

A MOONRAKERS  
PUSH YOUR LUCK  
DICE GAME

# MOONROLLERS

ROBERT HOVAKIMYAN

PLAYERS	PLAY TIME	AGES
2-5	30-45 MIN	14+



## À PROPOS DU JEU

Moonrollers est un jeu de dés « stop où encore » pour 2 à 5 joueurs et d'une durée de 30 à 45 minutes. Tout au long de la partie, les joueurs gagnent du **Prestige** en aidant l'Équipage Moonrakers à remplir des Contrats. Chaque membre d'Équipage, quand il embarque sur le vaisseau d'un joueur, apporte une aptitude unique permettant de remplir ces Contrats. Certaines missions sont particulièrement dangereuses et offrent en fin de partie des jetons **▲ Danger**, synonymes de **Prestige**. Toutefois, le joueur ayant le plus de jetons **▲ Danger** sera puni pour son comportement perturbateur et ne recevra pas de Prestige supplémentaire en fin de partie. Celle-ci se termine une fois qu'un joueur a enrôlé un certain nombre de membres d'Équipage sur son vaisseau.

Pour regarder une vidéo « Comment jouer ? », rendez-vous sur : [moonrakersgame.com/moonrollershowtoplay](http://moonrakersgame.com/moonrollershowtoplay)

## ÉLÉMENTS



12 DÉS



30 CARTES ÉQUIPAGE



45 JETONS DANGER



5 CARTES DE RÉFÉRENCE



50 JETONS DE JOUEUR



1 PLATEAU PRESTIGE



1 LIVRET DE RÈGLES

## SOMMAIRE

### MISE EN PLACE

Présentation des cartes et des dés	5
Mise en place de la table	6

### DÉROULEMENT DU JEU

Groupes de dés et explications	7
Lancers et choix de l'Équipage	8
Conditions d'Équipage	9
Se planter, relancer ou arrêter	10
Prestige et recrutement d'Équipage	11

### FIN DE LA PARTIE

Fin de la partie et dangers	12
-----------------------------	----

### EXEMPLES DE TOUR

Détails	13
---------	----

### GLOSSAIRE

Index des aptitudes d'Équipage	17
Crédits	22

## PRÉSENTATION DES CARTES ET DES DÉS



- A. FACTION** - Indique la faction de l'Équipage.
- B. DANGER** - Tirez 2 jetons **Danger** et remettez-en 1 dans la pile.
- C. CONDITIONS POUR ENGAGER UN ÉQUIPAGE** - Symbole du dé nécessaire.
- D. NOMBRE DE CONDITIONS / PRESTIGE** - Nombre de dés verrouillés nécessaires pour chaque symbole et **Prestige** obtenu en réalisant les missions d'Équipage.
- E. ICÔNE DE RAPPEL** - Icône rappelant l'aptitude spéciale du membre d'Équipage.
- F. DOUBLE PRESTIGE** - Prestige multiplié par 2 pour les conditions **Joker**.
- G. APTITUDE SPÉCIALE** - Effet pouvant être utilisé durant votre tour.
- H. SYMBOLES DES CONDITIONS** - **Damage**, **Réacteur**, **Propulseur** et **Bouclier**.
- I. JOKER** - Peut être verrouillé comme l'une des 4 conditions possibles.
- J. DÉ SUPPLÉMENTAIRE** - Ajoute un dé de la réserve à vos dés de lancer.

## MISE EN PLACE DE LA TABLE



**1.** Chaque joueur prend une carte de référence, un membre d'Équipage de départ (indiqué par une icône **↓** dans le coin supérieur droit de la carte) et 10 jetons de joueurs de la couleur de son choix. Chaque joueur place 1 jeton sur la case 0 du plateau **Prestige**.

**2.** Mélangez les cartes Équipage de départ inutilisées avec les 25 cartes Équipage restantes et placez-les, face cachée, à portée des joueurs pour former le deck Équipage.

**3.** Mélangez les jetons **Danger**, face cachée, et faites-en une pile.

**4.** Révélez un nombre de cartes du deck Équipage en fonction du nombre de joueurs, face visible, à côté du deck pour former le jeu de départ :

- **2 JOUEURS** : 4 cartes Équipage sans faction en double.
- **3 JOUEURS** : 5 cartes Équipage sans faction en double.
- **4-5 JOUEURS** : 6 cartes Équipage avec au moins 1 de chaque faction.

**5.** Placez les 12 dés à côté du deck Équipage pour constituer la réserve de dés.

**6.** Le joueur qui commence est celui qui a remporté la dernière partie de Moonrakers (ou est choisi au hasard).

## GROUPES DE DÉS ET EXPLICATIONS

En partant du 1er joueur, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la fin de la partie. Celle-ci se termine dès qu'un joueur a engagé 1 Équipage de chaque faction ou 3 Équipages d'une même faction. Ensuite, on procède au calcul des scores.



1 DÉ DE CHAQUE FACTION

3 DE LA MÊME FACTION

### LES DÉS

Lorsque votre tour arrive, préparez 3 tas de dés distincts :

- **Dés de lancer** : vous commencez avec 5 dés puisque vous débutez votre tour en prenant 5 dés dans la réserve pour les lancer.
- **Dés de réserve** : vous commencez avec 7 dés puisque il reste 7 dés dans la réserve une fois que vous avez pris 5 dés de lancer.
- **Dés verrouillés** : les dés sont verrouillés pour remplir les conditions. Il n'y a aucun dé au départ.



DÉS DE RÉSERVE

DÉS DE LANCER

DÉS VERROUILLÉS

## LANCERS ET CHOIX DE L'ÉQUIPAGE

### LES TOURS

Chaque tour consiste en une série de lancers au cours desquels vous essayez de remplir les conditions d'une carte Équipage et de gagner du **Prestige**, des jetons **Danger** et, si possible, la carte Équipage. Lorsque c'est votre tour, suivez ces étapes :

1. Lancez 5 dés.
2. Choisissez un Équipage.
3. Optez pour une condition.
4. Vous vous plantez, vous relancez ou vous arrêtez.

### LANCER 5 DÉS

Prenez 5 dés dans la réserve et lancez-les pour constituer vos dés de lancer.

### CHOISIR 1 CARTE ÉQUIPAGE POUR LE TOUR

Après étude de votre lancer de départ, choisissez 1 carte Équipage et travaillez à son contrat.

- Il peut s'agir de n'importe quelle carte Équipage visible.
- Chaque membre d'Équipage offre 3 ou 4 types de conditions.
- Le nombre de conditions indique le nombre de dés d'un même type qu'il faut verrouiller pour remplir la condition.
- Le nombre de conditions détermine aussi la quantité de **Prestige** gagnée.
- Vous ne pouvez travailler que sur un membre d'Équipage par tour.
- **Face Joker d'un dé** : tout dé affichant une face **Joker** peut servir à n'importe quelle condition. Pour les conditions **Joker**, en revanche, seules les faces **Joker** des dés sont prises en compte. Il est donc plus difficile de remplir ces conditions, mais elles donnent deux fois plus de **Prestige** lorsque vous y parvenez (comme l'indique le x2 au-dessus de la condition).

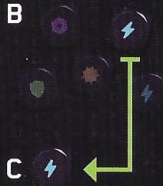


## CONDITIONS D'ÉQUIPAGE

### OPTER POUR 1 CONDITION DE LA CARTE ÉQUIPAGE CHOISIE

Vous devez opter pour 1 condition de la carte Équipage choisie sur laquelle il n'y a pas de jeton de joueur.

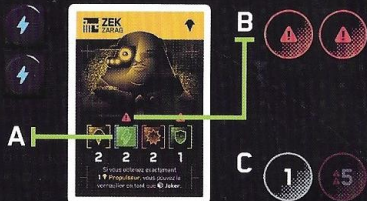
- A. Placez 1 de vos jetons de joueur au-dessus de la condition pour vous rappeler celle que vous avez choisie.
- B. Verrouillez au moins 1 dé de la condition en question.
- C. Pour verrouiller un dé, déplacez-le de vos dés de lancer à vos dés verrouillés.



**PROLONGER VOTRE TOUR**  
Même si vous pouvez verrouiller plus d'un dé, ce n'est en aucun cas obligatoire. Garder des dés dans vos dés de lancer augmente vos chances de lancer des **Dés supplémentaires**, ce qui peut prolonger votre tour.

Vous remplissez une condition après avoir verrouillé un nombre de dés équivalant au nombre indiqué sur la condition. Il n'est pas nécessaire de remplir une condition en 1 lancer, mais vous devez y parvenir en 1 tour.

- A. Lorsque vous remplissez une condition, déplacez votre jeton de joueur vers le bas et recouvrez cette condition. Vous ne gagnez pas aussitôt du **Prestige**.
- B. Si un symbole **Danger** figure au-dessus de la condition, prenez aussitôt 2 jetons **Danger** au hasard.
- C. Regardez-les sans les montrer aux autres joueurs, remettez-en 1 dans le tas, face cachée, et gardez l'autre. Vous pouvez regarder vos jetons **Danger** à tout moment, mais les autres joueurs n'ont pas le droit de les regarder.



## SE PLANTER, RELANCER OU ARRÊTER

### SE PLANTER

Si vous ne pouvez pas verrouiller au moins 1 dé après un lancer, vous vous plantez. Retirez tous les jetons de joueur que vous aviez posés pendant ce tour. Les jetons des tours précédents restent en place. Vous ne restituez pas les jetons **Danger** gagnés durant ce tour. Votre tour se termine et on passe au joueur suivant.



**JOUEUR PLANTÉ.**  
AUCUN **REACTEUR**  
OU **JOKER**.

### RELANCER

Lancez tous vos dés de lancer. Recommencez jusqu'à ce que vous vous arrêtiez ou vous plantiez.

- A. Avant de jouer tous les dés de lancer, comptez le nombre de symboles **Dés supplémentaires** indiqués. Pour chacun d'eux, prenez 1 dé de la réserve et ajoutez-le à vos dés de lancer. Si la réserve est vide, vous ne pouvez pas ajouter de dé à vos dés de lancer lors de ce tour. Ensuite, lancez vos dés.
- B. Si vous avez déjà opté pour une condition, vous devez verrouiller au moins 1 dé de cette condition.
- C. Si vous n'avez pas opté pour une condition (car vous en avez terminé une au lancer précédent), sélectionnez-en une du membre d'Équipage choisi sur laquelle il n'y a pas de jeton de joueur, puis verrouillez au moins 1 dé de cette condition.



**DÉ SUPPLÉMENTAIRE DE LA RÉSERVE**

**REACTEURS NÉCESSAIRES**

**REACTEURS OU BOUCLIERS NÉCESSAIRES**

### S'ARRÊTER

Vous pouvez décider d'arrêter au lieu de continuer à lancer (car vous ne voulez pas risquer de vous planter). Si vous êtes en train de remplir une condition, enlevez le jeton de joueur de cette condition. Laissez tous vos jetons de joueurs sur les conditions remplies. Votre tour se termine et c'est au joueur suivant de jouer. Puisque vous ne pouvez travailler que sur un membre d'Équipage par tour, vous devez arrêter si vous terminez la dernière condition d'une carte Équipage.

## PRESTIGE ET RECRUTEMENT D'ÉQUIPAGE

### PRESTIGE

Lorsque toutes les conditions d'une carte Équipage ont été remplies, distribuez du **Prestige** aux joueurs ayant pris part à la mission. Rendez chaque jeton de joueur à son propriétaire. Celui-ci obtient le Prestige correspondant au chiffre de la condition inscrit sous chaque jeton. Les conditions **Joker** offrent un **Prestige** équivalent à 2 fois le chiffre de la condition (indiqué par le « x2 »).

**JOUEUR BLEU** - 4 Prestige (4 ⚡ Réacteurs)  
**JOUEUR VERT** - 3 Prestige (3 🔥 Propulseurs)  
**JOUEUR ORANGE** - 7 Prestige (3 🛡 Boucliers, 2 x2 🃏 Jokers)

### RECRUTEMENT D'ÉQUIPAGE

Le joueur qui remplit la dernière condition d'un Équipage remporte la carte. Lorsque vous recrutez un membre d'Équipage, placez sa carte devant vous.

- S'il s'agit de la première carte d'Équipage que vous recrutez pour une faction, placez-la à côté de vos autres cartes Équipage, en ligne.
- Si vous avez déjà une carte Équipage de cette faction, placez la nouvelle carte sur ou sous la ou les cartes Équipage de la faction en question. Lorsque vous recrutez un membre d'Équipage d'une faction que vous avez déjà, vous pouvez aussitôt remettre un de vos jetons **▲ Danger**, face cachée, dans la pile.
- Chaque carte Équipage visible vous confère une aptitude spéciale. Celles-ci sont expliquées dans le glossaire. Vous ne pouvez utiliser que les aptitudes des cartes placées en haut du tas d'une faction (par conséquent, vous n'aurez jamais qu'une aptitude de chaque faction).

Lorsqu'un Équipage sort du jeu, piochez la première carte du deck pour le remplacer avant que le joueur suivant entame son tour. Il doit toujours y avoir le même nombre de cartes Équipage en jeu pendant toute la partie.

## FIN DE LA PARTIE ET DANGERS

### FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand un joueur a recruté 1 membre d'Équipage de chaque faction ou 3 membres d'Équipage d'une même faction. La partie se termine aussi au cas, très rare, où un joueur pioche la dernière carte du deck Équipage. On passe alors au calcul des scores.

### DANGERS

Les joueurs révèlent leurs jetons **▲ Danger**. Ils peuvent alors échanger ces jetons contre du **Prestige** supplémentaire tant qu'ils ne sont pas le joueur ayant le plus de symboles **▲ Danger**.

- Le ou les joueurs ayant le plus de symboles **▲ Danger** avec tous leurs jetons **▲ Danger** ne peuvent pas récupérer de **Prestige** à l'aide de ces jetons.
- Si plusieurs joueurs ont le même nombre maximum de symboles **▲ Danger**, aucun d'eux ne marque de points avec ses jetons.
- Dans le cas d'une partie à 2 joueurs, celui qui a le plus de symboles **▲ Danger** n'a pas le droit d'obtenir du **Prestige** s'il a au moins 3 symboles **▲ Dangers** de plus que son adversaire.
- Les autres joueurs remportent la quantité de **Prestige** indiquée sur leurs jetons.
- Rappels : tirez 2 jetons **▲ Danger** et remettez-en 1 dans le tas lorsque vous remplissez les conditions portant du **▲ Danger**. Un jeton **▲ Danger** peut être remis dans le tas lorsque vous recrutez une faction pour la deuxième fois.



1 PRESTIGE  
0 ▲ DANGER



2 PRESTIGE  
1 ▲ DANGER



5 PRESTIGE  
2 ▲ DANGERS

### DÉCIDER DU VAINQUEUR

Après avoir déterminé le Prestige supplémentaire obtenu grâce aux jetons **▲ Danger**, le joueur ayant le plus de Prestige l'emporte. S'il y a égalité, c'est le joueur ayant le moins de symboles **▲ Danger** sur ses jetons qui l'emporte.

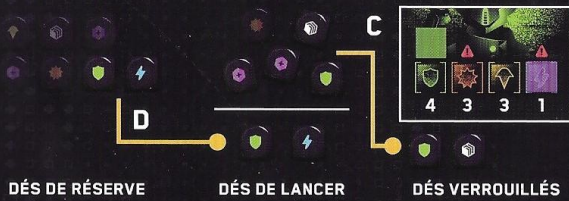
### VARIANTE LONGUE

Si vous souhaitez disputer une partie plus longue, ne distribuez pas de cartes Équipage lors de la mise en place. Les autres règles ne changent pas. Nous ne le conseillons que pour les parties à 2 ou 3 joueurs.

### EXEMPLES DE TOUR

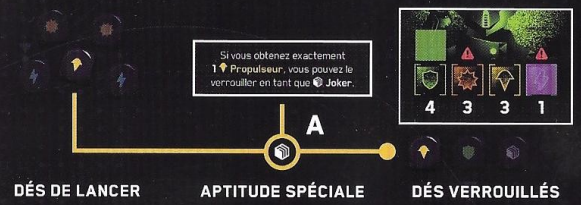


Angelo commence son tour en lançant 5 dés. Puisqu'il a **SALATAR**, il peut relancer ses dés de départ, mais il décide de ne pas le faire (A). Il préfère travailler sur **NAMARI** à ce tour. Danielle a déjà rempli la condition 1 ⚡ Réacteur de **NAMARI**, comme l'indique son jeton. Angelo ne peut donc pas opter pour cette condition (B).



Il opte pour la condition 4 Boucliers. Il verrouille 1 Bouclier et 1 Joker, puis place un de ses jetons au-dessus de la condition Bouclier pour se rappeler son choix (C). Avant de relancer, il ajoute 2 dés à ses dés de lancer car il a obtenu 2 Dés supplémentaires au lancer précédent (D). Si Angelo obtient au moins 1 Bouclier ou Joker, il ne se plantera pas.

### EXEMPLES DE TOUR, SUITE



Angelo n'a obtenu ni Bouclier ni Joker, mais il se sert de **ZEK ZARAG** pour verrouiller 1 Propulseur en tant que Joker (A). 3 des 4 Boucliers de la condition sont pourvus. N'ayant pas obtenu de Dé supplémentaire, il n'a que 4 dés pour le lancer suivant.

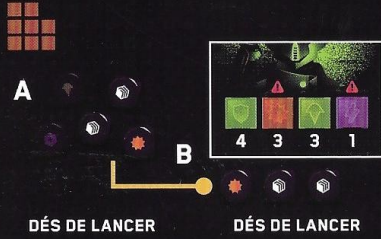


Angelo obtient son dernier Bouclier ! Il le verrouille et glisse son jeton vers le bas (B). Il peut s'arrêter et laisser son jeton sur la carte ou relancer. S'il relance, il devra remplir la condition Dommage ou Propulseur. (C)



Angelo obtient un Joker et 2 Propulseurs (D). Il verrouille ses 3 derniers dés et place son jeton sur la condition Propulseur (E). Son tour est terminé.

EXEMPLES DE TOUR, SUITE



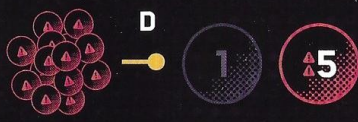
DÉS DE LANCER

DÉS DE LANCER

Adria commence son tour en lançant 5 dés (A). Au vu de son lancer, elle pourrait aussitôt remplir la condition 3 **Domages** de NAMARI et prendre la carte, ou tenter quelque chose de plus risqué. Elle choisit de jouer la sécurité et verrouille 2 **Joker** et 1 **Domage** pour terminer la condition 3 **Domages** de NAMARI (B).



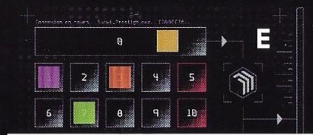
DANGER



PILE DE JETONS

EN PIOCHER 2, EN GARDER 1

La condition **Domage** étant **Dangereuse** (C), elle pioche 2 jetons **Danger** et en garde 1 (D). Les joueurs ne pouvant travailler que sur une carte par tour, son tour se termine.



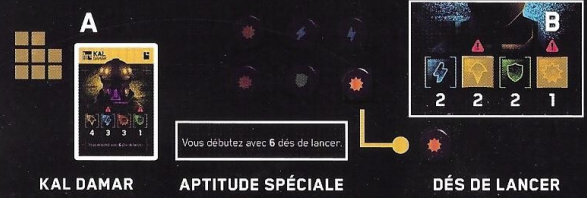
E



F

On répartit le **Prestige** : 7 à Angelo, 3 à Adria et 1 à Danielle 1 (E). **NAMARI** va à Adria, car c'est elle qui a terminé la carte (F).

EXEMPLES DE TOUR, SUITE

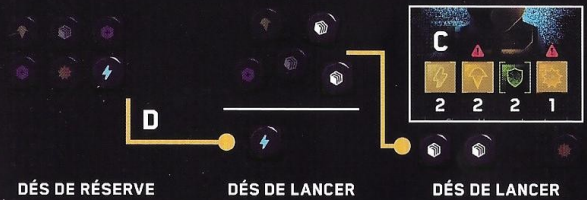


KAL DAMAR

APTITUDE SPÉCIALE

DÉS DE LANCER

Alex commence son tour en lançant 6 dés, car il a **KAL DAMAR** (A). Il décide de verrouiller 1 **Domage** sur **LEE VAN CRIBB** et remplit la condition en plaçant son jeton de joueur dessus (B). Il pioche ensuite 2 **Dangers** et en garde 1.



DÉS DE RÉSERVE

DÉS DE LANCER

DÉS DE LANCER

Il relance et verrouille 2 **Jokers** en tant que **Réacteurs**. Il remplit la condition en plaçant son jeton de joueur dessus (C). Il a lancé 1 **Dé supplémentaire** et prend donc un dé de la réserve avant de relancer (D).



DÉS DE LANCER



DÉS DE LANCER



Alex décide de relancer, mais il n'obtient ni **Bouclier** ni **Joker** et se plante (E)! Il reprend tous les jetons qu'il avait placés à ce tour, mais garde ses jetons **Danger** (F). Alex renverse la table et ruine la soirée (PAS D'IMAGE DISPONIBLE).

## INDEX DES APTITUDES D'ÉQUIPAGE A À B




### RÈGLES DES APTITUDES SPÉCIALES D'ÉQUIPAGE

- Vous ne vous plantez que si vous ne pouvez pas verrouiller de dé après avoir utilisé vos aptitudes.
- Si une aptitude indique une face de dé précise, il faut qu'elle apparaisse sur un dé lancé et non en utilisant une autre aptitude d'Équipage.
- Les aptitudes permettant de relancer tout ou partie des dés doivent être utilisées avant les autres aptitudes.
- Vous n'êtes en rien obligé d'utiliser une aptitude.


#### ADA MASSA

Chaque  **Dé supplémentaire** peut être verrouillé en tant que 2  **Réacteurs**. Tout dé verrouillé de cette façon n'est pas ajouté à vos dés de lancer si vous relancez.


#### APONI

Si vous avez 1, 2 ou 3 dés de lancer, chaque  **Joker** ou chaque  **Réacteur** verrouillé peut compter comme 2  **Réacteurs**.


#### AT-OK

Si vous obtenez 2  **Boucliers** au lancer et ne vous plantez pas sur ce lancer, vous ne vous plantez pas au prochain lancer. Au lancer suivant, vous pouvez arrêter et conserver les conditions remplies, ou relancer même si vous ne pouvez pas verrouiller de dé.




#### AVARI

Si vous n'obtenez que des  **Jokers**, ajoutez 3 dés de la réserve à vos dés de lancer quand vous relancez.

#### B3-AR



Si vous obtenez au moins 3  **Propulseurs**, terminez la condition à remplir. Si vous n'avez pas choisi de condition, vous devez d'abord en choisir une en verrouillant au moins 1 dé puis utiliser cette aptitude lors du même lancer. Puisque vous remplissez votre condition, vous ne vous plantez pas sur ce lancer.

#### BILL BENDO




Si vous obtenez exactement 1  **Bouclier**, ce  **Bouclier** peut être verrouillé en tant que  **Joker**.

## INDEX DES APTITUDES D'ÉQUIPAGE C À M




#### DANA POWALKI

Chaque  **Dé supplémentaire** peut être verrouillé en tant que 2  **Dommages**. Tout dé verrouillé de cette façon n'est pas ajouté à vos dés de lancer si vous relancez.



#### DR UMBRAGE

Si vous avez 1, 2 ou 3 dés de lancer, chaque  **Joker** ou  **Dommages** verrouillé peut être considéré comme 2  **Dommages**.

#### FT-1000

Si vous obtenez exactement 1  **Joker**, celui-ci peut être verrouillé en tant que  **Dé supplémentaire**. Si vous utilisez cette aptitude, il ne peut pas être verrouillé en tant que  **Joker**.


#### IMDAR SHADE

Si vous n'obtenez aucun  **Bouclier**, vous pouvez piocher 1 jeton  **Danger**.




#### KAL DAMAR

Au départ, vous disposez de 6 dés de lancer et non de 5.



#### KARY POWALK

Tout  **Dommages** obtenu au premier lancer de votre tour peut être considéré comme  **Dé supplémentaire**. Tout dé utilisé pour cette aptitude ne peut pas être verrouillé en tant que  **Dommages**.


#### LEE VAN CRIBB

Si vous obtenez exactement 1  **Réacteur**, ce  **Réacteur** peut être verrouillé en tant que  **Joker**.

#### LILA AL BINDAR

Si vous obtenez au moins 2  **Réacteurs**, vous pouvez relancer n'importe quel dé de lancer. Vous pouvez même relancer un des  **Réacteurs**.

#### MEG GALLAK

1  **Joker** du premier lancer de votre tour peut être gardé pour le lancer suivant. Quand vous relancez, ne lancez pas ce dé. Remplacez-le avec vos dés de lancer.

## INDEX DES APTITUDES D'ÉQUIPAGE M À S

### MORO MADA

Si vous avez 1, 2 ou 3 dés de lancer et si vous obtenez au moins 1 **Dé supplémentaire**, vous ne pouvez pas vous planter. Vous pouvez arrêter et garder les conditions remplies ou relancer même si vous ne pouvez pas verrouiller de dé. Les **Dés supplémentaires** obtenus viennent s'ajouter à vos dés de lancer.

### MYLA DYSTRA

Si vous obtenez au moins 2 **Propulseurs**, n'importe quel dé peut faire office de **Dé supplémentaire**. Si vous utilisez cette aptitude, ce dé ne peut pas être verrouillé.

### NAMARIT

Vous gagnez 2 points de Prestige après vous être planté.

### NELLA VAN DAVAL

Chaque **Dé supplémentaire** peut être verrouillé en tant que 2 **Propulseurs**. Tout dé verrouillé de cette façon n'est pas ajouté à vos dés de lancer si vous relancez.

### [REDACTED]

Si vous avez 1, 2 ou 3 dés de lancer, chaque **Joker** ou **Bouclier** verrouillé peut être considéré comme 2 **Boucliers**.

### RYAN ROGAL

Si vous obtenez au moins 2 **Dommages** lors de votre lancer, lancez 2 dés de réserve et ajoutez tout **Joker** obtenu à vos dés de lancer. Ces dés peuvent être utilisés immédiatement.

### RYLE AL WREN

Chaque **Dé supplémentaire** peut être verrouillé en tant que 2 **Boucliers**. Tout dé verrouillé de cette façon n'est pas ajouté à vos dés de lancer si vous relancez.

### SAGHARI

Si vous n'obtenez aucun **Dommage** lors de votre lancer, lancez 1 dé de réserve et ajoutez tout **Joker** ou **Dé supplémentaire** obtenu à vos dés de lancer. Ce dé peut être utilisé immédiatement.

## INDEX DES APTITUDES D'ÉQUIPAGE S À Z

### SALATAR

Avant de verrouiller un dé ou d'utiliser une aptitude lors du premier lancer de votre tour, vous pouvez relancer tous vos dés de lancer.

### SELLA PELLEON

Si vous obtenez exactement 1 **Dé supplémentaire**, ce **Dé supplémentaire** peut être verrouillé en tant que **Joker**. Tout dé verrouillé de cette façon n'est pas ajouté à vos dés de lancer si vous relancez.

### SOL FORST

Si vous avez 1, 2 ou 3 dés de lancer, chaque **Joker** ou **Propulseur** verrouillé peut être considéré comme 2 **Propulseurs**.

### TANTIN AL VALE

Si vous obtenez exactement 1 **Dommage**, ce **Dommage** peut être verrouillé en tant que **Joker**.

### VANTA SAE

Si vous n'obtenez aucun **Dé supplémentaire**, vous pouvez verrouiller n'importe quel dé de lancer en tant que **Joker**.

### VILA NOIR

Si vous n'obtenez aucun **Réacteur**, vous pouvez relancer 2 de vos dés de lancer.

### ZEK ZARAG

Si vous obtenez exactement 1 **Propulseur**, ce **Propulseur** peut être verrouillé comme **Joker**.