Star Scrappers
Orbital
Jacob Fryxelius
Interstellar Terror Federation
Approved
Règles

CRÉDITS

Créé par : Jacob Fryxelius

Développé par : FryxGames

Publication par : Tomasz Bar

Directeur artistique : Przemysław Gul

PAO : Wojciech "Fafel" Guzowski

Livret de règles : Piotr Żuchowski, FryxGames

Traduction française : Arnaud Delcambre

Chef de projet : Piotr Żuchowski, Marek Raczyński

WWW : Łukasz Seferyniak, Kamila Witusińska, Wojciech Guzowski

Star Scrappers Universe

Dévelopment : Tomasz Bar, Mateusz Stanisławski, Marek Raczyński, Wojciech Guzowski

Remerciements particuliers pour leur soutien et leurs connaissances :

Michał Ozon, Jacek Gołębiowski, Jakub Wiśniewski, Dagmara Vacic, Jacek Jaworski, Kuba Polkowski, Patrycja Olchowy.

KICKSTARTER

Ce jeu a été financé de manière participative sur Kickstarter, et des remerciements particuliers à chacun des supporters de la campagne. Nous sommes très heureux que vous ayez cru en nous et extrêmement reconnaissant de votre générosité. Scrappers stars: Orbital ne serait pas arrivé sans votre immense soutien ! Attendez-vous à plus de jeux dans l'Univers Star Scrappers; ils arrivent !

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION 3
TERRONS 3
AUTRE HABITANTS DE LA GALAXIE 3
CONTENU DU JEU 4
APERÇU DU JEU 4
INSTALLATION DU JEU 6
TOUR DE JEU (ANNÉE) 6
FIN D'ANNÉE 8
CONCEPTS DE JEU IMPORTANTS 8
RÈGLES SOLO 9
- Version compétitive (Bot) 9
- Version pacifique 11

L'industrie spatiale internationale recommence à se développer après les guerres de Hy'Dran! Pour encourager le développement, des fonds décernent des prix à des entreprises remarquables dans différents domaines. En tant que propriétaire de l'une de ces sociétés, vous êtes en concurrence pour construire la plus grande, la meilleure et la plus belle station spatiale que le monde ait jamais vue...

INTRODUCTION

Bienvenue dans l'univers de Star Scrappers ! Asseyez-vous et installez-vous confortablement dans le siège du commandant sur un orbital, l'une des nombreuses stations spatiales en cours de construction dans la ceinture d'astéroïdes appelée Sybil Cloud. Des dépôts d'Hexis, le minéral le plus recherché de toute la Galaxie, y ont été découverts, attirant de nombreux casse-cou désireux d'extraire les précieux cristaux. Les mineurs doivent bien faire des affaires et s'amuser quelque part, alors vous et votre société êtes ici pour leur fournir un logement et, naturellement, pour devenir riche !

TERRONS

Les Terrons, les constructeurs orbitaux, sont les descendants des humains qui sont venus dans cette galaxie il y a longtemps. En mille ans, unis par la Fédération Interstellaire Terron, ils ont colonisé de nombreux endroits de l'univers. Le système démocratique de la société Terron a encouragé la création de nombreuses structures indépendantes, telles que des corporations, consortiums commerciaux et guildes de mercenaires. En prenant contact avec différentes espèces exotiques, ils ont fait prospérer leur civilisation et leur influence s'est répandue. L'ambition est à la base de leur succès. Une ambition sans limites. Ce trait de caractère pousse les Terrons toujours plus en avant, à conquérir de nouveaux territoires, à découvrir l'inconnu, à repousser encore plus loin la frontière de la Fédération. Leurs forces militaires sont bien connues dans tout le secteur central, car elles instillent la peur dans le cœur des extraterrestres habitant la Galaxie. Ils sont devenus célèbres pendant les deux guerres Hy'Dran se révélant inébranlables et bien entraînés. Même maintenant, en temps de paix, la flotte Terron reste prête à défendre ses territoires ; Et leurs entreprises.

AUTRES HABITANTS DE LA GALAXIE

Dans un avenir lointain, d'innombrables espèces extraterrestres explorent la galaxie à la recherche de fortune et de gloire. La dernière guerre interstellaire avec l'empire Hy'Dran a pris fin il y a plus de cinquante ans et depuis, les traités de paix sont effectifs. Les nations cosmiques nouvellement découvertes, comme le Bioss cybernétique et les vastes Weedlocks, commencent à influencer le sort de la Galaxie, tandis que les habitants des planètes anciennes, comme les Métanels mécaniques et les mystérieux Minegglers, s'efforcent à nouveau de réaliser leur buts.

CONTENU DU JEU

86 cartes de module

36 cartes événement

5 tuiles de module de base

5 cartes de module améliorés

25 pions d'équipage

40 jetons Point de Victoire

35 jetons MégaCrédit

15 jetons de dégâts

1 carte année

1 marqueur d'année

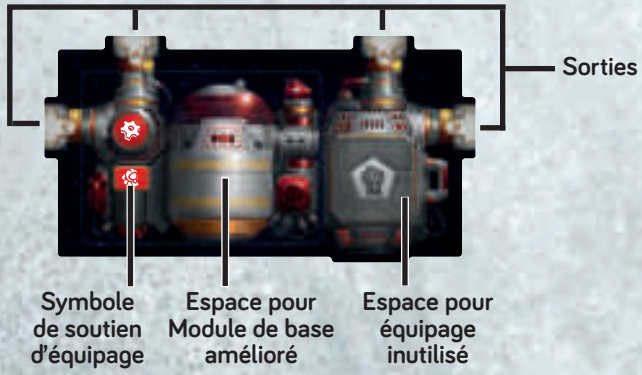
1 marqueur Premier joueur

5 cartes aides de jeu

APERÇU DU JEU

Le jeu s'étend sur 5 ans (tours), indiqués sur la carte Année par le marqueur Année.

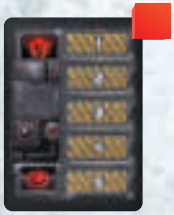
Variante : pour profiter d'une partie plus longue, vous pouvez choisir de jouer 6 ans au lieu de 5. Une fois que le marqueur Année atteint la dernière case de la piste, jouez un tour de plus.



Dans Star Scrappers: Orbital, chaque joueur construit son propre orbital, en commençant par un module de base. Pendant le jeu, ils se relaient pour effectuer une action chacun : construire des modules pour étendre leur orbital, jouer des cartes événement, faire des réparations, acheter des cartes sur le marché et faire fonctionner leurs modules. Lorsque tout le monde a passé consécutivement (généralement parce qu'il n'y a plus de cartes ou d'argent), l'année se termine et les points de victoire (PV) sont attribués aux joueurs avec les modules les moins endommagés dans chaque couleur. Ensuite, chaque joueur reçoit un nouvel équipage, de l'argent, des cartes et commence l'année suivante.

Il existe 6 types de modules qui ont chacun leur propre couleur et thème :

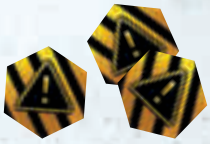
- Base (rouge) - Fonctions générales
- Bio (vert) - Fournit l'équipage
- Commercial (orange) - Revenu
- Support (marron) - Construction / Réparations
- Scientifique (bleu) - Pioche
- Militaire (violet) - Attaque / Défense



Carte d'année et marqueur

Marqueurs VP

MégaCredits



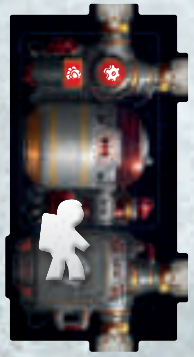
Marqueurs de dommages

Modules de base améliorés

Défausse

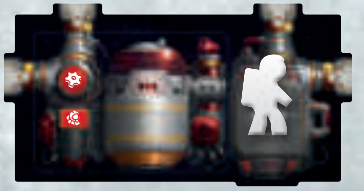
Pioche

Marché



Module de base

Pion d'équipage



Marqueurs 1er Joueur

Quand 5 ans sont terminés, le joueur avec le plus de PV remporte la partie.

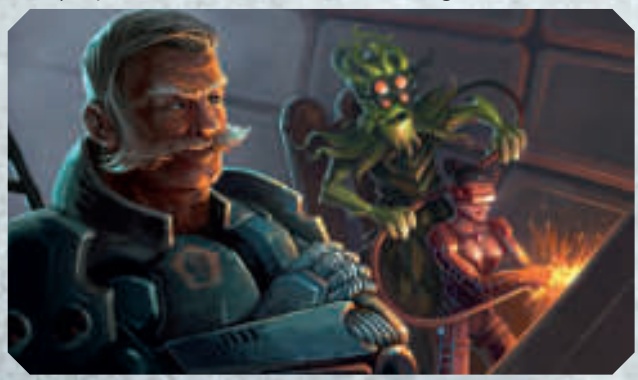
INSTALLATION DU JEU

1. Module de base : chaque joueur prend une tuile Module de base et la place devant lui sur la table (note : bien qu'il ne soit pas représenté par une carte, il compte comme un module rouge régulier pour les PV et la construction.). Tous les modules de base non utilisés sont remis dans la boîte. Placez les 5 cartes de module de base amélioré (vert / bleu / jaune / violet / orange) en rangée au centre de la table.

2. Marché : mélangez le jeu de cartes (contenant les modules et les événements) et placez-le sous les modules de base améliorés au centre de la table (avec un espace pour une défausse d'un côté et le marché de l'autre côté). Révélez les 5 cartes du dessus de la pile et placez-les en rangée. Ces cartes peuvent être achetées en utilisant l'action d'achat.

3. Équipage : commencez avec 1 équipage inutilisé sur votre module principal (comme indiqué par le symbole de soutien d'équipage sur le module).

4. MégaCrédits et autres jetons : placez les jetons MégaCrédits **(argent, ou MC)** au centre de la table. Chaque joueur commence avec 16 MégaCrédits. Placez



les Points de Victoire et les jetons de dégâts dans des piles séparées à côté de la pile de MégaCrédits.

5. Cartes : distribuez 8 cartes à chaque joueur. Ils choisissent 5 cartes à garder en main et remettent les 3 autres dans la pioche. Puis mélangez la pioche.

6. Carte Premier Joueur et Année : Choisissez le Premier Joueur au hasard et donnez le marqueur Premier Joueur à cette personne. Placez la carte Année sur la table et placez le marqueur Année sur la case 1.

TOUR DE JEU (ANNÉE)

Pendant un tour de jeu, les joueurs effectuent des actions à tour de rôle jusqu'à ce que tout le monde ait passé. À votre tour, vous ne pouvez effectuer qu'une des actions suivantes :

» **Construire. Prix : 6 MC.**

Construisez un module, jouez une carte module de votre main et ajoutez-la à votre orbital. Si vous connectez le module à un module de la même couleur, le coût est réduit de 1 MC. Lors de la connexion d'un module à un autre, l'entrée du nouveau module (flèche vers l'intérieur) est placée à la sortie (flèche vers l'extérieur) à partir de laquelle vous voulez construire. Un nouveau module doit toujours être connecté à une sortie libre sur votre orbital. Les modules de votre orbital ne peuvent pas

se chevaucher, se couvrir les uns les autres, etc. Vous ne pouvez pas construire un module qui devrait laisser votre orbital sans aucune sortie utilisable.

» **Améliorer. Prix : 4 MC.**

Une fois par jeu, vous pouvez mettre à niveau votre module principal. Choisissez l'un des modules de base améliorés disponibles et placez sa carte sur l'espace désigné sur votre tuile de Module de base. Votre Module de base n'est plus rouge, mais il prend la couleur de la carte Module de base amélioré. Et vous bénéficiez désormais d'un effet spécial ou un bonus pour le reste du jeu !

» **Acheter. Prix : 1-5 MC.**

Achetez une des cartes du marché et mettez la dans votre main. La carte la plus éloignée de la pioche coûte 1 MC, la suivante 2 MC, et ainsi de suite, et enfin 5 MC pour la carte la plus proche de la pioche. Lorsqu'une carte est achetée, les cartes restantes sont déplacées vers la pioche pour combler l'écart et former une nouvelle rangée où les cartes coûtent maintenant 1-4 MC, et ainsi de suite. La carte marché la plus éloignée de la pioche coûte toujours 1 MC.

» **Faire fonctionner les modules.**

Utilisez l'action indiquée sur l'un des modules non endommagés de votre orbital. Payez le coût (équipage / argent) indiqué avant la flèche et obtenez l'effet indiqué après la flèche. Prenez le nombre d'équipages requis dans le module principal et placez-les sur le module opéré. L'équipage et le module ne peuvent être utilisés qu'une fois par an. Notez que les modules qui n'ont pas de flèche imprimée dans la zone de texte sont toujours actifs et ne nécessitent aucune action ni paiement supplémentaire.

» **Jouer un événement.**

Jouez une carte événement de votre main. Effectuez l'effet, puis défaussez la carte dans la défausse au centre de la table. Si vous ne pouvez pas exécuter l'effet de la carte, vous ne pouvez pas la jouer.

» **Réparation. Prix : 3 MC.**

Retirez 1 jeton Dégâts de l'un de vos modules.

» **Passer**

Si vous passez votre tour, vous pouvez toujours effectuer des actions plus tard, mais si tous les joueurs passent consécutivement, l'année se termine immédiatement et aucune autre action ne peut être entreprise. Si vous ne pouvez rien faire d'autre, passer est votre seule option.

FIN D'ANNÉE

À la fin de chaque tour du jeu, effectuez les étapes suivantes exactement dans l'ordre suivant :

1. Points de victoire : pour chacune des 6 couleurs du module, 1 PV est attribué au(x) joueur(s) avec la majorité de module non endommagés de cette couleur. Les modules de base comptent aussi! Au cours de la dernière année du jeu, 2 PV sont attribués pour chaque couleur au lieu de seulement 1. Puis, le jeu se termine et le le joueur avec le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de symboles de soutien d'équipage non endommagés gagne. Si toujours à égalité, le joueur avec le plus de MC gagne.

2. Marché : défaussez toutes les cartes Marché restantes et piochez 5 cartes, formez une nouvelle ligne de marché en partant de la pioche.

Équipage : tous les joueurs retirent tous les équipages (utilisés et non utilisés) de leur orbital, puis gagnez en de nouveaux. Le nombre d'équipages est déterminé par l'ajout de tous les symboles de support d'équipage sur tous les modules non endommagés sur un orbital. Tous les nouveaux équipages sont placés sur le module principal, où ils comptent en tant qu'équipage inutilisé jusqu'à ce qu'ils soient déplacés vers un autre module dans une action « *Faire fonctionner les modules* ».

3. MégaCrédits : chaque joueur gagne 7 MC et choisit une couleur. Ils obtiennent ensuite 1 MC pour chaque module non endommagé de cette couleur sur leur orbital.

4. Cartes : Chaque joueur pioche 4 cartes. S'ils ont maintenant plus de 5 cartes (limite de main), ils défaussent l'excédent jusqu'à ce qu'ils aient exactement 5 cartes. Si le paquet est à court de cartes, mélangez la défausse pour faire une nouvelle pile.

5. Maintenance : Tous les dommages sont supprimés de tous les orbitaux. Notez que les modules endommagés peuvent affecter les PV, l'équipage, l'argent et la taille de main dans les étapes précédentes, avant que les dommages ne soient supprimés.

6. Nouvelle Année : déplacez le marqueur Année sur la case suivante de la carte Année et passez le marqueur Premier joueur dans le sens des aiguilles d'une montre au joueur suivant. Ce joueur devient le nouveau joueur de départ pour la nouvelle année.

CONCEPTS DE JEU IMPORTANTS

» **Dommages :** Lorsqu'un module est endommagé suite à un effet de carte, mettez un jeton de dégât dessus. Un module endommagé ne peut pas utiliser sa couleur, capacité, symboles de soutien de l'équipage et vous ne pouvez pas connecter de nouveaux modules à lui alors qu'il est endommagé. Par exemple, il ne compte pas pour obtenir des PV, revenus et équipage à la fin de l'année. Un module peut-être endommagé plusieurs fois, en y ajoutant plus de jetons de dégâts. Des actions de réparation multiples sont alors nécessaires pour le réparer (ou attendre l'étape Maintenance

à la fin de l'année pour supprimer tous les jetons à la fois). Les modules de base (structurels et améliorés) ne peuvent jamais être endommagés. Un module connecté à un module endommagé n'est pas affecté et peut être utilisé normalement.

» **Module extérieur :** un module qui n'a pas d'autres modules connecté à sa sortie est appelé un module extérieur. Ces modules sont plus exposés et peuvent être ciblés par la carte d'événement Tempête de Météores ou le module Plateforme d'Armes.

» **Supprimer :** si vous devez supprimer un composant du jeu de son emplacement actuel, cela signifie que le composant est perdu et n'a plus d'effet. L'équipage et les jetons retournent dans leurs équipages respectifs (vous obtenez un nouvel équipage comme d'habitude à la fin de l'année), les modules supprimés sont défaussés.

RÈGLES SOLO

Version compétitive (Bot) :

Cette variante solo utilise 2 joueurs bot contre vous. Les joueurs de bot sont géré par l'algorithme du bot et vous suivez les règles normales avec juste quelques exceptions, comme détaillé ci-dessous.

Utilisez la configuration et les règles normales pour Jeu à 3 joueurs avec les exceptions suivantes :

» Aucun marché n'est utilisé dans cette version.

» Chaque bot commence chaque année avec 5 cartes en « *main* » (une pile face cachée).

» Un bot ciblé par la carte d'événement Année sans histoire défausse la première carte de sa main.

» La carte d'événement Contacts Privilégiés vous permet de piocher 2 cartes de la pile au lieu d'en prendre 1 sur le marché.

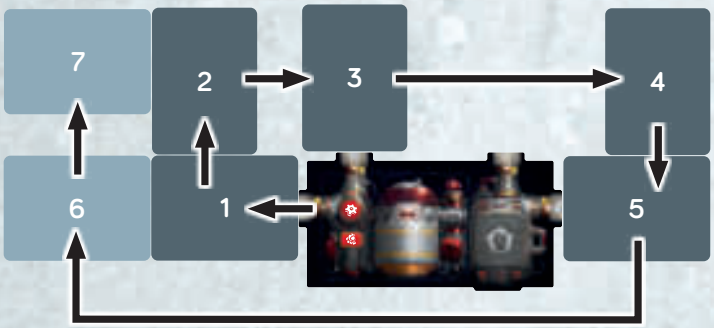
Algorithme de tour du bot:

À son tour, le bot agira avec la priorité suivante:

1. Si un bot a des cartes dans sa main, il révèle la carte du dessus.

» Si la carte révélée est un événement et que le bot peut la jouer, il le fait.

Exceptions : un bot ne joue jamais Travailleur en Visite et Crise Économique, et ne joue uniquement Rotation des Équipes et Guerre Froide que s'il en tire quelque chose. Projet à Haut Risque utilisera toujours tout l'équipage restant. Lors du choix des cibles pour un événement, le bot cible le joueur qui mène si possible (c'est-à-dire vous ou l'autre bot, selon celui qui a actuellement le plus de PV), ou le joueur suivant à gauche s'il y a égalité. Les cibles du module sont choisies de l'intérieur vers l'extérieur dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant « *à l'ouest* » du module principal. La première cible possible est choisie, sauf que le bot n'endommagera pas un module déjà endommagé.

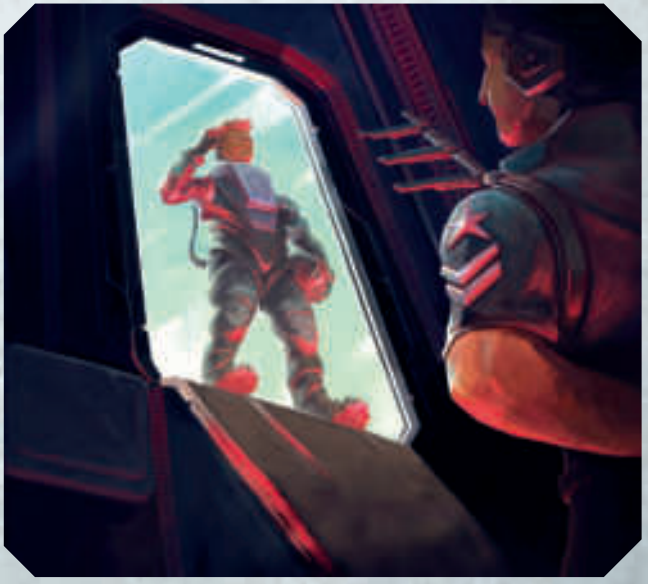


» Si la carte révélée est un module et que le bot peut le construire, il le fait; payez normalement ou utilisez le Centre de Commande ou la Commande Militaire si possible. Le module est connecté à un module de même couleur pour obtenir la réduction si possible, et si plusieurs sorties sont disponibles, elle est placée en utilisant la même méthode que lors du choix d'une cible de module. Il ne peut pas construire un module qui laisserait la station sans aucune sortie.

» Si un robot ne peut pas jouer la carte, il la défausse à la place et gagne 2 MC. Les bots peuvent être de mauvais constructeurs, mais ils obtiennent ce bonus à leur économie, ainsi qu'une main complète de 5 cartes chaque année.

2. Si un bot n'a pas de cartes, il fera fonctionner un module, si possible. Utilisez la même méthode pour choisir les modules jusqu'à ce qu'un module soit choisi avec une action utilisable. Un bot n'améliorera pas son module de base, et n'utilisera pas la carte Bras Robotique. Le Centre de Commande et la Commande Militaire ne sont utilisés que lors de la construction d'un module (voir ci-dessus), pas lorsque le bot n'a plus de cartes. L'Atelier n'est utilisé que lors de la réparation (voir ci-dessous). Lorsqu'un bot utilise Observatoire, il pioche simplement 1 carte au lieu de choisir une parmi 3. Les modules militaires choisiront des cibles en utilisant les méthodes de ciblage comme décrit ci-dessus pour les cartes d'événement.

3. Si un bot n'a aucune carte et aucune action d'équipage disponible, il essaiera de réparer tout dommage, en priorisant les modules en utilisant la même méthode. Atelier est utilisé si possible, et les Sas fonctionnels réduisent le coût de réparation comme d'habitude.



4. Si un bot n'a rien d'autre à faire, il passe.

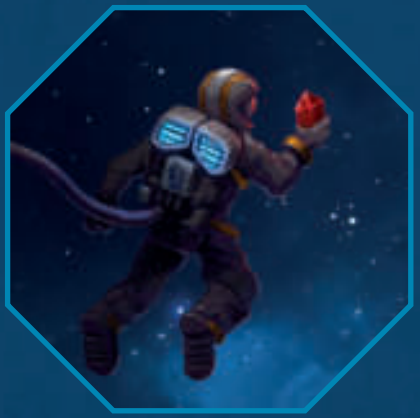
5. Pour gagner, vous devez battre les bots comme dans un jeu normal ! Si vous le souhaitez, les joueurs de bots peuvent également être ajoutés à une partie multijoueur normale.

Version pacifique

Cette version solo utilise 2 « *adversaires* » simplifiés qui ne jouent pas et déterminent seulement ce qu'il est nécessaire de faire pour gagner des PV. Vous jouez seul et avez de nombreuses options stratégiques à votre disposition ; cette variante testera vos compétences en construction !

Mise en place : retirez toutes les cartes Événement du paquet. Utilisez des Modules de base pour vos « *adversaires* ». Les pistes représentent le nombre de modules dont ils disposent de chaque couleur - ce avec quoi vous devez rivaliser ! Placer un équipage sur la case de départ de chaque piste (marquée d'un symbole, il représente la valeur « *0* »), sauf pour le rouge, où ils commencent à « *1* », tout comme vous commencez avec 1 module de base rouge.

Gameplay : lorsque vous piochez vos cartes de départ ou tirez des cartes à la fin de chaque année, piochez et défaussez 3 cartes pour chacun de vos adversaires. Cet adversaire « *construit* » ces modules; augmentez les pistes correspondantes. Cela se produit avant de vous défausser des cartes si vous en avez trop. Les adversaires n'obtiennent aucune ressource et ils n'entreprennent aucune action pendant le jeu. Vous jouez votre tour normalement, mais l'effet de vos cartes ne peut pas cibler les orbitaux opposés. Après 5 ans, vous additionnez vos PV, et si vous en marquez au moins 22, vous gagnez !



© Hexy Studio 2021
Al. Niepodległości 18
02-651 Warsaw, Poland
studio@hexy.studio

www.abigames.fr