

THE BATTLE AT

KEMBLE'S CASCADE

VERSION FRANÇAISE

Manuel d'utilisation de la station

À LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE QUITTER LA STATION.





**ICÔNES ET
MATÉRIEL P.4**
MISE EN PLACE P.6
ROUND P.8
ORDRE DE JEU P.8
TOUR DES JOUEURS P.9
COMBAT P.9
ARRÊT DU SYSTÈME P.12
DÉFILEMENT P.13
VAISSEAU DÉTRUIT P.14
LES CASES P.15
AMÉLIORATIONS P.16
VARIANTES P.16

RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE

En regardant le ciel étoilé, vous trouverez Kemble's Cascade (la Cascade de Kemble) à l'ouest de Cassiopée. Il s'agit d'une ligne droite visible de plus de vingt étoiles créant une cascade multicolore à travers la voûte céleste. La légende dit que dans les profondeurs de Kemble's Cascade, d'effrayants Titans gardent des secrets extraterrestres et de puissants minéraux depuis la nuit des temps.

Nous sommes en 3868, envoyés par le Conseil de la Fédération de votre Empire, vous vous dirigez vers Kemble's Cascade pour découvrir les mythes et rapporter des technologies encore inconnues. Ceci vous donnera une fois pour toutes la gloire que vous méritez.



APERÇU DU JEU

THE BATTLE AT KEMBLE'S CASCADE est une adaptation en jeu de plateau des jeux vidéos classiques du type *shoot 'em up*.

Dans le jeu, les joueurs tiennent le rôle de courageux capitaines de l'espace, patrouillant autour des champs d'astéroïdes à bord de puissants vaisseaux de combat. Le jeu est joué sur un écran avec, en fond, l'espace qui défile.

BUT DU JEU

Le but est **d'être le joueur ayant remporté le plus de Gloire**. Vous y parviendrez en choisissant le meilleur chemin à travers les niveaux pour compléter votre mission ou réaliser des exploits, en vous appropriant des technologies extraterrestres, en détruisant/bloquant/retardant les autres joueurs, en détruisant des entités extraterrestres... Sans oublier le Boss qui vous attend dans les tréfonds de l'espace.

ICÔNES ET MATÉRIEL

	DANGER	Cette case inflige du Danger aux joueurs adjacents (8 cases).
	DANGER À DISTANCE	Cette case inflige du Danger aux joueurs adjacents, mais aussi aux joueurs qui sont positionnés en ligne droite NON BLOQUÉE par rapport à l'ennemi, dans la direction du tir.
	DANGER GAMMA À DISTANCE	Cette case inflige du Danger aux joueurs adjacents, mais aussi aux joueurs qui sont positionnés en ligne droite par rapport à l'ennemi, dans la direction du tir.
	OMNIDANGER	Cette case inflige du Danger à tous les joueurs sur la zone de jeu, indépendamment de la distance.
	BELLONIUM	Monnaie pour acheter des améliorations et des Power-ups pour votre vaisseau.
	BELLONIUM GLOBAL	Tous les joueurs sur la zone de jeu reçoivent 1 Bellonium dès que cette icône est révélée.
	ÉNERGIE D'OBJET	Quantité d'énergie que possède l'objet (normalement le nombre de dégâts qu'il doit recevoir, durant le tour du joueur actif, pour être détruit).
	+1 ÉNERGIE	Le joueur gagne 1 énergie.
	GLOIRE	Montant de Gloire gagné.

	-D	Les joueurs sur une case avec cette icône doivent dépenser 1 déplacement supplémentaire pour obtenir la récompense.
	-DD	Les joueurs sur une case avec cette icône doivent dépenser 2 déplacements supplémentaires pour obtenir la récompense.
	IMMUNITÉ AUX FLAMMES	Une case avec cette icône est immunisée contre les Lance-flammes.
	IMMUNITÉ AUX MISSILES	Une case avec cette icône est immunisée contre les Missiles.
	IMMUNITÉ AUX LASERS	Une case avec cette icône est immunisée contre les Lasers.
	IMMUNITÉ AUX RAYONS GAMMA	Une case avec cette icône est immunisée contre les rayons Gamma.
	RETOURNER	Retournez la carte dès qu'1 des 2 cases est détruite. Si un joueur se trouve sur cette carte, résolvez immédiatement les effets de la case.
	EFFET SPÉCIAL	Cette case a une attaque spéciale ou un effet avec des règles normalement expliquées sur la carte Avertissement - Boss.

123 CARTES ESPACE

NIVEAUX

L'abréviation de chaque niveau est notée dans le coin supérieur droit des cartes de ce niveau.



ESCADRONS 1 - S1
23x



TROUS DE VER 1 - W1
16x



TUNNELS 1 - T1
11x



ASTÉROÏDES 1 - A1
22x



FLOTTES 1 - F1
16x

CARTES BOSS



SECTIONS DE BOSS
28x



CARTES AVERTISSEMENT - BOSS
4x

CARTES SPÉCIALES



MOUSTIQUE GALACTIQUE
1x



ASTROMARCHAND
1x



BOMBE À RETARDEMENT
1x

5 TABLEAUX DE BORD DES CAPITAINES



TABLEAU DE SCORE



15 MARQUEURS POUR : GLOIRE/ DANGER/ÉNERGIE

(3 pour chaque joueur afin de noter le niveau de Danger, d'énergie et du score noté en Gloire)



35 PIERRES DE BELLONIUM (Monnaie)



5 VAISSEAUX



33 CARTES AMÉLIORATION

17 MODIFICATIONS



4x



4x



4x



5x

16 ARMES



4x



4x



4x



4x

8 CARTES MISSION



22 CARTES EXPLOIT



40 CARTES SENSEUR



23 CARTES POWER-UP

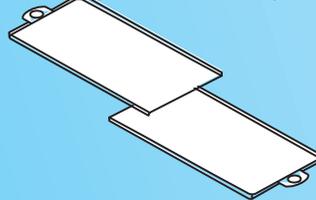


Le dos de ces cartes est utilisé pour recouvrir les cases Espace.

5 CARTES DE SCORE

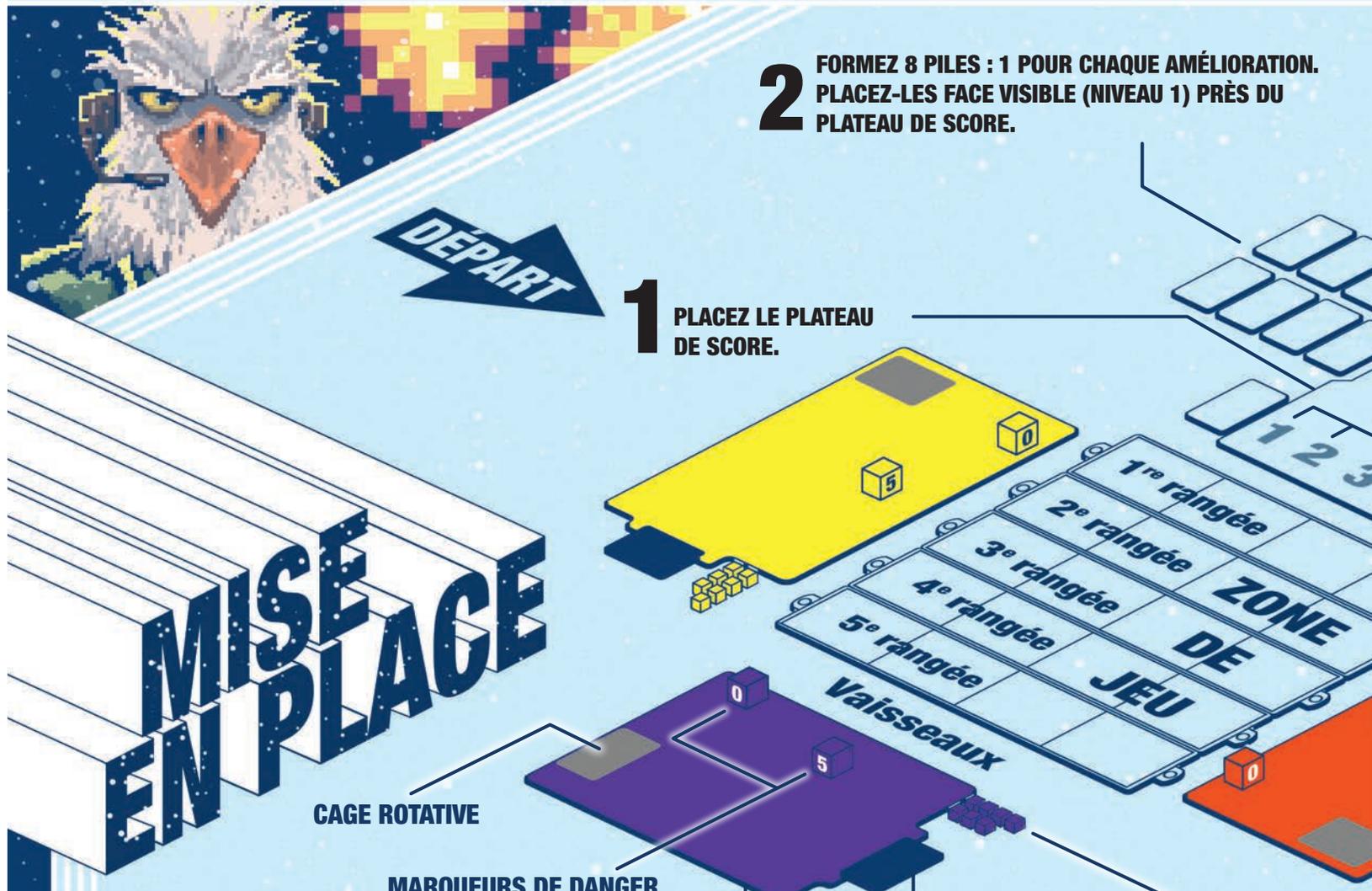


10 SUPPORTS À CARTES (pour le défilement)



2 FORMEZ 8 PILES : 1 POUR CHAQUE AMÉLIORATION. PLACEZ-LES FACE VISIBLE (NIVEAU 1) PRÈS DU PLATEAU DE SCORE.

1 PLACEZ LE PLATEAU DE SCORE.



MISE EN PLACE

CAGE ROTATIVE

MARQUEURS DE DANGER ET D'ÉNERGIE DU JOUEUR

9 TABLEAU DE BORD DU CAPITAINE PRÉPARATION POUR CHAQUE JOUEUR.

CARTE MISSION

MARQUEURS DE JOUEUR

- Prenez chacun un vaisseau et le tableau de bord du capitaine correspondant.
- Placez un gros marqueur pour indiquer vos niveaux de Danger (0) et d'énergie (5).
- Placez un gros marqueur près du plateau de score (votre marqueur de score).
- Placez vos 10 petits cubes près de votre tableau de bord (ils seront utilisés comme marqueurs de joueur et cubes JcJ).
- Piochez 2 cartes Senseur et 1 carte Power-up ; gardez-les secrètes.
- Tirez 1 carte Mission et placez-la face visible à l'endroit indiqué sur votre tableau de bord.
- Chaque joueur reçoit la Cage rotative de niveau 1 et la place sur son tableau de bord. Chaque joueur place 1 marqueur de joueur sur cette carte en direction de la 1^{re} rangée/haut de la zone de jeu (consultez l'illustration en page 10).



Marqueurs de Danger, d'énergie et de Gloire



Marqueurs de joueur

4-5 JOUEURS

8 EN COMMENÇANT PAR LA 5E RANGÉE, DE GAUCHE À DROITE, ÉTALEZ 5 RANGÉES DE CARTES ESPACE DE LA PIOCHE DANS LES SUPPORTS À CARTE.

■ À 2 et 3 joueurs, chaque rangée doit être d'une largeur de 3 colonnes.

■ À 4 et 5 joueurs, chaque rangée doit être d'une largeur de 4 colonnes.

■ Les cartes Espace doivent être placées de manière à ce que l'abréviation du niveau soit en haut à droite.

REMARQUE : Même durant la phase de mise en place, chaque joueur reçoit immédiatement 1 Bellonium pour chaque icône Bellonium global présente. Entrez-les sur votre tableau de bord.

3 PLACEZ LES PIERRES DE BELLONIUM PRÈS DU PLATEAU DE SCORE.

4 MÉLANGEZ LES CARTES EXPLOIT ET DÉVOILEZ-EN 4. PLACEZ-LES FACE VISIBLE À L'ENDROIT INDICÉ SUR LE PLATEAU DE SCORE. LAISSEZ LES CARTES RESTANTES PRÈS DU PLATEAU DE SCORE.

5 MÉLANGEZ LES CARTES MISSION, SENSEUR ET POWER-UP PUIS PLACEZ-LES FACE CACHÉE PRÈS DU PLATEAU DE SCORE.

6 CONSTRUIRE LA PIOCHE DE CARTES ESPACE.

Les cartes Espace proviennent de différents niveaux et sont reconnaissables par l'abréviation du niveau, située dans le coin supérieur droit de la carte. Chaque niveau suit un thème différent. Ce système de niveaux permet de voyager dans un coin différent de la galaxie à chaque fois.

LES NIVEAUX

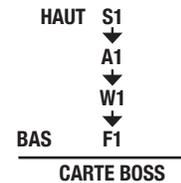
Escadrons 1 (S1)	Ces ennemis sont principalement de la chair à canon. Ce niveau est utilisé pour démarrer.
Astéroïdes 1 (A1)	Nombreux astéroïdes que vous devrez éviter. Riche en Bellonium.
Trous de ver 1 (W1)	Voyagez à la vitesse de la lumière ! ATTENTION ! Comprend 1 Miniboss.
Flottes 1 (F1)	Des ennemis plus nombreux et plus difficiles. ATTENTION ! Comprend 1 Miniboss.
Tunnels 1 (T1)	Des murs qui poussent les joueurs dans des lignes droites - variante pour joueurs expérimentés.

- Triez et mélangez les cartes séparément, par niveau.
- Créez une pioche comprenant des cartes des différents niveaux, en fonction du nombre de joueurs.

MISE EN PLACE HABITUELLE

2-3 joueurs	12 S1 + 9 A1 + 12 W1 + 9 F1
4-5 joueurs	16 S1 + 12A1 + 16 W1 + 12 F1

- Sans les regarder, rangez les cartes restantes et le niveau des tunnels dans la boîte. Ils ne seront pas utilisés à ce moment.
- Créez la pioche de cartes Espace en plaçant chaque niveau l'un par-dessus l'autre, en suivant l'ordre indiqué à droite.
- Mélanger les 4 cartes Avertissement - Boss. Sans la révéler, tirez-en une que vous placez en dessous de la pioche de cartes Espace. Cette carte vous dira quel Boss vous affronterez. Sans les regarder, rangez les cartes Boss restantes dans la boîte.
- Placez la pioche des cartes Espace près du plateau de score.



Pour réaliser d'autres configurations de pioches, utiliser les cartes Espace spéciales (★) et le niveau des tunnels, consultez les variantes en page 16.

7 ASSEMBLEZ LES SUPPORTS À CARTES ET PLACEZ-LES AU MILIEU DE LA TABLE, COMME INDICÉ SUR LE SCHÉMA. Ajustez la longueur des supports à carte en fonction du nombre de joueurs.

RÉSUMÉ DU JEU

Le jeu se déroule sur un écran spatial défilant constitué de cinq rangées de cartes Espace, avec 3 ou 4 cartes dans chaque rangée.

Chaque carte est divisée en deux parties, appelées cases, et chacune de ces cases représente un endroit où les vaisseaux des joueurs peuvent être positionnés.

Le jeu est divisé en rounds durant lesquels tous les joueurs jouent leur tour en choisissant une de ces deux actions : **Combat** ou **Arrêt du système**. Durant ces rounds, les joueurs tentent de marquer le plus de **Gloire** possible.

Chaque joueur a toujours deux cartes Senseur en main. Pour déterminer l'ordre de jeu, tous choisissent simultanément une carte Senseur puis ils la révèlent : le nombre le plus élevé est le premier, suivi du deuxième plus élevé, etc.

Au début de la partie, tous les vaisseaux peuvent faire **1 déplacement** et **tirer une fois** en utilisant la **tourelle** de leur vaisseau. Les joueurs peuvent améliorer leur vaisseau tout au long de la partie.

Les **déplacements** peuvent se faire dans une des **8 directions**.

Le vaisseau peut seulement tirer orthogonalement (la **Cage rotative** indiquant la direction du tir), touchant le premier obstacle pour un dégât. L'énergie d'un ennemi

extraterrestre est restaurée à son maximum s'il n'est pas détruit pendant le tour d'un joueur; ainsi, vous n'avez pas à noter l'énergie des ennemis extraterrestres

Un joueur peut **surcharger** son vaisseau : en dépensant 1 énergie, il peut faire un déplacement supplémentaire ou tirer une fois de plus durant le tour. Pour un supplément de 2 énergies, une seconde surcharge peut être réalisée. Vous ne pouvez faire plus de 2 surcharges par tour.

Au lieu de se déplacer et de tirer, un joueur peut réaliser une action **Arrêt du système**. Le vaisseau récupère un peu d'énergie et le joueur peut acheter des **améliorations** pour son vaisseau.

Après avoir complété son action, un joueur doit résoudre son actuel **niveau de Danger**, ce qui peut faire perdre de l'**énergie**. Chaque joueur note ses niveaux de Danger et d'énergie sur son **tableau de bord**. Le **niveau de Danger** représente tous les tirs ennemis qui ciblent le vaisseau d'un joueur et que ce dernier tente d'esquiver. Tirer sur les autres joueurs permet aussi d'augmenter leur niveau de Danger; ce type d'action se nomme **JcJ** (Joueur contre Joueur).

Une fois que tous les joueurs ont réalisé leurs actions, la rangée du bas est retirée. Puis, une rangée de cartes Espace est ajoutée en haut de la zone de jeu. C'est ainsi que le « **défilement** » de la zone de jeu est réalisé chaque tour. La partie prend fin lorsqu'il ne reste qu'une seule rangée de cartes après quoi le joueur ayant marqué le plus de **Gloire** est déclaré vainqueur.

DÉROULEMENT

Conseil : avant de commencer la partie, nommez un joueur responsable du paquet de cartes Senseur (mélanger, distribuer) et un autre joueur responsable du retrait et des ajouts des rangées de cartes Espace. Ceci accélérera le déroulement du jeu.

ROUND

1. DÉTERMINER L'ORDRE DE JEU

Les joueurs déterminent l'ordre du tour en jouant une carte Senseur chacun.

2. PIOCHER UNE NOUVELLE CARTE SENSEUR

Chaque joueur pioche une nouvelle carte Senseur.

3. TOUR DES JOUEURS (en suivant l'ordre déterminé en phase 1)

Les joueurs peuvent choisir entre 2 actions différentes : **Combat** ou **Arrêt du système**.

Exception pour le premier round : Les joueurs doivent choisir l'action **Combat**.

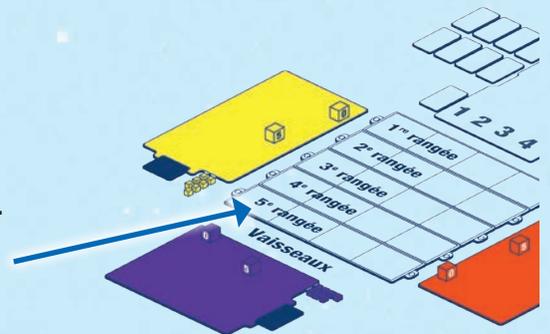
Note : les joueurs entrent toujours sur la zone de jeu par la **rangée du bas** en utilisant 1 mouvement.

4. DÉFILEMENT

a) Retirez les cartes Espace de la 5^e rangée.

b) Déplacez le 5^e support à cartes pour qu'il devienne la première rangée.

c) Ajoutez une nouvelle rangée de cartes Espace en haut de la zone de jeu.



1. DÉTERMINER L'ORDRE DE JEU

1. Chaque joueur choisit secrètement une carte Senseur de sa main.

2. Les joueurs révèlent leur carte simultanément.

3. Le joueur avec le nombre le plus élevé commence le round, suivi du deuxième plus élevé et ainsi de suite.

Chaque joueur doit garder sa carte Senseur jouée visible devant lui, car certains effets sont exécutés dans l'ordre des dernières cartes Senseur jouées.

CARTES SENSEUR

Les cartes Senseur servent à déterminer l'ordre de jeu des joueurs; elles ont chacune un numéro unique entre 10 et 400. Le dos des cartes Senseur est utilisé pour recouvrir n'importe quel objet du jeu qui n'existe plus (exemples : ennemis détruits, cartes Power-ups récupérées, etc.).

IMPORTANT : Lorsque vous recouvrez une case, utilisez toujours des cartes Senseur provenant de la pioche.

Toutes les cartes Senseur ont une icône colorée qui est peu utilisée dans le jeu de base, mais dont l'utilité sera développée dans de futures extensions.



Certaines cartes Senseur ont aussi un effet particulier lorsqu'elles sont jouées.



Gagnez un déplacement supplémentaire lors de votre tour.



Prenez un Bellonium de la réserve en jouant cette carte.



Votre 1^{re} surcharge est gratuite, la 2^e coûte toujours 2 énergies.



Votre 2^e surcharge coûte 3 énergies, la 1^{re} coûte toujours 1 énergie.

2. PIOCHER UNE NOUVELLE CARTE SENSEUR

Chaque joueur pioche 1 nouvelle carte Senseur. S'il n'y a plus de cartes Senseur dans la pioche, remélangez la défausse pour refaire une pioche, et chaque joueur qui n'en a pas pioché ce round prend 1 nouvelle carte.

3. TOUR DES JOUEURS

À son tour, chaque joueur doit choisir entre : **A. Combat** et **B. Arrêt du système**.

A. COMBAT

Un joueur doit résoudre chaque étape de son tour dans cet ordre :

1. DÉPLACER/TIRER

Le vaisseau d'un joueur débute avec un moteur de base qui lui permet 1 déplacement par tour et une tourelle faisant 1 tir pour 1 point de dégât.

En d'autres termes, une action **Combat** permet de se déplacer d'1 case et de tirer 1 fois pour 1 dégât.

L'ordre entre le tir et le déplacement est sans importance. Un vaisseau peut se déplacer puis tirer (ou vice versa). Si le joueur a plus d'un déplacement disponible pour son tour, il peut se déplacer une fois, tirer puis continuer son déplacement.

Lors de cette phase, le joueur peut aussi faire une ou des surcharges (voir page 10).

Remarque : Se déplacer et/ou tirer sont optionnels. Un joueur peut choisir uniquement de se déplacer ou de tirer lors de son tour.

2. RÉSOUDRE LE NIVEAU DE DANGER (P. 11)

Le joueur subit en dégâts le Danger qu'il n'a pas pu éviter.

3. AJOUTER LES NOUVEAUX DANGERS (P. 11)

Ceci représente le niveau de Danger que le joueur devra affronter à son prochain tour.

OU

B. ARRÊT DU SYSTÈME

Le joueur peut, à la place, faire un tour passif en **arrêtant son système**.

1. RECHARGER

Le joueur augmente son niveau d'énergie de 2 crans vers la droite. Un joueur ne peut accumuler plus de 5 énergies à moins d'avoir acheté la carte amélioration **Générateur**. Le Générateur de niveau 1 permet d'accumuler 6 énergies et celui de niveau 2, 7 énergies.

2. RÉSOUDRE LE NIVEAU DE DANGER (P. 11)

Le joueur subit en dégâts le Danger qu'il n'a pas pu éviter.

3. REMETTRE LES CUBES JcJ (P. 12)

4. ACHETER (P. 12)

Permet au joueur de dépenser son Bellonium durement acquis pour acheter des améliorations et des Power-ups pour son vaisseau.

5. AJOUTER LES NOUVEAUX DANGERS (P. 11)

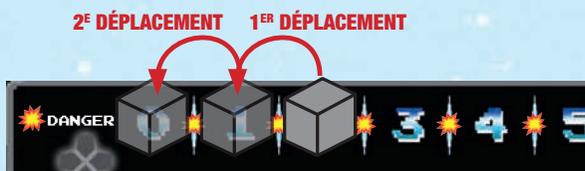
Ceci représente le niveau de Danger que le joueur devra affronter à son prochain tour.

A. COMBAT

1.A. DÉPLACER

1. Les vaisseaux peuvent se déplacer orthogonalement ou en diagonale, mais ils ne peuvent pas volontairement se déplacer sur certains types d'objets. Après chaque déplacement, appliquez les effets de la case (les cases sont toutes décrites en page 15).

2. Pour chaque déplacement, réduisez votre niveau de Danger de 1 (ceci représente l'esquive des tirs).



Au début de la partie, chaque vaisseau a 1 seul déplacement. Durant la partie, les joueurs pourront acheter un **Moteur** qui augmentera leur capacité de déplacement. À n'importe quel moment durant leur tour, les joueurs peuvent faire une **surcharge** pour se déplacer jusqu'à 2 fois de plus (voir page 10).

Certaines cartes Power-up et Senseur permettent aussi d'obtenir des déplacements gratuits supplémentaires.

LES CASES ESPACE SUR LESQUELLES LES VAISSEAUX PEUVENT SE DÉPLACER :

- Ennemis
- Sections de Boss destructibles
- Power-ups
- Drones de recharge
- Trous de ver
- Mines orbitales
- Trous noirs
- L'Astromarchand
- Construction extraterrestre : Labyrinthe spatial

LES CASES ESPACE SUR LESQUELLES LES VAISSEAUX NE PEUVENT PAS SE DÉPLACER :

- Autres joueurs
- Murs
- Constructions extraterrestres : Singularité
- Moustique de l'espace
- Bombe à retardement
- Sections de Boss indestructibles

Voir la page 15 et l'aide de jeu pour les règles détaillées des cases Espace.

1.B. TIRER

Chaque vaisseau commence le jeu avec une Tourelle (indiquée sur le tableau de bord) qui permet 1 tir de 1 dégât. Durant la partie, les joueurs pourront acheter et tirer avec de multiples armes.

Chaque vaisseau de joueur est équipé d'une **Cage rotative de niveau 1**. Cette modification permet au vaisseau de tirer dans les 4 directions orthogonales. Votre marqueur indique la direction dans laquelle tire votre vaisseau. Au début de la partie, tous les joueurs tirent vers le haut de la zone de jeu.

Si un joueur souhaite changer la direction de ses armes, il doit payer 1 énergie pour le faire. Le joueur indique alors la nouvelle direction de tir pour toutes ses armes en déplaçant le cube de la Cage rotative sur la flèche correspondante. (Un joueur détruit, c.-à-d. Astral, a aussi la possibilité de changer gratuitement la direction de sa Cage rotative, voir page 14).

Astuce : si vous voulez, vous pouvez positionner l'avant de votre vaisseau pour indiquer la direction de tir.

HAUT DE LA ZONE DE JEU



TIRER SUR DES ENNEMIS (NON-JOUEURS)

Lors d'une action de combat, le joueur actif reçoit 1 action Tirer. Le joueur peut aussi tirer jusqu'à 2 fois de plus en faisant une **surcharge** (voir au bas de la page).

L'arme de base (la Tourelle) peut être utilisée plusieurs fois durant le même tour lors d'une surcharge. Toutes les autres armes ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par tour.

Il n'y a pas de portée limite aux armes ; elles peuvent tirer d'un bout à l'autre de l'écran dans la direction indiquée par la Cage rotative (exception : le **Lance-flammes** est limité à la première case de la ligne indiquée).

Vous ne pouvez pas tirer à travers les **objets bloquants** (exception : le **Canon Gamma** touche toute la ligne indiquée par la Cage rotative). Consultez la page 15 pour la liste des objets bloquants.

Faites le total des dégâts infligés sur chaque cible pour tout le tour du joueur. Si le total des dégâts atteint le total d'énergie de la cible, celle-ci est détruite. Sinon l'énergie de la cible est régénérée à la fin du tour du joueur actif. L'énergie des ennemis (■) se trouve en haut à gauche de la carte Espace. Si l'ennemi n'a pas d'énergie, il ne peut être détruit.

Lorsqu'un joueur détruit un ennemi, il reçoit immédiatement la **récompense** indiquée en bas de la case. Si c'est une , le joueur reçoit 1 Bellonium de la réserve. Si c'est une , le joueur déplace son marqueur de Gloire pour indiquer son gain de 1 point.

Rappel : à tout moment durant son tour, le joueur actif peut changer la direction de sa Cage rotative. Par exemple, il pourrait tirer sur un ennemi dans une direction, payer 1 énergie pour changer la direction de sa Cage rotative puis passer en surcharge pour tirer dans cette nouvelle direction.

TIRER SUR D'AUTRES JOUEURS (JcJ)

Contrairement au tir sur les ennemis, tirer sur d'autres joueurs n'occasionne pas de dégâts directs. Cela augmente plutôt le niveau de Danger du (ou des) joueur(s) attaqué(s). Lorsque vous tirez sur d'autres vaisseaux, **faites le total** des dégâts infligés. Le joueur attaqué déplace son marqueur de Danger vers la droite d'autant de crans que le total des Dangers infligés par le joueur (notez que 2 Dangers sont nécessaires pour passer du niveau de Danger 5 à 6 et 6 à 7). Ceci permet au joueur attaqué d'esquiver les tirs lors de son prochain tour.

Lorsque vous augmentez le niveau de Danger d'un autre joueur, donnez-lui un cube JcJ. Le joueur ciblé garde tous les cubes JcJ sur son tableau de bord. Ils entreront en jeu lorsque ce joueur **sera détruit** (voir page 13).

Chaque tour, un joueur peut donner au maximum 1 seul cube JcJ à chaque autre joueur, peu importe le nombre de fois où il tire sur le même joueur.



Les joueurs **PEUVENT** tirer dans les 4 directions orthogonales. Ils **PEUVENT** aussi tirer à travers les Power-ups, les Drones de recharge, les Labyrinthes spatiaux, les Trous de ver et l'Astromarchand. Par contre, ils **NE PEUVENT PAS** tirer en diagonale. Finalement, ils ne **PEUVENT PAS** tirer à travers les objets bloquants, sauf s'ils utilisent l'amélioration Canon Gamma dont le tir traverse tout !

SURCHARGE

1^{RE} SURCHARGE

À tout moment lors d'une action **Combat**, un joueur peut dépenser 1 énergie pour pouvoir faire 1 déplacement ou 1 tir supplémentaire.

2^E SURCHARGE

Dépensez 2 autres énergies supplémentaires pour obtenir une autre fois 1 déplacement ou 1 tir.

Important : il est impossible de faire plus de 2 surcharges par tour. Ceci veut dire que vous pouvez, au maximum, vous déplacer 2 fois et tirer 2 fois, ou vous déplacer 3 fois et tirer 1 fois (ou vice versa).

Note : Vous ne pouvez faire une surcharge lorsqu'il ne vous reste qu'1 énergie, car ceci vous détruirait.

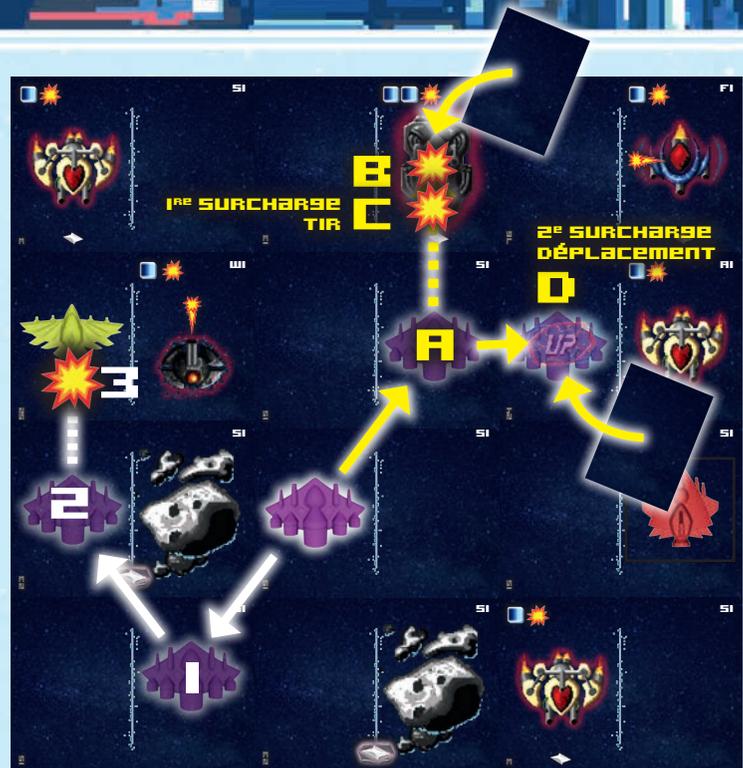
Remarque : Dans les deux exemples, le vaisseau du joueur actif a un déplacement de base de 1 et la Tourelle (1 tir, 1 dégât).

EXEMPLE 1 (flèches blanches) :

- 1) Premier déplacement.
- 2) Surcharge pour faire un déplacement supplémentaire (cout : 1 énergie).
- 3) Tir sur le joueur JAUNE, augmentant de 1 son niveau de Danger.

EXEMPLE 2 (flèches jaunes) :

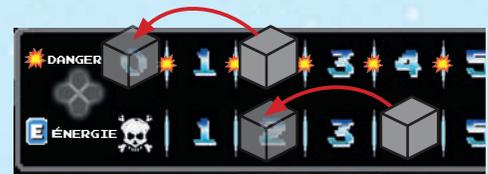
- A) Premier déplacement.
- B) Tir sur le Croiseur (2 d'énergie), infligeant 1 dégât.
- C) Première surcharge pour faire 1 dégât supplémentaire (cout : 1 énergie), ce qui permet de détruire le Croiseur et de recevoir 1 Bellonium en récompense. Placement d'une carte Senseur pour recouvrir le Croiseur.
- D) Deuxième surcharge (cout : 2 énergies supplémentaires) pour déplacer le vaisseau sur le Power-up et l'acquérir. Placement d'une carte Senseur pour recouvrir le Power-up.



2. RÉSOUDRE LE NIVEAU DE DANGER

Si le joueur actif n'a pas pu réduire son niveau de Danger à 0 en se déplaçant ou avec des cartes Power-up, son vaisseau subit alors des dégâts.

1. Le joueur actif perd autant d'énergie que la valeur actuelle de son niveau de Danger.
2. Il réduit ensuite son niveau de danger à zéro.



PERTE DE 2 ÉNERGIES

3. AJOUTER LES NOUVEAUX DANGERS

À partir de sa position actuelle, le joueur doit attentivement rajouter les Dangers venant sous différentes formes. Chaque forme de Danger doit remplir des critères différents afin d'être prise en compte. Les joueurs utilisent leur marqueur de Danger afin d'indiquer leur niveau de Danger sur leur tableau de bord. Pour passer d'un niveau de Danger à un autre, la somme du Danger ajoutée doit être égale au nombre d'icônes de Danger entre les niveaux. Par exemple, il faut 1 Danger pour passer du niveau de Danger 4 au niveau 5, mais 2 Dangers pour passer du niveau de Danger 5 à 6.



DANGER : Compte lorsque l'ennemi est adjacent au joueur dans une des 8 directions.



OMNIDANGER : Compte, quel que soit l'endroit où se trouve le vaisseau dans la zone de jeu. N'est pas compté si Astral (voir page 14).



DANGER À DISTANCE : Compte si l'ennemi a une vue dégagée du joueur (sans objet bloquant, voir page 15) dans la direction du tir. **Exception :** le tir d'un ennemi traverse tous les autres ennemis, bien qu'ils soient considérés comme des objets bloquants.



IMPORTANT : LE DANGER ET LE DANGER À DISTANCE D'UNE MÊME CASE NE SE CUMULENT PAS. AINSI, UN JOUEUR ADJACENT À UN ENNEMI QUI A UNE ICÔNE DE DANGER À DISTANCE OU PLUS NE COMPTE QUE LES ICÔNES DE DANGER NORMALES (IGNORANT CELLES À DISTANCE).

EXEMPLES D'AJOUT DE DANGER.

Joueur violet :

- + 1 du Chasseur à sa gauche
- + 1 de la Tourelle derrière lui
- + 1 du Chasseur à sa droite
- + 1 du Chasseur à l'extrême droite
- = 4

Joueur rouge :

- + 1 de la Tourelle à sa gauche
- + 1 du Chasseur devant elle
- + 1 du Chasseur devant elle en diagonale à droite
- = 3

Joueur bleu :

- + 1 du Chasseur devant lui en diagonale à droite
- + 1 du Chasseur derrière lui
- = 2



B. ARRÊT DU SYSTÈME

L'action Arrêt du système arrête les moteurs et le système d'armement, ce qui permet au vaisseau de régénérer une partie de son énergie perdue.

Lors d'un arrêt du système, le joueur actif **ne peut pas** jouer de carte Power-up.

Les effets passifs et les améliorations, comme l'amélioration Bouclier, fonctionnent toujours.

1. RECHARGER

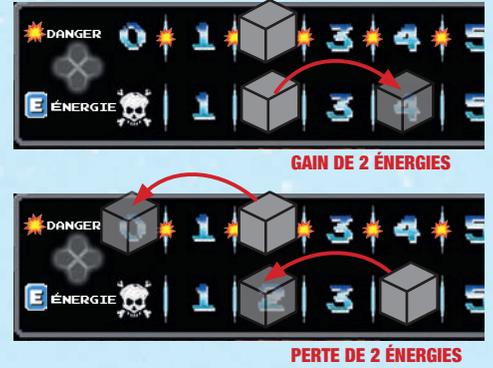
Le joueur augmente son niveau d'énergie de 2 crans vers la droite.

2. RÉSOUDRE LE NIVEAU DE DANGER

1. Le joueur actif perd autant d'énergie que la valeur actuelle de son niveau de Danger.
2. Ensuite, il réduit son niveau de danger à zéro.

3. REMETTRE LES CUBES JCJ

1. Si vous êtes toujours en vie après avoir résolu votre actuel niveau de Danger, redonnez tous les cubes JcJ à leur propriétaire, sans autre effet.
2. Si vous êtes détruit après avoir résolu votre actuel niveau de Danger, référez-vous aux règles de **Vaisseau détruit** (page 14).



4. ACHETER

Le Bellonium peut être dépensé pour acheter ou améliorer n'importe quel nombre d'améliorations et de cartes Power-up.

CARTES AMÉLIORATION



- Le prix de chaque amélioration se trouve en haut à droite de la carte.
- Quelques améliorations ont plus d'un niveau. Lors de l'achat d'une amélioration, vous devez commencer par le niveau 1 et devez payer le prix pour chaque niveau suivant que vous souhaitez acheter. Si vous avez assez de Bellonium, vous pouvez acheter une nouvelle amélioration, payer pour l'améliorer au niveau 2, et s'il vous reste encore suffisamment de Bellonium, payer pour passer immédiatement au niveau 3!



- Certains niveaux donnent de la Gloire : celle-ci est acquise à l'achat.
- Chaque joueur ne peut avoir qu'un exemplaire de chaque amélioration.

CARTES POWER-UP

Lors des achats, un joueur peut acheter une carte Power-up pour 2 Bellonium chacune. Prenez la première carte de la pioche de cartes Power-up.

Vous pouvez avoir un nombre illimité de cartes Power-up. Elles sont gardées face cachée dans votre main et ne peuvent être jouées que durant votre tour (sauf mention contraire sur la carte). Rappelez-vous que les cartes Power-up ne peuvent pas être jouées lors d'un arrêt du système (sauf si la carte indique de la jouer immédiatement).



5. AJOUTER LES NOUVEAUX DANGERS

Cette phase fonctionne exactement comme lors de l'action Combat. Consultez la page 11 pour les règles.

4. DÉFILEMENT

A. ENLEVER LES CARTES ESPACE DE LA 5^E RANGÉE

A. Si des vaisseaux sont présents sur une ou des cartes Espace de la rangée du bas, déplacez individuellement chaque vaisseau d'une case vers le haut de la zone de jeu, en vous assurant de suivre l'ordre du tour toujours en cours. Si un vaisseau est poussé par défilement dans un objet, consultez la page 15 pour résoudre les effets de la case.

Remarque : Il est seulement possible de déplacer votre vaisseau à gauche ou à droite comme résultat d'une poussée par défilement dans un objet. Ainsi, dans certains cas rares, cela peut avoir comme conséquence qu'un joueur soit détruit après plusieurs collisions.

B. Retirez les cartes Espace de la rangée du bas, ainsi que les cartes Senseur utilisées pour recouvrir les cases Espace (au besoin). Placer les cartes dans leurs défausses respectives.

B. DÉPLACEZ LE 5^E SUPPORT À CARTES POUR QU'IL DEVIENNE LA PREMIÈRE RANGÉE

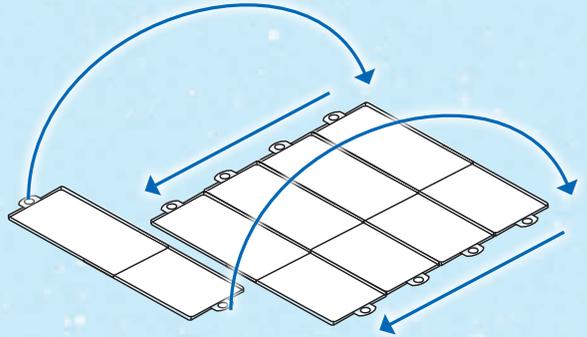
Poussez la zone de jeu vers le bas, prenez le support à cartes nouvellement vidé et placez-le en haut.

C. AJOUTER UNE NOUVELLE RANGÉE DE CARTES ESPACE

A. De gauche à droite, placer 1 nouvelle carte Espace face visible pour chaque colonne en jeu. Assurez-vous que l'abréviation du niveau soit bien positionnée vers le haut de l'écran.

B. Infligez immédiatement le  de la nouvelle rangée aux joueurs positionnés sur la nouvelle deuxième rangée. Par exemple, sur l'illustration à droite, le joueur rouge doit ajouter immédiatement 2 Dangers sur son tableau de bord. 1  du Chasseur devant elle en diagonale à gauche et 1  du Chasseur directement devant elle.

C. Pour chaque Bellonium global révélé durant cette étape, chaque joueur reçoit 1 Bellonium. Par exemple, toujours avec l'illustration ci-contre, tous les joueurs recevraient 2 Bellonium, soit 1 par Bellonium global dévoilé.



BOSS

Lorsque vous dévoilez la carte Avertissement - Boss, conservez cette carte face visible et lisez les règles spéciales utilisées pour ce Boss. Trouvez les cartes Espace de ce Boss. Vous pouvez facilement trouver le nom de chaque Boss au dos des cartes. À 2 et 3 joueurs, utilisez les cartes numérotées 1, 2, 3 (et au tour suivant, 5, 6, 7, si le Boss est en deux rangées). À 4 et 5 joueurs, utilisez toutes les cartes.

Ajoutez les rangées normalement à chaque tour en appliquant les mêmes règles de défilement. **S'il n'y a pas assez de cartes Espace dans la pioche, N'AJUSTEZ PAS le plateau : défaussez uniquement la dernière rangée, ce qui réduira la zone de jeu d'un tour à l'autre.**

Les sections de Boss : destructibles ou non ?

Une section de Boss est destructible lorsqu'elle présente des icônes d'énergie. Si une section de Boss n'a pas d'icône d'énergie, elle est donc indestructible.



VAISSEAU DÉTRUIT

Un vaisseau est immédiatement détruit lorsque son niveau d'énergie atteint  sur son tableau de bord.

UNE FOIS DÉTRUIT...

1. Si le vaisseau détruit est celui du joueur actif, aucune autre action n'est permise et son tour se termine immédiatement.
2. Retirez immédiatement le vaisseau du joueur de la zone de jeu. Le vaisseau devient alors **Astral** (voir ci-dessous).
3. Tous les joueurs sur l'écran de jeu gagnent 2 Gloires. Les joueurs en état Astral ne gagnent aucune Gloire (voir ci-dessous).
4. Chaque joueur (incluant les joueurs en état Astral) gagne 1 Gloire pour chacun de leurs marqueurs JcJ présents sur le tableau de bord du joueur détruit.
Par exemple, un joueur non-Astral qui a réussi à placer 3 marqueurs JcJ sur le joueur détruit recevra un total de 5 Gloires.

ASTRAL

Un vaisseau est Astral dès que son pion vaisseau n'est pas positionné quelque part sur l'écran de jeu (normalement parce qu'il a été détruit).

Remarque : Les joueurs Astral piochent et jouent des cartes Senseur comme d'habitude pour déterminer l'ordre du tour.

Remarque : Les joueurs Astral ne peuvent être endommagés, détruits, et ne peuvent pas recevoir de Danger ou de Bellonium des icônes Bellonium global.

Remarque : Les joueurs Astral peuvent réaligner leur Cage rotative dans la direction de leur choix gratuitement.

Si vous êtes Astral au début de votre tour, vous pouvez :

ACHETER

Lorsque votre vaisseau est Astral, vous pouvez faire l'action Acheter (présentée en page 12)

ENTRER SUR L'ÉCRAN DE JEU

En entrant sur l'écran de jeu, un joueur cesse d'être Astral et règle son niveau d'énergie à un de moins que son maximum.

Par exemple, si le joueur possède le Générateur de niveau 1, son niveau maximum d'énergie est 6 ; il mettra donc son marqueur d'énergie à 5.

Comme mentionné précédemment, les joueurs entrent toujours sur la zone de jeu par la rangée du bas.

MISSIONS

Chaque joueur commence la partie avec une mission. Chaque fois qu'un joueur progresse dans sa mission, il met un marqueur de joueur sur sa carte Mission pour noter sa progression.

Lorsqu'un joueur termine sa mission, il reçoit la Gloire indiquée qu'il note sur la piste de score puis il retourne la carte Mission face cachée.

Vous **ne recevez pas** une nouvelle carte Mission après avoir complété votre mission initiale.



EXPLOITS

Une fois qu'un joueur a rempli les conditions d'une des 4 cartes Exploit visibles sur la piste de score, le joueur acquiert cette carte Exploit et marque la Gloire indiquée. Pour chaque carte Exploit acquise, révélez-en une nouvelle et posez-la face visible sur la piste de score.

Si plus d'un joueur remplit les conditions d'un Exploit au même moment, chacun de ces joueurs gagne la Gloire indiquée et la carte est remise dans la boîte.

À moins que les joueurs n'aient acquis toutes les cartes Exploit, il devrait toujours y avoir 4 cartes Exploit en jeu.



FIN DE LA PARTIE

S'il ne reste qu'une rangée de cartes Espace lors du défilement, la partie se termine immédiatement.

Les joueurs révèlent tous leurs cartes Power-up rapportant de la Gloire et les comptabilisent sur la piste de score.

Pour chaque 3 Bellonium non dépensés, un joueur reçoit également 1 Gloire.

LE JOUEUR AVEC LE PLUS DE GLOIRES EST DÉCLARÉ VAINQUEUR.

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le plus d'énergie, puis le joueur qui a accompli le plus d'exploits.

OBJET BLOQUANT : Un objet que le tir des vaisseaux ou des ennemis ne peut traverser. **Exception** : les ennemis peuvent se tirer à travers.

Les joueurs **NE PEUVENT PAS** délibérément se déplacer sur certains types d'objets : les vaisseaux des autres joueurs, les Constructions extraterrestres - Singularité, la Bombe à retardement, les Astéroïdes, le Moustique galactique et les sections de Boss indestructibles.

Les vaisseaux **PEUVENT** être poussés par défilement sur tous les objets.

DRONE DE RECHARGE

DÉPLACÉ OU POUSSÉ PAR DÉFILEMENT SUR : Recevez immédiatement 1 énergie.



POWER-UP

DÉPLACÉ OU POUSSÉ PAR DÉFILEMENT SUR : Piochez une carte Power-up puis recouvrez la case avec une carte Senseur de la pioche.



ENNEMIS



CHASSEUR

OBJET BLOQUANT
Extraterrestres ennemis de base.



TOURELLE

OBJET BLOQUANT
Spécialistes des attaques à distance.



CROISEUR

OBJET BLOQUANT
Extraterrestres ennemis plus dangereux pouvant rapporter plus de Bellonium ou de Gloire.



SECTION DE BOSS

OBJET BLOQUANT

DÉPLACÉ OU POUSSÉ PAR DÉFILEMENT DESSUS : Inflige immédiatement autant de dégâts que son nombre de Dangers. Déplacez votre marqueur d'énergie d'autant de crans vers la gauche que le nombre de Dangers de l'ennemi. Ce dernier est alors détruit et ne rapporte AUCUNE récompense. Recouvrez la case avec une carte Senseur de la pioche. Rappel : les Danger et Danger à distance ne se cumulent pas.

VAISSEAU DE JOUEUR

OBJET BLOQUANT

POUSSÉ PAR DÉFILEMENT

DESSUS : Le vaisseau qui est poussé par défilement sur un autre vaisseau subit immédiatement 1 dégât (il déplace son marqueur d'énergie d'1 cran à gauche) et se retrouve poussé sur la case de droite ou de gauche, au choix du joueur poussé. Résolez les effets de la case d'arrivée.

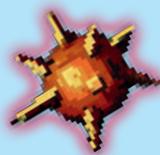


MINE ORBITALE

OBJET BLOQUANT

DÉPLACÉ OU POUSSÉ PAR DÉFILEMENT DESSUS :

Inflige immédiatement 2 dégâts au vaisseau (le joueur déplace son marqueur d'énergie de 2 crans à gauche). La mine est détruite. Recouvrez la case avec une carte Senseur de la pioche.



TROU NOIR

OBJET BLOQUANT

DÉPLACÉ OU POUSSÉ PAR DÉFILEMENT DESSUS :

Le vaisseau est détruit et retiré de la zone de jeu. Appliquer les règles de **VAISSEAU DÉTRUIT** (page 14).



CONSTRUCTION EXTRATERRESTRE : LABYRINTHE SPATIAL

DÉPLACÉ OU POUSSÉ PAR DÉFILEMENT DESSUS :

Gagnez la Gloire indiquée sur la carte.

Si un vaisseau se trouve sur un Labyrinthe spatial qui possède une icône **-D** ou **-DD**, il ne gagne pas la Gloire immédiatement. Il doit d'abord utiliser le nombre de déplacements requis pour gagner la Gloire.

-D signifie 1 déplacement

-DD signifie 2 déplacements

Un joueur ne peut recevoir la récompense d'un Labyrinthe spatial qu'une seule fois. Une fois cette récompense obtenue, le joueur place un marqueur de joueur sur cette carte en rappel et avance son marqueur de Gloire d'autant de crans que la Gloire représentée sur la carte.



CONSTRUCTION EXTRATERRESTRE : SINGULARITÉ

OBJET BLOQUANT

POUSSÉ PAR DÉFILEMENT

DESSUS : Un vaisseau poussé par défilement sur la Singularité subit immédiatement 1 dégât (le joueur déplace son marqueur d'énergie de 1 cran à gauche) et est poussé à droite ou à gauche (au choix du joueur). Résolez les effets de la case d'arrivée.

TIR : Si un vaisseau inflige un nombre de dégâts suffisant à la Singularité lors d'un même tour, il gagne autant de Gloire qu'indiqué sur la carte.

Un joueur ne peut recevoir de récompense obtenue, le joueur place un marqueur de joueur sur cette carte en rappel. La Singularité ne peut jamais être détruite. Ne la recouvrez pas avec une carte Senseur.

INDESTRUCTIBLE : La Singularité ne peut jamais être détruite. Ne la recouvrez pas d'une carte Espace.

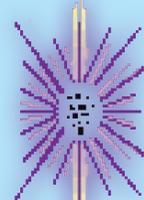


TROU DE VER

DÉPLACÉ OU POUSSÉ PAR DÉFILEMENT DESSUS :

Le vaisseau peut se déplacer sur un autre Trou de ver visible et inoccupé sans utiliser de déplacement.

Utiliser un Trou de ver ne compte pas comme un déplacement. Ainsi, vous ne diminuez pas votre niveau de Danger lorsque vous utilisez un Trou de ver.



★ BOMBE À RETARDEMENT

OBJET BLOQUANT

POUSSÉ PAR DÉFILEMENT

DESSUS : Le vaisseau qui est poussé par défilement sur la Bombe à retardement subit immédiatement 1 dégât (il déplace son marqueur d'énergie d'1 cran à gauche) et est poussé à droite ou à gauche, au choix du joueur. Résolez les effets de la case d'arrivée.

DÉTONATION : Quand la Bombe à retardement est retirée de la zone de jeu lors du défilement (avant d'ajouter une nouvelle rangée), elle explose. Dévoilez 5 cartes Senseurs : chaque joueur dont la couleur/icône est indiquée sur au moins une des cartes dévoilées reçoit immédiatement 2 Dangers.



ASTÉROÏDE/MUR

OBJET BLOQUANT

POUSSÉ PAR DÉFILEMENT

DESSUS : Le vaisseau qui est poussé par défilement dans un Astéroïde ou un Mur subit immédiatement 1 dégât (il déplace son marqueur d'énergie d'1 cran à gauche) et est poussé à droite ou à gauche, au choix du joueur. Résolez les effets de la case d'arrivée.



ASTÉROÏDES DESTRUCTIBLES

Certains Astéroïdes peuvent être détruits et sont reconnaissables par des icônes d'énergie illustrées sur leur case. Recouvrez la case avec une carte Senseur s'il est détruit. La même règle que celle des Astéroïdes/Murs s'applique si un vaisseau est poussé par défilement sur un Astéroïde destructible.

★ MOUSTIQUE GALACTIQUE

OBJET BLOQUANT

POUSSÉ PAR DÉFILEMENT

DESSUS : Le vaisseau qui est poussé par défilement sur le Moustique galactique subit immédiatement 1 dégât (il déplace son marqueur d'énergie d'1 cran à gauche) et est poussé à droite ou à gauche, au choix du joueur. Résolez les effets de la case d'arrivée.

TIR : Lorsqu'un vaisseau tire sur un Moustique galactique, celui-ci s'enfuit ! Le joueur échange toute la carte Espace du Moustique avec une autre carte orthogonalement adjacente au choix du joueur. Si un vaisseau se trouve sur l'une ou l'autre des cartes Espace déplacées, ce vaisseau sera déplacé avec la carte.

INDESTRUCTIBLE : Le Moustique ne peut jamais être détruit. Ne le recouvrez pas d'une carte Espace.



★ ASTROMARCHAND LORSQUE LE JOUEUR SE TROUVE SUR LE MARCHAND :

Durant son tour, le joueur peut **ACHETER** en dépensant 1 Bellonium.

Ceci permet au joueur se trouvant sur l'Astromarchand d'améliorer son vaisseau ou d'acheter une ou des cartes Power-up sans faire d'arrêt du système.



AMÉLIORATIONS

ARMES	CARACTÉRISTIQUES	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
LASER	TIR MULTIPLE Une action de tir permet de tirer plusieurs fois. Chaque tir est réparti à la guise du joueur, durant son tour.	2 tirs	3 tirs	4 tirs
MISSILE	DÉGÂT DE ZONE Lorsque le missile frappe une cible, l'explosion s'étend et inflige 1 dégât sur 1 case adjacente orthogonalement (au choix du joueur).	2 dégâts sur la case ciblée +1 dégât sur 1 case adjacente orthogonalement (au choix du joueur)	3 dégâts sur la case ciblée +1 dégât sur 1 case adjacente orthogonalement (au choix du joueur)	3 dégâts sur la case ciblée +2 dégâts sur 1 case adjacente orthogonalement (au choix du joueur)
CANON GAMMA	CHAÎNE Les dégâts sont infligés SUR toutes les cases se situant dans la direction du tir, traversant les objets bloquants et même les trous noirs!	1 dégât	2 dégâts	3 dégâts
LANCE-FLAMMES	DISTANCE RAPPROCHÉE Peu cher, mais ne tire que sur une case adjacente.	2 dégâts	3 dégâts	4 dégâts
MODIFICATIONS	NIVEAU 1	NIVEAU 2		
CAGE ROTATIVE	Dépensez 1 énergie pour tourner la Tourelle dans n'importe quelle direction (indiquée en plaçant un marqueur de joueur dans la direction choisie). La Tourelle reste en position jusqu'à ce que vous dépensiez 1 énergie pour la tourner de nouveau. Les joueurs peuvent seulement tirer dans les 4 directions orthogonales. Une Cage rotative peut être tournée gratuitement lorsque le vaisseau est Astral.	La Cage rotative peut être tournée gratuitement dans n'importe quelle direction, n'importe quel nombre de fois durant le même tour. Les joueurs peuvent seulement tirer dans les 4 directions orthogonales.		
GÉNÉRATEUR	Maintenant, votre niveau d'énergie maximum est de 6. Lorsque vous achetez cette modification, vous gagnez immédiatement 1 énergie. Lors d'un arrêt du système, gagnez 1 énergie supplémentaire en rechargeant (3 au lieu de 2).	Maintenant, votre niveau d'énergie maximum est de 7. Lors d'un arrêt du système, gagnez 1 énergie supplémentaire en rechargeant (3 au lieu de 2; comme avec le niveau 1). Votre 2 ^e surcharge coûte maintenant 1 seule énergie.		
BOUCLIER	Lors de la résolution du Danger, réduisez d'abord votre niveau de Danger de 1, puis appliquez la règle de résolution du Danger.	Lors de la résolution du Danger, réduisez d'abord votre niveau de Danger de 2, puis appliquez la règle de résolution du Danger.		
MOTEUR	Vous avez 1 déplacement supplémentaire durant votre tour.	Vous avez 2 déplacements supplémentaires durant votre tour.		

VARIANTES ET AUTRES CARTES ESPACE

Commencer sans Cage rotative	Vue étroite	Aucun joueur ne commence avec la Cage rotative. Rappel : Le premier et le second niveau de la Cage rotative coûtent 3. Sans Cage rotative, le vaisseau d'un joueur ne tire que vers le haut de la zone de jeu.
Deux équipes	Coéquipiers	Idéal à 4 joueurs. Deux équipes de 2 joueurs partagent leurs cartes Power-up et s'entraident pour obtenir le total de Gloire le plus élevé.
Jeu solitaire	Survivant	Survivre sans être détruit. Jouez avec une largeur de deux cartes Espace (cartes Boss 2-3 et 6-7). Certains scénarios précis (ordre imposé des cartes Espace) exigeront des actions presque parfaites pour réussir.
Astéroïdes et Tunnels	Encombré	Utilisez cette mise en place : 5 rangées A1 + 2 rangées T1 + 1 rangée F1 (idéalement avec l'Astromarchand) + 1 Boss. Le moteur de base procure 2 déplacements. Les moteurs ne sont pas disponibles à l'achat. Plus de blocage, plus d'interaction entre joueurs. Idéal avec la variante « Coéquipier ».
Cartes Spatiales Spéciales ★	Surprises à l'horizon	Si vous souhaitez jouer avec les cartes Espace spéciales (Moustique galactique, Astromarchand, Bombe à retardement), déterminez d'abord les cartes spéciales que vous souhaitez utiliser. Ensuite, une fois la pioche constituée, coupez le paquet et remplacez une carte de la pioche par une carte spéciale (sans regarder les cartes). Procédez ainsi pour chaque carte spéciale que vous souhaitez utiliser.

IDÉE ORIGINALE : MAGNUS TYRLAND; ANDERS TYRLAND. **REMERCIEMENTS :** MÅNS TYRLAND, LUCAS LILJA, CHRULL.
TESTEURS : CHARLIE GRÖNVALL, FELIX GRÖNVALL, TOMAS UNDSÉN, NISSE LINDSTRÖM, KOVE LINDSTRÖM, SIMON LUNDSTRÖM,
DANIEL SJÖSTRAND, DANI MLADONIZCKÝ, ERIC LINDE.

REMERCIEMENTS ADDITIONNELS : TONY BOYDELL, DAN GLIMNE, AMELIE BULLOUGH, WORLD OF BOARDGAMES,
PHILIPPE GUÉRIN, Z-MAN GAMES STAFF, DRAGON'S LAIR.

HÉBÔS DE KEMBLE'S CASCADE : COMMANDANTS : OLIVIER PRÉVOT, RÉMY CARLIER; CAPITAINES : JOSÉ CHAVES, WLADIMIR KOKKINOPOULOS

AUTEURS : ANDERS & OLLE TYRLAND

ILLUSTRATIONS : CHRIS QUILLIAMS & PHILIPPE GUÉRIN

©2014 FILOSOFIA ÉDITION INC.

31 RUE DE LA COOPÉRATIVE
RIGAUD QC JOP 1P0
CANADA

POUR TOUTES QUESTIONS,

REMARQUES OU DEMANDES :

WWW.FILOSOFIAGAMES.COM

INFO@FILOSOFIAGAMES.COM