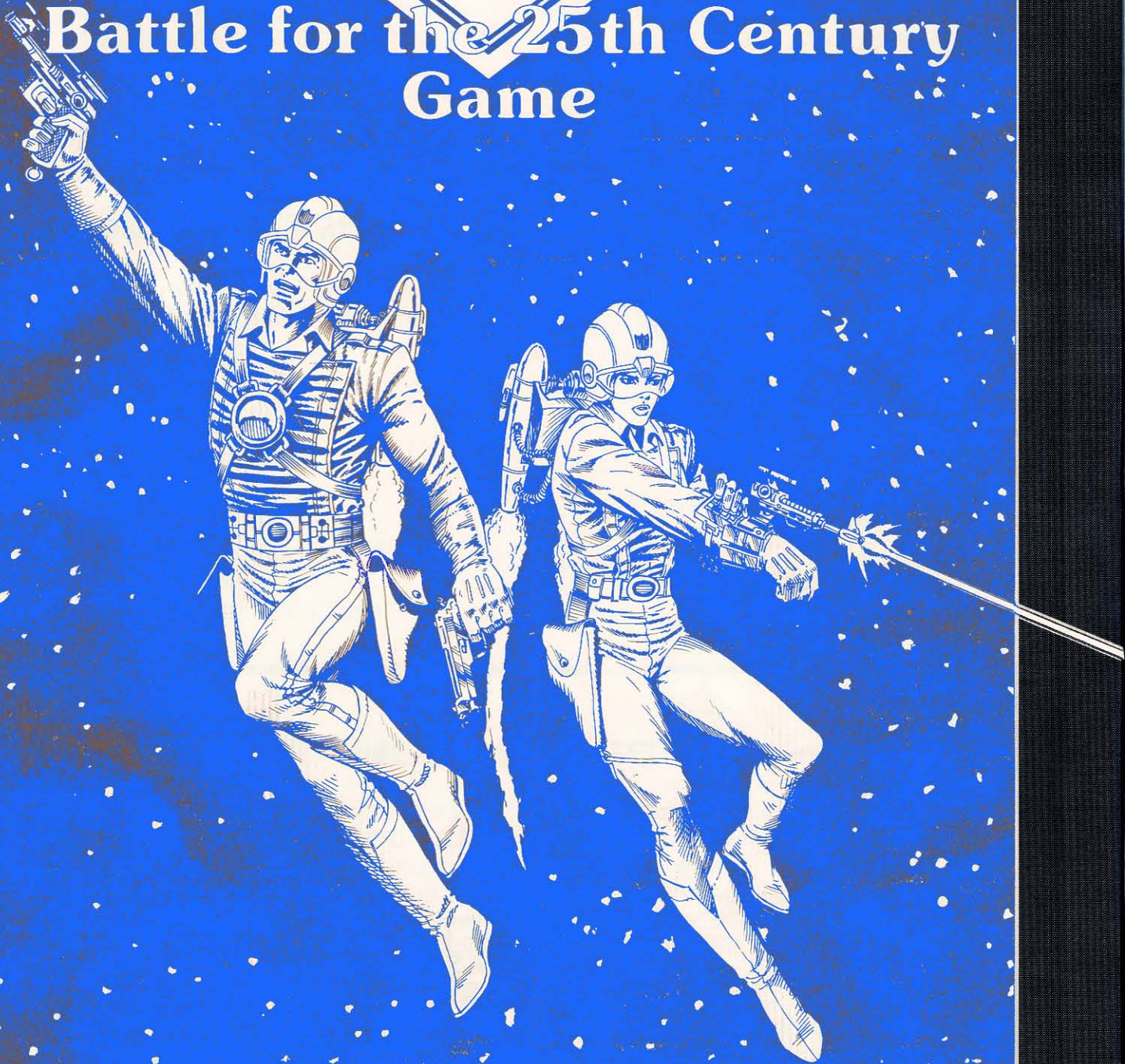


BUCK ROGERS™

Battle for the 25th Century
Game



3550XXX1901

Règles de Base

BUCK ROGERS – REGLES DE BASE

Nous sommes au 25^è siècle. Une féroce guerre de colonisation et de conquête impériale a jeté les Planètes Centrales dans le chaos. Les Bombardiers, les Chasseurs et les Transporteurs traversent l'espace à la vitesse de la lumière détruisant tout sur leur passage de Mercure à la Ceinture d'Astéroïdes tandis que les humains et les Gennies (Genetically Engineered warriors), des guerriers mécanico-génétiques, se battent pour conquérir le sol grêlé de cratères des planètes et de leurs lunes.

Dans ce monde futuriste déchiré par la guerre, arrive Buck Rogers, un homme du 20^è siècle, un homme déterminé à en finir avec la tyrannie, l'esclavage et le colonialisme à travers l'univers. Des hommes et des femmes l'aident dans sa quête de la paix tandis que d'autres s'opposent à lui.

Dans ce jeu, tu commandes une gigantesque armée et un ou plusieurs héros. Dans cette grande guerre, il ne peut y avoir qu'un vainqueur, alors prépare tes pistolets laser et fais décoller tes vaisseaux spatiaux. L'attaque est imminente.

TABLE DES MATIERES

Utilisation des règles	3
But du jeu	4
Stratégie	4
Contenu	4
Début de la partie	9
Phase de disposition	9
Phase de mouvement	10
Phase de combat	12
Phase de fabrication	14
Jouer à - de 6 joueurs	15
Note finale	15
Table de résultat combats	16

UTILISATION DES REGLES

Le jeu de base est conçu pour te permettre de te familiariser avec le véritable jeu Buck Rogers. Si tu es débutant, lis bien ces règles pour t'imprégner du style du jeu. Après, il te faudra jouer à la manche d'exemple, en te référant aux règles lorsque tu rencontres un détail du jeu que tu n'as pas compris. A la fin de la manche d'exemple, tu sauras jouer au jeu.

Outre les règles de base, tu trouveras un autre

livre de règles: celui des règles avancées. Ces règles proposent des challenges différents des règles de base, en te permettant de choisir ton propre niveau de complexité, la durée du jeu, etc. Mais nous t'encourageons à jouer plusieurs fois avec les règles de base avant de te lancer dans les règles avancées.

La manche d'exemple se trouve à la fin du livre des règles avancées, de sorte que tu puisses consulter les règles de base en jouant.

BUT DU JEU

Pour gagner la bataille des Planètes Centrales, tu dois atteindre **un** de ces objectifs:

1. Contrôler **15 zones territoriales** à la fin d'un tour de jeu
2. Contrôler le **dernier Chef** sur le plateau
3. Convaincre tous les autres joueurs de **se rendre** en leur faisant remarquer la futilité de leur position
4. Contrôler **le plus grand nombre de zones territoriales** à la fin du tour

dans lequel la Terre retourne à son point de départ, ayant accompli sa révolution autour du Soleil. S'il y a égalité à la fin de la première révolution de la Terre, il sera procédé à la mort subite: le joueur avec le plus grand nombre de Zones Territoriales à la fin d'un tour sera déclaré vainqueur.

Le jeu se termine dès qu'un de ces objectifs est atteint.

STRATEGIE

Comme les autres armées, tu conquiers des territoires en empêchant tes ennemis de conquérir les tiens. Cela veut dire que tu dois trouver le juste milieu entre une attaque agressive et une défense intraitable. Tes troupes doivent envahir les zones étrangères tout en protégeant tes usines, tes territoires et ton Chef.

Tu es représenté sur le plateau par un Chef. Ce personnage est ta pièce la plus importante. Si ton Chef est tué, tes forces sont rendues inertes et tu dois passer un tour. C'est pourquoi tu dois protéger ton Chef, soit en l'entourant d'unités de ses propres troupes, soit en le plaçant loin des unités ennemies.

La diplomatie joue un rôle primordial dans le jeu. Bien que tous les autres joueurs soient tes ennemis, il peut arriver que tu aies intérêt à t'allier avec l'un d'eux pour empêcher un autre joueur de devenir trop puissant. Mais garde à l'esprit que tu ne sera jamais à l'abri d'une attaque surprise.

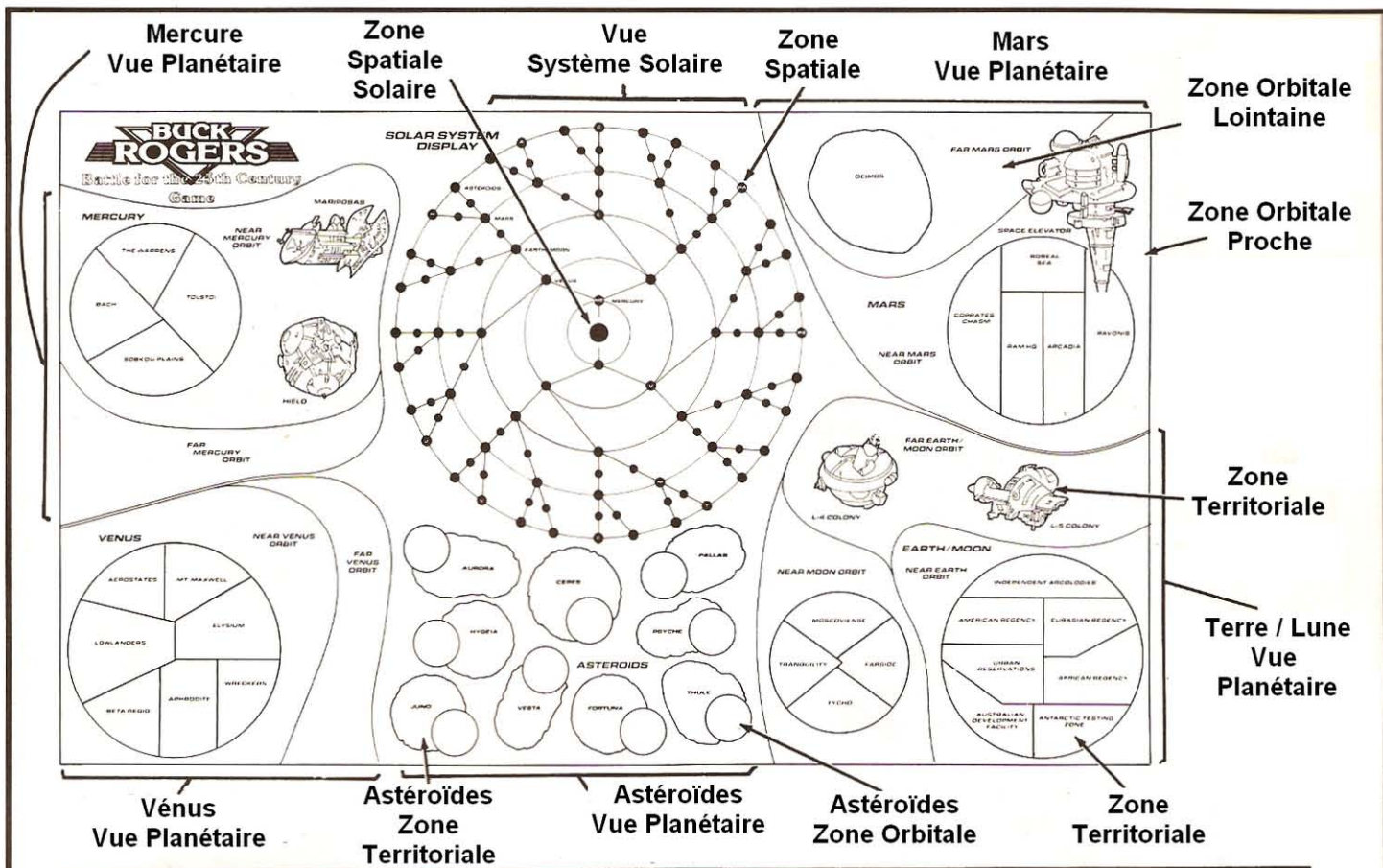
Un dernier conseil: reste attentif au mouvement des planètes et des astéroïdes autour du Soleil. Leurs changements de position créent des occasions de porter des attaques imprévues et dévastatrices.

CONTENU

Voici la liste des pièces décrites plus précisément dans les pages suivantes:

- ☞ Plateau de jeu (1)
- ☞ Chefs (6)
- ☞ Marqueurs de Contrôle (138 - 23 de chaque couleur)
- ☞ Soldats (120 - 20 de chaque couleur)
- ☞ Gennies (48 - 8 de chaque couleur)
- ☞ Transporteurs (24 - 4 de chaque couleur)
- ☞ Marqueurs de transport (48 - 8 de chaque couleur)
- ☞ Chasseurs (90 - 15 de chaque couleur)
- ☞ Bombardiers (36 - 6 de chaque couleur)
- ☞ Satellites tueurs (14)
- ☞ Usines (24)
- ☞ Jetons blancs (45)
- ☞ Jetons rouges (5)
- ☞ Marqueurs de planète (13)
- ☞ Dés 10 faces (5)
- ☞ Cartes (54)
 - Cartes de Zones Territoriales (42)
 - Cartes d'ordonnancement (6)
 - Cartes de Chefs (6)
- ☞ Livre des règles de base (1)
- ☞ Livre des règles avancées (1)

Diagramme 1. Le Plateau de Jeu



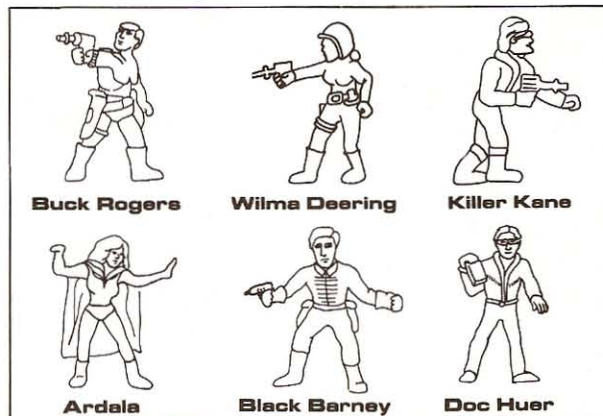
Plateau de jeu: Le plateau est divisé en deux "vues":

La vue "**Système Solaire**" au centre du plateau représente une vue globale des planètes et des astéroïdes qui tournent autour du Soleil. Les planètes et les astéroïdes sont colorés comme ceci: jaune pour Mercure, vert pour Venus, bleu pour la Terre, rouge pour Mars et gris pour les astéroïdes. Les orbites des planètes apparaissent sur la vue Système Solaire avec la couleur adéquate. Les orbites sont connectées entre elles par des lignes blanches. Les vaisseaux spatiaux naviguent entre les planètes le long de ces lignes. Les points servent à mesurer des distances: on les appelle **Zones Spatiales**.

Les vues "**Planètes**" aux bords du plateau représentent les planètes et les astéroïdes eux-mêmes. La surface de chaque planète est divisée en petites zones appelées **Zones Territoriales**. Certaines planètes ont des lunes et des satellites artificiels (les colonies L-4 et L-5 de la Terre, Hielo et Mariposas de Mercure, Deimos de Mars). Ils sont considérés comme des Zones Territoriales. L'espace autour de chaque planète est divisée en 2 zones: une

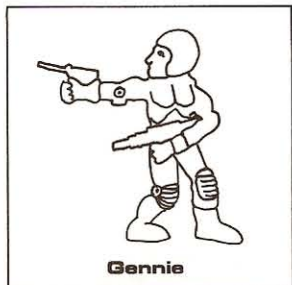
Zone Orbitale Proche et une **Zone Orbitale Lointaine**. (Note que la frontière entre les deux zones d'une planète est représentée avec la couleur de l'orbite de cette planète sur la vue "Système Solaire"). Les astéroïdes n'ont qu'une Zone Orbitale (qui fonctionne parfois comme une Zone Orbitale Proche et parfois comme une Zone Orbitale Lointaine, ceci sera expliqué plus tard).

Les Chefs: Chaque joueur a un Chef: Buck Rogers, Wilma Deering, Killer Kane, Ardala, Black Barney ou Doc Huer. Les Chefs se déplacent jusqu'à **4 Zones Territoriales**, Orbitales ou Spatiales. La présence d'un Chef



booste le moral des troupes: lors d'un combat, il ajoute **2 au score des dés** d'un pion qui se trouve dans la même Zone que lui. Dans cette zone, si toutes les pièces de ton armée sont tuées et qu'il reste des unités ennemies, ton Chef est considéré comme mort. Dans ce cas, tu passes un tour de jeu. Ensuite, ton armée continue à jouer normalement mais ton Chef ne reviendra jamais sur le plateau.

Les Soldats: Complètement humains, les soldats sont les pièces les plus nombreuses de ton armée. Bien qu'ils ne soient pas aussi puissants que les Gennies, ils peuvent être chargés sur les Transporteurs et déplacés de planète en planète. D'eux-même, les soldats se déplacent d'**1 Zone Territoriale** par tour.



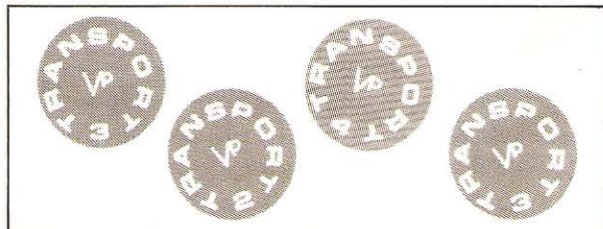
Les Gennies: Les Gennies ont été spécifiquement conçus pour la guerre, ce qui les rend plus aptes au combat que les soldats. Cependant, les Gennies ne peuvent combattre que sur une seule planète particulière, et ne peuvent **pas la quitter** même sur les Transporteurs. Cela fait des Gennies des combattants essentiellement défensifs.

Les Transporteurs: Ils se déplacent de **4 Zones** par tour en combinant éventuellement des Zones Territoriales, Orbitales et/ou Spatiales. Ils peuvent transporter jusqu'à **5 soldats ou une usine**. Les usines qui se trouvent sur un transporteur ne peuvent pas produire de nouvelles unités.



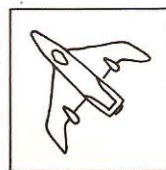
Les transporteurs n'ont qu'une capacité limitée de combat, donc il est judicieux de l'escorter de soldats ou de chasseurs. Pendant le combat, un transporteur ne peut être attaqué que si toutes les unités de son armée ont été éliminées. Si un transporteur est détruit, toutes les unités qu'il transportait sont détruites également.

Les Marqueurs de Transporteur: Chaque armée a 8 marqueurs: 2 marqués "Transport 1", 2 marqués "Transport 2", 2 marqués "Transport 3" et 2 marqués "Transport 4". Lorsqu'un transporteur est placé sur le



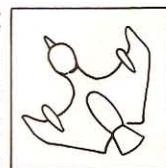
plateau, pose un marqueur sous celui-ci, puis pose le marqueur correspondant hors du plateau. Lorsqu'une unité est chargée sur le Transporteur, place la hors du plateau avec le marqueur. De cette façon, le Transporteur sera plus facile à déplacer et il sera plus difficile pour tes ennemis de savoir exactement ce qui se trouve sur le Transporteur.

Les Chasseurs: Ces vaisseaux sont relativement faciles à construire et peu chers et peuvent se déplacer de **4 Zones Spatiales**,



Orbitales et Territoriales. Mais, en combat en Zone Territoriale, les Chasseurs ne peuvent rivaliser avec les Gennies et en combat en Zone Orbitale et Spatiale, ils sont surclassés par les Bombardiers.

Les Bombardiers: Ce sont des vaisseaux de guerre du 25^e siècle. Ils sont supérieurs dans le combat aux Chasseurs et ils ont la capacité de bombarder la surface des planètes depuis les Zones Orbitales adjacentes. Les Bombardiers, comme tous les vaisseaux spatiaux du jeu de base, se déplacent de **4 Zones Orbitales et Spatiales** par tour. Contrairement aux Chasseurs et aux Transporteurs, ils ne peuvent **jamais se poser** sur une Zone Territoriale ou un astéroïde.



Une fois par tour, les Bombardiers peuvent procéder à un **bombardement** pour détruire des unités ennemies en Zone Territoriale en restant en Zone Orbitale Proche. Avant l'attaque, le bombardier doit être en Zone Orbitale Proche sur une Vue Planète. Le joueur annonce sa cible (Soldat, Chasseur, Transporteur ou Usine sur l'une des Zones Territoriales de cette planète) et lance un dé. Avec un score supérieur ou égal à "7", la cible est immédiatement éliminée sans pouvoir procéder à une contre-attaque. Si le score est inférieur à "7", le bombardement est infructueux et le Bombardier ne peut procéder à un nouveau bombardement avant le prochain tour (cependant il peut toujours combattre de façon conventionnelle).

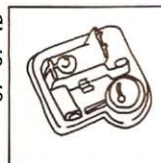
Les Satellites tueurs: Bien que difficile à construire (tu dois contrôler une planète entière et occuper une usine pendant 2 tours), un Satellite Tueur fournit une solide défense à sa planète et peut provoquer de terribles dommages aux attaquants. Les Satellites Tueurs ne peuvent être placés qu'en Zone Orbitale Proche d'une planète ou en Zone Orbitale d'un astéroïde. Ils peuvent être placés dans une Zone même si des vaisseaux ennemis s'y trouvent.



Note que tu n'as pas besoin de contrôler la ceinture autour d'un astéroïde pour y placer un Satellite mais juste l'astéroïde lui-même. Une fois placé, un Satellite ne peut plus bouger, mais les vaisseaux ennemis qui entrent dans sa Zone sont figés jusqu'à la phase de combat.

Avant que le combat ait lieu, le Satellite tire sur **chacun** des vaisseaux ennemis qui se trouvent dans sa Zone. Tous les vaisseaux touchés sont éliminés immédiatement sans pouvoir procéder à une contre-attaque. Pendant les phases suivantes du combat, le Satellite se bat de la même manière que les autres unités (une attaque par tour contre un opposant) et peuvent être attaqués par des unités ennemies. Une vue Planète ne peut contenir qu'un Satellite à une exception près: la Terre et la Lune peuvent avoir chacun un Satellite.

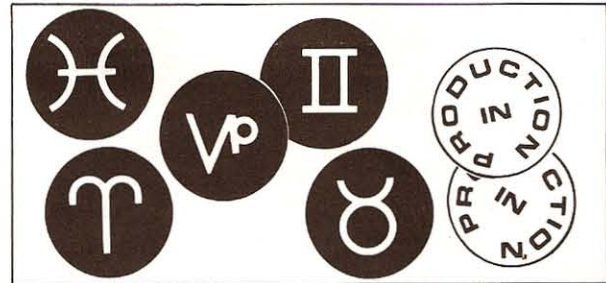
Les Usines: Elles sont utilisées pour construire de nouveaux pions tout au long de la partie. Les usines sont capables de produire les unités décrites ci dessous selon les règles suivantes:



- ☛ 2 Soldats / tour
- ☛ 2 Gennies / tour
- ☛ 1 Chasseur / tour
- ☛ 1 Transporteur / tour
- ☛ 1 Satellite tous les 2 tours
- ☛ 1 Bombardier tous les 2 tours
- ☛ 1 Usine tous les 2 tours

Les Usines ne peuvent être placées qu'en **Zone Territoriale**. Une fois placées, les usines ne peuvent être déplacées que sur les Transporteurs. Elles n'ont aucune faculté de combat.

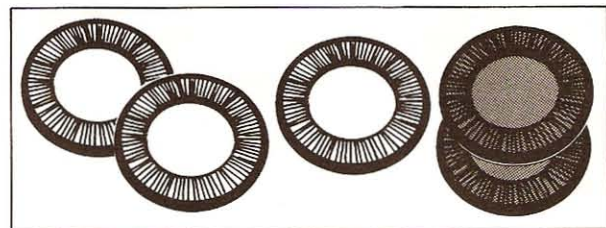
Les Marqueurs de Contrôle: La présence d'un marqueur de contrôle indique la **propriété d'une Zone Territoriale** (les Zones Orbitales et Spatiales ne peuvent être appartenues). Les marqueurs sont placés sur une Zone à la fin d'une phase de combat durant laquelle tu as pris le contrôle de cette Zone avec **n'importe quel pion**. Le marqueur

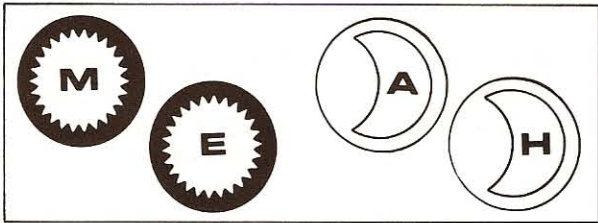


reste sur la Zone jusqu'à ce qu'un autre joueur ne capture la Zone. Les marqueurs n'ont aucune faculté de combat dans le jeu de base et une fois placés, ne se déplacent pas. N'importe quelle unité ennemie qui entre dans une Zone qui ne contient qu'un marqueur prend automatiquement le contrôle de cette Zone, sans qu'un combat soit nécessaire.

Si à la fin d'une bataille, la seule pièce restante est un marqueur, le dernier joueur qui contrôlait la Zone garde le contrôle. Chaque armée a 23 marqueurs de sa propre couleur avec son signe d'un côté et la mention 'In production' de l'autre. Le côté 'In production' sert à indiquer que l'usine a consommé un tour pour la fabrication d'un pion qui en nécessite 2.

Les jetons blancs et rouges: Un jeton blanc représente 1 unité, et un jeton rouge, 5. Si tu a 14 Chasseurs dans une Zone Spatiale, il est plus facile de faire tenir sur le plateau 2 jetons rouges (10 unités), 3 blancs (3 unités) et un Chasseur plutôt que 14 Chasseurs.



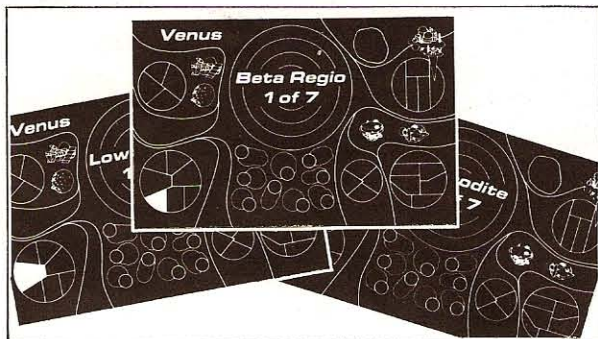


Les Marqueurs de Planète: Il y a un marqueur par planète et par astéroïde sur la vue Système Solaire. Chaque marqueur de Planète a une face Soleil et une face Croissant de lune. C'est comme ceci que les joueurs peuvent garder la trace des mouvements des planètes. Chaque marqueur a également une ou plusieurs lettres, qui correspond(ent) à un code sur une des Zones Spatiales de la vue Système Solaire.

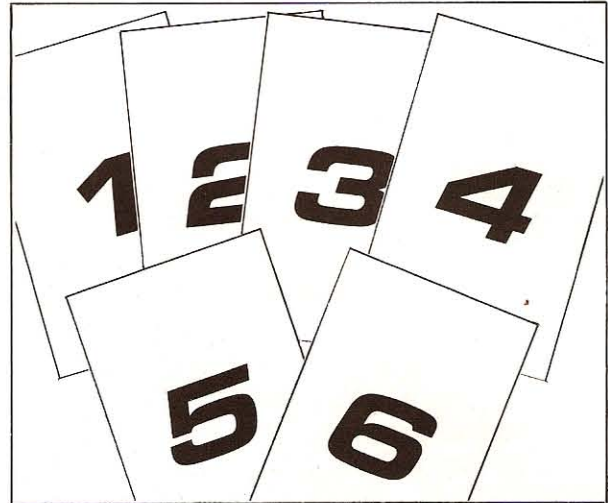
Les dés 10 faces: Ils sont utilisés pour déterminer l'ordre du tour et le vainqueur du combat.



Les Cartes de Zone Territoriale: On les utilise pour déterminer quelle Zone Territoriale chaque joueur contrôle au début du jeu. Chaque carte montre le plateau de jeu avec une Zone Territoriale indiquée. Avant que la partie ne commence, chaque joueur reçoit 6 cartes et place un Marqueur de Contrôle sur chacune des 6 Zones Territoriale correspondante.



Les Cartes de Tour: Ne sont pas utilisées avec les règles de base. Avec les règles avancées, elles servent à déterminer l'ordre dans lequel les joueurs vont se déplacer à chaque tour. Une copie de la Table des Résultats de Combat est représentée au dos de chaque carte.



Les Cartes de Chef: Ne sont pas utilisées avec les règles de base. Avec les règles avancées, chaque Chef a un don spécial à la place du bonus (+2) de combat. Le don est décrit sur chaque carte de Chef.



DEBUT DE LA PARTIE

1. Si c'est ta première partie de Buck Rogers, commence par séparer les 7 ensembles de pièces du jeu. Il y a 6 paquets, 1 pour chaque armée, et 1 septième, appelée **la Banque**, qui contient les Usines, les Satellites Tueurs, les dés et les Marqueurs de Planète.
2. Place chaque Marqueur de Planète **face Soleil vers le haut**, sur la vue Système Solaire sur la Zone Spatiale correspondante.
3. Choisis **ta couleur** et prend les pions et marqueurs correspondants. Choisis également **un Chef**.
4. Place les Cartes de Chef et les cartes de Tour hors du plateau. Distribue **6 cartes** de Zone Territoriale à chacun des joueurs.
5. Place **1 de tes Marqueurs de Contrôle** sur chaque Zone Territoriale indiquée par tes cartes. Cela indique que tu possèdes ces territoires et donc tu peux y placer des unités.
6. Sélectionne les pions suivants. Ils composent ton armée au premier tour:
 - 1 Chef
 - 8 Soldats
 - 4 Chasseurs
 - 2 Usines

- 2 Gennies
- 1 Transporteur

7. Chaque joueur jète un dé. Le joueur qui obtient le plus gros score place **3 pions de son choix sur 1 seule Zone** Territoriale qu'il possède. Le joueur à sa gauche fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les pions soient placés.

Il y a deux restrictions lors du placement: on ne peut pas placer un pion dans une Zone dans laquelle il ne pourrait normalement pas entrer (pas de Soldats en Zone Orbitale, pas de Bombardiers en Zone Territoriale par exemple), et il est interdit de commencer le jeu avec plus de 6 pièces sur une Zone (il n'y a pas de limite après la première phase du premier tour).

Tu es maintenant prêt à commencer à jouer le premier tour. Un tour est divisé en 4 phases: **Disposition, Mouvement, Combat** et **Fabrication**. Chaque phase doit être terminée pour passer à la suivante.

PHASE DE DISPOSITION

Mouvement de planètes

Déplace les planètes sur la vue "Système Solaire": fais glisser chaque marqueur de planète d'**1 Zone Spatiale** dans le sens inverse des aiguilles d'une montre sur son orbite (couleur correspondante) et retourne le marqueur. Etant donné que la phase de disposition du premier tour commence avec les marqueurs face Soleil vers le haut, après cette phase, tous les marqueurs doivent être face Lune vers le haut.

Ordre de mouvement

L'ordre dans lequel les joueurs se déplacent **change à chaque tour**: il dépend d'un jeté de dés. Le joueur qui obtient le plus grand score (relances en cas d'égalité) joue en premier. Si son score est pair, le tour de jeu se fera dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens inverse si son score est impair.

PHASE DE MOUVEMENT

Chaque joueur se déplace dans le sens précédemment déterminé. Il peut déplacer **autant ou aussi peu** de pions qu'il le souhaite de **quelque distance** que ce soit dans la limite de mouvement de chaque pion. Il n'y a pas de limite au nombre de pions dans une Zone.

Unités terrestres

Les Soldats et les Gennies se déplacent d'**1 Zone Territoriale** par tour.

Chefs

Les Chefs se déplacent jusqu'à **4 Zones** Territoriales, Orbitales et/ou Spatiales par tour. Ils ne peuvent en aucun cas terminer leur mouvement seuls sur une Zone qui contient des unités ennemies.

Vaisseaux spatiaux

Tous les vaisseaux se déplacent jusqu'à **4 Zones**. Ils peuvent tous se déplacer sur la vue "Système Solaire". Les Chasseurs et les Transporteurs peuvent également entrer en Zone Territoriale. Les Bombardiers, eux, ne peuvent jamais y entrer.

Les Chasseurs et les Transporteurs peuvent se déplacer d'une Zone Territoriale vers une de ses Zones adjacentes ou d'une Zone Territoriale vers une Zone Orbitale Proche de la planète (et vice-versa). Tous les vaisseaux peuvent se déplacer d'une Zone Orbitale Proche vers une Zone Orbitale Lointaine et d'une Zone Orbitale Lointaine vers la vue "Système Solaire" (et vice-versa). Lorsqu'un vaisseau quitte la Zone Orbitale Lointaine d'une planète vers la vue "Système Solaire", place le **sur le marqueur planète** correspondant.

Etant donné que les astéroïdes ne possèdent qu'une Zone Orbitale, les vaisseaux se déplacent donc de l'astéroïde vers la Zone Orbitale puis de la Zone Orbitale vers le marqueur de l'astéroïde sur la vue "Système Solaire".

Transporteurs

Les Transporteurs sont utilisés pour déplacer des Usines et des Soldats d'une Zone ou d'une planète vers une autre. Aucun autre type d'unité ne peut être chargé sur un Transporteur. Les Chasseurs, les Bombardiers et les Chefs peuvent se déplacer dans l'espace d'eux-mêmes. Un Transporteur peut se déplacer de **4 Zones**, de la même manière qu'un Chasseur.

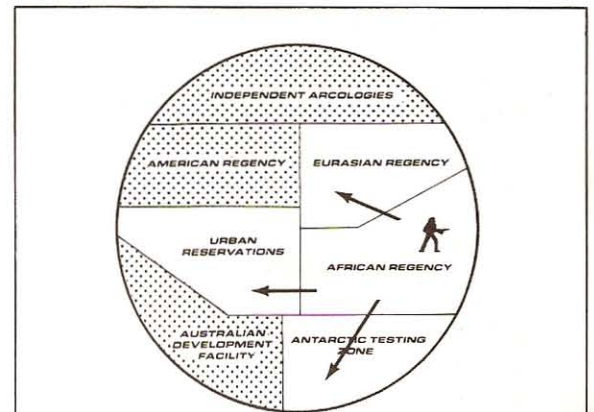
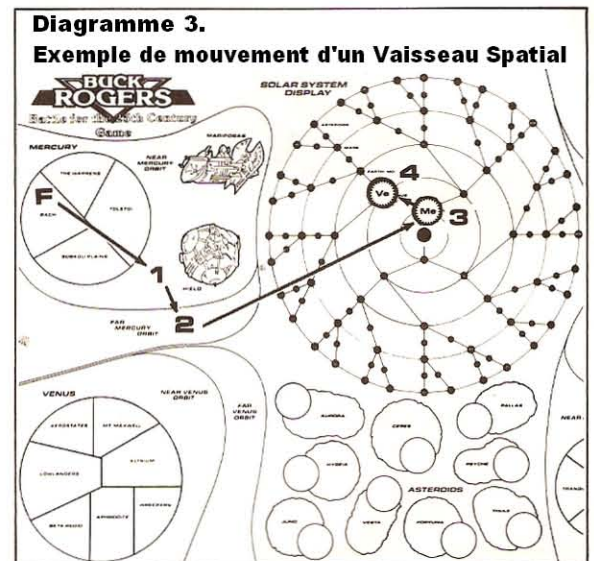


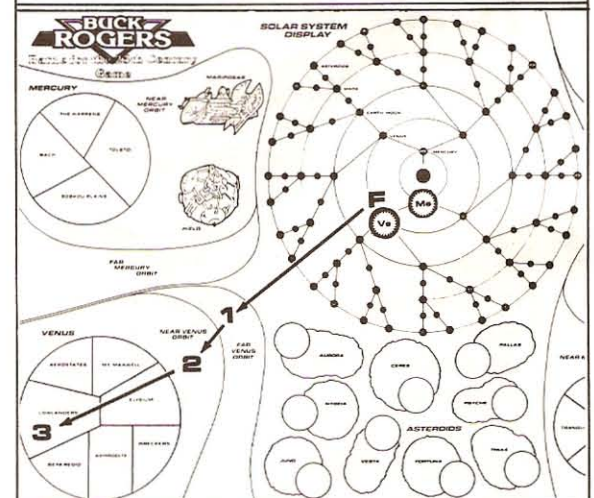
Diagramme 2.

Exemple de mouvement d'une Unité Terrestre

Les Forces Terrestres peuvent se déplacer vers n'importe quelle Zone Territoriale adjacente. Elles ne peuvent pas rejoindre une Zone non adjacente dans le même tour.



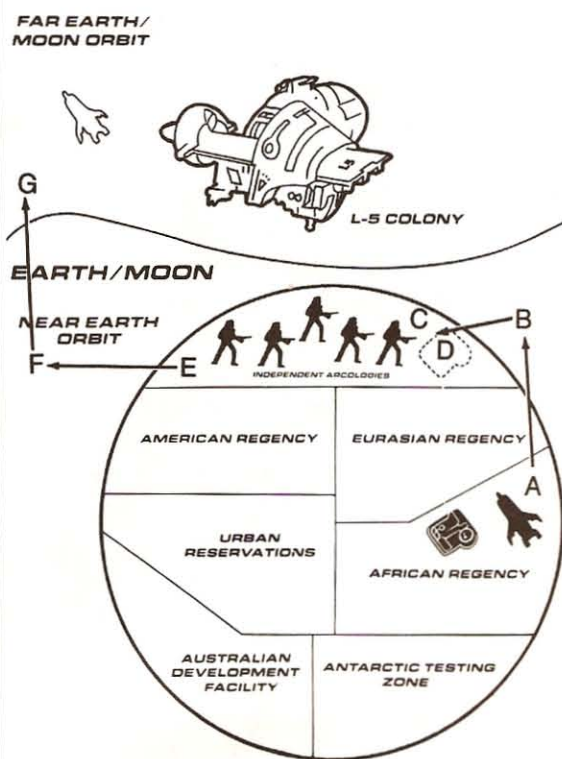
Tour 1



Tour 2

Diagramme 4.

Exemple d'utilisation du Transporteur



- A. Chargement d'une Usine sur le transporteur
- B. Déplacement du Transporteur chargé vers la Zone Orbitale Proche de la Terre
- C. Atterissage à Independent Arcologies
- D. Déchargement de l'Usine
- E. Chargement de 5 Soldats sur le Transporteur
- F. Déplacement du Transporteur chargé vers la Zone Orbitale Proche de la Terre
- G. Déplacement vers la Zone Orbitale Lointaine de la Terre et de la Lune
- H. Au tour suivant, le Transporteur pourrait atterrir et décharger sur la colonie L-5 ou se déplacer vers la vue "Système Solaire". Il pourrait même atterrir sur L-5, décharger quelques un des Soldats à bord et emmener le reste sur la vue "Système Solaire".

Il peut se déplacer à travers les Zones Spatiales, Orbitales et Territoriales. Un Transporteur peut porter une usine **ou** jusqu'à 5 Soldats. S'il transporte déjà une Usine, il ne pourra pas charger de Soldats, et inversement.

Charger et décharger sont des actions qui ne coûtent rien et peuvent être réalisées à n'importe quel **étape du mouvement** du Transporteur. Le Transporteur peut charger/décharger aussi souvent qu'il le désire, du moment qu'il n'excède pas les limites de chargement et qu'il se déplace de 4 Zones maximum.

Un Soldat peut se déplacer **avant** d'embarquer sur un Transporteur mais **pas après** le déchargement. Etant donné qu'une Usine ne se déplace pas, le Transporteur doit se déplacer vers elle pour la charger. Aucun pion ne peut être transporté **plus d'une fois par tour** (cela veut dire qu'il est interdit de déplacer un pion d'un Transporteur vers un autre pour le faire avancer plus vite).

Des Soldats déchargés peuvent se battre et des Usines déchargées peuvent produire. Des unités sont considérées comme déchargées dès que leur Transporteur atterrit sur une Zone Territoriale. Si un Transporteur est détruit pendant un combat, toutes les unités qu'il transportait sont également détruites.

Une usine ne peut pas être chargée si elle à mi-chemin d'une fabrication nécessitant deux tours sauf si l'unité en fabrication est volontairement détruite au préalable. L'unité ainsi détruite est replacée en Banque et l'Usine peut être chargée normalement.

Unités ennemies et mouvements

Tous les pions doivent **s'arrêter** s'ils entrent dans une Zone Territoriale qui contient des unités ennemies. A la fin d'un tour, les Zones Territoriales ne peuvent jamais être occupées par des unités appartenant à **plus d'un joueur**.

Des vaisseaux qui se déplacent en Zones Orbitale ou Spatiale qui contiennent des vaisseaux ennemis peuvent continuer à se déplacer (des vaisseaux appartenant à 2 ou plusieurs joueurs peuvent même partager des Zones Orbitales et Spatiales). Si un joueur positionne des pions sur une Zone Territoriale, où sont déjà postées des unités ennemies, celles-ci peuvent partir (lorsque ce sera le tour du joueur) avant la phase de Combat.

L'Ascenseur Spatial

Cette Zone Territoriale de Mars est unique en son genre en ce sens qu'elle est adjacente à 3 différents type de Zones: la Zone Territoriale de Pavonis, les deux Zones Orbitales (Proche et Lointaine) de Mars.

PHASE DE COMBAT

Dès que des unités ennemies terminent la Phase de Mouvement sur la même Zone, un combat a lieu. Le combat est **obligatoire** en Zone Territoriale, mais **optionnel** en Zones Orbitales et Spatiales. La phase de Combat se déroule **depuis le centre de la vue "Système Solaire" vers l'extérieur**. En commençant sur la planète Mercure, le combat suit les étapes suivantes:

- A. Les Satellites Tueurs procèdent à leur attaques.
- B. Les Bombardiers en orbite bombardent à la surface.
- C. Se jouent les batailles en Zones Territoriales.
- D. Se jouent les batailles en Zones Orbitales Proches et Lointaines.
- E. Se jouent les batailles en Zones Spatiales le long de l'orbite de Mercure.

Lorsque toutes les batailles sur Mercure sont terminées, on joue les batailles sur Venus, puis sur la Terre, sur Mars et enfin sur les astéroïdes. Une bataille est effectuée en plusieurs **reprises**. A chaque reprise, **chaque pion** pris dans la bataille (sauf les Chefs) porte une attaque. Pour attaquer, il faut suivre les étapes suivantes, en commençant par le joueur qui a bougé en premier:

1. Annonce lequel de tes pions attaque et lequel des pions ennemis est attaqué. Tu peux attaquer n'importe quel pion ennemi (sauf un Transporteur escorté), même s'il a été attaqué auparavant et manqué.
2. Cherche le Chiffre de Frappe nécessaire sur la Table de Résultats de Combat.

TABLE RESULTAT COMBATS

Attaquant \ Cible	Soldats	Gennies	Chasseurs	Bombardiers	Transporteurs	Satellites Tueurs
Soldats	6	8	7	X	6	X
Gennies	5	6	6	X	5	X
Chasseurs	7	7	6	8	3	7
Bombardiers	Bombe	Bombe	4	6	4	6
Transporteurs	9	10	8	10	6	10
Satellites Tueurs	X	X	6	7	5	X

"X": l'attaque n'est pas possible.

3. Lance un dé: si le score obtenu est **égal ou supérieur** au Chiffre de Frappe, la cible est touchée et détruite. S'il est inférieur, l'attaque est manquée et n'a aucun effet. Si un Chef est présent dans la Zone de combat, **ajoute 2** à chaque lancé de dé.

4. Si la cible a été touchée, déplace le derrière la ligne de front ou renverse le pour indiquer qu'il devra être retiré du plateau à la fin de la reprise.
5. Sélectionne un autre pion qui n'a pas encore attaqué et répète les étapes 1 à 4.
6. Lorsque tous tes pions ont attaqué (ou lorsque tous les pions ennemis ont été éliminés), ta participation à la reprise est terminée. C'est au tour de ton ennemi d'attaquer en utilisant tous ses pions, **même ceux qui ont été touchés**.
7. Lorsque les deux camps ont terminé, tous les pions touchés sont **retirés du plateau**.
8. S'il reste des pions des deux camps sur la Zone, le combat reprend en une 2^e reprise, etc. En Zone Territoriale, le combat doit obligatoirement se poursuivre jusqu'à ce qu'il n'y **reste plus qu'une armée** (ou aucune). En Zones Spatiales et Orbitales, le combat peut être **annulé** à la fin de chaque reprise en cas d'accord entre les deux joueurs. Si l'un des deux joueurs désire continuer le combat, il sera continué.
9. Si le combat a eu lieu en Zone Territoriale, le vainqueur place un de ses Marqueurs de Contrôle sur la Zone pour indiquer qu'il la possède. Si plus aucune unité ne reste sur la Zone où se trouvait un Marqueur, celui reste et le dernier joueur ayant contrôlé cette Zone, la garde en possession.

Déclarer une attaque

On ne doit déclarer **qu'1 attaque** à la fois. Si une attaque est manquée, l'attaque suivante peut porter sur le même pion ennemi. On peut attaquer le même pion autant de fois qu'on le désire jusqu'à ce qu'elle soit touchée ou jusqu'à ce que tous les pions aient été touchés. Cependant, il est quelquefois possible de gagner du temps en déclarant plusieurs attaques à la fois (par exemple "Mes 3 Chasseurs attaquent tes 3 Gennies"). Les Chefs n'attaquent jamais. Si un joueur a un Chef dans la Zone, il ajoute 2 au score de dés. Si les deux joueurs ont chacun un Chef, ils ajoutent chacun 2. Si un joueur a plus d'un Chef, il n'ajoutera que 2 à son score.

Les Chefs

Un Chef ne peut jamais être attaqué. Cependant, si un joueur élimine tous les pions adverses en laissant seul le Chef adverse et à condition qu'il lui reste au moins un pion, le Chef est éliminé du plateau. Si par un hasard du sort, il ne reste que 2 Chefs sur une Zone, les 2 Chefs sont éliminés.

Les Transporteurs

Il est impossible d'attaquer un Transporteur tant qu'il reste d'autres pions adverses (Soldats, Gennies, Chasseurs, Bombardiers ou Satellites Tueurs) en Zone de combat.

Grandes batailles

Lors d'une grande bataille impliquant un grand nombre de pions, il peut être judicieux de sortir les pions du plateau en les alignant face à face. De cette manière, il est plus facile de voir quelle pion attaque, quel pion est attaqué et quels pions sont touchés.

Combat multiple

Il est des situations où 3 joueurs ou plus veulent combattre dans la même Zone. Dans ce cas, le combat a lieu à peu près de la même manière que précédemment, mais un joueur peut attaquer n'importe quel joueur. Les attaques se déroulent

également dans l'ordre de déplacement. Un pion ne peut porter qu'une seule attaque lors d'une reprise.

Forces armées inertes

Si à un moment donné, un Chef est laissé seul en Zone ennemie, son armée est rendue **inerte**. Le Chef est éliminé du plateau et le joueur perd le reste du tour et le tour suivant. Il ne peut déplacer ses pions, lancer une attaque ou construire de nouvelles unités. Mais il peut combattre s'il est attaqué. Après un tour d'inertie, les forces armées retrouvent leur pouvoir mais le Chef ne reviendra **jamais** sur le plateau.

Sabotage d'usine

Si tous les pions d'un joueur sont éliminés d'une Zone où il avait une Usine, celle-ci tombe aux mains de l'ennemi. Pour éviter cela, le joueur peut jeter un dé pour **saboter** l'usine: un score **supérieur ou égal à 7** permet au joueur de retirer son usine du jeu. Les unités en production sont détruites. Si le score est inférieur à 7, l'Usine est occupée par le joueur adverse et peut lui procurer de nouvelles unités dans la Phase de Fabrication qui suit. Si tous les pions des deux armées sont détruits, l'Usine reste la propriété du joueur qui possède le Marqueur de Contrôle.

COUT DE FABRICATION

En 1 seul tour, une Usine peut fabriquer 1 seul de ces ensembles:

- 2 Soldats
- 2 Gennies
- 1 Chasseur
- 1 Transporteur

En 2 tour, elle peut fabriquer 1 seule de ces pièces:

- 1 Satellite Tueur
- 1 Bombardier
- 1 Usine

PHASE DE FABRICATION

Lorsque la Phase de Combat est terminée, commence celle de Fabrication. Durant cette phase de jeu, les **joueurs qui possèdent des Usines** peuvent fabriquer de nouvelles unités. Toujours dans l'ordre du tour, les joueurs déclarent quels types d'unités ils vont fabriquer et avec quelles Usines. Les unités fabriqués sont placés sur le plateau

Coûts de fabrication

Voir Tableau page précédente.

Les Soldats, Gennies, Chasseurs et Transporteurs sont placés **immédiatement** sur le plateau dans la Zone de l'Usine qui les a fabriqués. Les unités qui nécessitent 2 tours de fabrications fonctionnent différemment:

Les nouvelles Usines sont placés sur **n'importe quelle** Zone Territoriale adjacente à celle de fabrication et contrôlée par le joueur. Si aucune Zone ne correspond à ces critères, ou si le joueur décide de transporter l'usine ailleurs, 2 Usines peuvent occuper la **même Zone**, mais une seule peut fabriquer de nouvelles unités. L'autre doit être **transportée** dans une autre Zone pour pouvoir entrer en production. Une usine ne peut **rien fabriquer** pendant le tour de jeu durant laquelle elle est fabriquée. Les Bombardiers et les Satellites Tueurs ne peuvent occuper de Zones Territoriales, donc ils sont placés dans la Zone Orbitale **la plus proche** de l'Usine qui les a fabriqués.

Les Usines, les Satellites Tueurs et les Bombardiers nécessitent 2 tours de fabrication. Au premier tour, on place l'unité en fabrication avec un Marqueur de Contrôle (face "In Production" vers le haut) dans la Zone. Au tour suivant, on enlève le marqueur pour indiquer que les unités sont **terminées**. Les unités en cours de fabrication ne peuvent pas être attaquées.

Si une Usine "change de main", toutes les unités marquées "In Production" deviennent la propriété du nouveau joueur, il faut donc substituer tous les pions de l'ancien propriétaire par des pions du nouveau. Si une Usine est détruite, sabotée ou démantelée, toutes les unités en production sont détruites.

Contrôle de planète et fabrication de Satellites Tueurs

Un Satellite Tueur peut être fabriqué dans n'importe quel Zone Orbitale Proche (y compris celle de la Lune) si deux conditions sont remplies:

1. la Zone ne doit **pas contenir d'unités ennemies** lorsque la production commence (mais le Satellite peut être déployé même lorsque la Zone contient des unités ennemies)
2. le joueur qui veut fabriquer le Satellite doit contrôler **toutes** les Zones Territoriales de la planète adjacente à la Zone Orbitale Proche. C'est relativement simple dans le cas d'un astéroïde à une seule Zone. C'est un peu plus compliqué dans le cas de la Terre par exemple.

La Lune (de la Terre) est le seul astre ni planète ni astéroïde capable de porter un Satellite Tueur. Le joueur doit contrôler toutes ses Zones Territoriales également. Si un joueur perd le contrôle de la surface d'une planète, un Satellite en production ou déjà déployé devient **incontrôlable**: il reste en orbite mais aucun joueur ne peut l'utiliser en combat. Le premier joueur à contrôler toutes les Zones à la surface d'une planète reprend le contrôle du Satellite.

Le marché noir

Il existe un **marché noir** par lequel un joueur qui n'a pas d'Usine peut acquérir un seul Soldat ou un seul Chasseur pendant la phase de fabrication. On peut également acquérir une Usine en passant 2 tours. Seuls ces pièces peuvent être acquises au marché noir, et seuls les joueurs qui n'ont pas d'Usine peuvent utiliser le marché noir.

Démantèlement d'usines

Si un joueur sent qu'il va subir une invasion imminente, il peut **démanteler** une Usine pour éviter qu'elle ne tombe aux mains de l'ennemi. Ceci ne peut être fait qu'au début de la phase de fabrication en ôtant simplement l'Usine du plateau. Bien sûr, une Usine démantelée ne peut plus rien fabriquer.

JOUER A MOINS DE SIX JOUEURS

4-5 joueurs

Aucune modification dans les règles pour jouer à 4 ou 5 joueurs.

3 joueurs

1. Chaque joueur choisit **2 Chefs** (un choisit Buck Rogers et Wilma Deering, un choisit Killer Kane et Ardala et un choisit Black Barney et Doc Huer). Le bonus de combat apporté par les Chefs est limité à 2, même si plusieurs Chefs se trouvent sur la Zone de combat.
2. Chaque joueur reçoit **9 Cartes de Territoires**.
3. Chaque joueur a 2 armées. La limite de 6 pions par Zone pendant le tour d'installation ne s'applique pas. La seule limitation pendant le tour d'installation est qu'il est interdit de positionner des pions de couleur différente (donc d'armées différentes) sur la même Zone. En cours de jeu, ils peuvent cohabiter.

4. Pour gagner, un joueur doit contrôler **20 Zones Territoriales**. Les autres conditions sont inchangées.

2 joueurs

1. Chaque joueur choisit **3 Chefs** (un choisit Buck Rogers, Wilma Deering et Black Barney, un choisit Killer Kane, Ardala et Doc Huer). Le bonus de combat apporté par les Chefs est limité à 2, même si plusieurs Chefs se trouvent sur la Zone de combat.
2. Chaque joueur reçoit **12 Cartes de Territoires**.
3. Chaque joueur a 3 armées. La limite de 6 pions par Zone pendant le tour d'installation ne s'applique pas. La seule limitation pendant le tour d'installation est qu'il est interdit de positionner des pions de couleur différente (donc d'armées différentes) sur la même Zone. En cours de jeu, ils peuvent cohabiter.
4. Pour gagner, un joueur doit contrôler **25 Zones Territoriales**. Les autres conditions sont inchangées.

NOTE FINALE

Tout a été fait, dans la conception du jeu, pour couvrir toutes les situations, mais il y aura probablement des circonstances où les joueurs devront interpréter les règles eux-mêmes. Si les avis sont partagés, il sera

possible pourquoi pas de recourir, à un vote. La majorité l'emportera, sinon il faudra tirer à pile ou face. N'hésite pas à modifier le jeu en changeant, ajoutant ou supprimant certaines règles.

Credits

Original Game Design: Jeff Grubb
Rules Development: Flint Dille
Rules Writing: Warren Spector, Steve Winter
Editing: Warren Spector
Graphic Design: Jeff Butler, Diesel, Stephanie Tabat
Keylining: Stephanie Tabat, Sue Myers
Typesetting: Linda Bakk, Betty Elmore

Playtesting: Jim Atkiss, Mike Booth, Jeff Borg, Rich Borg, Dave "Zeb" Cook, Mike Cook, Paul Dini, Larry DiTillio, Buzz Dixon, Bill Guttman, Scott Haring, Bruce Heard, Michael Hill, Kelly Howey, Robin Jenkins, Gordon Kent, Pat Kirivial, John Lovison, Mike Martin, Dan McGee, Rick Merwin, Moosh, Jack Morrissey, Doug Niles, Jeff O'Hare, Dean Phillips, John Phillips, Eric Severson, Jim Simmons, Joe Spano, Rod Tanner, Mike Van Eckhardt, Jim Ward, Tom Wham, Bill Winter, Skipper Wise

TABLE DE RESULTAT DES COMBATS

Cible Attaquant	Soldats	Gennies	Chasseurs	Bombardiers	Transporteurs	Satellites Tueurs	Marqueurs de Contrôle
Soldats	6	8	7	X	6	X	3
Gennies	5	6	6	X	5	X	2
Chasseurs	7	7	6	8	3	7	3
Bombardiers	Bombe	Bombe	4	6	4	6	X
Transporteurs	9	10	8	10	6	10	9
Satellites Tueurs	X	X	6	7	5	X	X
Marqueurs de Contrôle	8	9	9	X	7	X	X

"X": l'attaque n'est pas possible.
 "Bombe": Attaque réussie avec un score supérieur ou égal à "7"

: Pour le combat avec les règles avancées seulement