

CLANK!TM DANS L'ESPACE! CYBER STATION 11

S'il existe une amélioration cybernétique qui en vaut la peine, vous pouvez être certain que la cruelle Commandeure Préon la possède. Désireuse de prouver sa valeur au Seigneur Éradikus, elle a fait construire une station de recherche aux confins de l'espace civilisé. Puisque les appareils cybernétiques font fureur ces temps-ci, ce site est une cible de choix pour vous et vos acolytes voleurs. Quoi que vous cherchiez, que ce soit illégal, dangereux ou juste marrant, vous le trouverez sur la CYBER STATION 11.

Matos



6 parties de plateau modulable
à une seule face



1 plateau module double face



40 cartes Aventure



Un pion Boss

Pour plus d'ambiance quand vous vous infiltrez à bord de la Cyber Station 11, vous pouvez remplacer le pion Boss Éradikus par celui de la Commandeure Préon.

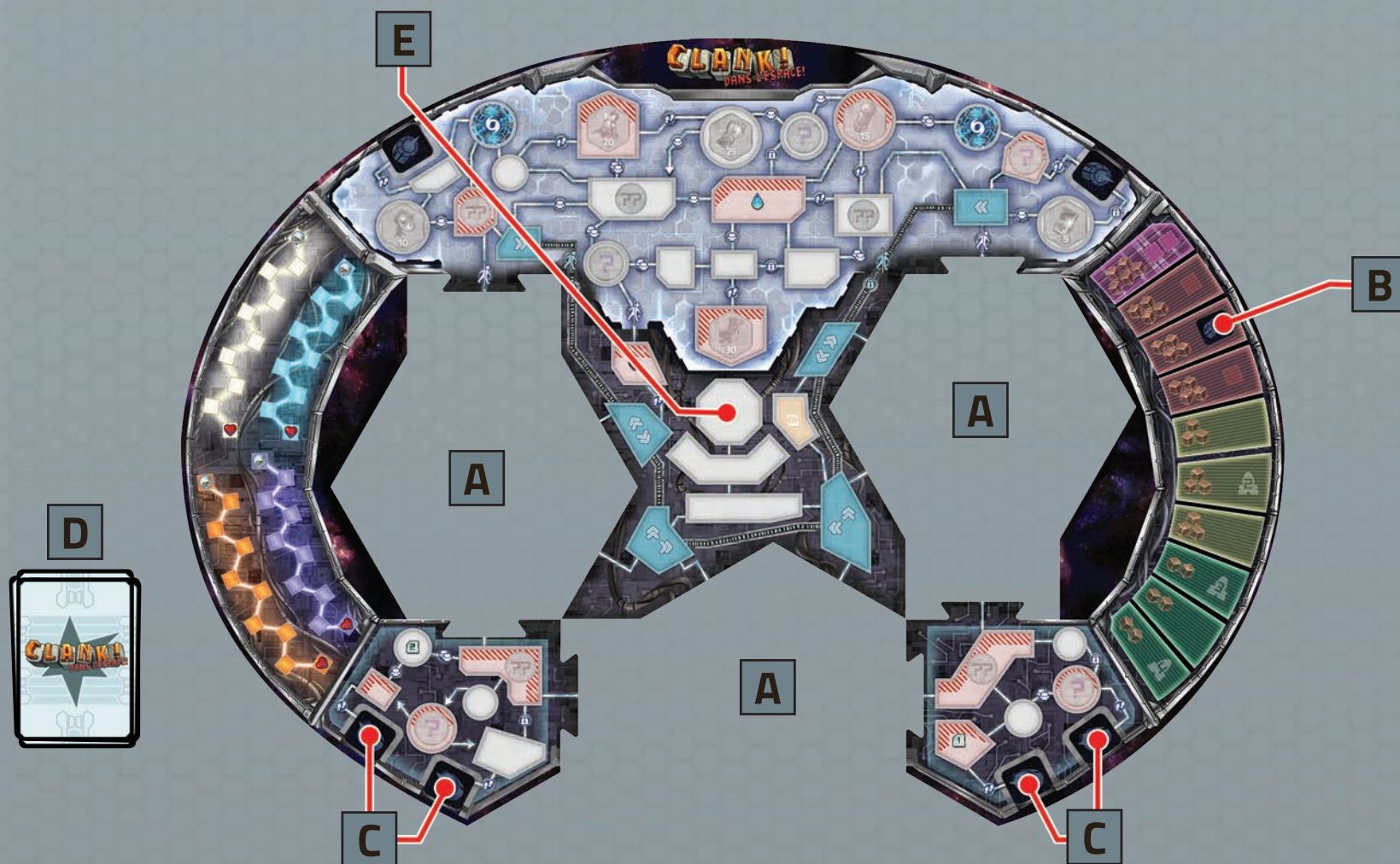


2 Capsules de sauvetage corporatistes

Valeur 10 points au lieu de 20

Mise en place

Quand vous assemblez le plateau de jeu pour *CYBER STATION 11*, n'utilisez pas les modules à une seule face de *CLANK! DANS L'ESPACE!* À la place, assemblez les six modules à une seule face de cette extension en respectant le schéma ci-dessous.



A Comme pour le jeu de base, il y a trois emplacements où installer n'importe quel module double face ayant la même forme (avec la face de votre choix). Un de ces modules (Casino / Unité Cybernétique) est inclus dans cette extension. Sentez-vous libre de mélanger les nouveaux modules des extensions avec ceux de *CLANK! DANS L'ESPACE!*. Choisissez-en trois à installer dans ces emplacements pour assembler le plateau.

B N'utilisez pas le jeton Blocus de *CLANK! DANS L'ESPACE!* À la place, installez les deux nouveaux jetons Capsule de sauvetage corporatiste valant 10 points sur leurs emplacements de la piste de Fureur (placez comme d'habitude les cubes Chasseur de prime et le marqueur Boss.)

C Les quatre Capsules de sauvetage à 20 points de *CLANK! DANS L'ESPACE!* sont installées le long du bord inférieur du plateau.

D Mélangez les 40 nouvelles cartes Aventure de *CYBER STATION 11* avec celles de *CLANK! DANS L'ESPACE!*

E L'emplacement de départ pour les pions des joueurs se trouve au milieu du plateau.

Le reste de la mise en place est identique à celle de *CLANK! DANS L'ESPACE!*

Identification de la station

Dans CYBER STATION 11, l'action ne se déroule plus à bord du navire amiral du Seigneur Éradikus. Vous vous trouvez désormais dans une station de recherche en appareils cybernétiques expérimentaux, remplie de nouveaux gadgets et de nouvelles technologies. Vous cherchez une fois encore à voler un jeton Artefact dans le centre de Commandement de la base. Pour franchir le champ de force protégeant le centre de Commandement, vous devez pirater deux ports de data dans deux modules différents de la station (pour obtenir ainsi un jeton Code de commande).

Vous devez ensuite vous mettre à l'abri avec un Artefact avant que votre piste de santé ne soit remplie. Sur la Cyber Station 11, vous pouvez vous mettre à l'abri dans deux zones de sécurité différentes et plus uniquement dans la Soute de *CLANK! DANS L'ESPACE!* Si vous êtes mis hors de combat ailleurs que dans ces deux zones, vous ne marquez aucun point de victoire.



La Cyber Station 11 dispose d'un réseau d'Hyperstations qui vous permet de vous déplacer rapidement. Similaire à celui du vaisseau amiral du Seigneur Éradikus, vous pouvez l'utiliser pour entrer dans le centre de Commandement si vous possédez un jeton Code de commande et si vous avez également un Passe-partout pour franchir les couloirs avec une icône Cadenas le long du réseau d'Hyperstations (contrairement à *CLANK! DANS L'ESPACE!*, il n'y a pas de jeton Blocus sur la piste de Fureur qui peut restreindre un quelconque accès à une Hyperstation).



Capsule de sauvetage corporatiste

Préon est un peu plus pragmatique que le Seigneur Éradikus. Elle a fait installer deux Capsules de sauvetage corporatistes dans le centre de Commandement de sa station. Quand le marqueur Boss atteint la case de la piste de Fureur contenant les deux Capsules, le verrouillage de sécurité de ces capsules est désactivé : prenez les jetons de la piste et placez-les sur les deux emplacements du centre de Commandement prévus à cet effet.



Une fois les Capsules de sauvetage corporatistes disponibles, vous disposerez de six emplacements sur le plateau vous permettant de fuir. Il se peut qu'il soit plus facile pour vous d'atteindre les capsules du centre de Commandement mais notez qu'elles ne rapportent que 10 points de victoire et non 20.

Appareils cybernétiques

L'Appareil cybernétique est un nouveau type de cartes présent dans cette extension. Comme les autres cartes, vous les ajoutez à votre deck. Vous les obtenez à partir de la piste des Aventures puis vous les piochez et vous les jouez au cours de vos tours ultérieurs.

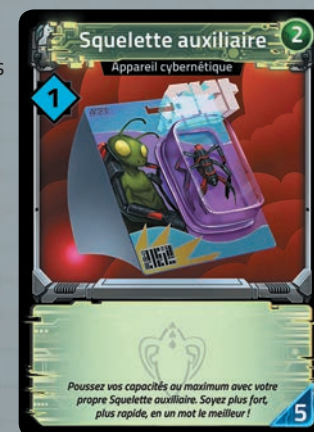
Contrairement aux autres cartes, un Appareil cybernétique peut être « installé » de manière permanente. Durant le tour où vous jouez une carte Appareil cybernétique, vous pouvez dépenser un Cristal de pouvoir (en le remettant dans la réserve). Si vous le faites, ne mettez pas votre carte Appareil cybernétique dans votre défausse à la fin de ce tour **ou des tours suivants**. Laissez la carte face visible dans votre zone de jeu. À chacun de vos tours, un Appareil cybernétique installé génère sa ressource et vous appliquez l'effet de son texte de jeu (comme si vous l'aviez jouée en plus de toutes les cartes de votre main).

Si vous jouez une carte Appareil cybernétique de votre main sans l'installer (car vous n'avez pas de Cristal de pouvoir ou que vous ne souhaitez pas le faire), vous bénéficiez tout de même au cours de ce tour de ses ressources et de l'effet de son texte de jeu. Défaussez la carte Appareil cybernétique à la fin de votre tour comme n'importe quelle autre carte.

Vous pouvez avoir n'importe quel nombre de cartes Appareil cybernétique installées en même temps. Vous pouvez en installer plusieurs au cours du même tour mais vous devez dépenser un Cristal de pouvoir pour chacune d'elles.

Si vous utilisez la carte Changeforme pour copier une carte Appareil cybernétique, vous ne pouvez pas dépenser un Cristal de pouvoir pour « installer » le Changeforme (maintenir une forme est difficile, le Changeforme doit reprendre son état liquide à la fin de votre tour).

Vous pouvez utiliser le sixième Cristal (jeton Secret majeur) pour installer une carte Appareil cybernétique. Si vous le faites, vous devez remettre le jeton dans la boîte et donc renoncer aux points de victoire qu'il vous aurait rapportés en fin de partie.



Gestion des extensions

Nous vous conseillons de ne pas mélanger en même temps les cartes de plus d'une extension de *CLANK! DANS L'ESPACE!* au deck de cartes Aventure (vous êtes bien entendu libre d'ignorer cette recommandation et de faire comme bon vous semble. Dans ce cas, n'hésitez pas à nous dire comment ça s'est passé !).

Chaque carte d'une extension peut être identifiée grâce à un filigrane dans sa zone de texte (le filigrane des cartes de Cyber Station 11 représente le visage de la Commandeure Préon). Ces filigranes vous permettent de trier les cartes et de retirer celles des extensions quand vous voulez jouer sans ou de les retirer au fur et à mesure qu'elles apparaissent sur la piste des Aventures.



Crédits

Game Design

Evan Lorentz et Tim McKnight

Concept du jeu et Game design original

Paul Dennen

Producteur exécutif

Scott Martins

Direction artistique, Art, Design graphique

Anika Burrell, Derek Herring, Nathan McGuire, Raul Ramos, Nate Storm et Alain Viesca

Illustration des cartes

Harvey Heinrich, Derek Herring, Rastislav Le, Paul Medalla,
Melvin Quito, Raul Ramos et Alben John Tan

Production

Evan Lorentz

Game design complémentaire et développement

Andy Clautice, Paul Dennen, Darrell Hardy et Yuri Tolpin

Remerciements spéciaux à :

Toute l'équipe formidable de Dire Wolf Digital, ainsi que leurs amis et leur famille,
qui nous ont aidés à tester *CLANK! DANS L'ESPACE!*

ORIGAMES

Chef de projet Renegade France

Simon Gervasi

Traduction

Philippe Tessier

Relecture

Sylvain Chane-Pane

Maquette

Stéphanie Lairer



www.direwolfdigital.com

[f/direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)
[@direwolfdigital](https://twitter.com/direwolfdigital)



RENEGADE
GAME STUDIOS

www.renegadegames.com

[f/PlayRGS](https://www.facebook.com/PlayRGS)
[@PlayRenegade](https://twitter.com/PlayRenegade)
[@Renegade_Game_Studios](https://www.instagram.com/Renegade_Game_Studios)



www.renegade-france.fr

[f/PlayRGSFrance](https://www.facebook.com/PlayRGSFrance)
SAV : SAV@renegade-france.fr

CLANK! est un jeu Renegade Game Studios, développé en français par Origames, 52, av. Pierre Semard, 94200 Ivry-sur-Seine – France
© Copyright 2019 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.