

VLAADA CHVÁTIL

SPACE

ALERT

Le jeu contient deux livrets : la Règle du jeu et le Manuel "Comment devenir un explorateur spatial en sept leçons". **Commencez avec ce Manuel** qui va vous apprendre à jouer tout en vous plongeant dans l'atmosphère du jeu. Nous avons présenté Space Alert à de nombreux groupes de joueurs et ce Manuel est basé sur cette expérience.

Dans ce Manuel, les règles sont présentées dans des cadres jaunes.

Les exemples et notes sont quant à eux présentés dans des cadres bleus.

Pour bien débiter, l'idéal est qu'un des joueurs lise ce Manuel et explique le jeu aux autres joueurs. Le texte en dehors des cadres est extrait du cours d'Exploration Spatiale 101, enseigné à l'Académie Militaire Galactique.

Comme le jeu est plus facile à appréhender en y jouant, ce Manuel est rédigé de manière à ce que vous puissiez commencer à jouer tout de suite. Les règles et concepts du jeu sont présentés progressivement aux joueurs et chaque niveau de votre formation vous permet d'intégrer de nouvelles mécaniques de jeu. Les parties sont courtes – environ 25 minutes – mais intenses. Au fur et à mesure que de nouvelles règles sont ajoutées, le jeu se complexifie : n'hésitez pas à personnaliser vos parties en intégrant les éléments adaptés à votre groupe de joueurs.

À la fin de ce Manuel, vous trouverez également un Appendice aidant les joueurs confirmés à former de nouvelles recrues qui seront prêtes à décoller en moins d'une demi-heure.

NOMBRE DE JOUEURS

Ce Manuel décrit une partie à 4 ou 5 joueurs. Nous vous recommandons de jouer vos premières parties dans cette configuration. Les règles pour 2 ou 3 joueurs sont présentées à la fin du Manuel. Les règles pour jouer en solo sont détaillées dans la Règle du jeu.

REMARQUE IMPORTANTE



Ce jeu se joue avec une bande-son. Celle-ci n'est pas un simple bonus pour poser l'atmosphère, mais joue un rôle très important dans la partie. Vous pouvez télécharger ces pistes audio sur <https://cge.as/sa-soundtracks> ou en scannant le code QR ci-contre.

Si vous n'avez aucune possibilité d'utiliser la bande-son du jeu, désignez un joueur pour être le Gardien du Temps. Le jeu peut être joué grâce à des cartes Scénario téléchargeables sur <https://cge.as/sar> que le Gardien du Temps peut lire aux moments adéquats. Le Gardien du Temps ne joue pas, mais c'est un bon moyen pour un joueur confirmé de présenter le jeu à de nouveaux joueurs.

COMMENT DEVENIR UN EXPLORATEUR SPATIAL EN SEPT LEÇONS

Transcription du cours 101 d'Exploration Spatiale, enseigné à l'Académie Militaire Galactique

INTRODUCTION

Amis, familles, nous sommes ici réunis pour commémorer le courage extraordinaire, que dis-je, l'héroïsme dont nos chers disparus ont fait preuve pour servir de notre belle nation... Oh ? Pardon ! Je me suis trompé de groupe. Hum, hum... nous y voilà !

Mes braves cadets, bienvenue au cours accéléré d'Exploration Spatiale. J'admire le courage extraordinaire et l'héroïsme dont vous faites preuve en décidant, aujourd'hui, de servir votre nation. Et je n'ai pas le moindre doute quant à votre réussite.

Vous vous êtes portés volontaires pour servir dans l'équipage du vaisseau de classe exploration Sitting Duck. Ce cours sera bref et intensif... mais pas seulement parce que le gouvernement nous coupe notre budget. Non. Nous souhaitons vous envoyer dans l'Espace aussi vite que possible pour que vous remplaciez... euh... comment dire... pour que vous ne perdiez pas votre temps en formation inutile, ce job n'est pas bien difficile !

Votre mission sera d'explorer certaines régions de la Galaxie, de faire un relevé des mouvements ennemis et d'identifier les éventuels secteurs dangereux. Votre vaisseau sera équipé du tout nouveau moteur hyperSpace®, de scanners automatiques et d'un puissant ordinateur de bord qui vous guidera dans vos actions. Une simple routine : le vaisseau gère automatiquement le saut en hyperspace vous amenant au secteur programmé, les scanners cartographient la région et, quand ils ont fini, le vaisseau rentre tout seul à base. Vous ne serez partis qu'une dizaine de minutes pendant lesquelles vous n'aurez rien à faire. Et

je suis sûr que je n'ai pas besoin de vous préciser que ce sont les 10 minutes à glander les mieux payées de la galaxie. Là, j'en vois un ou deux sourire. Je ne doute pas qu'ils se souviennent de notre belle brochure de recrutement.

Pour être honnête, nous pourrions vous faire partir sans aucune formation, mais les réglementations gouvernementales exigent qu'on vous inculque quelques bases. Et comme parfois – ça reste très rare, bien entendu – vous pourriez être amenés à rencontrer quelques vaisseaux au comportement hostile, qui, dans les cas les plus extrêmes, pourraient causer de menus dégâts à votre vaisseau, nous vous apprendrons à repousser ces faibles attaques afin de garder le vaisseau fonctionnel durant les 10 minutes nécessaires à la bonne cartographie du secteur.

L'ordinateur évalue automatiquement la position et les intentions des ennemis, le vaisseau est équipé de puissants boucliers, de plusieurs canons lasers, de roquettes à tête chercheuse, d'escouades de robots de combat, et d'autres systèmes de défense. Vous n'aurez donc aucun mal à gérer les quelques... euh... soucis qui pourraient survenir. J'ai d'ailleurs le plaisir de vous annoncer que ceux d'entre vous qui rencontreront d'éventuels ennemis recevront un généreux bonus s'ils rentrent... enfin... quand ils rentreront. Je n'ai bien entendu aucun doute qu'ils... peu importe. Désolé. Il fait un peu chaud là, non ?

Bon, nous allons faire une pause maintenant. De toute façon, je suis attendu pour un petit discours à côté en hommage... en l'honneur du précédent équipage.

LECON 1 - VOTRE VAISSEAU ET VOTRE ÉQUIPAGE

Je suis heureux de voir que vous êtes tous de retour. Je dois admettre que je suis un peu déçu que les gardes de la sécurité aient dû rappeler à certains d'entre vous qu'ils avaient déjà signé le contrat, et l'espère qu'à la prochaine pause, il n'y aura plus de tentatives de quitter le campus.

Nous allons commencer par un petit examen d'entrée : un vol court qui va vous servir d'introduction à l'exploration spatiale et tester vos connaissances et votre capacité à travailler en équipe.

Tant que nous parlons des équipes : qui veut être Capitaine et qui sera Officier de Communication ?

Désignez un Capitaine : il faut que ce soit une personne organisée, capable de communiquer efficacement et ayant suffisamment d'autorité pour dire "Trêve de blabla, au boulot maintenant !".

Choisissez ensuite un Officier de Communication. Il a la responsabilité de suivre les informations émanant de l'ordinateur de bord en s'assurant que les joueurs n'en ratent aucune. Il doit donc être capable, dans le feu de l'action, de participer aux débats inhérents à la survie du vaisseau tout en gardant une oreille sur les nouvelles instructions données régulièrement par l'ordinateur.

Mon assistant va maintenant vous distribuer des combinaisons de vol colorées. Oui, vous allez chacun porter une combinaison de couleur différente afin de facilement vous reconnaître durant le vol... et de vous identifier en cas de problème.

Chaque joueur choisit une figurine. Il prend ensuite le plateau Action 1-7 de la couleur correspondante. Le plateau Action 8-12 n'est pas utilisé et reste dans la boîte pour cette mission.



Si vous voulez bien porter votre attention sur le tableau noir, vous verrez un schéma représentant un vaisseau de classe *Sitting Duck*. Est-ce que votre Officier de Communication peut me rejoindre et s'asseoir au premier rang ? Oui, là ce sera parfait. Voyez-vous, votre travail se limite à être attentif. Et ça, c'est votre nouveau meilleur ami : l'interface de l'ordinateur de bord du vaisseau.

Le schéma ci-dessous présente les positions idéales des joueurs lors d'une partie à 5 joueurs.



Placez, si possible, le plateau Vaisseau au centre de la table de manière à ce que tous les joueurs le voient à peu près dans le bon sens, et que personne ne le voie à l'envers. Au-dessus du plateau, laissez un espace pour "l'écran", zone sur laquelle l'Officier de Communication synthétisera les informations importantes données par l'ordinateur de bord (trajectoires, Menaces).

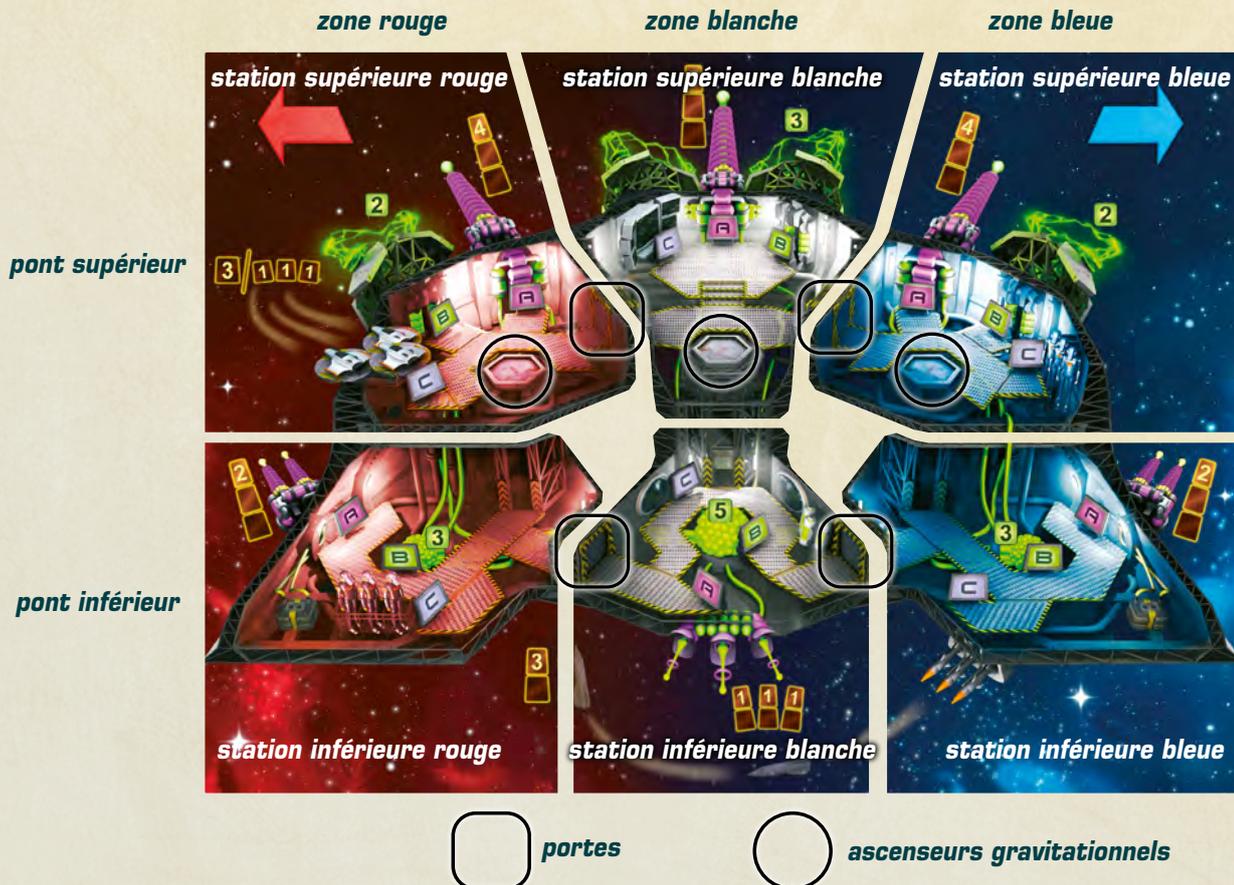
L'Officier de Communication doit être assis près de l'écran et de la source audio. Sous le plateau Vaisseau, placez le plateau Étapes de la Mission avec la face la moins compliquée visible (celle avec seulement deux lignes).

LE PLATEAU VAISSEAU

Comme vous pouvez le voir, votre vaisseau est divisé en trois zones : bâbord, centre et tribord. Comment ? Personne ne vous a jamais appris la différence entre bâbord et tribord ? Soit, ne vous inquiétez pas, on avait prévu cette éventualité. Pour vous aider à reconnaître la zone du vaisseau dans laquelle vous êtes, celles-ci sont éclairées par des lumières de couleurs différentes : la zone bâbord est rouge, la zone centrale est blanche et la zone tribord est bleue. Et comme je doute que vous soyez plus à l'aise avec les notions de gauche et de droite, nous ferons désormais référence aux zones rouges, blanches et bleues.

Le vaisseau a deux étages : on parle des ponts supérieur et inférieur. Chaque zone possède un ascenseur gravitationnel permettant de changer de pont. Sur un même pont, les zones communiquent entre elles via de larges portes automatiques.

En résumé, le vaisseau est divisé en six stations, nommées comme suit : supérieure rouge, inférieure rouge, supérieure blanche, inférieure blanche, supérieure bleue et inférieure bleue.



SYSTÈMES À BORD DU VAISSEAU

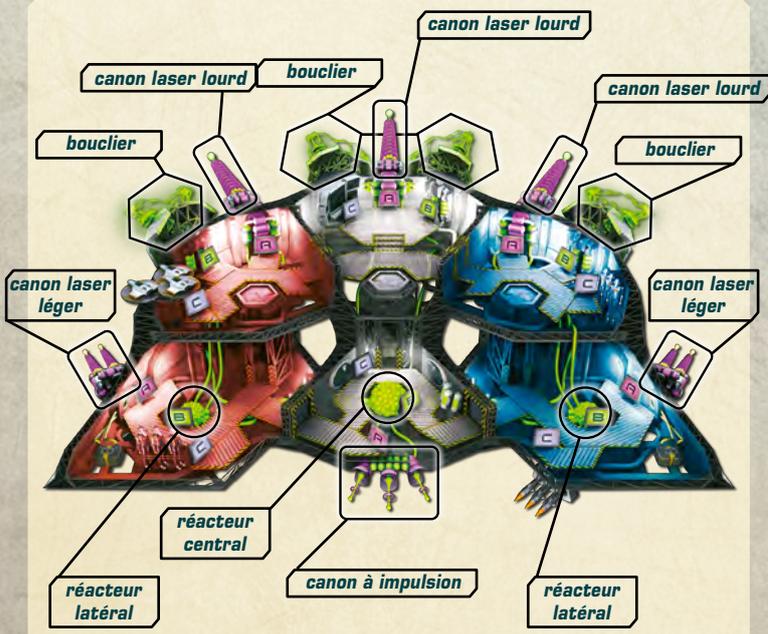
Chaque station possède 3 systèmes étiquetés **A**, **B** et **C**. Non, mademoiselle, ce n'est pas un schéma simplifié, le vaisseau ressemble vraiment à cela et les différents systèmes sont activés en pressant des boutons colorés avec une grosse lettre dessus. Vous nous serez reconnaissante de cette simplification en temps voulu.

La lettre **A** correspond aux systèmes d'armement. Le pont supérieur dispose de 3 Canons laser légers, un dans chaque zone. Les stations latérales (rouge et bleue) du pont inférieur sont équipées de Canons laser lourds : ils sont certes plus faibles, mais ils disposent de leur propre source d'énergie et ne puiseront donc pas dans les réserves des Réacteurs. La station inférieure blanche possède quant à elle un Canon à impulsion, bien pratique.

La lettre **B** concerne les systèmes d'énergie : les Boucliers et les Réacteurs. Le pont supérieur est équipé de larges Boucliers énergétiques, un pour chaque zone du vaisseau (il n'y a qu'un seul Bouclier central, bien qu'il soit composé de deux modules pour une plus grande efficacité). C'est sur le pont inférieur que vous trouverez les Réacteurs du vaisseau : chaque zone du vaisseau dispose de son propre Réacteur qui fournit en énergie les Canons lasers lourds et les Boucliers de la zone correspondante. Les Réacteurs latéraux tirent leur énergie du Réacteur central qui peut être rechargé en consommant des Capsules de carburant.

Quoi ? Vous trouvez que tout ça est trop compliqué ? On commence à peine !

Mais soit, je vous fais grâce pour le moment des systèmes **C** dont vous n'aurez pas besoin pour ce premier test. Nous reviendrons plus tard sur leur utilisation.



ÉTAT INITIAL DU VAISSEAU

Quand vous sortez de l'hyperespace, votre vaisseau ressemblera toujours à ceci : vous serez tous sur la passerelle, les Réacteurs et les Boucliers seront partiellement chargés et le Réacteur central aura en réserve 3 Capsules de carburant.



Les joueurs placent leurs figurines sur la station supérieure blanche : la passerelle.

Les cubes verts représentent l'énergie des Réacteurs et des Boucliers : placez 1 cube sur chaque Bouclier, 2 cubes sur les deux Réacteurs latéraux et 3 cubes sur le Réacteur central. Le Réacteur central reçoit également 3 cylindres verts

représentant les Capsules de carburant.

Les Canons laser légers ont leur propre source d'énergie illimitée : placez 1 cube jaune sur chaque bloc d'alimentation.

Placez les cubes verts et rouges restants sur la table : ils forment la réserve.

Les autres pièces de jeu (tuiles, cubes, et figurines) ne sont pas utilisées sur ce premier vol, remettez-les dans la boîte.

Les nombres inscrits dans les cases vertes près des Boucliers et des Réacteurs indiquent leur capacité maximale, mais vous n'avez pas à vous en soucier pour l'instant. Que dites-vous ? Pourquoi ne sont-ils pas chargés à leur capacité maximale ? Ecoutez jeune homme, dans la plupart des cas vous ne rencontrerez aucun problème. Cela n'a donc pas de sens de gaspiller de l'énergie. Et si d'aventure un ennemi se montrait, les Boucliers devraient être suffisamment chargés pour vous laisser le temps de prendre l'ascenseur gravitationnel et de charger le Réacteur avec plus de carburant.

AUTOUR DU VAISSEAU

Je suis sûr que cela ne surprendra personne si je vous dis que chaque secteur a sa propre télémétrie et sa propre topologie. Ah. Je vois que c'est une surprise pour vous. Peu importe, de toute façon, l'ordinateur du vaisseau compile tout ça et l'affiche sur 3 trajectoires de Menaces. Tout ce que vous avez besoin de savoir c'est si le danger menace la zone rouge, la zone blanche ou la zone bleue de votre vaisseau.

Dans une partie normale, les trajectoires et les Menaces sont piochées aléatoirement. Mais pour ce premier test, vous jouerez avec un scénario préparé.



Prenez les plateaux Trajectoire T6, T2, et T4 et placez-les dans la zone de "l'écran", au-dessus du vaisseau, comme sur l'illustration. Laissez les plateaux Trajectoire restants dans la boîte.

Parmi les cartes Menace violettes marquées **⊗**, prenez celles numérotées (coin inférieur gauche) E1-01 à E1-06. Classez-les dans un ordre croissant de façon à former une pioche face cachée avec la carte E1-01 au-dessus et la carte E1-06 au-dessous. Placez cette pioche devant l'Officier de Communication. Les cartes Menace restantes (violette et vertes) retournent dans la boîte.

Séparez les jetons Temps par paires **1 2**, **3 3** et **4 4**. Rangez les autres jetons dans la boîte pour cette mission.

CARTES ACTION

Avant de commencer, je veux vous avertir que notre test est une simulation très proche de ce qui se passe sur un vrai vaisseau, où la situation est loin d'être aussi claire que ce que vous verrez dans cette classe. Vous n'aurez pas accès à toutes les informations ni à toutes les options. Imaginez la sueur piquant vos yeux alors que vous traversez les vestiges tordus d'une cage d'ascenseur gravitationnel, que tout explose autour de vous, et qu'un coéquipier paniqué hurle dans votre casque en tentant de vous expliquer le désastre à l'autre bout du vaisseau. Et quand vous arrivez enfin sur le pont inférieur, ce n'est que pour découvrir qu'il n'a plus assez d'énergie dans le Réacteur central, que quelque chose a déchiré la coque et que l'ordinateur de bord vient tout juste de signaler l'apparition devant votre vaisseau d'un gigantesque monstre spatial, bien plus grand que...

Oh, pardon. Ne me laissez pas vous effrayer. Tout cela est un brin, euh, exagéré. Juste un peu. Je voulais juste vous prévenir que les choses pouvaient parfois devenir chaotiques.

Les cartes Action simulent le chaos à bord du vaisseau. Prenez les cartes Action avec un dos gris et mélangez-les. Distribuez-en 10 à chaque joueur en formant 2 sets par joueur : 5 cartes face cachée sur la partie 1-3 de leur plateau Action et 5 cartes face cachée sur la partie 4-7. Ne regardez pas vos cartes tout de suite.



Formez une pioche, face cachée, avec le reste des cartes et placez-la sur la table de façon à ce que tous les joueurs puissent les atteindre. Laissez les six cartes à dos doré dans la boîte.

BANDE-SON

Bienvenue dans notre simulateur. Pendant que vous regardez autour de vous, je mets le scénario de test dans l'ordinateur.

Lancez la piste "Premier Essai".

Si vous n'avez aucun moyen d'écouter la bande-son, le Gardien du temps doit utiliser la carte scénario S1-1, "Premier Essai".

La mise en place de votre première partie doit ressembler à ceci :



LECON 2 - MANCHE ACTION

Le jeu se divise en 2 phases bien distinctes : la manche Action qui se joue en temps réel. Elle est intense et de courte durée (1 piste audio du CD) et consiste en une "simple" étape de programmation : les joueurs placent leurs cartes Action face cachée sur leurs plateaux Action.

Ensuite, la manche Résolution permettra de vérifier si cette planification permet au vaisseau de survivre.

Bon, dès que tout le monde est sur la passerelle, je lance la simulation. Quoi ? Je ne vous ai pas dit ce que vous étiez censé faire ? Vous êtes sûrs de ça ? Ok, ok, mais me regardez pas avec ces yeux d'alien frit. Vous n'avez aucune idée à quel point ce boulot est stressant : former les équipages les uns après les autres alors que vous savez pertinemment qu'ils vont juste... euh... Assez parlé de mon job, voyons plutôt le vôtre.

PLANIFIER SES ACTIONS

Dès que j'aurai appuyé sur le bouton Start, la simulation commencera. Votre premier vol durera 7 minutes et l'expérience montre que durant ces 7 minutes vous aurez juste le temps de faire 7 actions. Pour vous aider à rester bien synchronisés, la mission est divisée en deux phases : la première phase concerne les actions 1 à 3, et la deuxième, les actions 4 à 7.

Au début de la piste audio, l'ordinateur annonce le début de la mission. Chaque joueur prend alors les 5 cartes Action de la section 1-3 de son plateau Action. Ces cartes vont vous permettre de planifier ce que vous allez faire pendant les trois premiers tours.



Les cartes Action sont divisées en deux moitiés : un Mouvement et une Action. Donc si une moitié indique une action, vous savez que l'autre moitié indique un mouvement. Les petits coins colorés vous permettent de rapidement savoir ce que comporte l'autre moitié de votre carte. Lors de la planification, seule la partie placée vers le haut est résolue : si la moitié Action est en haut, la carte représente l'activation du système correspondant de la station dans laquelle vous vous situez, et le Mouvement au bas de la carte est ignoré.



Une carte Action utilisée comme un mouvement vers la zone Rouge



La même carte utilisée comme une Action **A**

La moitié Mouvement peut être de 3 types : mouvement vers la gauche (vers bâbord), mouvement vers la droite (vers tribord), ou utilisation d'un ascenseur gravitationnel (changement de pont). Pour vous aider à bien vous repérer, les mouvements vers la gauche sont représentés par une flèche rouge, ceux vers la droite par une flèche bleue. Cela correspond aux couleurs du vaisseau et aux deux grosses flèches représentées en haut du plateau.

Lorsque vous utilisez un ascenseur gravitationnel, vous changez simplement de pont (d'étage) sans changer de zone : si vous êtes sur le pont supérieur, vous vous rendez sur le pont inférieur, et inversement.

La moitié Action peut être de 4 types : activation d'un système **A**, **B** ou **C** et utilisation des Robots de combats. Pour ce vol d'essai, vous n'utiliserez que les actions **A** ou **B**. Si vous programmez des actions **C** ou **Robot**, elles seront ignorées. Utilisez donc ces cartes plutôt pour vous déplacer.

Pour planifier vos actions, placez jusqu'à 3 cartes face visible sur votre plateau Action sur les emplacements 1, 2 et 3. Si vous souhaitez vous déplacer dans une station adjacente, orientez la carte pour que sa moitié Mouvement soit en haut. Si vous souhaitez utiliser la moitié Action, assurez-vous que ce soit elle qui est en haut. Ainsi, à chaque tour, vous pouvez soit vous déplacer, soit faire une action. Bien entendu, si vous ne souhaitez rien faire, laissez simplement l'emplacement vide.



Le joueur a décidé de se déplacer vers la gauche au tour 1 (vers la station supérieure rouge). Au tour 2, il attend. Au tour 3, il active le système **A** de sa station : le Canon laser lourd bâbord.

L'intégralité de la manche Action se joue en temps réel. Vous pouvez placer vos cartes sur votre plateau Action aussi vite que vous le souhaitez. Vous pouvez discuter entre vous. En fait, c'est même plus que nécessaire afin de déterminer qui fait quoi et qui va où : vous jouez tous ensemble, surveillez ce que font vos coéquipiers ! Si vous changez d'avis, vous pouvez reprendre une carte Action posée et la remplacer par une autre. Vous ne pouvez placer qu'une seule carte par case. Conservez les cartes non jouées dans votre main. Vous ne pouvez pas montrer vos cartes aux autres joueurs mais vous pouvez leur dire ce qu'elles vous permettent de faire ("moi, je peux aller m'occuper de recharger le Réacteur latéral rouge", "Ok, pendant ce temps-là, moi, je vais m'occuper de la Menace bleue"...).

Lorsque vous êtes satisfait de vos actions des trois premiers tours, vous pouvez commencer à planifier la seconde phase. Prenez les 5 cartes actions de la section 4-7 et ajoutez-les à votre main. Utilisez l'ensemble de vos cartes pour planifier vos quatre dernières actions. **Une fois que vous avez récupéré vos cartes de la section 4-7, vous ne pouvez plus changer les cartes placées sur les emplacements Action 1-3.** Les cartes des emplacements 4-7 peuvent être modifiées jusqu'à la fin de la manche Action.

La manche Action dure 7 minutes pendant lesquelles les joueurs travaillent ensemble pour planifier leurs actions pour les 7 tours.

Là, j'imagine que vous êtes un peu surpris : vous avez mis en place un beau plateau de jeu avec des figurines colorées, des jetons et des cubes, et tout ce que vous avez à faire est de placer des cartes sur 7 emplacements !

C'est normal. Durant la manche Action, votre seule tâche est de planifier vos actions pour les 7 tours.

Bien entendu, et c'est même conseillé, vous êtes libres d'utiliser le plateau et toutes les pièces du jeu durant votre planification afin de mieux visualiser ce qui va se passer. Vous pouvez déplacer votre figurine suivant vos plans, suivre l'utilisation des cubes d'énergie, faire avancer les Menaces, ... Durant cette phase, le plateau de jeu est une aide pour mieux vous organiser. Cependant, à la fin de la phase, la seule chose qui compte ce sont les actions programmées sur votre plateau Action.

L'ORDINATEUR

Tout le monde, et plus particulièrement l'Officier de Communication, doit rester attentif à l'ordinateur du vaisseau : ses annonces sont extrêmement importantes.

Lorsque vous lancez la piste audio, vous allez entendre :

Alerte. Activité ennemie détectée. Commencez la première phase.

Dès que vous entendez cette annonce, vous pouvez prendre en main vos 5 premières cartes Action et planifier vos 3 premières actions.

L'Officier de Communication a une tâche supplémentaire fondamentale : gérer les cartes Menace.

En effet, l'ordinateur va faire des annonces du type :

Temps T+3. Menace. Zone rouge. Je répète : Temps T+3. Menace. Zone rouge.

À cet instant, l'Officier de Communication doit faire plusieurs choses :

- Piocher la première carte de la pile Menace.
- La placer, face visible, à côté de la trajectoire correspondant à la zone annoncée (par exemple, "Zone rouge" indique le plateau Trajectoire pointant vers la zone rouge du vaisseau, celui sur la gauche).
- Prendre 1 des jetons Temps numérotés correspondant au temps annoncé et le placer sur la carte Menace (par exemple, il prend un jeton Temps 3 si la Menace est au temps T+3). L'autre jeton peut être placé sur le plateau Trajectoire pour suivre l'arrivée de la Menace.

Dans le cas ci-dessus, le résultat doit ressembler à ceci :



L'Officier de Communication doit également informer le Capitaine qu'un ou plusieurs joueurs doivent être assignés à la gestion de cette Menace.

Les autres annonces possibles sont :

Données entrantes. Je répète : Données entrantes.

Chaque joueur pioche une nouvelle carte Action. L'Officier de Communication doit s'assurer que tous les joueurs ont reçu l'information. L'idéal est de charger un joueur en début de partie de distribuer ces cartes à ses coéquipiers à chaque annonce "Données entrantes".

Transfert de données. Je répète. Transfert de données dans 5, 4, 3, 2, 1. <bip>. Transfert de données terminé.

Un Transfert de données permet aux joueurs de donner une carte à un autre joueur. Le joueur qui reçoit une carte n'est pas obligé d'en donner une en échange. Un joueur peut recevoir des cartes de plusieurs joueurs. Mais chaque joueur ne peut donner qu'une seule carte.

Le Transfert de données n'est pas obligatoire. Les cartes doivent être données de la main à la main avant le bip de l'ordinateur de bord. Vous ne pouvez pas simplement lancer la carte à votre coéquipier ou la jeter à côté de son plateau Action. Lorsque vous entendez l'annonce "Transfert de données", vous n'avez guère le temps de discuter. Donc si vous avez besoin d'une carte particulière, assurez-vous que vos coéquipiers le sachent et définissez celui qui vous donnera la carte au prochain Transfert de données.

La première phase se termine dans 1 minute.

La première phase se termine dans 20 secondes.

La première phase se termine dans 5, 4, 3, 2, 1. La première phase est terminée. Début de la seconde phase.

Ces annonces vous rappellent que vous commencez à manquer de temps pour finaliser votre programmation de la première phase (actions 1-3). À la fin du décompte, vous devez récupérer vos cartes Actions de la section 4-7 (si vous ne l'avez pas déjà fait) et vous ne pouvez plus modifier les cartes placées aux emplacements 1-3, ni en ajouter, ni en enlever.

Les opérations se terminent dans 1 minute.

Les opérations se terminent dans 20 secondes.

Les opérations se terminent dans 5, 4, 3, 2, 1. Mission terminée. Saut en hyperspace.

À la fin de cette ultime annonce, la manche Action est terminée. Vous posez vos cartes Actions restantes à côté de votre plateau Action et ne pouvez plus modifier votre programmation. Il est temps de passer à la manche Résolution.

Si vous pensez avoir tout géré à la perfection et que vous n'avez plus rien à faire, vous pouvez même arrêter la piste audio dès le premier avertissement concernant la fin des opérations.

LECON 3 – MANCHE RÉOLUTION

La seconde manche du jeu va vous permettre de vérifier que les actions que vous avez planifiées permettent à votre vaisseau de rentrer à la base, sa mission accomplie. Il n'y a plus de limite de temps et vous n'avez plus de choix à faire. Vous utilisez simplement le plateau et les éléments de jeu pour simuler ce qui se passe sur le vaisseau : imaginez que vous visionnez un enregistrement vidéo de vos actions.

On y est, j'imagine que vous êtes tous plus qu'impatients de faire ce premier vol par vous-même. Mais avant cela, il vous faut comprendre comme ce test fonctionne. Autrement, vous aller juste courir à travers le vaisseau en appuyant sur tous les boutons jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus une goutte d'énergie. Hum, j'imagine que c'est ce que vous ferez de toute façon, que vous écoutiez mon cours ou non.

Mais bon, comme ça m'a pris pas mal de temps de préparer ces notes, je vais quand même vous les lire.

Avant de jouer la Manche Action, vous devez savoir comment se déroule la Manche résolution !

En réalité, tout se déroule bien entendu en même temps, mais pour que cela soit plus simple à comprendre, j'ai divisé ce processus en étapes élémentaires.

Et aussi car ce n'est qu'un jeu de plateau.

Sur le tableau, vous découvrez maintenant une représentation schématique des différents événements survenant lors d'un vol, dès votre sortie de l'hyperspace, jusqu'à votre saut de retour à la base.

Le plateau Étapes de la Mission vous permet de suivre les étapes de la manche Résolution. Placez le marqueur Étape (pion bleu) sur la première case du plateau (cette case représente l'instant où votre vaisseau quitte l'hyperspace).



Plateau Étapes de la Mission

Avant de commencer la manche Résolution, remettez le plateau de jeu dans son état initial, en replaçant les figurines et les cubes où ils étaient avant que vous ne déplaciez tout. Choisissez ensuite un joueur qui supervisera cette manche Résolution (généralement le Capitaine, mais tout joueur connaissant bien les règles peut s'en charger). Ce joueur, appelé Officier Tactique, déplace le marqueur Étape d'une case à la fois et les joueurs résolvent les événements correspondants.



APPARITION DES MENACES

Il se peut que votre zone d'arrivée ne soit pas inoccupée, les ennemis présents vous prenant alors immédiatement pour cible. Mais ne vous inquiétez pas, comme je vous le disais, dans la plupart des cas il n'y aura aucun danger...

Non, attendez. Vous savez quoi ? Ils ne me payent pas assez pour que je vous mente ainsi. Dès que vous serez sorti de l'hyperspace, bam, ils vous bondiront dessus. Faudra faire avec !

Cette case signifie "Apparition des Menaces". Si l'ordinateur de bord a annoncé une Menace au temps correspondant au numéro de la case, votre Officier de Communication a pioché une carte Menace et y a placé un jeton Temps. Prenez maintenant l'autre jeton Temps (même numéro) et placez-le sur la première case du plateau Trajectoire correspondant (la case la plus éloignée du vaisseau). Cela indique que la Menace arrive sur cette trajectoire.

Si aucune Menace n'a été annoncée pour ce temps (et donc, aucune carte Menace n'a le jeton Temps correspondant), rien de ne se passe.

Exemple : La première annonce de Menace était "Temps T+2. Menace. Zone blanche". L'Officier de Communication a pioché la première Menace, un Chasseur à Cryoprotection, l'a placé sur la trajectoire centrale et lui a attribué le jeton Temps 2. Pendant la manche Résolution, lorsque les joueurs résolvent l'étape "Apparition des Menaces 1", il ne se passe rien car aucune Menace n'a de jeton Temps 1. Lors de la résolution de l'étape "Apparition des Menaces 2", l'Officier de Communication place le deuxième jeton Temps 2 sur la première case de la trajectoire centrale (dirigée vers la zone blanche).



ACTIONS DES JOUEURS

L'étape suivante est la résolution de la première action de votre équipage. Même si aucune Menace n'est apparue, vous pouvez commencer à vous déplacer dans le vaisseau, à recharger les Boucliers, etc.



Cette case indique que chaque joueur résout l'action qu'il a programmée dans l'emplacement correspondant au tour en cours.

Le Capitaine fait son action, puis les autres joueurs, dans le sens horaire (vers la gauche). Parfois, cette chronologie est importante, gardez-la en tête lors de la programmation.

DÉPLACEMENTS

Si votre carte Action a été jouée avec un déplacement vers le haut, déplacez votre figurine vers la station adjacente dans la direction indiquée.

Si vous avez joué une flèche rouge, votre figurine franchit la porte de gauche et se retrouve dans la station adjacente. Vous restez sur le même pont. Ce déplacement peut donc vous emmener de la zone bleue vers la zone blanche, ou de la zone blanche vers la zone rouge. Si vous êtes déjà dans la zone rouge, votre figurine ne se déplace pas.

De même, une flèche bleue vous déplacera vers la droite, vers le côté bleu du vaisseau, dans la zone adjacente, sans changer de pont.

Si vous avez joué un déplacement via l'ascenseur gravitationnel, vous changez de pont tout en restant dans la zone de même couleur. Si votre figurine est sur le pont inférieur, elle se déplace vers le pont supérieur. Si elle est sur le pont supérieur, elle se déplace vers le pont inférieur.

Action **A** - SYSTÈMES D'ARMEMENT

Enfin, on en arrive à la partie intéressante de cette formation : les armes.

Si vous avez joué une carte Action ayant un **A** vers le haut, vous activez le Canon de la station dans laquelle se trouve votre figurine. Pour l'instant, l'activation de l'arme est simplement notée, elle sera résolue un peu plus tard.

Sur le pont supérieur, l'action **A** permet d'utiliser les Canons laser lourds. Ils utilisent l'énergie du Réacteur de leur zone (comme l'indiquent les câbles verts d'alimentation).

Prenez 1 cube vert du Réacteur correspondant et placez-le sur le Canon. Si le Réacteur n'a pas d'énergie (aucun cube présent dessus), vous n'avez pas de chance : le bouton fait juste un faible clic et le Canon ne tire pas.

Seule l'énergie présente dans le Réacteur est utilisable : le Canon ne peut pas la puiser dans le Réacteur d'une autre zone ni même dans les Boucliers.

Le Canon à impulsion de la zone inférieure blanche fonctionne de la même façon : il tire son énergie du Réacteur central (s'il n'y a aucun cube vert, le Canon ne tire pas, même s'il reste des Capsules de carburant non utilisées).

Dans les stations latérales du pont inférieur, l'action **A** permet d'utiliser les Canons lasers léger. Ils possèdent leur propre source d'énergie (cube jaune sur son bloc d'alimentation). Cette énergie est inépuisable et il est donc possible d'utiliser ces Canons une fois à chaque tour. Pour indiquer que le Canon a été activé, déplacez le cube jaune du bloc d'alimentation vers le Canon.

Si plusieurs joueurs essaient d'activer une même arme lors du même tour, elle ne tire qu'une seule fois. Les actions **A** excédentaires sont alors sans effet.



Action **B** - ÉNERGIE

Les systèmes B vous permettent de gérer l'énergie du vaisseau. Essayez d'être attentifs quelques minutes car l'énergie est la clé du fonctionnement de l'ensemble du vaisseau, il en va de votre survie.

Sur le pont supérieur, l'action **B** permet de recharger les Boucliers de la zone dans laquelle le joueur se trouve. Le Bouclier puise l'énergie dans le Réacteur de sa zone (suivez les câbles).

Le nombre vert à côté du Bouclier représente sa capacité maximale. Lorsque vous faite une action **B**, le Bouclier se recharge au maximum : déplacez les cubes verts nécessaires du Réacteur de la zone vers le Bouclier. S'il n'y a pas suffisamment de cubes sur le Réacteur, déplacez tous ceux disponibles : le Bouclier est partiellement chargé.



Exemple : Le joueur choisit de faire une action **B** dans la station supérieure rouge. Pour recharger le Bouclier à sa capacité maximale **2**, il déplace 1 cube du Réacteur de la zone rouge vers le Bouclier : le Bouclier est plein, l'autre cube reste sur le Réacteur. Au tour suivant, il refait une action **B**. Comme le Bouclier est complètement chargé, l'action n'a pas d'effet. Plus tard dans la mission, toute l'énergie du Bouclier a été épuisée pour contrer les attaques ennemies. Si le joueur joue une action **B**, il déplacera le cube restant vers le Bouclier (si 2 cubes avaient été présents, il aurait déplacé les deux). Une nouvelle action **B** jouée dans cette zone serait sans effet tant qu'un joueur n'a pas transféré d'énergie vers le Réacteur de la zone rouge.

Sur le pont inférieur, l'action **B** permet de déplacer l'énergie entre les Réacteurs. Les Réacteurs latéraux (zones rouge et bleue) puisent leur énergie du Réacteur central (zone blanche). Cela fonctionne de la même manière que les Boucliers. Les cubes verts sont déplacés du Réacteur central vers les Réacteurs latéraux dans la limite de leur capacité maximale. S'il n'y a pas assez de cube dans le Réacteur central, le Réacteur latéral qui se recharge les prend tous et reste partiellement chargé.

Vous ne choisissez jamais la quantité d'énergie que vous transférez. Vous appuyez simplement sur le gros bouton **B** et le système se charge automatiquement de transférer toute l'énergie possible.

Dans la station centrale (blanche), l'action **B** permet de recharger en carburant le Réacteur central : défaussez 1 Capsule de carburant et remplissez le Réacteur central à sa capacité maximale. Si vous jouez une action **B** alors que le Réacteur central est déjà plein, tant pis, vous défaussez quand même une Capsule même si elle ne vous apporte pas d'énergie. Une fois que la dernière Capsule a été utilisée, l'action **B** n'a plus d'effet dans cette station.



Exemple : Jaune joue l'action **B**, il défausse 1 Capsule de carburant et ajoute 3 cubes verts (de la réserve) sur le Réacteur central : le Réacteur central contient alors 5 cubes, il est plein. Rouge et Bleu ne font rien à ce tour.

Au tour suivant, Rouge et Jaune ont planifié une action **B** alors que Bleu a prévu une action **A**. C'est là que l'ordre de jeu est important.

Comme Rouge est le Capitaine, elle joue en premier. Puis ce sera le tour de Bleu, et enfin de Jaune. Rouge (action B) déplace 3 cubes verts du Réacteur central vers le Réacteur latéral tribord (zone bleue) pour le remplir à son maximum. Bleu prend ensuite un de ces cubes et le place sur le Canon pour indiquer qu'il est activé. Enfin, Jaune brûle une nouvelle Capsule de carburant et remonte l'énergie du Réacteur central à 5.

Si Bleu avait été le Capitaine, il aurait joué en premier, suivi par Jaune puis Rouge : d'abord, Bleu aurait essayé d'activer le Canon mais sans succès, le Réacteur tribord étant vide. Ensuite, Jaune aurait utilisé une Capsule de carburant pour rien car le Réacteur central était déjà plein. Enfin, Rouge aurait déplacé 3 cubes du Réacteur central vers le Réacteur tribord mais trop tard pour faire quoi que ce soit d'intéressant sur ce tour !

N'oubliez pas que vous n'avez que 3 Capsules de carburant : lors des missions difficiles, il sera nécessaire de ne pas gâcher d'énergie et donc de recharger le Réacteur central seulement quand il est presque vide. Néanmoins, il est toujours mieux de gaspiller un peu de carburant plutôt que de se retrouver à cours de jus dans un moment critique. Plus d'une fois, on a vu des équipages... Je vous en prie, finissez votre snack. Je sais que des jeunes comme vous ont besoin d'énergie. Non, ne vous excusez pas. Je sais bien que mes années d'expérience ne signifient rien pour vous. Vous ferez moins les malins quand un Destroyer géant foncera sur votre vaisseau et que vous appuierez frénétiquement sur le bouton de tir alors que le Réacteur est vide... Oh mon Dieu, je crois que je viens d'en effrayer certains. Ne vous inquiétez pas Mademoiselle, il n'y aura pas de Destroyer géant, bien sûr que non. Je me suis un peu emporté... Hum...



RÉSOLUTION DES DÉGÂTS

Ce fut une grande avancée militaire quand les systèmes d'armement "Viser et Cliquer", compliqués et archaïques, furent remplacés par un simple "Clic". Néanmoins, vous devez connaître deux ou trois choses avant d'utiliser efficacement ces armes. Est-ce qu'un seul tir suffira à détruire votre ennemi ? Devriez-vous tirer une fois de plus pour être sûr ou vaut-il mieux économiser un peu d'énergie ?

Pour faire les bons choix, vous avez besoin de connaître la puissance et la portée de vos Canons, et vous devez apprendre à bien interpréter les informations que vous donne l'ordinateur de bord.

Lors de cette étape de la manche Résolution, vous résolvez tous les tirs effectués par les Canons de votre vaisseau. Les Canons qui vont tirer sont marqués par un cube jaune ou vert (représentant l'énergie qu'ils vont consommer). Les caractéristiques des armes sont indiquées directement sur le plateau Vaisseau.

LES ARMES

Tout d'abord, vous devez déterminer si les armes peuvent toucher quelque chose.

Les Canons laser lourds et légers fonctionnent de la même façon : ils peuvent seulement toucher une Menace arrivant sur leur zone du vaisseau. Les Canons laser dans la zone rouge peuvent seulement toucher des Menaces arrivant sur la trajectoire de la zone rouge. Ils ne peuvent pas toucher des Menaces arrivant sur les trajectoires des zones blanche ou bleue. S'il n'y a pas de jeton Temps sur le plateau Trajectoire correspondant, le Canon laser ne touche rien (mais il utilise quand même l'énergie). S'il y a un ou plusieurs jetons dessus, il touche la Menace la plus proche. Si 2 jetons sont sur la même case, le Canon laser touche la Menace avec le plus petit numéro.



Un pictogramme à 3 cases est dessiné à côté de chaque Canon laser. Il indique qu'ils ont une portée de 3. Les plateaux Trajectoire sont découpés en 3 régions : les 5 cases les plus proches sont à une distance de 1 du vaisseau, les 5 suivantes à une distance de 2 et les cases restantes à une distance de 3. C'est la distance maximale possible, ainsi, toute Menace détectée par l'ordinateur est à portée de vos Canons laser.

(Notez que les cases X, Y, et Z n'ont rien à voir avec la distance)

Le nombre associé au Canon laser représente sa puissance. Vos Canons laser légers ont une puissance de 2, et vos Canons laser lourds ont une puissance de 4 ou 5.

Le Canon à impulsion fonctionne différemment. Sa puissance n'est que de 1 mais il touche **toutes les Menaces** arrivant sur les 3 trajectoires (**même s'il y a plusieurs Menaces par trajectoire**). Il a une portée de 2 et n'est donc d'aucune utilité contre les Menaces lointaines.

MENACES

L'ordinateur dispose d'une base de données considérable de Menaces interstellaires et est capable de vous fournir des informations très précises.

Niveau de la Menace

Vitesse

Nom de la Menace

Points de Vie

Valeur de Blindage

Règles spéciales

Actions X, Y, Z

Code d'identification

Points de récompense



Le premier tour où il est touché, il ne subit aucun dégât. Les impacts des tours suivants lui infligent des dégâts normaux.

- X Attaque 1.
- Y Attaque 2.
- Z Attaque 2.

Lors de cette étape, les attributs des cartes Menace qui vous intéressent sont leurs Points de Vie (le nombre dans l'étoile rouge) et leur Valeur de Blindage (le nombre dans le bouclier vert).

Les Points de Vie indiquent le nombre de dégâts que doit subir la Menace pour être détruite. La Valeur de Blindage indique combien de dégâts elle absorbe lors d'un tour avant de recevoir des dégâts.

Le texte sous l'illustration est également important. Certaines Menaces sont immunisées contre certains types d'attaque.

CALCUL DES DÉGÂTS

Vous allez vite vous rendre compte que les ennemis aussi ont des boucliers, et malheureusement pour vous, les leurs sont toujours pleinement chargés. La plupart du temps, il vous faudra donc coordonner vos tirs pour pouvoir leur faire quelques dégâts.

Pour calculer les dégâts, commencez par identifier tout ce qui tire sur la Menace. Cumulez la puissance de toutes ces attaques. De cette somme, déduisez la Valeur de Blindage de l'ennemi : le résultat restant est le nombre de dégâts subis par la Menace.

Les dégâts sont indiqués par des cubes rouges que vous placez sur la carte Menace (1 gros cube rouge représente 5 petits cubes).

Ces cubes restent sur la carte Menace d'un tour sur l'autre. Si le nombre de cubes rouges accumulés égale ou dépasse les Points de Vie de la Menace, celle-ci est détruite. Supprimer son jeton Temps du plateau Trajectoire et donnez la carte Menace au Capitaine qui la conserve comme un Trophée.

Note : Toutes les cibles sont définies avant le calcul des dégâts. Cela signifie que si 2 Menaces arrivent sur la trajectoire de la zone rouge, les deux Canons laser de la zone rouge vont tirer sur la Menace la plus proche du vaisseau. Même si les dégâts d'un Canon sont suffisants pour détruire la Menace la plus proche, l'autre Canon ne tirera pas sur celle qui suit. Les Canons laser ne peuvent toucher la Menace la plus éloignée qu'à partir du tour suivant celui durant lequel la Menace la plus proche a été détruite.

Toutes vos attaques touchent l'ennemi en même temps et la Valeur de Blindage n'est soustraite qu'une seule fois. Cela signifie qu'il est particulièrement malin de coordonner ses tirs, en particulier contre les ennemis avec de puissants blindages.



- X Attaque 1.
- Y Attaque 2.
- Z Attaque 3.

Exemple 1 : Le Chasseur arrive sur la trajectoire de la zone rouge. Le Canon laser lourd de la zone rouge va lui faire 2 dégâts ($4 - 2 = 2$). Pour le détruire, il faudra tirer pendant 2 tours avec le Canon laser lourd et cela consomme 2 cubes d'énergie, un à chaque tour. Le Canon laser léger n'utilise pas d'énergie, mais il ne fait pas de dommage seul ($2 - 2 = 0$).

Cependant, si un joueur tire avec le Canon laser lourd et un autre avec le Canon laser léger lors du même tour, le chasseur recevra 4 dégâts ($4 + 2 - 2 = 4$) et sera détruit en un seul tour, et pour un coût en énergie d'un seul cube.

Exemple 2 : Si le Chasseur arrive sur la trajectoire de la zone blanche, le Canon laser central peut le toucher. Il lui fait 3 dégâts ($5 - 2 = 3$). Pour le détruire en un tour, il faudrait qu'un autre joueur tire avec le Canon à impulsion. Il a une puissance de 1, donc même un blindage minime peut le stopper, mais il peut s'avérer utile lorsqu'il est combiné à d'autres armes. Quand il est coordonné avec le Canon laser lourd central, le Chasseur subit 4 points de dégâts ($5 + 1 - 2 = 4$). Ceci coûtera 2 cubes d'énergie. Vous pouvez avoir le même résultat, pour le même coût en énergie, en tirant deux fois avec le Canon laser lourd, mais cela vous prendra deux tours. En outre, le Canon à impulsion tire sur toutes les trajectoires, donc ses dégâts sont également ajoutés aux attaques contre toutes les autres Menaces (sur les 3 zones).

Gardez cependant bien à l'esprit que cette combinaison ne fonctionne que sur les Menaces à portée du Canon à impulsion, qui n'est que de 2.

CONSOMMER DE L'ÉNERGIE

Après avoir calculé les dégâts, retirez les cubes d'énergie des Canons. Les cubes verts (sur les Canons laser lourds et le Canon à impulsion) sont remis dans la réserve. Les cubes jaunes (sur les Canons laser légers) sont remis sur les blocs d'alimentation de ces Canons.

L'illustration sur le plateau Étapes de la Mission vous rappelle de retirer les cubes.



MOUVEMENT ET ACTIONS DES MENACES

Ah, je vois une lueur d'espoir dans vos yeux. Entendre parler de la destruction de vos ennemis réveille en vous votre âme de guerrier, n'est-ce pas? Magnifique!

Maintenant, n'oubliez pas que vos ennemis ripostent. Hum. Et la lueur d'espoir s'est éteinte.

Lors de cette étape, vous résolvez les mouvements et les actions des Menaces. Vous commencez par la Menace avec le plus petit jeton Temps (celle qui est apparue la première) et procédez dans l'ordre jusqu'à la Menace avec le plus grand jeton Temps.

La Menace commence par se déplacer, puis elle réalise une ou plusieurs actions. Une fois son mouvement et ses actions résolus, passez à la Menace suivante.

Vous ne prenez en compte que les Menaces ayant des jetons Temps sur une trajectoire. Les Menaces qui n'ont pas encore de jeton sur une trajectoire (car elles apparaissent plus tard), celles que vous avez déjà détruites et celles auxquelles vous avez survécu (voir ci-dessous) ne réalisent aucune action.

MOUVEMENT

Nous avons d'innombrables données collectées grâce aux boîtes noires des... euh... Nous avons collecté de nombreuses données sur le comportement des ennemis, et l'ordinateur de bord est capable de vous communiquer des estimations précises de la vitesse de vos agresseurs et de leur probable comportement.



- X Attaque 1.
- Y Attaque 2.
- Z Attaque 3.

Avancez le jeton Menace le long du plateau Trajectoire d'un nombre de cases égal à la Vitesse de la Menace (le nombre dans la flèche blanche). Si le jeton s'arrête ou passe sur une case marquée X, Y, ou Z, l'action correspondante est déclenchée, comme décrit sur la carte Menace.

Certaines Menaces n'ont pas d'action X ou Y. Dans ce cas, rien ne se passe quand ces Menaces passent sur une case X ou Y. Toutes les Menaces ont une action Z, qu'elles exécutent quand leur jeton atteint ou dépasse la dernière case d'une trajectoire.

Notez que les trajectoires les plus longues ont plusieurs cases Y. Elles vous donnent plus de temps pour gérer la Menace mais cela permet aussi aux Menaces de réaliser plus d'actions. Les trajectoires les plus courtes n'ont pas de case Y.

Les Menaces les plus rapides peuvent passer par plusieurs cases action durant un même tour. Dans ce cas, elles exécutent toutes ces actions dans l'ordre.

ACTIONS TYPIQUES

Je ne vais pas vous mentir, l'action la plus commune de vos ennemis est d'attaquer votre vaisseau. Vous devez essayer de les détruire avant qu'ils aient une chance d'agir. Si vous n'y arrivez pas, essayez au moins d'avoir vos Boucliers pleinement chargés.

L'action la plus commune est une attaque avec une puissance définie. Sauf indications contraires, la Menace attaque la zone vers laquelle elle se dirige (par exemple, une Menace sur la trajectoire de gauche attaquera la zone rouge).

Vos Boucliers absorbent toute ou partie de l'attaque. **Chaque cube d'énergie présent sur le Bouclier absorbe un point de dégâts.** L'énergie est utilisée et le ou les cubes sont remis dans la réserve.

Si l'énergie du Bouclier ne peut pas absorber tous les dégâts de l'attaque (ou s'il n'y a pas d'énergie sur le Bouclier), les dégâts restants sont affectés à cette zone du vaisseau. Ils sont représentés par des cubes rouges placés sur la zone endommagée (placez-les sur la limite entre les ponts inférieur et supérieur. Les dégâts concernent la zone entière, il n'y a pas de distinction entre inférieur et supérieur).



Exemple : Le Chasseur apparaît sur la trajectoire de la zone rouge au temps T+2. Quand les Menaces se déplacent lors du tour 1, le Chasseur ne fait rien car il n'est pas encore sur le plateau. Son jeton est placé sur la trajectoire au début du tour 2. Les joueurs ont une chance de lui tirer dessus. Si la Menace survit, elle se déplace de 3 cases vers le vaisseau durant l'étape Mouvement et Actions des Menaces. Comme elle n'a pas atteint la case X, elle ne fait aucune action. Les joueurs vont avoir une chance supplémentaire de la détruire avant qu'elle n'agisse durant le tour 3.

Supposez que les joueurs ne lui tirent pas dessus et choisissent, à la place, de recharger le Bouclier de la zone rouge (il sera chargé à son maximum avec 2 cubes).

Lors de l'étape Mouvement et Actions des Menaces du tour 3, le Chasseur passe sur la case X. Cela déclenche son action "Attaque 1". Le Bouclier a assez d'énergie pour repousser l'attaque. Vous retirez 1 cube vert du Bouclier et il n'arrive rien d'autre au vaisseau.

Lors de l'étape Mouvement et Actions des Menaces du tour 4, le Chasseur passe sur la case Y et réalise son action Y : "Attaque 2". Un point de dégât est absorbé par le Bouclier (le Bouclier perd son dernier cube vert) et un point de dégât est fait à la zone rouge (un cube rouge est placé sur la zone). Maintenant le Bouclier est vide. Au tour 5, le Chasseur atteindra une autre case Z et attaquera de nouveau. Sans Bouclier, cette attaque fera 2 dégâts au vaisseau. Si les joueurs n'arrivent pas à le détruire, le Chasseur atteindra la case Z lors du tour suivant et fera 3 dégâts de plus. Si les joueurs gèrent le réapprovisionnement du Bouclier d'ici là, 2 de ces dégâts seront absorbés et le vaisseau ne prendra qu'un seul dégât supplémentaire.

Certaines attaques sont dirigées contre toutes les zones du vaisseau. Elles sont traitées comme trois attaques individuelles, une sur chaque zone.

Certaines Menaces ont des actions différentes d'une simple attaque. Celles-ci sont décrites sur la carte Menace et détaillées dans l'Annexe au dos de la Règle du jeu.

SURVIVRE À UNE MENACE

La bonne nouvelle est que l'ennemi ne peut attaquer éternellement. Il finit généralement par passer au-dessus de votre vaisseau et cherche alors une autre cible. Bien sûr, il y a quelques exceptions, les kamikazes par exemple, mais je ne vois pas l'intérêt d'en discuter maintenant. Ils vous feront juste peur. Oui Mademoiselle ? Pourquoi en parler alors ? Bonne question. Je ne sais même pas pourquoi j'ai abordé le sujet...

Quand une Menace atteint (ou dépasse) la dernière case d'une trajectoire, elle réalise sa dernière action (nommée Z). Après cela, elle n'attaque plus et vous ne pouvez plus lui tirer dessus. Votre équipage a survécu à cette Menace (sauf si sa dernière action a eu raison de votre vaisseau).

Retirez son jeton Temps du plateau Trajectoire. Donnez la carte à l'Officier de Communication et pas au Capitaine. Le Capitaine garde les trophées des Menaces détruites et l'Officier de Communication garde celles auxquelles vous avez seulement survécu.

LECON 4 – VOTRE PREMIER VOL D'ESSAI

Donc voilà, si vous avez été bien attentifs durant le cours, ou si vous avez réussi à obtenir une copie lisible des notes d'un de vos camarades, vous devriez être prêt pour votre premier essai. Vérifiez deux fois votre équipement, et aussitôt que la jeune fille sera revenue de la cantine, nous pourrons commencer.

MANCHE ACTION

Assurez-vous que le plateau de jeu est mis en place comme expliqué en page 4.

Démarrez la piste audio et jouez la manche Action comme décrit dans la leçon 2 (si vous n'avez aucun moyen d'écouter la bande-son, le joueur qui tient le rôle de Gardien du Temps doit démarrer son chronomètre et lire le script aux temps indiqués).



SAUT EN HYPERESPACE

Enfin, votre mission est terminée et votre vaisseau saute dans l'hyperespace. S'il le peut. Eh oui, vous comprenez, votre vaisseau est très large car nous n'avons pas réussi à trouver de moteur d'hyperespace plus petit. C'est pourquoi, vous devez impérativement garder toutes les zones de votre vaisseau aptes à rentrer. Si une ou plusieurs zones sont détruites, vous ne pourrez pas rentrer. La bonne nouvelle, il y en a quand même une, est que votre ordinateur de bord suit automatiquement l'état du vaisseau, et juste avant qu'il ne soit détruit, il utilise la dernière goutte d'énergie des Réacteurs pour nous envoyer la boîte noire, juste avant l'impact fatal. Une fois qu'on la récupère, ça nous permet de comprendre pourquoi votre mission a échoué... Ah, je vois que vous êtes impressionnés.

Bien. L'autre bonne nouvelle est que dès qu'une zone de votre vaisseau est détruite, les autres zones sont immédiatement scellées hermétiquement, ce qui protège les membres d'équipage restants d'une douloureuse décompression, et devrait leur permettre de survivre, hum, une heure de plus, peut-être deux.

IMPORTANT : Chaque zone du vaisseau peut recevoir 6 points de dégâts. Si une zone subit 7 points de dégâts ou plus, elle est détruite et vous perdez la partie, peu importe où se trouve votre figurine à cet instant.

RÉSUMÉ DES ÉTAPES DE LA MISSION

Considérez le plateau Étapes de la Mission comme un tout. Chaque ligne représente une phase de la mission. Chaque tour est divisé en plusieurs étapes : les Menaces apparaissent, vous vous déplacez et enfin les Menaces se déplacent.

Conseil : Vous devez être bien conscients de quelles Menaces sont en jeu et à quels tours. Si vous êtes au tour 4, alors la Menace T+4 vient juste d'apparaître (et est donc au début de sa trajectoire). Les Menaces avec de plus grands jetons Temps ne sont pas encore apparues (donc vous ne pouvez pas tirer sur la Menace T+6). Les Menaces avec les plus petits jetons Temps ont déjà avancé vers votre vaisseau. Elles peuvent être encore en jeu, elles ont peut-être été détruites, ou elles ont déjà atteint la fin de leur trajectoire. Pour garder les choses claires, vous pouvez utiliser les jetons Temps pour vous aider à planifier vos actions durant la manche Action. Et bien sûr, vous pouvez utiliser les cubes et les figurines pour représenter l'état dans lequel se trouve le vaisseau à un moment donné.

Pour les débutants, rappelez-vous une règle simple : **vous ne pouvez jamais tirer sur une Menace avec un jeton Temps plus élevé que le tour auquel vous faites l'action.**

Et voilà, cadets, vous savez tout. Bon, je suppose que je dois attirer votre attention sur le fait qu'après avoir réalisé vos dernières actions, vous devrez subir deux déplacements de plus de vos ennemis avant de sauter dans l'hyperespace. Voyez-vous, un saut en hyperespace, ça se prépare : vous devez prendre une position stable avant le saut, recroquevillé, les genoux contre votre poitrine, les mains à l'intérieur ou autour de votre cou. Mais si, vous connaissez tous la position standard pour que votre corps prenne le moins de place possible. Vous ne voulez pas avoir d'extrémités étirées par les irrégularités du champ de l'hyperespace... comme vous pouvez le voir sur les images que voici.

Vous voyez Mademoiselle ? C'est aussi pourquoi vous devriez éviter de manger pendant les cours.

L'Officier de Communication doit mettre en place les Menaces indiquées par l'ordinateur. Avant que la piste audio ne se termine, vous devez tous placer vos cartes Action sur vos plateaux individuels.

Vous pouvez commencer à jouer maintenant. Il n'est pas nécessaire de lire ce qui suit.

MANCHE RÉSOLUTION

Alors ? Vous avez aimé, cadets ? Oh. Vous avez l'air en état de choc. Venez avec moi dans la salle de conférence, nous allons jeter un œil sur la vidéo de votre performance.

Prenez place, nous allons regarder ce que vous avez fait, pas à pas.

Si vous avez déplacé les éléments du jeu durant la Manche Action, remettez tout dans son état initial. Vous pouvez également regarder la carte Scénario et vérifier si l'Officier de Communication a placé correctement les cartes Menace et les jetons Temps.

Placez le marqueur Étape sur la première case du plateau Étapes de la Mission et résolvez les étapes comme expliqué à la leçon 3. Il peut arriver que quelqu'un ait mélangé le côté rouge et le côté bleu, ou qu'il ait joué une carte dans le mauvais sens. Ce n'est pas bien. Dans une partie standard, cela peut provoquer de sérieux problèmes. Comme c'est la première fois que vous jouez, vous pouvez corriger ces erreurs durant l'essai.

Si vous avez compris les règles et la séquence des événements, les choses doivent se dérouler comme cela :

***** Avertissement : Sautez le texte qui suit si vous n'avez pas encore tenté votre premier vol. *****

Avant même votre première action, un Pulsar apparaît. Si vous avez décidé de le détruire, vous avez probablement tiré dessus deux fois avec le Canon laser lourd de la zone bleue ou (si vous étiez bien synchronisés) vous l'avez touché avec les deux Canons de la zone bleue durant le même tour. Cela prend au moins trois tours (se déplacer vers la droite, tirer, tirer ; ou se déplacer vers la droite, attendre qu'un autre joueur se déplace vers la droite et se déplacer vers le bas et tirer simultanément). Lors du tour 2, le Pulsar atteint la case X et attaque les trois zones du vaisseau avec une puissance de 1. Ceci consomme 1 cube d'énergie sur chaque Bouclier. C'est fait. Parfois il n'est pas possible de détruire la Menace avant qu'elle ne réalise sa première action. C'est pourquoi vous avez des Boucliers. D'autre part, si vous n'avez pas encore détruit le Pulsar, vous risquez d'avoir quelques difficultés. Les actions X, Y, et Z vont vous causer beaucoup de dégâts.

Avant votre seconde action, un Destroyer apparaît sur la trajectoire centrale. Il peut être détruit par deux tirs du Canon laser lourd central (chaque tir fait $5 - 2 = 3$ dégâts). Si vous aviez tiré avec le Canon laser lourd central au tour 1 cela n'aurait rien fait car le Destroyer n'était pas encore en jeu. Il est préférable de lui tirer dessus lors des tours 2 et 3. Cela le détruit avant qu'il ne réalise sa première action.

Une autre façon de gérer le Destroyer est de charger le Bouclier central lors du tour 3. Le plateau Trajectoire a seulement des actions X et Z, qui font 3 dégâts (exactement ce que le Bouclier central peut absorber, s'il n'a pas été épuisé par le Pulsar).

Si vous ne vous défendez pas contre le Destroyer, vous êtes en difficulté. En effet, le Pulsar épuise votre Bouclier central à la fin du tour 2 et la carte Destroyer vous indique que les dégâts qu'il inflige à votre vaisseau (ceux qui franchissent les boucliers) sont doublés. Les attaques X et Z peuvent faire 6 dégâts s'il n'y a pas de Bouclier central.

La dernière Menace est un Chasseur Furtif qui apparaît au temps T+3. Si vous faites attention au texte de la carte, vous verrez que lui tirer dessus ne fait pas de dégât tant qu'il n'a pas réalisé son action X. Pour l'instant, rien ne peut le toucher. La plupart des équipages n'arrivent pas, durant leur premier vol d'essai, à détruire le Chasseur Furtif avant qu'il n'ait fait au moins une attaque. Si vous l'avez fait, tant mieux pour vous. La seule façon d'y arriver est de tirer simultanément avec les deux Canons de la zone rouge au tour 5. La séquence est la suivante : il apparaît au tour 3, vous réalisez une action, et il se déplace. Comme il ne passe pas sur la case X, il ne peut pas être touché par votre action aux tours 3 ou 4. Lors du tour 4, il passe sur la case X, et peut ainsi être touché au tour 5. Une attaque combinée des deux Canons de la zone rouge le détruira. ($4 + 2 - 2 = 4$). S'il n'est pas détruit par les actions des joueurs au tour 5, il passe sur la case Y et attaque.

Il est également possible de se défendre contre le Chasseur Furtif en utilisant les Boucliers. Cela requiert un timing précis dans le transfert d'énergie. Le Réacteur central doit être rechargé et l'énergie envoyée vers le Réacteur de la zone rouge au bon moment.

ÉVALUATION

Ok, mes chers cadets, c'était pas mal. Je dois dire que ce n'est pas le pire essai qu'il m'ait été donné de voir.

L'instructeur dit ça à chaque classe, peu importe qu'ils aient réussi parfaitement (ainsi le succès ne leur monte pas à la tête) ou que leur vaisseau ait explosé (pour ne pas les décourager). Et vous, comment vous en êtes-vous sortis ?

Si votre vaisseau a été détruit et que vous n'avez pas réussi à éliminer la plupart des ennemis, ne vous inquiétez pas. Cela arrive à la majorité des équipages lors de leur premier vol. C'est pour cela qu'on fait un test. Essayez le deuxième test de la Leçon 4a maintenant que vous avez une meilleure idée de comment tout cela fonctionne.

Si votre vaisseau n'a reçu que des dégâts modérés et que vous avez au moins détruit deux ennemis, alors vous avez le choix : vous pouvez faire un second essai (Leçon 4a) ou passer directement à la Leçon 5. Faites attention, elle est bien plus difficile.

Si vous êtes revenus intact, à une ou deux égratignures près, vous pouvez sauter la Leçon 4a. Il est clair que vous avez bien intégré ce qui se passe en vol et que vous n'avez pas besoin d'un deuxième essai.

LECON 4a – VOTRE DEUXIEME VOL D'ESSAI

Quoi ? Un essai n'était pas suffisant ? Vous êtes certainement un groupe qui travaille dur. Bien sûr nous avons préparé un autre essai. On risque de déborder sur l'heure du déjeuner mais que ne ferions-nous pas pour vous, cadets ? Après tout, nous sommes tous dans le même bateau ! Ha ha ! ... Oh, n'ayez pas l'air si triste. Vous pouvez sauter un repas quand même, non ?

Si vous avez géré correctement les cartes Menace lors de votre premier essai, il doit rester trois cartes dans votre pioche de cartes Menace (avec les codes E1-04, E1-05 et E1-06) : vous les utiliserez pour votre deuxième essai.

Mettez en place le jeu de la même façon, mais avec des plateaux Trajectoire différents : utilisez les plateaux T3 pour la zone rouge, T5 pour la zone blanche, et T1 pour la zone bleue.



Lancez la piste "Deuxième Essai".

Jouez le second essai en suivant les mêmes règles que durant votre premier essai.

MANCHE RÉSOLUTION

Mmmm. Mmmmm. Oh, vous êtes de retour ! Excusez-moi. Pendant que vous étiez dans le simulateur, j'ai fait un saut à la cafétéria de la faculté pour me prendre un petit snack. Je le termine rapidement pendant que vous visionnez la vidéo de vos exploits.

Remettez le vaisseau dans son état d'origine. Assurez-vous que l'Officier de Communication a placé correctement les cartes Menace et les jetons Temps (pour ce vol d'essai, elles doivent avoir les numéros 1, 2 et 4. Aucune Menace n'a été annoncée au temps T+3). Placez le marqueur Étape sur la première case du plateau Étapes de la Mission. Vous pouvez commencer la manche Résolution.

***** Avertissement : Sautez le texte qui suit si vous n'avez pas encore tenté votre deuxième vol. *****

Un Nuage d'Énergie apparaît au Temps T+1 sur la trajectoire blanche. Il y a deux façons de le détruire : soit 3 tirs du Canon laser lourd central, qui lui infligeront à chaque fois 2 dommages (et vous pouvez commencer à tirer dès le premier tour), soit, plus efficace, combiner un tir de Canon laser lourd avec un tir de Canon à impulsion. Celui-ci réduirait le Blindage du Nuage d'Énergie à 0, comme spécifié sur sa carte. Cela ne peut pas fonctionner qu'à partir du 3ème tour, car le Nuage d'Énergie est hors de portée du Canon à impulsion lors des 2 premiers tours.

Dans les deux cas, vous ne pouvez pas détruire le Nuage d'Énergie avant le troisième tour, ce qui signifie qu'à la fin du tour 2, il vide tous vos Boucliers.

Nous espérons que vous n'avez pas gaspillé d'énergie en les rechargeant préalablement. Nous espérons aussi que vous avez réussi à détruire le Nuage d'Énergie : ses actions Y et Z sont d'attaquer les deux autres zones de votre vaisseau (dans ce cas, les zones rouge et bleue).

Maintenant, voyons ce qui s'est passé du côté rouge. Une Corvette est apparue au temps T+2. Les Corvettes sont plus lentes que les Chasseurs, mais elles sont plus solides et plus dangereuses. Si vous avez essayé de la détruire en utilisant uniquement le Canon laser lourd, vous ne lui faites que 2 dégâts par tir, et le second tir videra le Réacteur de la zone rouge. Si personne n'a réalimenté le Réacteur, la Corvette peut faire 7 dégâts à votre zone rouge (les Boucliers ayant été vidés lors du tour 2 par le Nuage d'Énergie.)

Une meilleure solution serait de synchroniser les tirs sur la Corvette. Les Canons laser lourd et léger combinés font $6 - 2 = 4$ dégâts. Il suffit alors de tirer sur la Corvette lors du tour 2 avec le Canon laser lourd et avec les deux Canons lors du tour 3 (vous ne pouvez pas tirer avec les deux Canons avant le tour 3. Quelqu'un doit descendre et aller à gauche, ce qui prend 2 tours).

Avez-vous trouvé une approche plus élégante ? Le tour 3 est votre première chance de détruire le Nuage d'Énergie à l'aide du Canon à impulsion. Si vous attendez jusqu'au tour 3, vous pouvez tirer avec le Canon central, les deux Canons de la zone rouge, et le Canon à impulsion pour détruire le Nuage d'Énergie et la Corvette lors du même tour. Si c'est ce que vous avez fait, bravo, nous sommes impressionnés.

Tout ce qu'il reste, c'est le Chasseur à Cryoprotection qui arrive rapidement sur une trajectoire courte. Vous n'avez donc que peu de temps pour le gérer. Il apparaît au temps T+4. Ses boucliers cryogéniques lui permettent d'ignorer les dégâts la première fois qu'il est touché, donc concentrer vos tirs au tour 4 est inutile. Vous pouvez tirer dessus avec le Canon laser de la zone bleue, voire même avec le Canon à impulsion (sur sa courte trajectoire, il est déjà à portée

quand il apparaît). Un tir suffit pour faire tomber ses boucliers cryogéniques et vous serez ainsi capable de l'endommager normalement lors du tour suivant. Un tir coordonné des Canons laser léger et lourd ou du Canon laser lourd et du Canon à impulsion le détruira en un seul tour. Si vous arrivez à faire cela au tour 5, le Chasseur à Cryoprotection ne pourra même pas endommager votre vaisseau. Si vous avez été trop lents, et que vous n'avez pas rechargé vos Boucliers, il endommagera la zone bleue durant les tours 5 et 6.

ÉVALUATION

Mmmm. Un vrai délice ! Ah, la vidéo est déjà terminée ? Oui, bien sûr, votre essai s'est bien déroulé... n'est-ce pas ?

Pendant que l'instructeur digère son déjeuner, voyons comment vous avez géré tout cela.

Si vous avez réussi à détruire la plupart des Menaces, ou si vous en avez détruit une et absorbé une partie des dégâts avec vos Boucliers, alors votre vaisseau ne doit pas être trop endommagé et vous êtes prêts pour la suite.

Si, une nouvelle fois, les Menaces n'ont pas encore été détruites par vos défenses, c'est à vous de décider de l'étape suivante. Vous pouvez réessayer n'importe quel vol d'essai (n'oubliez pas de mettre les trajectoires correctes, les cartes Menace, et la bonne piste du CD). Si vous pensez savoir où vous vous êtes trompés et que vous êtes certains de pouvoir maintenant gérer ces essais sans problème, vous pouvez passer à la leçon suivante.

LECON 5 – SIMULATION

Aujourd'hui, nous allons vous envoyer dans votre première mission... Pourquoi faites-vous des têtes pareilles ? Oh ! Vous ne vous sentez pas complètement prêts. C'est un soulagement. J'ai eu peur que d'une façon ou d'une autre vous soyez arrivés à obtenir la vidéo d'une boîte noire.

Mais peut-être que ceci va vous rassurer : nous n'allons pas réellement vous envoyer en mission, nous allons juste utiliser un simulateur plus grand et bien plus réaliste. Manifestement, nous n'avons pas le droit de vous envoyer dans l'Espace avant que vous ne soyez pleinement formés, tout du moins pas tant que les vaisseaux seront aussi coûteux. Hein ? Oh, bien sûr, et vos vies, cela va sans dire.

Avant que vous ne montiez dans le simulateur, laissez-moi vous parler de quelques détails qui n'ont pas encore été abordés durant le cours.

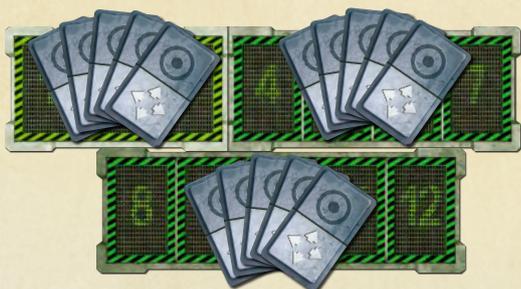
DURÉE DU VOL

Bon, je pense que je l'ai déjà mentionné lors d'un cours précédent, mais il est bon de vous rappeler qu'une vraie mission dure 10 minutes. Oui. Cela doit toujours prendre 10 minutes, bien que certains aient eu des vols bien plus courts, croyez-moi.

Comme vous êtes maintenant des cadets expérimentés, nous allons supposer que vous êtes capables de gérer 12 actions durant ces 10 minutes.

Placez le plateau Étapes de la Mission avec la face la plus compliquée visible. Comme vous pouvez le voir, un vol est maintenant divisé en 3 phases, pour un total de 12 tours. Vous aurez besoin d'utiliser votre plateau Troisième Phase Actions pour programmer vos actions des tours 8 à 12. Placez-le à côté ou en-dessous de votre plateau Première et Seconde Phases Actions (tours 1-7).

Lorsque vous distribuez les cartes, donnez à chaque joueur 5 cartes pour la première phase, 5 pour la deuxième, et 5 pour la troisième. Il doit y avoir un set de 5 cartes sur chaque partie du plateau Action.



La troisième phase fonctionne comme les autres. Dès que vous êtes satisfait des actions de votre deuxième phase, vous pouvez prendre vos dernières cartes Action et commencer à planifier les actions 8 à 12. Une fois que vous avez pris ces 5 dernières cartes, vous ne pouvez plus changer les actions planifiées pour les deux premières phases.

CARTES ACTION FACE CACHÉE

Comme vous pouvez le constater, le gros simulateur ressemble bien plus à un vrai vaisseau. C'est plus grand avec de vrais murs, de solides planchers métalliques, et des plafonds pas bien hauts. Ceci rend les communications plus difficiles que pour vos premiers vols, mais plus proches de la réalité. Vos équipiers dans une autre station ne peuvent pas vous voir, et ils ne peuvent pas non plus vous entendre crier, heu, "parler". C'est pourquoi vos casques ont des écouteurs et des micros intégrés.

À l'inverse des essais, dans une mission réelle **les joueurs jouent leurs cartes Action face cachée**. Vous pouvez dire aux autres joueurs quelles cartes vous jouez et vous pouvez utiliser les pièces du jeu pour illustrer vos actions, mais personne ne peut consulter quelles cartes vous avez planifié : vos coéquipiers ont seulement connaissance de ce que vous leur dites.

Vous pouvez regarder les actions que vous avez planifiées à tout moment, mais vous ne pouvez les modifier que si vous n'avez pas encore commencé la phase suivante. Pour vous aider, le dos des cartes action indique si l'action planifiée est un mouvement (dos avec des flèches) ou l'activation d'un système (dos avec des cercles), ainsi les autres joueurs sont capables de voir lors de quels tours vous vous déplacez, ceux où vous faites des actions ou ceux où vous attendez (emplacement vide).

Durant l'étape Actions des Joueurs de la manche Résolution, tous les joueurs révèlent simultanément leurs cartes Action pour ce tour. Ensuite, ils réalisent ces actions dans le sens horaire, **en commençant par le Capitaine**.

Ne retournez pas vos cartes à l'envers quand vous révélez votre action. Vous devez la retourner de gauche à droite, et non pas du bas vers le haut, afin de vous assurer de bien révéler l'action choisie.



MENACES ET TRAJECTOIRES

Dans la vraie vie, on ne sait jamais sur quoi on va tomber, alors, contrairement aux essais, le scénario de ce vol ne sera pas préconçu. Le simulateur va générer les Menaces et les trajectoires au hasard. Nous l'avons créé de cette façon afin d'éviter que des cadets reçoivent trop d'informations de la promotion précédente... Bien que ça ne se soit pas avéré être un problème... Hmm...

Je suppose que je dois vous avertir que les Menaces rencontrées lors de ce vol de simulation peuvent être beaucoup plus dangereuses que celles contre lesquelles vous vous êtes défendus durant les essais.

Pour cette mission de simulation, prenez les 7 plateaux Trajectoire, mélangez-les, tirez-en 3 au hasard et placez-les aux emplacements appropriés près du plateau Vaisseau.

Vous n'utiliserez pas les cartes Menace vertes durant cette mission. Mettez-les de côté ou dans la boîte.

Séparez les cartes violettes selon le symbole dans leur coin supérieur gauche. Il y a quatre catégories de Menaces :

-  – Menace commune (vous les avez déjà rencontrées)
-  – Menace sérieuse
-  – Menace commune avancée
-  – Menace sérieuse avancée

Vous ne rencontrerez aucune Menace avancée durant cette mission : remettez les cartes avec un symbole jaune dans la boîte. Il vous reste les cartes Menace communes et sérieuses blanches : mélangez séparément les deux types de carte et placez-les devant l'Officier de Communication, le dos des cartes lui permettant d'identifier la pile de Menaces communes de celle de Menaces sérieuses.



Menaces avec des caractéristiques variables

Certaines Menaces changent leurs paramètres quand elles exécutent leur action X ou Y : elles peuvent augmenter leur Vitesse, renforcer ou diminuer leur Blindage, ... Si un paramètre est susceptible d'être modifié, il est marqué d'un symbole + ou -.

Pour vous aider à suivre ces changements, utilisez les blocs blancs et noirs. Quand le Blindage ou la Vitesse d'une Menace augmentent, placez un cube blanc près du nombre correspondant. Si un paramètre baisse, utilisez un cube noir. Un cube noir peut aussi être utilisé pour indiquer qu'un Chasseur ou une Frégate à Cryoprotection (que vous devez connaître depuis la Leçon 4a) a déjà été touché.

Un symbole + associé avec les Points de Vie d'une Menace indique que la Menace peut se soigner ou se réparer toute seule. Elle a une action X ou Y qui vous indique de retirer un certain nombre de cubes rouges de la carte (si elle n'a pas subi de dégât quand elle réalise cette action, rien ne se passe).

BANDE-SON

Cette leçon possède trois pistes audio, au cas où vous souhaiteriez vous entraîner davantage. Vous pouvez commencer par la piste "Simulation 1".

Il y a un certain nombre de nouvelles annonces dans les missions de simulation que vous n'avez pas entendues pendant les essais.

Temps T+3. Menace sérieuse. Zone Blanche. Je répète. Temps T+3. Menace sérieuse. Zone Blanche.

Parfois l'ordinateur annonce une "Menace sérieuse" au lieu d'une simple "Menace". Quand c'est juste une "Menace", l'Officier de Communication tire la carte Menace de la pioche à dos . Pour une Menace sérieuse, la carte est tirée de la pioche à dos . Dans cet exemple, l'Officier de Communication doit tirer la première carte de la pioche , la placer près de la trajectoire centrale ("zone blanche") et lui donner le jeton Temps .

Rapport non confirmé. Temps T+5. Menace. Zone bleue. Je répète. Rapport non confirmé. Temps T+5. Menace. Zone bleue.

Les rapports non confirmés permettent d'utiliser les mêmes pistes audio pour des parties à 4 ou 5 joueurs. **Si vous êtes moins de 5 joueurs, ignorez les rapports non confirmés.** Dans une partie à 5 joueurs, vous devez aussi vous confronter aux Menaces annoncées par les rapports non confirmés.

Système de communication en panne

... Communications rétablies.

Cette annonce indique que les écouteurs de votre équipage ne fonctionnent plus. La piste audio commence d'ailleurs à émettre des bruits parasites. Jusqu'à ce que les communications soient rétablies, **les joueurs ne peuvent plus parler entre eux d'aucune façon.** Vous pouvez cependant continuer de placer vos cartes Action, de gérer les cubes et de déplacer vos figurines sur le plateau Vaisseau. C'est le moment idéal pour vous poser et réfléchir à la situation. **Vous pouvez d'ailleurs prendre le temps relire attentivement les cartes Menace et leurs effets.**

La seconde phase se termine dans une minute.

La seconde phase se termine dans vingt secondes.

La seconde phase se termine dans 5, 4, 3, 2, 1. Seconde phase terminée. Début de la troisième phase.

Tout comme pour la première phase, une série d'annonces vous avertit que la seconde phase va se terminer. Une fois que la piste audio annonce la fin de la phase, vous ne pouvez plus changer aucune des actions programmées pour cette phase. Il est temps de prendre votre dernier parquet de cartes action et de planifier vos actions de la troisième phase.

NOUVEAUX SYSTÈMES

Nous allons maintenant nous pencher sur un certain nombre de nouveaux systèmes de bord qui devraient vous intéresser : les Roquettes et l'ordinateur. Effectivement, ils sont identifiés par la lettre  bonne remarque. Il y a d'autres systèmes identifiés par cette lettre mais nous les aborderons un peu plus tard. Vous avez raison, ce n'est pas encore une simulation totale, mais je suis sûr que vous aurez déjà de quoi bien vous occuper.

Roquettes

Votre vaisseau est équipé de trois Roquettes à tête chercheuse. Elles sont stockées sur le pont inférieur de la zone bleue et sont marquées avec la lettre . Lorsque vous appuyez sur ce bouton, une Roquette part, elle cible automatiquement l'ennemi le plus proche du vaisseau et le touche. Les Roquettes sont programmées pour identifier et cibler les machines, elles ignorent donc les organismes interstellaires et les formations minérales.

En fait, c'est généralement assez difficile de savoir ce que la Roquette va prendre pour cible et, je ne devrais probablement pas vous le dire, c'est souvent une bonne idée de lancer une Roquette, juste au cas où. Des fois, ça vous permettra même de sauver le vaisseau, et il sera toujours temps de dire que vous saviez parfaitement ce que vous faisiez.

Lors de la mise en place, placez trois figurines Roquette sur le plateau Vaisseau.



Les Roquettes n'utilisent pas d'énergie. Quand vous effectuez une action  dans la station inférieure bleue, vous lancez 1 Roquette : placez 1 figurine Roquette sur le premier emplacement du Sillage des Roquettes.

La Roquette ne touche pas de cible lors du tour où elle a été lancée. Quand vous calculez les dégâts, ignorez la Roquette sur le premier emplacement du Sillage.



Les Roquettes avancent à la fin de la manche Actions des Menaces, tel qu'indiqué par la Roquette représentée sur cette étape.



Après avoir résolu le déplacement et les actions des Menaces, déplacez la Roquette du premier au second emplacement du Sillage.

Les dégâts de la Roquette arrivée sur ce dernier emplacement du Sillage seront résolus lors de l'étape Calcul des Dégâts du prochain tour. La Roquette cible la Menace la plus proche, quelle que soit sa trajectoire, qui est à sa portée et qui peut être ciblée par des Roquettes. Les Roquettes ont une portée de 2, elles ne peuvent donc toucher qu'une Menace étant déjà sur les deux régions les plus proches d'une trajectoire. De nombreuses Menaces ne peuvent pas être touchées par les Roquettes, c'est indiqué sur leur carte en toute lettre et par le symbole  : les Roquettes ignorent ces Menaces. Parmi les autres Menaces, déterminez celle qui est la plus proche du vaisseau (la plus proche de la case Z de sa trajectoire). En cas d'égalité, les Roquettes ciblent la Menace avec le plus petit jeton Temps. Si la Roquette n'a pas de cible à sa portée, elle est sans effet et se perd dans l'Espace.

Une Roquette fait 3 dégâts à sa cible, ils sont traités comme pour toute autre attaque : ajoutez-les au total des dégâts infligés à la Menace, soustrayez la Valeur de Blindage de la Menace, et placez sur la Menace les cubes Dégâts nécessaires. Après avoir calculé les dégâts, remettez la Roquette dans la réserve. Vous n'avez que 3 Roquettes par mission. Une fois toutes utilisées, les actions  n'ont plus d'effet dans cette station.

Vous ne pouvez lancer qu'une seule Roquette par tour. Il sera possible de lancer une autre Roquette qu'à partir du tour suivant. D'ici là, la première Roquette sera sur le second emplacement du Sillage (elle se déplace quand les Menaces se déplacent) et la nouvelle Roquette ira sur le premier emplacement. Lors de l'étape suivante (Calcul des Dégâts), la première Roquette retournera dans la boîte, laissant le second emplacement libre pour le déplacement, pendant l'étape Actions des Menaces, de la nouvelle Roquette lancée.

Conseil : Quand vous souhaitez combiner une Roquette avec un tir de Canon, n'oubliez pas que la Roquette doit être lancée le tour précédent l'activation du Canon. Si vous tirez avec le Canon laser lors du tour 4, vous devez avoir lancé la Roquette lors du tour 3 pour cumuler leurs attaques.

Maintenance de l'ordinateur

Bien sûr, vous êtes déjà familiarisés avec l'ordinateur de bord. Sur le vaisseau actuel, il est situé sur la passerelle. Je suis sûr que je n'ai pas besoin de vous rappeler que cet ordinateur est votre meilleur allié, et que sans ses rapports précis et ses diagrammes clairs, vous finiriez probablement perdus dans l'Espace.

Mais il vous faut savoir une chose : il a besoin d'un peu, heu, de Maintenance. Oh, rien de bien compliqué ! Vous avez juste besoin, vous savez, d'appuyer sur un bouton de temps en temps. Sinon, il pense que vous n'avez plus besoin de lui et il se met en veille, ce qui, vu comment le vaisseau est câblé, hum, éteint les lumières pour un petit moment. Ça pourrait vous ralentir quelque peu !

Mais oui, nous avons bien sûr pensé à désactiver l'écran de veille, ce serait plus simple. Mais vous comprenez, il contient des publicités de notre plus gros sponsor, Corporation Incorporated. Donc, de temps en temps, appuyez sur une touche du clavier, histoire de. D'accord ?

La Maintenance de l'ordinateur doit se faire **une fois lors de l'un des deux premiers tours de chaque phase**. Vérifier que la Maintenance a été faite est une étape spéciale qui survient une fois lors de chaque phase. (Si vous n'aimez pas l'explication de l'écran de veille, vous pouvez prétendre que vous lancez un diagnostic ou un changement de la mémoire ou toute autre procédure de Maintenance d'un ordinateur. Tout simplement n'oubliez pas d'appuyer sur le bouton.)



Durant la mise en place, placez 3 cubes gris près de l'ordinateur sur le plateau Vaisseau. Quand un joueur réalise une action **C** sur la passerelle (station supérieure blanche), il place un des cubes gris sur l'étape de Contrôle de la Maintenance du plateau Étapes de la Mission. Le cube est placé sur la même ligne que l'étape actuellement résolue. Si la Maintenance a été faite à plusieurs reprises lors de cette phase, un seul cube gris est déplacé. Concrètement, la Maintenance doit être réalisée 3 fois au cours d'une mission : une fois lors des tours 1 et 2, une fois lors des tours 4 et 5 et une dernière fois lors des tours 8 et 9.

Lors de la manche Résolution, si une case Contrôle de l'ordinateur n'a pas de cube gris, cela signifie que l'équipage a négligé la Maintenance de l'ordinateur : toutes les actions des joueurs pour le tour suivant sont retardées (voir ci-dessous).

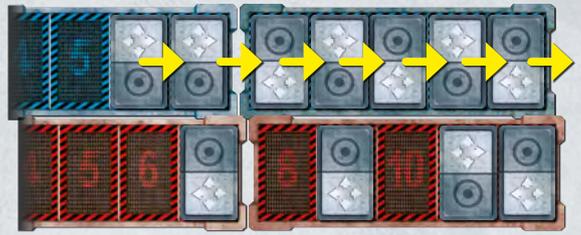
RETARDS

Parfois, même quand vous pensez avoir tout bien planifié, les choses ne fonctionnent pas. Quelqu'un est juste un peu trop lent, et tout s'écroule. Vous devez donc vous attendre à quelques déconvenues.

Quand une carte ou une règle précise que les actions d'un tour sont retardées, procédez comme suit : si une carte Action est planifiée pour ce tour, déplacez-la au tour suivant. S'il y avait déjà une carte sur cet emplacement, déplacez-la également d'une case, et ainsi de suite en cascade jusqu'à un emplacement vide ou jusqu'à ce que vous ayez décalé toutes vos actions restantes (si vous devez décaler l'action planifiée à l'emplacement 12, défassez-la, elle ne sera pas résolue).

Si votre équipage néglige la Maintenance de l'ordinateur, tout le monde est retardé. Les actions que vous aviez planifiées pour le tour suivant le Contrôle de l'ordinateur (tour 3, 6 ou 10) se dérouleront un tour plus tard.

Exemple : Personne ne s'est chargé de la Maintenance de l'ordinateur durant les tours 4 et 5. Cela signifie que les actions du tour 6 de tous les joueurs sont retardées et ils doivent donc décaler leurs cartes Action. Vert n'a qu'une seule carte à décaler car il n'avait pas prévu d'action au tour 7. Jaune en revanche doit décaler 3 actions : l'action 6 est décalée au tour 7, celle du tour 7 au tour 8 et l'action du tour 8 est décalée au tour 9. Cet emplacement étant vide, la cascade s'arrête. Bleu, quant à lui, doit décaler toutes ces actions et l'action qu'il avait planifiée pour le tour 12 ne sera pas réalisée. Enfin, Rouge ne décale aucune action car elle avait prévu d'attendre au tour 6. Au final, à cause de cette pénalité, aucun joueur ne réalisera d'action lors du tour 6.



Se tromper

Dans le chaos d'une mission, tout peut arriver. Et le moindre faux pas ou la plus petite bourde peuvent vous coûter de précieuses secondes. Hi, hi. Je me rappelle d'une vidéo plutôt comique où un explorateur qui se précipitait pour passer à travers une porte a fini par s'écraser la tête contre le mur. Pas la peine de vous préciser qu'il n'a pas été en mesure de recharger les Boucliers à temps. Hmm... ça ne vous fait pas sourire ? Oui, vous avez raison, la commission d'enquête n'a pas non plus trouvé ça drôle.

En jouant les cartes Action face cachée, il est facile de faire des erreurs. Vous jouez une flèche rouge quand vous pensiez jouer une flèche bleue, ou vous placez la carte à l'envers et ainsi, au lieu de tirer avec le Canon laser, vous utilisez l'Ascenseur gravitationnel. Si vous deviez rester bloqué par cette erreur, le reste de vos actions n'aurait plus de sens car vous seriez dans un lieu complètement différent de celui souhaité. Il y a donc une règle au cas où l'on se trompe.

Si vous révélez une carte et découvrez que vous avez inversé les flèches de déplacement ou que vous avez inversé la moitié Action avec la moitié Mouvement, vous pouvez dire "Oops ! Je me suis trompé !". Vous pouvez alors corriger votre erreur et réaliser l'action que vous souhaitiez faire lors de ce tour, mais votre prochaine action est retardée : elle (et probablement plusieurs des actions qui suivent) se réalisera un tour plus tard que ce que vous souhaitiez.

N'abusez pas de cette règle. Vous ne pouvez pas l'utiliser pour avoir une flèche rouge supplémentaire en jouant une flèche bleue et en annonçant que vous vous êtes trompé. Durant la manche Résolution, vous devez jouer en respectant ce que vous aviez planifié durant la manche Action. N'essayez pas de voir si les choses pourraient mieux se passer si vous annoncez que vous vous êtes trompé plutôt qu'en gardant l'action posée sur votre plateau Action. Cette règle n'est pas faite pour corriger vos erreurs de planification mais seulement pour éviter à une carte mal jouée de ruiner votre partie.

Ascenseurs gravitationnels et échelles de service

Parfois, vous courez pour prendre l'ascenseur gravitationnel pour malheureusement découvrir qu'il est déjà occupé. C'est vrai. Il n'y a de la place que pour une personne dans ces ascenseurs. Et vous comprendrez aisément qu'il n'est pas possible pour quelqu'un de monter alors que son coéquipier est en train de descendre ! Parfois il est juste plus rapide d'utiliser l'échelle de service.

Chaque ascenseur gravitationnel ne peut être utilisé que par un seul joueur à chaque tour. Si plusieurs joueurs essaient d'utiliser le même ascenseur gravitationnel lors d'un même tour, seul le premier joueur pourra l'utiliser (le Capitaine ou le membre d'équipage le plus proche du Capitaine en sens horaire, le privilège du grade). Tous les autres joueurs souhaitant utiliser cet ascenseur doivent utiliser l'échelle de service. Quand vous utilisez l'échelle, votre figurine change de pont, mais votre prochaine action est retardée (voir Retards ci-dessus).

DÉGÂTS DU VAISSEAU

Et puis, il est toujours possible qu'un tir ennemi mette votre ascenseur en panne. Cela vous surprend ? Vous pensez qu'un vrai vaisseau va juste comptabiliser les impacts et ensuite déclarer "Fin de partie" ? Nooon. Votre vaisseau est plein d'électronique compliquée et délicate. Après un impact ou deux, certains systèmes cessent de fonctionner de manière optimale.

À partir de maintenant, les cubes rouges ne seront utilisés que pour indiquer les dégâts subis par les Menaces. Les dégâts du vaisseau seront comptabilisés grâce aux 18 tuiles Dégâts.

Lors de la mise en place, séparez ces tuiles selon leur couleur (rouge, blanc, bleu), mélangez-les et formez 3 piles, face cachée, à l'extrémité Z de chacun des plateaux Trajectoires des zones correspondantes.



À chaque fois qu'une zone du vaisseau reçoit un ou plusieurs points de dégâts, retournez autant de tuiles Dégâts de la pile correspondante. Elles représentent différentes parties du vaisseau. Placez-les sur le plateau Vaisseau afin qu'elles recouvrent la partie décrite.

- Un impact sur un Canon laser léger ou lourd réduit son efficacité, diminuant sa puissance de 1 (le nombre sur la

tuile Dégâts recouvre la valeur originale).

-  Un impact sur le Canon à impulsion réduit sa portée de 1.
-   Un impact sur un Réacteur ou un Bouclier réduit sa capacité (le nombre sur la tuile Dégâts recouvre la valeur originale). S'il a plus de cubes énergie que sa nouvelle capacité maximale, retirez les cubes excédentaires.
-  Un impact sur un ascenseur gravitationnel le met en panne. Si vous avez planifié d'utiliser un ascenseur gravitationnel endommagé, vous devez utiliser l'échelle de service à la place. Votre figurine change de pont, mais votre prochaine action est retardée.
-  Les dégâts structurels ne font pas de dommages à vos systèmes, mais ils comptent toujours comme dégâts.

Tout comme pendant les essais, chaque zone de votre vaisseau ne peut subir que 6 points de dégâts (il y a 6 tuiles Dégâts pour chaque zone de votre vaisseau). Si vous devez tirer une tuile Dégâts et que la pioche correspondante est vide, cette zone du vaisseau se détache et vous perdez la partie.

Conseil : Notez que les tuiles Dégâts ne sont révélées qu'à la manche Résolution. Cela signifie qu'une fois que votre vaisseau est touché, vous ne pouvez pas être certain de ce qui va arriver. Si votre plan inclut de prendre un impact, vous devez tenir compte de la possibilité que vos systèmes soient endommagés. Peut-être devriez-vous tirer une fois de plus au lieu de prendre le risque qu'un Canon défectueux n'arrive pas à détruire un ennemi comme vous l'aviez planifié.

PRÊTS POUR L'ACTION

Assurez-vous que votre vaisseau est correctement mis en place.



Voici un résumé des nouveaux éléments du jeu :

- Une mission comporte 3 phases et 12 tours.
- Les cartes Action sont jouées face cachée.
- Il y a deux types de Menaces : les Menaces communes et les Menaces sérieuses.
- Ignorez les rapports non confirmés si vous êtes moins de 5 joueurs.
- Quand les communications sont en panne, vous ne pouvez pas parler aux autres.
- Les Roquettes frappent la cible la plus proche (s'il y en a une à leur portée) lors du tour suivant leur lancement.
- Vous devez effectuer la Maintenance de l'ordinateur lors de l'un des deux

premiers tours de chaque phase, sinon tout le monde est retardé.

- Si vous avez mal joué une carte, vous pouvez dire, "Oups ! Je me suis trompé !".
- Si plusieurs joueurs essaient d'utiliser le même ascenseur gravitationnel lors d'un même tour, seul le premier peut l'utiliser. Les actions des autres joueurs voulant prendre cet ascenseur sont retardées.
- Au lieu d'utiliser des cubes rouges, vous indiquez les dégâts infligés à votre vaisseau avec les tuiles Dégâts, ce qui va réduire l'efficacité de certains systèmes.

Conseil : Durant la manche Action, ne déplacez pas seulement vos figurines. Utilisez les cubes d'énergie et même les jetons Temps pour suivre l'avancée de vos ennemis. Ceci vous aidera à planifier et à synchroniser vos actions.

VOUS POUVEZ ESSAYER LA MISSION DE SIMULATION.

MANCHE RÉSOLUTION

Votre vaisseau est peut être détruit à l'issue de votre première mission de simulation. C'est normal. Les simulations sont faites pour cela, vous allez vous améliorer.

Si vous accomplissez avec succès une mission, vous pouvez évaluer votre score.

Score

Bien sûr que nous avons un système de score pour évaluer votre performance. Nous noterons également votre performance lors d'une mission réelle, mais sachez que personne ne se soucie de votre score quand votre vaisseau a été détruit.

Vous calculez votre score uniquement si votre vaisseau n'a pas été détruit pendant la mission.

Chaque Menace a deux valeurs de points de récompense. Vous recevez le plus grand nombre de points si vous avez détruit la Menace. Vous recevez le plus petit nombre de points si vous avez survécu à la Menace sans la détruire (c'est à dire si elle est arrivée à la case Z et a terminé son attaque). Vous ne recevez aucun point pour les ennemis qui sont encore sur les trajectoires quand votre vaisseau saute en hyperspace (mais au moins ces Menaces ne réalisent pas leur action Z).

Vous perdez des points pour les dégâts causés à votre vaisseau mais également pour avoir frôlé l'échec. En effet, c'est moins risqué d'avoir 2 dégâts sur chaque zone que d'en avoir 5 sur la même.

Calculez le score comme suit:

- Le Capitaine totalise les points (plus grosse valeur) de tous les trophées de Menaces détruites.
- L'Officier de Communication totalise les points (plus petite valeur) de toutes les Menaces auxquelles vous avez survécu.
- Additionnez ces points de récompense.
- Soustrayez le total des dégâts de toutes les zones du vaisseau.
- Soustrayez de plus les dégâts causés à la zone la plus endommagée du vaisseau (ces dégâts comptent donc doublement).

ÉVALUATION

Mesdemoiselles et Messieurs, le simulateur est maintenant entièrement à votre disposition. Je vous verrai lors du prochain cours.

Vous pouvez effectuer autant de simulations que vous le voulez. Il y a seulement 3 pistes audio, mais les trajectoires et les Menaces étant déterminées au hasard, chaque partie sera différente.

Si vous ne réussissez pas la première, la deuxième et la troisième seront certainement meilleures. Même si vous vous êtes difficilement échappés dans l'hyperspace (et avez peut-être fini avec un score négatif) vous devez considérer cette mission comme réussie. Et tout score au-dessus de 10 est très bon.

Mais peut-être êtes-vous intéressés par les autres éléments du jeu. Les cartes vertes sont toujours dans la boîte, ainsi que quelques tuiles et de magnifiques figurines de robots.

LEÇON 6 – SIMULATION AVANCÉE

Le cours d'aujourd'hui sera consacré aux derniers éléments nécessaires pour vous préparer à partir dans une véritable mission.

MENACES INTERNES

Malheureusement pour nous, la plupart des peuples ennemis ont découvert la technologie de transfert de matière, et parfois, une troupe de combat aux bolters chargés ou une bombe atomique vont apparaître directement sur votre pont. Ils ont également de nombreuses façons d'infiltrer les systèmes de votre vaisseau. Et bien entendu, tout cela s'ajoute aux dysfonctionnements "normaux" provoqués par l'instabilité de l'Univers.

Après, loin de moi l'idée de vous donner l'impression que votre vaisseau est instable, que c'est un lieu peu sûr qui peut se transformer à tout moment en une boîte de nuit pour aliens. C'est juste que parfois, cela y ressemble. Gardez à l'esprit que vous pouvez aussi être envoyés vers un des secteurs les plus tranquilles de la Galaxie, où rien d'intéressant ne s'est produit depuis des millénaires. Les écrivains de science-fiction voudraient vous faire croire que les races vivant dans ces endroits vous traiteraient comme des dieux. Et peut-être qu'ils ont raison. Mais ce qu'ils ne mentionnent pas c'est que la plupart des habitants de la Galaxie détestent les dieux et rien ne les amuse plus que de les faire exploser. Vous devez donc vous attendre à un comportement hostile de tout ce qui monte à bord de votre vaisseau.

Pour aider le Chef de la Sécurité à garder les choses en ordre, l'ordinateur affiche, sur l'écran du bas, des informations sur les Menaces internes.

Nommez un Chef de la Sécurité qui sera responsable de la gestion des Menaces internes. L'Officier de Communication peut tenir ce rôle, si vous préférez, mais c'est bien plus sympa de se répartir les titres.

Lors de la mise en place, vous aurez besoin de laisser de la place au bas du plateau Vaisseau pour "l'écran inférieur de l'ordinateur". Tirez au hasard une quatrième plateau Trajectoire et placez-le le long du bord inférieur du plateau de jeu avec la case Z à droite. C'est la trajectoire des Menaces internes.

Séparez les cartes vertes en fonction de leur symbole (coin supérieur gauche) comme vous l'avez fait pour les cartes violettes. Mettez de côté les cartes avec un symbole jaune. Il vous reste deux paquets de cartes vertes avec des symboles blancs : des Menaces communes et sérieuses. Mélangez ces pioches et placez-les face cachée devant le Chef de la Sécurité.

Prenez tous les tuiles Menace et empilez-les près du plateau Vaisseau. Elles vont permettre de suivre la position des Menaces internes durant la manche Résolution. Vous pouvez également les utiliser au cours de la manche Action pour faciliter votre planification.

Durant la manche Action, vous pouvez entendre des annonces du type :

Temps T+4. Menace interne. Je répète. Temps T+4. Menace interne.

Temps T+6. Menace interne sérieuse. Je répète. Temps T+6. Menace interne sérieuse.

Ces annonces informent le Chef de la Sécurité de l'arrivée d'une Menace interne. Il doit alors piocher la première carte Menace du paquet de cartes vertes correspondant (Menaces communes ou sérieuses), la place face visible près du plateau Trajectoire des Menaces internes et y place le jeton Temps correspondant.

L'Officier de Communication doit toujours s'assurer que tous les messages de l'ordinateur sont entendus et bien traités par l'équipage. Cela inclut de s'assurer que le Chef de la Sécurité a bien entendu les annonces de Menace interne et leur a assigné le jeton Temps adéquat.

ROBOTS DE COMBAT

Vous avez dû remarquer que deux stations de votre vaisseau disposent d'une Escouade de Robots de combat. Ces redoutables robots guerriers sont équipés pour la bataille et pour d'autres tâches spécifiques.

S'il y a besoin d'une puissante force d'intervention sur la passerelle du vaisseau, vous devriez faire appel aux Robots de combat. N'essayez pas de combattre les ennemis vous-même. Les robots sont bien mieux équipés que vous l'êtes. Comment ? Est-ce qu'une Escouade de Robots de combat s'est déjà retournée contre son équipage ? Quelle question idiote ! Hmmm... Passons.

Lors de la mise en place, placez une figurine Escouade de Robots de combat sur la station inférieure rouge et une sur la station supérieure bleue (sur les illustrations de Robots de combat). Ces figurines doivent être couchées afin d'indiquer qu'elles n'ont pas encore été activées.

Quand vous réalisez l'action **C** dans l'une de ces deux stations, les Robots de combat de cette station sont activés. Relevez la figurine et placez-la à côté de celle de votre personnage. Pour le reste de la mission, ils vous suivront partout dans le vaisseau. Une fois qu'un joueur a activé une Escouade, aucun autre coéquipier ne peut activer d'Escouade dans cette station. Il n'y a que 2 Escouades de Robots de combat et il n'est pas possible de transférer une Escouade d'un joueur à un autre. Un joueur ne peut activer et contrôler qu'une seule Escouade de Robots de combat.

Quand les Robots de combat vous suivent, vous pouvez réaliser vos actions standards comme s'ils n'étaient pas là. De plus, vous pouvez réaliser les actions Robots de combat **A**. Elle ordonne aux Robots d'attaquer une Menace interne (voir ci-dessous). Attention à ne pas confondre les actions : **vous récupérez une Escouade de Robots de combat en réalisant une action C dans la station où ils sont au repos**, et non pas en utilisant l'action **A**. Cette action **A** ne sert qu'à donner des ordres à une Escouade déjà sous votre contrôle.

CARTES MENACES INTERNES

Il y a deux types de cartes Menaces interne : les dysfonctionnements, qui correspondent à des problèmes sur un système du vaisseau (probablement suite à un sabotage), et les intrus, représentant des ennemis ou monstres envahissant le vaisseau.

Les dysfonctionnements et les intrus sont assez similaires, comme vous pouvez le voir sur cette illustration :



Comme les Menaces externes, les Menaces internes ont une Vitesse et des actions X, Y et Z. Durant l'étape Actions des Menaces de la manche Résolution, les Menaces internes se déplacent le long du plateau Trajectoire de la même manière que les Menaces externes, et réalisent leurs actions quand elles passent ou s'arrêtent sur les cases X, Y et Z.

Les Menaces internes ont également des Points de Vie (oui, c'est parfois un terme peu abusif, mais c'est plus simple à comprendre comme ça) et elles vous rapportent des points de récompense quand vous arrivez à les détruire, ou au moins quand vous réussissez à y survivre.

Contrairement aux Menaces externes, la piste audio n'indique pas où les Menaces internes apparaissent. Cette information se trouve directement sur leur carte Menace : dans le coin inférieur gauche de l'illustration, un schéma du vaisseau indique où la Menace interne apparaît.

Le symbole dans le coin inférieur droit de l'illustration vous précise comment vous débarrasser de la Menace interne. Si c'est un dysfonctionnement, le symbole indique quel système doit être réparé (**B** ou **C**). Et dans le cas d'un intrus, le symbole vous précise que vous allez avoir besoin d'une Escouade de Robots de combat **A**.

Dysfonctionnements

Parfois, l'un des systèmes de votre vaisseau va commencer à faire des trucs bizarres. Au lieu de vous aider, il devient une Menace pour le vaisseau. Le vaisseau schématisé dans le coin inférieur gauche de l'illustration vous indique quelle station est affectée. La lettre dans le coin inférieur droit vous indique quel système dans cette station est touché.

Exemple : Ce dysfonctionnement affecte un système de la station supérieure rouge. Le symbole **B** indique que c'est le Bouclier qui est défaillant.

Un dysfonctionnement prend effet dès que le jeton Temps est placé sur le plateau de Trajectoire (au début du tour correspondant à ce jeton, avant les actions des joueurs et des Menaces).

Quand la Menace apparaît, recouvrez également le bouton du système qui fonctionne mal sur le plateau Vaisseau par une tuile Menace avec la même lettre que ce bouton (et des couleurs inversées). Dès cet instant, il n'est plus possible d'utiliser le système défaillant de cette station.

Réaliser l'action correspondante dans cette station permet maintenant au joueur de réparer le dysfonctionnement. Chaque action pour réparer le dysfonctionnement fait 1 point de dégâts à la Menace (utilisez des cubes rouges pour compter les "dégâts", tout comme vous le faites avec les Menaces externes). Si plusieurs joueurs sont dans la station, ils peuvent tous travailler ensemble sur le problème, en faisant plusieurs points de dégâts à la Menace interne : pour cela, ils programment la même action, correspondant au système défaillant, lors du même tour.

Exemple : Pour réparer les Boucliers Piratés, les joueurs doivent réaliser trois fois l'action **B** dans la station supérieure rouge. Un joueur peut s'en charger seul en jouant l'action **B** trois tours de suite. Plus vite vous réparez un dysfonctionnement, moins il peut causer de dégâts à votre vaisseau. En effet, n'oubliez pas qu'à chaque tour, il avance le long de sa trajectoire et risque de réaliser ses actions X, Y et Z.



Certaines Menaces ont plusieurs cibles. Dans ce cas, marquez tous les systèmes affectés avec les tuiles Menace correspondantes. Pour réparer le dysfonctionnement, vous pouvez réaliser les actions dans n'importe lequel de ces lieux.

Quand la Menace a reçu autant de cubes rouges que ses Points de Vie, le dysfonctionnement est réparé. Le Capitaine prend la carte comme trophée, les tuiles Menace correspondantes sont retirées, et le système est de nouveau fonctionnel, même durant le tour où il est réparé (pour les joueurs suivants celui qui a résolu le dysfonctionnement).

Si vous échouez dans la réparation du dysfonctionnement et que le jeton Temps atteint la case Z du plateau Trajectoire, le système devient inutilisable pour le restant de la mission. Réaliser l'action correspondante dans cette station n'a plus aucun d'effet. Dans ce cas, c'est l'Officier de Communication qui conserve la carte Menace.

Intrus

Toutes les Menaces internes qui ne sont pas liées à un système de bord sont appelées des intrus. Quand le jeton Temps d'un intrus est placé sur le plateau Trajectoire des Menaces internes, trouvez la tuile Menace correspondant à son illustration et placez-la sur le lieu de départ de l'intrus, comme indiqué sur le schéma du vaisseau dans le coin inférieur gauche de l'illustration.



La plupart des intrus se déplacent dans le vaisseau. Ils peuvent le faire via leur action X ou Y durant l'étape Actions des Menaces. Quand un intrus réalise une action de mouvement, déplacez la tuile Menace correspondante sur la nouvelle station. Les intrus n'utilisent pas les ascenseurs gravitationnels pour changer de pont (ils peuvent sauter, courir, ou passer par la cage de l'ascenseur gravitationnel) ainsi vous ne devez pas vous inquiéter de savoir si quelqu'un a déjà utilisé l'ascenseur gravitationnel lors de ce tour ou s'il est en panne.

Pour blesser un intrus, vous devez être dans la station où il se trouve et y réaliser une action Robots de combat **active**. **Vous ne pouvez réaliser cette action que si vous dirigez une Escouade de Robots de combat active.** Si vous n'êtes pas suivi par une Escouade de Robots de combat ou si votre Escouade est désactivée, l'action **active** n'a pas d'effet.

Si'il y a plusieurs intrus dans la station, l'Escouade de Robots de combat attaque l'intrus avec le plus petit jeton Temps.

A chaque fois qu'une Escouade de Robots de combat blesse un intrus, placez un cube rouge sur la carte de l'intrus. Quand le nombre de cubes rouges est égal au nombre de Points de Vie de l'intrus, il est détruit et le Capitaine conserve la carte Menace.

Si l'intrus n'est pas détruit avant que son jeton atteigne la fin du plateau Trajectoire, il réalise son action Z et quitte le vaisseau. Retirez son jeton du plateau Vaisseau et donnez la carte à l'Officier de Communication.

Certains intrus ne ripostent pas lorsqu'ils sont touchés. Dans le coin inférieur droit de leur illustration, il y a le symbole standard de l'action Robots de combat **active**. Les autres intrus ripostent, ce qui est indiqué par le symbole **passif**.

Si vous exécutez une action **active** contre un intrus qui riposte, vous faites un dégat à l'intrus, **mais l'intrus désactive votre Escouade de Robots de combat**. Couchez la figurine de l'Escouade sur le plateau. L'Escouade désactivée continue de vous suivre partout où vous allez, mais l'action **active** n'a aucun effet tant que vous ne l'avez pas réactivée. **Pour réactiver une Escouade de Robots de combat désactivée, vous devez aller dans l'une des stations d'activation des Robots de combat et réaliser l'action C.** Vous pouvez le faire soit dans la station où vous les avez activés pour la première fois soit dans l'autre station (supérieure bleue ou inférieure rouge). Cela fonctionne aussi si l'autre Escouade de Robots de combat n'a pas encore été activée (vous dirigez toujours l'équipe réactivée, une seule équipe par joueur est autorisée).



Il est toujours intéressant de réactiver une Escouade de Robots de combat même si vous n'en avez plus besoin. En effet, les Escouades désactivées ne sont pas préparées pour le vol en hyperspace et subissent des dégâts durant le saut, ce qui diminue votre score en fin de mission.

Il est toujours intéressant de réactiver une Escouade de Robots de combat même si vous n'en avez plus besoin. En effet, les Escouades désactivées ne sont pas préparées pour le vol en hyperspace et subissent des dégâts durant le saut, ce qui diminue votre score en fin de mission.

Conseil : Il peut être très difficile de détruire les ennemis qui ripostent s'ils ont 2 Points de Vie. Vous avez besoin d'aller réactiver votre Escouade et devez revenir combattre à nouveau l'intrus, ce qui n'est pas facile car un intrus peut aussi se déplacer. Il est généralement plus facile de se coordonner avec le joueur dirigeant l'autre Escouade de Robots de combat.

Actions des Menaces

Une Menace peut endommager votre vaisseau lors qu'elle réalise ses actions X, Y et Z. **Les dégâts des Menaces internes ne sont pas réduits par vos Boucliers.** Sauf indication contraire, les dégâts sont faits à la zone où se trouve la Menace interne, peu importe qu'elle soit sur le pont supérieur ou inférieur.

Certaines Menaces peuvent assommer des membres de l'équipage. **Si vous êtes assommé par une Menace, vous ne réalisez plus d'action durant cette mission.** Vos cartes Action restantes n'ont pas d'effet. Retirez votre figurine du plateau Vaisseau (ou couchez-la à l'endroit où vous avez été assommé). Si vous dirigez une Escouade de Robots de combat, cette équipe est également retirée (et comptera comme désactivée durant le décompte final).

Certaines Menaces retardent les joueurs. Suivez les règles sur les retards telles que décrites ci-dessus.

INTERCEPTEURS

Les Robots de combat vous seront utiles même si rien ne rôde dans les couloirs de votre vaisseau. Ils peuvent piloter les Intercepteurs accessibles depuis la station supérieure rouge. Vous et votre Escouade de Robots de combat pouvez quitter le vaisseau et constituer ainsi la dernière ligne de défense contre les Menaces externes.

Si vous dirigez une Escouade de Robots de combat active, vous pouvez utiliser l'action **C** de la station supérieure rouge pour décoller avec les Intercepteurs. Placez votre figurine et celle de l'Escouade de Robots de combat dans l'Espace sur l'emplacement des Intercepteurs actifs. Les Intercepteurs attaqueront dès ce tour, pendant la phase de Calcul des Dégâts.

Si vous jouez une action **active lors du tour suivant, vous continuez à attaquer avec les Intercepteurs.** Vous pouvez rester dans l'Espace tant que vous jouez l'action Robots de combat **active**. Quand vous attaquez avec les Intercepteurs, vous n'êtes plus dans le vaisseau. Cela signifie que vous n'êtes dans aucune station et que les Menaces qui assomment les joueurs sur le vaisseau ou qui retardent les actions ne s'appliquent pas à vous.

C'est la seule action que vous pouvez réaliser dans l'Espace. Pour revenir sur le vaisseau, ne planifiez aucune action. Si vous jouez toute autre action que **active**, cette action (et les suivantes) est retardée (comme si vous ajoutiez une carte "pas d'action" pour ce tour). Quand vous retournez sur le vaisseau, remplacez votre figurine et celle de votre Escouade de Robots de combat dans la station supérieure rouge.

Attaque des Intercepteurs

Les Intercepteurs attaquent les Menaces sur toutes les trajectoires, mais ils n'ont qu'une portée de 1. S'il n'y a qu'une seule Menace à leur portée, les Intercepteurs lui infligent 3 dégâts. S'il y a plus d'une Menace à leur portée, les Intercepteurs attaquent toutes les Menaces à leur portée sur toutes les trajectoires et font 1 dégat à chacune d'elles.

Bien sûr, les dégâts infligés par les Intercepteurs sont résolus lors de la phase Calcul des Dégâts : ils sont ajoutés à tous les autres dégâts faits lors de ce tour.

Voilà, c'est tout ce que peuvent faire les Robots de combat. Comme vous pouvez le voir, ils sont plutôt polyvalents. Quoi, Mademoiselle ? Vous dites que tout ce qu'ils savent faire, c'est combattre ? Ce n'est pas vrai. Vous devriez voir ce qui arrive après le vol quand ils sont activés par le personnel de maintenance. Chaque robot de combat a une serpillière intégrée à son bras gauche, et leurs algorithmes de nettoyage sont très sophistiqués.

PRÊT POUR L'ACTION

Ca y est, vous voilà fin prêts à y aller... ah... un de mes collègues m'a demandé de vous rappeler que c'est toujours une simulation. Les intrus se déplaçant dans le vaisseau sont simplement des instructeurs de l'Académie en costume. Une jeune femme à fort tempérament de la classe précédente l'a oublié dans le feu de l'action... mon collègue boite toujours.

Vérifiez que vous avez correctement mis en place votre vaisseau.



Cette leçon possède trois pistes audio, au cas où vous souhaiteriez vous entraîner davantage. Vous pouvez commencer par la piste "Simulation Avancée 1".

Vous pouvez maintenant essayer une simulation avancée.

ÉVALUATION

Alors, comment ça s'est passé ? J'espère que tout s'est bien déroulé car la simulation avancée est l'étape finale avant de vous plonger dans l'action, la vraie. Cela signifie que le prochain cours sera votre dernier. Hum, je ne veux pas dire, que... Je veux juste vous dire que votre formation touche enfin à sa fin.

Le score d'une simulation avancée est calculé de la même manière que celui d'une mission de base. **Quand vous calculez votre score, vous retirez également 2 points pour chaque joueur assommé et 1 point pour chaque Escouade de Robots de combat désactivée à la fin de la mission.**

Remarque : Si votre vaisseau revient, tous les joueurs gagnent, même ceux assommés. Parfois, cela peut faire partie de votre stratégie de sacrifier un membre pour sauver le reste de l'équipe.

Vous pouvez jouer autant de simulations avancées que vous le voulez. Les simulations avancées ne sont pas plus difficiles que les simulations de base. Pour chaque Menace interne supplémentaire, il y a une Menace externe en moins. Le but des simulations avancées est de vous familiariser avec les mécanismes des Menaces internes, comme cela, vous ne serez pas surpris lors d'une mission réelle.

Les simulations avancées sont vos dernières parties avant votre première vraie mission. Vous ne devez pas essayer de mission réelle tant que vous n'avez pas gagné au moins une simulation avancée. Rappelez-vous qu'il y a un vaisseau très cher en jeu !

Bien sûr, ce n'est qu'un jeu, et les mignonnes petites figurines sont en plastique, donc n'hésitez pas à essayer votre première mission réelle quand vous le voulez.

D'un autre côté, si vous souhaitez réellement vous fondre dans le rôle d'un explorateur spatial, vous aurez besoin d'être bien entraîné pour survivre à la leçon suivante.

LECON 7 – VOTRE PREMIERE MISSION

Bien cadets, aujourd'hui c'est le jour où vous quittez les bancs confortables de l'Académie et que vous devenez un véritable équipage. Votre glorieuse carrière dans les Services d'Exploration Spatiale commence aujourd'hui avec votre première mission.

ACTIONS HÉROÏQUES

Vous formez maintenant un équipage solide et je suis certain que vous accomplirez cette première mission sans difficulté. C'est vrai que parfois les choses ne se déroulent pas parfaitement lors des simulations, mais quand ça compte vraiment, quand votre vie est en jeu, vous êtes capables d'obtenir de bien meilleurs résultats que ce que vous pensiez possible de faire.

Les cartes Action dorées sont des actions héroïques : elles ne sont utilisées que dans les missions réelles. Mélangez les 6 cartes Action dorées et distribuez-en une à chaque joueur. Mettez de côté la ou les cartes restantes sans les regarder.

Les cartes Action Héroïque remplacent l'une des cartes Action standard de la première phase. En d'autres termes, la section 1-3 du plateau Action de chaque joueur doit recevoir 4 cartes Action et 1 carte Action Héroïque en début de partie. Les autres zones reçoivent 5 cartes Action standard.



Votre action héroïque peut être jouée comme toute autre carte Action durant n'importe quelle phase de la partie, mais vous êtes le seul joueur à pouvoir l'utiliser. **Les cartes Action Héroïque ne peuvent pas être données pendant un Transfert de données.**

Tout comme une action normale, une carte Action Héroïque a deux orientations

et vous pouvez l'utiliser pour un déplacement ou comme une action.



La moitié Mouvement vous permet d'aller immédiatement dans la station indiquée (par exemple, la carte ci-contre vous permet de vous déplacer dans la station inférieure rouge). La carte vous permet de vous y rendre depuis n'importe quelle station, peu importe la distance et peu importe les ascenseurs gravitationnels endommagés. Vous vous y rendez, tout simplement. Si vous dirigez une Escouade de Robots de combat, ils viennent avec vous.

La moitié Action d'une carte Action Héroïque est une version améliorée des actions **A** ou **B**.



Quand vous tirez avec un Canon à l'aide de cette action, sa puissance est augmentée de 1. Par exemple, si vous l'utilisez pour tirer avec le Canon laser lourd central, il aura une force de 6 (ou 5 s'il a été endommagé). Si vous tirez avec le Canon à impulsion à l'aide de cette action, il fait 2 points de dégâts à toutes les Menaces à sa portée.

Quand vous transférez de l'énergie à l'aide de cette action, si vous avez transféré au minimum 1 cube, vous ajoutez 1 cube d'énergie supplémentaire de la réserve. Cela peut permettre à un Bouclier ou un Réacteur de dépasser sa capacité maximale. Cette action permet de remplir le Bouclier central jusqu'à 4 cubes, de remplir un Réacteur latéral jusqu'à 5 cubes, ou de réapprovisionner le Réacteur central jusqu'à 6 cubes. D'un autre côté, si l'action n'est pas utilisée efficacement (essayer de transférer de l'énergie à un Réacteur ou un Bouclier déjà au maximum de sa capacité, essayer de prendre de l'énergie d'un Réacteur vide, ou essayer de réapprovisionner le Réacteur central alors que vous n'avez plus de Capsules de carburant) vous ne recevez pas de cube supplémentaire : l'action reste sans effet.

Si vous utilisez cette action pour réparer un dysfonctionnement (Menace interne) qui peut être réparée par l'action **B**, elle compte comme deux réparations simultanées (2 points de "dégâts" à la Menace).



Cette action peut être utilisée de deux manières. Quand vous l'utilisez pour attaquer un intrus qui peut riposter (indiqué par le symbole ) votre Escouade de Robots de combat n'est pas désactivée. Cela rend plus facile la destruction des intrus ayant 2 Points de Vie et qui ripostent ! Lors d'un tour, vous utilisez l'action héroïque pour faire 1 dégât et vos Robots de combat ne sont pas désactivés. Ainsi, lors du tour suivant, vous pouvez utiliser la même action pour faire un second point de dégât (cela désactive vos Robots de combat).

Vous pouvez également utiliser cette action quand vous et votre Escouade de Robots de combat êtes dans l'Espace avec les Intercepteurs. L'action augmente de 1 la puissance de vos Intercepteurs. S'il y a seulement un ennemi à une distance de 1, les Intercepteurs lui infligeront une attaque de puissance 4. S'il y a plusieurs ennemis à leur portée, les Intercepteurs feront 2 dégâts à chacun d'eux.

Bien sûr, dans les deux cas, vous devez diriger une Escouade de Robots de combat active pour utiliser cette action.



CONFIRMATION VISUELLE

Oh, c'est vrai, nous n'avons pas encore parlé de l'action  que vous pouvez faire sur dans la station inférieure blanche. En fait, il n'y pas de système  dans cette station mais juste deux grands hublots panoramiques vous permettant de regarder dehors. J'ai fondé de grands espoirs en vous et je pense que si vous avez des moments où vous ne savez pas quoi faire, vous devriez les utiliser à des fins préventives : faire un tir supplémentaire, lancer une Roquette de plus, ou recharger les Boucliers "au cas où", plutôt que de, euh, regarder par un hublot, aussi magnifique que soit la vue.

Le Service d'Exploration Spatiale est, malheureusement, particulièrement friand des Confirmations visuelles.

L'action  de la station inférieure blanche représente une Confirmation visuelle, effectuée pour vérifier les données collectées par l'ordinateur. Cette action vous permet simplement d'augmenter votre score si la mission est une réussite, elle n'a pas d'autre effet. Il vaut mieux donc gérer les Menaces et ne regarder par le hublot que lorsque vous n'avez vraiment rien de mieux à faire.

Au début de la mission, placez 3 cubes gris à côté du hublot, un pour chaque phase de la mission. La Confirmation visuelle peut être réalisée par un ou plusieurs joueurs effectuant l'action  dans la station inférieure blanche. Plus les joueurs sont nombreux à réaliser cette action en même temps, plus vous marquez de points. Si un ou plusieurs joueurs réalisent une Confirmation visuelle, prenez un cube gris et placez-le sur les cases numérotées correspondant à la phase en cours et au nombre de joueurs ayant effectué la confirmation, sur le plateau Étapes de la Mission.



Le chiffre indique le nombre de points que vous rapporte cette confirmation : un joueur seul marque 1 point, 2 joueurs vous rapportent 2 points, 3 joueurs gagnent 3 points, 4 joueurs valent 5 points et 5 joueurs engrangent un maximum de 7 points.

Seul le plus haut score de Confirmation visuelle compte à chaque phase. Si vous réalisez plusieurs Confirmations visuelles lors de la même phase, vous ne déplacez le cube gris que si la confirmation vous permet d'atteindre un score supérieur. Dans le cas contraire (autant ou moins de joueurs impliqués), votre score n'est pas modifié.

Exemple : Lors des deux premiers tours, Rouge prend l'Ascenseur gravitationnel pour atteindre le pont inférieur et réapprovisionne le Réacteur central. Lors du tour 3, elle n'a rien d'autre à faire, alors elle décide de regarder par le hublot. Quand ils arrivent à cette étape de la manche Résolution, Rouge prend un cube gris et le place sur la première case de la première ligne (1 point). Lors de la seconde phase de la mission, les joueurs ont tellement de choses à faire que personne n'a le temps de regarder par le hublot. La seconde ligne ne reçoit pas de cube gris. Lors de la troisième phase, les joueurs ont éliminé à temps toutes les Menaces, et quatre joueurs se mettent d'accord pour se retrouver derrière le hublot afin de réaliser une action  au tour 11. Mais suite à une incompréhension, un des joueurs réalise cette action au tour 10. Ce joueur place le cube gris sur la première case de score de la troisième ligne (1 point). Au tour 11, les trois autres réalisent leur action  comme prévu et ils déplacent le cube gris de la première case à la troisième (3 points).



Sur l'ensemble de la mission, les joueurs pourront marquer $1 + 3 = 4$ points pour les Confirmations visuelles des premières et troisième phases. Malheureusement, ils ne marqueront rien ! Ils se sont loupés dans le timing de leurs tirs de Canon et un Man-of-War a survécu, transformant leur vaisseau en feu d'artifice.

VOTRE PREMIÈRE MISSION

Hum hum, j'ai horreur des longs adieux. Vous avez été une bonne promotion, et je me suis attaché à vous même si je m'étais promis de garder mes distances cette fois-ci. Bien...prenez soin de vous ! Vous faites maintenant partie du Service d'Exploration Spatiale. Donc si nous ne nous revoyons plus... Oui, je sais, vos nouveaux quartiers se trouvent juste derrière cette porte. Mais si par chance nous ne nous revoyons plus, eh bien, je vous souhaite bonne chance.

Mettez en place les plateaux de jeu pour votre première mission réelle. Les règles sont les mêmes que celle des simulations, exceptés que vous pouvez faire actions héroïques et des Confirmations visuelles. Les pistes audio sont plus difficiles que celles des simulations et vos parties seront plus passionnantes si vous vous plongez tous dans la peau de vos personnages.

Dès que vous êtes prêts à commencer une mission réelle, appuyez sur le bouton Mission.

Bonne chance !

Si quelque chose se déroule mal lors de votre premier vol et que votre vaisseau explose, n'en faites pas une affaire personnelle. Le sacrifice de vos personnages est une démonstration de leur courage extraordinaire et de leur héroïsme. Vous pouvez prendre le rôle d'un nouvel équipage qui vient juste de finir son entraînement (sous les ordres d'un instructeur plus nerveux et plus grisonnant) et prêt à s'embarquer pour sa première mission pour le Service d'Exploration Spatiale.

Peu importe comment votre première mission s'est déroulée, nous vous recommandons de l'enregistrer dans le Carnet de bord (voir ci-dessous).

UNE CARRIÈRE DANS L'EXPLORATION SPATIALE

Et c'est ainsi que commence l'aventureuse et dangereuse carrière de votre équipe d'exploration spatiale

Vous connaissez maintenant toutes les règles, mais chaque mission sera différente. Les nombreuses combinaisons de pistes audio, de cartes Menace et de trajectoires garantissent que chaque mission vous propose un challenge unique. Vos scores de missions grandissants prouveront que vous devenez de vrais professionnels.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Si vous arrivez à gérer les missions standards sans trop de soucis, vous pouvez augmenter le niveau de difficulté en utilisant les Menaces avancées : ce sont les cartes avec des symboles jaunes qui sont restées jusqu'à présent dans la boîte. Les Menaces avancées suivent les mêmes règles que les Menaces avec des symboles blancs.

Avant de jouer, choisissez le niveau de difficulté des Menaces normales et des

Menaces sérieuses. Vous pouvez, par exemple, utiliser les cartes avec des symboles jaunes pour les Menaces sérieuses, et les cartes avec des symboles blancs pour les Menaces normales. Ou l'inverse. Et si vous désirez un vrai défi, vous pouvez utiliser les cartes avec des symboles jaunes pour toutes les Menaces. Cette décision s'applique aux Menaces internes et externes. Si vous utilisez les Menaces avancées pour les Menaces sérieuses externes, vous devez également les utiliser pour les Menaces sérieuses internes.

Vous pouvez également vous en remettre au hasard et la laisser décider du niveau de difficulté en mélangeant les cartes avec des symboles jaunes et blancs dans la même pile (c'est pourquoi elles ont le même dos). Cela peut être intéressant même si vous avez maîtrisé les missions avec les Menaces avancées : vous allez rencontrer de vieux ennemis mais dans une combinaison que vous n'avez connue auparavant.

Remarquez que le niveau de difficulté est automatiquement inclus dans votre score : les Menaces avancées rapportent plus de points

CARNET DE BORD

Vous pourriez être déçus, une fois rentrés à la base après l'une de vos meilleures missions, de simplement remettre le jeu dans sa boîte et de voir ainsi votre héroïque travail d'équipe oublié. Ne serait-il pas mieux graver dans le marbre comment votre vaillant équipage a combattu en vain le Béhémot pendant qu'un vil Exécuteur liquidait un à un les membres de votre équipe ?

C'est pourquoi le jeu vous fournit un Carnet de bord dans lequel vous pouvez enregistrer vos succès et vos échecs. Bien sûr, vous ne l'utilisez pas pour les simulations, mais vous y enregistrez les comptes-rendus de vos missions réelles. Ne soyez pas réticent à l'utiliser. C'est juste un papier. Si vous l'avez complètement rempli, vous pouvez en télécharger un nouveau sur czechgames.com/en/downloads et l'imprimer.

Et pour savoir comment bien remplir le Carnet de bord, référez-vous à la page 6 de la Règle du Jeu.

AUTRES PISTES AUDIO

Le bouton Mission va choisir au hasard l'une des 8 pistes audio. Le tirage aléatoire des Trajectoires et des cartes vous assure que chaque mission sera unique, même avec la même piste audio.

Si vous avez l'impression de trop bien connaître les pistes audio, ou si vous recherchez quelque chose de plus difficile ou de plus intéressant, jetez un

œil sur czechgames.com/en/downloads, de nouvelles pistes audio seront téléchargeables.

CAMPAGNE D'EXPLORATION

Une mission dure plus ou moins 25 minutes. Si vous avez envie de quelque chose de plus corsé, de plus épique, vous pouvez vous lancer dans une Campagne d'Exploration. Cela durera environ 90 minutes, voire moins si les choses tournent au vinaigre.

Une Campagne d'Exploration regroupe 3 missions consécutives. Les dégâts faits à votre vaisseau sont cumulés tout au long de la campagne, même si vous pouvez effectuer quelques réparations. Vous devez choisir un niveau de difficulté avant chaque mission, et vous pouvez décider de quitter la campagne et de calculer votre score après seulement une ou deux missions. Si votre vaisseau est détruit lors d'une mission, vous perdez la campagne.

La Campagne rend le jeu plus intense, vous le verrez par vous-même quand vous devrez décider de vous risquer dans une dernière mission avec un vaisseau gravement endommagé dans l'espoir de pulvériser votre meilleur score.

Les détails des règles sur les Campagnes d'Exploration sont présentés en page 7 de la Règle du Jeu.

JOUER À MOINS DE 4 JOUEURS

Les vaisseaux d'exploration de classe *Sitting Duck* sont prévus pour un équipage de 4 ou 5. Si vous êtes seulement 2 ou 3 joueurs, vous aurez besoin d'embaucher des androïdes. Bien que ces robots soient d'apparence humaine, ils sont bien plus obéissants... au point d'être parfois stupides.

ANDROÏDES

Un androïde est un membre de l'équipage sans joueur. Tous les joueurs le contrôlent en même temps. Il a sa propre figurine et son propre plateau Action qui est accessible à tous les joueurs.

Dans une partie à 2 joueurs, vous avez besoin de 2 androïdes. Dans une partie à 3 joueurs, un seul suffit : vous jouerez avec un équipage de quatre membres et ignorerez donc les "rapports non confirmés".

Vous pouvez donner des noms aux androïdes : enregistrez leur nom entre crochets dans le Carnet de bord - par exemple, [Marvin] ou [ICU2].

Les androïdes jouent comme s'ils étaient assis avec les joueurs et respectent l'ordre du tour.

Évidemment, dans une partie à 2 joueurs, quelqu'un devra prendre le rôle de deux officiers. Vous ne pouvez pas faire confiance à un androïde pour assumer les rôles fondamentaux de Capitaine, d'Officier de Communication ou même de Chef de la Sécurité.

CONTRÔLER LES ANDROÏDES

Les androïdes peuvent faire ce qu'un joueur humain peut faire. Ils peuvent même diriger une Escouade de Robots de combat. Les joueurs contrôlent les androïdes en jouant leurs propres cartes Action sur les plateaux Action des androïdes. Par exemple, si vous êtes dans la seconde phase, vous pouvez jouer vos cartes sur les cases 4-7 de votre plateau et sur les cases 4-7 des plateaux des androïdes, mais pas sur les cases 1-3.

Quand vous jouez une action pour un androïde, vous la jouez face visible. Assurez-vous que c'est l'action que vous voulez car une fois qu'une carte est jouée sur le plateau d'un androïde, personne ne peut la changer. Vous ne pouvez ni la reprendre, ni la déplacer, ni la remplacer.

Durant la manche Action, tout le monde peut jouer des actions pour n'importe quel androïde. Lors de la manche Résolution, il est préférable de désigner une personne par androïde : elle se charge de déplacer la figurine de l'androïde et de résoudre les actions planifiées.

NOMBRE DE CARTES

Les androïdes n'ont pas de cartes Action, mais les joueurs reçoivent des cartes supplémentaires :

- Dans une partie à 3 joueurs, les joueurs reçoivent 6 cartes lors de chaque phase (au lieu de 5).
- Dans une partie à 2 joueurs, les joueurs reçoivent 9 cartes lors de la première phase et 6 dans les autres phases.

Cela s'applique également aux simulations et aux vols d'essai.

ANDROÏDES ET ACTIONS HÉROÏQUES

Dans une mission réelle, les joueurs ont accès aux cartes Action Héroïque, et comme dans une partie normale, votre action héroïque est l'une des cartes que vous recevez lors de la première phase. Donc, par exemple, dans une partie à 2 joueurs, vous recevez 8 cartes Action et une carte Action héroïque pour la première phase, et 6 cartes pour chacune des deux autres phases.

Les androïdes reçoivent également une carte Action Héroïque quand ils vous accompagnent dans une vraie mission : elle est révélée quand l'ordinateur annonce le début de la première phase (attention quand vous retournez la carte Action héroïque d'un androïde, assurez-vous de la mettre à côté du plateau Action et non dessus car une carte placée sur le plateau Actions ne peut plus être reprise).

C'est la seule carte que reçoit un androïde. Toutes les autres actions viennent des mains des joueurs.

Tous les joueurs peuvent planifier cette action héroïque pour l'androïde. Vous ne pouvez pas placer votre propre carte Action Héroïque sur le plateau de l'androïde, et vous ne pouvez pas transférer la carte Action Héroïque d'un androïde à un joueur ou à un autre androïde. Une carte Action Héroïque ne peut jamais être transférée, elle ne peut être jouée que par son propriétaire.

APPENDICE – COMMENT FORMER DE NOUVELLES RECRUES

Vous souhaitez recruter de nouveaux joueurs et leur présenter *Space Alert* ? Vous avez aimé comment sont présentées les règles dans ce Manuel ? Pourquoi ne pas endosser le rôle d'un instructeur de l'Académie et ainsi guider vos amis à travers le programme de formation ? Cela sera plus simple, plus rapide et bien plus amusant que de leur faire lire la Règle du jeu.

Si vous connaissez suffisamment le jeu, vous n'aurez pas besoin de lire le Manuel. Tout ce dont vous avez besoin ce sont ces notes de cours. Inspirez-vous de votre instructeur pour, à votre tour, malmener ces jeunes recrues et les plonger

doucement dans l'ambiance. Vous pouvez aussi choisir une approche plus directe. Mais dans tous les cas, nous vous conseillons de traiter vos amis comme un équipage d'exploration spatiale fraîchement débarqué à l'Académie : l'atmosphère est une part importante du jeu.

C'est à vous de choisir comment faire découvrir le jeu à vos amis, mais ces notes sont basées sur notre expérience à expliquer le jeu à de nombreux groupes de joueurs, et ce serait une honte de ne pas les partager avec vous.

Introduction

- Thème du jeu. Vaisseau d'exploration de classe Sitting Duck. Missions d'explorations. Sauts hyperspace aller et retour.
- Le but de l'équipage est de garder le vaisseau en un seul morceau pendant 10 minutes.

Leçon 1 - Vaisseau et Equipage

- Laissez l'équipage choisir ses couleurs, le Capitaine, et l'Officier de Communication. Expliquez-leur comment gérer les cartes.
- Pendant qu'ils discutent des rôles et distribuent les cartes, mettez en place le vaisseau pour le premier essai tel qu'indiqué page 4 (ce n'est pas la peine d'expliquer les détails tel que le choix des trajectoires et des cartes Menace). Mettez la carte Chasseur de côté.
- Décrivez le vaisseau : 3 zones, 6 stations, armes, boucliers, et réacteurs. Pas besoin de détailler.

Leçon 2 - Manche Actions

- Il y a 7 tours de 7 actions.
- En utilisant le reste des cartes Action, expliquez comment planifier les mouvements et les actions.
- Introduisez le concept de phases (prenez 5 cartes, planifiez les actions 1-3, prenez les 5 cartes suivantes pour les actions 4-7, à cet instant les actions 1-3 ne peuvent plus être changées)
- **Annonces**
 - » Comment l'Officier de Communication gère les annonces de Menaces (durant l'essai, il n'y aura pas de menaces sérieuses, non confirmées ou internes).
 - » Données entrantes, transfert de données, fin de phase, fin des opérations.

Leçon 3 - Manche Résolution

- Montrez-leur le plateau des Étapes de la Mission.
- Étape "Les Menaces apparaissent".
- **Actions des joueurs (n'oubliez pas d'expliquer l'ordre du tour)**
 - » Expliquez les mouvements (mais pour l'instant vous pouvez laisser de côté la règle concernant 2 joueurs qui essaient de prendre le même ascenseur gravitationnel).
 - » Action A : les cubes sont déplacés pour indiquer qu'un Canon tire, mais le calcul des dégâts n'est pas encore effectué.
 - » Action B : comment transférer de l'énergie vers les Boucliers et les Réacteurs. Comment réapprovisionner le Réacteur central.
- **Calcul des Dégâts**
 - » Portée et puissance des armes. Insistez sur la portée limitée du Canon à impulsion.
 - » Utilisez le Chasseur comme exemple. Expliquez comment les points de défense d'une Menace fonctionnent.
 - » Soulignez que les joueurs doivent bien lire le texte sur les cartes Menace.
- **Actions des Menaces**
 - » Vitesse et actions. Utilisez le Chasseur sur la trajectoire bleue comme exemple.
 - » Attaques et leurs effets sur les Boucliers du vaisseau (encore en utilisant le Chasseur : chacune de ses attaques est différente.)
 - » Mentionnez que les Menaces peuvent faire d'autres actions en plus des attaques.
 - » L'action Z et la disparition de la Menace.
 - » Conseil : l'équipage doit être au courant de l'état d'avancement de la Menace lors de chaque tour.
- **Saut en hyperspace**
 - » Point sur les 2 actions ennemies à la fin.
 - » 7 dégâts sur n'importe quelle zone, c'est perdu.

Leçon 4 - Premier Essai

- Les joueurs peuvent utiliser les pièces du jeu pour voir ce qu'ils sont en train de planifier, mais tout ce qui compte ce sont les cartes jouées sur les plateaux Action.
- Démarrez la piste audio (ou commencez à lire la carte Scénario) et laissez-les agir.
 - » Faites attention à l'Officier de Communication. Interrompez la piste audio si l'Officier de Communication a raté quelque chose.
 - » Vérifiez que tout le monde a bien compris les règles.
- Prenez en charge la manche Résolution, expliquez ce qui se passe.
 - » Laissez les joueurs réaliser leurs propres actions (mouvements, tirs de Canon, transferts d'énergie).
 - » Gérez le calcul des dégâts et réalisez les actions des Menaces vous-même, expliquez aux joueurs ce que vous faites.
- Aidez l'équipage à choisir s'ils font une simulation ou un deuxième essai.

Leçon 4a - Deuxième Essai

- Si l'équipage a fait des erreurs importantes dont ils n'ont pas conscience (par exemple : ne communiquent pas), aidez-les un peu. Le plus souvent, vous devez les encourager pour que quelqu'un d'autre prenne le rôle de Capitaine. Mais si vous pensez qu'ils peuvent travailler ensemble sans problème, laissez-les faire.
- Démarrez la piste audio.
- Lors de la manche Résolution, vous pouvez laisser l'équipage gérer le calcul des dégâts et les actions des ennemis.

Leçon 5 - Simulation

- Mission plus longue : plateaux Action pour les tours 8-12, un plateau Étapes de la Mission plus compliqué, la mécanique de fin de la deuxième phase est la même que celle de la première phase.
- Cartes Action face cachée. Comment lire le dos des cartes.
- **Menaces sérieuses** : elles ont leur propre pioche et leurs propres annonces.
 - » Indiquez-leur que certaines Menaces peuvent changer leurs caractéristiques et se soigner (vous n'avez pas encore besoin de mentionner les cubes noirs et blancs).
- Expliquez les rapports non confirmés et comment ils s'appliquent à l'équipage.
- **Roquettes** : comment les lancer, quand elles se déplacent, et comment elles ciblent et font des dégâts (insistez sur leur portée).
 - » Certaines Menaces ne peuvent être ciblées par les Roquettes. Donnez des exemples.
- **Maintenance de l'ordinateur** : Expliquez que la Maintenance est importante (écran de veille).
 - » Doit être effectuée durant les 2 premiers tours de chaque phase.
 - » Utilisez les cubes pour indiquer la Maintenance.
 - » Actions retardées. Donnez plusieurs exemples.
- **Autres choses qui peuvent provoquer des retards** :
 - » Conflits sur les ascenseurs gravitationnels (insistez sur l'importance de l'ordre du tour).
 - » Dégâts aux ascenseurs gravitationnels. Cela peut s'enchaîner avec...
- **Dégâts au vaisseau** :
 - » Expliquez le concept. Rappelez que personne ne sait le système touché avant la manche Résolution.
 - » Expliquez chaque tuile Dégâts.
- Montrez leur la mise en place au hasard. Laissez-les mélanger les cartes Menace et choisir les trajectoires.
- Démarrez la piste audio.
- Laissez-les réaliser la manche Résolution.
 - » Gardez un œil sur les cartes mal jouées.
 - » Si nécessaire, expliquez la règle "Oups ! Je me

suis trompé !"

- » Assurez-vous qu'ils gèrent correctement le déplacement et les actions des ennemis.
- S'ils gagnent, montrez-leur comment calculer leur score.
- Demandez-leur s'ils ont eu leur dose de Space Alert pour aujourd'hui. Si non, aidez-les à choisir ce qu'ils vont essayer ensuite.

Leçon 6 - Simulation Avancée

- Menaces internes et leur plateau Trajectoire.
- Montrez-leur quelques cartes Menace interne :
 - » Similitudes : les Menaces internes ont des Points de Vie, une Vitesse, et des actions.
 - » Différences : la carte spécifie la position initiale de la Menace et comment la gérer.
- **Dysfonctionnements** : indiqués par  et .
 - » Placez une tuile Menace sur le système affecté quand la Menace apparaît. Le système devient inutilisable.
 - » Comment réparer le dysfonctionnement : un ou plusieurs joueurs peuvent le réparer en un ou plusieurs tours.
 - » Vitesse et actions des dysfonctionnements. Les dégâts sont permanents si le dysfonctionnement n'est pas réparé.
- **Intrus** : indiqué par  et .
 - » Placez la tuile intrus sur le vaisseau quand il apparaît.
 - » Déplacez sa tuile quand l'intrus exécute un mouvement.
 - » Comment détruire les intrus : Robots de combat.
- Prendre les **Robots de combat** avec l'action .
 - » Les Robots de combat attaquent avec l'action .
 - » Les Robots de combat suivent toujours le joueur qui les a pris. Personne ne peut diriger 2 équipes.
- » Certains ennemis ripostent. Expliquez les Robots de combat désactivés et comment les réactiver.
- Expliquez le défi des intrus avec 2 Points de Vie, et soulignez l'importance de lire le texte.
- Les Robots de combat peuvent être utilisés pour prendre les **Intercepteurs** pour aller dans l'Espace.
 - » Les Intercepteurs décollent en utilisant l'action , continuent à attaquer avec l'action  et rentrent au vaisseau en ne faisant pas d'action. Toute autre action que  est retardée pour permettre aux Intercepteurs de rentrer.
 - » Portée et puissance des Intercepteurs (3 contre une cible ou 1 contre toutes les cibles).
- Laissez-les jouer leur partie. Regardez pour vous assurer que ce qu'ils font est correct.

Leçon 7 - Première Mission

- Avertissez-les que la première mission sera plus difficile qu'une simulation.
- **Actions héroïques** :
 - » Montrez et expliquez les cartes.
 - » Laissez les joueurs distribuer les cartes entre eux.
- **Confirmations visuelles** :
 - » Si votre équipage ne s'intéresse pas encore au score, vous pouvez omettre ceci pour leur première mission.
- Laissez-les jouer leur partie. Regardez pour vous assurer que ce qu'ils font est correct.

Et après ?

- Expliquez leur le choix du niveau de difficulté, les campagnes, et les androïdes... ou montrez leur simplement où trouver ces informations dans le Manuel. Asseyez-vous et prenez une bonne tasse de café. Votre travail est terminé.