

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 (Saône-et-Loire), 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



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



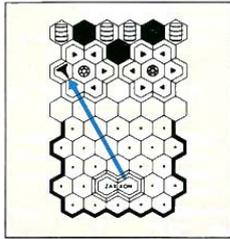


Fig. 9 Exemple de Zaxxon tirant sur un avion.

c. Comment détruire Zaxxon?

Votre mission finale consiste à tirer sur Zaxxon avec vos deux avions. —Lorsqu'ils attaquent Zaxxon, vos avions ne peuvent pas pénétrer dans la zone marquée de points noirs, zone réservée exclusivement à Zaxxon.

—Une fois leur mission accomplie, vos avions regagnent la base de retrait située derrière leur position de départ.

—Chaque fois que Zaxxon est touché, il regagne sa base de départ.

LE GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui le premier parvient à détruire ses cibles et à tirer sur Zaxxon avec ses deux avions.

LE JEU POUR QUATRE JOUEURS

Toutes les règles ci-dessus sont les mêmes. Cependant, vous devez jouer en équipe avec un seul avion. Arrangez-vous avec vos adversaires pour lancer les dés et faire tourner la flèche.

4340-XF 483

© 1983 Milton Bradley France under Berne & Universal Copyright Convention.
MB France, Service Contrôle Qualité, BP 13, 73370 Le Bourget-du-Lac

MB
JEUX

ZAXXON™

par SEGA

INSTRUCTIONS

Pour 2 ou 4 joueurs.

BUT DU JEU

Etre le premier à abattre Zaxxon avec vos deux avions de combat et détruire les cibles ennemies au cours de cette expédition.

CONTENU DU COFFRET

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| 1 plateau de jeu | 1 Zaxxon (en 2 parties) |
| 4 murs (2 petits, 2 grands) | 1 feuille d'adhésifs |
| 4 canons sur tourelles | 1 cadran |
| 4 silos à missiles | 1 flèche de cadran (en 3 parties) |
| 8 réservoirs de carburant | 2 dés |
| 4 avions de combat (en 2 parties) | La règle du jeu |

PREPARATION DU JEU

- Détacher soigneusement les pièces de leurs supports.
- Assembler les avions comme l'indique la Fig. 1. Remarquer que chacun d'eux peut être placé en position haute ou en position basse sur son pied.

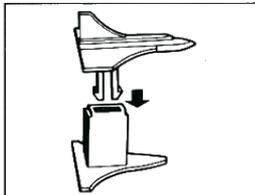


Fig. 1 Assemblage des avions

- Assembler les deux moitiés de Zaxxon en les pressant comme le montre la Fig. 2.

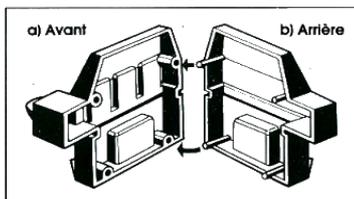


Fig. 2 Assemblage de Zaxxon

- Coller les adhésifs sur chacune des pièces comme l'indique la Fig. 3a.

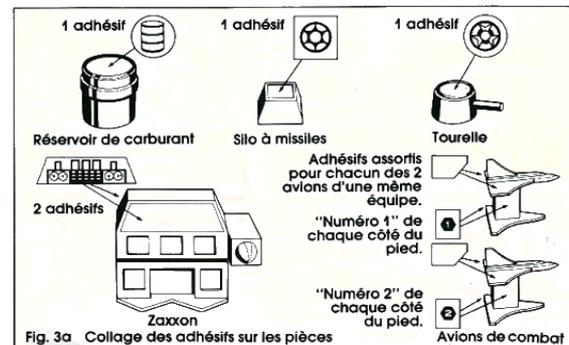
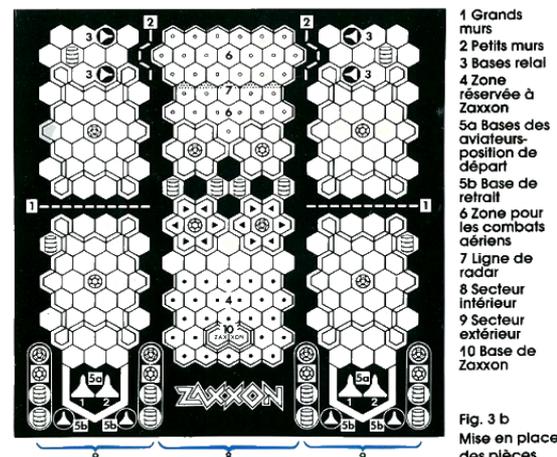
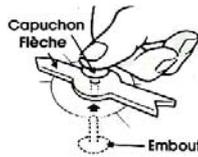


Fig. 3a Collage des adhésifs sur les pièces



5. Fixer la flèche au cadran comme le montre la Fig. 4.

Fig. 4 Comment fixer la flèche au cadran



6. Placer les pièces en position sur le jeu. (Voir Fig. 3b).

7. Chaque joueur prend un dé et deux avions d'une même couleur qu'il place dans leur base en position basse.

VOTRE MISSION

Chacun de vos avions doit tirer sur une cible et un réservoir de carburant qui se trouvent dans le secteur extérieur ainsi que sur un réservoir de carburant, et sur Zaxxon dans le secteur intérieur. Quitter votre base en remontant le secteur extérieur puis franchir le deuxième mur et pénétrer dans le secteur intérieur (zone centrale).

LE JEU POUR DEUX JOUEURS

COMMENT DEPLACER LES PIÈCES

a. Lancer du dé:

A chaque tour, les 2 joueurs lancent leur dé en même temps. Celui qui obtient le plus petit nombre commence. Si les 2 dés indiquent le même nombre, les joueurs les relancent.

le 1er joueur (celui ayant obtenu le plus petit nombre):

Supposons que ce soit vous. Vous procédez comme suit:

b. faites tourner la flèche du cadran:

la flèche indique jaune: déplacez simplement l'un de vos avions du nombre de cases égal au nombre obtenu sur le dé.

la flèche indique rouge ou bleu pâle dans l'hexagone central: tous les avions, même les vôtres, se trouvant dans les zones latérales (extérieures) entourées de rouge ou de bleu pâle et comportant un silo ou une tourelle doivent immédiatement regagner leur base.

Tous les avions se trouvant dans le secteur intérieur (zone centrale dans une zone entourée de rouge ou de bleu et comportant une cible doivent être placés sur une de leurs deux bases relai, près des petits murs.

EXCEPTION: lorsqu'il n'y a pas d'obstacles dans ces zones, les avions y restent sans danger.

la flèche Indique "Zaxxon"

Vous déplacez et/ou tirez avec Zaxxon à condition que votre avion ait franchi la ligne de radar (voir ci-après paragraphe "Déplacement de Zaxxon").

c. déplacez ensuite votre ou vos avion(s) en fonction du nombre obtenu sur le dé.

– votre adversaire (celui qui a obtenu le plus grand nombre):

Votre adversaire se contente de déplacer son ou ses avion(s) du nombre indiqué sur le dé.

LES AVIONS

Pour déplacer votre ou vos avion(s), vous pouvez combiner les déplacements, les changements d'altitude et les tirs:

ex: Vous obtenez "3": vous avez le choix entre:

– déplacer votre avion d'une case,

– lui faire changer une fois d'altitude,

– lui faire effectuer un tir d'une case,

ou

– déplacer vos deux avions d'une case chacun,

– effectuer un tir par l'un des deux d'une case.

toutes les combinaisons sont possibles.

a. Vos avions se déplacent:

Vos avions se déplacent sur les cases du nombre obtenu sur le dé, dans n'importe quelle direction.

Remarque: un avion ne peut ni survoler, ni atterrir sur une case déjà occupée par un autre avion (Fig. 5).

b. Vos avions changent d'altitude:

Ils peuvent voler soit en position haute, soit en position basse. Chaque changement d'altitude compte pour un point.

c. Vos avions effectuent des tirs:

Les avions peuvent tirer dans n'importe quelle direction à partir de la case où ils se trouvent, mais leurs tirs ne peuvent se faire qu'en ligne droite (voir fig. 6).



Fig. 5 Comment se déplace un avion

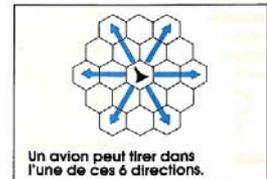


Fig. 6 Le tir d'un avion

Chaque case traversée par un tir compte pour un point et vous devez obtenir le nombre exact pour atteindre la cible. Les avions ne peuvent tirer qu'en position basse sauf lors d'un combat aérien (voir paragraphe "Combats aériens").

LES OBSTACLES

Comme nous l'avons déjà dit, le but du jeu est d'atteindre Zaxxon, mais pour parvenir à cette fin, vous devez surmonter certains obstacles.

a. Les cibles:

Chaque avion doit toucher une cible, soit un silo, soit une tourelle. Et un réservoir de carburant situés dans les zones latérales ainsi qu'un réservoir de carburant situé dans la zone centrale.

Lorsque vous avez atteint une cible, retirez-la du jeu et placez-la sur la case réservée à cet effet, près de votre base. Au cours du jeu, vous pouvez vous arrêter sur une case précédemment occupée par une cible.

b. Les murs

Vos avions ne peuvent franchir les murs que dans leur section la plus basse.

Pour les franchir, vos avions doivent être en position haute.

Il n'est pas possible d'atterrir sur un mur.

Franchir un mur compte pour un point.

c. Les cibles indestructibles

La tourelle et le silo situés au centre du plateau de jeu, entourés de triangles violets, sont indestructibles.

d. Les cibles optionnelles

Les seconds silo et tourelle situés dans la zone centrale peuvent être détruits, mais cela est optionnel. Suivant votre stratégie vous pouvez les détruire ou les laisser.

COMBATS AERIENS

Pour un combat aérien, les deux avions doivent se trouver dans la zone marquée de points rouges.

Ils doivent également se trouver dans la même position (haute ou basse).

L'avion abattu doit être remplacé sur l'une des deux bases-relai près du petit mur.

LIGNE DE RADAR

Celle-ci se trouve dans la zone de combat. Elle est représentée par des lignes ondulées.

Pour la franchir, vous devez obtenir avec le dé un nombre plus grand que celui de votre adversaire. Vous pouvez effectuer des tirs au travers de cette ligne, quel que soit le nombre obtenu sur le dé.

COMMENT ATTEINDRE ZAXXON?

Avec chaque avion, vous avez détruit une cible et un réservoir dans la zone extérieure puis vous avez franchi les deux murs et enfin détruit un réservoir dans la zone centrale; maintenant vous pouvez attaquer Zaxxon avec vos deux avions.

Dès qu'un avion a franchi la ligne de radar, Zaxxon est sur la défensive et se tient prêt à riposter.

Le joueur qui a obtenu "Zaxxon" sur le cadran, va essayer de déplacer et de faire tirer Zaxxon sur l'avion ennemi. Le nombre de déplacements et de tirs de Zaxxon est fonction du nombre obtenu sur le dé.

a. Déplacement de Zaxxon:

Zaxxon peut se déplacer vers l'avant, vers l'arrière ou latéralement ainsi que le montre la figure 7, mais il ne peut absolument pas sortir de la zone marquée de points noirs (fig. 3b).

Le déplacement d'une case compte un point.

REMARQUE: Zaxxon est toujours parallèle à la ligne de radar, quel que soit son déplacement.

b. Tir de Zaxxon:

– Zaxxon doit aussi tirer en ligne droite et vers l'avant, à partir des deux cases qu'il occupe (fig. 8).

– Un tir compte pour un point, quelle que soit la longueur de ce tir (une ou plusieurs cases).

– Zaxxon peut, au cours d'un même tour, se déplacer et tirer plusieurs fois.

– Lorsque Zaxxon atteint votre avion, ce dernier est remplacé sur une de ses bases relai.



Fig. 7 Comment se déplace Zaxxon

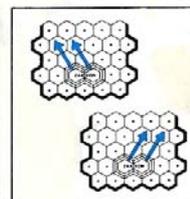


Fig. 8 Comment Zaxxon tire dans 4 directions