suivant :

- Cartes de Danger Boss (si usitées)
- Cartes de Danger (si usitées)
- Cartes de Commande

Commande de votre vaisseau -----

Les joueurs utilisent les Cartes de commande afin de contrôler leur Vaisseau spatial. Ce jeu est coopératif et tous les joueurs partagent le même vaisseau. Ils jouent exactement 4 cartes simultanées à chaque manche.

Important : les joueurs ne peuvent pas se dire quelles sont leurs cartes ou quelle carte ils viennent de jouer.

Chaque carte tenue en main est jouée retournée, les autres joueurs ignorant sa nature. Les cartes sont dévoilées seulement lorsque toutes les 4 cartes ont été jouées.

Surchauffe -----



Certaines Cartes de commande et effets de jeu (Cartes de danger Boss ou Cartes ennemi) vont chauffer votre vaisseau. Si le cube rouge  Heat arrive en 4e  position, **le jeu se termine et les joueurs ont perdu**. Pour éviter cela, vous devez utiliser les Cartes de commande afin de refroidir vos moteurs (voir ci-après).

Nombre de joueurs

Quel que soit le nombre de joueurs, **4 Cartes de commande doivent être jouées à chaque manche**. Le nombre de joueurs entraîne de petits changements au jeu :

◆ **1 joueur** : pour *le jeu solo*, vous tirerez de nouvelles cartes à chaque manche et remettez les cartes non utilisées au bas de la Pioche de commande. N'utilisez pas de Cartes équipage.

Tour : après avoir dévoilé de nouvelles Cartes de danger, tirez 3 Cartes de commande de la Pioche de commande et jouez-en 2. Mettez la troisième en bas de la pioche. Ensuite, tirez 4 Cartes de commande et jouez-en 2, puis remettez les 2 cartes restantes au bas de la pioche. Vous avez alors 4 Cartes de commande à utiliser dans la Chronologie.

◆ **2 joueurs** : chaque joueur a **5 cartes** en main. Chaque joueur joue exactement 2 cartes à son tour.

◆ **3 joueurs** : chaque joueur a **5 cartes** en main. Lorsqu'il joue une carte, le Capitaine de la manche jouera 2 cartes, les autres joueurs seulement 1.

◆ **4 joueurs** : chaque joueur a **4 cartes** en main. Chaque joueur joue exactement 1 carte à son tour.

◆ **5 joueurs** : identique à la variante 4 joueurs, à une exception près : le capitaine de la manche ne joue pas de carte. Mais les cartes sont posées dans l'ordre.

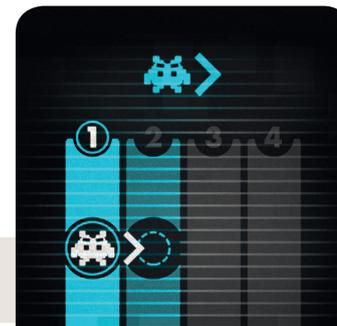
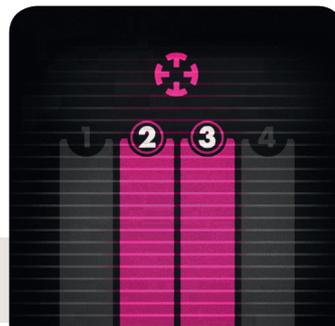
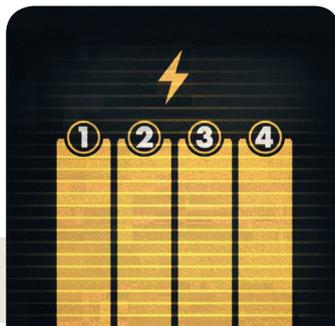


Cartes de danger

Les ennemis agissent en fonction des Cartes de danger. Ces cartes auront pour effet de déplacer les Cartes ennemi sur le plateau de jeu, d'en ajouter, de faire utiliser leurs capacités ou attaques particulières.

Les **Cartes de danger** sont ajoutées au hasard à la Chronologie.

Les **Cartes de danger Boss** spécifient quelles positions de la Chronologie elles occupent.



INSTRUCTIONS DE JEU

Il existe 2 phases à chaque manche du jeu :

1/ Phase de danger -----

Au début de la manche, **chaque joueur prend en main** des Cartes de commande, au nombre :

 5 cartes pour 2/3 joueurs

 4 cartes pour 4/5 joueurs

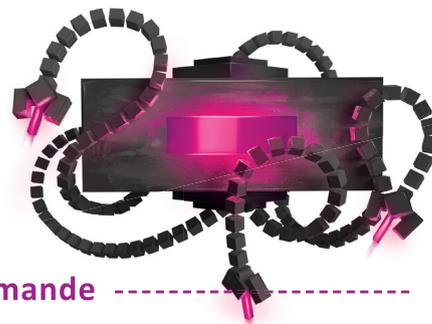
Si la Pioche de commande est vide, mélangez la pile de cartes mises de côté pour en refaire une. Le capitaine de la manche peut renouveler sa main en début de manche (voir ci-après).

4 nouvelles **Cartes de danger** sont dévoilées. *Placez-les au-dessus des anciennes.* Lorsque la Pioche de danger est épuisée, mélangez toutes les Cartes de danger et faites-en une nouvelle. *N'utilisez pas ces Cartes de danger non-Boss après avoir battu toutes les cartes ennemi.*

Chaque joueur joue secrètement une Carte de commande de sa main (ceci peut varier selon le nombre de joueurs, voir page précédente), ainsi, 4 cartes se trouvent retournées sur la table. Une fois que 4 Cartes de commande sont sur la table retournées, passez à la phase suivante.

! Souvenez-vous de ne pas dire quelles sont les Cartes de commande !

Astuce : vous pouvez placer toutes les cartes sur la Chronologie et les utiliser **Ensuite, ou** ajouter 1 Carte de commande à la Chronologie, utiliser son effet (et la Carte de danger située au-dessus) et ensuite décider de la carte à utiliser ensuite. Rappelez-vous que vous ne pouvez pas revenir en arrière et annuler l'utilisation de cartes.



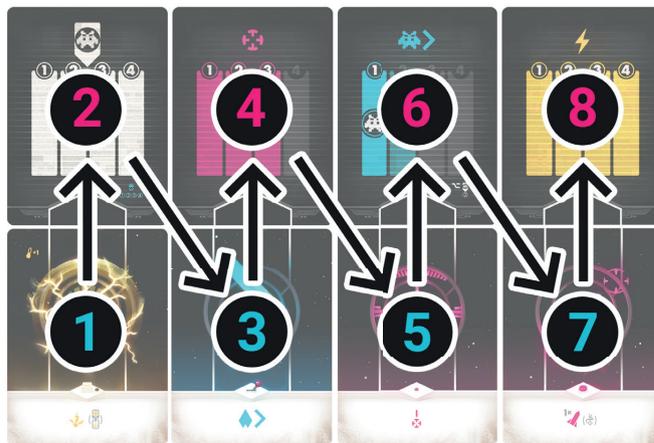
2/ Phase de commande -----

Le Capitaine de la manche **dévoile les 4 Cartes de commande jouées.**

Discutez de la manière de jouer ces cartes en équipe sur la Chronologie. Le Capitaine de la manche a le dernier mot et peut organiser les Cartes de commande à sa convenance.

Pour exécuter la Chronologie, **commencez** avec la **Carte de commande la plus à gauche**, utilisez son effet et continuez avec la Carte de danger située au-dessus. *Si des Cartes de danger et des Cartes de danger Boss sont toutes deux présentes, exécutez d'abord la Carte de danger, puis la Carte de danger Boss.* Ensuite, passez à la Carte de commande de la seconde colonne et recommencez le procédé jusqu'à avoir épuisé toutes les cartes de la Chronologie.

Une fois ceci fait, mettez de côté toutes les Cartes de commande et passez à une nouvelle Phase de danger. Le joueur suivant dans le sens horaire devient alors le **Capitaine de la manche** (voir ci-après).





Exemple de discussion

Après avoir dévoilé 4 nouvelles Cartes de danger pour cette manche, il convient toujours de récapituler ce qui va se produire : «*Quatre nouveaux ennemis seront ajoutés, nous devons les affronter. Il y a ensuite beaucoup de tirs, il serait bon de quitter les parages. Espérons qu'il n'y ait pas d'effets réellement négatifs lorsque les ennemis seront activés à la fin. OK, jouons les cartes.*»

Astuce : utilisez un pion pour marquer votre position dans la Chronologie.



Les joueurs ne peuvent pas parler des cartes qu'ils détiennent ni des actions qu'ils ont l'intention de jouer. Lorsque le Capitaine dévoile les cartes, il les montre à l'équipage et discute de la stratégie : «*Devons-nous utiliser l'EMP pour échapper au 'ajouter ennemi' ou 'activer tout' ?*» «*Il nous reste 1 vie, allons-y doucement et n'ajoutons pas davantage d'ennemis. Nous n'aurons alors pas à les craindre.*» «*Bonne idée. Nous pouvons utiliser le missile pour nous occuper de cet ennemi avec le vilain effet d'activation, ainsi, nous survivrons à la dernière Carte de danger.*» «*Tout le monde est d'accord ? Allons-y.*»



CARTES DE COMMANDE

Pour contrôler votre vaisseau et utiliser ses capacités, les joueurs utilisent les Cartes de commande. Voyons-en un aperçu pour voir comment jouer lorsque c'est votre tour. Voir exemple de manche page séparée.

Lors de l'utilisation d'une Carte de commande avec symbole heat +1, déplacez le cube  Heat d'une place vers la droite. S'il atteint la fin  de la voie, **vous perdez le jeu.**



Déplacement – Déplacez votre Vaisseau spatial d'un (ou de deux avec le Double déplacement) espace dans la direction donnée (gauche ou droite). Les positions 1 et 4 **ne sont pas** adjacentes et vous stoppez votre mouvement aux deux extrémités du plateau. *Le Double déplacement permet d'avancer de 2 espaces, si possible.*



Feu – Administre 1 dommage à la Carte ennemi la plus proche dans la même colonne que votre vaisseau.



Missile – Tire 1 missile (*plus si amélioré*) de votre vaisseau. Chaque missile inflige 1 à la plus proche carte dans toute colonne de votre choix. *Avec plusieurs missiles, vous pouvez viser plusieurs ennemis (si le plus proche est battu) dans la même colonne ou non.*

 Heat +1

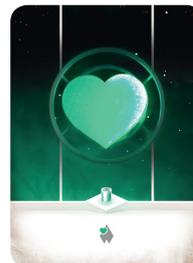


EMP – Éviter les cartes Danger ET Danger Boss qui suivent – Ignorez leur effet et passez vers la droite à la Carte de commande suivante dans la Chronologie.

 Heat +1



Fusil à portail – Choisissez une carte quelconque (même un poste du Boss) du plateau, excepté votre vaisseau, et déplacez-la à une colonne voisine de votre choix.



Soin – Récupérer 1 Jeton de vie perdu.



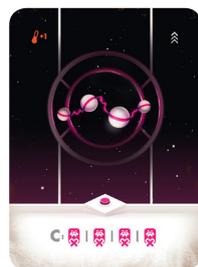
Laser – Inflige 2 dommages (*plus si amélioré*) dans la même colonne que celle de votre vaisseau. Dommage infligé à la carte la plus proche. Si la carte est détruite, le dommage continue sur la carte suivante de la colonne, jusqu'à épuisement de tous les dommages.

 Heat +1

Pour l'amélioration de votre vaisseau spatial, vous pouvez ajouter des **Cartes de commande avancée** à la Pioche de commande. Il y a des cartes Laser et Missile supplémentaires, mais également les nouvelles cartes suivantes :



Téléportation – Déplacer votre vaisseau vers **toute** colonne.

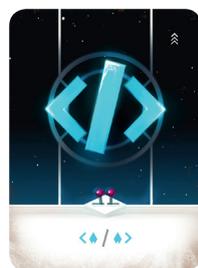


Bombe de ligne – Détruit toutes les Cartes ennemies dans la 3e ligne (marquée 'C') du plateau (*vous obtenez tous les points XP de ces cartes*).
Ne tue pas le Boss.

 **Heat +1**



Double feu – Inflige 2 dommages à la Carte ennemi la plus proche dans la même colonne que votre vaisseau. Si la carte est détruite, les dommages restants reviennent à la carte suivante de la colonne.



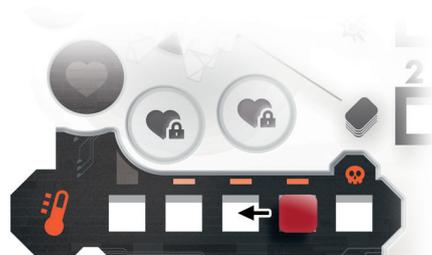
Déplacement libre – Déplacez votre vaisseau d'1 espace dans toute direction (gauche/droite).

Refroidir le vaisseau

Le déplacement du cube rouge  à la fin  de la voie  **Heat** fait exploser le vaisseau.

Les joueurs perdent le jeu.

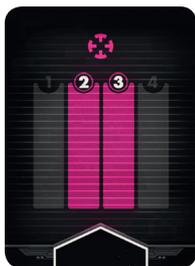
Avant d'utiliser la Carte de commande dans la Chronologie et d'exécuter son effet, les joueurs peuvent choisir de retourner la carte (*ignorant l'effet d'origine*) pour refroidir. De ce fait, le cube rouge  sur la voie  **Heat** sera reculé d'1 place. *Vous pouvez utiliser cela plusieurs fois par manche et même lorsque votre Heat est à zéro.*



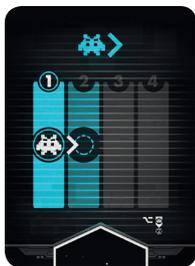
CARTES DE DANGER

Les cartes de danger ordinaires sont utilisées pour contrôler les Cartes ennemis du plateau. Elles sont sans effet sur le Boss. **N'utilisez pas les Cartes de danger après avoir battu toutes les Cartes ennemis.**

Voir exemple de manche page séparée.



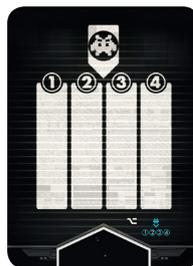
Attaque – Les Cartes ennemis dans les colonnes marquées attaquent. Si votre Vaisseau spatial se trouve dans la même colonne, il est endommagé. Retournez les jetons de vie selon la **valeur de dommage du plus puissant ennemi (le plus de dommage)** dans votre colonne (*même avec plusieurs ennemis, un seul peut vous endommager*).



Déplacement – Déplacez 1 carte de la colonne marquée à la colonne voisine comme indiqué sur la carte. Déplacez toujours la carte la plus proche du vaisseau et placez-la au 1er emplacement disponible dans la colonne suivante.

Alternative : en l'absence de carte à déplacer, ajoutez 1 nouvelle carte ennemi déplacez cette carte à la place.

Astuce : faites attention à quelle Carte de danger a été jouée. Vous aurez une idée de ce qui pourrait arriver à la manche suivante.



Nouvel ennemi – Déplacez toute Carte ennemi d'une place vers le bas. Ajoutez **4 nouvelles Cartes ennemi** depuis la Pioche ennemi. Mettez 1 carte dans chaque colonne de la 1ère rangée du plateau (*marqué 'A'*).

Alternative : s'il n'y a pas au moins 1 carte dans la Pioche ennemi, déplacez

toutes les Cartes ennemi du plateau d'une place vers le bas. Déplacez le poste du Boss d'une place vers le bas sur le plateau pour marquer cette rangée comme n'étant plus disponible.



Activer – Active toutes les Cartes ennemi du plateau avec l'icône d'activation ⚡ (de gauche à droite, de haut en bas) et active leurs effets.



Aide – Si votre Vaisseau spatial occupe une colonne marquée, vous obtenez un bonus en conséquence (+1 XP ou soin pour 1 jeton de vie).

Usage réservé au niveau Facile.



Vide – Rien ne se produit. Appréciez un bref moment de pause.

CARTES ENNEMIS

Pour battre un ennemi, infligez-lui un dommage  égal à sa valeur de vie . Si l'ennemi n'est pas vaincu en 1 coup, utilisez des jetons de vie pour augmenter ses dommages. Lorsque l'ennemi est battu, prenez les points XP figurant sur sa carte et mettez celle-ci de côté.

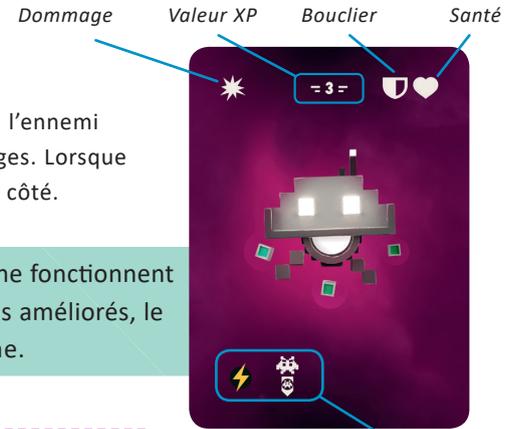
Bouclier

Le bouclier  absorbe 1 dommage. Afin d'infliger des dommages à un ennemi muni d'un bouclier, vous devez lui infliger au moins 2 dommages avec **une Carte de commande unique**. Le bouclier ne peut être détruit, vous devez le surmonter à chacune des attaques de cet ennemi.

Astuce : les attaques basiques ne fonctionnent pas. Utilisez le Laser, les Missiles améliorés, le Double feu ou la Bombe de ligne.

Déplacement

Lors d'un déplacement à gauche ou à droite ; placez la carte au premier emplacement disponible dans la colonne. Là où se trouve un espace libre, déplacez-y les Cartes ennemis.



Effets «lorsque activé»

Effets d'activation

Lorsque les Cartes de danger vous indiquent , activez tous les Effets ennemis, passez par toutes les Cartes ennemi de gauche à droite sur le plateau, de haut en bas, et exécutez tous les effets  «lorsque activé».

Certaines cartes utilisent deux effets.

▶ Cette flèche les divise. Exécutez d'abord l'effet gauche, puis le droit.



Dommage vaisseau – Inflige 1 dommage au vaisseau des joueurs.



Soin vaisseau – Retournez 1 jeton de vie côté sain.



Déplacement – Déplacez cette carte d'une colonne gauche/droite vers le premier emplacement disponible. *Déplacez les Cartes ennemi présentes vers le haut pour compléter l'espace vide.*



Déplacement du/vers le vaisseau – Déplacez la Carte ennemi d'une colonne plus loin/près de la colonne du Vaisseau. *Complétez l'espace vide.*



Heat +1 – Déplacez le marqueur  Heat sur l'espace 1 d'amélioration à droite.



Attaque – Endommage le vaisseau des joueurs **dans la même colonne / la même colonne ou les colonnes** à gauche et à droite de la Carte ennemi par sa valeur de dommage .



Nouveau – Ajoutez une nouvelle Carte ennemi 1 place sous cette carte dans la même colonne. *S'il n'y a pas de Carte ennemi, tirez au hasard une carte ennemi mise de côté. N'activez pas son effet. Déplacez toutes les cartes (s'il y a lieu) en dessous vers le bas pour faire de l'espace.*



+/- XP – Ajoutez ou retirez des points XP. Lors du retrait, arrêtez à zéro (*début de la voie*).



Retrait – Mettez cette carte de côté. Vous n'en obtenez pas les points XP. *Déplacez vers le haut les Cartes ennemi de cette place.*

Rupture de ligne



Lorsque la Carte ennemi passe la ligne de sécurité et passe dans la rangée de votre Vaisseau spatial (marquée «D»), dans une colonne quelconque, retirez-la dans obtenir les XP, vous subissez le dommage  indiqué sur la carte.

BOSS

Lorsque vous **dévoilez une Carte Boss** tout en bas de la Pioche ennemi, mettez ce Boss à son poste. A partir de la **Phase de danger suivante**, placez le Boss dans la même colonne que le vaisseau des joueurs et utilisez un cube rouge  pour marquer sa **santé** sur la voie de la santé du Boss en haut du plateau de jeu.

Lorsque le Boss est en jeu, utilisez les **Cartes de danger de Boss** de ce Boss précis. Cela indique le comportement du Boss.

Cartes de Danger du Boss

Placez les Cartes de danger du Boss au-dessus des Cartes de danger normales. Il y a toujours un ensemble de **4 cartes aux positions données pour chaque Boss**. La plupart de leurs effets sont similaires à ceux des Cartes de danger ou Activation ennemi. Voici les autres effets uniques :

 **EMP** – Passez la Carte de commande suivante (effet non exécuté).

 **Soin** – Le Boss récupère 1 vie sur sa ligne. Arrêt une fois au maximum.

 **Retourner** – Retournement de la carte du Boss.

Santé

Domage



 **Boss 1**

(recommandé pour votre premier jeu)

Position
Chronologie



AMÉLIORATION DU VAISSEAU

Après avoir battu une Carte ennemi, vous obtenez les points XP selon la valeur indiquée sur la carte. Déplacez le marqueur XP ■ sur le plateau Amélioration d'autant de places vers la droite. Si vous arrivez sur un cube d'amélioration jaune ■, déplacez-le vers une case d'amélioration disponible de

votre choix (*le Capitaine de la manche décide*) et remettez le marqueur XP ■ à la première position de la ligne. Si des points XP non attribués demeurent, déplacez le marqueur en conséquence.

Cases d'amélioration

Il y a 3 voies d'amélioration à utiliser, nommés *Missile*, *Laser* et *Pioche* et tous ont 3 niveaux. Lors de l'amélioration de l'une d'elles, vous devez choisir l'espace libre le plus à gauche.



Missile

Niveau 1-3 : la Carte de commande missile tire 2/3/4 fusées.



Laser

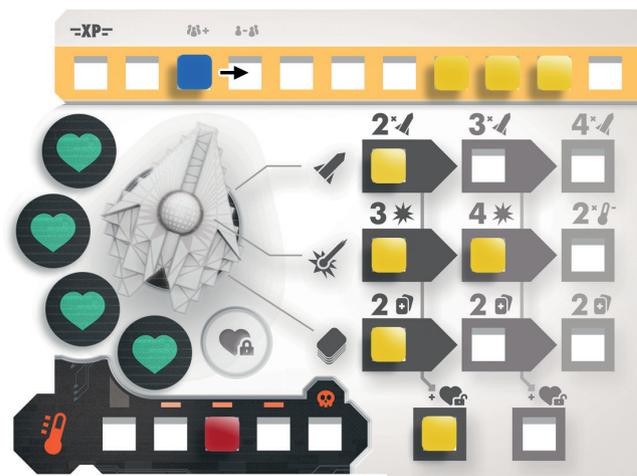
Niveau 1-2 : la Carte de commande laser inflige 3/4 dommages.

Niveau 3 : lors du refroidissement du vaisseau (en retournant la carte de Commande), reculez le  Heat de 2 places et non 1.



Pioche

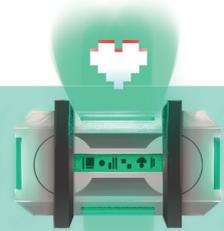
Pour chaque niveau, ajoutez au hasard 2 **Cartes de commande avancées** à la Pioche de commande. Prenez 2 cartes en haut de la Pioche de commande et mélangez-y les nouvelles Cartes de commande avancées. Remettez les 4 cartes dans la Pioche de commande.



Améliorations structurelles

Si vous effectuez toutes les améliorations d'un niveau, libérez une place pour l'amélioration structurelle, que vous pouvez choisir pour améliorer le vaisseau.

Niveau 1-2 : ajoutez un jeton de vie (côté non dommage en haut).



Astuce : avez-vous déjà joué toutes vos Cartes de commande missile ? Il peut être une bonne idée d'améliorer quelque chose d'autre.

CARTES ÉQUIPAGE

Chaque joueur reçoit au hasard une Carte équipage avec un effet unique. Cet effet peut être **activé uniquement lorsque le joueur est le Capitaine de la manche**. *Non utilisé en jeu solo.*



Pilote

Une fois par manche, change la direction de la Carte de commande de mouvement (même mouvement double).



Mécanicien

Une fois par manche, ignorer un **Heat** (résultant du jeu d'une Carte commande, Danger Boss ou Activation ennemi).



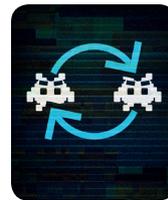
Tireur

Une fois par manche, tirez avec votre Carte de commande feu basique vers l'une des colonnes adjacentes. *Fonctionne aussi avec la Carte de commande avancée double feu.*



Scientifique

Une fois par manche, obtenez +1 XP en battant la première Carte ennemi.



Hacker

Une fois par manche, vous pouvez retourner deux Cartes ennemi sur le plateau.



Capitaine de la manche -----



Le Capitaine de la manche change à chaque manche, dans le sens horaire. Seul le Capitaine actif peut utiliser sa capacité unique. Le Capitaine de la manche arrange les cartes et a le dernier mot dans les décisions.

Renouveler sa main -----

En début de manche, le Capitaine de la manche peut choisir de **retirer toutes les cartes de sa main et d'en prendre de nouvelles**. *Non utilisé en jeu solo.*

FIN DU JEU

Vous perdez lorsque

- tous les jetons de vie sont retournés
- votre vaisseau explose par surchauffe

Vous gagnez lorsque

- vous battez le Boss final (sa vie descend à zéro).



F.A.Q.

Pourquoi ne rien dire sur nos cartes ?

Les joueurs ne doivent pas dire quelles cartes ils ont. Il faut aussi éviter les signes secrets. Ayez l'instinct de jouer vos cartes par vous-même !

Suis-je autorisé à dire aux autres joueurs que faire ?

Non. Ne dites jamais aux autres joueurs comment jouer. Parlez plutôt de manière générale. Vous pouvez faire une suggestion en tant qu'équipe : « Nous devrions nous déplacer ici et je propose de liquider cet ennemi avant son activation. »

Nous avons battu le Boss, mais surchauffé notre vaisseau.

Achever le Boss avec des missiles qui surchauffent votre vaisseau peut sembler épique, mais ne constitue pas une victoire. Pour gagner, vous devez être en vie à la mort du Boss.

Devons-nous utiliser toutes les Cartes de commande ?

Oui, Mais il existe une alternative. Vous pouvez retourner la Carte de commande pour refroidir le vaisseau. Vous pouvez le faire plusieurs fois, même si votre vaisseau a zéro heat. Vous en êtes libre.

Le 'joueur alpha' ruine le jeu.

Il s'agit d'un jeu de coopération, essayez donc de jouer en équipe. Si cela ne fonctionne pas, ajoutez une règle, où seul le Capitaine de la manche arrange les cartes.

Il y a plusieurs moyens autorisés de déplacer les Cartes ennemi sur le plateau.

Dans de rares cas, lorsque le jeu vous dit d'éloigner des Ennemis du Vaisseau spatial, à gauche ou à droite, le Capitaine de la manche décidera de la direction. Certains Boss ont un côté favori (icône de flèche plus grande).

Les Cartes de danger d'attaque signifient-elles que le Boss fait également feu ?

Non. Les Cartes de danger normal affectent uniquement les Cartes ennemi du plateau. Le Boss tire uniquement lorsque sa propre Carte de danger Boss l'indique.

Pouvons-nous pleinement améliorer notre vaisseau ?

Il n'y a pas suffisamment de cubes d'amélioration pour cela. Vous devez choisir par stratégie. Certaines améliorations peuvent être préférables selon le Boss affronté.



Conception du jeu : Petr Vojtěch & Jindřich Pavlásek

Illustrations : Jindřich Pavlásek

Graphisme : Petr Štefek

Développement : Time Slug Studio

Editeur : ALBI Česká republika a. s.

Albi



Albi