



Mise en place :

Chaque joueur choisit un vaisseau (qu'il pose au centre du plateau, sur la case de départ) et prend la carte « Emergency Stop » correspondant à sa couleur. Posez les 2 vaisseaux abandonnés sur les cases 26 et 36 (1 seul sur la case 36 pour un jeu à 2 joueurs) du plateau que l'on a placé au centre de la table. Le marqueur de rounds est posé sur « Start ». Les 26 cartes Fuel (toutes uniques, marquées de A à Z) sont mélangées. On les sépare ensuite, faces cachées, en une première série d'autant de cartes que le nombre de joueurs multiplié par 3 (par exemple 12 cartes pour un jeu à 4 joueurs). On pose ensuite une 2ème carte, face visible cette fois, sur toutes les 1ères. Les cartes restantes sont écartées du jeu, sans être regardées, et ne serviront pas pour ce tour.

But du jeu :

Le jeu consiste à faire sortir son vaisseau du puits gravitationnel le plus rapidement possible, en avançant case par case selon les indications et les règles des cartes jouées. Le 1er joueur à parvenir à la sortie (case 54 ou +) gagne la partie. Si personne n'y est arrivé après 6 rounds, le gagnant est le joueur le plus proche de la sortie.

Déroulement d'un tour de jeu :

Le jeu se déroule en 6 rounds de 6 tours chacun. Chaque round commence par une phase de draft avant la phase de jeu. Puis les joueurs pourront sélectionner une carte à jouer par tour, en simultané. A la fin des 6 tours, on procède à une nouvelle phase de draft etc.

Phase de draft :

Les joueurs vont, à leur tour (en commençant par le plus jeune pour le 1er round), choisir un paquet de 2 cartes. L'une est connue, puisque face visible. L'autre ne l'est pas, ni du joueur ni de ses adversaires. Une fois que tous les joueurs sont servis, on recommence la même opération une seconde puis une troisième fois, de façon à ce que tout le monde ait 6 cartes en main.

Pour les drafts des rounds suivants, l'ordre dépendra désormais de la place sur le plateau. Le joueur le plus éloigné de la sortie du puits gravitationnel sera le 1er à choisir son set de 2 cartes. Puis le 2ème plus éloigné etc. Le plus proche de la sortie choisit donc en dernier. Comme pour le 1er round, on recommence l'opération de la même façon jusqu'à ce que chacun ait 6 cartes en main

Tout joueur présent au centre du plateau, sur la case départ, est obligatoirement attiré dans une seule direction : vers la sortie. Ceci est valable même s'il y a plusieurs vaisseaux au centre et que les autres sont loin devant.

Signification des cartes de déplacement ou comment avancer / reculer :

Les cartes comportent plusieurs indications : La 1ère lettre du sigle de la carte décide du moment où elle sera résolue. Le chiffre indique de combien de cases il faudra bouger le vaisseau. Enfin, il peut y avoir un signe supplémentaire, qui indique comment décider si le vaisseau devra avancer ou reculer.

3 possibilités : un chiffre sans signe à côté, un chiffre avec le signe))) , et un chiffre entre » « .

- **Un chiffre sans signe** indique que la carte va permettre au vaisseau de se déplacer du nombre de cases indiqué par le chiffre, **en direction du vaisseau le plus proche** de lui (que ce soit celui d'un adversaire ou un vaisseau abandonné). Attention, si ce vaisseau est derrière lui, il devra alors reculer !!! S'il est entouré de 2 vaisseaux à égale distance, le joueur devra aller en direction

Phase de jeu :

En simultané, les joueurs sélectionnent une carte et la jouent, face cachée, devant eux. Lorsque tout le monde est prêt, chacun retourne sa carte. On procède alors au déplacement des vaisseaux en fonction des informations données par les cartes.

On résout toujours les cartes dans l'ordre alphabétique. Ainsi, si un joueur a joué une carte D et que ses 3 adversaires ont joué F, Z et G, c'est le joueur ayant la carte D qui fait avancer son vaisseau en premier, puis le joueur avec la carte F, puis G, et en dernier le joueur ayant la carte Z. Une fois que les joueurs ont tous avancé leur vaisseau, les cartes jouées sont défaussées et chacun prépare une 2ème carte devant lui, face cachée. Tous la révèlent en même temps, comme précédemment, et on résout dans l'ordre alphabétique, toujours. Puis de la même façon, tout le monde jouera le reste de ses cartes. Après la résolution de la 6ème et dernière carte jouée, c'est la fin du round.

La carte Emergency Stop : Si un joueur regrette son choix (par exemple parce qu'il va finalement devoir reculer de plusieurs cases au lieu d'avancer comme prévu), il a la possibilité, une fois par round, d'annuler sa carte (soit 1 fois sur 6 tours donc potentiellement 6 fois par partie). Il retourne alors sa carte « Emergency Stop » sur son côté verso, sans aucune pénalité. L'utilisation de cette carte n'est pas obligatoire !

Jouer les Vaisseaux abandonnés : Si personne ne contrôle ces vaisseaux, ils seront malgré tout amenés à bouger... Lorsque les joueurs poseront une carte qui attire tous les vaisseaux vers eux, on prendra soin d'attirer également les vaisseaux abandonnés. Ils viendront ainsi gêner ou aider les joueurs.

Phase fin de tour :

Dès que tous les joueurs ont posés leurs 6 cartes, le tour prend fin. Les joueurs ayant utilisé leur carte « Emergency Stop » la retourne sur sa face recto (Il n'y a aucun bénéfice à ne pas utiliser cette carte).

On avance le marqueur de rounds d'une case. On mélange les cartes et on en fait des paquets de 2 cartes comme en début de partie. Lorsque les 6 rounds sont joués, la partie prend fin.

Variantes :

Jeu solo : Vous piloterez votre vaisseau et un vaisseau fantôme. Un vaisseau abandonné est posé sur la case 36. Mélangez les cartes et faites 2 paquets de 5 cartes faces cachées + 1 visible. Choisissez l'un de ces paquets et octroyez l'autre au vaisseau fantôme. Mélangez les cartes du vaisseau fantôme et placez-les faces cachées. Jouez la carte de votre choix et dévoilez la carte du dessus de la pioche du vaisseau fantôme. Jouez comme habituellement. Vous ne pouvez pas utiliser la carte « Emergency Stop » et vous devez arriver à sortir en 4 rounds seulement ou vous perdrez la partie!

Aucun secret : Toutes les cartes des paquets de 2 sont posées face visible sur la table et ce jusqu'à ce que chacun ait choisi ses 3 paquets. Une fois que tous ont 6 cartes, ils peuvent les récupérer dans leur main et les tenir cachées.

Mode Hardcore : Utilisez votre carte « Emergency Stop » une seule fois dans toute la partie ! (Vous pouvez combiner cette variante avec une autre).

Porte de sortie Activée : Lorsqu'un vaisseau atteint la case 54, il est immédiatement sorti du jeu, mais les autres joueurs peuvent continuer à jouer et essayer de sortir aussi. Tous les joueurs qui parviennent à sortir durant le même tour que le 1er vaisseau sont déclarés gagnants.

Théorie du chaos : Mélangez vos 6 cartes et disposez-les devant vous face cachée. C'est le joueur à votre gauche qui sélectionne, au hasard, la carte que vous jouerez. Chacun fait de même. On retourne la carte de chacun en même temps.

indiqué par le chiffre, sans s'occuper des vaisseaux présents ou pas sur les cases traversées mais en s'installant sur la case suivante si la case où le vaisseau devait s'arrêter est occupée.

- **Un chiffre entre » «** indique que le vaisseau attire à lui tous les vaisseaux, qu'ils soient devant ou derrière lui, qu'ils appartiennent à un joueur adverse ou qu'ils soient abandonnés. Encore une fois, le chiffre détermine de combien de cases les vaisseaux devront avancer ou reculer vers le joueur. S'il y a des vaisseaux sur les cases traversées, on ne s'en occupe pas et si la case où les vaisseaux devraient se poser est occupée, ils continueront leur chemin sur la suivante. Il est tout à fait possible qu'un joueur dépasse le vaisseau qui l'a attiré, que ce soit vers l'arrivée ou pire vers le départ.

