

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





FLIGHTS

RÈGLES DU JEU

FLIPSHIPS

NOUS SOMMES TOMBÉS DANS LEUR PIÈGE...

Le Vaisseau-mère a surgi de nulle part, son ombre gigantesque écrasant la Cité. En quelques secondes, vague après vague, des chasseurs en sont sortis, emplissant le ciel tout entier.

Nous lançons nos vaisseaux, ceux qui sont prêts, mais ils sont bien peu nombreux. Nos pilotes se battent comme des lions, défendent la planète, pendant que nous affrétons le reste de la flotte. Le ciel est criblé d'explosions, nous essayons des tirs, mais nous n'abandonnerons pas. Et vous ?

FLIPSHIPS est un jeu de coopération et d'adresse dans lequel les joueurs endossent le rôle de courageux pilotes qui défendent leur planète contre une pluie de feu meurtrière. Lancez vos vaisseaux, éliminez les envahisseurs et terrassez le puissant Vaisseau-mère avant qu'il ne soit trop tard !



CONTENU

28 disques Vaisseau de 4 couleurs
(7 par couleur)
[3 de niveau 1, 2 de niveau 2, et 2 de niveau 3]



12 Cartes Pilote
(4 de chaque niveau, 1, 2 et 3)



60 cartes Ennemi



1 carte Ordinateur de visée



1 tuile Baie d'amarrage



5 éléments du Vaisseau-mère
(4 standards et 1 variante)



Côté gauche

Arrière

Côté droit



Avant

Avant Variante rapide

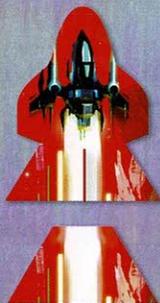
6 tuiles Zone de combat (recto/verso)



1 marqueur de Santé Cité
& 1 marqueur de Santé Vaisseau-mère
(cylindres en bois)



1 marqueur
Ordre du tour (2 pièces)



1 Rampe de lancement



Autocollants pour la rampe
de lancement



MISE EN PLACE

NOTE : Pour une partie en solo, suivez la mise en place pour 2, 3 ou 4 joueurs, et jouez tous les vaisseaux, en suivant les règles habituelles.

- 1 Pour une partie à 2 joueurs, placez toutes les tuiles Zone de combat avec les 2 points en bas à droite de chaque tuile visibles.

Pour une partie à 3 ou 4 joueurs, retournez toutes les tuiles du côté opposé. Assemblez les tuiles comme sur l'image, et placez-les de manière à ce que l'illustration de la Cité soit alignée avec le bord de la table. Ces tuiles indiquent les rangées de Vaisseaux ennemis que les joueurs devront combattre.

Il y a trois sections principales sur les tuiles Zone de combat:

- L'Atmosphère: la zone s'étend du bord de la table à une ligne invisible entre l'Atmosphère et les Secteurs Lunaires, comme indiqué sur l'illustration.
- Les Secteurs Lunaires: les tuiles comportent quatre Secteurs Lunaires, chacune indiquant une rangée de la zone de jeu (voir illustration). Chaque case rectangulaire montrant une Lune sera appelée Secteur Lunaire dans ces règles.
- Les pistes de Santé de votre Cité et du Vaisseau-mère se trouvent à droite, le long du bord des tuiles. Chacune est numérotée de 0 à 20.

- 2 Triez les cartes Pilote en fonction de leur numéro (1, 2 et 3) et mélangez-les séparément en trois pioches. Chaque joueur prend une carte de chaque pioche et les aligne de bas en haut, à droite, le long des tuiles Zone de combat, comme indiqué sur l'illustration. Si vous jouez sur une surface plutôt étroite, vous pouvez placer ces cartes n'importe où, même derrière le Vaisseau-mère.

Chaque joueur choisit une couleur, prend les disques Vaisseau de sa couleur, et les empile sur les cartes correspondantes. Les Vaisseaux de niveau 1 sont placés sur les cartes Pilote de niveau 1, et ainsi de suite.

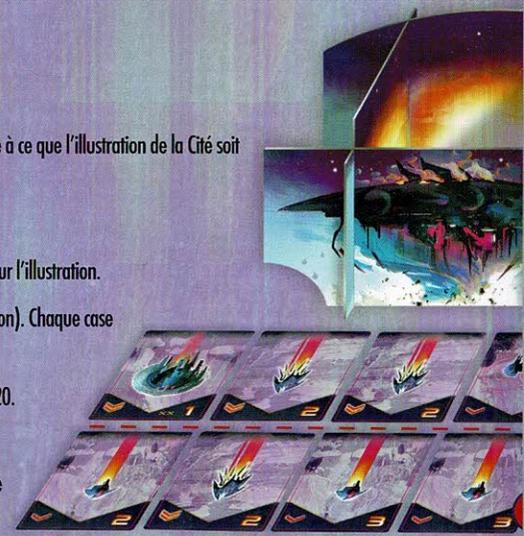
- 3 Chaque joueur retire 2 de ses 3 vaisseaux de niveau 1 des cartes Pilote et les place sur la table juste au-dessus des Vaisseaux de niveau 3. C'est ici que les joueurs posent leurs Vaisseaux actifs jusqu'à leur tour d'attaque.



NOTE : Lors d'une partie à 2 joueurs, les joueurs prennent chacun leurs 3 Vaisseaux de niveau 1.

- 4 Placez la Baie d'amarrage près des cartes Pilote.
- 5 Mélangez les cartes Ennemi et formez une pioche en fonction du nombre de joueurs et de la difficulté choisie, comme indiqué sur le tableau ci-dessous. Les cartes restantes sont remises dans la boîte, elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.

# de Joueurs	Entraînement	Normal	Expert	Élite
2	25	28	33	37
3	30	34	40	45
4	40	45	50	60



1
ATMOSPHÈRE

Bord de la table

Piochez des cartes Ennemi pour former 2 rangées de cinq vaisseaux ennemis à gauche des Secteurs Lunaires les plus éloignés de la Cité. Les cartes doivent être espacées d'environ 1 centimètre. Utilisez le gabarit sur la carte Ordinateur de visée pour être plus précis, mais ce n'est pas obligatoire.

Alignez les rangées de cartes en bas de leur Secteur Lunaire. Placez la pioche Ennemi à droite des Secteurs Lunaires.

- 6 Construisez le Vaisseau-mère comme sur l'illustration et placez-le juste au-dessus de la carte du milieu du dernier rang, comme indiqué, le long du bord supérieur du dernier Secteur Lunaire. L'élément supplémentaire du Vaisseau-mère (possédant un symbole ⓘ dans le coin inférieur droit) peut être remis dans la boîte, car il n'est utilisé que dans la variante rapide décrite à la page 14.

- 7 Placez le marqueur  de la Cité sur la case 20 de la Piste de santé si vous jouez avec le mode Entraînement ou Normal. Placez-le sur 15 en mode Expert, ou sur 10 en mode Élite.

- 8 Placez le marqueur  du Vaisseau-mère sur la case correspondante de la Piste de santé en fonction du nombre de joueurs et du niveau de difficulté choisis, selon le tableau suivant :

	Entraînement	Normal	Expert	Élite
2 joueurs	2	3	5	7
3 joueurs	3	4	7	9
4 joueurs	4	6	9	12

Exemple: Lors d'une partie à 3 joueurs en mode Normal, le marqueur de santé du Vaisseau-mère est placé sur 4.

- 9 Placez la carte Ordinateur de visée à portée de main, mais pas sur la Zone de jeu.

- 10 Assemblez le marqueur d'Ordre du tour et placez-le juste au-dessus des vaisseaux les plus à gauche.

- 11 Appliquez les autocollants sur les faces de la Rampe de lancement. Lorsqu'un joueur l'utilise, elle doit être placée sous la ligne de l'Atmosphère. Son utilisation n'est pas obligatoire, sauf dans le cas du pouvoir d'un des vaisseaux. Les joueurs peuvent choisir de l'utiliser ou non. Si un joueur utilise la Rampe de lancement, alors le bord de la Zone de combat doit être éloigné du bord de la table d'environ 5 cm. La Rampe de lancement doit être placée de manière à ce que les Vaisseaux partent de derrière la limite de l'Atmosphère. Même si un seul joueur l'utilise et que la plupart des décollages se font sans elle, laissez-la sur la table à portée de main car un Pouvoir de Vaisseau nécessite la Rampe de lancement.

Joueur 1

Joueur 2

Joueur 3

COMMENT JOUER

Chaque tour se compose de quatre phases.

- PROPULSER LES VAISSEAUX
 - RÉSOUDRE LES ATTAQUES
 - L'ENNEMI AVANCE
 - REDÉPLOIEMENT
- (Tour des joueurs)

PROPULSER LES VAISSEAUX

À chaque manche, les joueurs propulsent l'un après l'autre tous leurs vaisseaux actifs pour tenter de détruire les vaisseaux ennemis et d'endommager le Vaisseau-mère.

Les "vaisseaux actifs" d'un joueur sont placés sur la table devant ses cartes Pilote. Il propulse tous ses vaisseaux, puis résout leurs attaques.

Le joueur dont le marqueur *Ordre du Tour* est au-dessus de ses vaisseaux est le premier joueur. Lorsqu'il a résolu toutes ses attaques, le joueur suivant récupère ses propres vaisseaux actifs et joue son tour. La manche continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué.



Vaisseaux actifs

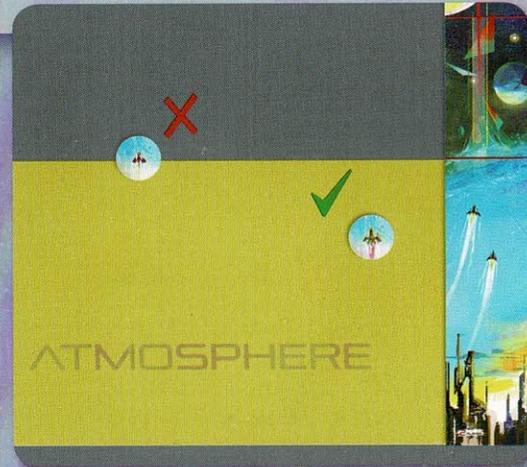
Pour propulser un vaisseau, vous devez suivre les instructions suivantes :

- Placez le vaisseau de manière à ce qu'il dépasse en partie du bord de la table (ou de la Rampe de lancement).

- Le vaisseau doit être placé derrière la zone d'Atmosphère.
- Frappez le vaisseau par-dessous à l'aide de votre doigt pour le projeter en direction des vaisseaux ennemis.
- Le vaisseau doit accomplir au moins une rotation complète en l'air. Si ce n'est pas le cas, propulsez-le à nouveau.
- Après avoir propulsé un vaisseau, laissez-le à l'endroit où il s'est posé.
- Si des cartes Ennemi ont été déplacées ou dérangées, laissez-les. Ne les redressez pas, ne les remettez pas en place.



NOTE : Tout vaisseau qui atterrit entièrement dans l'Atmosphère peut immédiatement être propulsé à nouveau. S'il atterrit encore dans l'Atmosphère, il peut être propulsé une fois de plus. Après trois essais consécutifs se terminant dans l'Atmosphère, le lancer est loupé. Remplacez le vaisseau dans la Baie d'amarrage.



Une fois qu'un joueur a propulsé tous ses vaisseaux actifs, il résout leurs attaques.

RÉSOLUDRE LES ATTAQUES

Lorsqu'un joueur a propulsé tous ses vaisseaux actifs, procédez comme suit :

- Si un vaisseau se loge dans le Vaisseau-mère, retirez-le et placez-le dans la Baie d'amarrage. Déplacez le marqueur  d'une case vers le bas sur la Piste de santé du Vaisseau-mère, pour indiquer les dégâts subis par le Vaisseau-mère.
- Si un vaisseau se pose sur une ou plusieurs cartes Ennemi, l'attaque est réussie, placez-le dans la Baie d'amarrage et retirez la ou les cartes Ennemi du jeu.

NOTE : les vaisseaux doivent se poser SUR les ennemis, et pas simplement toucher le bord de la carte. Si le bord d'un vaisseau mord à peine sur la carte Ennemi, l'ennemi est tout de même détruit, tant que le vaisseau est effectivement par-dessus la carte Ennemi.

- Si un vaisseau se pose sur un ennemi qui possède un bouclier ou qui nécessite deux impacts pour être détruit (voir la section Symboles page 11), déplacez le vaisseau au centre de la carte Ennemi et laissez-le à cet endroit jusqu'à ce que le bouclier ait été détruit ou qu'un autre vaisseau rejoigne l'attaque. Voir la section Symboles p.11 pour un exemple plus détaillé.
- Si un vaisseau n'a pas réussi à se poser sur un Ennemi, l'attaque est loupée, placez-le dans la Baie d'amarrage.
- Après que le dernier joueur a résolu ses attaques, s'il y a encore des vaisseaux sur des ennemis protégés par des boucliers, ou des ennemis qui requièrent deux impacts pour être détruits, remplacez vos vaisseaux dans la Baie d'amarrage.

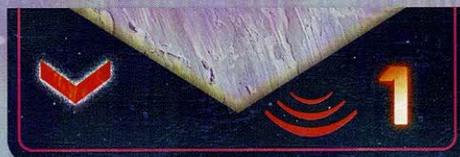
Une fois que le dernier joueur a joué son tour, passez à la phase L'Ennemi avance.

L'ENNEMI AVANCE

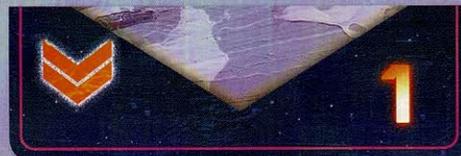
Si des cartes ont été dérangées ou déplacées lors de la phase précédente, remettez-les en place.

En commençant par la colonne la plus proche des Secteurs Lunaires (à droite) et par la ligne la plus proche de l'Atmosphère, chaque vaisseau Ennemi doit à présent avancer d'un certain nombre de rangées indiquées dans le coin inférieur gauche de sa carte.

- 1 : Déplacez le vaisseau ennemi de 1 rangée vers l'Atmosphère.



- 2 : Déplacez le vaisseau ennemi de 2 rangées vers l'Atmosphère, en poussant les vaisseaux éventuellement devant lui vers l'Atmosphère.



- 3 : Déplacez le vaisseau ennemi vers l'Atmosphère jusqu'à ce qu'il soit bloqué par un autre vaisseau. S'il n'y a rien devant lui, déplacez-le jusqu'au bout, au-delà de la rangée du dernier Secteur Lunaire, dans l'Atmosphère.



COMMENT JOUER

Après avoir déplacé la première colonne, faites de même avec la suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce que les cinq colonnes d'ennemis soient déplacées.



Exemple d'ordre de résolution des déplacements des vaisseaux ennemis, de 1 à 8

Après avoir déplacé tous les vaisseaux ennemis, tous les vaisseaux qui dépassent la rangée du dernier Secteur Lunaire sont entrés dans l'Atmosphère et infligent des dégâts à votre Cité.

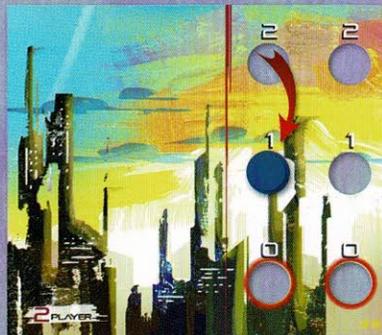


NOTE : Les ennemis dans l'Atmosphère ne sont plus considérés en colonne et ne bloquent plus les déplacements des autres ennemis.

- Évaluez les dégâts que les vaisseaux ennemis infligent à votre Cité : additionnez les nombres qui se trouvent dans le coin inférieur droit des cartes Ennemi entrées dans l'Atmosphère.



- Déplacez le marqueur de la Cité vers le bas sur la Piste de santé, d'autant de cases que de dégâts infligés.



- Mélangez les vaisseaux qui ont atteint l'Atmosphère avec la pioche de vaisseaux Ennemi. Ils retournent en orbite et reviendront vous attaquer.



REDÉPLOIEMENT

Pour préparer la manche suivante, faites comme suit:

- Placez tous les vaisseaux de la Baie d'amarrage devant leurs cartes Pilote.



- Pendant la phase où l'Ennemi avance, si le marqueur de santé a atteint une case (ou plus) où se trouve un symbole de vaisseau, vous recevez des renforts. Chaque joueur récupère son vaisseau du plus faible niveau à chacune de ces cases.



Exemple: Pendant la phase "L'Ennemi avance", votre Cité a perdu 5 points de santé. Le marqueur de santé est passé de 20 à 15. Puisque la case 16 possède un symbole "vaisseau", tous les joueurs reçoivent un nouveau vaisseau. Ils déplacent leur prochain vaisseau le plus faible de sa carte Pilote vers la zone devant leurs cartes Pilote, avec le reste de leurs vaisseaux actifs.



COMMENT JOUER

- Complétez les deux dernières rangées de vaisseaux ennemis grâce à la pioche des cartes Ennemi. Lorsque vous complétez les rangées, commencez toujours par la dernière rangée et par la colonne de droite (la plus proche des Secteurs Lunaires).



- Déplacez le marqueur d'Ordre du tour d'un espace vers la droite de manière à ce qu'il soit au-dessus de la colonne des vaisseaux du joueur suivant. Celui-ci sera le premier joueur pour la manche suivante. L'ordre des joueurs est le même: de gauche à droite, puis retour à gauche. (Exemple: sur l'image, le joueur en troisième position est celui qui commence, donc l'ordre du tour est : joueur n°3, puis 4, 1, 2).



En commençant par le nouveau premier joueur, une nouvelle manche débute.

NOTE : Au début d'une manche, s'il reste 6 Ennemis ou moins, c'est la dernière manche avant l'Assaut Final (voir ci-dessous). Durant cette dernière manche, tous les vaisseaux ennemis sont considérés comme ayant le symbole de mouvement . Lors de cette attaque, tous les vaisseaux deviennent des kamikazes et infligent le double de dégâts habituels.

Ces ennemis sont ensuite détruits, et ne forment plus de pioche.

Si votre Cité n'a pas été détruite (en atteignant 0 sur la Piste de santé), passez à l'Assaut Final (voir ci-contre).

NOTE : Pendant cette dernière manche, aucun renfort n'est envoyé lorsque la Cité subit des dégâts.

Exemple: la manche commence avec seulement quatre vaisseaux ennemis restants, ce sera donc la dernière. À la fin du tour du dernier joueur, il y a encore deux vaisseaux ennemis restants. Puisqu'ils sont à présent considérés comme ayant le symbole en guise de mouvement, ils attaquent tous les deux. Leurs valeurs d'attaques sont de 1 et 2, ils infligent donc 6 dégâts à votre Cité (3x2). Même si le marqueur de santé a dépassé une case avec un symbole "vaisseau", aucun renfort n'est envoyé ni aucun nouveau vaisseau ne rejoint ceux des joueurs. Puisque la Cité a encore des points de santé, les joueurs passent à l'Assaut Final.

NOTE : A n'importe quel moment de la partie, dès que le dernier vaisseau ennemi a été détruit (et qu'il n'y a plus de cartes dans la pioche), la manche en cours se termine immédiatement. Ceci peut se produire même si vous avez commencé la manche avec plus de six vaisseaux ennemis en jeu. Passez à l'Assaut Final.

L'ASSAUT FINAL

Les vaisseaux ennemis ont été détruits et vous lancez l'Assaut Final sur le Vaisseau-mère. C'est votre dernière chance de détruire l'ennemi avant d'être annihilé.

Les joueurs prennent tous leurs vaisseaux actifs et, chacun leur tour, les propulsent un par un en direction du Vaisseau-mère. Lorsqu'un vaisseau se pose dans le Vaisseau-mère, déplacez le marqueur de santé du Vaisseau-mère vers le bas de 1 case. Dès que le marqueur atteint 0, vous avez gagné !



Si les joueurs ont propulsé tous leurs vaisseaux mais n'ont toujours pas réussi à endommager suffisamment le Vaisseau-mère, il attaque, infligeant 20 dégâts à votre Cité. Vous avez perdu.

NOTE : Les vaisseaux des joueurs ne peuvent pas utiliser leurs pouvoirs pendant l'Assaut Final.

NOTE : Détruire le Vaisseau-mère ne constitue une victoire que lors de l'Assaut Final, puisque tous les vaisseaux ennemis auront été détruits. Si le Vaisseau-mère est détruit lors d'une manche habituelle, les joueurs doivent encore détruire tous les vaisseaux ennemis restants.

FIN DU JEU

Pour gagner, les joueurs doivent détruire tous les vaisseaux ennemis ainsi que le Vaisseau-mère (les vaisseaux kamikazes du dernier round sont considérés comme détruits).

- Victoire : Vaincre tous les vaisseaux ennemis et détruire le Vaisseau-mère.
- Défaite : Subir 20 dégâts pendant la partie, ou ne pas détruire le Vaisseau-mère avant la fin de l'Assaut Final.

SYMBOLES



symbole Bouclier.

Un vaisseau ennemi possédant ce symbole protège toutes les cartes qui lui sont adjacentes orthogonalement grâce à son bouclier. Un Ennemi ne peut pas être détruit si une carte adjacente possède le

NOTE : Les Boucliers ne peuvent pas protéger une autre carte Bouclier. En d'autres termes, deux cartes adjacentes possédant le symbole Bouclier n'ont pas d'effet l'une sur l'autre.

Exemple : Kallen propulse son vaisseau qui se pose sur un Ennemi adjacent à un Bouclier. Il laisse ce vaisseau sur la carte Ennemi, le plaçant au centre de celle-ci. Au tour de Carter, celui-ci propulse un vaisseau qui se pose sur la carte Ennemi qui génère le Bouclier. Lorsque son tour s'achève, au moment de résoudre ses attaques, il détruit l'Ennemi avec le symbole Bouclier ainsi que l'ennemi que Kallen avait touché, plaçant leurs deux vaisseaux dans la Baie d'amarrage.

Si Carter (ou un autre joueur) n'avait pas détruit l'Ennemi portant le symbole Bouclier, le vaisseau de Kallen aurait été déplacé vers la Baie d'amarrage à la fin de la manche des joueurs sans aucun effet.

Tour de Kallen



Tour de Carter



Un vaisseau ennemi possédant ce symbole doit être touché deux fois ou plus dans la même manche en vue de le détruire.

Si'il n'est atteint qu'une seule fois, rien ne se passe.

Exemple : Keith propulse son vaisseau qui se pose sur un Ennemi possédant ce symbole. Il laisse son vaisseau sur la carte Ennemi, le plaçant au centre de celle-ci. Au tour de Carrie, elle propulse un vaisseau qui se pose sur le même Ennemi. Lorsqu'elle résout ses attaques, elle détruit la carte Ennemi et déplace son vaisseau et celui de Keith dans la Baie d'amarrage. Si Carrie n'avait pas touché l'Ennemi

(et qu'aucun autre joueur ne l'avait fait non plus), le vaisseau de Keith aurait été déplacé vers la Baie d'amarrage à la fin de la manche, sans effet.

Tour de Keith



Tour de Carrie



POUVOIRS DES VAISSEAUX

Chaque partie offre aux joueurs un arsenal de pouvoirs différents pour leurs vaisseaux.

NIVEAU 1 :

- Si votre vaisseau se pose sur un Secteur Lunaire, vous pouvez choisir n'importe quel Ennemi sur cette rangée et l'attaquer.
- Si votre vaisseau ne se pose pas sur un Ennemi, vous pouvez tirer sur une carte Ennemi de l'équivalent d'une largeur de carte. Placez l'un des bords du laser correspondant de la carte Ordinateur de visée contre votre vaisseau. Si l'autre bord de la carte atteint un Ennemi, l'Ennemi est considéré comme touché.
- Si votre vaisseau se pose sur une carte Ennemi, vous pouvez choisir d'attaquer un Ennemi adjacent au lieu de celui que vous avez atteint. Si vous choisissez d'attaquer un Ennemi adjacent protégé par un Bouclier, ou qui nécessite d'être touché deux fois, déplacez simplement votre vaisseau au centre de la carte de cet Ennemi.
- Si vous réussissez à attaquer le Vaisseau-mère vous pouvez propulser à nouveau votre vaisseau. Immédiatement après avoir propulsé votre vaisseau et vous être logé dans le Vaisseau-mère, déplacez le marqueur sur la Piste de santé du Vaisseau-mère pour montrer que vous l'avez endommagé, puis propulsez à nouveau immédiatement votre vaisseau.



NIVEAU 2 :



- Vous pouvez propulser ce vaisseau une fois supplémentaire, en plus de toute relance possible (lorsque le vaisseau se pose dans l'Atmosphère).
- Vous pouvez détruire les ennemis protégés par un Bouclier, et vous pouvez détruire les Ennemis qui nécessitent d'être touchés deux fois, avec un seul coup.
- Si vous ne vous posez pas sur un Ennemi ni dans le Vaisseau-mère, placez

la Rampe de lancement à l'endroit où le vaisseau s'est posé, et propulsez à nouveau votre vaisseau en direction du Vaisseau-mère depuis cet endroit.

- Si votre vaisseau ne se pose pas sur un Ennemi, vous pouvez tirer sur un Ennemi d'une longueur de carte. Placez l'un des bords du laser correspondant de la carte Ordinateur de Visée contre le bord de votre vaisseau. Si l'autre bord atteint un Ennemi, il est considéré comme touché.



NIVEAU 3 :



- Vous pouvez tirer d'une longueur de carte en direction de deux Ennemis différents. Placez l'un des bords du laser correspondant de la carte Ordinateur de Visée contre le bord de votre vaisseau. Si l'autre bord atteint un Ennemi, il est considéré comme touché. Vous pouvez ainsi attaquer jusqu'à deux vaisseaux ennemis. Si vous vous êtes posé sur une carte Ennemi, celui-ci compte dans le total (vous ne pouvez attaquer qu'un deuxième Ennemi).
- Si vous réussissez à endommager le Vaisseau-mère (en vous posant dedans), vous pouvez faire regagner deux points de santé à votre Cité.
- Si vous tentez d'attaquer le Vaisseau-mère, vous pouvez propulser votre vaisseau jusqu'à 3 fois. Vous devez déclarer que vous utilisez ce Pouvoir avant la première propulsion. Les cartes Ennemi sur lesquelles vous vous posez lorsque vous propulsez le vaisseau de cette manière ne comptent pas. Lorsque vous réussissez à endommager le Vaisseau-mère (en vous posant dedans) avant d'avoir épuisé vos propulsions, vous n'avez plus droit à d'autres décollages.
- Vous pouvez attaquer un Ennemi sur lequel vous vous posez et sur n'importe quel Ennemi adjacent. L'Ennemi supplémentaire peut être adjacent à n'importe quel des Ennemis sur lesquels vous vous êtes posé, orthogonalement, mais pas en diagonale. Si l'Ennemi supplémentaire que vous attaquez requiert d'être touché deux fois, déplacez votre vaisseau au centre de la carte de cet Ennemi.

NOTE : Les vaisseaux ont les pouvoirs de leur niveau. Comme vous commencez avec 2 ou 3 vaisseaux de niveau 1, vous commencerez avec ces pouvoirs. Vous aurez accès aux pouvoirs des vaisseaux niveau 2 et 3 lorsque ces vaisseaux arriveront en renfort. Un vaisseau ne possède que le pouvoir de son niveau (lors de l'Assaut Final les vaisseaux n'ont aucun pouvoir).

FOIRE AUX QUESTIONS

Q : Mon vaisseau s'est posé sur plusieurs cartes Ennemi. Puis-je toutes les détruire ?

R : Oui ! Vous pouvez attaquer plusieurs vaisseaux ennemis en une seule propulsion.

Q : Si je tombe sur un Ennemi, mais que ma propulsion déplace mon vaisseau au loin. Je perds mon coup ?

R : Oui ! Les attaques ne sont pas officiellement résolues avant la phase de résolution, à la fin de votre tour.

Q : Lors de la résolution des attaques, je suis posé sur deux Ennemi avec des Boucliers. Que faire ?

R : Laissez votre vaisseau là où il est. Si l'un de ces Ennemis est touché une seconde fois par un autre joueur, il est détruit, et vous pouvez déplacer votre vaisseau au centre de l'autre carte Ennemi. Si votre vaisseau se retrouve déplacé au loin, vous perdez votre coup.

Q : Voici ma situation : il y a trois cartes Ennemis en colonne. La dernière rangée a un Ennemi de vitesse  la rangée suivante un Ennemi de vitesse  et la rangée la plus proche a un Ennemi de vitesse . Je déplace l'Ennemi de vitesse  en premier pendant la phase de résolution, puis je déplace . Celui-ci ne se déplace que d'une rangée puisque le  est devant lui. Puis, je déplace l'Ennemi avec une vitesse de , et cela pousse les autres vaisseaux ennemis vers l'avant. Le vaisseau  est à présent dans l'Atmosphère, il nous attaque donc. Le vaisseau  est donc à présent dans la rangée la plus proche, sans obstacle devant lui. Est-ce qu'il attaque, lui aussi ?

R : Non. Le symbole de vitesse se réfère à la vitesse du vaisseau lors de sa phase de déplacement. Comme il s'est déjà déplacé pour cette manche, le symbole  n'est pas activé de nouveau après que le vaisseau a été poussé.



Q : J'ai propulsé mon vaisseau et il est tombé hors de la table, sous l'Atmosphère. Est-ce que je peux le rejouer ?

R : Vous avez de la chance ! Puisque votre vaisseau est parti en arrière, il est toujours considéré comme étant dans l'Atmosphère. Jouez-le à nouveau !

Q : J'ai essayé de propulser mon vaisseau, mais il a juste filé en avant sans vraiment se retourner en l'air. Est-ce que ça compte ?

R : Non. Votre vaisseau doit accomplir au moins une rotation complète. Ce jeu ne s'appelle pas "Frisbee Ships". Dans ce cas, jouez à nouveau votre vaisseau.

Q : J'ai le Pouvoir d'attaquer un vaisseau ennemi dans la même rangée que le Secteur Lunaire où je me suis posé. Mon vaisseau couvre un vaisseau ennemi et 2 Secteurs Lunaires. C'est génial ?

R : Oui, c'est génial ! Vous pouvez attaquer le vaisseau sur lequel vous vous êtes posé, ainsi qu'un Ennemi de chacune des rangées correspondantes aux cases des Secteurs Lunaires sur lesquels vous vous êtes posé. Si plus d'une de ces cartes nécessite que vous laissiez votre vaisseau sur elles (double impact ou Bouclier) vous devrez choisir laquelle attaquer, puisque vous ne pouvez pas laisser votre vaisseau sur les deux (à moins qu'elles ne soient adjacentes).

Q : Est-ce qu'on doit attendre l'Assaut Final pour attaquer le Vaisseau-mère ?

R : Non ! Vous pouvez attaquer le Vaisseau-mère quand vous voulez. En fait, certains Pouvoirs des vaisseaux vous y aideront. L'Assaut Final n'est déclenché que si vous n'avez pas détruit le Vaisseau-mère lorsque le dernier Ennemi est détruit.

Q : Est-ce que le Secteur Lunaire comprend la zone à droite, celle avec les pistes de santé ?

R : Non. Le Secteur Lunaire ne comprend que le rectangle qui comporte le dessin d'un Secteur Lunaire.

Q : Avec mon vaisseau, j'ai le pouvoir d'attaquer si je me pose sur un Secteur Lunaire. Mon vaisseau s'est posé de manière à toucher à la fois le Secteur Lunaire et une carte Ennemi qui a besoin de deux impacts pour être détruite. Est-ce que je peux utiliser mon attaque du Secteur Lunaire pour toucher cette carte Ennemi une deuxième fois ?



Un Secteur Lunaire

R : Oui. Vous pouvez utiliser cette attaque sur n'importe quel vaisseau ennemi à cette rangée, y compris un Ennemi qui doit être touché deux fois. Puisque vous vous êtes aussi posé sur lui avec votre vaisseau, cela compte comme deux coups.

Q : Avec mon vaisseau, j'ai le pouvoir qui me permet d'attaquer des Ennemis adjacents. Est-ce que je peux attaquer deux Ennemis adjacents au lieu de ceux sur lesquels je me suis posé ?

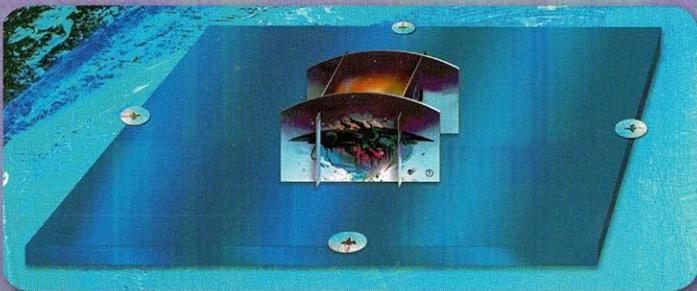
R : Oui. Il faut considérer chaque carte comme un coup séparé. Par exemple, si vous vous posez sur les cartes A et B, au lieu d'attaquer A et B vous pouvez choisir d'attaquer une carte adjacente à A et une carte adjacente à B. Vous ne pouvez cependant pas choisir d'attaquer deux cartes adjacentes à A.

VARIANTES

VARIANTE RAPIDE

- Jouez une partie compétitive en temps réel ! Placez le Vaisseau-mère à égale distance de tous les joueurs (si possible). Aucun autre élément de jeu n'est requis en dehors des vaisseaux. Lorsque tous les joueurs sont prêts, criez " JOUEZ ! ", ce qui signale aux joueurs qu'ils peuvent commencer à propulser leurs vaisseaux du bord de la table (un vaisseau à la fois). Le premier à loger tous ses 7 vaisseaux dans le Vaisseau-mère a gagné ! Il n'y a pas de pause dans ce type de partie: si vous ratez, vous allez devoir reprendre vos vaisseaux rapidement, où qu'ils se soient posés, et continuer à les propulser ! Vous pouvez jouer vos vaisseaux depuis n'importe où autour de la table. Vous pouvez vous déplacer n'importe où !

Remplacez la partie avant du Vaisseau-mère avec l'élément supplémentaire (marqué d'un symbole ! dans le coin inférieur droit) lorsque vous jouez à la variante rapide.



AUTRES VARIANTES

- En tant que règle optionnelle pour n'importe quelle partie, mais tout particulièrement au niveau Expert ou Élite, interdisez les relances lorsque les vaisseaux ne dépassent pas l'Atmosphère.
- Vous trouvez le jeu trop facile au niveau Élite ? Essayez en retirant la dernière rangée de la partie, de façon à n'avoir que trois rangées de vaisseaux ennemis, et que le Vaisseau-mère soit juste derrière la troisième rangée. Toutes les autres règles sont inchangées, et vous complétez toujours les deux rangées les plus proches du Vaisseau-mère à chaque manche.
- Voici un moyen facile d'ajuster la difficulté pour rendre le jeu plus facile ou plus difficile : changez le nombre de coups nécessaires pour détruire le Vaisseau-mère. Vous vous sentez l'âme d'un tireur d'élite ? Donnez 20 points de santé au Vaisseau-mère. Vous pouvez aussi commencer le jeu en plaçant le marqueur de santé de la Cité plus bas que ce que préconise la règle habituelle.

CRÉDITS

Conception : Kane Klenko
Production : Scott Gaeta
Directeur Artistique : Kane Klenko
Illustrations : Kwanchai Moriya
Graphiste : Jeanne Torres
Artiste de production : Jeff Oglesby
Cheffe développeur : Carrie Klenko

RENEGADE GAME STUDIOS :
Président et éditeur : Scott Gaeta
Contrôleur : Robyn Gaeta
Directrice créative : Anita Osburn

ORIGAMES :
Responsable Éditorial : Rodolphe Gilbert
Chef de projet : Simon Gervasi
Traducteur : Romain Darmon

Remerciements :

L'auteur du jeu tient à remercier: Tout d'abord mon extraordinaire femme, Carrie. Parce qu'elle est extraordinaire. À mes meilleurs testeurs pour ce jeu: mes garçons, Carter et Kallen. Et à tous ceux qui ont testé ce jeu au fil du temps, dont : Keith Matejka, Ed Marriot, Carl Klutze, Morgan Klutze, Nick Neumann, Nate Hendon, Sam Bottoni, Jenny Bottoni, Sandy Klenko-Blackmon, Paul Blackmon, Chelssey Klenko, Caleb Klenko, Tracy Forkash, Frank Klenko, Liz "T" Klenko, Pat Lawton, Heidi Lawton, Patrick Whelon, Steven Dast, Peter Dast, Brett Myers, Brian Koehlinger, Kaitlyn Conway, Becci Thompson, Mariah Hansen, Alex Hansen, Doug Bjelde, Martin Schmitz Jr, Aaron Folk, Lance Martin, Scott Birrenkott, Don Eskridge, Gary Dahl, Chris Reinke, Marissa McConnell, Sean Brown, Kevin Hicks, Cortnie Pfarr, Pete Pfarr, Garrett Coombs, Natalie Coombs, Sean Wainwright, Julia Smith, Shasta Vercauteren, Julie Fromm, Kyle Fromm, Adam Prumm, Michael Petrella, Kyle Kemp, Rohan Dargad, Jeff Richard, Andrew Hanson, John Rose, Alex Hinners, Deanna Ratz, Elizabeth Barganz, Todd Barganz, Stacci Barganz, Scott Schultz, Markus B.

Renegade Game Studios aimerait remercier :

Game Hole Con, NASA, Kwanchai Moriya, Bill Pullman, Ash the Cat, Crew 651: Danny Silva, Jordan Gaeta, Justin Gaeta, Max King, Morgan King, Emily Smith, Eli Smith, Jason Jaarsma, Tommy Moreau, Rook's Comics & Games.

Pour plus d'informations ou pour nous contacter, rendez-vous en ligne :



RENEGADE GAME STUDIOS (US)

www.renegadegames.com

[f/PlayRGS](https://www.facebook.com/PlayRGS)

[@PlayRenegade](https://twitter.com/PlayRenegade)

[@Renegade_Game_Studios](https://www.instagram.com/PlayRenegade)

ORIGAMES (FR)

www.renegade-france.fr

Édition française Powered by Origames

[f/PlayRGSFrance](https://www.facebook.com/PlayRGSFrance)

Contact@renegade-france.fr

