MENEZ VOTRE FLOTTE À LA BATAILLE

FLEET COMMANDER

MANUEL

CAPSICUM GAMES

Plusieurs siècles se sont écoulés depuis que l'Humanité a découvert les courants gravitiques. Portés par eux, de nouveaux empires se sont dressés loin de leur berceau usé. Leur puissance est devenue terrifiante, leur foi en eux-mêmes est inébranlable et leurs ambitions semblent sans limite. Leur bras armé est un outil précis, rapide et mortel, servi par l'élite de leurs armées : les flottes spatiales de vaisseaux de combats. Devenez un de leurs commandeurs et emmenez au feu destroyers et cuirassés dans un conflit épique où les armes monstrueuses des bâtiments de ligne labourent l'espace au milieu du ballet rapide des frégates. Dans le chant des armes, c'est la suprématie sur l'univers connu qui sera décidée.

MATÉRIEL

14 figurines de vaisseaux avec leurs socles marqueurs.

18 pions «signaux» pour jouer avec la règle optionnelle «Déploiement caché».

1 plateau de jeu et 4 cases recto-verso de terrains.

18 dés de commandement.

2 passerelles de commandement.

6 pions d'armes spéciales.

BIENVENUE À BORD COMMANDEUR

Suivez ces instructions avant de prendre votre premier commandement.

Fleet Commander est un jeu de bataille spatiale pour deux joueurs. Chaque joueur commande une flotte de sept vaisseaux sur un plateau en damier dont certaines cases peuvent contenir des « terrains » comme des champs d'astéroïdes.

A son tour, un joueur choisit 3 dés parmi ses dés de commandement et les lance. Il peut jouer les actions correspondant aux résultats obtenus ou les conserver sur sa «passerelle» pour les tours suivants. Il y a des dés pour se déplacer, attaquer ou mettre de l'énergie dans les boucliers.

Les premières pages de ce livret décrivent un affrontement standard avec les règles de base. Ensuite, vous pourrez enrichir vos parties avec les règles avancées, les règles optionnelles et des scénarios qui peuvent être joués avec tous les niveaux de règles.

MISE EN PLACE

1 – Chaque joueur prend : une passerelle, 9 dés de commandement (3 de chaque couleur), les 7 figurines d'une des deux flottes et choisit une arme spéciale parmi les 6 disponibles (voir en page 8 les descriptions des armes spéciales). Le pion de l'arme spéciale est placé sur la passerelle. Une règle optionnelle (voir page 11) permet de choisir son arme spéciale secrètement.

2 – Le joueur qui commence est tiré au sort, puis deux fois à tour de rôle, les joueurs placent ou non un terrain de leur choix n'importe où sur le plateau, sauf dans les zones de déploiement (voir page 5 les effets des terrains).

3 – Le joueur qui commence déploie un premier vaisseau de son choix sur une des cases de sa zone de déploiement. Son adversaire fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que les deux flottes soient entièrement déployées.

4 – La bataille peut commencer. Le joueur qui commence choisit 3 dés de commandement et les lance.

Zone de déploiement joueur 1

Zone de déploiement joueur 2

BUT DU JEU

Le but du jeu est de détruire 8 classes ou plus de vaisseaux ennemis.
Des scénarios peuvent proposer des conditions de victoires différentes (voir les scénarios en pages 12 et 13).

L'HÉGÉMONIE D'AMYCLÈS

L'Hégémonie domine le bras de Laconie depuis le début de la grande expansion. Sa stricte discipline sociale et militaire lui a permis de créer un puissant empire en créant une sphère de peuples soumis à sa loi autour de son système mère. Toute la société est fondée sur cette partition.

Alors qu'Amyclès, la Terre Mère, assemble les plus puissants de ses cuirassés et accueille la brillante académie spatiale de Lysander, ses systèmes vassaux fournissent de nombreuses escadres de frégates. Les peuples soumis, appelés pérégrin par l'hégémonie, ne peuvent pas espérer se révolter uniquement avec ces bâtiments légers. Mais nombreux sont ceux qui, parmi eux, espèrent obtenir la citoyenneté grâce à un fait d'armes.

Plusieurs commandeurs de flotte amycléens ont fait leurs premières armes dans une frégate pérégrine. Dans cette société martiale, leur prestige permet d'avoir voix au chapitre quant il s'agit de décider des destinées de peuples entiers. La victoire d'un commandeur peut remodeler toute la hiérarchie interne de l'hégémonie. Le récit de ces ascensions par le mérite militaire est d'ailleurs amplement diffusé dans les populations soumises, afin d'exciter leur enthousiasme guerrier et leur loyauté.

Il est toutefois arrivé que ces exemples ne suffisent pas et que la révolte éclate. Dans ce cas là, le conseil des anciens peut abattre sa dernière carte, les vaisseaux-titans. Ces bâtiments immenses, atteignant la classe 6 dans la nomenclature d'Hélios, sont capables de mettre fin à l'insurrection dans un carnage terrible. Leur nombre est tenu secret, car ils constituent à la fois la dernière ligne de défense d'Amyclès et le meilleur fer de lance d'une guerre à grande échelle. Si un tel conflit n'est pas encore à l'ordre du jour, la récente déclaration hostile de la Ligue de Phébé ne peut que réjouir les Commandeurs Amycléiens. Prétextant la légitime défense, ils vont pouvoir de nouveau démontrer leur courage et leur talent face à ce redoutable ennemi.

LES VAISSEAUX

Les vaisseaux varient en taille, en résistance et en puissance de feu. Toutes ces informations sont sur les socles des vaisseaux.

La classe d'un vaisseau représente sa taille mais aussi sa puissance totale ou sa «valeur». La classe est utilisée pour l'occupation des cases et déterminer la fin de la partie.

Les points de coque représentent les dégâts que le vaisseau peut subir avant sa destruction. Un vaisseau qui n'a plus de point de coque est détruit et retiré du plateau. Faites tourner le disque supérieur pour tenir le compte des points de coque restant à vos vaisseaux.

La capacité spéciale est utilisée avec les règles avancées.

La puissance d'attaque détermine les dégâts que le vaisseau inflige.

CUIRASSÉ

Classe : 4
Puissance d'attaque : 4
Points de coque : 24
Règle avancée : Spécialisation

DESTROYER

Classe : 2
Puissance d'attaque : 2
Points de coque : 12
Règle avancée : Armes longue distance

FREGATE

Classe : 1
Puissance d'attaque : 1
Points de coque : 6
Règle avancée : Propulsion avancée

Ajoutez des capacités à vos vaisseaux pour les spécialiser et augmenter vos options tactiques. A jouer dès que vous maîtriserez les règles de bases et les enjeux d'une partie.

PLATEAU

Le plateau de jeu est un damier de 5 par 5 cases. Il représente le secteur de l'espace où se déroulent les combats. Une case peut contenir un terrain et des vaisseaux. Les vaisseaux se déplacent de cases en cases, en orthogonale ou en diagonale. Le placement des vaisseaux dans une case n'a pas d'influence sur le jeu. Cependant, il y a deux restrictions importantes :

> **La somme des classes des vaisseaux se trouvant sur une même case ne peut jamais excéder 5, même au milieu d'un déplacement.**

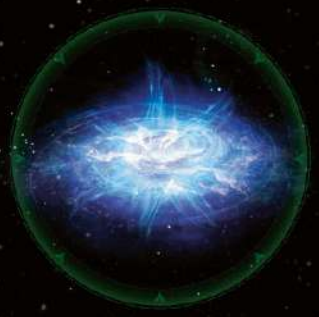
> **Il n'est pas possible d'aller sur une case occupée par un vaisseau ennemi.**

CHAMPS D'ASTÉROÏDES ET CHAMPS GRAVITIQUES

Placement des terrains en début de partie :

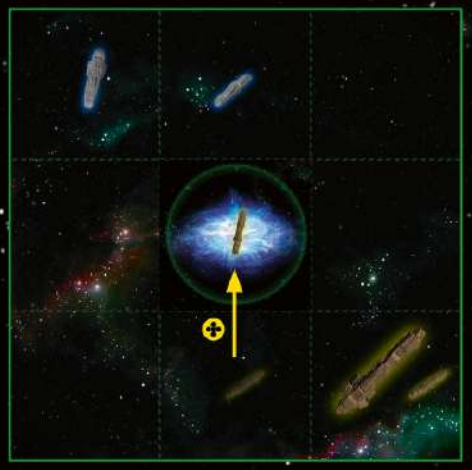
Avant de déployer les flottes, le joueur qui commence placé ou non un champ d'astéroïdes ou un champ gravitique, où il le souhaite, sur une case du plateau, à l'exception des cases des zones de déploiement. Puis son adversaire fait de même. Le joueur qui commence peut alors à nouveau placer ou non un terrain, toujours suivi de son adversaire. Il peut donc y avoir entre 0 et 4 terrains sur le plateau de jeu avant que la partie ne commence.

Les vaisseaux qui se trouvent dans un champ d'astéroïdes ne peuvent pas subir d'attaque ni en lancer. Les attaques à distance ne peuvent pas non plus y passer. Il est impossible d'utiliser une arme spéciale depuis ou vers un champ d'astéroïdes.
Lancer un dé au moment de l'entrée de vaisseaux dans un champ d'astéroïdes ou pour chaque champ d'astéroïdes occupé par des vaisseaux du joueur au début de son tour. Sur un résultat «Spécial», chaque vaisseau qui se trouve dans le champ subit autant de points de dégâts que sa classe. Sur un autre résultat il n'y a pas de dégât. Sortir d'une case d'astéroïdes ne provoque pas de dégât.



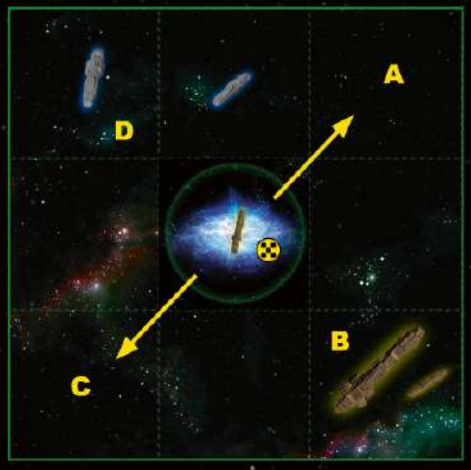
Quand un ou plusieurs vaisseaux pénètrent avec un mouvement dans un champ gravitique, ils sont accélérés et envoyés sur une case adjacente. Lancer un dé pour déterminer la direction de ce nouveau mouvement, réalisé immédiatement par le joueur qui contrôle les vaisseaux. Les règles de mouvement s'appliquent normalement. Si aucune sortie n'est possible les vaisseaux reviennent à leur case d'origine.
Sur un résultat «Spécial», le champ gravitique est perturbé et 'refuse' les vaisseaux. Ils restent sur leur case d'origine et subissent chacun un point de dégât. Il n'y a donc jamais de vaisseaux sur un champ gravitique à la fin d'un tour.
Les attaques à distance ne peuvent pas passer sur un champ gravitique.

Comment jouer le passage dans un champ gravitique ?
(voir en page 7 les règles de mouvement).



La frégate jaune joue normalement un dé de mouvement pour entrer dans le champ gravitique.

Le joueur relance alors le dé de mouvement qui indique la direction de sortie du champ. Ici, seuls A et C sont possibles. B est saturé avec 5 classes de vaisseaux et D est à l'ennemi.



SÉQUENCE DE JEU

Les joueurs jouent chacun leur tour en commençant par le joueur qui a été tiré au sort pour débuter.
La séquence d'un joueur se déroule en 4 phases :

PHASE 1

Effets permanents. Les effets des champs d'astéroïdes, des armes spéciales et des scénarios sont résolus en début de séquence.

PHASE 2

Affectation d'énergie. Le joueur choisi 3 dés parmi ses dés disponibles. Ils peuvent être de n'importe quelle combinaison de couleurs. Il les lance et obtient des résultats qui seront utilisés en phase 3 pour réaliser des actions ou conservés sur la passerelle en phase 4 pour un prochain tour.

PHASE 3

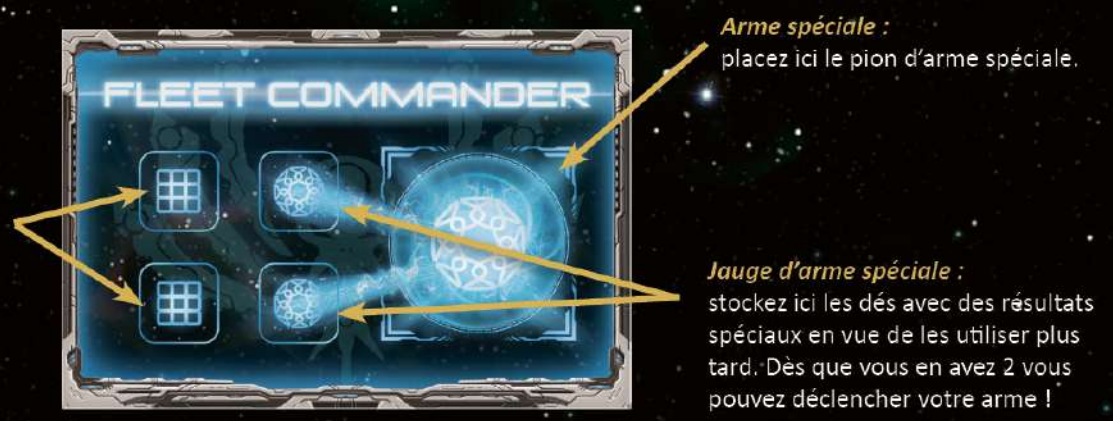
Action. Le joueur peut utiliser les résultats des dés obtenus en phase 2 et les dés de la passerelle. Il dépense chaque dé sur une case occupée par ses vaisseaux pour en faire agir tout ou partie comme décrit plus loin. Il n'y a pas de contrainte à l'ordre des actions ni au nombre d'actions que peuvent effectuer des vaisseaux dans un tour. Les dés utilisés sont défaussés.
Les résultats des dés de boucliers ne peuvent pas être utilisés pendant cette phase, mais pendant le tour de l'adversaire s'ils sont conservés sur la passerelle.

PHASE 4

Passerelle. Pour les résultats des dés non utilisés en phase 3 : jusqu'à 2 dés peuvent être mis en réserve pour servir à un prochain tour ou lors du tour de l'adversaire s'il s'agit de bouclier. Les résultats spéciaux ne peuvent pas être mis en réserve. Deux maximum peuvent être stockés dans la jauge d'arme spéciale. Ces dés pourront servir à un tour du joueur ou lors du tour de l'adversaire.
Les dés non conservés sur la passerelle sont défaussés. Il est possible, à ce moment seulement, de retirer n'importe quel dé de la passerelle, afin de pouvoir le lancer lors de la prochaine phase d'affectation de l'énergie.

LA PASSERELLE

La passerelle représente le tableau de bord du commandant de flotte. On y retrouve tous les éléments permanents gérés par un joueur.



LES DÉPLACEMENTS

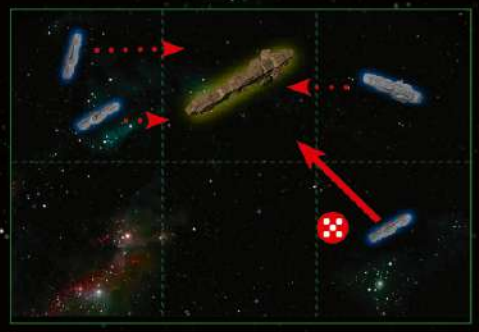
Les résultats des dés Moteur (jaunes) sont joués pendant le tour du joueur pour déplacer ses vaisseaux. Ils peuvent aussi être conservés dans la réserve de la passerelle.

- Permet de déplacer tout ou partie des vaisseaux d'une case vers une case adjacente diagonale.
- Permet de déplacer tout ou partie des vaisseaux d'une case vers une case adjacente orthogonale.
- Permet de déplacer tout ou partie des vaisseaux d'une case vers une case adjacente orthogonale ou diagonale, au choix du joueur.

ATTAQUES

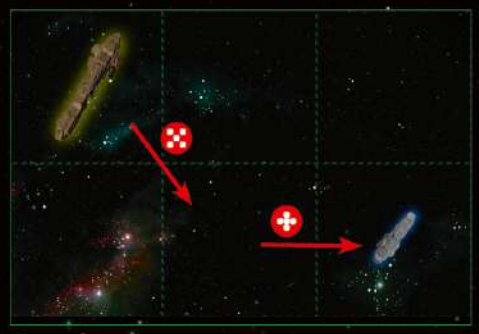
Les résultats des dés Arme (rouges) sont joués pendant le tour du joueur pour lancer des attaques. Ils peuvent aussi être conservés dans la réserve de la passerelle.

- Permet de lancer une attaque vers une case adjacente diagonale ou de tracer une ligne d'attaque à distance diagonale.
- Permet de lancer une attaque vers une case adjacente orthogonale ou de tracer une ligne d'attaque à distance orthogonale.
- Permet de lancer une attaque vers une case adjacente orthogonale ou diagonale, au choix du joueur, ou de tracer une ligne d'attaque à distance orthogonale ou diagonale au choix du joueur.



ATTAQUES COMBINÉES

Quand une attaque est lancée, tous les vaisseaux de la flotte attaquante qui se trouvent sur une case adjacente à la cible participent aussi à l'attaque sans dépenser de dé supplémentaire.



ATTAQUES À DISTANCE

Il est possible d'attaquer des vaisseaux ennemis qui se trouvent au-delà d'une case adjacente en utilisant plusieurs résultats de dés Arme. Il faut alors que les résultats des dés Arme puissent former un chemin vers la case cible (un dé par case). Ce chemin doit obligatoirement passer par des cases vides, sans vaisseau, ni terrain, ni signal.

Dans le cas d'une attaque à distance, il n'est pas possible de cumuler les puissances d'attaque des vaisseaux adjacents à la cible.

DÉGÂTS

Si le joueur adverse n'utilise pas de bouclier, la totalité des puissances d'attaque des vaisseaux attaquants (y compris les adjacents dans le cas d'une attaque combinée) est déduite de la coque d'un des vaisseaux de la case ciblée, choisi par l'attaquant. Quand la coque d'un vaisseau est réduite à zéro, il est détruit et retiré du jeu. Les dégâts excédant la destruction d'un vaisseau ne peuvent pas être reportés sur un autre vaisseau de la case ciblée.

BOUCLIERS

Les résultats des dés Bouclier (verts) se conservent dans la réserve de la passerelle pour être joués pendant le tour de l'adversaire.

- Permet d'annuler les puissances d'attaque venant d'une case adjacente diagonale.
- Permet d'annuler les puissances d'attaque venant d'une case adjacente orthogonale.
- Permet d'annuler les puissances d'attaque venant d'une case adjacente orthogonale ou diagonale, au choix du joueur.

Attention, un résultat bouclier ne permet de bloquer que les attaques provenant d'une seule case de la direction indiquée, que se soit la case qui lance l'attaque ou une autre qui utilise la règle de l'attaque combinée. Il est possible de jouer plusieurs résultats boucliers pour bloquer les attaques venant de plusieurs cases différentes.

Bouclier et attaque à distance : Un seul résultat bouclier permet de bloquer une attaque à distance si la direction indiquée est bien celle du dernier dé de l'attaque qui atteint la cible.

ACTIVATION DE L'ARME SPÉCIALE

Un cuirassé de classe 4 peut embarquer une arme spéciale à choisir au début de la partie. Elle est unique et ne peut pas être changée ni transférée vers un autre vaisseau en cours de partie. Elle est perdue si le vaisseau qui la porte est détruit.

En consommant deux résultats spéciaux de n'importe quelle couleur, l'effet d'une arme spéciale est déclenché comme décrit ci-dessous.

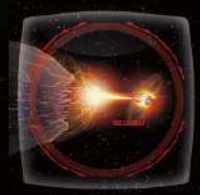
S'il n'y a plus d'arme spéciale dans la flotte - parce que le cuirassé a été détruit - le joueur qui a deux résultats spéciaux peut alors les relancer et jouer normalement les résultats. Il peut en stocker deux sur la jauge spéciale de la passerelle pour les relancer quand il le souhaite pendant un prochain tour.

MISSILES VORTEX

Le cuirassé inflige 4 points de dégâts, sans réaction possible, à un seul vaisseau au choix sur n'importe quelle case du plateau, sauf les cases adjacentes ou contenant un champ d'astéroïdes.

NANO REPARATEUR

Fait regagner 4 points de coque au vaisseau utilisant l'arme, ou à un vaisseau sur sa case, ou sur une case adjacente.



RAYON PROTON

Un vaisseau jusqu'à 2 cases de distance subit autant de points de dégât que 2 fois sa classe. Il ne doit y avoir aucun obstacle (vaisseau, terrain ou signal) entre le cuirassé et sa cible.

BOMBE MAGNETIQUE

L'adversaire défausse immédiatement tous les dés de sa passerelle sans les jouer.

RAYON TRACTEUR

Déplace d'une case un vaisseau (et un seul) qui se trouve à une portée maximum de 2 cases. Ce vaisseau peut être ami ou ennemi. Il ne doit y avoir aucun obstacle (vaisseau, terrain ou signal) entre le cuirassé et sa cible. Il est possible de déplacer ainsi un vaisseau vers un champ d'astéroïdes, ce qui peut lui infliger des dégâts (faire un test comme pour une entrée dans un champ d'astéroïdes). Il n'est pas possible d'utiliser le rayon sur un vaisseau qui se trouve déjà dans un champ d'astéroïdes.

DRONES

Le cuirassé envoie une nuée de drones de combat sur un vaisseau ennemi se trouvant jusqu'à 2 cases de distance. Il peut y avoir des obstacles (vaisseau, terrain, signal) entre le vaisseau et la case cible. Placer le pion de l'arme à côté du vaisseau pris pour cible. Celui-ci subira 2 points de dégâts au début de chacun des tours du joueur le contrôlant, jusqu'à ce qu'il utilise un résultat d'arme multidirectionnel ( ) pour faire cesser les attaques de drones qui reviennent alors sur la passerelle du joueur les contrôlant.

Il n'est pas possible de réagir à une attaque de drones et ils suivent le vaisseau cible dans ses déplacements. Les drones disparaissent à la destruction de leur vaisseau d'origine. Le joueur contrôlant les drones peut décider d'affecter les drones sur une autre cible à portée ou de les désactiver en utilisant deux résultats spéciaux.

Les résultats spéciaux peuvent être utilisés de nombreuses autres manières pour plus de réactivité et de surprise.

A jouer dès que vous maîtriserez les règles de base et les enjeux d'une partie.

VOTRE FORMATION EST TERMINÉE, COMMANDEUR.

Regroupez votre flotte, vous pouvez entrer en zone de combat.

COMBATTEZ DÈS MAINTENANT
> PAGE 8

EXEMPLES ET FAQ
> PAGE 14

RÈGLES AVANCÉES
> PAGE 10

RÈGLES OPTIONNELLES
> PAGE 11

SCÉNARIOS
> PAGE 12 ET 13

Ajoutez des capacités à vos vaisseaux et utilisez les résultats spéciaux autrement que pour déclencher l'arme spéciale.
A jouer dès que vous maîtrisez les règles de base pour augmenter vos options tactiques.

Cultivez le secret et la tromperie, deux armes qu'un bon commandeur doit savoir utiliser à son avantage.
A jouer avec ou sans règles avancées, selon votre humeur du moment.

Quatre scénarios vont radicalement changer les conditions de la bataille et mettre au défi vos qualités de commandeur.
Vous pouvez jouer les scénarios avec n'importe quelle combinaison de règles.

LIGUE DE PHÉBÉ

Les premières sociétés marchandes à avoir exploité les courants gravitiques ne mirent pas longtemps avant de dépasser en puissance les états de leur système d'origine. Réunies en une fédération prospère après de longues périodes de tensions, elles constituent l'incontournable et très riche Ligue de Phébé. Son influence économique porte jusqu'aux confins de la galaxie.

Ceux qui ne veulent pas acheter ses produits ou menacent ses marchés auront tôt ou tard à faire avec une « flotte de la paix » : ces corps expéditionnaires remplis d'experts civils et militaires destinés à digérer définitivement le système cible. Il ne faut guère qu'une génération ou deux pour que les produits culturels de la Ligue et le réel développement économique qu'elle amène mettent au pas les nouveaux systèmes clients.

La direction des flottes de guerre est assurée par un Commandeur, héritier d'une puissante famille marchande de la Ligue. Les recherches phébéennes en génétique ont fait d'eux des êtres hors-normes, calibrés comme des produits technologiques. Eux-mêmes se considèrent comme une méta-humanité, porteuse d'un message de prospérité pour les « non-evol », ceux qui n'ont pas été conçu artificiellement.

Si le conseil de la Ligue de Phébé s'inquiète d'une race non-humaine aux confins de sa sphère d'influence, toute son attention se porte sur l'Hégémonie d'Amycles. Cette grande puissance rivale a fermé depuis longtemps ses marchés extérieurs tout en accroissant son influence dans des systèmes proches de la Ligue, souvent de façon brutale. Plusieurs vaisseaux phébéens n'ont pas survécu à des rencontres avec les patrouilleurs amycléens. Bien sûr, la Ligue nie formellement les avoir équipés avec les systèmes espions retrouvés à bord et a déclaré unilatéralement son droit légitime à la riposte, sans l'accord du haut conseil d'Helios.

RÈGLES AVANCÉES

Après avoir fait une ou deux parties avec les règles de base, vous maîtrisez le déroulement d'une bataille, ses enjeux et ses risques. Ajoutez maintenant les deux règles avancées ci-dessous pour donner toute sa dimension à Fleet Commander.

CAPACITES SPECIALES DES VAISSEAUX.

Chaque type de vaisseau possède une spécialisation propre qui peut être utilisée dans certaines conditions.

FRÉGATE
PROPULSION AVANCÉE

«Afin de tirer avantage de leur petite taille, les frégates embarquent un dispositif permettant d'augmenter leur vitesse et leur maniabilité. Elles deviennent alors de redoutables éclaireurs, capables de se tirer d'un mauvais pas, et de porter des attaques où bon leur semble».

Un dé de mouvement joué sur une case ne contenant que des frégates compte double. Les frégates concernées peuvent donc se déplacer deux fois avec un seul dé. De plus, si une esquive est jouée sur une case contenant uniquement des frégates, alors celles-ci ne subissent aucun dégât.

DESTROYER
ARMES LONGUE DISTANCE

«Grâce à leur système d'arme avancé, les destroyers peuvent bombarder les flottes ennemies à longue distance en dépensant beaucoup moins d'énergie que les autres vaisseaux. Ce sont les champions du combat à distance».

Un dé d'attaque joué sur une case contenant un unique destroyer compte double pour les attaques à distance. Il n'est pas possible d'utiliser ce bonus pour tirer deux fois de suite sur une case adjacente.

CUIRASSÉ
SPÉCIALISATION

«Ces vaisseaux d'une puissance et d'une taille exceptionnelle, sont les seuls capables de contenir les systèmes d'armes les plus avancés des flottes combattantes. L'arme que contient son cuirassé détermine souvent l'attitude du commandeur face à l'ennemi».

Un cuirassé est équipé d'une arme spéciale qui peut être activée avec deux résultats spéciaux, comme indiqué en page 8.

LES RÉSULTATS SPÉCIAUX

Il y a trois manières d'utiliser les résultats spéciaux. L'une consiste à activer l'arme spéciale comme décrit dans les règles de base.
En voici deux autres :

1 - Changement de direction

Un résultat spécial peut servir à modifier la direction d'un résultat de dé de la même couleur, les deux dés sont alors défaussés. C'est valable pour les mouvements et attaques mais aussi pour les boucliers pendant le tour de l'adversaire avec un résultat de dé bouclier dans la réserve et un résultat de dé spécial vert dans la jauge d'arme spéciale.

2 - Réactions et Drain

Pendant le tour de l'adversaire, un résultat spécial d'un dé Moteur ou Arme conservé sur la passerelle peut être utilisé pour réagir à une attaque. Contre un dé d'attaque, vous pouvez jouer soit une réaction (esquive ou riposte), soit un ou plusieurs boucliers, mais jamais les deux.

Esquive : Les dégâts de l'attaque ne sont pas évités, mais les vaisseaux de la case ciblée sont déplacés sur n'importe quelle case adjacente pouvant les accueillir.

Riposte : Les dégâts de l'attaque ne sont pas évités, mais le joueur attaqué peut porter une attaque en réaction sur un des vaisseaux qui l'a attaqué. La riposte ne fonctionne pas sur les attaques à distance. Seules les puissances d'attaque de la case attaquée sont prises en compte et non celles des vaisseaux amis en contact avec la cible contre-attaquée. La Riposte ne peut pas être contrée avec des boucliers, ni par une réaction.

Pendant son tour, un joueur peut jouer un résultat spécial de bouclier.

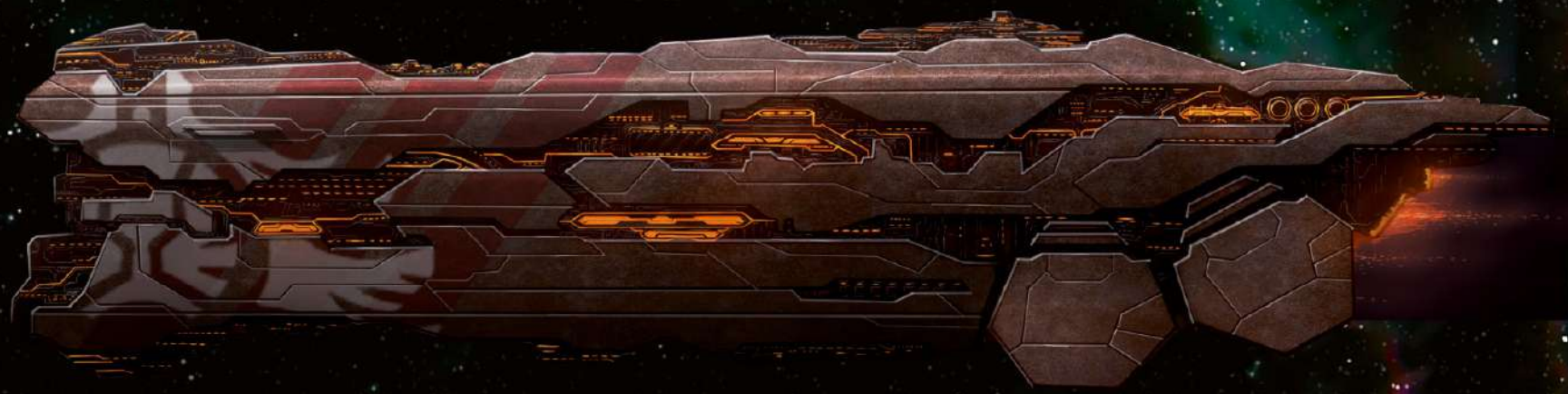
Drain : l'adversaire défausse de sa passerelle un dé de son choix. Il n'est pas possible de contrer un drain.

RÈGLES OPTIONNELLES

Voici deux règles qui cultivent le secret et la tromperie, deux armes que tout commandeur doit savoir utiliser à son avantage. Vous pouvez utiliser ces règles à votre convenance, ensemble ou séparément, pour tous les scénarios, avec les règles de base ou les règles avancées.

ARMES SPÉCIALES SECRÈTES

Vous pouvez choisir de garder secrète votre arme spéciale avant sa première utilisation. Pour cela, mélangez les pions d'armes spéciales face cachée. Chaque joueur en prend la moitié au hasard et en choisit une secrètement. Il la dispose face cachée sur sa passerelle. Elle sera révélée à sa première utilisation. A vous de créer les conditions nécessaires pour surprendre votre adversaire et ainsi prendre l'avantage de façon décisive !



DÉPLOIEMENT MASQUÉ

En début de partie, les classes des vaisseaux sont inconnues de l'adversaire. Les vaisseaux sont remplacés par des marqueurs « Signal ». Le revers du marqueur indique la classe qui n'est connue que du joueur contrôlant la flotte.
Deux marqueurs « leurres » ne correspondant à aucun vaisseau sont toujours ajoutés à la flotte.
Les « Signaux » sont déplacés normalement comme les vaisseaux qu'ils représentent.
Il faut réaliser une attaque sur une case pour révéler tous les « Signaux » qu'elle contient. Aucun dégât n'est infligé à cette occasion. Il est possible d'utiliser des boucliers pour déjouer cette tentative de détection. Une fois révélé, un vaisseau le reste jusqu'à la fin de la partie. Une arme spéciale ne peut pas être utilisée pour dévoiler des signaux.

faces «signal» visibles par l'adversaire

leurre

classe 4

classe 2

faces «signal» cachées à l'adversaire

Il est impossible d'infliger des dégâts à un vaisseau qui n'est pas dévoilé. Il est impossible d'aller sur une case occupée par un « Signal » ennemi ou d'y faire passer une attaque à distance.

Prendre des dégâts à cause d'un champ d'astéroïdes ou gravitique, tirer ou utiliser une capacité spéciale (mouvement double des frégates ou arme spéciale du cuirassé) révèle automatiquement le vaisseau.

SCÉNARIOS

Avec les scénarios qui suivent, changez complètement les conditions de jeu et de victoire! Vous pouvez jouer chaque scénario avec ou sans les règles avancées et optionnelles.

DANS LA CEINTURE D'ASTÉROÏDES

«Dans ce scénario, la configuration hostile de la zone de bataille change en permanence, risquant de mettre à mal la coque de vos vaisseaux. Il faudra remettre en question vos plans à chaque tour ou presque ! Un scénario idéal pour ajouter un peu de chaos dans la bataille».

Ce scénario se déroule comme une partie normale avec les modifications suivantes :

- Les joueurs posent obligatoirement 2 champs d'astéroïdes chacun au début de la partie.
- Chaque joueur, au tout début de son tour, désigne un champ d'astéroïdes puis lance un dé de mouvement. Il doit déplacer le champ d'astéroïdes en fonction du résultat. Un résultat spécial ne provoque aucun déplacement.
- Si un champ d'astéroïdes se déplace sur une case occupée par des vaisseaux, ceux-ci doivent faire le test de dégât comme s'ils étaient eux-mêmes entrés dans le champ.

Les conditions de victoire sont les mêmes que dans une partie normale.

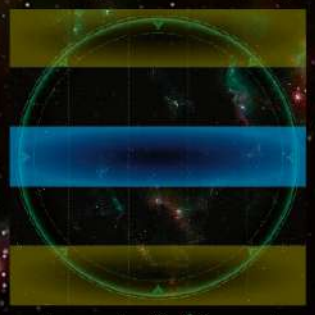
LE PIÈGE

«Une flotte de guerre tombe dans une embuscade et ses ennemis l'attendent de pied ferme. Saura-t-elle s'en sortir ? Ici les vaisseaux sont très proches dès le début et il faut agir vite».

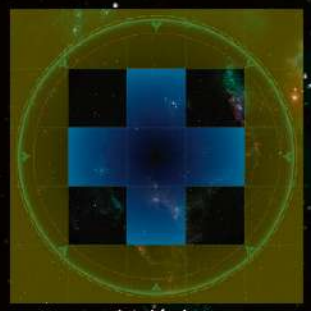
Ce scénario se déroule comme une partie normale avec les modifications suivantes :

- Avant la partie, le joueur jaune lance 6 dés et peut conserver des résultats sur sa passerelle. Les dés non retenus sont défaussés.
- Le joueur jaune commence la partie. Les terrains sont posés comme dans une partie normale. Le joueur jaune doit déployer sa flotte des deux côtés du plateau. Le joueur bleu se déploie sur la ligne médiane.

Les conditions de victoire sont les mêmes que dans une partie normale.



Zones de déploiement



Zones de déploiement

LA CAPTURE

«Inspiré d'un jeu ancien scandinave : le «Hnefatafl», ce scénario sera un challenge pour chaque commandeur. Pour un jeu tout en finesse qui favorise la réflexion aux muscles».

La flotte bleue est constituée de 4 frégates, 2 destroyers et 1 navette diplomatique représentée par un pion « Signal ». Considérez la navette diplomatique comme un vaisseau de classe 1 avec 2 points de coque. Pour cela vous pouvez utiliser un pion « Signal » avec le chiffre 2 au départ et le remplacer par un pion « Signal » avec le chiffre 1 si la navette prend un point de dégât, notamment dans les champs d'astéroïdes.

La flotte jaune est une flotte complète mais avec un cuirassé sans arme spéciale.

C'est le joueur jaune qui commence.
La mise en place est similaire à celle d'une partie normale à la différence des zones de déploiement. La navette diplomatique se trouve obligatoirement sur la case centrale.
Avant la partie, le joueur jaune lance 6 dés et peut conserver des résultats sur sa passerelle. Les dés non retenus sont défaussés.
Le joueur bleu gagne si la navette sort par une des cases de coin. Le joueur jaune gagne s'il capture la navette et la fait sortir par un des coins. Le joueur jaune gagne aussi si la navette est détruite dans un champ d'astéroïdes.
Il est interdit de tirer sur la navette diplomatique.

Seuls les vaisseaux civils peuvent être capturés. Pour cela il faut entrer a un vaisseau de guerre dans leur case sans que celle-ci ne soit occupée par un vaisseau de guerre ennemi. Le joueur prend alors le contrôle du vaisseau civil et peut le déplacer avec ses dés.

LE SAUVETAGE

« De nombreux containers remplis de matières précieuses sont éparpillés sur la zone. Vous devez en récupérer un maximum avant que l'adversaire n'en fasse de même. Il est impensable qu'il en ramène plus que vous alors n'hésitez pas à détruire ses vaisseaux si l'occasion se présente. »

Les flottes et le déploiement sont les mêmes que dans une partie normale.

Avant de placer les terrains, placez 11 pions signaux qui représentent chacun un container sur les cases médianes du plateau, à raison de 2 pions par case et 3 pions sur la case centrale.

Les terrains sont ensuite placés en dehors des zones de déploiement et de la ligne médiane occupée par les containers.

Un vaisseau peut amarrer et déplacer un seul container à la fois.

Pour faire sortir de la zone un vaisseau avec son container, il faut qu'il se trouve dans sa zone de déploiement et que le joueur défausse un résultat de dé de moteur comme pour un mouvement normal (le résultat spécial ne permet pas de sortir de la zone).

Un vaisseau sorti de la zone ne peut pas y revenir.

Le but est de sortir de la zone plus de containers que l'adversaire. Un de plus suffit.

Zone de déploiement

Pour déplacer un objet inerte avec lui, un vaisseau doit commencer son tour sur la même case que l'objet. Il ne peut pas arriver sur la case et repartir avec l'objet pendant le même tour. Cela représente le temps nécessaire aux manœuvres d'amarrage de l'objet.

EXEMPLE DE JEU

TOUR 1 Joueur A :

C'est au joueur jaune (en haut) de jouer. Avant de choisir ses dés, il doit faire un test pour sa frégate qui se trouve dans le champ d'astéroïdes à droite du plateau. Il fait un ✚ (peu importe la couleur du dé) et ne subit par conséquent aucun dégât.

Il choisit maintenant de lancer 1 dé Moteur, 1 dé Attaque et 1 dé Bouclier. Il obtient : ✚ ✖ ✚

Il décide d'utiliser le ✚ pour avancer son cuirassé, et conserve les deux autres dés sur sa passerelle.

Son tour est terminé.

TOUR 1 Joueur B :

C'est au tour du joueur bleu (en bas) qui décide de lancer 2 dés Moteur et 1 dé Attaque. Il obtient : ✖ ✚ ✚

Avec ✚, il déplace ses deux frégates, puis avec ✚ lance une attaque depuis son destroyer vers le cuirassé jaune. Les frégates qui sont maintenant adjacentes à la cible se joignent gratuitement à l'attaque qui peut faire subir au cuirassé 4 dégâts en tout. 2 venant du destroyer plus 1 par frégate.

Mais le joueur jaune décide d'utiliser le bouclier ✚ qui se trouve sur sa passerelle et annule les dégâts venant du destroyer. Pour autant, il subit les deux dégâts des frégates et tourne son disque de points de coque en conséquence. Notez qu'il ne pouvait pas annuler les dégâts venant des frégates, la direction de son bouclier ne le permettant pas.

Le joueur bleu déclare conserver son dernier dé ✖ sur sa passerelle et termine ainsi son tour.

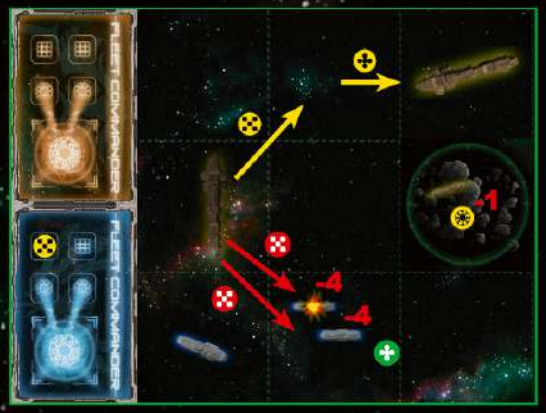
TOUR 2 Joueur A :

Le joueur jaune commence par tester le champ d'astéroïdes et obtient un ✖ ! Sa frégate prend 1 dégât.

Ensuite il décide de lancer 1 dé Attaque et 2 dés Moteur. Il obtient : ✖ ✚ ✖

Avec ✖ et l'autre ✖ qui se trouvait sur sa passerelle il lance deux attaques vers les frégates bleues qui n'ont pas de bouclier. Il concentre son tir sur une frégate qui est détruite car elle prend 8 dégâts (2 fois 4), soit plus que ses 6 points de coque. Les deux points de dégats supplémentaires ne se reportent pas sur la deuxième frégate. Ils sont perdus. Le cuirassé aurait pu aussi répartir une attaque sur chaque frégate pour infliger 4 points de dégât à chacune. Notez que la frégate jaune dans le champ d'astéroïdes bien qu'adjacente à la cible n'a pas participé à l'attaque. En effet, elle ne peut pas attaquer depuis un champ d'astéroïdes.

Enfin, le joueur jaune joue ses 2 dés Moteur pour éloigner son croiseur de la ligne de feu de son adversaire. Il n'a pas de bouclier et si le joueur bleu lance 3 dés d'attaque au prochain tour, ça pourrait faire mal.



TOUR 2 Joueur B :

C'est au tour du joueur bleu. Il lance 2 dés Attaque et 1 dé Moteur pour obtenir : ✖ ✖ ✚.

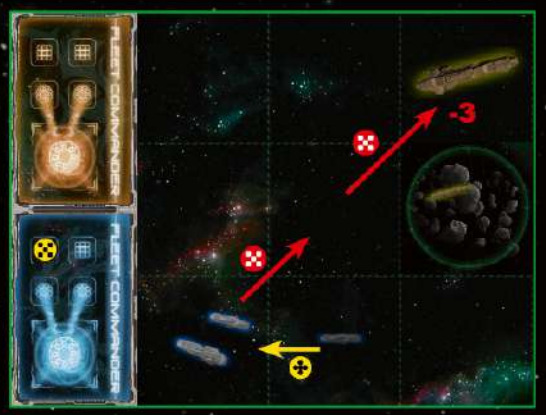
Il regroupe d'abord sa frégate avec son destroyer en faisant un mouvement avec ✚.

Puis il lance à partir de cette case une attaque à distance de deux cases vers le croiseur ennemi. Il peut en effet avec ✖ et ✖ parcourir le chemin qui est libre vers la cible.

Comme le croiseur n'a pas de bouclier à jouer, il prend 3 dégâts des vaisseaux qui l'attaquent.

Le joueur bleu conserve le ✖ sur sa passerelle et finit son tour.

(La frégate jaune dans le champ d'astéroïdes ne peut pas être attaquée, heureusement pour elle, car avec ces dés, le joueur bleu aurait pu la détruire en un tour.)



F.A.Q.

- Est-ce que je peux attaquer plusieurs fois de suite la même case mais des vaisseaux différents avec plusieurs dés rouges ?

Oui. Chaque dé est joué indépendamment, l'uns après l'autre. Donc un premier dé d'attaque peut viser un vaisseau, puis un second dé d'attaque peut viser un second vaisseau de la même case.

- Avec un dé jaune diagonale, est-ce que je peux bouger plusieurs vaisseaux d'une même case vers des cases diagonales différentes ?

Non. La règle permet de déplacer tout ou partie des vaisseaux d'une case vers une autre case, mais pas vers des cases différentes.

- En sortant d'un champ gravitique, mon vaisseau rentre dans un nouveau champ gravitique qui le refuse (résultat spécial) que se passe-t-il ?

Vous retournez dans le champ gravitique d'où vous venez et testez normalement l'entrée. Si celui-ci vous refuse de nouveau, vous allez dans le champ gravitique où vous vouliez aller. Si celui-ci vous refuse aussi ... vous n'avez vraiment pas de chance.

- Au début de mon tour, est-ce que je peux relancer les dés qui sont sur ma passerelle ?

Non. Vous ne pouvez choisir les dés à lancer au début du tour que parmi ceux qui ne sont pas sur la passerelle. Pour pouvoir les lancer, vous pouvez défausser les dés de la passerelle à la fin de votre tour et non au début.

- J'ai lancé des drones qui sont encore actifs. J'ai de nouveau deux résultats spéciaux. Est-ce que je peux les relancer comme si je n'avais plus d'arme spéciale ?

Non. Vous ne pouvez relancer vos deux résultats spéciaux que si vous avez perdu votre arme spéciale. Donc si votre cuirassé a été détruit.

- Est-ce que je dois jouer mes dés stockés sur la passerelle obligatoirement après avoir joué les dés que je viens de lancer ?

Non. Une fois vos trois dés lancés, vous pouvez jouer, stocker ou défausser tous vos dés, y compris ceux de la passerelle, dans l'ordre que vous voulez.

- Est-ce que je peux jouer mes dés de passerelle au début de mon tour, avant de choisir et de lancer les 3 dés du tour ?

Non. La première phase d'un joueur consiste à choisir et lancer les trois dés de commandement. Ensuite, il peut jouer ces 3 dés et les dés de la passerelle.

RÈGLES AVANCÉES

- Est-ce que je peux bouger d'une case des frégates, attaquer avec elles, puis les bouger à nouveau d'une case en utilisant qu'un seul dé jaune pour le mouvement ?

Non. Les frégates utilisent un dé de mouvement qui permet de bouger d'une ou deux cases, puis un dé d'attaque. Si vous voulez les déplacer après l'attaque, il faut utiliser un nouveau dé de mouvement, qui leur permettra de parcourir une ou deux cases.

- Est-ce que je peux faire une attaque à distance de 4 cases depuis un Destroyer avec deux dés rouges ?

Oui. Jouez bien un dé puis l'autre pour faire le « chemin » de l'attaque à distance. Ne panachez pas les directions.

- Est-ce que je peux jouer un bouclier pour bloquer une riposte ?

Non. Votre cible riposte en même temps que vous l'attaquez. Vous jouez déjà un dé d'attaque.

- Est-ce que je peux jouer une riposte ou une esquive suite à une riposte ?

Non, pour les mêmes raisons que ci-dessus.

- Mes frégates rentrent dans un champ d'astéroïdes avec le premier mouvement et prennent des dégâts. Est-ce qu'elles peuvent faire leur deuxième mouvement ?

Oui.

- Idem avec un champ gravitique qui refuse mes frégates lors du premier mouvement ?

Oui.

- Je viens de jouer une esquive pour aller dans un champ d'astéroïdes. Est-ce que je dois tester pour les dégâts ?

Oui. Quelle que soit la raison pour laquelle un ou des vaisseaux entrent dans un champ d'astéroïdes, il faut toujours tester les dégâts éventuels.

- Mon attaque permet de détruire le vaisseau pris pour cible. Celui-ci peut-il jouer une riposte et faire des dégâts ?

Oui. La riposte et l'attaque ont lieu en même temps. Les dégâts sont infligés même si il y a destruction à la fin du combat.

RÈGLES OPTIONNELLES

- Est-ce que je peux faire entrer des signaux dans un champ d'astéroïdes ou un champ gravitique ?

Oui. Les tests sont faits normalement. Si les vaisseaux subissent des dégâts, ils sont automatiquement dévoilés.

- Mes signaux sur une case cachent des frégates. Est-ce que les dés de mouvement comptent double pour cette case ?

Oui, mais si vous décidez d'utiliser cette capacité spéciale des frégates, vous devez dévoiler vos vaisseaux. Si vous ne bougez que d'une case vos signaux représentant des frégates, celles-ci ne sont pas dévoilées.

- Est-ce qu'il peut y avoir 5 ou 6 signaux sur une case ?

Oui. Il est évident qu'un ou deux d'entre eux sont des leurres et les autres des frégates.

- Il ne reste qu'un pion signal à mon adversaire et il est évident qu'il s'agit d'un leurre. Est-ce que le signal disparaît ?

Non. Il faut réussir un tir sur le signal pour le révéler et montrer qu'il s'agit d'un leurre. Tant qu'il n'est pas dévoilé, il peut être déplacé et empêche vos tirs et mouvements.

- Peut-il y avoir des vaisseaux et des signaux sur la même case ? Si oui, comment se passe un tir depuis ou vers cette case ?

Oui, vaisseaux et signaux de la même flotte peuvent coexister sur la même case. Si cette case lance ou participe à une attaque, seuls les vaisseaux dévoilés peuvent ajouter leur puissance d'attaque, le joueur qui les contrôle peut à ce moment décider de dévoiler des signaux pour qu'ils participent aussi à l'attaque. Si la case est attaquée, l'attaquant doit attribuer les dégâts à un vaisseau dévoilé, ou annoncer qu'il dévoile les signaux (dans ce cas aucun dégât n'est infligé et tous les signaux de la case sont dévoilés si aucun bouclier n'est joué).

CRÉDITS :

Un jeu de :
Henri Redici et Elwin Charpentier

Illustrations et conception des vaisseaux :
Antoine Schindler.

Modélisation 3D :
Antoine Bergerat.

Mise en page :
Laure Etienne - Graphi-Lab

Relecture :
Mathieu H. - Brice H.- Maxence V.

Remerciements :
Violeta, Benoit, Eric, Pierre-Yves, Lennart, Steve, Jean-Gabriel,
Mashesh, Gabriel, Mehul, Vrishal, Shan, Stéphanie, Caroline
et tous les testeurs anonymes qui nous ont fait des commentaires.

© Capsicum Games SAS – 2014 – tous droits réservés.