

VLAADA CHVÁTIL

SPACE

ALERT

RÈGLE DU JEU

Space Alert est un jeu de survie en équipe. Les joueurs sont les membres d'un équipage d'explorateurs spatiaux envoyés à travers l'hyperespace pour cartographier un dangereux secteur de la Galaxie.

Le vaisseau cartographie automatiquement le secteur en 10 minutes. La tâche de l'équipage est de défendre le vaisseau jusqu'à ce que la mission soit achevée. Si les joueurs y parviennent, le vaisseau ramènera de précieuses informations. S'ils échouent... il sera temps de former un nouvel équipage.

Space Alert n'est pas un jeu de société habituel. Les joueurs ne jouent pas les uns contre les autres. Au lieu de cela, ils coopèrent ensemble contre le défi représenté par le jeu. La difficulté de ce défi peut être paramétrée par les joueurs eux-mêmes. Achever les missions les plus périlleuses exigeant une parfaite collaboration.

Le jeu contient deux livrets: cette règle du jeu et un Manuel "Comment devenir un explorateur spatial".

Vous devriez commencer avec le manuel. Il est rédigé pour vous apprendre comment jouer, tout en présentant l'atmosphère du jeu. La présentation du jeu dans le manuel est basée sur notre expérience à l'expliquer à de nombreux groupes de joueurs. Le manuel va du plus simple au plus complexe: les débutants peuvent se focaliser sur les concepts de base avant d'apprendre les règles plus avancées.

Cette règle du jeu est une présentation brève des règles, organisé suivant le déroulement du jeu. Quand vous aurez appris comment jouer grâce au manuel de l'explorateur, vous pourrez rechercher les règles spécifiques dans cette règle du jeu. L'explication des cartes Menace les plus complexes peut être trouvée dans l'Annexe.

REMARQUE IMPORTANTE

Ce jeu contient deux CDs. Ce ne sont pas de simples bonus pour créer l'atmosphère. Ils jouent un rôle important dans la partie. Nous vous recommandons d'utiliser un lecteur CD avec enceintes. Vous pouvez également télécharger ces bandes sonores au format mp3 sur notre site www.czechgames.com.

Si vous n'avez pas de hauts-parleurs, vous pouvez utiliser des écouteurs. Dans ce cas, le joueur qui porte les écouteurs doit prendre la responsabilité de passer les informations au groupe.

Si vous n'avez aucune possibilité d'utiliser les bandes sonores, désignez un joueur pour être le Gardien du temps. Le jeu contient des cartes scénario que le Gardien du temps peut lire aux bons moments. Le Gardien du temps ne joue pas, mais c'est un rôle intéressant pour quelqu'un qui connaît bien le jeu et désire le présenter à de nouveaux joueurs.

1. MISE EN PLACE

Choisissez un niveau de difficulté pour les menaces communes: facile (cartes avec des symboles blancs), difficile (cartes avec des symboles jaunes), ou au hasard (les deux types de cartes mélangés ensemble). Préparez une pile menaces externes communes et une pile menaces internes communes avec ce niveau de difficulté.



Menaces externes communes



Menaces internes communes

Choisissez un niveau de difficulté pour les menaces graves et préparez une pile menaces externes sérieuses et une pile menaces internes sérieuses. Le niveau de difficulté pour les menaces sérieuses peut être différent de celui choisi pour les menaces communes, mais dans chaque cas, les piles menaces externes et internes doivent être de même niveau.



Menaces externes sérieuses

Menaces internes sérieuses

Choisissez une couleur. Choisissez les joueurs qui prendront les rôles de Capitaine, d'Officier des Communications, et de Chef de la Sécurité. Un joueur peut avoir plusieurs rôles.

Mettez en place le plateau de jeu tel qu'indiqué sur la page suivante.

Choisissez une bande sonore. Pour une partie complète (une mission) : choisissez l'une des huit pistes du CD de missions. Vous pouvez utiliser les cartes Scénario S2-1 à S2-8 pour choisir une piste au hasard. Si vous n'avez pas de lecteur CD, donnez la carte au gardien du temps.



Pile mélangée des menaces externes communes



Pile mélangée des menaces externes sérieuses

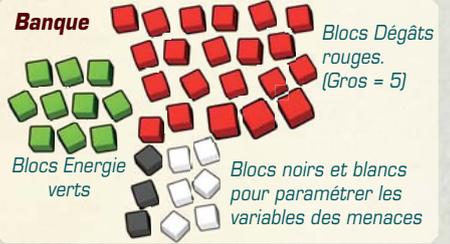


Partie supérieure de l'ordinateur

Trois Plateaux Trajectoire piochés au hasard pour les menaces externes (pour les zones rouge, blanche et bleue du Vaisseau)



Trois piles de tuiles Dégâts, triées par zone et mélangées

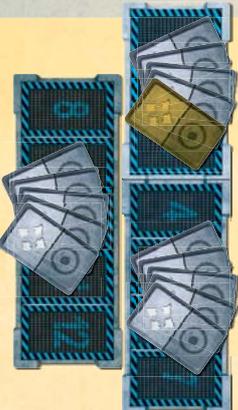


Banque

Blocs Dégâts rouges. (Gros = 5)

Blocs Energie verts

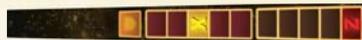
Blocs noirs et blancs pour paramétrer les variables des menaces



Plateau Spatial (Description détaillée page 3)



Pile Cartes Action.



Plateau Trajectoire pioché au hasard pour les menaces internes

Partie inférieure de l'ordinateur



Marqueur Etape de la Mission



Plateau Etapes de la Mission (face avancée visible)

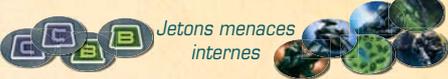
Chef de la Sécurité



Pile mélangée des menaces internes communes



Pile mélangée des menaces internes sérieuses



Jetons menaces internes

2. MANCHE ACTION

Démarrez la bande son ou commencez à lire la carte Scénario

Prenez vos 5 cartes Action de la première phase. Vous n'êtes pas autorisé à montrer vos cartes aux autres joueurs, mais en parler est autorisé. Vous planifiez vos actions pour la première phase en jouant vos cartes face cachée sur les cases 1-3 de votre plateau Action.

Carte Action



Moitié Action: active un système ou donne un ordre à une équipe de robots de combat.

Moitié Mouvement: gauche, droite, ou changement de pont.

Vous pouvez jouer votre carte n'importe quelle moitié pointée vers le haut. Avec le dos de la carte, tout le monde peut voir si vous avez joué une action ou un mouvement. Votre action pour ce tour est déterminée par le haut de la carte. La moitié du bas n'a pas d'effet. Si aucune carte n'est jouée sur une case, vous ne réalisez pas d'action pour ce tour.

Quand vous planifiez les actions pour une phase, vous pouvez modifier les cartes jouées n'importe quand avant de terminer la phase. Vous terminez la première phase en prenant les cartes de la seconde phase (et en les ajoutant aux cartes restantes de la première phase).



Actions planifiées: mouvement au tour 1, rien au tour 2, une action au tour 3.

Dès que vous prenez les cartes de votre seconde phase, vous commencez à planifier les actions des tours 4-7. Vous pouvez regarder les cartes de votre première phase, mais vous ne pouvez plus les changer.

Vous pouvez planifier les actions de votre seconde phase jusqu'à ce que vous preniez vos cartes pour la troisième phase, durant laquelle vous planifiez les actions 8-12 jusqu'à la fin de la manche Action.

Les actions Héroïques ont également une moitié mouvement et une moitié action. Elles se jouent de la même façon que les cartes actions normales.

Durant la manche Action, il vous est permis d'utiliser le plateau de jeu et les pièces pour indiquer les actions planifiées, mais seules ces actions planifiées ont un effet sur la partie.

2.1 ANNONCES DE L'ORDINATEUR

Alerte. Activité ennemie détectée. Commencez la première phase.

Ceci indique le début de la Manche Action.

Temps T+1 (2, 3, etc.) Menace. (Menace sérieuse). Zone Rouge (blanche, bleue). Je répète ...

L'Officier des Communications tire la carte du dessus de la pile des menaces externes communes (ou graves), la place face visible près du plateau Trajectoire correspondant à la zone spécifiée, et lui donne un jeton polygonal avec le nombre correspondant au temps indiqué.

Temps T+1 (2, 3, etc.) Menace interne. (menace interne sérieuse). Je répète ...

Le Chef de la Sécurité tire la carte du dessus de la pile des menaces internes communes (ou sérieuses), la place près du plateau Trajectoire des menaces internes, et lui donne un jeton polygonal avec le nombre correspondant au temps indiqué.

Rapport non confirmé: ...

L'annonce suivant ces mots concerne une partie à cinq joueurs. Avec moins de joueurs, elle doit être ignorée.

Données entrantes. Je répète ...

Chaque joueur peut tirer une carte de la pile des cartes Action.

Transfert de données. Je répète. Transfert de données dans cinq, quatre, trois, deux, un, <bip>. Transfert de données terminé.

Chaque joueur peut donner une carte à un autre joueur. La carte doit passer de main en main avant le bip. Les cartes Action Héroïque ne peuvent pas être transférées.

Système de communication en panne... Communications rétablies.

Entre ces deux annonces, les joueurs ne peuvent pas communiquer avec les autres.

La première (seconde) phase se termine dans une minute.

La première (seconde) phase se termine dans vingt secondes.

La première (seconde) phase se termine dans cinq, quatre, trois, deux, un. La première (seconde) phase est terminée. Début de la seconde (troisième) phase.

Quand la fin d'une phase est annoncée, vous ne pouvez plus planifier d'actions pour cette phase. Prenez vos cartes pour la nouvelle phase (si vous ne l'avez pas encore fait) et commencer à planifier des actions pour cette phase.

Vous pouvez terminer la phase en cours et commencer une nouvelle phase avant ces annonces, et cela indépendamment des autres joueurs.

Les Opérations se terminent dans une minute.

Les Opérations se terminent dans vingt secondes.

Les Opérations se terminent dans cinq, quatre, trois, deux, un. Mission terminée. Saut en hyperspace.

Ceci termine la Manche Action. Les joueurs peuvent décider de terminer la Manche Action n'importe quand après l'annonce de la fin de la seconde phase.

3. MANCHE RÉOLUTION

Remettez les pièces du jeu dans leur position initiale.

Utilisez la carte Scénario pour vérifier que l'Officier des Communications et le Chef de la Sécurité ont bien assigné les cartes menaces sur les bonnes trajectoires et les bons nombres. Corrigez toute erreur, ajoutez les

menaces manquantes.

Déplacez le marqueur d'étape de la mission le long du plateau Etapes de la Mission et résolvez les étapes indiquées.

Zone rouge **Zone blanche** **Zone bleue**

Intercepteurs:
portée ■ (1),
puissance 3 ou 1

Ordinateur:
début: ■ ■ ■ (3 marqueurs de maintenance)

Passerelle:
début: figurines sur le pont supérieur blanc

Station rouge supérieure **Station blanche supérieure** **Station bleue supérieure**

Canon laser lourd:
portée ■ (3),
puissance 4 (central 5)

Bouclier:
capacité 2 (central 3),
début: ■ (1 énergie sur chaque bouclier)

Entrepôts des robots de combat:
début: ■ (équipe de robots couchés dans les 2 entrepôts)

Ascenseur gravitationnel.

Canon laser léger:
portée ■ (3), puissance 2,
début: ■ (1 énergie jaune sur le bloc d'alimentation)

Réacteur latéral:
capacité 3,
début: ■ ■ (2 énergies dans chaque réacteur latéral)

Roquettes:
début: ■ ■ ■ (3 roquettes)

Trace des roquettes:
portée des roquettes ■ (2),
puissance 3

Fenêtres panoramiques:
début: ■ ■ ■ (3 marqueurs de confirmation visuelle)

Canon à impulsion:
portée ■ (2),
puissance 1

Réacteur central:
capacité maximale 5,
début: ■ ■ ■ (3 énergies)
■ ■ ■ (3 capsules de carburant près du réacteur)

Pont supérieur **Pont inférieur**



3.1 LES MENACES APPARAISSENT

S'il existe déjà une carte menace avec ce nombre, placez un second jeton avec le même nombre sur la première case du Plateau Trajectoire de la menace.

Pour une menace externe, ce jeton représente sa position. Pour une menace interne, ce jeton garde trace de sa progression.

Menace interne - dysfonctionnement

(indiqué par **B** ou **C**)

Station affectée



Points de vie
(Nombre de réparations requises)

Dysfonctionnements

Menace interne - intrus

(indiqué par  ou )

Station initiale



Points de vie

 Riposte,
 Ne riposte pas

Pour un dysfonctionnement, prenez un jeton ovale avec la lettre indiquée et utilisez-le pour couvrir la lettre du système affecté dans la station indiquée. (Faites-le pour chaque système affecté si plus d'un est indiqué).

Pour un intrus: prenez le jeton ovale avec l'image de l'intrus et placez-le dans la station initiale indiquée.



3.2 ACTIONS DES JOUEURS

Les joueurs révèlent leurs actions pour ce tour. (Les cartes doivent être retournées de la gauche vers la droite de façon à ce que la moitié du haut reste en haut.) Les joueurs réalisent leurs actions dans l'ordre, en commençant par le Capitaine, puis le sens horaire.

Si vous réalisez que vous avez mal joué votre carte en inversant le haut et le bas ou en mélangeant les flèches rouges et bleues, vous pouvez dire "Oups. Je me suis trompé." Vous réalisez l'action que vous souhaitiez à la place de celle indiquée par la carte mal jouée, mais l'action de votre tour suivant est retardée.

Une action retardée signifie: la carte qui était planifiée est déplacée un tour plus tard. S'il y a déjà une carte présente pour l'action suivante, elle est également déplacée un tour plus tard, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous déplaciez une carte sur une case vide ou jusqu'à ce qu'elle atteigne votre dernière action. Si l'action de votre dernier tour doit être déplacée, elle est déplacée hors de votre plateau et vous ne pourrez pas la réaliser.



Flèches Bleues et Rouges – Déplacez, dans la direction indiquée, votre figurine à travers la porte vers la station adjacente. Il ne change pas de niveau de pont. Si votre figurine est déjà dans la zone de cette couleur du vaisseau, elle ne se déplace pas.



L'ascenseur gravitationnel bouge – Déplacez votre figurine vers la station adjacente de l'autre pont. Elle ne change pas de zone. Si l'ascenseur gravitationnel entre ces deux stations est endommagé ou si un autre joueur a utilisé l'ascenseur avant vous lors de ce tour, vous faites votre déplacement de toute façon mais l'action de votre prochain tour est retardée.



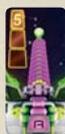
Activation ou réparation d'un système – Activez ou réparez le système indiqué dans la station de votre figurine.

Si le système est en dysfonctionnement (indiqué par un jeton ovale) cette action est une réparation. Ajoutez un cube rouge sur sa carte dysfonctionnement. Si la carte a maintenant au moins autant de blocs rouges que de points de vie, le dysfonctionnement est réparé. Dans ce cas donnez la carte au Capitaine et retirez ses jetons du plateau Trajectoire des menaces internes et retirez également son jeton ovale (ses jetons) du plateau Vaisseau.

Si le dysfonctionnement ne peut pas être réparé (car il exécute son action Z - voir ci-dessous), votre action n'a pas d'effet.

Si le système est affecté par plusieurs dysfonctionnements, l'action réparation agit sur le dysfonctionnement réparable ayant le jeton avec le plus petit nombre (même si le système est également affecté par un dysfonctionnement irréparable). Le jeton ovale est seulement retiré si tous les dysfonctionnements affectant le système sont réparés.

Si le système est fonctionnel (sans jeton ovale), cette action indique une activation de système. L'action **A** fait feu avec l'arme de cette station. L'action **B** est un transfert d'énergie. L'action **C** a une signification spécifique pour la station.



Tirer avec un canon laser lourd ou avec le canon à impulsion – Prenez un cube d'énergie vert du réacteur dans la même zone et placez-le sur l'arme dont vous faites feu pour indiquer son activation. Si le réacteur n'a plus de cube ou si l'arme en a déjà un, cette action n'a aucun effet.



Tirer avec un canon laser léger – Prenez un cube jaune du bloc d'alimentation sous le canon et placez-le sur le canon pour indiquer son activation. Si cela a déjà été fait ce tour-ci, l'action n'a pas d'effet.



Transfert d'énergie vers les boucliers – Ajoutez des cubes verts du réacteur vers le bouclier de la même zone jusqu'à ce que le bouclier ait atteint sa capacité maximale. S'il n'y a plus assez de cubes verts pour le remplir, déplacez tous ceux disponibles.



Transfert d'énergie vers le réacteur latéral – Ajoutez des cubes verts du réacteur central au réacteur latéral jusqu'à ce que le réacteur latéral ait atteint sa capacité maximale. S'il n'y a plus assez de cubes verts pour le remplir, déplacez tous ceux disponibles.



Réapprovisionner le réacteur central – Remettez une capsule de carburant à la banque. Ajoutez des cubes verts de la banque vers le réacteur central jusqu'à sa capacité maximale. S'il n'y a pas de capsule de carburant, l'action n'a pas d'effet.



Maintenance de l'ordinateur – Prenez un cube gris de l'Ordinateur de la passerelle et placez-le sur l'étape Maintenance de l'Ordinateur du plateau Etapes de la mission. Si un cube gris y est déjà, cette action n'a pas d'effet.



Lancer une roquette – Prenez un roquette de la station et placez-la sur la première case de la trace des roquettes. S'il ne reste plus de roquette dans la station ou si la case est déjà occupée, votre action n'a pas d'effet.



Activer ou réactiver une équipe de robots de combat – Si vous n'êtes pas en train de diriger une équipe de robots de combat, prenez l'équipe de robots de combat couchée dans l'entrepôt de cette station et mettez-la debout près de votre figurine. Pour le reste de la partie, l'équipe de robots de combat se déplace avec votre figurine. Si l'équipe de robots de combat de cette station a déjà été activée, votre action n'a pas d'effet. Si vous dirigez une équipe de robots de combat désactivée (couchée près de votre figurine), remettez-la debout. Votre équipe de robots de combat est à nouveau active.

Si vous dirigez une équipe de robots de combat active, cette action n'a pas d'effet.



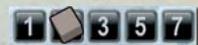
Décoller avec les intercepteurs – Si vous dirigez une équipe de robots de combat active, déplacez votre figurine et l'équipe de robots de combat hors du vaisseau, dans l'espace. Si vous n'avez pas d'équipe de robots de combat, ou si vous dirigez une équipe de robots de combat désactivée, ou encore si la figurine d'un autre joueur est déjà dans l'espace, votre action n'a pas d'effet.

Quand vous êtes dans l'espace, vous n'êtes pas dans une station ou dans une zone. Les actions et effets des menaces qui assomment, retardent, ou affectent autrement les joueurs sur le vaisseau ne s'appliquent pas à vous. Les retards provoqués par l'échec de la maintenance de l'ordinateur ne vous affectent pas. Les intercepteurs attaqueront des menaces durant le tour où ils ont décollé.

Attaquer avec les intercepteurs durant les tours suivants: Si vous commencez votre tour dans l'espace, votre seule action possible est . L'action  vous laisse dans l'espace et initie une autre attaque avec les intercepteurs. Si vous ne réalisez pas d'action, vous et votre équipe de robots de combat retournent dans le vaisseau dans la station supérieure rouge. Toute autre action ou déplacement est retardé. (L'action retardée est déplacée un tour plus loin, créant un tour "sans action" indiquant un retour de l'espace).



Effectuer une confirmation visuelle – A la fin de l'étape Action du Joueur, prenez un cube de la fenêtre et placez-le sur la case numérotée du plateau Etapes de la mission qui correspond à la phase actuelle et au nombre de joueurs ayant effectué une confirmation visuelle lors de ce tour.



S'il y a déjà un cube sur une case plus basse, déplacez-le vers la nouvelle case au lieu de prendre un nouveau cube du plateau Vaisseau. S'il y a déjà un cube sur cette case ou une plus haute, la confirmation visuelle n'a pas d'effet.



Attaquer avec l'équipe de robots de combat – Si vous dirigez une équipe active de robots de combat dans une station, votre équipe attaque un intrus dans cette station. Placez un cube rouge sur la carte de l'intrus. Si l'intrus a au moins autant de cubes rouges que de points de vie, il est détruit. Donnez la carte au Capitaine, retirez le jeton numéroté de l'intrus du plateau Trajectoire des menaces internes, et retirez du plateau Vaisseau le jeton ovale de l'intrus.

Si l'intrus a un symbole , il riposte. Votre équipe de robots de combat est désactivée. Couchez sa figurine près de la votre. Elle continue à suivre votre figurine.

S'il y a plusieurs intrus dans la station, votre équipe de robots de combat attaque celui avec le jeton ayant le plus petit nombre.

Si vous dirigez une équipe de robots de combat désactivée, si vous ne dirigez pas d'équipe de robots de combat, ou s'il n'y a aucun intrus dans votre station, votre action n'a pas d'effet.

Attaquer avec les intercepteurs – Si vous dirigez une équipe de robots de combat dans l'espace, cette action vous laisse dans l'espace tel qu'indiqué ci-dessus.



Déplacement héroïque – Déplacez votre figurine directement vers la station indiquée, peu importe les stations ou ascenseurs gravitationnels endommagés.



Tir héroïque – Tirez avec l'arme de votre station en respectant les règles de réalisation d'une action . Durant ce tour, l'arme a un bonus de 1 en puissance. Cela s'applique également au canon à impulsions.



Transfert d'énergie héroïque – Transférez de l'énergie en respectant les règles de réalisation d'une action . Si vous transférez au moins un cube d'énergie, ajoutez un cube supplémentaire de la banque au système recevant l'énergie. Ceci peut permettre au réacteur ou au bouclier de dépasser sa capacité maximale. Cela s'applique également au réapprovisionnement du réacteur central.

Réparation héroïque – Si utilisé comme action de réparation, donne deux cubes rouges dysfonctionnement au lieu d'un.



Attaque héroïque des robots de combat – Les robots de combat attaquent un intrus en respectant les règles de l'action . Même si l'intrus riposte , les robots de combat ne sont pas désactivés. Dans l'espace, les intercepteurs attaquent en respectant les règles de l'action , mais avec un bonus de 1 en puissance.

3.3 CALCUL DES DÉGÂTS

Les dégâts des menaces externes sont calculés lors de cette étape. Les menaces internes ont déjà été gérées durant l'étape Action du Joueur. Cette section ne s'applique pas aux menaces internes ou au plateau Trajectoire des menaces internes.

Tous les canons avec un cube vert ou jaune font des dégâts. Une roquette sur la seconde case de la trace des roquettes fait des dégâts. (Une roquette tirée lors d'un tour fait des dégâts lors du tour suivant.) Les intercepteurs font des dégâts s'il y a un joueur dans l'espace. (Les intercepteurs attaquent lors du tour où ils décollent via l'action , tout comme lors du tour où ils restent dans l'espace via l'action .)

Les trajectoires sont divisées en trois distances. Les cinq cases les plus proches du vaisseau sont à une distance de 1. Les cinq cases suivantes sont à une distance de 2. Le reste de la trajectoire est à une distance de 3. Chaque arme a une portée (indiquée par 1, 2 ou 3 cases) et une puissance (chiffre en jaune).

D'abord déterminez quelles menaces sont ciblées par quelles armes. Le texte sur la carte peut modifier la façon dont elle peut être ciblée. Si une arme n'a pas de menace à sa portée, elle ne fait pas de dégât.



Un canon laser léger ou lourd visera seulement 1 menace dans sa zone. Les canons laser ont une portée de 3 ce qui leur permet de viser une menace à n'importe quelle distance. S'il y a plusieurs menaces dans la zone d'un canon laser, il vise la plus proche du vaisseau, c'est à dire, celle dont le jeton est sur la case occupée la plus proche de sa case Z sur sa trajectoire. Si plusieurs menaces sont sur la case occupée la plus proche sur le plateau Trajectoire, le plus petit nombre est ciblé. S'il n'y a aucune menace à portée sur la trajectoire d'une zone, le canon laser de cette zone ne cible rien.

Le canon à impulsion cible toutes les menaces dans toutes les zones à sa portée c'est à dire à une distance de 1 ou 2.



Une roquette cible la menace la plus proche sur la trajectoire de n'importe quelle zone. Si plusieurs menaces sont éloignées du même nombre de cases de la case Z de leur trajectoire, la roquette cible celle avec le jeton ayant le plus petit nombre.

Les roquettes ont seulement une portée de 2. S'il n'y a aucune menace à une distance de 1 ou 2, la roquette est remise à la banque sans faire de dégâts.



Les intercepteurs ciblent toutes les menaces à leur portée, mais ils ont seulement une portée de 1. S'il y a seulement une menace à une distance de 1, les intercepteurs l'attaquent avec une puissance de 3. S'il y a plusieurs menaces à une distance de 1, les intercepteurs les attaquent toutes avec une puissance de 1.

Carte de menace externe



Points de vie

Valeur de blindage

Pour chaque menace, ajoutez toutes les puissances de toutes les armes qui la ciblent. Soustrayez la valeur de blindage de la menace pour connaître les dégâts infligés à cette menace. Si le résultat est inférieur ou égal à 0, la menace ne reçoit aucun dégât. Sinon, placez un cube sur la carte de la menace pour chaque point de dégât infligé.

Si le nombre de cubes de dégâts sur la carte menace est égal ou supérieur à ses points de dommages, les joueurs ont détruit la menace. Donnez la carte au Capitaine et retirez les jetons numérotés de la menace du plateau Trajectoire. Les dégâts excédentaires ne sont pas infligés aux autres menaces, même s'ils proviennent de plusieurs armes. Une menace n'est retirée que lorsque tous les tirs ont été effectués.

Après avoir calculé tous les dégâts, retirez tous les cubes d'énergie verts des canons et placez-les dans la banque. Retirez toutes les roquettes sur la seconde case de la trace des roquettes et remettez-les dans la banque. Retirez tous les cubes d'énergie jaunes des canons laser légers et remettez-les sur leur bloc d'alimentation.



3.4 ACTIONS DES MENACES

Les jetons menaces avancent dans l'ordre, en commençant par celui avec le plus petit numéro. Quand un jeton menace avance, il peut effectuer une ou plusieurs actions. Quand tous les jetons menaces ont été avancés, avancez toutes les roquettes sur la première case de la trace des roquettes sur la seconde case.



Vitesse

Vitesse

Actions

Actions

Un jeton menace avance sur son plateau Trajectoire du nombre de cases égal à sa vitesse. S'il atterrit ou passe sur une case X, Y, ou Z, il réalise immédiatement l'action indiquée. S'il passe sur plusieurs de ces cases, il réalise toutes les actions dans l'ordre.

Quand une menace atteint la fin de son plateau Trajectoire, elle réalise son action Z et ne peut plus être affectée pas les actions des joueurs. Les joueurs ont "survécu" à la menace. Donnez la carte à l'Officier des Communications et retirez son jeton du plateau Trajectoire. Elle ne réalisera plus d'action.

Lorsqu'un intrus qui a réalisé son action Z, vous retirez également son jeton ovale du plateau Vaisseau. Par contre, pour un dysfonctionnement, le jeton ovale reste. Le système affecté devient irréparable dès que le dysfonctionnement a réalisé son action Z.

Attaque n – Ceci indique une attaque d'une menace externe de puissance n sur la zone correspondant à sa trajectoire. L'attaque fait n dégâts à cette zone, mais ces dégâts peuvent être réduits. Chaque cube d'énergie sur le bouclier de cette zone réduit les dégâts de 1, mais le cube doit être remis dans la banque. Si le bouclier a au moins n cubes, vous retirez n cubes et le vaisseau n'a aucun dégât. Sinon, vous retirez tous les cubes et les dégâts restants sont appliqués à cette zone.

Pour chaque point de dégât restant, tirez une tuile dégâts octogonale de la pile des tuiles dégât de cette zone et placez-la sur la partie du vaisseau décrite. Ce système devient moins efficace.



Réduit la puissance d'un canon laser léger ou lourd.

Réduit la portée du canon à impulsion.



Réduit la capacité du bouclier ou réacteur. Tout cube excédentaire est immédiatement remis dans la banque.



Dégâts aux ascenseurs gravitationnels. Les actions des ascenseurs gravitationnels de cette zone retardent les actions du tour suivant.



Dégâts structurels. Pas d'effet spécial.

Chaque zone a six jetons dégat. Si vous devez en tirer un septième, la zone est détruite et votre équipage perd la partie.

Attaque n sur toutes les zones. – Une attaque sur plusieurs zones est infligée de gauche à droite (rouge, blanc, bleu). Chaque zone doit subir une attaque de puissance n.

Attaque égale à ses points de vie restants. – La puissance de cette attaque est déterminée en soustrayant des points de vie les cubes rouges sur la carte de la menace.

Inflige n dégâts. – La menace interne inflige des dégâts qui ne sont pas affectés par les boucliers. Les dégâts sont faits à la zone dans laquelle se trouve le jeton ovale de la menace. Tirez autant de tuiles dégâts.

+(-) point(s) de défense. +(-) vitesse. Points de défense = n. – Certaines menaces peuvent changer leurs caractéristiques. Utilisez des cubes noirs pour indiquer les réductions et des cubes blancs pour indiquer les augmentations.

Guéri (répare) n dégâts. – Retirez n cubes dégâts rouges de la carte menace. Si la menace a moins de n cubes dégâts, retirez-les tous.

Déplacement à gauche. Déplacement à droite. Changement de pont. – Les menaces internes utilisent ces actions pour se déplacer dans le vaisseau. Déplacer le jeton ovale de la menace dans la station adjacente indiquée. Les menaces peuvent changer de niveau de pont sans se soucier de l'état de l'ascenseur gravitationnel.

(Tous les joueurs sur le vaisseau, joueurs dans la station, joueurs dans cette zone) sont retardés. – Les joueurs dans le groupe spécifié voient leurs actions du tour suivant retardées.

(Tous les joueurs, joueurs dans cette station, ...) sont assommés. – Les joueurs spécifiés sont assommés et hors de jeu. Couchez leurs figurines sur le plateau de jeu. Leurs actions restantes n'ont pas d'effets. Il est possible de remplir la mission même avec tous les joueurs assommés. Si un joueur dirigeant une équipe de robots de combat est assommé de la mission, couchez également l'équipe de robots de combat. Elle est désactivée pour la fin de la mission.

Prise de contrôle du vaisseau. Destruction du vaisseau. Dislocation du vaisseau. – Une action indiquant que quelque chose de définitif est arrivé au vaisseau signifie que les joueurs ont immédiatement perdu, peu importe les dégâts.

Si vous avez besoin de clarifications sur une carte spécifique, reportez vous à l'Annexe de cette règle.



3.5 VÉRIFICATION DE LA MAINTENANCE DE L'ORDINATEUR

Il doit y avoir un cube gris quand le marqueur d'étape de la mission arrive sur cette case. S'il n'y en a pas, cela signifie que les joueurs ont échoué dans la maintenance de l'ordinateur dans les deux premiers tours de cette phase. L'action du prochain tour de chaque joueur est retardée.



3.6 RÉOLUTION DES ROQUETTES

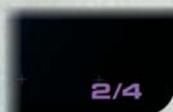
Lors du treizième tour, juste avant que le vaisseau ne saute dans l'hyperespace, les joueurs ne réalisent pas d'action. Cependant, une roquette tirée lors du douzième tour va continuer à voler vers sa cible. Calculez ses dégâts lors de cette étape. Tout joueur dans l'espace avec les intercepteurs rentre dans le vaisseau à cet instant.

Les menaces réalisent également une étape supplémentaire d'Actions des Menaces durant le treizième tour.

4. DÉCOMPTE

Si vous avez rempli la mission, vous pouvez calculer votre score. Vous n'avez pas de score quand vous perdez.

Points sur la carte menace



Points pour avoir survécu à la menace / points pour avoir détruit la menace

Les menaces auxquelles vous avez survécu (conservées par l'Officier des Communications) vous rapportent la plus petite valeur en points. Les menaces que vous avez détruites (conservées par le Capitaine) vous rapportent la plus grande valeur en points.

Ajoutez ces points et soustrayez de total les pénalités suivantes:

- Le total des dégâts fait à toutes les zones du vaisseau.
- Les dégâts faits à la zone la plus endommagée
- 2 points pour chaque joueur éliminé de la mission.
- 1 point pour chaque équipe de robots de combat encore désactivée quand la mission se termine.

Finalement, ajoutez tous les points pour les confirmations visuelles. (Ces points ont du être marqués avec des cubes gris sur le plateau des Etapes de la mission).

Le résultat est votre score que vous pouvez inscrire sur le livre de bord du vaisseau.

4.1 LIVRE DE BORD DU VAISSEAU

Chaque page du livre de bord du vaisseau est utilisée pour un seul équipage.



La première ligne est pour le nom des membres de l'équipage. Vous pouvez utiliser des symboles pour indiquer les rôles: une étoile pour le Capitaine, des écouteurs pour l'Officier des Communications, et un point d'exclamation pour le Chef de la Sécurité.



Date de la mission.



Bande son utilisée.



Niveau de difficulté des menaces communes: 1 pour les symboles blancs, 1+2 pour les deux mélangés.



Niveau de difficulté des menaces sérieuses: 1 pour les symboles blancs, 1+2 pour les deux mélangés.



Points pour les menaces auxquelles vous avez survécu (conservées par l'Officier des Communications).



Points pour les menaces détruites (conservées par le Capitaine).



Pénalités pour les dégâts, joueurs assommés, et équipes de robots de combat désactivées.



Points pour les confirmations visuelles.



Score total.

Vous pouvez aussi enregistrer les missions ratées dans le livre de bord du vaisseau. Dans ce cas, ne remplissez pas les scores. Vous pouvez écrire le nom de la menace qui a détruit définitivement votre vaisseau.

Un jeu de Vlaada Chvátil

Directeur Artistique: Filip Murmak

Graphisme: David "Dave" Zapletal

Illustrations des cartes et de la boîte: Milan Vavroň

Désign graphique: Petr Murak

Plateau de jeu & figurines: Radim "Finder" Pech

Traduction: Quined White Goblin

Relecture: IELLO – www.iello.fr

Edition et mise en page des règles: Tom Hollander

Voix: Frederic Franzil



Czech Games Edition

Chef de projet: Petr Murmak

Testeurs: dilli, Patrik, Random, Filip, Martina, Urgo, Ladinek, Eklp, Pindruše, Quicci, Peťa, Rumun, Set, Citron, Vazoun, Milano, Nino, Prokop, Bianco, Davee, Radim, Křupin and others from Brno Boardgame Club, Obiwan, Cauly and others from Ostrava, Perláč, Plema, Flygon, Tomáš, Lomi and others from Plzeň, Peca, Miloš, Gart, Lenca, Jajabeanova, Destil, Chuli, Pan Dan, Chasník, Cabroušek, Tomík M., Bůřa, Bubo, BHG, Garak, Chuck Norris, Any Tan Weh, Darth Yodus, Lukyz, Feck, Maril, Darai, Veskra, Bětká, Zmok, Vytick and many more known and unknown soldiers from Czech, Slovakia, Austria, Germany, Poland, Hofyland et Öland. Nous n'oublierons jamais votre sacrifice...

5. A MOINS DE QUATRE JOUEURS

Pour une partie à trois joueurs, utilisez un seul androïde. Pour une partie à deux joueurs, utilisez deux androïdes. Un androïde est un membre de l'équipage sans joueur désigné. Il a un plateau d'Actions et une figurine.

5.1 MISE EN PLACE

Un androïde reçoit une seule carte - une carte action héroïque distribuée face cachée sur la première ligne de son plateau d'Actions.

Dans une partie à trois joueurs, chaque joueur reçoit 6 cartes par phase. (Lors de la première phase, l'une des 6 cartes est une carte action héroïque).

Dans une partie à deux joueurs, chaque joueur reçoit 9 cartes lors de la première phase et 6 cartes pour les deux autres phases. (Lors de la première phase, l'une des 9 cartes est une carte action héroïque).

Les joueurs sont libres de décider à quelle place (fixe) joueront les androïdes.

5.2 MANCHE ACTION

Tout joueur peut planifier une action pour un androïde en jouant l'une de ses cartes action, face visible, sur le plateau Actions de l'androïde. Quand une carte est jouée pour un androïde, elle ne peut plus être déplacée ou reprise.

Vous ne pouvez pas jouer votre carte action héroïque sur le plateau Action d'un androïde.

La carte action héroïque d'un androïde est révélée au début de sa première phase. L'androïde est le seul membre de l'équipage qui peut utiliser sa propre carte action héroïque.

Les rapports non confirmés ne s'appliquent pas.

5.3 MANCHE RÉOLUTION

Chaque androïde doit être assigné à un joueur qui va réaliser ses actions durant cette manche. Traitez toutes les actions des androïdes exactement comme les actions des joueurs. Les cartes et règles qui s'appliquent aux joueurs s'appliquent également aux androïdes.

5.4 VARIANTE - CINQ MEMBRES D'ÉQUIPAGE

Vous pouvez utiliser des androïdes pour créer une équipe de cinq membres au lieu de quatre. Dans ce cas, les rapports non confirmés s'appliqueront à votre partie.

Distribuez autant de cartes que pour un équipage de quatre membres (sans l'androïde supplémentaire) excepté que lors de la première phase chaque joueur reçoit une carte supplémentaire.

5.5 VARIANTE - SPACE ALERT EN SOLITAIRE

Space Alert est conçu pour encourager la communication et la coopération entre plusieurs joueurs, il est donc plus intéressant à jouer avec un groupe de personnes. Cependant, il existe également des règles pour une partie en solitaire.

Jouez avec 4 androïdes (ignorez les rapports non confirmés). Distribuez à chaque androïde une carte action héroïque pour la première phase. Étalez la totalité des cartes action devant vous.

Démarrez la bande son, et révélez les cartes actions héroïques. Commencez à planifier les actions de la première phase. Chaque androïde peut utiliser n'importe quelle carte action, mais seulement sa propre carte action héroïque. À l'inverse des androïdes dans une partie à plusieurs joueurs, il est permis de changer les cartes planifiées jusqu'à ce que la bande son annonce la fin de la phase correspondante. Ignorez les annonces tels que Transfert de données, Données entrantes, et Système de Communications en panne.

Avertissement: Le jeu en solitaire n'est pas facile. Planifier des actions pour quatre androïdes dans la limite de temps peut être épuisant. Si vous souhaitez simplement pratiquer les mécaniques du jeu, distribuez les ennemis en fonction d'une carte scénario et jouez sans la bande son.

6. CAMPAGNE D'EXPLORATION

Une campagne d'exploration correspond à trois missions consécutives. Votre but est de marquer autant de points que possible. Les dégâts faits à votre vaisseau sont cumulés tout au long de la campagne, mais vous pouvez effectuer quelques réparations. Vous devez choisir un niveau de difficulté avant chaque mission, et vous pouvez décider de quitter la campagne et marquer les points après seulement une ou deux missions. Si vous perdez une mission, vous perdez toute la campagne.

Quand vous choisissez un niveau de difficulté pour les menaces communes et graves ou décidez de continuer, vous devez tous être d'accord. Sinon, la proposition la plus prudente l'emporte.

6.1 MISSIONS INDIVIDUELLES

Avant chaque mission, choisissez d'abord un niveau de difficulté pour les menaces communes et graves, et ensuite choisissez au hasard une bande son.

Jouez la mission normalement. Si votre vaisseau est détruit, la campagne échoue.

6.2 RÉPARATIONS ENTRE LES MISSIONS

Tous les jetons ovales sont retirés, ainsi les systèmes affectés par des dysfonctionnements sont automatiquement réparés. Les joueurs assommés, les tuiles dégâts, et les équipes de robots de combat désactivées sont réparées suivant les règles suivantes:

- Un joueur assommé revient pour la mission suivante, mais ne peut rien réparer. (Même un joueur assommé dans l'espace revient, les intercepteurs reviennent automatiquement sur le vaisseau avec les membres d'équipage et équipes de robots de combats désactivées.)
- Un joueur qui n'a pas été assommé peut réparer une tuile dégât ou une équipe de robots de combat désactivée. Les tuiles dégât réparées sont retirées du plateau Vaisseau et mélangées avec leur pile.
- Dans chaque zone, on ne peut réparer plus de deux tuiles dégât.

Après avoir discuté des réparations, les joueurs jouent dans l'ordre en commençant par le Capitaine. Chaque joueur revient après avoir été

assommé, ou répare une tuile dégât, ou répare une équipe de robots de combat. Les androïdes peuvent effectuer des réparations en respectant les mêmes règles. La décision de réparer est assumée par un joueur.

Les tuiles dégâts restantes appliquent leurs effets normalement lors de la mission suivante. De plus:

- Les réacteurs et boucliers non réparés ont (en plus de leur capacité réduite) un cube de moins durant la mise en place.
- Les dégâts structurels non réparés ont pour conséquence que les dégâts de cette zone sont doublés. (tirez 2 tuiles dégâts pour chaque point de dégât qui passe les boucliers) Ceci s'applique uniquement aux dégâts structurels d'une mission précédente.
- Une équipe de robots de combat non réparée n'est pas placée sur le plateau Vaisseau. Si vous ne décollez qu'avec une équipe, vous choisissez sa station de départ.

6.3 DÉCOMPTE ET LIVRE DE BORD

Enregistrez la mission normalement, une par ligne. Les pénalités et le score total sont seulement calculés à la fin de la campagne.

Si le vaisseau est détruit durant une mission, vous perdez et la campagne est finie. Ne calculez pas le score. Enregistrez le nom de la menace qui a détruit le vaisseau.

Après la troisième mission (ou après votre dernière mission, si vous décidez de quitter plus tôt) ne réparez pas le vaisseau. Enregistrez les pénalités.

Pour calculer le score de la campagne:

- Ajoutez les points des menaces détruites et auxquelles vous avez survécu dans toutes les missions.
- Soustrayez uniquement les pénalités reçues à la fin de la dernière mission.
- Divisez le total de points des confirmations visuelles de toutes les missions par le nombre de missions remplies. Arrondissez vers le bas ($2/3=0$). Ajoutez ce résultat au score final.

Enregistrez le total à la fin de la dernière ligne. Dessinez une parenthèse pour indiquer que toutes les missions font parties d'une même campagne.

7. ANNEXE

Notez que chaque carte a un code dans le coin inférieur gauche. Cela n'a pas de signification dans le jeu, c'est simplement pour des besoins d'identification.

7.1 MENACES EXTERNES

Chasseur Furtif, Chasseur Fantôme

Jusqu'à ce qu'ils réalisent leur action X, tous les systèmes d'armement les ignorent.

Si le Chasseur Fantôme est ciblé par une roquette (après s'être révélé), la roquette est détruite sans effet.

Chasseur ou Frégate à cryoprotection

Le bouclier cryogénique absorbe tous les dégâts la première fois que la menace est ciblée. Lors du premier Calcul des Dégâts pendant lequel la menace est ciblée par au moins une arme, la menace n'est pas endommagée, peu importe sa valeur de blindage et la puissance totale de vos armes. A la place, mettez un cube noir sur son symbole bouclier cryogénique pour indiquer que le bouclier a été détruit. Lors des tours suivants, la menace peut être prise pour cible et endommagée normalement.

Destroyer

Calculez le résultat de l'attaque avec la puissance spécifiée, mais tirez 2 tuiles dégâts (au lieu d'une) pour chaque point de dégât qui passe à travers le bouclier.

Nuage d'énergie, Maelström

Si la menace est à portée du canon à impulsion et que celui-ci tire, le bouclier de la menace est à 0 pour ce tour. Le canon à impulsion fait des dégâts normalement. Lors des tours suivants, la menace va avoir de nouveau la valeur de blindage spécifiée sur sa carte (à moins d'être encore touchée par le canon à impulsion).

Eclaireur

Un canon laser lourd ignorera l'éclaireur, il ciblera une autre menace plus proche sur sa trajectoire.

Quand l'éclaireur réalise son action X, toutes les autres menaces externes ont +1 en puissance pour leurs attaques jusqu'à ce que l'éclaireur soit détruit. (Les menaces avec un plus grand nombre que l'éclaireur bénéficieront du bonus +1 lors du même tour.) Ce bonus s'applique à toutes les attaques (incluant les attaques spéciales de Nemesis et d'Astéroïdes) et même aux menaces qui ne sont pas apparues avant l'action X de l'éclaireur. Si l'éclaireur réalise son action Z (c'est à dire, n'est pas détruit) ce bonus dure jusqu'à la fin de la mission.

Aussitôt que l'éclaireur réalise son action Y, déplacez les autres menaces d'une case vers l'avant. Elles se déplacent dans l'ordre, en fonction de leur jeton numéroté. Si une menace avance sur une case X, Y, ou Z, elle réalise immédiatement l'action indiquée.

Nuée Insectoïde

La Nuée peut seulement être détruite en la touchant lors de 3 tours séparés, peu importe la puissance des armes qui la ciblent. (Exception: La Nuée peut recevoir deux dégâts lors du tour où le Ravitailleur Leviathan est détruit.)

Méduse

Le -2 en valeur de blindage signifie que si la Méduse est ciblée, vous ajoutez 2 points à la puissance de l'attaque au lieu de les soustraire. Bien sûr, si elle n'est pas ciblée, elle ne prend pas de dégâts.

Maraudeur

Dès que le Maraudeur réalise son action X, toutes les menaces externes (y compris le Maraudeur) ont +1 en valeur de blindage jusqu'à ce que le Maraudeur soit détruit. Ce bonus s'applique aussi aux menaces qui ne sont pas apparues avant l'action X du Maraudeur. Si le Maraudeur réalise son action Z (c'est à dire n'est pas détruit) ce bonus dure jusqu'à la fin de la mission.

Ravitailleur Leviathan

Quand le Ravitailleur Leviathan est détruit, toutes les menaces externes reçoivent un cube rouge supplémentaire, peu importe la valeur de blindage et les effets spéciaux. (Ainsi les menaces intouchables, les menaces à bouclier cryogénique, et même les Nuées prendront aussi un point de dégât).

Satellite Psionique, Satellite à Impulsions

Si un Satellite est à une distance de 3, tous les systèmes d'armement l'ignorent.

Behemoth

Les Intercepteurs prenant pour seule cible le Behemoth ont une puissance de 9 au lieu de 3. Le joueur qui les dirige est assommé quand le calcul des dégâts du Behemoth est fini et son équipe de robots de combat est désactivée pour le reste de la mission. Cela donnera à votre équipage une pénalité de -3 à son score et empêchera les joueurs de faire décoller les intercepteurs durant cette mission. L'action héroïque des

robots de combat augmente la puissance des intercepteurs à 10, mais le joueur sera quand même assommé et l'équipe de robots de combat désactivée.

Si il y a au moins une autre menace à une distance de 1, les intercepteurs attaqueront toutes ces menaces, même le Behemoth, avec une force de 1. Le joueur ne sera pas retardé.

Juggernaut

Si le Juggernaut est sur une trajectoire, les roquettes ignorent toutes les autres menaces. Elles vont toujours prendre pour cible le Juggernaut, même s'il est hors de leur portée normale. Le Juggernaut gagne +1 en valeur de blindage après avoir calculé les dégâts qui lui sont infligés par les roquettes

Nemesis

Le Nemesis attaque toutes les zones à la fin de toute étape Calcul des Dégâts durant laquelle il a reçu au moins 1 cube rouge (même si le cube provient d'un Ravitailleur Levathian). Le Nemesis reçoit des dégâts de ses actions X et Y. Ces dégâts ignorent sa valeur de blindage. Si le Nemesis se détruit lui-même de cette façon, il compte toujours comme une menace détruite et le Capitaine conserve la carte comme un trophée.

Si le Nemesis réalise son action Z, vous perdez. Le fait que le Nemesis soit également détruit peut être une consolation, mais vous n'avez aucun point pour avoir perdu.

Astéroïde, Astéroïde Mineur, Astéroïde Majeur

A la fin de toute étape Calcul des Dégâts durant laquelle un Astéroïde est détruit, il effectue une attaque basée sur le nombre de cases X et Y qu'il a déjà passées ou atteintes. S'il y a plusieurs de ces attaques, elles sont faites dans l'ordre, en commençant par la menace avec le jeton dont le nombre est le plus petit.

7.2 MENACES INTERNES

Têtes nucléaires instables

Le dysfonctionnement a 1 point de vie pour chaque roquette encore sur le vaisseau, donc il est possible de réduire ses points de vie en lançant les roquettes avant qu'il n'apparaisse. (Quand le dysfonctionnement apparaît, il n'est plus possible de lancer des roquettes tant qu'il n'est pas réparé.) S'il n'y a plus de roquettes sur le vaisseau quand la menace apparaît, la menace est immédiatement détruite. La carte est donnée au Capitaine.

Les roquettes sur la trace des roquettes ne comptent pas pour les points de vie du dysfonctionnement.

Si la menace réalise son action Z, prenez le nombre de roquettes sur le vaisseau et soustrayez le nombre de cubes rouges sur la carte. Multipliez le résultat par 3. Le dysfonctionnement inflige ce total de dégâts à la zone.

Slime

Chaque fois que vous déplacez votre figurine dans une station avec un jeton ovale Slime, l'action de votre prochain tour est retardée.

La zone rouge de Slime désactive une équipe de robots de combat via son action X, mais seulement s'ils suivent un joueur. Si l'équipe de robots de combat est déjà couchée, alors donnez lui un cube noir pour indiquer qu'elle est désactivée. Quand vous activez l'équipe (action ) retirez le cube noir, mais ne mettez pas sa figurine debout. Elle va suivre votre figurine tout en étant désactivée jusqu'à ce qu'elle soit réparée (par une autre action ).

La zone bleue de Slime détruit une roquette. Ceci réduit les points d'attaque des Têtes Nucléaires Instables si cette menace est en jeu.

Le Slime s'étend via son action Y. Placez un jeton ovale de Slime dans la station indiquée (la station inférieure blanche la première fois qu'elle s'étend). C'est un rejeton de Slime.

Le rejeton agit comme le Slime original. Il retarde les joueurs qui entrent, s'étend dans la même direction avec son action Y, et fait 2 dégâts à sa zone avec son action Z.

Le rejeton a seulement 1 point de vie, alors que l'original en a 2. Quand votre équipe de robots de combat fait des dégâts à un rejeton de Slime, retirez son jeton. Cela n'endommage pas le Slime original. Si le Slime original a au moins 2 cubes dégâts, vous retirez le jeton du Slime original, mais la carte menace et les jetons numérotés restent en jeu jusqu'à ce que toutes les rejetsons aient été détruits ou aient exécuté leur action Z.

Le Slime ne s'étend pas dans une station qui a déjà un jeton de Slime, ainsi vous n'aurez jamais besoin de plus de 3 jetons: un pour chaque station du pont inférieur. Notez que si vous éliminez le rejeton de Slime, le Slime original peut à nouveau s'étendre dans cette station via une autre action Y. Quand le Slime exécute son action Z, il ne peut plus être détruit. Ses jetons ovales restent sur le plateau jusqu'à la fin de la mission. Tout joueur entrant dans ces stations sera retardé.

Remarque: Les retards lors d'un même tour ne sont pas cumulables. Se déplacer dans une station avec du Slime en

utilisant un ascenseur gravitationnel endommagé lors du tour 2 alors que la maintenance de l'ordinateur n'a pas été faite, résulte en un unique retard de votre action au tour 3... même si vous avez voyagé de cette manière.

Réacteur en fusion

L'ordre du jeu est important. Vous assomez les joueurs des autres stations quand vous réalisez l'action qui détruit la menace. Les joueurs qui entrent plus tard dans ces stations lors du même tour ne sont pas affectés, ni les joueurs qui sont sortis avant la réalisation de l'action.

Alien

S'il n'a pas encore réalisé son action X, il ne désactivera pas les robots de combat qui l'attaquent. S'il a déjà réalisé son action X, les robots de combat qui attaquent sont désactivés.

Fissure

Pour réparer une Fissure, vous devez réaliser deux attaques d'intercepteurs (chacune donnant 1 point de dégât à la menace). Notez que les intercepteurs attaquent même lors du tour où ils décollent. Jusqu'à ce que la Fissure soit détruite, les intercepteurs ne ciblent pas de menaces externes.

Après l'action X de la Fissure, vous tirez deux tuiles dégâts au lieu d'une pour chaque point de dégât de la zone rouge. Après son action Y, cela s'applique à tout le vaisseau. Une fois la Fissure réparée, les choses reviennent à la normale et les dégâts ne sont plus doublés.

Révolte des Robots de combat

Pour réparer ce dysfonctionnement, les joueurs peuvent réaliser une action  dans n'importe lequel des deux emplacements. Si les joueurs font au moins une telle action dans chaque emplacement lors d'un seul tour, le dysfonctionnement reçoit un cube rouge supplémentaire à la fin de l'étape Action du Joueur.

L'action X de ce dysfonctionnement assomme les joueurs dirigeant une équipe de robots de combat active, excepté un joueur dans l'espace. Quand le joueur est assommé, l'équipe de robots de combat est désactivée.

Les actions X et Y sont exécutées peu importe où se trouvent les équipes de robots de combat.

Surcharge des Générateurs

Pour réparer ce dysfonctionnement, les joueurs peuvent réaliser une action  dans n'importe lequel des trois emplacements. Si les joueurs font au moins une telle action dans chaque emplacement lors d'un seul tour, le dysfonctionnement reçoit deux cubes rouges supplémentaires à la fin de l'étape Actions du Joueur.

Droïde Fureteur

Quand le Droïde se déplace, comptez le nombre de joueurs présents dans chaque station adjacente (c'est à dire les 2 ou 3 stations qui peuvent être atteintes avec 1 déplacement). Déplacez le Droïde dans la station avec le plus de joueurs. En cas d'égalité, ne déplacez pas le Droïde.

Notez que le Droïde peut se déplacer vers une station avec moins de joueurs que celle qu'il quitte; quand il cherche, il ne tient pas compte de la station où il se trouve.

Si vous détruisez le Droïde, vous êtes assommé et votre équipe de robots de combat est désactivée. Cela vous donnera une pénalité de -3 à votre équipage durant le décompte, mais les points du Droïde compensent.

Contamination

Initialement, quatre stations sont contaminées. (Indiquez-les avec des jetons ovales Contamination.)

Les actions X, Y, et Z de la menace s'appliquent à toutes les stations qui ont encore un jeton Contamination au moment de l'action.

Quand vous (et votre équipe de robots de combat) réalisez l'action  dans une station contaminée, retirez le jeton Contamination. Quand vous retirez le troisième jeton de cette manière, vous pouvez également retirer le quatrième - la Contamination n'a que 3 points de vie.

Si la Contamination réalise son action Z, laissez sur le plateau les jetons Contamination pour le restant de la mission. Les joueurs entrant dans une station contaminée sont immédiatement assommés. (Ceci inclut les joueurs entrant de l'espace si la station supérieure rouge est encore contaminée).

Engin Nucléaire

La menace n'a qu'un seul point de vie, mais elle ne peut être réparée que par trois joueurs réalisant l'action  dans cette station lors du même tour. Si seulement un ou deux joueurs réalisent l'action  cela n'a pas d'effet.

Si vous rencontrez une situation non couverte par ces règles, merci de vérifier la FAQ sur www.czechgames.com et sur actu.iello.fr.