

# SPARK RIDERS 3000



**LIVRET DE RÈGLES**  
**ÉDITION RIDER**

## SOMMAIRE

Sommaire.....	2
Matériel.....	2
Pictogrammes.....	2
Introduction.....	3
<b>BUT DU JEU.....</b>	<b>4</b>
<b>MISE EN PLACE.....</b>	<b>4</b>
Les membres d'équipage.....	4
Les aliens.....	5
Le Spark.....	6
IRIS.....	7
<b>DÉROULEMENT D'UN TOUR.....</b>	<b>8</b>
<b>PHASE ALIENS.....</b>	<b>8</b>
1 : Aliens en approche.....	8
2 : Déplacements aliens.....	9
<b>TIR RAPIDE.....</b>	<b>9</b>
3 : Tirs aliens.....	10
<b>PROTOCOLE DE DÉFENSE.....</b>	<b>10</b>
Défense d'une salle.....	11

<b>PHASE MEMBRES D'ÉQUIPAGE.....</b>	<b>12</b>
Aptitude.....	12
<b>DÉPLACEMENT.....</b>	<b>12</b>
<b>ACTIONS.....</b>	<b>13</b>
<b>PILOTER.....</b>	<b>13</b>
<b>TIRER.....</b>	<b>14</b>
<b>BRICOLER.....</b>	<b>15</b>
Action de bricolage 1 : Réparation d'un Propulseur.....	15
Action de bricolage 2 : Réparation d'une salle.....	16
Action de bricolage 3 : Ajout de blindages.....	17
Action de bricolage 4 : Construction.....	18
<b>COUP DE MAIN.....</b>	<b>20</b>
<b>CRISTAUX ET CARTES PROSPERITY.....</b>	<b>21</b>
Environnements.....	22
Événements.....	22
Crédits et Remerciements.....	23
Rappel de règles.....	24

## MATÉRIEL

### 1 LIVRET DE RÈGLES TUILES ET CARTES

- 7 tuiles salles du Spark (Nexus/Cockpit, Observatoire, Armurerie, Échangeur, Passerelle, Salle des machines, Cale)
- 5 cartes personnage (Alex, Igor, Nova, Owen, Xenn)
- 7 cartes vaisseau alien
- 35 cartes PROSPERITY
- 6 cartes code orange/rouge
- 3 cartes environnement
- 5 cartes construction

### JETONS

- 36 jetons blindage
- 6 jetons tourelle alien
- 6 jetons champ de force alien
- 6 jetons laser alien
- 6 socles
- 6 pions cristaux violets
- 5 jetons personnage
- 5 jetons coup de main
- 4 jetons tourelle/tourelle double-canon
- 4 jetons amélioration de tourelle laser

- 2 jetons générateur de champ de force
- 25 jetons composant/construction
- 6 jetons Propulseur
- 4 jetons SAS ouvert/fermé
- 1 jeton événement
- 4 jetons marchandise
- 1 jeton VIP
- 4 jetons contamination

### DÉS

- 2 dés pilotage vert
- 3 dés tir rouge
- 3 dés bricolage bleu
- 3 dés tir rapide orange
- 4 dés blindage noir

## PICTOGRAMMES

	Dé action de pilotage		Dé de blindages		IRIS		Carte PROSPERITY (objet ou équipement)
	1 niveau de pilotage		1 tir alien défendu		Jeton blindage		Carte PROSPERITY verte (objet ou équipement)
	2 niveaux de pilotage		2 tirs alien défendus		Jeton coup de main		Carte PROSPERITY rouge (objet ou équipement)
	3 niveaux de pilotage		Échec		Jeton composant		Carte PROSPERITY bleue (objet ou équipement)
	Dé action de tir		Dé tir rapide		Jeton construction		Carte PROSPERITY jaune (objet ou équipement)
	1 touche		1 blindage détruit		Jeton Propulseur		Carte PROSPERITY violette (objet ou équipement)
	2 touches		2 blindages détruits		Emplacement de construction		Carte PROSPERITY équipement
	Dé action de bricolage		1 cristal		Coup de main		Carte PROSPERITY objet
	1 niveau de bricolage		1 pion cristal violet		Le Spark		Tourelle
	2 niveaux de bricolage				Membre d'équipage		Alien
	3 niveaux de bricolage						

# SPARK RIDERS 3000

## SPARK RIDERS 3000 EST UN JEU COOPÉRATIF HYBRIDE DE SURVIE SPATIALE DE 1 À 4 JOUEURS.

Vous incarnez les **Riders** : les membres de l'équipage du vaisseau Spark. Constituez votre équipe aux compétences uniques et lancez-vous dans l'aventure !

**VOTRE MISSION :** atteindre une destination pour livrer une précieuse cargaison. Pour cela, vous devrez survivre aux nombreux aliens qui cherchent à vous anéantir.

## VOUS DEVEZ TIRER, PILOTER, ET BRICOLER LE SPARK POUR ARRIVER EN UN SEUL MORCEAU !

Attention : si les salles principales du Spark sont détruites, la mission sera un échec !

Pour jouer : téléchargez l'application gratuite **Spark Riders** disponible sur l'App Store et Google Play. **Il est impossible de jouer sans cette application.**



Vous ne ferez pas cavalier seul :

### L'APPLICATION MOBILE DEVIENT IRIS : L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DU VAISSEAU.

Elle est le nec plus ultra des technologies intergalactiques et sera votre plus précieuse alliée.

**Je vous guiderai en temps réel** pour organiser les éléments du plateau.

Mon interface vous informera de l'état des salles, des Propulseurs, de la vitesse du vaisseau, des déplacements, des tirs d'aliens, ainsi que de la distance parcourue et des environnements traversés.

Je vous transmettrai les communications avec la base et les personnages rencontrés en chemin, les itinéraires à choisir ou les objectifs secondaires à accomplir.

Faites attention !

### VOUS CHOIX AURONT UN IMPACT MAJEUR SUR LE DÉROULEMENT DE LA MISSION.

Chaque mission propose un scénario indépendant, surprenant et immersif, rejouable plusieurs fois pour en découvrir tous les secrets ou pour réaliser le meilleur score.

### N'OUBLIEZ JAMAIS, L'UNION FAIT LA FORCE !

La clé du succès réside dans la communication, la coordination et la coopération.

Se donner des coups de main est primordial pour réussir la mission.



10+



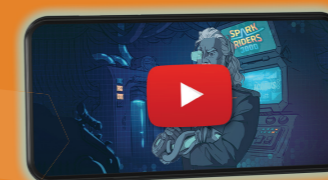
60 MIN



1-4

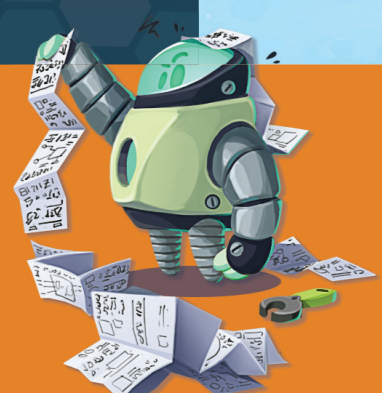


APPLICATION VOCALE



### APPRENEZ À JOUER AVEC LE TUTORIEL

Pour commencer votre première mission dans les meilleures conditions, découvrez le **tutoriel vidéo** complet pour apprendre à jouer dans l'application.



## BUT DU JEU



### VICTOIRE

Pour gagner, vous devez **accomplir votre mission** : atteindre la destination située à des milliers d'unités astronomiques (UA) de votre position initiale.



### DÉFAITE

La mission est un échec et la partie s'achève si :

- Le **Cockpit** est détruit **OU**
- Le **Nexus** est détruit **OU**
- Les 2 salles des **Propulseurs** sont détruites (la Salle des machines **ET** la Cale).



Choisissez votre mission depuis l'application **Spark Riders**.

Chaque mission est unique et indépendante, comporte une multitude d'événements, de rencontres, de personnages et de choix d'itinéraires. Vous pouvez donc rejouer chaque mission et vivre une aventure différente.



Lorsque votre partie est terminée, l'application vous indique le score de la mission. Vous pouvez la recommencer ou choisir une nouvelle mission.

## MISE EN PLACE



### 1 : TÉLÉPHONE

Lancez l'application **Spark Riders** et posez le téléphone sur la table de jeu.

Choisissez votre mission et terminez la mise en place du plateau avant de commencer la partie.

**Un seul téléphone est nécessaire pour jouer.**

### 2 : MEMBRES D'ÉQUIPAGE

De 2 à 4 joueurs, chaque joueur choisit un membre d'équipage. Si vous jouez seul, choisissez 2 membres d'équipage.

Chaque joueur se munit de sa **carte personnage**, de son **jeton coup de main** et de son **personnage**.

Placez les dés sur la table et gardez-les à disposition pour pouvoir les utiliser.



Si vous débutez dans **Spark Riders 3000**, il est conseillé de jouer avec **Alex, Igor ou Nova**.



## LES MEMBRES D'ÉQUIPAGE

Connus pour leurs exploits aux quatre coins de la galaxie, les Riders sont les meilleurs astronautes d'ICARUS, une organisation intergalactique fondée pour préserver l'humanité. Les combats contre les aliens devenant critiques, ICARUS a rassemblé cette équipe de choc pour assurer les missions dont dépend la survie de l'humanité. Aux commandes du Spark, les Riders risquent de faire des étincelles !

Chaque membre d'équipage a une aptitude et des coups de main.

Le **coup de main numéro 1** est le même pour tous les membres d'équipage.

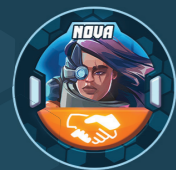
Les **coups de main numéro 2 et 3** sont uniques.

Au cours de la mission, les membres d'équipage gagnent des objets et des équipements PROSPERITY qu'ils placent autour de leur **carte personnage**.

1 NOM DU PERSONNAGE

2 APTITUDE

3 COUP DE MAIN NUMÉRO 1, 2, 3



JETON COUP DE MAIN

**1 NOVA**

**DANS LE MILLE - APTITUDE**  
Lors de votre action de tir, ajoutez 1.

**COUP DE MAIN**  
Posez votre jeton coup de main dans l'une des salles que vous avez occupées ce tour, le membre d'équipage qui l'utilise choisit l'effet numéro 1 ou 2 (si débloqué).

**1** Le membre d'équipage peut relancer un dé de son action au choix, et conserve le second résultat.

**2** Lors de son action de bricolage, le membre d'équipage ajoute 1.

**3** Lors de son action de pilotage, le membre d'équipage retire 3 blindages répartis entre les aliens de son choix dans les zones de combat.

EQUIPEMENTS 3 PIONS

EMPLACEMENT DE CARTES ÉQUIPEMENT PROSPERITY

EMPLACEMENT DE CARTES OBJET PROSPERITY



### 3 : PLATEAU ET CARTES

Prenez les **7 tuiles salles du Spark** et assemblez le vaisseau au centre de la table.

#### DEVANT LE SPARK, PLACEZ :

- 1 Les **cartes PROSPERITY** face cachée et mélangées ainsi que les **6 pions cristaux violets**.
- 2 Les **5 cartes construction** et les éléments correspondants (tourelle/tourelle double-canon, laser, générateur de champ de force).
- 3 La pile des **3 cartes environnement**.

### 4 : ALIENS

#### DERRIÈRE LE SPARK, PLACEZ :

- 4 **7 aliens**
- 5 **6 tourelles alien**
- 6 champs de force alien**
- 6 lasers alien**
- 6 blindages**



Si vous le souhaitez, vous pouvez conserver ces éléments aliens dans la boîte de jeu et les sortir le moment venu.



## LES ALIENS

Les aliens sont impitoyables et rusés, connus pour leur technologie avancée et leur avidité pour les ressources précieuses. Ils pillent et ravagent toutes les colonies humaines à travers la galaxie, menaçant la survie de l'humanité. Ils feront tout pour intercepter les précieuses cargaisons des Riders, et ce à chacune de leurs missions. Sans exception.

### IL Y A 3 TYPES D'ALIENS REPRÉSENTÉS PAR DES CARTES :

**LES SPEEDERS** (gris, jaune ou rouge)  
Forts de leur vitesse et de leur agilité, ils portent bien leur nom de « nuisibles galactiques ».

**LES PIRATES** (bleu, orange ou vert)  
Dangereux et robustes, ces vaisseaux sont lourdement armés.

**LE BOSS** (violet)  
Vaisseau ultime de la flotte alien, ce puissant monstre est le pire cauchemar des Riders.

## LE SPARK

Est-ce une étoile filante ? Non, c'est bien le Spark !

Ce vaisseau à la pointe de la technologie est doté d'IRIS, l'intelligence artificielle la plus avancée de l'univers.

Le Spark est constitué de 8 salles qui peuvent accueillir de puissantes tourelles de combat améliorables et des générateurs de champ de force qui le protègent des assauts aliens.

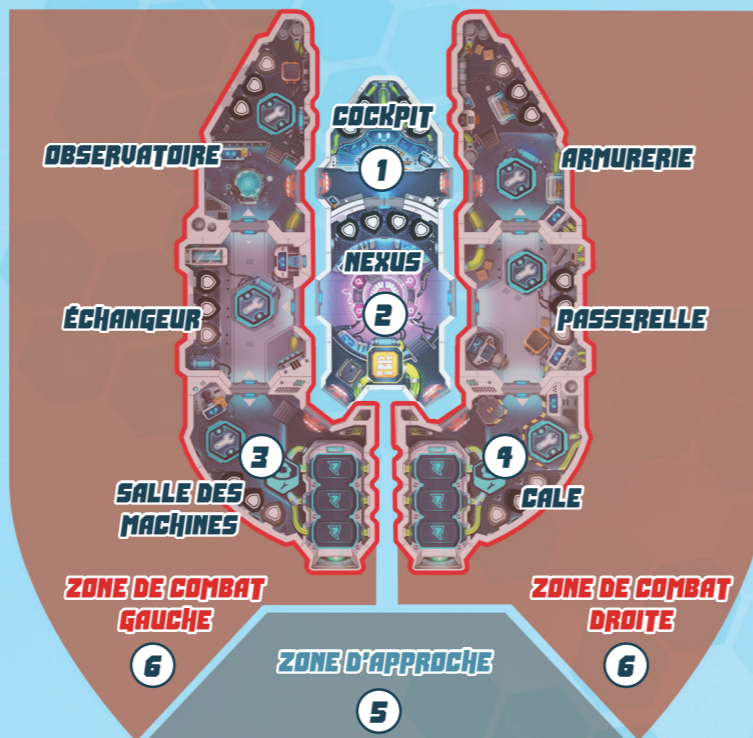
Ce vaisseau de combat spécialement conçu pour les Riders peut voyager à des vitesses extrêmement élevées et résister aux situations les plus critiques.

**!** Le Cockpit et le Nexus sont les salles principales du Spark : si l'une d'elles est détruite, la mission est un échec.

- 1** Le **Cockpit** vous permet de faire une action de pilotage pour augmenter votre vitesse ou endommager les aliens.
- 2** Le **Nexus** permet de stocker les jetons composants et les pions cristaux violets.
- 3** La **Salle des machines** abrite le **Propulseur gauche**.
- 4** La **Cale** abrite le **Propulseur droit**.

**!** Si la **Salle des machines** et la **Cale** sont détruites, la mission est un échec.

Les 4 autres salles sont : l'**Observatoire**, l'**Armurerie**, l'**Échangeur** et la **Passerelle**. Elles protègent le **Nexus** et le **Cockpit** des tirs aliens.



- 5** Les aliens détectés par les radars d'IRIS sont placés dans la **zone d'approche** et sont hors de portée de tir (ils ne peuvent ni tirer sur le Spark, ni être pris pour cible).
- 6** Les aliens tirent sur les salles du vaisseau depuis les **zones de combat gauche et droite**.



**1 LES SAS FERMÉS** sont infranchissables, ce sont des accès de secours. Ils sont représentés sur les tuiles, vous n'avez pas besoin de placer le jeton sur le plateau. IRIS les ouvrira si l'**Échangeur** et/ou la **Passerelle** sont détruits. Elle vous demandera de placer un **jeton SAS ouvert**.



**LE JETON SAS OUVERT** permet d'ouvrir un SAS fermé. **Exemple :** Si la **Passerelle** est détruite, IRIS ouvrira les SAS fermés et vous informera de placer des jetons SAS ouverts sur les SAS fermés entre le **Cockpit** et l'**Armurerie** ainsi qu'entre le **Nexus** et la **Cale**.

**2 LES SAS OUVERTS** permettent aux membres d'équipage d'accéder à une salle lors de leurs déplacements.



**3 EMPLACEMENT DE CONSTRUCTION** Les 6 salles qui entourent le **Cockpit** et le **Nexus** possèdent un **emplacement de construction** permettant d'accueillir une tourelle pour tirer ou un générateur de champ de force pour protéger le vaisseau.

**4 EMPLACEMENT DE BLINDAGE** Chaque salle possède des **emplacements de blindage** pouvant accueillir des blindages pour se défendre des tirs aliens.

**5 PROPULSEURS** La **vitesse** du Spark dépend du niveau des Propulseurs gauche et droit (niveau 3, niveau 2, niveau 1 ou niveau 0/hors service). L'état des Propulseurs se dégrade durant la mission. Les **jetons Propulseur** représentent le niveau des Propulseurs sur le plateau.



## IRIS



Je suis IRIS, l'intelligence artificielle de notre vaisseau : le Spark. J'ai été développée pour vous accompagner au mieux durant vos missions !

Je suis capable de réparer des salles endommagées et d'assurer le pilotage automatique du vaisseau. Connectée à toutes les parties du vaisseau, mon supercalculateur m'offre une vitesse d'analyse fulgurante ! Vous pourrez toujours compter sur moi pour accomplir la mission !

**JE VOUS INFORMERAI EN TEMPS RÉEL DES MODIFICATIONS À FAIRE SUR LE PLATEAU.**

**VOICI L'INTERFACE QUI VOUS PERMET D'INTERAGIR AVEC MOI SUR VOTRE TÉLÉPHONE :**

- 1 VITESSE ACTUELLE** Affiche la vitesse actuelle (1080 AU) et le niveau de carburant (8 000 / 10 000 UA).
- 2 ENVIRONNEMENT** Affiche l'état des champs de force gauche et droit.
- 3 CHAMPS DE FORCE** Affiche l'état des champs de force gauche (30%) et droit (0%).
- 4 ZONES DE COMBAT** Affiche les aliens dans les zones de combat gauche et droite.
- 5 RADARS** Affiche les aliens présents dans la zone d'approche.
- 6 PROGRESSION** Affiche la distance parcourue et à parcourir pour atteindre l'objectif.
- 7 PARAMÈTRES** Affiche les paramètres du jeu.
- 8 ZONE DE DIALOGUE** Affiche les échanges et communications reçues.
- 9 BOUTON INFORMATIONS** Affiche les informations importantes et mes recommandations pour réussir la mission.

**10 ÉTAT DES PROPULSEURS** J'affiche le niveau de chacun des deux Propulseurs.



**11 BOUTON ACTION RAPIDE** En appuyant sur ce bouton, vous pouvez m'informer que votre tour est terminé ou que vous faites une action.

**12 BOUTON « PARLER À IRIS »** Pour communiquer avec moi :

- 1 - Appuyez une fois sur le bouton IRIS pour me parler.
- 2 - Appuyez une seconde fois pour valider votre commande.

Au cours de vos missions, vous devrez me parler pour me transmettre : vos actions de pilotage, de bricolage, les aliens éliminés et l'utilisation de certaines cartes PROSPERITY. Si vous n'êtes pas bavard, vous pouvez le faire manuellement en appuyant sur ACTION RAPIDE.

**13 ÉTAT DES SALLES** Les salles du Spark peuvent être endommagées. Je vous affiche en temps réel l'état des salles sur mon interface.

- SALLE NON-TOUCHÉE** Les salles non-touchées peuvent posséder des blindages.
- SALLE TOUCHÉE** Les cartes **code orange** et **code rouge** représentent les salles touchées sur le plateau. Je vous dirai quand les placer. **!** Les salles touchées ne peuvent pas être défendues et ne peuvent pas posséder de blindage. Vous devez les réparer.
- SALLE DÉTRUITE** Une salle détruite est retirée du plateau et pourra être reconstruite (voir construction page 18). **!** Si un membre d'équipage est présent dans une salle lorsqu'elle est détruite, il est téléporté dans le Nexus. Je vous le rappellerai.

**CODE ORANGE** Au prochain tir reçu la salle passe en code rouge. Elle risque d'être détruite si elle reçoit plus d'un tir.

**CODE ROUGE** La salle est sur le point d'exploser et/ou peut être détruite par un tir.

# DÉROULEMENT D'UN TOUR

UN TOUR SE JOUE EN DEUX PHASES :

## PHASE ALIENS

IRIS informe des mouvements et tirs des aliens.

APPROCHE > DÉPLACEMENT > TIRS



TIR RAPIDE



PROTOCOLE DE DÉFENSE

## PHASE MEMBRES D'ÉQUIPAGE

Les joueurs jouent simultanément.

DÉPLACEMENT



ACTION



COUP DE MAIN



## PHASE ALIENS

**PAS DE PANIQUE !**  
JE VOUS GUIDE DURANT TOUTE LA PHASE ALIENS.

Vous pourrez apprendre comment faire un tir rapide et le protocole de défense durant votre mission !

### 1 : ALIENS EN APPROCHE

À chaque tour, je vous annonce les aliens détectés sur mes radars.

Je vous dirai de placer la carte de la couleur de l'alien détecté dans la zone d'approche, puis de placer dessus les jetons correspondants à son nombre de tourelles et de blindages. Je vous indiquerai également s'il a un laser ou un champ de force.

Les Speeders aliens peuvent directement entrer dans une zone de combat sans passer par la zone d'approche, prenez garde !

#### TOURELLES

Placez 1 **jeton tourelle alien** sur l'emplacement correspondant au nombre de tourelles de l'alien. Plus le nombre de tourelles est élevé, plus les tirs infligés au Spark seront nombreux.

#### LASER

Si l'alien possède un laser, placez 1 **jeton laser** sur l'emplacement correspondant. Le laser permet aux tirs de cet alien d'ignorer le champ de force du Spark.

#### CHAMP DE FORCE

Si l'alien possède un champ de force, placez 1 **jeton champ de force** sur l'emplacement correspondant. Vous ne pouvez pas tirer sur un alien équipé d'un champ de force, sauf si votre tourelle a un laser.

#### BLINDAGES

Placez 1 **jeton blindage** sur l'emplacement correspondant au nombre de blindages de l'alien. S'il n'a pas de blindage, n'en mettez pas. Plus un alien possède de blindages, plus il encaisse vos tirs avant d'être éliminé.



EMPLACEMENTS DE TOURELLES

EMPLACEMENT LASER

EMPLACEMENT CHAMP DE FORCE

EMPLACEMENTS BLINDAGES

Exemple :  
Un alien entre en approche, IRIS vous transmet :

« Vaisseau alien en approche.  
Couleur : rouge.  
Nombre de tourelles : 2.  
Laser : équipé.  
Champ de force : équipé.  
Nombre de blindages : 2. »

Placez la carte vaisseau alien rouge dans la zone d'approche. Placez le jeton tourelle alien sur l'emplacement de tourelle 2, le jeton laser alien et le jeton champ de force alien sur leurs emplacements puis le jeton blindage sur l'emplacement de blindage 2.

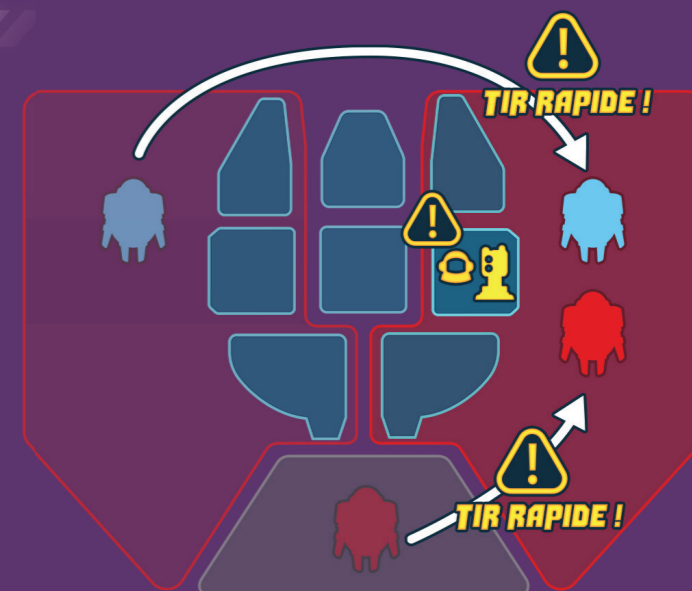
## 2 : DÉPLACEMENTS ALIENS

### À CHAQUE TOUR, JE VOUS INFORME DU DÉPLACEMENT DES ALIENS :

Les aliens dans la zone d'approche se déplacent dans une des zones de combat, à gauche ou à droite. Les aliens en zone de combat gauche et droite peuvent changer de côté.

Dès qu'un alien entre dans une zone de combat, vous avez la possibilité de faire un tir rapide.

Pas de panique ! À chaque fois qu'un tir rapide est possible, je vous le rappellerai.



## TIR RAPIDE

Quand un membre d'équipage est dans une salle avec une tourelle, il peut faire un tir rapide sur chacun des aliens qui entre dans sa zone de combat.

Si plusieurs membres d'équipage sont dans la même salle, ils ne peuvent faire qu'un seul tir rapide par alien.

Un seul membre d'équipage peut effectuer les tirs rapides dans une salle.

Une tourelle ne peut être utilisée qu'une seule fois par alien. Un alien peut subir plusieurs tirs rapides s'il y a des membres d'équipage dans différentes salles avec une tourelle. Le tir rapide est gratuit (ce n'est pas une action de tir).

Si l'alien ciblé ne possède pas de blindage, le tir rapide est impossible.

Vous ne pouvez pas faire de tir rapide sur un alien qui a un champ de force si votre tourelle n'a pas de laser.



SANS LASER



AVEC LASER



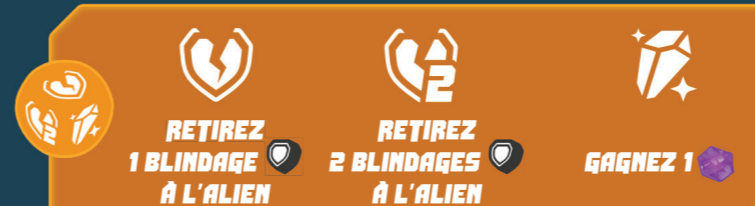
NE PEUT PAS CIBLER D'ALIEN AVEC UN CHAMP DE FORCE



PEUT CIBLER L'ALIEN

## FAIRE UN TIR RAPIDE

Lancez 1 dé et appliquez le résultat :  
Si la tourelle possède l'amélioration double-canon, lancez 2 dés (voir construction page 18).



Un tir rapide retire des blindages à un alien, mais il ne peut pas l'éliminer.

Si l'alien ciblé a perdu tous ses blindages et qu'il vous reste 1 ou plusieurs aliens, ils sont perdus.

Exemple A :  
Nova est dans l'Armurerie, Alex est dans la Passerelle et les 2 salles ont une tourelle.

L'alien rouge était dans la zone d'approche et il entre dans la zone de combat droite, Nova et Alex peuvent donc faire un tir rapide.

Alex lance 1 dé et obtient 2. Elle retire 2 blindages à l'alien. Nova lance 1 dé et obtient 1. Elle ne retire pas de blindage à l'alien.

Exemple B :  
Igor et Owen sont dans l'Échangeur, qui a une tourelle.

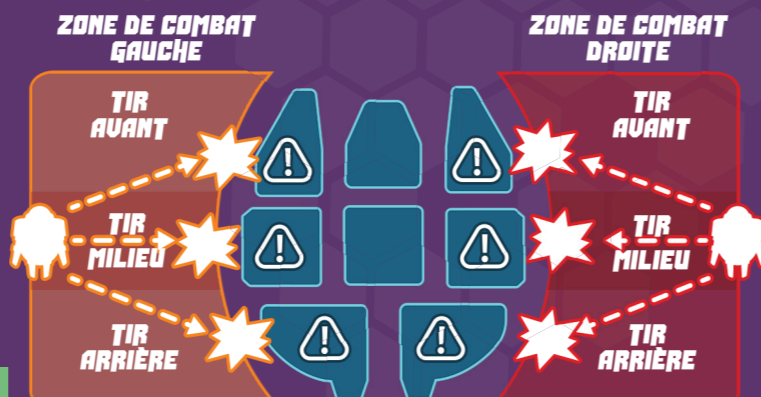
L'alien bleu était dans la zone de combat droite, il change de côté et entre dans la zone de combat gauche, Owen ou Igor peut donc faire un tir rapide. Owen lance 1 dé et obtient 1. Il retire 1 blindage à l'alien.

### 3 : TIRS ALIENS

Les aliens tirent depuis les **zones de combats gauche et droite**.  
 Les aliens à droite tirent sur le côté droit du Spark.  
 Les aliens à gauche tirent sur le côté gauche du Spark.  
 Leurs tirs peuvent toucher les salles à l'avant, au milieu ou à l'arrière du Spark.

Si une salle est détruite par des tirs, les éventuels tirs restants sont perdus et ne sont pas répercutés sur la salle suivante.

Vous pouvez terminer une mission avec seulement 3 salles : le Cockpit, le Nexus et l'une des 2 salles des Propulseurs.



#### ZONE DE COMBAT GAUCHE :

- si l'Observatoire est détruit, les tirs à l'avant touchent le Cockpit.
- si l'Échangeur est détruit, les tirs au milieu touchent le Nexus.
- si la Salle des machines est détruite, les tirs à l'arrière touchent la Cale.

#### ZONE DE COMBAT DROITE :

- si l'Armurerie est détruite, les tirs à l'avant touchent le Cockpit.
- si la Passerelle est détruite, les tirs au milieu touchent le Nexus.
- si la Cale est détruite, les tirs à l'arrière touchent la Salle des machines.



À CHAQUE TOUR, JE VOUS INFORME DES TIRS ALIENS ET JE DÉCLENCHE LE PROTOCOLE DE DÉFENSE.

## PROTOCOLE DE DÉFENSE

Quand le vaisseau est attaqué, l'interface d'IRIS affiche les tirs que chaque salle subit à l'avant, au milieu et à l'arrière, depuis les zones de combat gauche et droite.

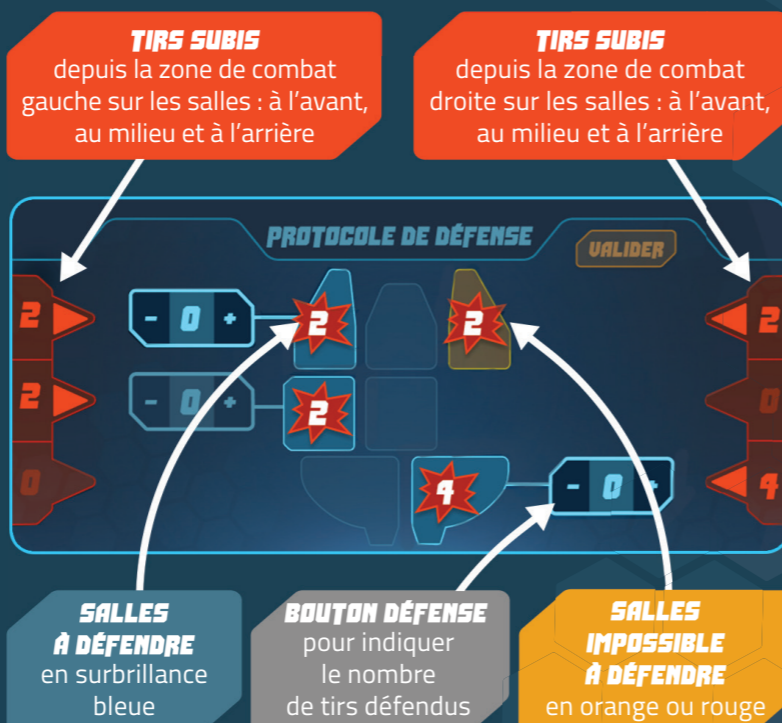
Vous devez défendre **chacune des salles en surbrillance bleue** et indiquer le nombre de tirs défendus lors de la **défense des salles qui ont du blindage**.  
 Lorsque toutes les salles ont été défendues, le protocole de défense est terminé : appuyez sur le bouton « VALIDER ».

Les salles en code orange et code rouge ne peuvent pas être défendues : vous ne devez rien indiquer.

À la fin du protocole de défense, IRIS vous informera des conséquences sur chaque salle touchée, des éventuels codes oranges, codes rouges ou salles détruites.

**Exemple :** Sur cet écran : l'Observatoire a 2 tirs à défendre, l'Échangeur 2 tirs et la Cale 4 tirs.  
 Les joueurs doivent donc réaliser la « défense d'une salle » pour ces 3 salles.

L'Armurerie est en code orange, elle ne peut pas avoir de blindage et ne peut pas être défendue : elle subira donc 2 tirs.



## DÉFENSE D'UNE SALLE

### SI LA SALLE N'A PAS DE BLINDAGE

La salle ne peut pas être défendue.

Passez à la défense d'une autre salle **OU** appuyez sur le bouton « VALIDER » si toutes les salles sont défendues.

**Exemple A :**  
 L'Observatoire subit 2 tirs et ne possède pas de blindage : la défense est impossible. Vous n'avez rien à renseigner sur l'écran, vous pouvez défendre la salle suivante.



### SI LA SALLE A DU BLINDAGE

#### 1 JET DE DÉS DE BLINDAGE

Lancez autant de dés que de blindages présents dans la salle. Additionnez le résultat des dés de blindage :



Chaque symbole blindage obtenu défend 1 tir.

Pour chaque symbole blindage obtenu appuyez sur le bouton « + » de l'interface pour indiquer le nombre de tirs défendus.

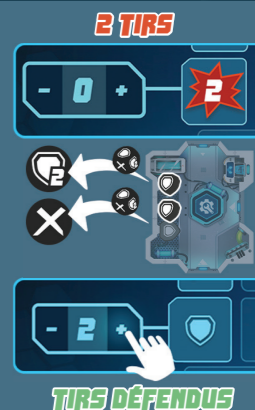
#### S'il y a des tirs restants, passez à l'étape 2 : BLINDAGE

Si tous les tirs sont défendus : la défense de la salle est un succès !

Passez à la défense d'une autre salle **OU** appuyez sur le bouton « VALIDER » si toutes les salles sont défendues.

**Exemple B :**  
 L'Échangeur subit 2 tirs, et possède 2 blindages.

**1 : Jet de dés de blindages**  
 L'équipage lance 2 dés et obtient 2 et 1. Les 2 blindages défendent 2 tirs. Appuyez 2 fois sur le bouton « + » de l'Échangeur, vous pouvez défendre la salle suivante.



**Exemple C :**  
 La Cale subit 4 tirs et possède 2 blindages.  
**1 : Jet de dés de blindages**  
 L'équipage lance 2 dés et obtient 1 et 1.  
 Le 1 blindage défend 1 tir, il reste 3 tirs à défendre.



**2 : Blindages :**  
 Les 2 blindages de la salle bloquent 1 tir chacun, ils sont détruits et retirés du plateau. La salle ne possède plus de blindage, la défense est terminée : il y a 1 tir restant.



Il n'y a plus de salles à défendre, la défense est terminée, appuyez sur le bouton « VALIDER ». IRIS vous annonce les dégâts subis sur chaque salle.



# PHASE MEMBRES D'ÉQUIPAGE

PENDANT CETTE PHASE, CHAQUE MEMBRE D'ÉQUIPAGE PEUT FAIRE :

1 DÉPLACEMENT

1 ACTION

1 COUP DE MAIN

Les membres d'équipage peuvent jouer simultanément et font leur déplacement, action et coup de main dans l'ordre de leur choix.

Lorsque les membres d'équipage ont terminé leur tour, appuyez sur le bouton « ACTION RAPIDE » et appuyez sur le bouton « TOUR SUIVANT ».

Vous pouvez terminer un tour même si des membres d'équipage n'ont pas réalisé leur déplacement, action et coup de main. Vous devez communiquer et vous coordonner pour optimiser les déplacements, actions et coups de main des membres d'équipage. C'est crucial pour la réussite de votre mission.

Exemple : Alex et Igor commencent leur phase membre d'équipage, ils peuvent chacun faire 1 déplacement, 1 action et 1 coup de main.



Igor donne son coup de main. Alex fait son action. Igor se déplace et fait son action. Alex se déplace et donne son coup de main à Igor

## APTITUDE

L'aptitude donne un bonus permanent aux actions des membres d'équipage. Chaque membre d'équipage possède une aptitude unique, écrite sur sa carte personnage.



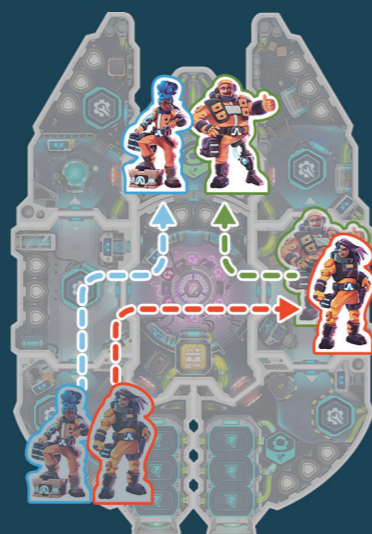
Exemple : L'aptitude « Pilote aguerri » d'Igor lui donne un bonus à son action de pilotage.

## DÉPLACEMENT

Chaque membre d'équipage peut faire un déplacement de 1 à 3 salles reliées par des SAS ouverts. Les salles peuvent être traversées et/ou occupées par plusieurs membres d'équipage.

Lorsqu'un membre d'équipage se déplace, il peut faire une action, mais cela met fin à son déplacement. Il n'est pas possible de continuer un déplacement après une action.

L'aptitude « Jetpack » de Xenn lui permet de se déplacer à l'infini, mais la règle précédente s'applique : Xenn ne peut pas continuer son déplacement après avoir réalisé son action.



Exemple : Alex fait une action de bricolage dans la Salle des machines, puis elle se déplace de 3 salles pour aller dans le Cockpit. Igor se déplace de 2 salles pour se rendre dans le Cockpit et fait une action de pilotage. Il s'est déplacé puis a fait une action, il ne peut donc pas continuer son déplacement. Nova se déplace de 3 salles pour se rendre dans la Passerelle et fait une action de tir.

Dans une même salle, plusieurs membres d'équipage peuvent faire la même action ou des actions différentes.

Exemple : Alex, Owen et Nova sont dans la Cale. Alex et Owen font une action de réparation de salle et Nova fait une action de tir.

Chaque membre d'équipage peut faire 1 action parmi les suivantes :

- PILOTER, TIRER, BRICOLER

# PILOTER

Vous n'êtes pas obligés de piloter pour avancer. Mon pilotage automatique vous permet d'effectuer d'autres tâches à bord du Spark, mais n'oubliez pas de reprendre les commandes de temps en temps ! Seuls vos talents de Riders vous permettront de sortir d'une situation difficile.

Le pilotage est une action réalisable dans le Cockpit. Un seul membre d'équipage peut piloter par tour.

Souvenez-vous que la vitesse du Spark dépend surtout du niveau de chacun des deux Propulseurs.

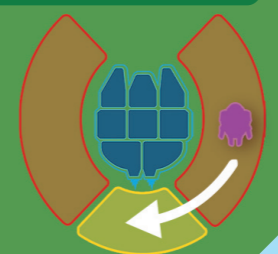


VOICI LES 2 TYPES DE PILOTAGE :

## PILOTAGE DE VITESSE

Parcourir une plus grande distance. Augmente la vitesse du vaisseau.

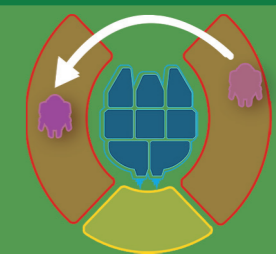
Distancer les aliens. Déplace des aliens des zones de combat dans la zone d'approche.



## PILOTAGE OFFENSIF

Changer les aliens de côté. Donne la possibilité de faire un tir rapide.

Endommager les aliens. Élimine des aliens dans les zones de combat.



## PILOTER

1 Lancez 1 dé pour obtenir votre résultat de dé. Niveau 1, Niveau 2, Niveau 3, Gagnez 1.

2 Ajoutez vos éventuels bonus d'aptitude, de coups de main et de cartes PROSPERITY pour obtenir votre niveau de pilotage.

+ APTITUDE + COUP DE MAIN + CARTE PROSPERITY

3 Annoncez à IRIS votre type de pilotage et votre niveau de pilotage :

Pour un pilotage de vitesse, dites-moi : « Pilotage de vitesse niveau X. Terminé. »

Pour un pilotage offensif, dites-moi : « Pilotage offensif niveau X. Terminé. »

Je vous donnerai le résultat de votre action de pilotage. Plus votre niveau de pilotage est élevé, plus votre action sera efficace.

Vous devez toujours annoncer votre niveau de pilotage à IRIS, même s'il est de 0.

Exemple : Igor est dans le Cockpit, il décide de faire une action de pilotage de vitesse pour accélérer.

Il lance 1 dé et obtient 2. Il ajoute 1 bonus avec son aptitude "Pilote aguerri". Il n'a pas de bonus de coup de main, ni de carte PROSPERITY. Son niveau de pilotage est donc de 3.

Il annonce à IRIS le niveau de son pilotage de vitesse :

« Pilotage de vitesse de niveau 3. Terminé. »



RÉSULTAT DU DÉ: + APTITUDE, + COUP DE MAIN, + CARTE PROSPERITY

IRIS indique la vitesse gagnée et les éventuels aliens distancés par cette action de pilotage.





# TIRER

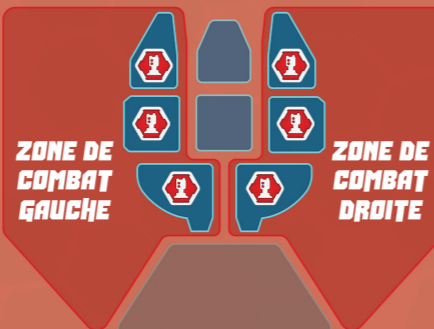
Le tir est une action réalisable dans **une salle qui possède une tourelle.**

⚠ Une tourelle ne peut être utilisée qu'une fois par tour.

Les tourelles présentes dans la **zone de combat gauche** (Observatoire, Échangeur et Salle des machines) peuvent cibler les aliens présents dans cette zone.

Les tourelles présentes dans la **zone de combat droite** (Armurerie, Passerelle et Cale) peuvent cibler les aliens présents dans cette zone.

✨ Les tourelles situées dans les salles d'un côté du vaisseau (gauche ou droit) ne peuvent pas atteindre l'autre côté.



⚠ Il est impossible de cibler un alien équipé d'un champ de force si la tourelle utilisée n'a pas de laser.



## TIRER

- 1 Ciblez 1 alien dans la **zone de combat** de la tourelle.
- 2 Lancez 1 pour obtenir votre **résultat de dé**.  
Si la tourelle utilisée possède l'amélioration **double-canon**, lancez 2 (voir construction page 18).

1 TOUCHE 2 TOUCHES GAGNEZ 1

- 3 Ajoutez vos éventuels bonus d'aptitude, de coups de main et de cartes PROSPERITY pour obtenir le **nombre de touches de votre action de tir**.

+ APTITUDE + COUP DE MAIN + CARTE PROSPERITY

- 4 Endommagez l'alien ciblé :  
Chaque retire 1 blindage à l'alien ciblé.

✨ Déplacez le jeton blindage de l'alien sur l'emplacement correspondant à son nombre de blindages restants. Retirez le jeton s'il n'a plus de blindage.

Quand l'alien ciblé n'a plus de blindage , 1 l'élimine. Si l'alien ciblé est éliminé et qu'il vous reste 1 ou plusieurs , reportez-les sur un autre alien qui peut être ciblé.

✨ Si l'alien ciblé est éliminé, et qu'il vous reste 1 ou plusieurs alors qu'il n'y a pas d'autre aliens dans cette zone de combat : gagnez 1 .

- 5 Annoncez à IRIS chaque alien éliminé :

Dites-moi : « Alien Couleur éliminé. Terminé. »  
(gris , jaune , rouge , bleu , orange , vert , violet )

Je vous donnerai le nombre de composants obtenus, et vous dirai d'enlever la **carte vaisseau alien** du plateau.

Lorsque vous éliminez des aliens, l'aspirateur magnétique du Spark me permet de récupérer des jetons composants utiles à la construction.

Je vous dirai de placer les jetons composants récupérés dans le Nexus, qui peut en contenir 10 maximum.

⚠ Au-delà de 10 composants , les gagnés sont définitivement perdus.

Exemple :

Nova est dans l'Échangeur, la salle possède une tourelle. Elle décide de faire une action de tir.

L'alien gris est équipé d'un champ de force , il ne peut pas être ciblé car la tourelle n'a pas de laser.

Nova cible l'alien vert, elle lance 1 et obtient 2 .

Elle ajoute 1 avec son aptitude « Dans le mille ». Elle n'a pas de bonus de coup de main, ni de carte PROSPERITY. Elle obtient 3 touches à son action de tir.

Elle inflige 2 à l'alien vert qui possède 1 . La première touche lui fait perdre son blindage et la deuxième touche le détruit : l'alien vert est éliminé. Il reste 1 à Nova, qu'elle reporte sur l'alien jaune. L'alien jaune perd 1 blindage .

Nova annonce à IRIS la couleur de l'alien éliminé :

« Alien vert éliminé. Terminé. »

IRIS indique le nombre de composants récupérés grâce à cette élimination.



# BRICOLER

IL Y A 4 ACTIONS DE BRICOLAGE :

- 1 **RÉPARATION DE PROPULSEUR**  
Pour augmenter le niveau d'un Propulseur endommagé et augmenter la vitesse du Spark.
- 2 **RÉPARATION D'UNE SALLE**  
Pour réparer une salle touchée en code orange ou en code rouge.
- 3 **AJOUT DE BLINDAGES**  
Pour augmenter le nombre de blindages et la résistance d'une salle non touchée.
- 4 **CONSTRUCTION**  
Pour construire des équipements ou reconstruire des salles détruites.

## ACTION DE BRICOLAGE 1 : RÉPARATION D'UN PROPULSEUR

Les Propulseurs du Spark sont très puissants, mais nécessitent un entretien rigoureux. Sans eux, vous n'irez pas bien loin.

La réparation de Propulseur est une action réalisable sur un Propulseur endommagé (d'un niveau inférieur à 3) :

- dans la **Salle des machines** pour le **Propulseur gauche**
- dans la **Cale** pour le **Propulseur droit**.

⚠ Attention, un Propulseur au niveau 0 pendant 2 tours de suite fait exploser sa salle. Mais ne vous inquiétez pas, si vos Propulseurs sont dans un état critique IRIS vous le rappellera.



## RÉPARER UN PROPULSEUR

- 1 Lancez 1 pour obtenir votre **résultat de dé**.
- 2 Ajoutez vos éventuels bonus d'aptitude, de coups de main et de cartes PROSPERITY pour obtenir  **votre niveau de bricolage**.

+ APTITUDE + COUP DE MAIN + CARTE PROSPERITY

- 3 Annoncez à IRIS votre **niveau de bricolage** et le **Propulseur réparé** :

« Propulseur gauche/droit réparation niveau X. Terminé. »

Je vous donnerai le résultat de votre action de bricolage. Chaque niveau de bricolage ajoute 1 niveau au Propulseur réparé. Si le niveau de bricolage est plus élevé que nécessaire, je vous indiquerai que vous gagnez 1 .

⚠ Si votre **niveau de bricolage** est de 0, votre action n'a aucun effet et il est inutile d'en informer IRIS.

Exemple :

Alex se trouve dans la Salle des machines et répare le Propulseur gauche qui est au niveau 1. Elle lance 1 et obtient 2 . Elle ajoute 1 avec son aptitude « Système D ». Elle n'a pas de bonus de coup de main ni de carte PROSPERITY. Son **niveau de bricolage** est donc de 3.

Alex annonce à IRIS :

« Propulseur gauche réparation niveau 3. Terminé. »

IRIS indique que le Propulseur gagne 2 niveaux et que l'équipage gagne 1 car le niveau de bricolage est plus élevé que nécessaire.

RÉSULTAT DU DÉ

+ APTITUDE

+ COUP DE MAIN

+ CARTE PROSPERITY







## ACTION DE BRICOLAGE 1 : CONSTRUCTION

L'action de construction vous permet de construire un des éléments au choix indiqué sur les cartes de construction. Chaque construction a un **coût en composants** indiqué sur sa carte.

Pour commencer la construction de votre choix, vous devez :

- Avoir le nombre suffisant de jetons composant dans le Nexus.
- Être dans la salle où la construction est réalisée.
- Réaliser une action de construction.

## CONSTRUIRE

**1** Dans le Nexus, prenez le nombre de jetons composant nécessaires indiqués sur la carte de la construction choisie. Retournez les jetons face construction .



Placez les dans la salle où la construction est réalisée. Placez l'élément en cours de construction dans la salle. Si vous construisez une salle du Spark, placez les sur l'emplacement vide de la salle.

Pour continuer une construction en cours, passez à l'étape suivante.

**2** Lancez 1 pour obtenir votre **résultat de dé**.



**3** Ajoutez vos éventuels bonus d'aptitude, de coups de main et de cartes PROSPERITY pour obtenir votre **niveau de bricolage**.



**4** Retirez de la salle le nombre de jetons construction correspondant à votre **niveau de bricolage** . La construction est terminée lorsque tous les jetons construction sont retirés de la salle. Elle est alors utilisable immédiatement.

Pour la construction de salles ou de générateurs de champ de force, dites à IRIS le texte indiqué sur la carte.

Si votre construction est terminée et qu'il vous reste 1 ou plusieurs : gagnez 1 .

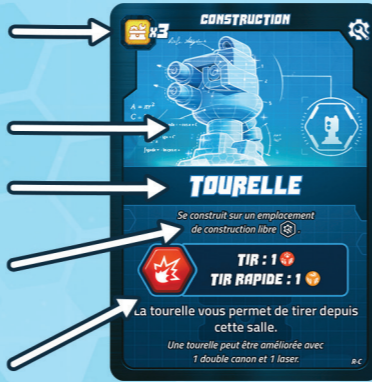
COÛT EN COMPOSANTS

ÉLÉMENT DE PLATEAU

NOM

EMPLACEMENT SUR LE PLATEAU

DESCRIPTION



Exemple :

Alex se trouve dans l'Échangeur et améliore sa tourelle avec un double-canon.

Elle remplace la tourelle par une tourelle double-canon.

Elle prend 2 jetons composant dans le Nexus, les retourne face construction et les place dans l'Échangeur.

Elle lance 1 et obtient 2 . Elle ajoute 1 avec son aptitude « Système D ». Son **niveau de bricolage** est donc de 3.

Elle retire du plateau les 2 jetons , la construction est terminée. L'équipage gagne 1 , car le niveau de bricolage est plus élevé que nécessaire.

Le double-canon de la tourelle est opérationnel et peut être utilisé par un autre membre d'équipage pendant ce tour.



Il est impossible de faire une action de tir avec une tourelle qui possède des jetons construction car elle est en cours de construction ou d'amélioration. Il est impossible de détruire une construction, commencée ou terminée.

Une construction non terminée peut être continuée avec une action de construction par tout membre d'équipage, pendant ce tour ou un autre.

Si une salle est détruite, toutes les constructions présentes à l'intérieur sont également détruites (tourelle, amélioration de tourelle, générateur de champ de force).

## CARTES CONSTRUCTION

### TOURELLE



Construite sur un **emplacement de construction libre** , la tourelle vous permet de tirer depuis cette salle.



Une tourelle peut être améliorée avec 1 double-canon et 1 laser.



### AMÉLIORATION DE TOURELLE



#### DOUBLE-CANON

Construit sur une **tourelle qui n'a pas cette amélioration**.

Le double-canon améliore les **tirs** et les **tirs rapides** de la tourelle.

Remplacez le jeton tourelle par un jeton tourelle double-canon.



#### LASER

Construit sur une **tourelle qui n'a pas cette amélioration**.

Le laser permet aux tirs de la tourelle d'**ignorer les champs de force aliens**.

Ajoutez le jeton laser contre le jeton de la tourelle.



### GÉNÉRATEUR DE CHAMP DE FORCE



Construit sur un **emplacement de construction libre** , le générateur de champ de force **protège tout un côté du vaisseau** des tirs aliens non équipés de lasers.



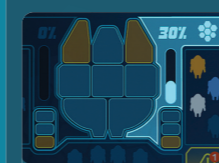
Une fois construit, annoncez à IRIS :

« Activation d'un générateur dans Nom de la salle. Terminé. »

Il ne peut y avoir qu'un seul champ de force par côté du vaisseau.



Une fois construit, le générateur de champ de force sera visible sur mon interface. Il génère un bouclier qui protège les salles du côté où il a été construit. Il absorbe les tirs aliens jusqu'à sa destruction. Vous ne pouvez pas le réparer. S'il est détruit, je vous indiquerai de le retirer du plateau.



### SALLE DU SPARK



Reconstruire une salle du Spark se fait **depuis une salle voisine**. Placez les jetons construction sur l'emplacement de la salle en construction.

Une fois construite, annoncez à IRIS :

« Construction Nom de la salle. Terminé. »

Exemple :

Owen est dans le Nexus.

Owen fait une **action de construction** pour reconstruire la Passerelle détruite.

Il prend 5 jetons composant dans le Nexus, les retourne face construction et les place sur l'emplacement vide de la Passerelle. Il lance 1 et obtient 3 .

Il n'a pas de bonus, son **niveau de bricolage** est donc de 3. Owen retire du plateau 3 jetons construction , sa construction n'est pas terminée car il reste 2 jetons construction .

Xenn est dans la Cale qui est une salle voisine de la Passerelle et décide de faire une action de construction pour terminer la construction de la Passerelle. Xenn lance 1 et obtient 2 .

Xenn n'a pas de bonus, son **niveau de bricolage** est donc de 2. Xenn retire du plateau les 2 jetons construction restants : la construction est terminée. Xenn annonce à IRIS :

« Construction Passerelle. Terminé. »

IRIS annonce que vous pouvez remettre la Passerelle sur le plateau.



### ACTION D'OWEN



### ACTION DE XENN

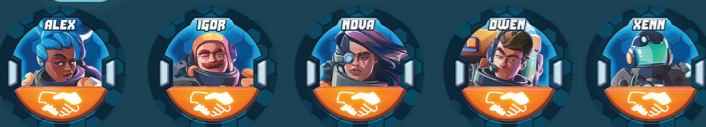


## COUP DE MAIN

✦ Pendant la phase membres d'équipage, chaque membre d'équipage peut faire **1 déplacement, 1 action et 1 coup de main**.

Les membres d'équipage peuvent jouer simultanément et font leurs déplacements, coups de main et actions dans l'ordre de leur choix.

### DONNER UN COUP DE MAIN



Chaque membre d'équipage peut donner son coup de main à un autre membre d'équipage.

Posez le **jeton coup de main** de votre personnage dans **votre salle** ou dans une des salles que vous traversez pendant votre déplacement.

Un coup de main peut être posé dans une salle avant qu'un membre d'équipage ne l'utilise pour faire son action.

Un coup de main peut être donné après qu'un membre d'équipage ait lancé ses dés pour faire son action.

Les membres d'équipage récupèrent leur **jeton coup de main** à la fin du tour.

### UTILISER UN COUP DE MAIN

Prenez le jeton coup de main présent dans votre salle. Vous pouvez prendre le jeton avant ou après votre jet de dés. Ajoutez à votre action le bonus de votre choix parmi les coups de main **numéro 1, 2 ou 3** indiqués sur la carte personnage de votre coéquipier.

Un membre d'équipage peut utiliser plusieurs coups de main durant son action.

**COULEUR DE LA CARTE PROSPERITY QUI DÉVERROUILLE LE COUP DE MAIN NUMÉRO 3**



**DESCRIPTION DES COUPS DE MAINS :**  
 • NUMÉRO 1  
 • NUMÉRO 2  
 • NUMÉRO 3

✦ Le coup de main **numéro 1** est le même pour tous les membres d'équipage, alors que le **numéro 2** et le **numéro 3** sont propres à chaque membre d'équipage.

⚠ Votre coup de main **numéro 3** est utilisable uniquement lorsque vous possédez une **carte PROSPERITY** (objet ou équipement) de la couleur indiquée sur votre carte personnage. Un membre d'équipage ne peut pas utiliser son propre coup de main.

**Exemple :**

IRIS vous annonce que la phase membre d'équipage commence. Les joueurs ont discuté de la stratégie pour ce tour. Ils se sont mis d'accord pour réaliser leurs déplacements, actions et coups de main dans l'ordre de leur choix.

ALEX et IGOR sont dans le Cockpit, NOVA est dans la Passerelle.

- NOVA fait une action de bricolage dans la Passerelle.
- IGOR fait une action de pilotage et obtient un résultat de dé trop faible.
- ALEX lui donne son coup de main pour améliorer son action.
- IGOR utilise le coup de main d'Alex pour terminer son action de pilotage.
- ALEX se déplace de 2 salles dans l'Échangeur.
- IGOR se déplace de 2 salles dans l'Échangeur.
- IGOR pose son jeton coup de main dans l'Échangeur.
- ALEX fait une action de tir en utilisant le coup de main d'Igor. Elle obtient un résultat de dé trop faible malgré le coup de main d'Igor.
- NOVA se déplace de 2 salles dans l'Échangeur.
- NOVA donne son coup de main afin qu'Alex améliore son action de tir.
- ALEX finit son action de tir en utilisant le coup de main de Nova. Elle ne peut plus se déplacer car son action a mis fin à son déplacement.
- IGOR finit son déplacement d'une salle dans l'Observatoire.
- NOVA finit son déplacement d'une salle dans la Salle des machines.

20

## CRISTAUX

Les permettent d'obtenir des cartes PROSPERITY . Les membres d'équipage gagnent des cristaux lorsqu'ils font des actions ou des tirs rapides.



⚠ Si vous obtenez le symbole lors d'un lancer de dé, vous ne gagnez pas le cristal si le dé est relancé. Vous ne gagnez un que sur un lancer de dé définitif.

**Exemple :**

Si vous lancez un dé et que vous obtenez un et qu'un joueur vous donne un coup de main pour relancer le dé : vous ne gagnez pas le cristal. Si vous retombez sur en relançant le dé, vous gagnez 1 cristal.

À chaque fois qu'un est gagné, il est placé dans le **distributeur PROSPERITY** au centre du Nexus.

**Pour remplir le distributeur :**

- À 2 joueurs, vous avez besoin de 4
- À 3 joueurs, vous avez besoin de 5
- À 4 joueurs, vous avez besoin de 6



Dès que le distributeur est rempli, retirez les du plateau et chaque membre d'équipage pioche 1 carte PROSPERITY.

✦ Si vous gagnez plus de que nécessaire pour remplir le distributeur, ils sont ajoutés au distributeur après avoir pioché une carte.

## CARTES PROSPERITY

Les cartes PROSPERITY sont des **objets** et **équipements** qui permettent d'améliorer :



- les **actions de pilotage** (cartes vertes).
- les **actions de tir** (cartes rouges).
- les **actions de bricolage** (cartes bleues).
- le **vaisseau** (cartes jaunes).
- les **membres d'équipage** (cartes violettes).

Si la pioche est vide, mélangez les cartes de la défausse pour reconstituer la pioche.

⚠ Certaines cartes PROSPERITY peuvent déroger à certaines règles du jeu.

✦ Votre coup de main **numéro 3** est inutilisable tant que vous ne possédez pas une **carte PROSPERITY** (objet ou équipement) de la couleur indiquée sur votre **carte personnage**.

### 1 TYPE DE CARTE

- Carte Équipement
- Carte Objet
- Pilotage
- Tir
- Bricolage
- Vaisseau
- Équipage

### 2 NOM DE LA CARTE

### 3 DESCRIPTION

La description de la carte PROSPERITY vous indique comment l'utiliser.



Les cartes qui possèdent cet icône doivent être activées avec moi. Dites-moi la phrase présente sur la carte PROSPERITY pour l'utiliser.

Sauf indication contraire dans sa description, toutes les cartes PROSPERITY s'utilisent pendant la phase des membres de l'équipage.

### LES CARTES OBJET

Un objet est à **usage unique**, vous devez le défausser une fois utilisé. Certains objets sont à placer dans des salles, ils sont défaussés lorsque la salle est détruite. Deux membres d'équipage dans une même salle **peuvent s'échanger des objets** gratuitement et autant de fois qu'ils le veulent. Un membre d'équipage peut posséder **autant d'objets qu'il le souhaite**.

### LES CARTES ÉQUIPEMENT

Un équipement a un **effet permanent** sur le membre d'équipage qui le possède. Les membres d'équipage **ne peuvent pas s'échanger d'équipement**. ⚠ Chaque membre d'équipage ne peut posséder que 3 équipements dans son inventaire. Quand vous possédez 3 équipements, vous pouvez en défausser 1 pour en obtenir 1 nouveau.

21

## ENVIRONNEMENTS

Tout ne se ressemble pas dans l'espace : ses coins les plus reculés regorgent d'environnements plus dangereux les uns que les autres, mais que les Riders connaissent bien. Avec les aliens à leurs trousses, ils devront tirer parti de ces différentes régions spatiales tout en évitant d'endommager le Spark, ou pire...

L'itinéraire de notre mission est unique, les environnements que nous traversons ont des effets positifs et/ou négatifs sur le vaisseau et vos actions. Je vous informe en temps réel des environnements traversés et de leurs effets.

**ESPACE** L'avantage de cette immense étendue de vide, c'est que rien ne fait obstacle à votre progression. L'inconvénient, c'est qu'il s'agit du terrain de chasse préféré des aliens.

Cet environnement est neutre, il n'a **aucun effet** pendant votre traversée.

**TEMPÊTE SOLAIRE** Les tempêtes solaires sont réputées pour l'énergie destructrice qu'elles font subir à votre vaisseau. Les générateurs de champ de force du Spark et des aliens sont **temporairement désactivés**.

Vous **perdez tous les cristaux** stockés dans le distributeur du Nexus lorsque vous entrez dans cet environnement.

Chaque membre d'équipage **ajoute 1** à toutes ses **actions de tir**.

Le tir rapide n'est pas une action de tir. Il n'est pas concerné par le bonus de cet environnement.

**NÉBULEUSE** L'intérieur d'une nébuleuse possède des propriétés uniques dans tout l'univers, que vous ne manquerez pas d'analyser pour PROSPERITY.

Vous **gagnerez des cristaux**, IRIS vous en informera.

Chaque membre d'équipage **retire 1** à toutes ses **actions de bricolage**.

### CARTES ENVIRONNEMENT

Les cartes environnement vous permettent de vous rappeler les effets de l'environnement traversé.

### EFFET DE L'ENVIRONNEMENT

Bonus Malus Impossible Danger

### ACTION OU ÉLÉMENT

Pilotage Tir Générateur Vaisseau  
Bricolage Cristal Tir rapide Équipage



**CHAMP D'ASTÉROÏDES** Riders, vous allez traverser une zone de turbulences. Ici, difficile de compter sur le pilotage automatique d'IRIS pour éviter les astéroïdes.

Dans cet environnement, il est vivement recommandé de faire **une action de pilotage** pour limiter les dégâts des astéroïdes sur le Spark.

**BROUILLARD DE MICROPARTICULES** Spectacle à la fois beau et terrifiant, passer un brouillard de microparticules n'est jamais une mince affaire. Le pilotage est verrouillé en mode automatique. IRIS a donc plus de temps pour vous aider.

Chaque membre d'équipage **ajoute 1** à toutes ses **actions de bricolage**.

L'**action de pilotage** et le **tir rapide** sont **impossibles** dans cet environnement.

**TROU NOIR** Il s'agit certainement du cauchemar de tous les Riders : se faire absorber par un trou noir. Heureusement, IRIS tire profit de la puissance du champ gravitationnel.

Cet environnement endommage les salles du Spark, il est vivement recommandé que vos **Propulseurs soient d'un niveau élevé** pour limiter les dégâts.

Chaque membre d'équipage **ajoute 1** à toutes ses **actions de pilotage**.

Les déplacements de tous les membres d'équipage sont **réduits d'une salle**.

## ÉVÉNEMENTS

Durant vos missions, différents **événements** et **missions secondaires** peuvent survenir. Ils vous donneront des bonus et augmenteront votre score de mission.

Les salles du Spark pourront subir des **contaminations aliens**, il faudra vous en débarrasser.

Au cours de la mission, je vous informe des événements déclenchés et de la salle dans laquelle placer le **jeton événement** correspondant.

Une salle peut contenir plusieurs événements.

### ÉVÉNEMENT

Un membre d'équipage doit **utiliser son action** (à la place de son action de pilotage, tir ou bricolage) pour faire l'événement.

Je vous indiquerai la phrase à prononcer pour déclencher l'événement.



### CONTAMINATION ALIEN

Une salle contaminée peut être **traversée** par les membres d'équipage, mais ils **ne peuvent pas faire d'action** à l'intérieur.

Un membre d'équipage doit **utiliser son action** pour retirer la contamination depuis une **salle voisine reliée par un SAS ouvert**. Le **jeton contamination** est alors retiré du plateau.



### VIP À BORD

Le VIP est placé dans une **salle du Spark** : si la salle est détruite, le VIP est définitivement perdu.



### MARCHANDISE À TRANSPORTER

La marchandise est placée dans une **salle du Spark** : si la salle est détruite, la marchandise est définitivement perdue. Une salle peut contenir plusieurs marchandises.

22

## CRÉDITS

### AUTEUR

Arkada Studio

### CONCEPTEURS INITIAUX

Quentin Deleau  
Maxime Gallais

### GAME DIRECTOR

Quentin Deleau

### GAME DESIGN

Quentin Deleau  
Louis Clerc

### DÉVELOPPEURS

Steven Drouet  
Pierre Guillemot  
Mohamed Elamin  
Louis Clerc  
Émilien Roussel

### UI DESIGN

Raphaël Minette  
Louis Clerc

### COMPOSITEURS

Gaëtan Martin  
Gauthier Levy

### SCÉNARIO - ÉCRITURE

Damien Saint-Aubin  
Louis Clerc  
Quentin Deleau  
Stéphane Torre

### RELECTEURS

Ember Bennett  
Damien Saint-Aubin  
Stéphane Torre  
Émilie Giannino  
Serge Deleau  
Charlotte Calle  
Léa Deleau  
Johan Barret  
Nicolas Duponchel  
Armand Pallu  
Kevin Billard  
Coline Sombret  
Chloé Ferrus

### DIRECTION ARTISTIQUE

Raphaël Minette

### ILLUSTRATION

Guillaume Lucbert  
Logan Chaix  
Raphaël Minette

### CHARACTER DESIGN

Logan Chaix

### ARTISTES 3D

Kévin Roger  
Quentin Deleau  
Coline Sombret  
Lucas Payet  
Louis Xillo  
François Gris  
Paul Bar

### ANIMATION 2D

Aurore Gardan

### VIDEO ARTIST

Émilie Giannino  
Alexandre Blanc

### MISE EN PAGE

Bleuenn Auffret

### TRADUCTION

Julien Buseyne  
Louis Clerc  
Gaëtan Martin  
Logan Chaix  
Ember Bennett

### PRODUCTION MANAGER

Nicolas Aubry (Synergy Games)

### PRODUCTION

Nicolas Foucault

### VOICE ACTING

Retrouvez le casting des comédiens dans l'application !

## REMERCIEMENTS

La création de Spark Riders 3000 a été une aventure incroyable et c'est à vous tous, nos fantastiques backers, que nous devons tout.

Votre présence sur Kickstarter en septembre 2022, votre confiance en nous et en notre projet, ont permis à ce rêve de devenir réalité. Du fond du cœur, MERCI !

Un immense merci à Maxime Gallais, ta participation active à la naissance du projet a été inestimable. Pierre Guillemot et Kalvad, votre soutien solide et constant a été un pilier sur lequel nous avons pu nous appuyer. Pinuille, Serge, Charlotte, Léa et Nelly votre soutien sans faille n'a jamais vacillé. Philou, merci pour l'affection que tu as apportée. Coline Sombret, ton travail et ton implication ont été extraordinaires. Éric Petit, ta confiance et ton aide ont été précieuses.

Merci à Nicolas Aubry, tes conseils éditoriaux ont été une véritable boussole. À nos soutiens normands, Normandie Incubation, la Région Normandie, la CCI de Rouen (Valerio Vidal), la Bpi, le Village by CA et notre distributeur français Neoludis, votre soutien est essentiel.

Un grand merci aux personnalités du monde ludique qui soutiennent notre démarche et ont accepté d'apparaître dans Spark Riders 3000.

Saurez-vous les reconnaître ?

Et enfin, à notre communauté, nos familles, nos amis, et tous ceux qui, à leur manière, soutiennent Arkada Studio et ont contribué au succès de ce projet : vous êtes notre source d'inspiration, notre force et vous nous donnez envie de toujours nous surpasser.

Merci infiniment à vous tous !



### SPEAK WITH YOUR GAME

Arkada Studio est bien plus qu'un éditeur de jeux de société hybride.

Nous sommes un studio créatif spécialisé dans les expériences immersives uniques.

Notre équipe réunit des artistes et des professionnels du jeu de société, du jeu vidéo et du cinéma d'animation, fusionnant des talents de l'informatique à l'illustration, de l'écriture à la musique, du jeu d'acteur à la 3D.

Notre objectif : vous proposer des jeux à la fois beaux et captivants dans des univers riches et uniques.

Chez Arkada, nous accordons une grande importance à nos joueurs. Grâce à notre application et notre serveur Discord, nous avons un canal direct pour recueillir vos idées. Notre communauté de joueurs nous permet de faire évoluer nos jeux en temps réel.

Nos jeux sont le reflet de notre passion pour la recherche artistique, incarnant une véritable quête d'innovation et d'excellence créative.



REJOIGNEZ NOTRE COMMUNAUTÉ DISCORD SUR LE SITE WEB ARKADA.FR ET IMAGINONS LA SUITE ENSEMBLE !

Spark Riders 3000 - Copyright © Arkada Studio 2023

# RAPPEL DE RÈGLES



## VICTOIRE

Atteindre la destination située à des milliers d'unités astronomiques (UA) de votre position initiale.



## PHASE ALIENS



Je vous guide durant toute cette phase.  
Je vous dirai quand vous pourrez faire un tir rapide et quand vous devrez défendre les salles des tirs aliens.



## TIR RAPIDE

## DÉPLACEMENTS ALIENS

Quand un membre d'équipage est dans une salle avec une tourelle, il peut faire un tir rapide sur chacun des aliens qui **entre dans sa zone de combat**. Un seul membre d'équipage peut faire un tir rapide dans une salle.



**Tir rapide impossible** sur un alien équipé d'un champ de force si la tourelle utilisée n'a pas laser.



**Tir rapide impossible** sur un alien qui ne possède pas de .

Lancez 1  et appliquez le résultat :



-1 BLINDAGE À L'ALIEN



-2 BLINDAGES À L'ALIEN



GAGNEZ 1



## PROTOCOLE DE DÉFENSE

## TIRS ALIENS



Vous devez défendre chacune des salles en surbrillance bleue et **indiquer le nombre de tirs défendus pour chaque salle**.



**SI LA SALLE N'A PAS DE BLINDAGE**

elle ne peut pas être défendue.



**SI LA SALLE A DU BLINDAGE**

**1 : JET DE DÉS DE BLINDAGE**

Lancez autant de  que de  présents dans la salle et additionnez **le résultat des dés de blindage**.



1 TIR DÉFENDU



2 TIRS DÉFENDUS



ÉCHEC

S'il y a des tirs restants, passez à l'étape 2 : BLINDAGE.

**2 : BLINDAGE**

Chaque  bloque 1 tir, mais il est détruit  et retiré du plateau.

1 BLINDAGE DÉTRUIT



= 1 TIR DÉFENDU

## DÉFAITE

Perdre le Cockpit **OU** le Nexus **OU** les salles des Propulseurs (la Salle des machines **ET** la Cale).



## PHASE MEMBRES D'ÉQUIPAGE

Chaque membre d'équipage peut faire :



1 DÉPLACEMENT



1 ACTION



1 COUP DE MAIN

Et utiliser ses **bonus** :



• APTITUDE • COUP DE MAIN • CARTE PROSPERITY

*Le résumé de vos actions se trouve au verso de votre carte personnage.*



**DÉPLACEMENT** (3 salles maximum)

Il n'est pas possible de **continuer** un déplacement après une action.



**PILOTER**

**Pilotage de vitesse** : pour aller plus vite et distancer les aliens.

**Pilotage offensif** : pour endommager les aliens.

*Un seul membre d'équipage peut piloter par tour.*



**TIRER**

*Une tourelle ne peut être utilisée qu'une fois par tour.*

**Tir impossible** sur un alien équipé d'un champ de force si la tourelle utilisée n'a pas laser.



**Tir impossible** avec une tourelle qui possède des jetons construction . *La construction de la tourelle ou de son amélioration doit être terminée.*



**BRICOLER**




**Réparation d'un propulseur** : augmente le niveau d'un Propulseur et la vitesse du Spark.



**Réparation d'une salle** : répare une salle touchée en code orange ou en code rouge.



**Ajout de blindage** : augmente le nombre de blindages  et la résistance d'une salle non-touchée.



**Construction** : utilise les  pour faire une construction et enlève les  d'une salle.



**COUP DE MAIN**

Donner un coup de main n'arrête pas le déplacement.

Vous pouvez demander à un ou plusieurs membres d'équipages de vous donner un coup de main **avant** **OU** **après** avoir obtenu le résultat de dé de votre action.



Un  n'est gagné que sur un lancé de dé définitif.

*Pour remplir le distributeur il faut 4  à 2 joueurs, 5  à 3 joueurs, et 6  à 4 joueurs.*

Une fois rempli, retirez les  du plateau et **chaque membre d'équipage pioche 1 carte PROSPERITY** .