RÈGLES DU JEU

Participez à la Troisième Guerre solaire : des groupes aux intérêts divergents s'opposent dans l'espace pour la suprématie, ou pour un morceau de roche riche en minerai.

En 2115, la guerre est un spectacle. De gigantesques croiseurs s'affrontent par chasseurs interposés dont les pilotes sont de vrais héros surmédiatisés. Ce sont les Starfighters !

STARFIGHTER

Un jeu de Stéphane Boudin
Illustrations : Arnaud Demaegd, Neriac
Graphismes : Cyril Demaegd, Barbara Ouvrard
Textes : Idic

WWW.YSTARI.COM

CHRONOLOGIE

2029 : Très Grande Dépression. L'économie des USA s'effondre irrémédiablement. Dans une tentative désespérée de rétablir sa situation, le pays vend de nombreux brevets technologiques. C'est un échec et les USA subissent une balkanisation de leur territoire, de nombreux états se déclarant indépendants et entamant des guerres conventionnelles entre eux. Il en résulte un isolationnisme fatal à l'ancienne grande puissance.

2035 : Plusieurs phénomènes naturels de grande ampleur dévastent les îles et les pays des rivages du Pacifique. Los Angeles, San Francisco, Pékin et de nombreuses grandes villes et régions sont ravagées. Les survivants tentent de s'entendre car il ne faut attendre aucune aide des autres pays du monde : ils décident de la création de l'Alliance Pacifique, qui tourne le dos aux continents et se tourne vers la mer. Mise en place du « communisme de crise » et disparition de la propriété individuelle. La « dictature de la solidarité obligatoire » devient vitale pour la survie de tous.

2036 : Un groupe de riches dilettantes de 9 nationalités différentes décide d'acheter le matériel et les installations de la NASA. Il organise alors le recrutement de plusieurs milliers de « citoyens de l'espace », jeunes, brillants, plein de potentiel, de toutes les nationalités. Son but est de créer une « spatiarchie », une nouvelle nation tournée vers l'orbite terrestre et l'espace. Début d'un strict programme de sélection génétique.

2040 : Trois grandes sociétés russes, Gazoil, Enercentral et Feroxy, sont réunies sous une seule direction à la suite d'une série d'OPA agressives. Le conglomérat ainsi créé se tourne vers des pays est-européens en banqueroute. En échange de la prise en charge et du règlement de leurs dettes, ces pays passent sous la domination du conglomérat, devenant la propriété des trois sociétés. Tous les citoyens deviennent salariés du conglomérat, qui prend le nom de consortium éco-étatique Biélomoldavie, SA. Les USA, occupés à s'entre-déchirer, ne réagissent pas. L'Union Européenne, engluée dans ses interminables procédures, temporise et ne peut réagir non plus.

2050-2080 : Début de la conquête du système solaire par différents groupes privés ou de nouveaux états. Les hommes s'établissent sur Mars, en orbite de Vénus et dans la ceinture d'astéroïdes.

2051 : Création de la Minière des Astéroïdes, par des groupes de mineurs indépendants (et un peu dérangés) et des déserteurs de différentes factions. Ils mettent rapidement en coupe réglée plusieurs groupes d'astéroïdes en exploitant leurs richesses minérales de façon sauvage (et avec un taux de mortalité élevé). Installation des MystiGeek (un groupuscule formé de pirates informatiques, de fanatiques extrémistes de plusieurs sectes transcendantalistes et de jeunes amateurs de jeux en ligne) sur des stations spatiales récupérées et rafistolées. Ils choisissent de s'établir aux points de Lagrange terrestres. Un petit groupe de sectateurs aux croyances mythologiques profondes prend rapidement l'ascendant sur les autres et l'ensemble devient Les Mystiques de Lagrange.

2071 : Révolte, sur Mars, des ouvriers, des colons et des petits employés de la Société d'Exploitation Minière de la Valles Marineris. Création de la Commune libre de Vale Marineris.

2075-2100 : Les Hommes s'installent et exploitent les richesses minières des lunes de Jupiter, de Neptune et de Saturne.

2090-2100 : Différentes factions humaines commencent à s'opposer dans des conflits à portée limitée, notamment pour l'accès à des ressources minières et énergétiques.

2110 – 2112 : Première Guerre solaire. Les Mystiques de Lagrange s'opposent au Bloc d'Intérêts Interstellaires (B2I) pour la possession des astéroïdes troyens de Jupiter « groupe d'Achille ». Il s'agit plus d'une suite d'accrochages entre flottilles de petits vaisseaux, avec peu de pertes. Les croiseurs sont peu nombreux, peu armés, et chaque camp ne les risque qu'avec d'énormes précautions, jusqu'au 9 mars 2112 : les Mystiques de Lagrange réussissent à détruire un navire ennemi pour la première fois. La guerre se termine peu de temps après sur un statu quo.

2112 : Deuxième Guerre solaire. Le Bloc d'Intérêts Interstellaire s'engage auprès de la Confédération pan-eurasiatique contre la Minière des Astéroïdes pour établir un point de contrôle sur Amor, un astéroïde. D'autres factions s'allient à l'un ou l'autre groupe au cours de la guerre, qui reste limitée à une dizaine de protagonistes. Le B2I fait les frais de ce conflit : il est démantelé, son P.D.G. et son comité de direction exécutés en direct par des mercenaires à la solde de l'Alliance Pacifique. Le score d'audience obtenu lors de cet incident commence à intéresser les grands groupes médiatiques, notamment le plus récent et le plus agressif d'entre eux : Centiprod.

2113 : Début de la Troisième Guerre solaire. La Minière des Astéroïdes, alliée au Groupement des Banques Européennes, s'oppose violemment aux Mystiques de Lagrange pour la possession de certains astéroïdes de la ceinture de Kuiper. Les combats, qui se poursuivent près de Makémaké, une planète naine de la ceinture, entraînent dans le conflit d'autres factions terriennes et martiennes : Biélomoldavie, SA, l'Europasia (ex Confédération Pan-eurasiatique), Valle Marineris, le Groupement Industriel des Minéraliers Libres Indépendants (G.I.M.L.I.) sont, entre autres, impliqués dans une suite de combats et de batailles indécises.

2114, 17 septembre : L'équipe du professeur Hirapati, en poste sur Eris, capte un message de provenance extra-terrestre (c'est « Le Message »). Il en commence le décryptage.

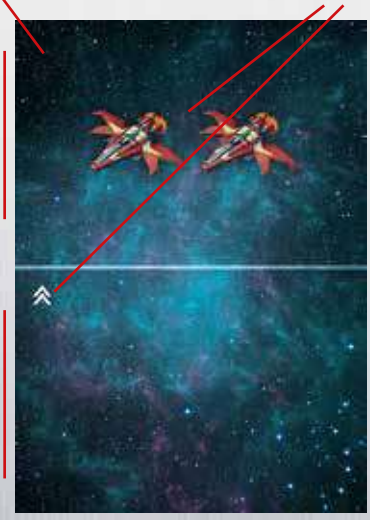
2115 : La Troisième Guerre solaire se généralise et s'étend à tout le système solaire, essentiellement par le biais de batailles spatiales de moyenne intensité. Les alliances se font et se défont, les défections au sein de chaque faction également. L'utilisation conjointe du clonage à grande échelle et d'une couverture médiatique systématique des conflits contribue à ajouter au chaos généralisé, en jetant dans les batailles des forces de plus en plus disparates, pour des enjeux stratégiques mineurs voire inexistants : l'engagement financier et intéressé de grands groupes publicitaires et banquiers (qui refusent des batailles décisives) changent la face du conflit, qui devient un moyen supplémentaire, voire central pour assurer la satisfaction des spectateurs et des clients des grands groupes médiatiques et financiers. Dans ce climat, deux corporations deviennent incontournables auprès des autres factions, sans s'engager directement elles-mêmes dans les combats : Centiprod et P.C.O. (Produire pour satisfaire la Consommation : une Opportunité). Les batailles deviennent de faible, voire de très faible intensité, et opposent rarement plus de deux croiseurs, et des myriades de chasseurs, dont les pilotes, ayant souvent une carrière éphémère, deviennent cependant de véritables stars, des gladiateurs modernes. C'est l'ère des **Starfighters**.

MATÉRIEL DE JEU

- **3 plateaux Croiseur recto-verso**

- **100 cartes Escadrille différentes**

Recto d'une carte (tous différents)



Verso d'une carte (tous identiques)

- **20 marqueurs Dégâts (disques)**
- **2 marqueurs de blindage (cubes)**
- **1 marqueur Initiative (pion)**

BUT DU JEU

Le but de chaque joueur est d'endommager suffisamment le blindage du Croiseur adverse pour entraîner sa reddition. Pour cela, chaque joueur va poser des cartes Escadrille de sa main sur son plateau Croiseur pour attaquer l'adversaire et déclencher des effets jusqu'à la victoire.

MISE EN PLACE

ENTRAÎNEMENT

Pour les premières parties, il est conseillé de jouer uniquement avec les Croiseurs de classe **Ares** et **Athena**, ainsi qu'avec les cartes Escadrille à matricule **vert** (les cartes à matricule bleu sont remises dans la boîte). C'est le mode **Entraînement**.

ESCARMOUCHE

Pour les parties suivantes, les joueurs peuvent utiliser **toutes les cartes et tous les Croiseurs**. C'est le mode **Escarmouche**.

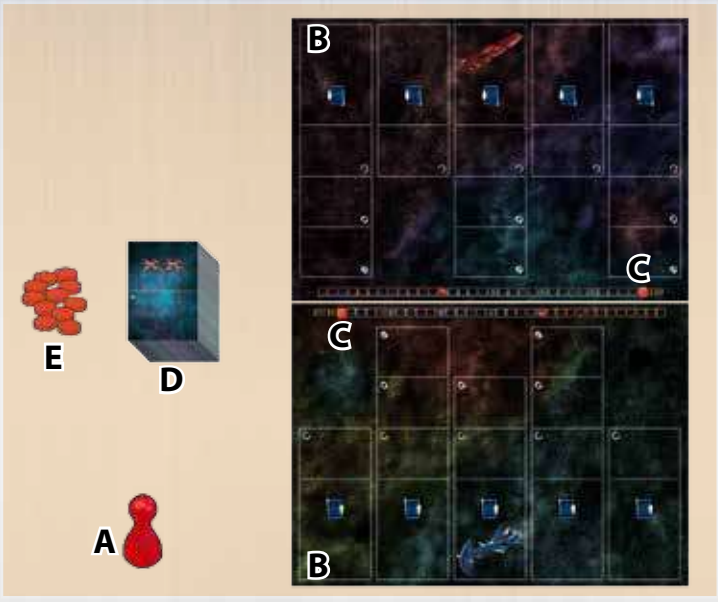
On désigne un **premier joueur** qui prend le marqueur **Initiative** (**A**).

Chaque joueur, en commençant par le premier, choisit un plateau Croiseur (**B**) et le place devant lui, avec un marqueur de blindage (**C**) sur la plus haute valeur de sa piste de blindage. Les 5 secteurs (colonnes) des deux Croiseurs doivent être en vis-à-vis **en début de partie**.

Les cartes Escadrille sont mélangées pour former une pioche, **verso** sur le dessus (**D**). Cette pioche est commune aux deux joueurs.

Le stock de marqueurs Dégâts (**E**) est placé à côté de la pioche.

La partie peut commencer.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie de Starfighter se déroule en une succession de **manches**. Chaque manche se déroule en **trois phases** : Renforts, Déploiement et Bataille.

1) RENFORTS

Chaque joueur pioche **autant de cartes qu'il a de symboles Pioche visibles sur les 5 secteurs de son plateau**.

Attention : les cartes Escadrille sont double-face. On tiendra donc en main les cartes Escadrille recto vers soi.

Exemple 1 : à la première manche, les plateaux étant vides, Athena et Ares piochent 5 cartes chacun.

Exemple 2 :

Lors de la seconde manche, Ares pioche deux cartes car il n'a plus que deux symboles Pioche visibles (les cartes Escadrille jouées lors de la manche précédente ayant caché ses autres symboles Pioche).

Important : seuls les symboles Pioche du plateau Croiseur sont pris en compte durant cette phase. L'effet des symboles Pioche présents sur les cartes Escadrille est expliqué en page 8 (Effets).

2) DÉPLOIEMENT

En commençant par le joueur avec le marqueur Initiative, chaque joueur pose **à tour de rôle** une carte de sa main dans un secteur de son plateau Croiseur.

Les cartes sont toujours posées **de bas en haut dans un secteur** : la première carte d'un secteur doit être posée sur son emplacement de niveau zéro (le plus en bas), la suivante sur celui de niveau 1, etc. Les cartes vont ainsi se chevaucher en partie. La partie inférieure de la carte jouée vient toujours recouvrir la partie supérieure de la dernière carte posée dans ce secteur. Une carte ne peut pas être posée dans un secteur dont tous les emplacements sont occupés.

De plus, pour poser une carte, on prendra en compte la face de la carte jouée, son orientation et son niveau.

a) Face de la carte :

Un joueur a toujours le choix de poser une carte de sa main soit côté recto, soit côté verso.

b) Orientation de la carte :

Une carte est toujours posée avec sa partie **supérieure** dirigée vers l'adversaire. Donc, si on joue une carte :

- côté recto : le matricule est en bas à droite vers soi et le niveau de la carte en haut à gauche vers l'adversaire,
- côté verso (côté sans matricule) : les Chasseurs sont en haut vers l'adversaire.

c) Niveau :

Chaque carte a un niveau allant de zéro à trois, indiqué en haut à gauche de la carte (les cartes sans niveau indiqué ont un niveau zéro).

- niveau **zéro** : la carte peut être posée sur **n'importe quel emplacement libre**,
- niveaux **1, 2 ou 3** : la carte doit être posée sur **un emplacement de même niveau** qu'elle.

Important : toutes les cartes peuvent être jouées sur leur côté verso. Ainsi, un joueur a toujours à sa disposition des cartes de niveau zéro.

Lorsqu'une carte est posée, on en applique immédiatement les effets (voir le chapitre Effets - page 8, pour plus de détails).

Exemple de déploiement sur un secteur :

Tour 1 - Le secteur étant vide, Ares doit tout d'abord poser une carte de niveau 0. N'en possédant pas, il pose une de ses cartes côté verso. C'est alors au joueur adverse de jouer.

Tour 2 - Ares pose ensuite une carte de niveau 1 dans ce secteur qui vient masquer la partie supérieure de la carte jouée ici au tour 1 ; puis il applique l'effet de la carte.

Tour 3 - N'ayant pas de carte de niveau 2 en main, et voulant poursuivre son déploiement dans ce secteur, Ares pose alors une autre carte côté verso, et pourra ainsi poser ultérieurement une carte de niveau 3 dans ce secteur.

Passer : un joueur peut décider à tout moment de passer au lieu de poser une carte. Il ne peut alors plus poser de carte jusqu'à la prochaine manche. Le joueur qui a passé en premier lors de la phase de déploiement prend (ou conserve) le marqueur Initiative. L'autre joueur peut poser ensuite **autant de cartes qu'il le souhaite**. Cette phase se termine lorsque les deux joueurs ont passé.

3) BATAILLE

3.1 Initiative :

Le joueur avec le marqueur Initiative **peut** déplacer son Croiseur, en décalant son plateau par rapport à celui de l'adversaire, **d'un secteur vers la gauche ou vers la droite**. À l'issue du déplacement, il doit rester **au moins deux secteurs en vis-à-vis** entre les Croiseurs. Le mouvement du Croiseur n'est pas obligatoire. Le joueur choisit ensuite l'ordre de résolution des combats : de gauche à droite ou de droite à gauche.

Lors d'une Bataille, il y a aura autant de combats que de secteurs de Croiseurs qui s'opposent en vis-à-vis direct (sur une même colonne). Chaque combat se déroule l'un après l'autre dans l'ordre de résolution qui a été choisi. Il est impossible d'ignorer un combat.

Exemple d'une phase de Bataille entre Ares et Athena :
C'est Athena qui a passé la première lors de la phase de déploiement. Elle a décidé de déplacer son Croiseur vers la droite et choisi que les combats soient résolus de gauche à droite (secteurs 3, 4 puis 5). Il n'y a pas de combats pour les secteurs 1, 2, 6 et 7, qui n'ont pas de secteurs en vis-à-vis.

3.2 Combats :

Un combat dans deux secteurs opposés se déroule en deux temps :

a) Forces en présence :

Chaque joueur prend un nombre de marqueurs Dégâts égal au nombre total de Chasseurs visibles **du secteur de son adversaire**. Ce total est compté **au début du combat** (les Chasseurs endommagés ou qui apparaissent en cours de combat ne modifieront pas ce nombre initial de marqueurs Dégâts).

b) Dégâts :

Le joueur avec le marqueur Initiative place en premier ses marqueurs Dégâts sur les Chasseurs de son secteur, à raison d'un marqueur par Chasseur. Puis ce sera à l'autre joueur de le faire.

Les marqueurs doivent être placés de haut en bas : on commence donc par placer tous les marqueurs possibles sur la carte de l'emplacement de plus haut niveau de ce secteur. Lorsque le dernier Chasseur de cette carte est endommagé, celle-ci est détruite. La carte est alors défaussée et les marqueurs présents sur celle-ci remis au stock.

Cela révèle la partie supérieure de la carte éventuellement située en-dessous : si elle a un symbole d'effet, on en applique toutes les conséquences **immédiatement** (voir le chapitre Effets - page 8 pour plus de détails). Puis, si le joueur a encore des marqueurs à placer, il continue de les placer sur cette carte. Et ainsi de suite.

Lorsque toutes les cartes d'un secteur ont été détruites, les marqueurs Dégâts restants diminuent d'autant le blindage du Croiseur du joueur (on déplace en conséquence le cube sur la piste de blindage et ces marqueurs Dégâts restants sont remis au stock).

Marqueurs Dégâts :

- Les marqueurs Dégâts encore présents sur une carte qui n'a pas été détruite restent en place d'une manche à l'autre. Les Chasseurs ainsi endommagés ne rentreront pas en compte dans le calcul des forces en présence d'un prochain combat.
- Les marqueurs Dégâts qui se retrouvent recouverts (suite à un déplacement ou un retournement, ou à une nouvelle carte jouée... voir chapitre Effets - page 8) sont immédiatement remis au stock.

Exemple (suite) :

Combat colonne 3 : Ares prend 2 marqueurs Dégâts et Athena aucun. Faute de Chasseurs dans ce secteur pour Ares, son Croiseur perd directement deux points de blindage.

Combat colonne 4 : Ares prend 3 marqueurs Dégâts, Athena 4. Athena place les 3 premiers sur les Chasseurs de sa carte de niveau 1 qui est détruite. Cela révèle la partie supérieure de la carte du dessous et son effet est appliqué (son Croiseur perd 1 point de blindage (voir en page 8). Puis l'un des Chasseurs de la partie supérieure de cette carte reçoit le dernier marqueur. Ares place les 3 marqueurs sur sa carte de niveau 1 : comme il reste un des quatre Chasseurs indemne, la carte et les marqueurs restent en place pour la prochaine manche.

Combat colonne 5 : aucun Chasseur n'est présent dans la colonne 5 de part et d'autre, rien ne se passe.

3.3 Fin des combats :

Une fois tous les combats résolus, le joueur qui possède le marqueur Initiative le donne à son adversaire.

EFFETS

Les effets représentent les conséquences des manœuvres audacieuses effectuées par les pilotes.

L'effet d'une carte se déclenche immédiatement à chaque fois qu'il devient visible, c'est à dire :

- Lorsqu'un joueur joue la carte **depuis sa main** vers son plateau Croiseur (phase de déploiement) ;
- Lorsque la partie supérieure de la carte se retrouve **révélée suite à la destruction ou au déplacement** de la carte la recouvrant ;
- Lorsque la carte est **elle-même déplacée, retournée ou qu'elle pivote** et qu'un de ses effets, jusqu'alors caché, devient visible.

MODE ENTRAÎNEMENT

Pioche : le joueur prend la première carte de la pioche et la place **à côté de son plateau** sans la consulter. Lors de la **manche suivante**, il l'ajoute à sa main **en plus** des cartes piochées durant la phase Renforts.

Déplacement latéral : le joueur déplace une des cartes d'un secteur (sur son plateau ou celui de l'adversaire) **vers un secteur adjacent** (à droite ou à gauche) de manière à ce qu'elle devienne la carte **la plus haute** de ce secteur. Si un espace est libéré par cet effet, les autres cartes sont décalées pour le combler.

Déplacement vertical : le joueur déplace une des cartes d'un secteur (sur son plateau ou celui de l'adversaire) de manière à ce qu'elle devienne la carte **la plus haute de ce même secteur**. Si un espace est libéré par cet effet, les autres cartes sont décalées pour le combler.

Déplacement libre : le joueur déplace une des cartes d'un secteur (sur son plateau ou celui de l'adversaire) **vers n'importe quel secteur du même plateau**, de manière à ce qu'elle devienne la carte **la plus haute** de ce secteur. Si un espace est libéré par cet effet, les autres cartes sont décalées pour le combler.

Pivotement : le joueur **modifie l'orientation d'une carte** de son choix (sur son plateau ou celui de l'adversaire). La partie supérieure de cette carte devient désormais sa partie inférieure et vice versa.

Destruction : le joueur **détruit une carte** de son choix (sur son plateau ou celui de l'adversaire). La carte est placée dans la défausse. Si un espace est libéré par cet effet, les autres cartes sont décalées pour le combler.

Dégâts sur Croiseur adverse : le blindage du **Croiseur adverse** diminue d'un point.

Dégâts sur son Croiseur : le blindage du **Croiseur du joueur** diminue d'un point.

MODE ESCARMOUCHE / GUERRE TOTALE

Champ de force : à chaque fois qu'une carte possédant un champ de force subit des dégâts, elle n'en subit qu'**un seul au total** (placé sur un des Chasseurs de la carte) : les dégâts en excédent sur cette carte sont donc tous **ignorés** (absorbés par le champ de force).

Écran 2/3/4 : lorsqu'une carte possédant des écrans subit des dégâts, les marqueurs Dégâts sont d'abord posés **sur les écrans**. Une fois qu'il y a autant de marqueurs que d'écrans (une ellipse = un écran), les dégâts en excédent endommagent alors les Chasseurs. À la fin d'une manche, les marqueurs posés sur les écrans sont **remis au stock** (les écrans se régénèrent).

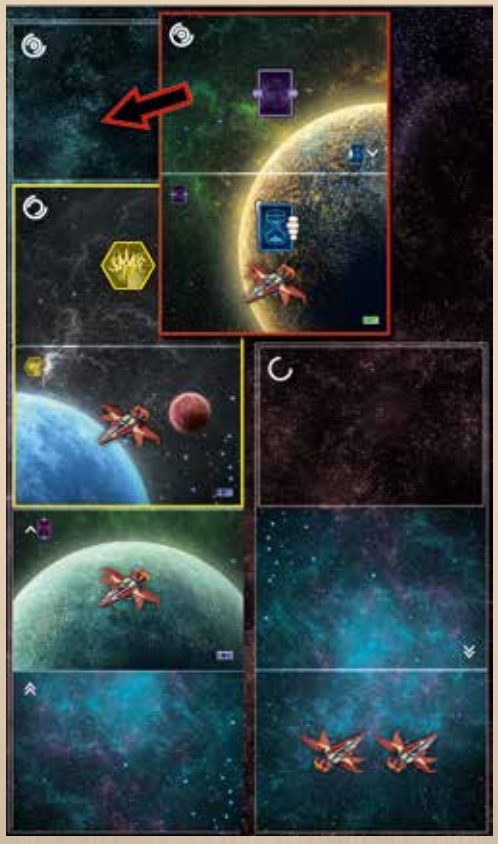
Retournement : le joueur **retourne** (recto / verso sans en changer l'orientation) une carte de son choix (sur son plateau ou celui de l'adversaire).

Dégâts sur Chasseur : le joueur place un marqueur Dégâts sur la carte **la plus haute** de n'importe quel secteur. Les règles d'écran s'appliquent éventuellement. Il n'est pas possible d'infliger directement un point de dégâts au Croiseur adverse. Si le dernier Chasseur d'une carte est endommagé, celle-ci est détruite.

PRÉCISIONS IMPORTANTES :

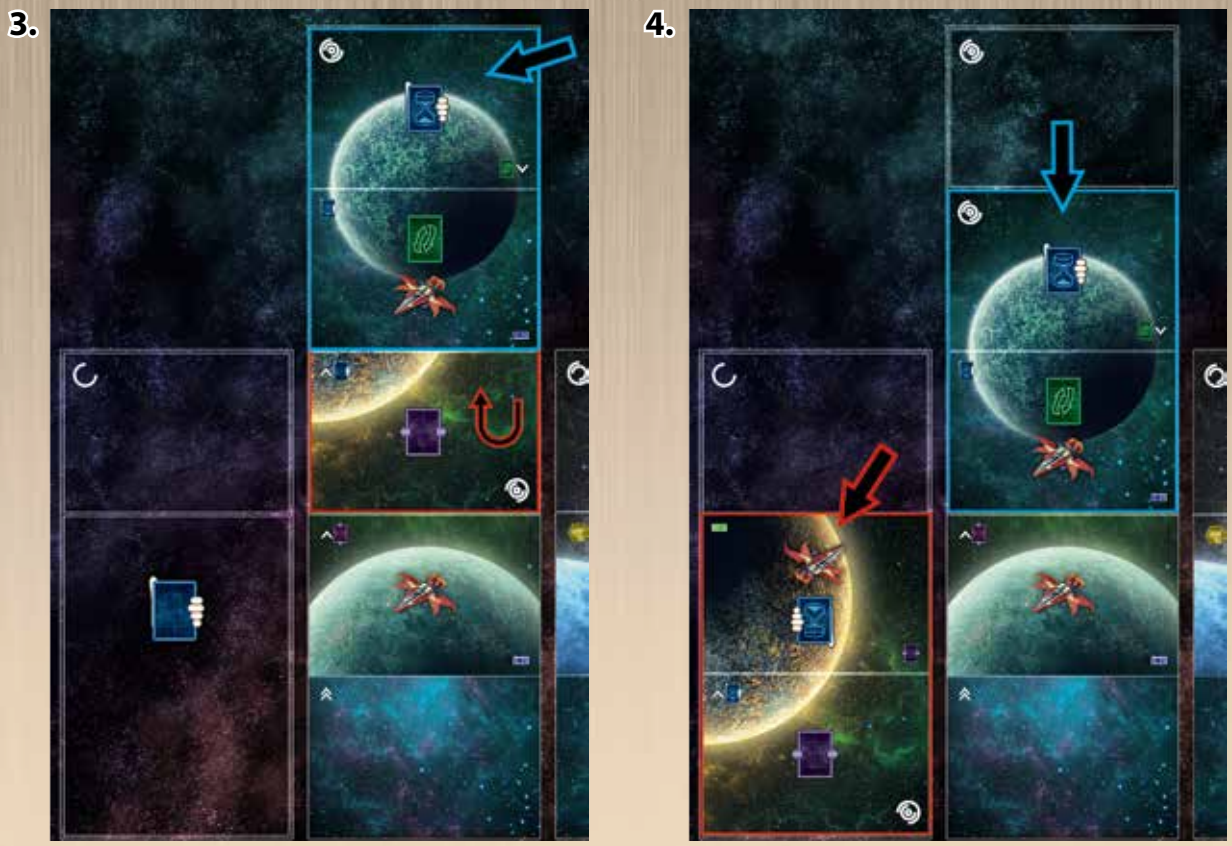
- Un effet doit **toujours** être appliqué lorsque c'est possible. Il est cependant possible d'appliquer un effet sans déclencher de conséquences, par exemple un déplacement vertical dans un secteur ne comportant qu'une carte.
- Les effets de **déplacement, retournement, pivotement, destruction et dégâts sur Chasseur peuvent être déclenchés sur n'importe quel plateau (le sien ou celui de l'adversaire).** C'est le joueur de la carte dont l'effet devient visible qui choisit sur quel plateau, secteur et carte cet effet s'applique.
- Les cartes d'un joueur ne peuvent **jamais changer de plateau**. Ainsi, suite à un effet, un joueur ne peut déplacer une de ses cartes que dans un secteur de son propre Croiseur ou une carte de son adversaire que dans un secteur du Croiseur adverse.
- Si, suite à un effet de destruction ou de déplacement, plusieurs cartes d'un même secteur se retrouvent séparées par un emplacement vide, le joueur doit **immédiatement décaler ses cartes vers le bas** afin de combler ce vide. **Les effets qui apparaissent dans cet emplacement vide créé ne sont donc pas déclenchés.**
- On ne doit respecter le niveau d'une carte que pour la pose initiale (phase de déploiement). Ainsi **le niveau n'est plus pris en compte lorsqu'un effet déplace ou retourne une carte ou lorsqu'elle se retrouve décalée**.
- Lorsqu'un effet entraîne la révélation d'un autre effet, ce dernier se déclenche à son tour immédiatement.
- Si deux effets sont révélés simultanément, le joueur choisit quel effet se déclenche en premier. Le deuxième effet ne sera appliqué qu'après la résolution du premier effet et des effets que ce premier effet pourrait révéler. Si le deuxième effet est entre-temps caché, il ne se déclenchera alors plus.

1.

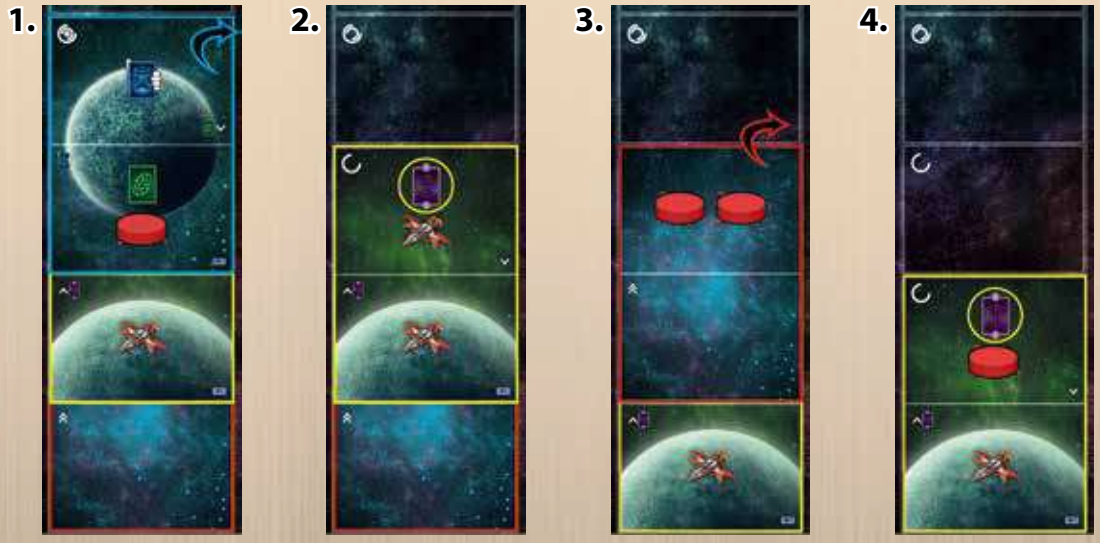


2.

Exemple : Ares décide de poser la carte 3-10 (cadre rouge), recouvrant ainsi l'effet supérieur de sa carte de niveau 2 (cadre jaune). Il applique les 2 effets de la carte nouvellement posée dans l'ordre de son choix : il décide de piocher d'abord (la carte ainsi piochée est placée, face cachée, à proximité de son plateau) puis de faire le déplacement latéral d'une carte vers un secteur adjacent. Il décide de déplacer sa carte de niveau 2, rendant son effet à nouveau visible et inflige 1 dégât au Croiseur adverse. Il décale sa carte de niveau 3 pour recouvrir immédiatement les autres cartes de sa colonne (l'effet de la carte de niveau 1 - déplacement vertical - n'est donc pas redevenu visible et n'est pas déclenché).



Exemple (suite) : Ares pose la carte 3-35 (cadre bleu) et applique les deux effets de la carte : il commence par piocher puis décide de faire pivoter sa carte au niveau 2 (cadre rouge). L'effet supérieur de cette carte (pioche) est recouvert tandis que l'effet de déplacement latéral est dévoilé. Il applique alors cet effet sur cette même carte (cadre rouge) et la déplace vers un secteur adjacent. L'effet supérieur devient à nouveau visible et Ares pioche une carte supplémentaire. Il décale immédiatement sa carte de niveau 3 pour combler le vide créé (sans déclenchement d'effet supplémentaire).



Exemple (fin) : lors de la phase Bataille suivante, Ares subit 4 points de dégâts dans ce secteur. Le premier point détruit la carte la plus haute (cadre bleu) et révèle l'effet déplacement vertical de la carte du niveau 1 (cadre jaune). Ares décide d'appliquer l'effet sur la carte du niveau 0 (cadre rouge) et de la placer en haut du secteur (il recouvre ainsi à nouveau l'effet de déplacement). Les 2 points de dégâts suivants détruisent la carte au cadre rouge, révélant à nouveau l'effet de déplacement. Il décide d'appliquer cet effet sur le plateau adverse pour influencer un futur combat (qui n'est pas montré dans cet exemple). Le dernier point de dégât est posé sur la carte.

Pour remporter la victoire à Starfighter, il est vital d'optimiser le déclenchement d'effets pour en enchaîner un maximum et de ne pas hésiter à appliquer vos effets sur les cartes de l'adversaire.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque le Croiseur de l'un des deux joueurs atteint **0 point de blindage** (que cela soit à la suite de combats ou d'un effet de carte), la partie se termine à la fin de la manche en cours. Tout point de dégâts supplémentaire encaissé par un Croiseur diminue son blindage (qui peut alors descendre dans les valeurs négatives). À la fin de la manche, le joueur dont le Croiseur a alors le niveau de blindage le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes Escadrille en main, sur son plateau Croiseur et à côté (cartes obtenues par l'effet Pioche lors de la dernière manche) remporte la partie.

MODE GUERRE TOTALE

Le mode Guerre Totale, au contraire des modes Entraînement et Escarmouche, fait appel à la construction au préalable par chaque joueur de sa pioche.

Chaque joueur compose sa flotte avec l'ensemble des cartes à sa disposition (il est possible d'utiliser deux boîtes du jeu afin que chaque joueur ait accès à l'intégralité des cartes). Il choisit un Croiseur parmi ceux disponibles, puis les cartes de sa pioche. Une pioche doit contenir **au moins 25 cartes**. Il n'y a **pas de limite maximum** à son nombre de cartes. Une pioche ne peut contenir qu'**un seul exemplaire** de chaque carte du jeu, identifiable par son matricule.

Avant le début de la partie, chaque joueur révèle à son adversaire le Croiseur choisi. Chaque joueur mélange sa propre pioche et aura en cours de partie sa propre défausse.

Préparez le reste des éléments de jeu comme dans une partie en mode Entraînement ou Escarmouche.

QUELQUES NOTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Pioche : les joueurs ne peuvent ni regarder les cartes de la pioche, ni en modifier l'ordre. Un joueur peut compter à tout moment le nombre de cartes restantes dans la pioche. Lorsque la pioche est vide, les cartes de la défausse sont mélangées et forment une nouvelle pioche. *Rappel : en mode Guerre Totale, chaque joueur a sa propre pioche.*

Main : il n'existe pas de limitation au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main. Les cartes sont toujours tenues en main dans le même sens, avec le matricule en bas. Un joueur peut compter le nombre de cartes en main de son adversaire.

Défausse : elle est formée en cours de partie par la défausse des cartes détruites. *Rappel : en mode Guerre Totale, chaque joueur a sa propre défausse.*

Information : À tout moment, un joueur peut consulter les deux côtés des cartes qu'il a posées (cela ne sert que pour l'effet Retournement : il est donc inutile de le faire dans le mode Entraînement). Un joueur peut également consulter le côté visible des cartes posées par son adversaire et notamment leur partie supérieure, cachée par d'autres cartes (les icônes de rappel servent à en faciliter la lecture).

REMERCIEMENTS

L'auteur remercie toutes les personnes qui ont soutenu le jeu et participé à son évolution, notamment Olivier, Ludovic, Thomas, Cédric, Emmanuel et François ; Cédric et Stéphanie (Protoludiques) ; Grégory (Vassal Factory) ; Yoshiaki, Matthieu, Alexia (CNJ Boulogne). Un remerciement tout particulier aux deux illustrateurs successifs du prototype : le premier Benjamin qui a su mettre en adéquation le thème du jeu avec ses mécanismes de l'époque et surtout le second Benjamin pour son aide inestimable et le travail colossal accompli sur les différentes versions du prototype alors dénommé Space Squadron.

L'éditeur remercie son équipe de choc, la « Ystari team », pour son soutien indéfectible et particulièrement Dominique pour son aide précieuse.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Les joueurs enchaînent des manches jusqu'à ce que le blindage d'un Croiseur atteigne (ou dépasse) 0.

Phase 1 - Renforts : les joueurs piochent autant de cartes qu'ils ont de symbole Pioche visibles sur leur plateau (pas sur les cartes Escadrille). Ils prennent en main les cartes obtenues par l'effet Pioche de la manche précédente.

Phase 2 - Déploiement : les joueurs, en commençant par celui qui possède le marqueur Initiative, posent à tour de rôle une carte - en respectant le niveau - et déclenchent les effets. Le premier qui passe prend (ou conserve) le marqueur Initiative. L'autre peut continuer à poser des cartes jusqu'à ce qu'il passe.

Phase 3 - Bataille :

3.1 - Initiative : Le joueur qui possède le marqueur Initiative peut déplacer son Croiseur d'un secteur vers la droite ou la gauche. Il décide ensuite dans quel sens seront résolus les combats.
3.2 - Combats : secteur par secteur, des dégâts sont infligés aux Chasseurs et éventuellement aux Croiseurs. Le joueur ayant l'Initiative subit ces dégâts en premier. Quand une carte est détruite, l'éventuel effet révélé s'applique.
3.3 - Fin de manche : le marqueur Initiative change de main. Les écrans se régénèrent (Escarmouche / Guerre Totale).

MODE ENTRAÎNEMENT

Pioche : le joueur prend la première carte de la pioche et la place **à côté de son plateau** sans la consulter. Lors de la **manche suivante**, il l'ajoute à sa main **en plus** des cartes de la phase Renforts.

Déplacement latéral : le joueur déplace une des cartes d'un secteur (sur son plateau ou celui de l'adversaire) **vers un secteur adjacent** (à droite ou à gauche) de manière à ce qu'elle devienne la carte **la plus haute** de ce secteur. Si un espace est libéré par cet effet, les autres cartes sont décalées pour le combler.

Déplacement vertical : le joueur déplace une des cartes d'un secteur (sur son plateau ou celui de l'adversaire) de manière à ce qu'elle devienne la carte **la plus haute de ce même secteur**. Si un espace est libéré par cet effet, les autres cartes sont décalées pour le combler.

Déplacement libre : le joueur déplace une des cartes d'un secteur (sur son plateau ou celui de l'adversaire) **vers n'importe quel secteur du même plateau**, de manière à ce qu'elle devienne la carte **la plus haute** de ce secteur. Si un espace est libéré par cet effet, les autres cartes sont décalées pour le combler.

Pivotement : le joueur **modifie l'orientation d'une carte** de son choix (sur son plateau ou celui de l'adversaire). La partie supérieure de cette carte devient désormais sa partie inférieure et vice versa.

Destruction : le joueur **détruit une carte** de son choix (sur son plateau ou celui de l'adversaire). La carte est placée dans la défausse. Si un espace est libéré par cet effet, les autres cartes sont décalées pour le combler.

Dégâts sur Croiseur adverse : le blindage du **Croiseur adverse** diminue d'un point.

Dégâts sur son Croiseur : le blindage du **Croiseur du joueur** diminue d'un point.

MODE ESCARMOUCHE / MODE GUERRE TOTALE

Champ de force : à chaque fois qu'une carte possédant un champ de force subit des dégâts, elle n'en subit qu'**un seul au total** (placé sur un des Chasseurs de la carte) : les dégâts en excédent sur cette carte sont donc tous **ignorés** (absorbés par le champ de force).

Écran 2/3/4 : lorsqu'une carte possédant des écrans subit des dégâts, les marqueurs Dégâts sont d'abord posés **sur les écrans**. Une fois qu'il y a autant de marqueurs que d'écrans (une ellipse = un écran), les dégâts en excédent endommagent alors les Chasseurs. À la fin d'une manche, les marqueurs posés sur les écrans sont **remis au stock** (les écrans se régénèrent).

Retournement : le joueur **retourne** (recto / verso sans en changer l'orientation) une carte de son choix (sur son plateau ou celui de l'adversaire).

Dégâts sur Chasseur : le joueur place un marqueur Dégâts sur la carte **la plus haute** de n'importe quel secteur. Les règles d'écran s'appliquent éventuellement. Il n'est pas possible d'infliger directement un point de dégâts au Croiseur adverse. Si le dernier Chasseur d'une carte est endommagé, celle-ci est détruite.