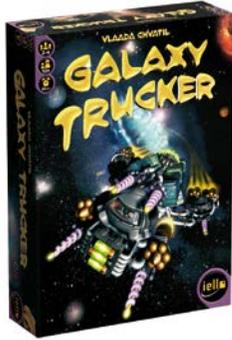


Chronique « Jeu de société »

Galaxy Trucker



En chacun de nous sommeille un aventurier qui ne demande qu'à s'éveiller et tout laisser derrière pour vivre un rocambolesque périple à travers la galaxie. C'est ici qu'entre en scène Corporation Incorporated. Corp Inc. est une compagnie de construction interplanétaire spécialisée dans la fabrication d'habitations à faible coût qui vous offre l'occasion d'une vie. Corp Inc. est à la recherche de pilotes téméraires prêts à tout pour livrer la marchandise à destination. Attention, il vous faudra beaucoup de courage, car sur votre route, vous risquez de faire des rencontres parfois dangereuses, parfois bénéfiques, mais assurément divertissantes. Avant votre départ, vous devrez construire votre propre vaisseau tentant de le rendre aussi efficace et résistant qu'il vous sera possible de le faire avec les composants que l'on vous offre. Avez-vous cette étincelle qui fera de vous le plus intrépide des pilotes de la galaxie?

Description

Dans Galaxy Trucker, chaque joueur incarne un pilote cherchant à construire LE vaisseau spatial qui lui permettra de livrer le plus de marchandise à destination. Le jeu se déroule en trois manches similaires, ayant un degré de difficulté croissant d'une manche à l'autre. Chaque manche est constituée de trois phases : la construction du vaisseau, la préparation du plan de vol et enfin, le vol lui-même. À la fin de chaque vol, les joueurs sont rémunérés pour les marchandises qu'ils auront réussies à livrer. À la fin de la troisième manche, le joueur ayant le plus grand nombre de crédits cosmiques est déclaré vainqueur.



Avant d'entreprendre la construction des vaisseaux, trois piles de cartes Aventure sont préparées et placées à l'endroit désigné. Chaque joueur se voit remettre un plateau Vaisseau spatial du type I, II ou III selon la



manche ainsi que la cabine de pilotage de sa couleur. Le reste du vaisseau devra être assemblé par le pilote lui-même. Les tuiles Composant sont ensuite mélangées et placées face cachée au centre de la table.

C'est à ce moment que la magie de Galaxy Trucker opère. Le plus rapidement possible, chaque joueur tente de construire le vaisseau le plus solide en respectant certaines contraintes de construction. Il existe différents types de composants, chacun ayant son utilité. Dans le jeu de base, nous retrouvons les moteurs, les canons, les connecteurs, les cabines, les conteneurs, les générateurs de bouclier et finalement les accumulateurs à énergie. Certaines cabines permettent l'accueil d'extraterrestres. Durant la phase de construction, il est possible de jeter un coup d'œil aux cartes Aventure qui apparaîtront durant le vol, ce qui permet de

choisir les bons Composants lors de la construction de son vaisseau. Le premier joueur à terminer la construction de son vaisseau prend la tuile Ordre avec la plus petite valeur. Ceci indique l'ordre dans lequel les vaisseaux seront propulsés dans l'espace.

Lorsque tous les pilotes ont complété la construction de leur vaisseau, tout est prêt pour l'envol. Chaque joueur place alors son vaisseau sur le plan de vol, respectant l'ordre de tour qu'il aura pris à la fin de la construction de son vaisseau.

Dans l'ordre, les cartes Aventure, représentant les évènements qui peuvent survenir lors d'envolées intersidérales, sont révélées puis résolues. Certaines cartes affectent tous les joueurs (ex : Essaim de



météorites). D'autres permettent d'atterrir afin de charger ses cales de précieuses et payantes marchandises. Comme il n'y a généralement pas assez de marchandises pour tous, le leader choisit en premier s'il souhaite poser son vaisseau ou non. Ensuite dans l'ordre des vaisseaux pour ce vol, chaque joueur décide s'il souhaite atterrir ou non. Ceux qui auront choisi de le faire reculent leur vaisseau sur le plan de vol, du nombre de jours inscrit sur la carte. Il pourrait ainsi y avoir un nouveau leader pour ce vol. Durant le vol, des attaques sournoises de bandes de pirates peuvent survenir. En



commençant par le leader, il suffit de vérifier si les conditions de victoire, généralement exprimées en puissance de tir, sont rencontrées. En cas de succès, le leader récolte les marchandises laissées par les vaincus et l'on poursuit le vol, sinon, le leader subit les dommages indiqués et on passe au joueur suivant, jusqu'à ce que les pirates aient été défaits ou qu'ils aient attaqué tous les vaisseaux.



Des moments d'angoisse surviennent lorsqu'une carte aventure indique que les vaisseaux traversent un champ de météorites. Pour chaque météorite indiquée sur la carte Aventure, le leader jette deux dés qui déterminent la section du vaisseau impactée par la météorite. Si le vaisseau est bien construit, il pourra résister aux météorites de petite taille. Par contre, il subira tout de même des dommages lorsque percuté par les grosses météorites qui n'auront pas été détruites par ses canons. Le composant du vaisseau ayant subi l'impact est retiré du vaisseau. Il arrive même qu'un vaisseau soit littéralement scindé en deux.

Le vol prend fin lorsque la dernière carte Aventure est révélée et résolue. Chaque pilote reçoit des crédits cosmiques pour les marchandises qu'il a pu mener à bon port. Un premier bonus est remis selon l'ordre d'arrivée des vaisseaux, puis un second bonus est versé au pilote ayant ramené le vaisseau le moins endommagé. Les grosses compagnies ont le bras long, et Corporation Inc. ne fait pas exception. Les pilotes doivent malheureusement lui rembourser un crédit cosmique pour chaque composant perdu en chemin.

La partie se termine après la troisième manche et le pilote ayant accumulé le plus de crédits cosmiques est déclaré vainqueur.

Les plus

Quelle thématique! Composantes de très bonne qualité. Beaucoup de matériel dans le jeu de base. Difficulté croissante à mesure que la partie progresse. L'indépendance des manches fait en sorte qu'un joueur peut passer de dernier à meneur. Chaque partie est différente et procure autant de plaisir. Plusieurs expansions.

Les moins

Il est relativement difficile d'intégrer de nouveaux joueurs. Les joueurs expérimentés seront systématiquement avantagés. Malgré la simplicité du jeu, les règles sont assez difficiles à assimiler. Le plaisir croît avec le nombre de joueurs. Malgré le fait qu'il se joue très bien à deux, le fait de moins se battre pour les composants souhaités diminue le « challenge ». Je préfère de loin y jouer à trois ou quatre joueurs.



Mon appréciation

Galaxy Trucker est dans une classe à part. Quel plaisir de se mesurer aux adversaires afin de bâtir un vaisseau solide et efficace, le tout dans une ambiance de course contre la montre. Il est enivrant de se battre pour l'obtention des composants et tenter d'être le premier à finir l'assemblage de son vaisseau. Et ce n'est pas fini. Le vol amène son lot de surprises, de rires et de frustrations... C'est définitivement un bel assemblage de dextérité, de hasard et surtout de pur plaisir ludique. Je le recommande fortement.

Les composants

Plateau de vol, 8 plateaux vaisseau (catégorie I, II, III et IIIa), 144 tuiles composants pour vaisseau, 65 jetons crédits cosmiques (de valeurs 1, 2, 5, 10 et 50), 60 cartes Aventure, 8 vaisseaux en plastique (2 de chaque couleur), 40 pièces équipage, 8 pièces Extra-terrestre, 36 pastilles batterie, 56 cubes marchandise (rouge, vert, bleu et jaune),



2 dés à 6 faces, 1 sablier et enfin une règle.

Fiche Technique

Auteur	Vlaada Chvatil
Artistes	Tomas Kucеровsky et Radim Pech
Éditeur - version française	IELLO
Années	2011
Fabrication	République Tchèque
Nombre de joueurs	2-4 (meilleur à 3 ou 4)
Âge	10 ans et plus
Durée	Environ 90 minutes à 4 joueurs
Prix	70\$
Thématique	Jeu temps réel, espace, science-fiction, construction
Mécaniques de jeu	Jets de dés, construction de vaisseau
Extensions	<ul style="list-style-type: none">• La grosse extension• Encore une grosse extension• Nos tout derniers modèles

« Ludiquement vôtre »

Benoît