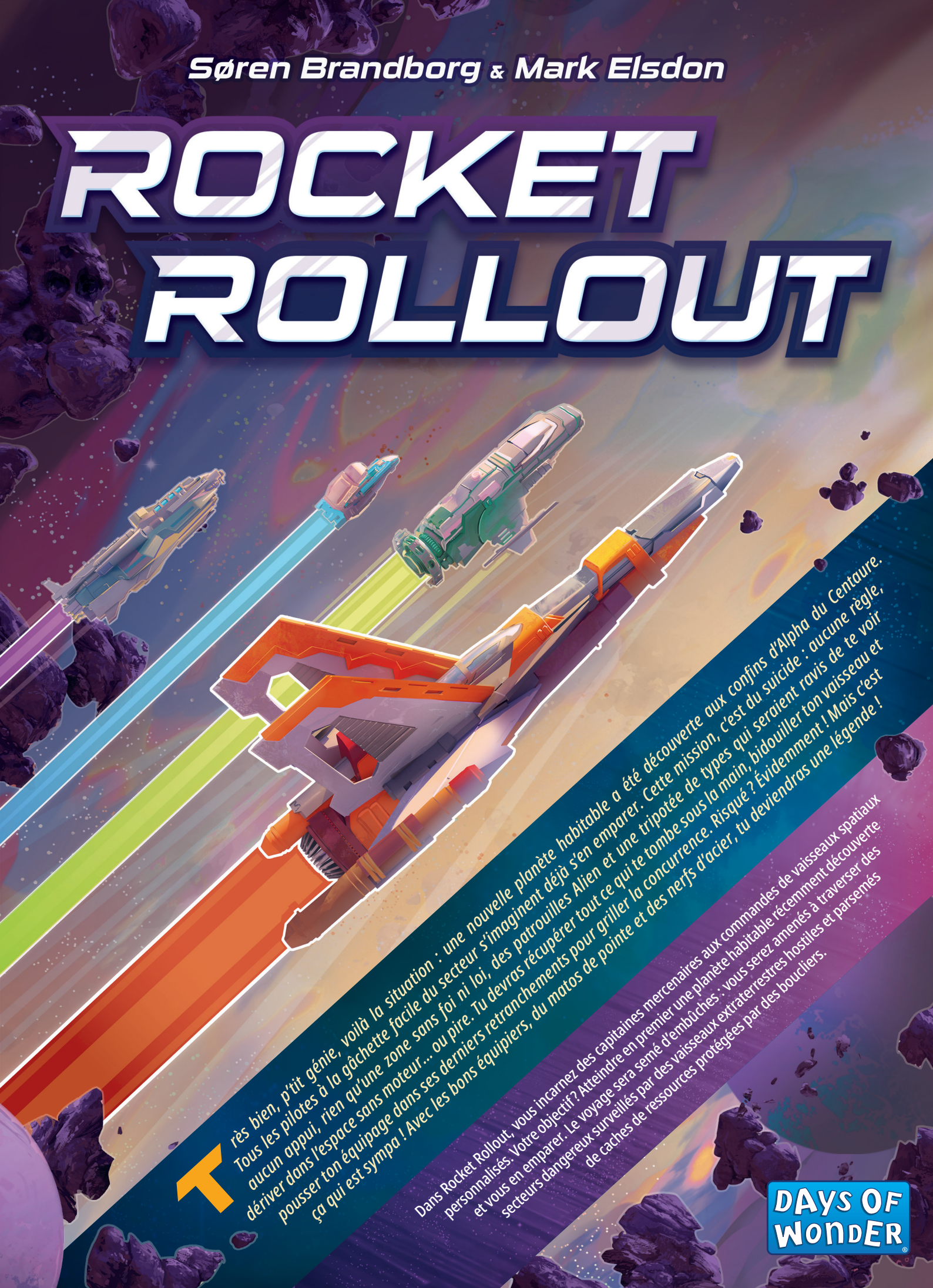
Søren Brandborg & Mark Elsdon

ROCKET ROLLOUT



Très bien, p'tit génie, voilà la situation : une nouvelle planète habitable a été découverte aux confins d'Alpha du Centaure. Tous les pilotes à la gâchette facile du secteur s'imaginent déjà s'en emparer. Cette mission, c'est du suicide : aucune règle, aucun appui, rien qu'une zone sans foi ni loi, des patrouilles Alien et une tripotée de types qui seraient ravis de te voir dériver dans l'espace sans moteur... ou pire. Tu devras récupérer tout ce qui te tombe sous la main, bidouiller ton vaisseau et pousser ton équipage dans ses derniers retranchements pour griller la concurrence. Risqué ? Évidemment ! Mais c'est ça qui est sympa ! Avec les bons équipiers, du matos de pointe et des nerfs d'acier, tu deviendras une légende !

Dans Rocket Rollout, vous incarnez des capitaines mercenaires aux commandes de vaisseaux spatiaux personnalisés. Votre objectif ? Atteindre en premier une planète habitable récemment découverte et vous en emparer. Le voyage sera semé d'embûches : vous serez amenés à traverser des secteurs dangereux surveillés par des vaisseaux extraterrestres hostiles et parsemés de caches de ressources protégées par des boucliers.

DAYS OF WONDER

MISE EN PLACE

Voir la liste du matériel en dernière page de ce livret.

Mise en place générale

- Posez le plateau principal au centre de la table, face A visible (au moins jusqu'à ce que vous soyez à l'aise avec les règles[1]). Placez les 3 dés Alien à proximité (1).
- Mélangez les cartes Alien de niveau 2 pour constituer une pioche face cachée, que vous placez à droite du plateau. Mélangez les cartes Alien de niveau 1 et ajoutez-en **autant qu'il y a de joueurs + 2** sur la pioche de cartes Alien (2). Remettez les cartes Alien de niveau 1 restantes dans la boîte sans les regarder.

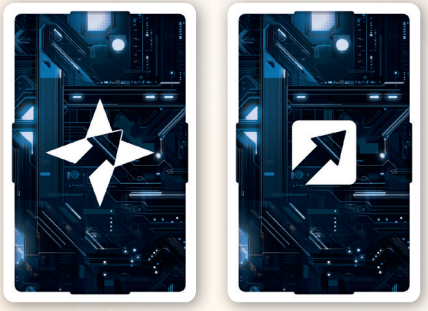


- Mélangez les cartes Ressources de niveau 2 pour constituer une pioche face cachée, que vous placez à gauche du plateau. Mélangez les cartes Ressources de niveau 1 et ajoutez-en **autant qu'il y a de joueurs + 2** sur la pioche de cartes Ressources (3). Remettez les cartes Ressources de niveau 1 restantes dans la boîte sans les regarder.
- Constituez le tableau de chasse en y plaçant 2 cartes Ressources et 5 cartes Alien face visible (les couleurs des dos de cartes et des emplacements sur le plateau doivent correspondre) (4).
- Placez la tuile Titan face visible, à gauche du tableau de chasse (5).
- Placez les 7 cartes Spécialistes par ordre croissant de valeur près du plateau principal et placez autant de dés Spécialistes correspondants **qu'il y a de joueurs + 2** sur chacune de ces cartes (6).
- Formez une réserve de jetons Poursuite et de jetons Dégâts à côté du plateau principal (7). Remettez les jetons Énergie dans la boîte, ils ne sont pas utilisés dans le jeu de base.

[1] *Pour vos premières parties, nous vous recommandons d'utiliser la face A du plateau (piste courte). Pour une partie plus longue ou si vous utilisez un des modules avancés, retournez le plateau et utilisez sa face B.*

Mise en place individuelle

- Chaque joueur choisit une couleur et prend le plateau Vaisseau, les 6 cartes Système de départ, le marqueur Boucliers, la fusée et le sac de cette couleur.
- Chaque joueur glisse ses 6 cartes Système de départ sous son plateau Vaisseau aux emplacements correspondants (en laissant dépasser la partie inférieure de la carte). Les cartes grises sont glissées sous les emplacements gris (dans n'importe quel ordre). Les cartes rouges, vertes et bleues doivent être glissées sous l'emplacement de leur couleur (A).
- Chaque joueur place sa fusée sur la case de départ de la piste de Boost (B) du plateau principal et son marqueur Boucliers sur la case 0 de la piste Boucliers de son plateau Vaisseau (C).
- Chaque joueur prend 9 dés Rookie (blancs) et les met dans son sac (D).
- Chaque joueur prend aussi 1 tuile Navette (E), qu'il place près de son plateau Vaisseau.
- Distribuez à chaque joueur 2 cartes Amélioration initiale : une avec une étoile[2] et l'autre sans étoile. Chaque joueur en conserve une et l'utilise pour remplacer une carte de même couleur glissée sous son plateau Vaisseau (F). Les cartes inutilisées sont retirées du jeu.



- Chaque joueur prend 1 dé Spécialistes (dans la boîte, pas un de ceux placés sur les cartes Spécialistes) (G) de la couleur de la carte Amélioration initiale qu'il a conservée et l'ajoute à son sac (H). Il y a maintenant 10 dés dans chaque sac. Laissez les dés restants dans la boîte.
- Déterminez un premier joueur au hasard et donnez-lui le marqueur 1er joueur (I).

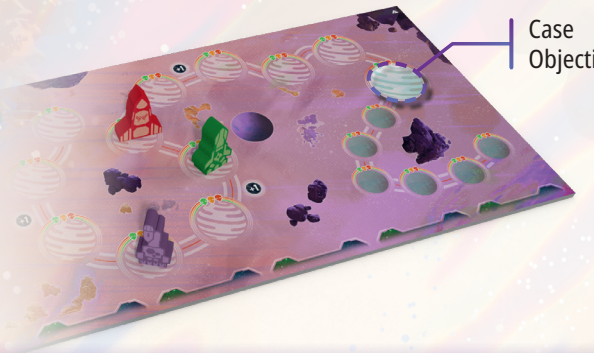
La partie peut commencer !

[2] *Lors de votre première partie, distribuez simplement 1 carte Amélioration initiale marquée d'une étoile à chaque joueur.*


1
2
3
4
5
6
7
A
B
C
D
E
F
G
H
I
MOUCHARD
CHASSEUR
PATROUILLEUR
RÉCOLTEUR
MODULE DE NÉGATION
PYLONE DE SURCHARGE
SECTOR COMMAND

BUT DU JEU

Dans Rocket Rollout, l'objectif est d'être le premier à atteindre et à revendiquer une planète nouvellement découverte. Les joueurs déplacent leur fusée en direction de cette planète grâce à des Boosts obtenus en pulvérisant des vaisseaux Alien, en pillant des cachettes de ressources ou en activant les capacités de certains systèmes de leur vaisseau. Ils devront aussi veiller sur leurs Boucliers pour éviter les représailles des Aliens en chemin. Le joueur qui aura progressé le plus sur la piste de Boost remportera la partie.



DÉROULEMENT DU JEU



Écoute bien, Iceman. Tu es peut-être assis dans le fauteuil de commandement, mais ce vaisseau ne se pilote pas tout seul. Ton équipage, c'est le cœur battant de tout ce que tu entreprends : chaque tir, chaque bouclier déployé, chaque ravitaillement périlleux dépend entièrement des ordres que tu donnes.

Tu commences le voyage avec une poignée de rookies. Ils sont motivés, courageux… et tout aussi capables d'activer les boucliers que d'ouvrir le sas par erreur. Normal, tout le monde doit bien commencer un jour. Dans les profondeurs de l'espace, tu auras l'occasion de recruter des mercenaires chevronnés dotés de compétences bien plus précieuses.

Mais il y a un hic : même le meilleur équipage de la galaxie ne pourra pas te sauver de tes propres erreurs de commandement. Savoir quand donner un ordre et à quel membre d'équipage le confier, c'est la marque d'un véritable capitaine. Choisis le bon moment, et tu transformeras une situation critique en victoire éclatante. Trompe-toi, et le silence de l'espace retombera bien vite… pour de bon.

La partie se déroule en manches successives jusqu'à ce qu'au moins un joueur atteigne la case Objectif de la piste de Boost, ou que vous deviez compléter le tableau de chasse mais que le paquet de cartes correspondant soit épuisé.

Chaque manche se découpe en **3 phases** :

1. **Phase de lancer :** les joueurs piochent des dés Spécialistes et des dés Rookie, **appelés collectivement dés Équipage**, dans leur sac et les lancent.
2. **Phase d'actions :** en commençant par le 1er joueur et en poursuivant dans le sens horaire, les joueurs activent ou réparent des systèmes endommagés à tour de rôle jusqu'à ce que tout le monde ait passé.
3. **Phase de transition :** les Aliens frappent et les joueurs se préparent à la prochaine manche.

PLATEAU VAISSEAU



- A Tuile Navette
- B Zone disponible
- C Zone de défausse
- D Dés Équipage disponibles
- E Dés Équipage défaussés
- F Systèmes
- G Dé Équipage actif
- H Jetons Poursuite
- I Piste Boucliers

1. Phase de lancer

Pendant cette phase, tous les joueurs piochent, simultanément et au hasard, 5 dés dans leur sac, ajoutent à ces dés ceux qui se trouvent éventuellement sur leur tuile Navette, les lancent puis les placent, sans en changer les faces, dans leur zone disponible.

Si un joueur est amené à devoir piocher plus de dés que n'en contient son sac, il commence par piocher tous ceux qui s'y trouvent. Ensuite, il prend tous les dés de sa zone de défausse, les met dans son sac et continue à piocher. Si malgré tout, il a moins de dés que le nombre demandé, il pioche ce qu'il peut.



1. *Piochez 5 dés dans le sac.*
2. *Ajoutez-y les 2 dés de la tuile Navette.*
3. *Lancez les 7 dés et placez-les dans la zone disponible.*

Il peut arriver que vous ne soyez pas satisfait de votre résultat. En commençant par le 1er joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chacun a la possibilité de déplacer 1 dé disponible vers sa zone de défausse pour relancer tout ou partie des dés restants de sa zone disponible. Vous ne pouvez faire qu'une relance de ce genre par manche.

2. Phase d'actions

Pendant cette phase, jouez l'un après l'autre, dans l'ordre du tour, jusqu'à ce que tout le monde ait passé. À votre tour, choisissez une des options suivantes :

- **activer un système ;**
- **réparer des systèmes endommagés ;**
- **passer.**

Activer un système



Activer un système consiste à placer 1, 2 ou 3 dés Équipage disponibles sur un système **vide** pour bénéficier des effets de ce système. Un dé Équipage placé sur un système est un « dé Équipage actif ».

Toutes les cartes des vaisseaux des joueurs présentent des symboles qui indiquent quelles faces de dé Équipage peuvent y être placées pour les activer.



Les dés Équipage ne peuvent être placés que sur les systèmes ayant le symbole correspondant, à deux exceptions près :

- le symbole sur une carte signifie qu'on peut placer n'importe quelle face de dé Équipage sur ce système ;
- les faces des dés Équipage peuvent remplacer n'importe quel symbole sur les cartes.

Une fois les dés Équipage placés, appliquez les effets du système en utilisant les symboles qui figurent sur la moitié inférieure de la carte (voir *Effets disponibles*, p. 7). La puissance d'un effet dépend de la valeur atteinte grâce aux dés Équipage placés (voir *Calcul des valeurs*, p. 9).

Réparer des systèmes endommagés



Si votre vaisseau est endommagé (voir plus loin), vous pouvez utiliser votre tour pour réparer 1 ou plusieurs systèmes. Pour chaque système que vous souhaitez réparer, vous devez dépenser : 1 , 2 dés Équipage au choix, 2 jetons Poursuite, ou 1 dé Équipage au choix et 1 jeton Poursuite. Les dés dépensés de la sorte passent de votre zone disponible à votre zone de défausse, puis les jetons Poursuite dépensés et les jetons Dégâts retirés regagnent la réserve. Vous pourrez activer tout système réparé normalement dès votre prochain tour.

Passer

Si vous passez, vous n'effectuez plus d'actions pour la manche en cours.

- Vous pouvez choisir de passer à tout moment.
- Si vous n'avez plus de dés Équipage disponibles au début de votre tour, vous devez passer.
- S'il vous reste au moins 1 dé Équipage disponible, mais plus aucun endroit où l'utiliser (pas de système vide à activer ou de système endommagé à réparer), vous devez passer.

Quand vous passez, déplacez vos dés Équipage actifs et vos dés Équipage disponibles vers votre zone de défausse. La partie continue, en sautant le tour des joueurs qui ont passé, jusqu'à ce que tout le monde ait passé, ce qui met fin à la phase d'actions.

3. Phase de transition

Une fois que tout le monde a passé, suivez ces étapes :

1. Vérifiez que vous avez bien déplacé vos dés Équipage actifs et vos dés Équipage disponibles vers votre zone de défausse. Si ce n'est pas le cas, faites-le maintenant.

2. Lancez les dés Alien et résolvez les dégâts.

Le 1er joueur lance les 3 dés Alien.



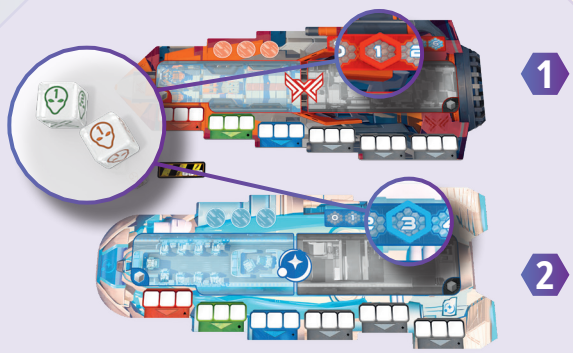
Chaque joueur subit alors un nombre de points de dégâts égal à la somme des chiffres figurant sur les dés Alien.

Toutefois, chaque joueur n'est impacté que par les dés Alien dont la couleur correspond aux sections de la piste de Boost que sa fusée a atteintes. Par exemple, si votre fusée est dans la section orange de la piste de Boost, vous subissez les dégâts cumulés du dé Alien vert et du dé Alien orange, mais vous ignorez le dé rouge.



Pour chaque point de dégâts subi, reculez votre marqueur Boucliers de 1 case.

Si la puissance de vos Boucliers tombe à 0, chaque point de dégâts excédentaire endommage 1 système de votre vaisseau. Choisissez les systèmes endommagés et placez 1 jeton Dégâts sur chacun d'eux. Chaque système ne peut accueillir que 1 jeton Dégâts.



1 *Le joueur rouge est dans la section orange et subit 2 points de dégâts (somme du dé vert et du dé orange). Comme il n'a que 1 Bouclier, il subit 1 point de dégâts et doit poser 1 jeton Dégâts sur un système de son vaisseau.*

2 *Le joueur bleu est dans la section verte et subit 1 point de dégâts (dé vert). Puisqu'il lui reste des Boucliers, il avance sa fusée de 1 case sur la piste de Boost (cf. ci-après).*

Les systèmes endommagés ne peuvent plus être activés avant d'avoir été réparés, mais ils peuvent toujours être remplacés.

Si vos 6 systèmes sont endommagés et que votre vaisseau doit encore subir des dégâts, reculez votre fusée de **1 case** sur la piste de Boost (quel que soit le nombre de points de dégâts excédentaires).

Si le dé Alien vert indique , tous les joueurs **doivent** immédiatement Renvoyer 1 dé Équipage de leur zone de défausse ou de leur tuile Navette (voir p. 9).

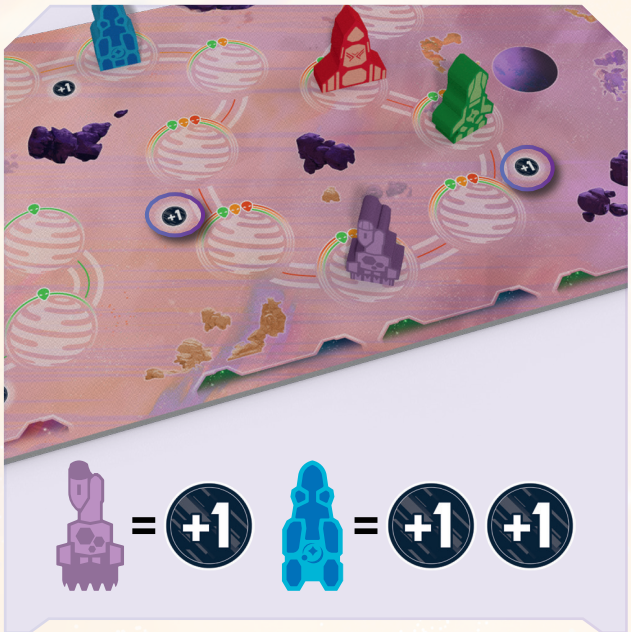
3. Vérifiez les Boosts éventuels et réinitialisez les Boucliers.

Une fois les dégâts résolus, si votre marqueur Boucliers est sur la case 1 ou plus, vous **devez** avancer votre fusée de 1 case sur la piste de Boost (quel que soit le nombre de Boucliers excédentaires).

Tous les joueurs remettent ensuite leur marqueur Boucliers sur la case 0 de leur plateau Vaisseau.

4. Gagnez des jetons Poursuite.

Tous les joueurs qui ne sont pas en tête vérifient maintenant s'il y a des symboles Poursuite sur la piste de Boost entre leur fusée et la fusée de tête. Si c'est le cas, ils prennent 1 jeton Poursuite pour chaque symbole. Un joueur ne peut jamais avoir plus de 3 jetons Poursuite (ceux en excès sont perdus).



5. Vérifiez si la partie est terminée.

Si aucune fusée n'a atteint la case Objectif de la piste de Boost et que la fin de partie n'a pas été déclenchée par l'impossibilité de remplacer une carte du tableau de chasse, le marqueur 1er joueur passe au suivant dans l'ordre du tour. Puis une nouvelle manche commence.

FIN DE PARTIE

La fin de la partie est déclenchée dès qu'un joueur atteint la case Objectif de la piste de Boost, ou s'il n'y a plus de cartes du type demandé pour remplacer une carte du tableau de chasse.

Si un joueur génère suffisamment de Boost pour dépasser la case Objectif, l'excédent n'est pas perdu. Déplacez sa fusée sur les cases de débordement de la piste de Boost. Dans le cas improbable où la fusée atteindrait la dernière de ces cases de débordement et aurait besoin d'avancer davantage, utilisez d'autres composants de jeu (des cartes défaussées, par exemple) pour garder une trace de ces déplacements supplémentaires.

- Si cela se produit pendant la phase d'actions, tous les joueurs terminent cette phase normalement en utilisant leurs dés Équipage. On procède ensuite à une dernière phase de transition.
- Si cela se produit pendant la phase de transition, la partie s'arrête immédiatement.

Ensuite, tous les joueurs reculent leur fusée de 1 case sur la piste de Boost pour chaque jeton Dégâts sur leur vaisseau. Dans l'hypothèse où toutes les fusées seraient en-deçà de la case Objectif, la partie s'arrête quand même. **Le joueur dont la fusée est la plus avancée sur la piste de Boost est déclaré vainqueur**.

En cas d'égalité, les joueurs concernés additionnent le nombre de dés Équipage sur leur tuile Navette au nombre de jetons Poursuite qu'ils possèdent. Celui qui a la somme la plus élevée l'emporte. Si l'égalité persiste, ces joueurs partagent la victoire.



Le joueur bleu a atteint la case Objectif et déclenché la fin de la partie. Après avoir subi des dégâts des Aliens, il se retrouve avec 3 jetons Dégâts. Il doit donc reculer sa fusée de 3 cases.

Le joueur rouge n'ayant pas subi de dégâts, il n'a pas besoin de reculer sa fusée. C'est donc lui le gagnant !

EFFETS DISPONIBLES



Regarde-moi ce tour de passe-passe, Prodige ! Le Noyau Mimétique Adaptatif de ton vaisseau peut rétroconcevoir n'importe quoi avec brio. À chaque fois que tu abats un ennemi, il scanne tout – armes, blindage, systèmes – et une fois le ménage fait, il te permet de répliquer cette techno pour ton propre compte. C'est ce qu'on appelle apprendre sur le tas !

Tu croiseras toutes sortes de vaisseaux renégats et Alien plus bizarres les uns que les autres, et toutes les personnalisations ne seront pas forcément faites pour toi. Alors choisis bien tes combats, opte pour la bonne amélioration au moment opportun, et plus rien ne pourra t'arrêter.

La moitié inférieure de chaque carte Système a 1 ou plusieurs effets, et chacun est accompagné de 1 ou plusieurs symboles permettant de calculer sa valeur (cf. plus bas).

S'il y a plusieurs symboles d'effet, vous pouvez les résoudre dans l'ordre de votre choix.

Résoudre un effet d'un système activé est toujours optionnel.

Tir

Si votre carte a un effet de Tir, vous pouvez viser 1 carte du tableau de chasse ou la tuile Titan, à condition que votre valeur de Tir soit supérieure ou égale à la valeur de Protection de la cible.

Après avoir tiré, vous **devez** immédiatement avancer votre fusée sur la piste de Boost d'autant de cases que le score de Boost de la cible.

- Si la cible est une carte Ressources, vous pouvez résoudre les effets qui y sont indiqués s'il y en a (de la même manière que lorsque vous activez un système). La carte est ensuite retirée du jeu.



- Si votre cible est la tuile Titan, laissez-la où elle est. Cette cible est toujours disponible.



- Si votre cible est une carte Alien, vous pouvez, au choix, l'utiliser pour remplacer une carte de votre plateau Vaisseau OU la retirer du jeu.



Rappel : une carte rouge, verte ou bleue peut seulement remplacer la carte de la même couleur. En revanche, une carte grise peut remplacer n'importe quelle carte grise.

À la fin de chaque activation, remplacez toute carte prise ou retirée du tableau de chasse par la première carte du paquet correspondant. Si vous ne pouvez pas parce qu'il n'y a plus de cartes du type demandé, la fin de la partie est déclenchée.

Recrutement

Si la carte a un effet de Recrutement, vous pouvez prendre **1 dé Spécialistes** d'une carte Spécialistes dont le coût (indiqué sur la carte) est inférieur ou égal à la valeur de Recrutement.

Quand vous recrutez un nouveau dé Équipage, ajoutez-le immédiatement à votre sac.



Boucliers

Si la carte a un effet de Boucliers, vous pouvez augmenter les Boucliers de votre plateau Vaisseau en avançant le marqueur d'autant de cases que la valeur indiquée, sans jamais dépasser 6. Tout excédent est perdu.

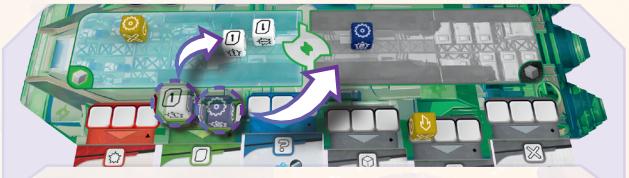


Réaffectation

Si la carte a un effet de Réaffectation, retirez tous les dés Équipage d'autant de systèmes que vous le souhaitez, à concurrence de la valeur de Réaffectation. Le dé Équipage de plus forte valeur de chaque système est placé dans la zone de défausse, et les autres retournent dans la zone disponible sans que vous en changiez les faces.

Si plusieurs dés Équipage d'un système choisi ont la valeur la plus forte, choisissez celui qui est défaussé. Dans ce cas, les faces ⚙ valent 2, les faces ✕ et ⇧ valent 1, et toutes les autres faces s'appuient sur la valeur indiquée sur le dé.

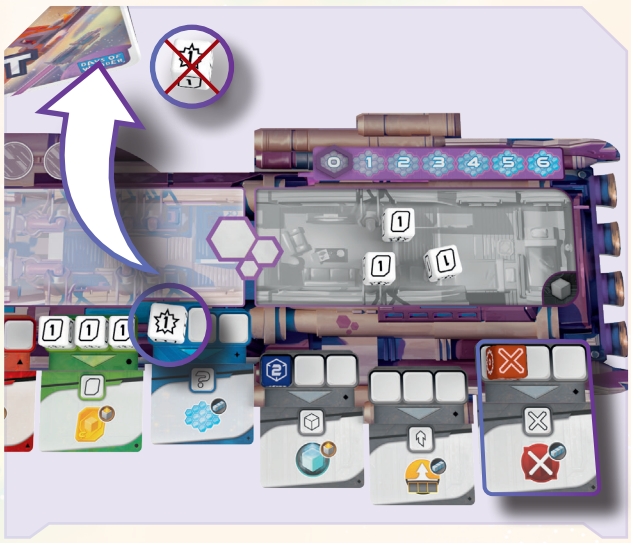
Un effet de Réaffectation ne peut pas s'appliquer au système qui l'a déclenché.



Renvoi

Si la carte a un effet de Renvoi, choisissez un nombre de dés Équipage inférieur ou égal à la valeur de Renvoi sur votre plateau Vaisseau et/ou votre tuile Navette, et retirez-les du jeu. Les dés Rookie regagnent la boîte, et les dés Spécialistes sont replacés sur la carte Spécialistes de la couleur correspondante.

Des dés Équipage actifs peuvent être Renvoyés, et si cet effet permet de vider un système de tous ses dés Équipage actifs, ce système peut être réactivé lors d'un prochain tour de la manche en cours.



Déploiement

Si la carte a un effet de Déploiement, piochez au hasard dans votre sac un nombre de dés Équipage inférieur ou égal à la valeur de Déploiement, et placez-les sur votre tuile Navette.

Si vous êtes amené à devoir piocher plus de dés que n'en contient votre sac, commencez par piocher ceux qui s'y trouvent. Ensuite, prenez tous les dés de votre zone de défausse, mettez-les dans votre sac et continuez à piocher. Si malgré tout, vous avez moins de dés que le nombre demandé, piochez ce que vous pouvez.

Rappel : ces dés Équipage seront ajoutés aux 5 dés Équipage piochés au début de la manche suivante et lancés en même temps qu'eux.



Boost

Si la carte a un effet de Boost, avancez votre fusée sur la piste de Boost d'un nombre de cases inférieur ou égal à la valeur de Boost.

CALCUL DES VALEURS

Les effets sont toujours associés à une valeur, qui représente leur puissance.

Il y a 4 façons de déterminer la valeur de base d'un effet.

1 **Nombre de dés :** chaque dé Équipage utilisé lors de l'activation ajoute 1 à la valeur.

2 **Somme des dés :** la valeur est égale à la somme des chiffres de chaque dé Équipage utilisé lors de l'activation. Chaque ⚙ vaut 2 s'il remplace ✸ ou ▱, et 1 s'il remplace ⬡.

3 **Boucliers :** la valeur est égale à la puissance actuelle des Boucliers de votre vaisseau.

4 **Chiffre fixe :** la valeur est égale au chiffre indiqué.



Si plusieurs symboles de valeur sont associés à un même effet, additionnez toutes les valeurs de base pour obtenir la valeur de base totale de l'effet.

Une fois la valeur de base calculée :

1. Si un modificateur accompagne un symbole de valeur (par exemple, +1 ou x2), il est appliqué à la valeur de base.



2. Lors de la résolution d'un effet de Tir, de Recrutement ou de Boucliers, vous pouvez dépenser 1 ou plusieurs jetons Poursuite pour augmenter la valeur de 1 par jeton. Les jetons dépensés regagnent ensuite la réserve.



Si la valeur finale est de 0 ou moins, l'effet n'est pas appliqué. Cela n'empêche pas pour autant d'autres effets du même système de s'appliquer.





Quelques tours de jeu

- Le joueur bleu a pioché et lancé ses dés Équipage pour la manche et obtenu les symboles suivants : ☆☆☆ 1 1
- Lors de sa première activation, il utilise ☆☆☆ pour effectuer une action de Tir. En plaçant ces 3 dés sur la carte Système rouge, il obtient une valeur de Tir de 3 (1) et décide de viser le Ravitailleur, qui a une valeur de Protection de 3. Il avance sa fusée de 1 case sur la piste de Boost (2) puis décide d'équiper son vaisseau avec la carte Ravitailleur en la plaçant sous le système vert de son plateau (3). La carte remplacée est défaussée.
- Le tour de son voisin de gauche débute alors, et la partie se poursuit dans le sens horaire.
- Lors de son tour suivant, le joueur bleu utilise 1 pour effectuer une action de Recrutement. En plaçant 1 dé sur le système qu'il a amélioré au tour précédent, il obtient une valeur de Recrutement de 3. Il décide alors de recruter un Quartier-Maître, ajoutant ainsi 1 dé Équipage vert à son sac (4).
- La partie se poursuit par un nouveau tour de table.
- Lors de son 3e tour de la manche, le joueur bleu n'a plus que 1 dé Équipage disponible (1), qu'il place sur son Système bleu pour augmenter de 1 la puissance de ses Boucliers (5), histoire de pouvoir se défendre lors de l'attaque Alien à venir !







MODULES DE JEU AVANCÉS



La rumeur court que tu as tracé ta route jusqu'à Alpha du Centaure, Turbo. Bon... c'est un début, mais ne va pas t'imaginer que plus rien ne peut te résister. Ces faibles signaux sur ton scanner longue portée, ce ne sont pas des échos fantômes : ce sont des mondes sans foi ni loi, tout au bout de la carte... et rien là-bas ne fait de cadeaux. Attends-toi à croiser des bandes de pillards déchaînés, des flottes de guerre capables d'engloutir un système tout entier et des technos Alien à devenir dingue. Alors fais le plein, verrouille tes coordonnées et oublie tes états d'âme. Rigel, Deneb, Eridani... chaque saut dans le vide peut faire de toi une légende, ou te faire disparaître pour de bon.

Après avoir fait quelques parties du jeu de base, vous voudrez peut-être vous aventurer dans des secteurs de l'espace plus dangereux grâce aux modules avancés ! Choisissez une boîte, ouvrez-la, et lisez les cartes d'introduction.

JEU SOLO



Concentre-toi, champion. Pas questio de laisser ton équipage s'encroût ou ton vaisseau prendre la poussiè d'astéroïde entre deux sorties. C'est là qu ce droïde d'entraînement entre en scèn Il se dressera contre toi à la demande, ne te fie pas à son nom : ses réglages vont du rookie inexpé menté au vétéran aguerri. Pousse le potentiomètre assez hau et il te laissera sur place plus vite qu'une goutte de pluie s Deneb au lever du soleil.

Rocket Rollout peut aussi être joué en solo, avec ou sa les modules de jeu avancés.

Référez-vous au livret de règles solo inclus dans la boît



CRÉDITS

Auteurs : **Søren Brandborg** et **Mark Elsdon**
Illustrations : **Jenny Mati**
Rédaction additionnelle : **Jesse Rasmussen**
Production et développement : **Adrien Martinot** et **Days of Wonder**

Søren, Mark et DoW remercient particulièrement toutes les personnes qui ont aidé à tester le jeu :

Adam Berry, Adrian Rysbjerg Højfeldt, Alex Barbanneau, Alex Wormall, Anders Opstrup, Anders Worsøe, Andrew Berry, Anja Juul, Benjamin Graff, Bjørn Højte, Dan Atherton, Debbie Rose, Doug Lowe, Emma Brandborg, Helle Rønnow Iversen, Jesper Clemmensen, Jesper Kjær, Jesper Makholm Byskov, Jimmi Johansen, Jimmy Kirkegaard Mejlby, Karl Sainz Martinez, Kim Mikkelsen, Kåre Foged, Lars Wagner Hansen, Liam Davies, Mads Fløe, Marie Brandborg, Martin Haugaard, Michael Løhde Andersen, Michael Thorborg Larsen, Paul Wake, Per Brandborg, Peter Sølling, Philip Hoppe, Recep May, Robert Balmforth, Sammi-Leigh Bezant, Silje Haugaard, Stephen Senez, Søren Brandt Worsøe, Tobias Andersen, Ulrik Lund, Victor Bruun, Vita Brandborg

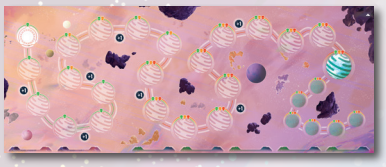
© 2027 asmodee Group (Days of Wonder).
Gamegenic® est une marque appartenant aux entités asmodee. Tous droits réservés.

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

MATÉRIEL

Matériel général



1 plateau principal
(recto-verso)



32 cartes Ressources
(10 de niveau 1, 22 de niveau 2)



8 cartes Amélioration initiale
(4 avec une étoile, 4 sans)



40 cartes Alien
(10 de niveau 1, 30 de niveau 2)



7 cartes Spécialistes



7 séries de dés Spécialistes
6 violets, 6 rouges, 6 gris, 8 verts, 8 jaunes, 8 bleus, 8 orange



36 dés Rookie blancs
(9 par joueur)



3 dés Alien
(vert, orange, rouge)



1 tuile Titan



12 jetons Poursuite



24 jetons Dégâts



1 marqueur 1er joueur

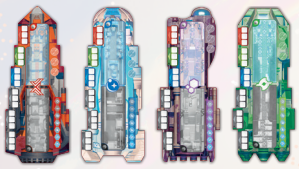


4 aides de jeu
(1 par joueur)



Ce livret de règles

Matériel personnel
(en 4 couleurs)



1 plateau Vaisseau



1 fusée



1 sac



6 cartes Système de départ



1 tuile Navette



1 marqueur Boucliers

Matériel de jeu solo

- 1 boîte de jeu solo
- 1 plateau Autopilote
- 1 livret de règles solo



Matériel de jeu avancé

- 3 boîtes de module avancés
- 32 jetons Énergie



