

THE GAME OF INTERGALACTIC BATTLES AND STRATEGIC MISSIONS

AGES
13+



BATTLESHIP®

GALAXIES

REGLES FRANCAISES



THE SATURN OFFENSIVE GAME SET



BATTLESHIP

GALAXIES

THE SATURN OFFENSIVE GAME SET

L'HISTOIRE

Après une attaque surprise contre la colonie minière de Saturne par les Aliens Wrecheridiens, l'Intergalactic Space Navy accourt à sa rescousse. Dès lors, les pirates Wretch les attendent. La courageuse flotte de l'ISN, inexpérimentée, pourra-t-elle vaincre les belliqueux aliens ? Ou sera-t-elle sans moyens contre les rudes Wretchs ? Choisissez votre camp, élaborer votre stratégie, et commencez le combat !

POUR LA PREMIERE PARTIE

- 1- Sortez tous les éléments du jeu de leur emballage.
- 2- Montez les vaisseaux sur leurs bases comme figuré ci-dessous.

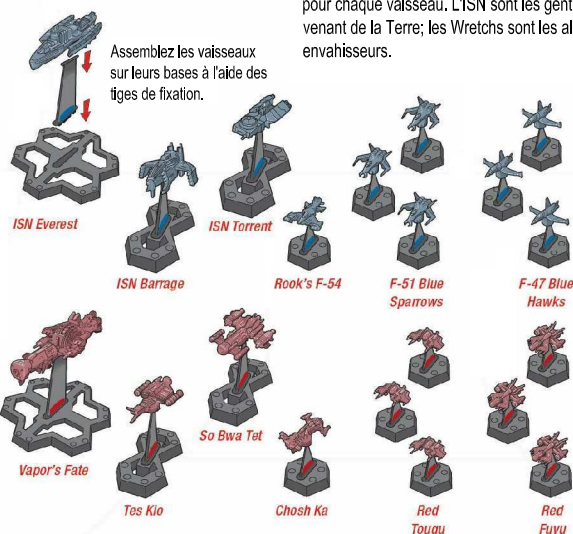


CONTENU

Voici une vue complète du contenu de votre boîte.

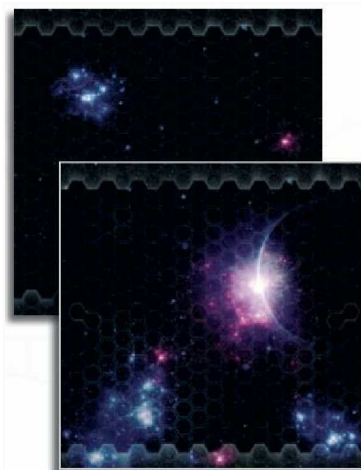
20 VAISSEAUX

avec base et axe de fixation.



Assemblez les vaisseaux sur leurs bases à l'aide des tiges de fixation.

Chaque flotte comprend 10 vaisseaux : 4 vaisseaux solo et 2 escadrons constitués de 3 vaisseaux chacun. Il y a des bases et des tiges pour chaque vaisseau. L'ISN sont les gentils venant de la Terre; les Wretchs sont les aliens envahisseurs.



2 PLATEAUX DE CHAMPS DE BATAILLE

Certaines missions utilisent 1 seul plateau, d'autres utilisent les 2.



2 ECRANS

Vous et votre adversaire utiliserez ces écrans pour cacher vos vaisseaux avant leur lancement.



2 DES DE COORDONNEES

Ces dés sont soit appelés dés de coordonnées (lorsque vous les lancez ensemble), soit dés de lettre/chiffre (lorsque vous les lancez séparément). Vous lancerez ces dés pour attaquer les vaisseaux ennemis, en utilisant les grilles des fiches des vaisseaux cibles, pour déterminer si votre jet est une touche ou un échec.



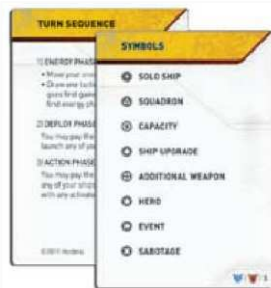
72 CARTES TACTIQUES

(36 cartes par faction)

Ces cartes ajoutent un niveau de stratégie unique pour chaque flotte. Vous pouvez les jouer à certains moments pour gagner des capacités spéciales comme des armes additionnelles ou des améliorations de vaisseau.

2 CARTES DE REFERENCE

Utilisez ces aides de jeu pour vous rappeler la séquence de tour et les symboles figurant sur les fiches de vaisseau.



24 FICHES DE VAISSEAU

(2 pour chaque vaisseau solo et escadron)

A chaque vaisseau solo et escadron correspond 2 fiches sur lesquelles apparaissent ses différentes versions. Ces versions seront expliquées plus loin.



2 PLATEAUX D'ENERGIE & 2 MARQUEURS

Cela demande de l'énergie pour lancer et activer vos vaisseaux, de même que de jouer des cartes tactiques et charger des armes. Le marqueur, à l'effigie de votre faction et placé sur votre plateau, vous permettra de connaître votre niveau d'énergie disponible à tout moment du jeu.

45 PLOTS ROUGES (COQUE ENDOMMAGEE)

Une fois les boucliers d'un vaisseau hors service, les plots rouges servent à indiquer les dégâts infligés à la coque du navire. Lorsque le nombre de plot de dégâts placés sur la base d'un vaisseau est égal ou supérieur à la valeur de coque d'un vaisseau, celui-ci est détruit.

35 PLOTS BLEUS (BOUCLIER)

Les plots boucliers sont insérés sur la base d'un vaisseau lors de son lancement, selon la valeur de bouclier inscrite sur sa fiche. Les plots boucliers sont retirés avant de pouvoir infliger des dégâts à la coque.

8 TUILES OBSTACLES & 8 TUILES DECOUVERTES

Les tuiles obstacles (4 champs de débris et 4 astéroïdes) et les tuiles découvertes (station d'observation, marché orbital, portail warp, 2 régénérateurs de bouclier, 2 sources d'énergie, et l'artefact alien) sont utilisées dans les missions afin de rendre les plateaux uniques. Vous pouvez aussi préparer vos propres plateaux en changeant la position de ces tuiles.



1 TUILE POINT DE VICTOIRE

Cette tuile est utilisée dans certaines missions.



OBJECTIF

Choisissez une mission. Créez votre flotte et votre deck tactique. Puis affrontez votre adversaire dans ce conflit galactique ultime. Soyez le premier à remplir les conditions de victoire pour gagner.

PREPAREZ VOUS A JOUER

1. METTEZ EN PLACE LE CHAMP DE BATAILLE

Placez le plateau (le champ de bataille) sur la table. Vous pouvez placer la boîte en dessous du plateau de jeu si vous voulez le surélever. Placez les dés de coordonnées, les plots de couleur, et les cartes de référence à portée de main des joueurs.

2. CHOISISSEZ UNE MISSION

A partir de la page 10 figurent les missions qui vous permettent de recréer des batailles entre les flottes Wretch et ISN. Choisissez une mission et suivez les instructions de mise en place. Après plusieurs parties, vous pourrez vouloir créer vos propres missions.

POUR LA PREMIERE PARTIE

Si c'est votre première partie de Battleship Galaxies, nous vous recommandons de jouer la première mission : Dead Zone Battle.

Pour les parties à 2 joueurs, chacun choisit une flotte. Asseyez-vous d'un côté et de l'autre du plateau de jeu. Chaque joueur reçoit un écran de sa faction, un tableau d'énergie et son marqueur.

Si vous jouez par équipe, les membres d'une même équipe se placent du même côté de la table, face à leurs adversaires.

Les coéquipiers jouent la partie séparément mais peuvent discuter de leur stratégie, se faire des suggestions. Ils peuvent se montrer leurs cartes tactiques respectives et peuvent aussi se donner ces cartes pendant leur phase d'énergie.

3. RASSEMBLEZ VOS VAISSEAUX AVEC LEURS FICHES ET VOS CARTES TACTIQUES

Il y a 2 méthodes pour assembler votre flotte et sélectionner vos cartes tactiques : **Sélection de mission** et **Sélection de joueur**.

Sélection de mission : La mission indique exactement aux joueurs quelles cartes tactiques et quelles fiches de vaisseau utiliser.

Le joueur sélectionne ses vaisseaux et leurs fiches : La mission vous donne un coût de flotte, qui est une valeur totale limite de lancement des vaisseaux composant votre flotte. Quand vous choisissez votre flotte, vous ne pouvez avoir qu'un seul exemplaire de chaque fiche de vaisseau. Vous ne pouvez pas avoir plusieurs vaisseaux ayant le même nom (même en différentes versions). Par exemple vous ne pouvez pas avoir deux escadrons de F-51, même s'ils sont en deux versions différentes. Néanmoins, si vous jouez avec le contenu de 2 boîtes de jeu, vous et votre adversaire pouvez avoir chacun un vaisseau avec le même nom.

Le joueur sélectionne ses cartes tactiques : Les cartes tactiques sont des améliorations que vous pouvez ajouter à votre flotte, ainsi que des événements qui peuvent influencer sur la bataille. Le nombre de cartes pouvant être utilisées pour créer votre deck est égal à la moitié du coût convenu de la flotte, arrondi vers le bas. Par exemple, pour une flotte de 48 points d'énergie, chaque joueur pourra constituer un deck comprenant jusqu'à 24 cartes de sa faction. Vous pouvez avoir 3 exemplaires de chaque carte dans votre deck tactique.

Note : Même si votre flotte n'atteint pas le coût de lancement autorisé, vous êtes toujours limité à une valeur de deck égal à la moitié de celle-ci. Par exemple, si vous jouez une flotte d'une valeur de 44 points dans une partie en autorisant 48, vous pouvez toujours monter un deck de 24 cartes.

Méthodes de sélection combinées : Certaines missions combinent les 2 méthodes, faisant appel spécifiquement à certaines cartes et certains vaisseaux et laissant le joueur constituer le reste de sa flotte et de son deck.

Placez vos Cartes Tactiques, vos Vaisseaux et vos Fiches de Vaisseaux

Une fois que votre adversaire et vous avez sélectionné vos vaisseaux et leurs fiches, placez les derrière votre écran. Garder les cachés jusqu'à ce que vous les placiez sur le plateau. Cela laissera l'adversaire dans l'ignorance de ce qu'il vous reste à déployer.

Une fois que votre adversaire et vous avez sélectionné vos cartes tactiques, mélangez les et placez les à côté de votre écran, mais pas derrière. Laissez une place à côté pour constituer une pile de défausse. Toutes les cartes, les vaisseaux et les fiches de vaisseaux non-utilisés sont remis dans la boîte.

FICHES DE VAISSEUX ET CARTES TACTIQUES

Battleship Galaxies contient des fiches de vaisseaux et des cartes tactiques qui vous aideront à contrôler votre flotte.

Avant de commencer, vous devez vous familiariser avec les symboles et utilisations de ces cartes.

SYMBOLES SUR LES FICHES ET LES CARTES

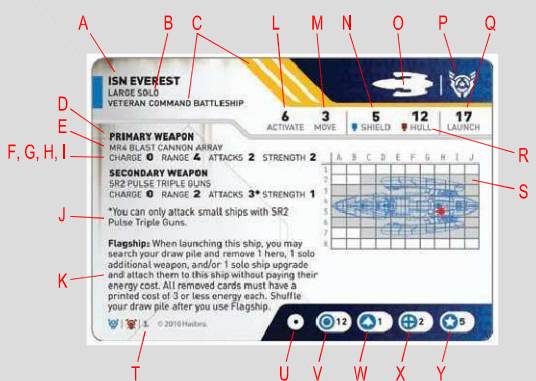
Il y a plusieurs symboles sur vos cartes tactiques et vos fiches de vaisseaux. L'illustration ci-dessous les reprend tous. Ils sont aussi présents sur les cartes de référence.

- | | | | |
|--|-----------------------|--|---------------------|
|  | Vaisseau solo |  | Arme additionnelle |
|  | Escadron de vaisseaux |  | Héros |
|  | Capacité |  | Upgrade de vaisseau |
|  | Événement |  | Sabotage |

Fiche de vaisseau : Il y a 3 versions de chaque fiche de vaisseau : standard, expérimenté et vétéran. Chaque version coûte une valeur d'énergie différente pour l'inclure dans votre flotte et pour le lancer dans la bataille.

FICHES DE VAISSEAU

L'illustration ci-dessous vous présente les caractéristiques des fiches de vaisseau.



- A** **Nom de la fiche de vaisseau :** Le nom du vaisseau ou de l'escadron de vaisseaux représenté sur la fiche. Vous ne pouvez avoir qu'une seule version d'un vaisseau ou d'un escadron dans votre flotte.
- B** **Taille - solo/escadron :** La taille de votre (vos) vaisseau(x) (petit, moyen, grand) et si la fiche représente un vaisseau solo ou un escadron.
- C** **Classe et niveau d'expérience :** Il y a 3 versions de chaque fiche de vaisseau, notée ici comme standard, expérimenté ou vétéran.
- D** **Armement principal :** Chaque vaisseau a une arme principale, qu'il utilise comme attaque de base et est normalement modifiable par certaines capacités et cartes tactiques.
Chaque arme (principal, secondaire, additionnelle) présente les mêmes valeurs des auxquelles vous devez prêter attention.

- E** **Nom de l'arme :** Le nom de cette arme.
- F** **Coût de chargement de l'arme :** Combien de points d'énergie supplémentaires sont nécessaires pour utiliser cette arme (généralement aucun).
- G** **Portée de l'arme :** La distance, en nombre de cases, à laquelle peut tirer une arme.
- H** **Attaques de l'arme :** Le nombre de fois que le vaisseau peut attaquer avec cette arme lors d'un seul chargement. Un vaisseau peut attaquer une seule ou plusieurs cibles avec chaque attaque.
- I** **Puissance de l'arme :** Le nombre de dégâts que le vaisseau inflige avec cette arme.
- J** **Information complémentaire de l'arme :** S'il y a des limitations ou des capacités spéciales à cette arme, elles seront listées ici.
- K** **Compétences :** Les compétences particulières du vaisseau.
- L** **Activation :** Le coût d'activation est l'énergie que vous devez dépenser pour activer (déplacer et tirer avec) ce vaisseau.
- M** **Déplacement :** Le nombre de cases que peut parcourir ce vaisseau lors d'un déplacement.
- N** **Bouclier :** Le nombre de plots bleus placés sur le socle du vaisseau lors de son lancement. Dans le cas d'un escadron, placez ce nombre de plots sur chaque vaisseau le constituant.
- O** **Silhouette du vaisseau :** La forme du vaisseau.
- P** **Symbole de faction :** La faction à laquelle appartient ce vaisseau. Il y a 2 différentes factions dans cette boîte de jeu (Wretch et ISN), et d'autres dans des boîtes à venir.
- Q** **Lancement :** Le coût de lancement est l'énergie que vous devez dépenser pour placer le vaisseau sur le plateau.
- R** **Coque :** Le nombre de plots rouges qu'un vaisseau peut recevoir avant d'être détruit.
- S** **Table de localisation des dégâts :** Indique quelles coordonnées sont des touches et celles qui sont des tirs manqués. Les vaisseaux peuvent avoir une ou plusieurs étoiles rouges (dommage critique). Si un dommage critique est infligé lorsque les boucliers d'un vaisseau sont tombés, celui-ci est immédiatement détruit. Les vaisseaux peuvent avoir d'autres zones de dégât spéciales, qui sont expliquées sur la fiche.
- T** **Numéro de série :** La série à laquelle appartient cette fiche.
- U** **Solo/escadron :** Toute carte tactique non-héros assignée à ce vaisseau doit présenter cette icône.
- V** **Capacité de transport :** Le nombre d'espaces libres permettant le transport d'autres vaisseaux.
- W** **Upgrade :** Le nombre max d'upgrade que vous pouvez attacher à ce vaisseau.
- X** **Arme additionnelle :** Le nombre max d'armes additionnelles que vous pouvez attacher à ce vaisseau.
- Y** **Héros :** Le nombre max de héros que vous pouvez attacher à ce vaisseau.

Exception : S'il y a un symbole qui n'apparaît pas sur une fiche de vaisseau, il ne peut pas recevoir ce type de carte tactique. Par exemple, s'il n'y a pas de symbole de capacité de transport, ce vaisseau ne peut pas transporter d'autres vaisseaux.

CARTES TACTIQUES

L'illustration ci-dessous vous présente les caractéristiques des cartes tactiques.



Pendant chaque phase, si vous avez assez d'énergie vous pouvez jouer des cartes tactiques depuis votre main, même si ce n'est pas votre tour. Référez vous à la phase indiquée sur la carte et au texte de celle-ci pour déterminer à quelle moment la jouer.

- A** **Nom de la carte :** Le nom de cette carte.
- B** **Type de la carte :** Le type de cette carte.
- C** **Phase :** La phase lors de laquelle vous pouvez jouer cette carte.
- D** **Faction :** Indique la faction à laquelle appartient cette carte. Les armes additionnelles et héros ne peuvent être joués que sur les vaisseaux de cette faction.
- E** **Coût :** L'énergie que vous devez dépenser pour jouer cette carte.
- F** **Symbole :** Symbole indiquant le type de cette carte.
- G** **Effet :** Décrit l'effet de cette carte.
- H** **Numéro de série :** La série à laquelle appartient cette carte.

Types de Cartes Tactiques

Ci-dessous les différents types de cartes tactiques et quelques règles les concernant.



Evénement : Une carte événement a normalement un effet ponctuel puis est défaussée.



Héros : Une carte héros peut être attachée à un vaisseau solo que vous contrôlez. Aussi longtemps qu'il reste en jeu, il a un effet sur le jeu, décrit sur la carte. Vous ne pouvez pas avoir 2 héros avec les mêmes noms dans votre flotte en même temps. Vous devez en défausser un des deux si ce cas se présente.



Upgrade de vaisseau solo/escadron : Cette carte peut être attachée à un vaisseau solo ou un escadron (selon l'icône) que vous contrôlez. Cela améliore le vaisseau avec l'effet indiqué sur la carte.



Arme additionnelle de vaisseau solo/escadron : Cette carte peut être attachée à un vaisseau solo ou un escadron (selon l'icône) que vous contrôlez. A chaque fois que vous activez ce vaisseau vous pouvez charger cette arme en plus des autres déjà présentes sur la fiche de vaisseau, dans n'importe quel ordre.



Sabotage de vaisseau solo/escadron : Cette carte peut être attachée à un vaisseau solo ou un escadron (selon l'icône) contrôlé par l'adversaire. Les cartes de sabotages sont attachées comme toutes les autres cartes tactiques, avec quelques exceptions. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes de sabotage pouvant être attachées à un vaisseau. Elle reste attachée au vaisseau jusqu'à destruction de celui-ci ou grâce à l'effet d'une autre carte tactique.

LA BATAILLE COMMENCE

Vous avez sélectionné une mission, mis en place le jeu, vous êtes maintenant prêts à jouer.

Energie de Départ et Taille de la Main

Chaque joueur place son marqueur d'énergie sur le numéro 15 de son plateau d'énergie. Chaque joueur pioche ensuite une main de 5 cartes tactiques. Regardez les cartes, mais ne les montrez pas à votre adversaire.

Qui Commence ?

Les joueurs lancent le dé numéroté. Celui qui obtient le résultat le plus élevé décide qui va commencer. Ce sera ensuite au joueur à sa gauche de jouer. Le joueur qui commence la partie ne gagne que 5 points d'énergie au lieu de 10 lors de sa toute première phase d'énergie, par contre il pioche bien une carte tactique.

SEQUENCE DE JEU

Votre tour consiste en l'enchaînement de 3 phases à effectuer dans l'ordre suivant :

- 1 Phase d'énergie
- 2 Phase de déploiement
- 3 Phase d'action

Une fois que vous avez complété vos 3 phases, votre tour est terminé, et le joueur à votre gauche peut débiter son tour. Chaque phase est expliquée en détail plus loin, et vous trouverez un rappel sur les cartes de référence.

Défausser des cartes tactiques contre de l'énergie : A n'importe quel moment de votre tour vous pouvez défausser une ou plusieurs cartes tactiques de votre main. Vous gagnez 1 point d'énergie par carte ainsi défaussée.

1 PHASE D'ENERGIE

Au début de votre phase d'énergie, gagnez 10 points d'énergie, puis piochez 1 carte tactique que vous placez dans votre main. *Note :* Au premier tour, le premier joueur ne gagne que 5 points d'énergie, mais pioche tout de même 1 carte tactique.



Comment utiliser l'énergie : Quand vous gagnez de l'énergie, avancez votre marqueur d'énergie d'autant de cases. Lorsque vous dépensez, payez, perdez de l'énergie, reculez votre marqueur d'autant de cases. L'énergie est nécessaire pour lancer les vaisseaux, les activer, jouer des cartes tactiques, et activer certaines capacités spéciales. Vous ne pouvez pas effectuer une action si vous n'avez pas l'énergie nécessaire.

minimum et maximum d'énergie : Votre niveau d'énergie ne peut pas descendre en dessous de 0 ni dépasser 40. Si vous gagnez de l'énergie au delà, votre marqueur s'arrête sur la case 40.

2 PHASE DE DEPLOIEMENT

Pendant votre phase de déploiement, vous pouvez payer le coût de lancement indiqué sur une ou plusieurs fiches de vaisseau qui n'est pas encore présent sur le plateau. Les vaisseaux peuvent être déployés dans les cases de votre zone de départ ou une case adjacente à un vaisseau qui les transportait.



Phase de Déploiement (suite)

Lancer des vaisseaux dans votre zone de départ : Si une fiche de vaisseau est encore cachée derrière votre écran, vous pouvez payer le coût de lancement pour la placer devant vous et amener le vaisseau concerné sur votre zone de départ. Ce vaisseau peut en transporter d'autres à son bord (voir Vaisseaux de transport, plus bas). Lors du lancement d'un vaisseau dans votre zone de départ, son socle doit recouvrir au moins une case de cette zone.



Le joueur ISN déploie son ISN Everest vétérans, et le place sur le plateau.

Lorsque vous lancez un escadron dans votre zone de départ, vous devez les placer dans des cases adjacentes et de façon à recouvrir une case de la zone avec chacun.



Le joueur ISN déploie ses F47 Blue Hawks vétérans, et les place sur le plateau.

Lancer des vaisseaux depuis un transport : Si un vaisseau, qui a été déployé précédemment, en transporte d'autres, vous pouvez payer le coût des vaisseaux transportés pour les déployer dans des cases adjacentes. Dans le cas d'un escadron, vous devez les déployer dans des cases adjacentes. Ils doivent aussi être adjacent au vaisseau de transport.

Adjacent : Un vaisseau est adjacent à un autre, si la case qu'il occupe a un bord commun avec une autre case contenant l'autre vaisseau.

Lorsque vous lancez un vaisseau, regardez sa valeur de bouclier. Placez autant de plots bleus sur son socle. Lorsque vous lancez un escadron, placez autant de plots bleus sur chacun.

Si il n'y a pas assez de place pour déployer un vaisseau, ou tous les vaisseaux d'un escadron, vous ne pouvez pas le(s) déployer. Vous pouvez déployer autant de vaisseaux que vous le désirez, tant que vous avez assez d'énergie et de place pour le faire.

TRANSPORTS & CAPACITE

Certains vaisseaux peuvent en transporter d'autres dans leurs cales au moment où ils sont déployés. Cela vous permet de déplacer plusieurs vaisseau sans payer tout de suite leur coût de déploiement. Chaque vaisseau ou escadron encombre plus ou moins les cales selon leur taille. L'encombrement des vaisseaux est défini par la grosseur de leur socle. Par exemple, l'ISN Barrage prend 2 places dans le transport, tandis qu'un escadron de F-51 Blue Sparrows occupe 3 places.

Un vaisseau ne peut pas transporter plus que ce que sa capacité de transport ne lui permet. Donc un vaisseau avec une capacité de 12 peut transporter des socles pour un encombrement de 12 cases. Si vous décidez de transporter un escadron dans un vaisseau, il doit y avoir assez de place pour l'escadron tout entier. Vous ne pouvez pas transporter qu'une partie d'un escadron et un vaisseau en transportant d'autres ne peut pas être lui-même transporté dans un autre vaisseau.

Limitation de place : Un vaisseau ne peut transporter que des vaisseaux plus petits que lui. Un grand vaisseau peut transporter des vaisseaux moyens et petits; un vaisseau moyen peut transporter de petits vaisseaux; et les petits vaisseaux ne peuvent pas en transporter d'autres.

Cargaison cachée : Lorsque vous déployez un vaisseau de transport dans votre zone de départ, placez secrètement les fiches des vaisseaux à son bord sous la fiche du vaisseau de transport. Si vous perdez le contrôle d'un vaisseau de transport ou s'il est détruit, tous les vaisseaux à son bord sont détruits eux aussi.

Les vaisseaux transportés restent cachés à votre adversaire tant qu'ils n'ont pas été déployés. Vous pouvez regarder à tout moment vos fiches de vaisseaux transportés. Vous ne payez le coût de déploiement des vaisseaux transportés qu'au moment où ils quittent les cales de leur transport.

3 PHASE D'ACTION

Pendant cette phase, vous pouvez activer les vaisseaux que vous contrôlez sur le champ de bataille.

Activer les Fiches de Vaisseaux

Durant votre phase d'action, vous pouvez activer autant de fiches de vaisseaux que votre niveau d'énergie vous permet, une à la fois. Vous ne pouvez pas activer une même fiche plus d'une fois par tour.

Lorsque vous activez une fiche de vaisseau, effectuez les 3 étapes suivantes :

Etape 1 : Choisissez une fiche de vaisseau et payez son coût d'activation.

Etape 2 : Déplacez le(s) vaisseau(x) figurant sur la fiche.

Etape 3 : Attaquez avec le(s) vaisseau(x) figurant sur la fiche.

Après avoir effectué ces 3 étapes, vous pouvez activer une autre fiche de vaisseau. Ces 3 étapes sont décrites plus précisément ci-dessous.

Etape 1 : Choisissez une fiche de vaisseau et payez son coût d'activation.

Tout d'abord, choisissez une de vos fiches de vaisseau que vous souhaitez activer. Payez le coût d'activation noté sur celle-ci. Par exemple : vous souhaitez activer votre escadron de F-47 Blue Hawk vétérans, qui a un coût d'activation de 2. Vous avez en ce moment 6 points d'énergie. Vous reculez alors le marqueur d'énergie jusque sur la case 4 de votre tableau d'énergie.

Etape 2 : Déplacez le(s) vaisseau(x) figurant sur la fiche.

Maintenant vous pouvez déplacer un ou tous les vaisseaux figurant sur la fiche de vaisseau choisie. Suivez les règles suivantes lors du déplacement de chaque vaisseau.

REGLES DE MOUVEMENT DES VAISSEAUX

Vérifiez la valeur de déplacement :

Vous pouvez déplacer un vaisseau dans n'importe quelle direction d'autant de cases que la valeur de déplacement inscrit sur sa fiche. Par exemple, avec une valeur de 5 un vaisseau peut se déplacer de 0, 1, 2, 3, 4 ou 5 cases. (voir l'image ci-contre)



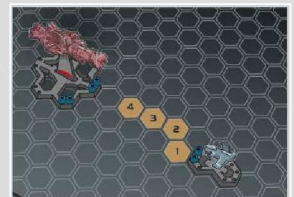
Lors de cette activation, vous choisissez de déplacer chaque F-47 Blue Hawk de leur mouvement max de 5 cases pour vous rapprocher d'un vaisseau ennemi.

Ordre de mouvement :

Déplacez les vaisseaux d'un escadron dans n'importe quel ordre, un à la fois.

Déplacer un vaisseau moyen :

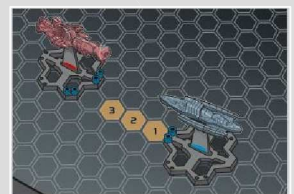
Quand vous déplacez un vaisseau moyen, décidez par quelle extrémité. Puis déplacez le vaisseau de façon à ce que l'autre extrémité suive le même chemin que la première. (voir exemple ci-contre)



l'ISN Barrage se déplace de 4 cases.

Déplacer un grand vaisseau :

Tout mouvement des 3 cases occupées par le socle d'un grand vaisseau ne compte que pour 1 case. (voir exemple ci-contre)



l'ISN Everest se déplace de 3 cases.

Dégâts des contre-mesures électroniques : Si votre vaisseau se déplace à travers ou jusqu'à une case adjacente à un vaisseau ennemi, le vaisseau se déplaçant risque de subir des dégâts. Dès qu'il entre dans une case adjacente à l'un de ses vaisseaux, votre adversaire peut lancer le dé numéroté. Sur un jet de 5+, le vaisseau en mouvement prend un dégât dû aux contre-mesures électroniques (ECM pour faire court) de la façon suivante :

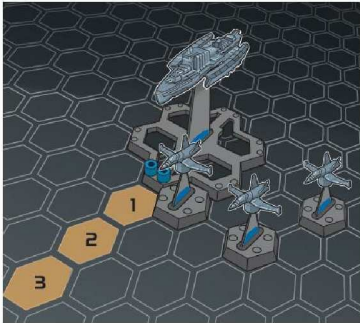
- sur une case adjacente à un petit vaisseau : 1 dégât ECM.
- sur une case adjacente à un vaisseau moyen : 2 dégâts ECM.
- sur une case adjacente à un gros vaisseau : 3 dégâts ECM.

Les dégâts sont expliqués page 8.

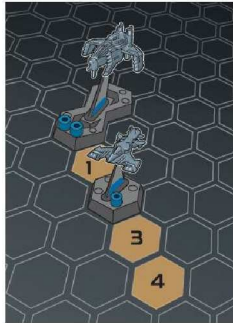
Important : Les vaisseaux déployés à proximité d'un vaisseau adverse ne subissent pas de dégât ECM, de même pour ceux "placés" sur une case adjacente suite à une capacité spéciale, une carte tactique ou une tuile découverte.

Un vaisseau passant à proximité de plusieurs vaisseaux ennemis peut subir autant fois de dégâts ECM qu'il y a d'adversaires. Par contre un vaisseau ne subit qu'une seule fois des dégâts ECM infligés par un seul vaisseau ennemi. Par exemple : si un F-47 Blue Hawk se déplace dans une case adjacente à un So Bwa Tet, et qu'il continue son mouvement dans des cases elles aussi adjacentes, le joueur Wretch ne lancera le dé qu'une seule fois.

Mouvement et arrêt sur d'autres vaisseaux : Un vaisseau peut passer à travers des cases occupées par d'autres vaisseaux, mais s'il s'agit de vaisseaux ennemis, il y a un risque de dégâts ECM (voir le précédent paragraphe). Un vaisseau ne peut pas finir son déplacement sur une case déjà occupée par un autre vaisseau (voir exemples ci-dessous).

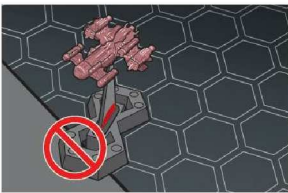


L'ISN Everest se déplace de 3 cases au travers d'un escadron de Blue Hawk.



L'ISN Barrage se déplace de 4 cases au travers du F-54.

Déplacement sur des moitié de cases : Il y a des moitié de cases sur tous les bords du plateau de jeu. Un vaisseau ne peut pas venir sur ces demi-cases, ni se déplacer en passant par celles-ci.



Mouvement interdit.

Etape 3 - Attaquez avec le(s) vaisseau(x) figurant sur la fiche.

C'est le moment pour vous de faire feu avec vos vaisseaux.

Arme principale : Chaque fiche de vaisseau présente une arme principale avec une coût de chargement, une portée, un nombre d'attaques et une valeur de puissance.

Armes secondaires et additionnelles : Certaines versions de vaisseaux, ou des cartes tactiques rattachées présentent une arme secondaire et/ou additionnelle.

Lorsque vous attaquez avec un vaisseau, vous pouvez payer le coût de chargement de l'arme principale aussi bien que n'importe quelle autre arme secondaire et/ou additionnelle, et ce dans n'importe quel ordre.

CHARGEMENT DE L'ARME

Pour attaquer avec une arme, vous devez la charger. Pour ce faire vous payez le coût de chargement (souvent 0) en énergie pour tirer autant de fois qu'indique le nombre d'attaques de l'arme. Par exemple, pour tirer avec un LR5 Plaxma Cannon attaché au So Bwa Tet, vous payerez un coût de chargement de 2 pour une unique attaque.

Lors du chargement d'une arme vous devez finir les attaques de cette arme avant de passer à une autre arme. Vous pouvez viser une seule ou différentes cibles pour chaque attaque, sauf indications contraires.

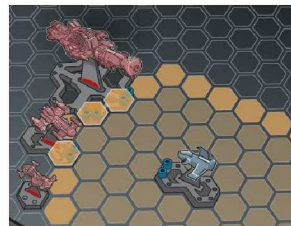
Simple chargement : Alors qu'un seul chargement peut permettre plusieurs attaques avec une arme (la valeur d'attaque), vous ne pouvez charger une arme qu'une seule fois, sauf indications contraires.

Chargement des armes d'un escadron : Les escadrons fonctionnent un peu différemment. Tous les vaisseaux d'un escadrons attaquent séparément avec toutes leurs armes. Tous les vaisseaux d'un escadron doivent payer séparément leur coût de chargement.

CIBLAGE

Après avoir charger une arme, vous devez cibler un vaisseau et vérifier qu'il est bien à portée. S'il n'y a pas de vaisseaux à portée, aucune attaque n'est alors possible avec cette arme. Attaquer reste optionnel, mais fortement recommandé.

Vérifiez la portée : Un vaisseau visé doit être dans le rayon d'action de l'arme du vaisseau l'attaquant. Par exemple, avec une portée de 4 pour son arme principale, l'ISN Barrage peut viser avec celle-ci tout vaisseau présent jusqu'à 4 cases autour de lui. Pour compter les cases de portée d'une arme, partez d'une case adjacente à votre vaisseau. Puis compter le nombre de cases jusqu'à atteindre le socle de la cible. Si ce nombre est inférieur ou égal à la portée de l'arme, vous pouvez attaquer la cible. Si ce nombre est supérieur à la portée de l'arme, vous ne pouvez pas attaquer la cible. Vous pouvez attaquer à travers d'autres vaisseaux, mais n'oubliez pas de compter les cases qu'ils occupent.



L'arme principale de l'ISN Barrage a une portée de 4. Il peut attaquer le Vapor's Fate ou le So Bwa Tet, mais il ne peut pas viser le Chosh Ka, car hors de portée (5 cases).



Le Red Tougu Fighter peut attaquer l'ISN Everest avec son arme principale mais ne peut pas atteindre l'ISN Barrage, car hors de portée.

Un vaisseau avec une arme de portée de 1 ne peut attaquer que des vaisseaux dans une case adjacente.

ATTAQUE

Une fois avoir payé le coût de chargement, et vérifié que la cible est bien à portée, vous pouvez l'attaquer avec cette arme.

Comptez le nombre d'attaques de votre arme : C'est le nombre max de fois que le vaisseau peut tirer avec cette arme pour un chargement.

Désignez votre cible : Annoncez lequel de vos vaisseaux est l'attaquant et lequel des vaisseaux ennemis est la cible. Notez que vous pouvez choisir plusieurs cibles avec une même arme, dans le cas où une cible devient hors d'atteinte ou si votre arme possède plusieurs attaques.

Puissance de l'arme : c'est le nombre de dégâts qu'inflige l'arme à la cible lors d'une touche.

Lancez les dés de coordonnées : Lancez les 2 dés, puis regardez le résultat (lettre et chiffre) donnant les coordonnées du tir sur la cible. Votre adversaire vérifie alors sur sa fiche de vaisseau si le tir est réussi ou non. Les cases grisées indiquent une touche; les cases blanches indiquent un tir raté. Si le vaisseau subit une touche, il encaisse alors des dégâts.



Si le vaisseau est touché sur l'étoile rouge (dommages critiques) alors que ses boucliers sont hors service, il est immédiatement détruit.



Note : Si les dégâts causés par l'attaque abaissent les boucliers et touche l'étoile rouge (dommages critiques) dans le même temps, le vaisseau n'est pas détruit.

Boucliers : Certaines capacités font référence au statut des boucliers d'un vaisseau. Un bouclier est levé s'il y a des plots bleus sur le socle du vaisseau. A l'inverse, un bouclier est abaissé s'il n'y a plus de plots bleus sur le socle.

Infliger les dégâts : Si votre attaque touche, vérifiez la puissance de votre arme. Retirez autant de plots bleus du socle de la cible. S'il n'y en a pas assez, ajoutez autant de plots rouges que de plots bleus manquants.

Attaques et dégât direct : Il est important de noter que lorsqu'une attaque touche un vaisseau, des dégâts sont infligés, mais les dégâts directs infligés par certaines cartes tactiques ou capacités spéciales ne sont PAS considérés comme des attaques.

Des cartes tactiques et certaines capacités des fiches de vaisseau infligent des dégâts supplémentaires visant des systèmes spécifiques notés ci-dessous. Suivez ces règles pour déterminer comment retirer ou ajouter des plots en réponse à des dégâts directs.

Dégât direct : Un dégât direct est appliqué comme un dégât normal. Retirez d'abord les plots bleus, puis ajoutez s'il le faut des plots rouges.

Dégât direct au bouclier : Ce dégât n'est appliqué qu'aux boucliers. Si un vaisseau n'a plus de boucliers, il ne subit pas de dégâts. S'il a des plots bleus, retirez les mais ne mettez pas de plots rouges s'il n'y a pas assez de plots de bouclier.

Dégât direct à la coque : Ce dégât ajoute toujours des plots rouges même si les boucliers sont encore levés. Il est ainsi possible de détruire un vaisseau sans que ses boucliers soient abaissés.

Types de dégât direct : Toutes les armes et capacités spéciales infligent un type de dégât spécifique (comme *direct pulse damage*, ou *direct vecton shield damage*). Il y a plusieurs types de dégâts spécifiques. Certains vaisseaux peuvent être plus vulnérables ou plus préparés à certains types de dégâts directs. Si rien n'est précisé sur la fiche de vaisseau, traitez ces types de dégâts spécifiques comme des dégâts normaux de boucliers, de coques ou directs. Par exemple : L'ISN Everest est touché par un *direct vecton shield damage* de la part d'un Red Fuvu. Il n'est pas noter d'extra défenses, dégâts ou vulnérabilité contre les *vecton damage*, ni sur la fiche ni sur les cartes rattachées, aussi vous traitez ces dégâts comme des dégâts directs au bouclier.

EXEMPLE D'ATTAQUE

L'ISN Everest attaque un Chosh Ka avec son arme principale. Vous faites un jet D-4. Votre adversaire regarde la grille de coordonnées sur la fiche de son vaisseau. La case D-4 est grise, vous l'avez touché. Votre adversaire retire le dernier plot bleu de bouclier du socle de son Chosh Ka et y place 1 plot rouge de dégât de coque puisque l'attaque de l'arme de l'Everest a une puissance de 2.

CHARGEMENT ET ATTAQUE D'UN ESCADRON

Lorsque vous attaquez avec un escadron, vous le faites un vaisseau à la fois. Vous pouvez choisir dans quel ordre. Chaque vaisseau de l'escadron peut tirer avec toutes ses armes mais vous devez payer le coût pour de chargement pour chaque vaisseau.

VAISSEAUX DETRUIITS

Dès que le nombre de plots rouges sur le socle d'un vaisseau dépasse sa valeur de coque, ce vaisseau est détruit. Le joueur qui contrôle ce vaisseau le remplace sur sa fiche de vaisseau. Lorsque tous les vaisseaux d'une fiche sont détruits, la fiche est retirée du jeu. Les cartes tactiques qui y étaient rattachées sont mises dans la défausse. Ne remplacez pas le vaisseau derrière votre écran. Si le vaisseau détruit en transportait d'autres, ceux-ci sont révélés et détruits.

GAGNER LA PARTIE

Chaque mission a ses conditions de victoire. Si elles indiquent : détruisez toute la flotte ennemie, suivez les instructions additionnelles suivantes :

Après le second tour de jeu, si votre adversaire n'a pas de vaisseau sur le plateau, vous remportez la partie. Ce type de victoire ne peut être donc effectif avant le troisième tour.

Vous pouvez perdre la partie même si vous avez encore des vaisseaux à déployer. Soyez attentif à ne pas vous mettre dans une situation où tous vos vaisseaux présents sur le plateau sont détruits alors que vous avez encore des vaisseaux derrière votre écran.

VICTOIRE CONTRE LA MONTRE

Toutes les missions peuvent se terminer d'une autre manière, a moins qu'il soit précisé d'ignorer l'horloge. Si les decks des joueurs sont épuisés deux fois, le jeu se termine quand le dernier joueur pioche sa dernière carte. Les joueurs regardent le total des coûts de lancement des vaisseaux restants sur le plateau (à l'exception des vaisseaux transportés et des vaisseaux non déployés) Pour les escadrons partiellement détruits, divisez le coût de lancement en fonction. Par exemple s'il vous reste 2 des 3 F-47 Hawk Fighters expérimentés, cela fera 3.3333 points.

Le joueur avec le plus grand score ainsi obtenu est déclaré vainqueur. S'il y a égalité, le joueur avec le plus de vaisseaux l'emporte. S'il y a toujours égalité, le vainqueur est celui qui a épuisé son deck en dernier.

OBSTACLES & TUILES DECOUVERTES

Il y a deux types de tuiles d'obstacles : les champs de débris et les astéroïdes. Les obstacles et les tuiles découvertes sont utilisées dans certaines missions. Les règles de ces tuiles sont ci-dessous. Sauf indications contraires, les tuiles découvertes et obstacles sont immobiles. Quelques fois, des missions peuvent présenter la possibilité de les déplacer. Dans ce cas, considérez ces tuiles comme des vaisseaux ayant un socle de 2 cases.

Obstacles : Les obstacles sont placés face visible sur le plateau au début de la partie.



Champ de débris (4) : Les champs de débris sont des obstacles que les vaisseaux doivent contourner, mais ils peuvent tenter de naviguer à travers. Si un vaisseau passe au travers de cette tuile, lancez le dé numéroté. De 1 à 6, il subit 1 dégât. Sur 7 ou plus, il est indemne. Comme pour les dégâts ECM, un vaisseau qui passe dans des cases adjacentes à une tuile de débris risque de subir 1 dégât. Si le vaisseau reste sur le champ de débris ou une case adjacente par la suite, il ne subit pas de nouveaux dégâts.



Astéroïdes (4) : Les petits et moyens vaisseaux adjacents à un astéroïde ont plus de chance de voir un tir dirigé contre eux les rater. Lorsqu'un vaisseau (petit ou moyen), situé à proximité d'un astéroïde est touché par une attaque, lancez le dé numéroté. Sur 6+, l'attaque est ratée. Les vaisseaux ne peuvent ni traverser ni se placer sur une case occupée par un astéroïde, ils doivent le contourner. Néanmoins vous pouvez tirer sur un vaisseau au travers d'une case occupée par un astéroïde.

Tuiles découvertes : Selon la mission, les tuiles découvertes peuvent être placées sur le plateau face visible ou cachée. Lorsque l'un de vos vaisseaux termine son déplacement sur une tuile découverte qui est face cachée, retournez celle-ci face visible. L'effet de la tuile est immédiat. Lorsque l'un de vos vaisseaux termine son déplacement sur une tuile découverte face visible, son effet est là aussi immédiat. Les vaisseaux peuvent se déplacer et tirer au travers des tuiles découvertes.



Artefact Alien (1) : Lorsqu'un vaisseau est sur cette tuile, ajoutez 7 à la portée de l'arme principale du vaisseau.



Source d'énergie (2) : Si un ou plusieurs vaisseaux que vous contrôlez sont sur cette tuile au début de votre phase d'énergie, gagnez 2 points d'énergie supplémentaires.



Station d'observation (1) : Si un ou plusieurs vaisseaux que vous contrôlez sont sur cette tuile, tous vos vaisseaux gagnent 2 à la portée de leur arme principale.



Marché orbital (1) : Si un ou plusieurs vaisseaux que vous contrôlez sont sur cette tuile au début de votre phase d'énergie, vous pouvez piocher une carte tactique supplémentaire.



Régénérateur de bouclier (2) : Si un vaisseau que vous contrôlez est sur cette tuile au début de votre phase d'énergie, vous pouvez ajouter un plot bleu de bouclier sur son socle. Un régénérateur de bouclier ne peut pas porter un bouclier au-delà de sa valeur de départ.



Portail Warp (1) : Quand un petit ou un vaisseau moyen que vous contrôlez commence sa phase d'activation sur un portail Warp, au lieu de le déplacer normalement, vous pouvez le placer sur un espace libre dans un rayon de 13 cases au portail Warp.

AUTRES REGLES A PROPOS DES CARTES ET DES CAPACITES

Limitation de la main de cartes tactiques : A tout moment, vous ne pouvez jamais avoir plus de 10 cartes tactiques en main. Si vous devez piocher une carte qui vous ferait dépasser ce total, défaussez d'abord une carte de votre main. Vous gagnez bien sûr 1 point d'énergie pour chaque carte défaussée.

Deck épuisé : Si vous piochez la dernière carte de votre deck de cartes tactiques, mélangez immédiatement la pile de défausse pour constituer une nouvelle pioche. Si cela arrive une deuxième fois, ne créez pas de nouvelle pioche. Vous ne pouvez alors plus piocher de cartes pour le reste de la partie. Si vous êtes le dernier joueur à épuiser une deuxième fois votre deck, la partie se termine.

Remplacer une carte tactique rattachée : Vous pouvez toujours remplacer une carte d'arme additionnelle, de héros, ou d'upgrade sur un vaisseau par une autre carte (que ce soit parce que vous avez atteint la quantité limite de carte autorisée ou juste pour changer de carte). Pour ce faire, vous devez payer le coût de la nouvelle carte puis défausser une carte de même type déjà présente sur le vaisseau.

Prendre le contrôle d'un vaisseau adverse : Certaines cartes tactiques ou de capacités spéciales de vaisseau permettent de prendre le contrôle d'un autre vaisseau. Lorsque vous le faites, vous prenez le contrôle de la fiche de vaisseau, des cartes rattachées et de tous les vaisseaux représentés sur la fiche. Si le vaisseau contrôlé en transporte d'autres dans sa cale, ces derniers sont immédiatement détruits.

Rappelez-vous qu'à tout moment, vous ne pouvez avoir qu'un seul héros nommé au sein de votre flotte. Si vous prenez le contrôle d'un vaisseau à bord duquel se trouve un héros déjà présent dans votre flotte, vous devez choisir lequel des deux défausser.

Si vous prenez le contrôle d'un vaisseau ayant le même nom qu'un vaisseau déjà présent dans votre flotte (même s'il n'est pas encore déployé) vous devez détruire le vaisseau capturé.

Briser les règles : En cas de contradiction, les capacités des vaisseaux et des cartes tactiques prévalent sur les règles présentes dans ce livret.

MOTS CLES

Adjacent : Un vaisseau est adjacent à un autre si une case qu'il occupe à un bord commun avec une case occupée par l'autre.

Couverture d'astéroïde : Quand un vaisseau, petit ou moyen, adjacent à un astéroïde, subit une touche, lancez le dé numéroté. Sur 6+, l'attaque rate.

Dégât de débris : Chaque fois qu'un vaisseau se déplace sur un champ de débris, lancez le dé numéroté. Sur 1-6, le vaisseau subit 1 dégât direct de débris.

Dégât direct : est appliqué comme un dégât normal. Retirez un plot de bouclier / ajoutez un plot rouge de dégât. Il y a plusieurs types de dégâts directs.

Dégât direct de bouclier : n'est appliqué que sur les boucliers. Il y a plusieurs types de dégâts de boucliers.

Dégâts ECM : A chaque fois qu'un vaisseau se déplace dans une case adjacente à l'ennemi, celui-ci lance le dé afin de vous faire subir des dégâts ECM. Sur 5+, le vaisseau en mouvement prend des dégâts directs proportionnels à la taille du vaisseau voisin (petit=1, moyen=2, grand=3).

En jeu : Une carte tactique est en jeu si elle est rattachée à un vaisseau. Un vaisseau est en jeu s'il est présent sur le plateau.

Coût imprimé : Le coût pour jouer ou rattacher une carte tactique peut être modifié par certaines capacités spéciales d'un vaisseau ou d'une carte. Si ces capacités font référence au coût imprimé de la carte tactique, il s'agit de son coût avant modification.

Boucliers levés ou abaissés : Les boucliers d'un vaisseau sont levés s'il y a au moins un plot bleu sur son socle. Les boucliers d'un vaisseau sont abaissés s'il n'y a plus de plots bleus sur son socle.

Vous contrôlez : Vous contrôlez une carte tactique si le vaisseau auquel elle est rattachée est lui-même sous votre contrôle. Vous contrôlez un vaisseau s'il est dans votre flotte et en jeu.

MISSIONS

Cette section aborde les missions recréant les batailles clés entre les flottes Wretch et ISN.

Mission avec cartes pré-sélectionnées : Quand une mission indique une carte comme pré-sélectionnée, elle est mise de côté au début du jeu et ne fait pas partie de votre deck tactique. Cette carte est pré-sélectionnée pour être rattachée à un vaisseau spécifique dès le début du jeu. La carte étant retirée du deck vous ne pourrez pas avoir tous les exemplaires de celle-ci dans votre deck tactique. Par exemple : si une mission pré-sélectionne la carte Erin Cho, puisqu'elle est en trois exemplaires, vous ne pouvez avoir que 2 autres cartes Erin Cho dans votre deck; et ceci même si vous avez plusieurs exemplaires de la boîte de jeu.

MISSION 1 : Dead Zone Battle

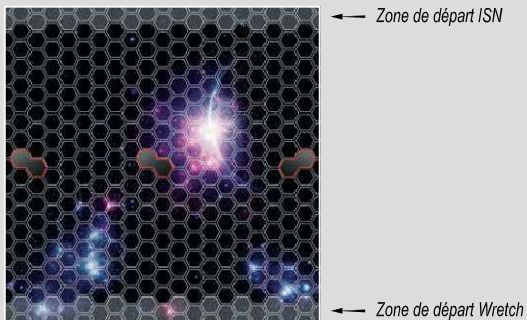
Nombre de joueurs : 2

La Dead Zone entre Uranus et Neptune est une base arrière parfaite pour la flotte Wretch. L'ISN et sa puissante flotte patrouille régulièrement dans la région, espérant quelques chasses aux Wretchs.

Objectif du joueur ISN : Détruisez tous les vaisseaux Wretchs.

Objectif du joueur Wretch : Détruisez tous les vaisseaux ISN.

Mise en place : Mélangez toutes les tuiles découvertes faces cachées, puis placez en 3 toujours faces cachées, choisies au hasard, sur le plateau comme indiqué ci-dessous.



Placez ces vaisseaux de l'ISN et leurs fiches derrière l'écran du joueur ISN :

Seasoned ISN Everest
Seasoned ISN Barrage
Seasoned ISN Torrent
Standard F-51 Blue Sparrows

Récupérez les cartes ISN suivantes, mélangez les et constituez un deck :

Superior Squadron Tactics x3
SR2 Twin Rocket Launchers x3
Alert From ISN Torrent x3
LR5 Nuclear Warhead x3
Bronson Skiles x2
Sparrow Cover Fire x2
Erin Cho x2

Placez ces vaisseaux Wretchs et leurs fiches derrière l'écran du joueur Wretch :

Veteran Red Tougu
Standard So Bwa Tet
Standard Tes Kio
Veteran Vapor's Fate

Récupérez les cartes Wretchs suivantes, mélangez les et constituez un deck :

Fortune's Bounty x3
Spectral Resurgence x3
LR5 Plaxma Cannon x3
Shield Siphon x3
LR5 Ripper Cannon x3
Krall Draxus x2
Fate's Reach x1

Victoire : Si votre adversaire n'a plus de vaisseaux sur le plateau après le second tour, vous gagnez. Si vous épuisez deux fois vos decks tactiques, le joueur ayant le plus de points sur le plateau l'emporte (voir Victoire contre la montre, page 8)

Dead Zone Battle - Variantes :

Flottes et decks tactiques sélectionnés par les joueurs : Au lieu d'utiliser les listes proposées par la mission, chaque joueur peut constituer sa flotte pour un coût max de 48 points d'énergie OU

Essayez cette mission en constituant une flotte pour un coût max de 42 points d'énergie.

Dead Zone Battle, version simplifiée : Jouez cette mission sans les cartes tactiques. Ignorez toutes les capacités spéciales et les règles concernant les cartes tactiques.

MISSION 2 : Blocus à Entebe

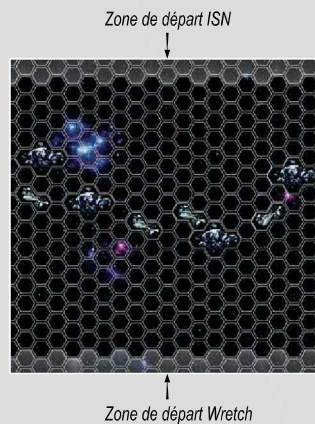
Nombre de joueurs : 2

Une petite flotte ISN, en patrouille dans le secteur Entebe, a reçu une transmission signalant une flotte Wretch en approche rapide. Les Aliens ont pillé la colonie voisine de Lusignian Procyon, et sont sur le point d'effectuer un saut spatial avec leur butin.

Objectif du joueur Wretch : Détruisez tous les vaisseaux ISN, ou accumulez 8 points de victoire ou plus.

Objectif du joueur ISN : Détruisez tous les vaisseaux Wretchs.

Mise en place : Cette mission n'utilise pas de tuiles découvertes. Placez les astéroïdes et les champs de débris comme indiqué ci-dessous. Tous les vaisseaux ISN se déploient dès le départ dans leur zone sans payer leur coût de lancement. Aucun vaisseau ISN ne peut être à bord d'un transport. Toute capacité relative au lancement d'un vaisseau ISN s'active lorsqu'il est placé sur le plateau.



Flotte et taille du deck : Les joueurs ISN et Wretch sélectionnent une flotte de 48 points d'énergie et 24 cartes tactiques. Placez les flottes derrière les écrans, puis mélangez les decks.

Règles Spéciales :

Patrouille : Le joueur ISN ne démarre la partie qu'avec 5 points d'énergie au lieu de 15.

Points de Victoire : Placez la tuile points de Victoire sur la piste. A chaque fois que le Wretch marque des points de victoire, déplacez-la en fonction.

Le joueur Wretch gagne des points de victoire en faisant sortir ses vaisseaux par le bord de plateau du joueur ISN. Un vaisseau parvient à s'échapper s'il finit son déplacement dans au moins une case de la zone de départ du joueur ISN. Retirez alors le vaisseau du plateau de jeu. Les points de victoire gagnés dépendent de la taille du vaisseau : grand=3, moyen=2, petit=1. Les vaisseaux transportés ne rapportent aucun point de victoire. Le joueur Wretch remporte la partie s'il accumule au moins 8 points de victoire.

Victoire : Si votre adversaire n'a plus de vaisseaux sur le plateau après le second tour, vous gagnez. Le joueur Wretch peut aussi l'emporter en accumulant au moins 8 points de victoire. S'il gagne les points de victoire nécessaire en sortant son dernier vaisseau (donc il n'a plus de vaisseau sur le plateau), il gagne tout de même.

POINTS
DE
VICTOIRE

8

7

6

5

4

3

2

1

0

MISSION 3 : La Bataille pour l'ISN Barrage

Nombre de joueurs : 2

*** Transmission en provenance du ISN Everest ***

--- A l'attention de la flotte ISN, c'est l'Amiral Hawthorne qui vous parle. L'ISN Barrage a été arraisonné par les forces Wretches. Ces Aliens sont parvenus à déchiffrer le codage de la base de donnée du vaisseau et ont accès à des informations critiques, à savoir : simulations tactiques de l'ISN, schémas d'armes et d'améliorations, de même que les fichiers ADN du personnel de l'ISN. Ces monstres seront désormais capables d'utiliser nos propres armes, nos tactiques de combats et même de cloner des êtres humains. Nous devons les empêcher de repartir avec ces données. Si vous pouvez récupérer l'ISN Barrage intact, faites-le. Mais si vous n'avez pas d'autres choix, détruisez-le en même temps que le reste des vaisseaux Wretchs. ---

*** Transmission terminée ***

Contexte : Le joueur Wretch doit pirater la base de données du ISN Barrage en rattachant 10 cartes tactiques ISN sur les vaisseaux Wretchs. Le joueur ISN doit soit détruire l'ISN Barrage pour empêcher le Wretch d'acquiescer de précieux renseignements, soit détruire toute la flotte Wretch.

Objectif du joueur ISN : Détruisez tous les vaisseaux Wretchs.

Objectif du joueur Wretch : Détruisez tous les vaisseaux ISN, ou accumulez 10 points de victoire ou plus.

Mise en place : Placez 2 astéroïdes comme indiqué ci-dessous. Mélangez toutes les tuiles découvertes faces cachées, puis placez en 3 toujours faces cachées, choisies au hasard, sur le plateau aux endroits indiqués ci-dessous.



Flotte et taille de la main Wretch : Le joueur Wretch sélectionne une flotte pour un coût de 48 points d'énergie (en incluant l'ISN Barrage) et 24 cartes tactiques. Le joueur Wretch place sa flotte derrière son écran, et mélange son deck tactique.

Flotte et taille de la main ISN : Le joueur ISN sélectionne une flotte pour un coût de 48 points d'énergie (sans pouvoir y inclure l'ISN Barrage) et 24 cartes tactiques. Il doit y inclure 6 armes additionnelles, 6 héros et 6 upgrades. Le joueur ISN place sa flotte derrière son écran, et mélange son deck tactique.

Règles Spéciales :

Cible acquise : Le joueur Wretch commence la partie avec l'ISN Barrage déployé dans sa zone de départ (sans en payer le coût).

Ordinateur central de l'ISN Barrage : Pendant sa phase d'énergie, au lieu de piocher une carte tactique, le joueur Wretch peut décider de piocher 3 cartes dans le deck du joueur ISN, en garder 1 et replacer les 2 autres en dessous du deck ISN, dans n'importe quel ordre. Le joueur Wretch peut rattacher des cartes tactiques ISN et Wretch sur ses propres vaisseaux.

Points de Victoire : Placez la tuile points de victoire sur la piste. A chaque fois que le Wretch marque des points de victoire, déplacez-la en fonction.

Quand le joueur Wretch rattache une carte tactique ISN à l'un des vaisseaux Wretch qu'il contrôle, il gagne 1 point de victoire.

Victoire : Si votre adversaire n'a plus de vaisseaux sur le plateau après le second tour, vous gagnez. Le joueur Wretch peut aussi l'emporter en accumulant 10 points de victoire. Le joueur ISN peut aussi gagner en détruisant l'ISN Barrage avant que le joueur Wretch ne parvienne à 10 points de victoire.

POINTS
DE
VICTOIRE

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

MISSION 4 : Pluie de Météores

Nombre de joueurs : 4 (2 équipes de 2)

*** Transmission - ISN Torrent à ISN Everest ***

Cho : Charles Yeboah, c'est Erin Cho, au rapport depuis le ISN Torrent. Me recevez-vous ?
Yeboah : Je vous reçois, officier Cho. Où en est l'opération Meteor Storm ?

Cho : Nous avons installé les moteurs commandés à distance sur 5 astéroïdes croisant à proximité. Mais étant donné leur forme asymétrique, il sera difficile de leur donner une trajectoire et une vitesse précise lors de leur pilotage.

Yeboah : Très bien, Cho. Priez pour que votre plan fonctionne. Notre flotte est inexpérimentée et une communication des Lucigiens nous informe que la flotte Wretch en approche est composée de vétérans commandés par Krall Draxus lui-même.

Cho : Nos censeurs indiquent que les Wretchs arriveront à 14:00. Est ce que le reste de la flotte sera au rendez-vous ?

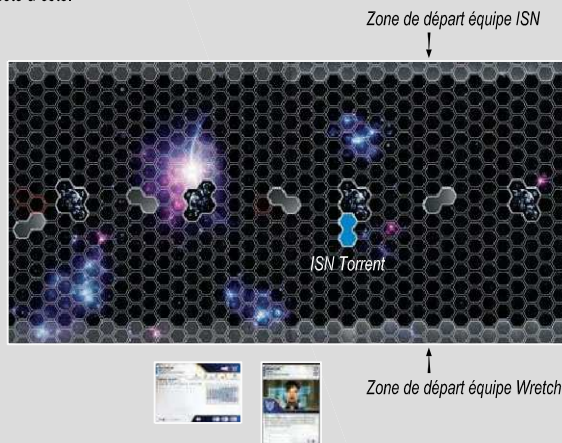
Yeboah : Soyez patient, officier Cho. Nous n'allons pas vous laisser seuls. Nous quittons le point 8-7 NLS. Nous arriverons en même temps que les Wretchs.

*** Transmission terminée ***

Objectif de l'équipe Wretch : Détruisez tous les vaisseaux ISN.

Objectif de l'équipe ISN : Détruisez tous les vaisseaux Wretchs.

Mise en place : Placez 4 astéroïdes comme indiqué ci-dessous. Mélangez toutes les tuiles découvertes faces cachées, puis placez en 4 toujours faces cachées, choisies au hasard, sur le plateau aux endroits indiqués ci-dessous. Les coéquipiers doivent s'asseoir côte-à-côte.



Wretch - joueur 1 :

Veteran Vapor's Fate
Veteran Red Fuvu
Veteran Red Tougu

Wretch - joueur 2 :

Veteran So Bwa Tet
Veteran Choosh Ka
Veteran Tes Kio

ISN - joueur 1 :

Standard ISN Everest
Standard ISN Torrent

ISN - joueur 2 :

Standard ISN Barrage
Standard F-47 Blue Hawks
Standard Rook's F-54
Standard F-51 Blue Sparrows

Cartes pré-sélectionnées : Avant de constituer leurs decks tactiques, les joueurs ISN doivent sortir 1 carte Erin Cho et 1 carte Charles Yeboah. Les joueurs Wretchs doivent sortir 1 carte Krall Draxus.

Deck tactique de l'équipe ISN : Les joueurs ISN sélectionnent et se partagent un deck de 36 cartes tactiques. Mélangez le et placez-le entre les deux joueurs.

Deck tactique de l'équipe Wretch : Les joueurs Wretchs sélectionnent et se partagent un deck de 36 cartes tactiques. Mélangez le et placez-le entre les deux joueurs.

Règles Spéciales :

(voir page 12)

MISSION 4 : Pluie de Météores (suite)

Nombre de joueurs : 4 (2 équipes de 2)

Règles Spéciales :

Impératif de mise en place : Le vaisseau du premier joueur ISN - le ISN Torrent - commence la partie sur le plateau, à côté d'un des astéroïdes, avec la carte Erin Cho rattachée à lui. Ne payez pas le lancement du vaisseau ni le rattachement de la carte.

Energie partagée : Chaque équipe partage son énergie. Elles commencent la partie avec 20 points chacune. Pendant la phase d'énergie de chaque joueur, celui-ci gagne 8 points d'énergie, même lors du premier tour.

Capitaines : Lorsque le premier joueur Wretch déploie le Vapor's Fate, il peut lui rattacher la carte Krall Draxus sans en payer le coût. Quand le premier joueur ISN lance l'ISN Everest, il peut lui rattacher la carte Charles Yeboah sans en payer le coût.

Moteurs commandés : A la fin du tour de chaque joueur ISN, ce joueur peut dépenser 2 points d'énergie pour lancer le dé numéroté. Sur un résultat de 4+, ce joueur choisit jusqu'à 3 astéroïde. Un à la fois, le joueur peut lancer un dé pour chaque astéroïde et le déplacer d'un nombre égal de cases. Quand le joueur ISN déplace un astéroïde, si ce dernier arrive dans une case adjacente à un ou plusieurs vaisseaux Wretchs (non-adjacent auparavant), le joueur désigne un de ces vaisseaux. Celui-ci subit alors un dégât direct d'astéroïde.

Mouvement des astéroïdes : Les astéroïdes peuvent se déplacer de 2 façons : soit dans 2 nouvelles cases, soit dans 3 nouvelles cases. A chaque fois, cela ne compte que comme un seul déplacement. Vous pouvez combiner les deux types de déplacement lors d'un même mouvement. Vous ne pouvez pas tourner un astéroïde et un astéroïde ne peut pas passer au travers d'un vaisseau.



Cet astéroïde se déplace dans 2 cases, mais ne compte qu'un mouvement.



Cet astéroïde se déplace dans 3 cases, mais ne compte qu'un mouvement.

Victoire : Si la faction adverse n'a plus de vaisseaux sur le plateau après le second tour, vous gagnez. Si tous les joueurs épuisent deux fois leurs decks tactiques, l'équipe ayant le plus de points sur le plateau l'emporte (voir Victoire contre la montre, page 8)

MISSION 5 : Lutte à Pan Base

Nombre de joueurs : 3 (1 joueur contre équipe de 2)

Sur la passerelle du Vapor's Fate, Krall Draxus est voûté sur son siège de commandement, le regard fixé sur l'écran de visualisation. Un membre d'équipage s'approche en lui tendant une plaquette de données, que le Capitaine remarque à peine.

Membre d'équipage : Capitaine, les boucliers du croiseur humain sont hors service et présente des signatures gazeuses sur les grilles G5 et J6. Leur flotte est vulnérable, mais elle a encore des dents. Il y a des signes de vie venant de cette lune. Les humains s'empressent de se rendre à ces coordonnées.

Krall Draxus : Ils n'auront plus personne à secourir là-bas. Préparez une trajectoire pour ces mêmes coordonnées! Vitesse maximale! Je veux ces survivants ! Ils peuvent avoir de la valeur.

Contexte : Les Wretchs ont attaqué la base sur Pan, une petite lune en orbite de Saturne. La lune est dévastée. Il y a des survivants piégés dans les restes de la base lunaire. Les capitaines Wretchs rivaux veulent capturer ces survivants et s'en servir d'otages. Une petite flotte ISN, endommagée lors d'un récent contact, tente de se porter au secours des survivants avant qu'ils ne soient pris par les Wretchs.

Objectif de l'équipe Wretch : Détruisez tous les vaisseaux ISN.

Objectif de l'équipe ISN : Détruisez tous les vaisseaux Wretchs ou accumulez 10 points de victoire ou plus.

Mise en place : Placez les astéroïdes et les débris comme indiqué ci-dessous. Placez les tuiles découvertes face visible.

Zone de départ équipe Wretch



Zone de départ joueur ISN



joueur ISN :

Veteran ISN Everest*
Veteran ISN Barrage
Veteran ISN Torrent
Veteran F-54 Rook
Veteran F-47 Blue Hawks
Veteran F-51 Blue Sparrows

Wretch - joueur 1 (Krall Draxus) :

Seasoned Vapor's Fate
Seasoned Choosh Ka
Seasoned Red Tougu

Wretch - joueur 2 (Capitaine Vulchar) :

Seasoned So Bwa Tet
Seasoned Tes Kio
Seasoned Red Fuvu

*Note : l'Everest commence la partie sur le plateau, gravement endommagé.

Cartes pré-sélectionnées : Avant de constituer leurs decks tactiques, les joueurs Wretchs doivent sortir 1 carte Krall Draxus (joueur 1) et Captain Vulchar (joueur 2). Le joueur ISN doit sortir 1 carte Erin Cho et 1 carte Charles Yeboah.

Récupérez les cartes ISN suivantes, mélangez les et constituez un deck :

Alert from ISN Torrent x3
Sparrow Cover Fire x3
Maneuvering thrusters x3
LR5 Nuclear Warhead x3
F-47 Hawk Patrol x3
Commando Away Team x3
Superior Squadron Tactics x3
SR2 Twin Rocket Launchers x3
Bronson Skiles x2
ISN Transport Shuttle x2

Récupérez les cartes Wretchs suivantes, mélangez les et constituez un deck :

Wretch Boarding x3
Fortune's Bounty x3
Spectral Resurgence x3
Hijack Plan x3
Shield Siphon x3
LR5 Plaxma Cannon x3
Fate's Reach x3
Vecton Field Detonator x3
Exploit Weakness x3
LR5 Ripper Cannon x3

Règles Spéciales :

Impératif de mise en place : Le joueur ISN commence la partie avec l'ISN Everest déployé, avec les cartes Charles Yeboah et Erin Cho (sans en payer le coût). Il débute avec aucun bouclier et 4 plots de dégâts sur son sodé. Le joueur ISN commence avec 10 points d'énergie au lieu de 15. Les joueurs Wretchs commencent avec 15 points d'énergie.

Energie partagée : Les joueurs Wretchs partagent leur énergie. Pendant la phase d'énergie de chaque joueur Wretch, celui-ci gagne 6 points d'énergie. Chacun peut dépenser cette énergie.

Capitaines : Lorsque les joueurs Wretchs déploient le Vapor's Fate ou le So Bwa Tet, ils peuvent y rattacher respectivement la carte Krall Draxus ou Captain Vulchar, sans en payer le coût.

Secourir les survivants : Les deux amas d'astéroïdes représentent les restes de la lune Pan. Le joueur ISN peut y secourir des survivants en amenant un vaisseau sur une case adjacente. Lors de l'activation du vaisseau, au lieu de le déplacer, le joueur ISN peut lancer un dé : sur 1 : 1 survivant est secouru, de 2 à 6 : 2 survivants sont secourus, sur 7+ : 3 survivants sont secourus.

Points de Victoire : Placez la tuile points de Victoire sur la piste. A chaque fois que le joueur ISN marque des points de victoire, déplacez-la en fonction.

Victoire : Si votre adversaire n'a plus de vaisseaux sur le plateau après le second tour, vous gagnez. Le joueur ISN peut aussi l'emporter en accumulant 10 points de victoire.

POINTS DE VICTOIRE

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0



Règles Françaises : Stéphane "Paplouf" Edleux

© 2011 Hasbro, Pawtucket, RI 02862 USA. All Rights Reserved. TM & © denote U.S. Trademarks.
Manufactured by: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont. CH.
Represented by: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge,
Middlesex, UB11 1AZ. UK.
Consumer contact:
USA and Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI
02862 USA. 888-836-7025.UK: Consumer Services: Hasbro UK Ltd., PO Box 43 Newport
NP19 4YD, UK. tel 00800 22427276.
Consumer_affairs@hasbro.co.uk www.hasbro.co.uk
Hasbro Australia Ltd., Level 2, 37-41 Oxford Street, Epping, NSW 2121, Australia. tel 1300 138 697.
Hasbro NZ (a branch of Hasbro Australia Ltd.), 221 Albany Highway, Auckland, New
Zealand. tel 0508 828 200. GAMES 16921
THE SATURN OFFENSIVE
GAME SET
www.battleshipgalaxies.com 16921