



STAR CLICKER

**Un jeu de Christophe Rimbault
Illustré par GYOM**

6 Matériel

Règles du jeu :

Niveau 1 - Mode Initiation

- 8 Mise en place
- 10 But du jeu
- 10 Tour de jeu
- 10 Phase des Pilotes
- 14 Phase des Creepers
- 15 Fin du jeu

Niveau 2 - Le pouvoir de l'amitié

- 16 Mise en place
- 16 Pouvoir des Pilotes

Niveau 3 - Loi de Murphy

- 17 Mise en place

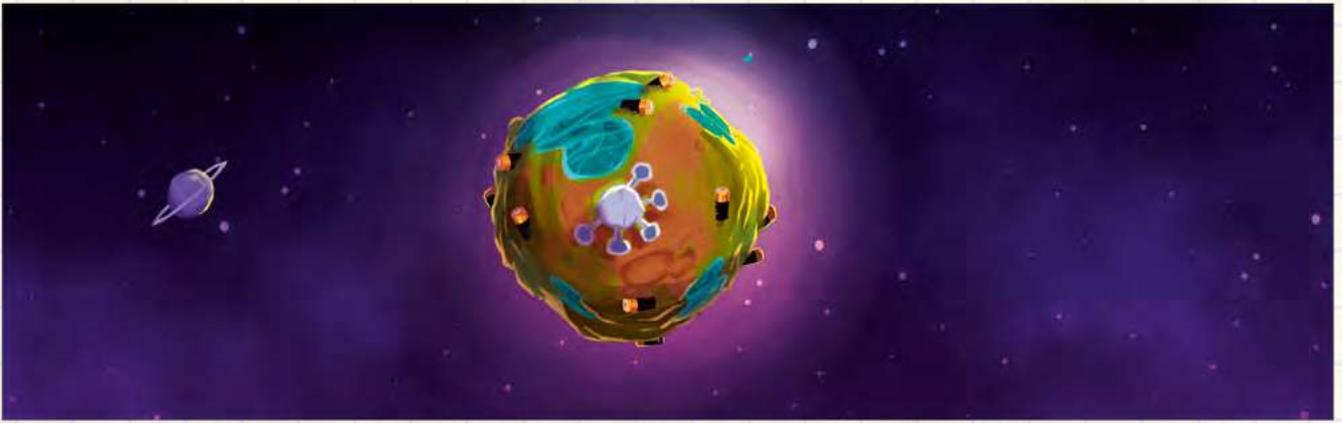
Niveau 4 - Détruisez-les tous

- 18 Mise en place
- 18 Nouvelles règles
- 19 Remerciements
- 20 Effets des tuiles Disquette

Règle en Video



www.ludonaute.fr









Matériel

- ▶ 1 Plateau
- ▶ 40 tuiles Secteur (8 dans chacune des 5 zones)



- ▶ 4 jetons Vaisseau



- ▶ 4 jetons Bouclier

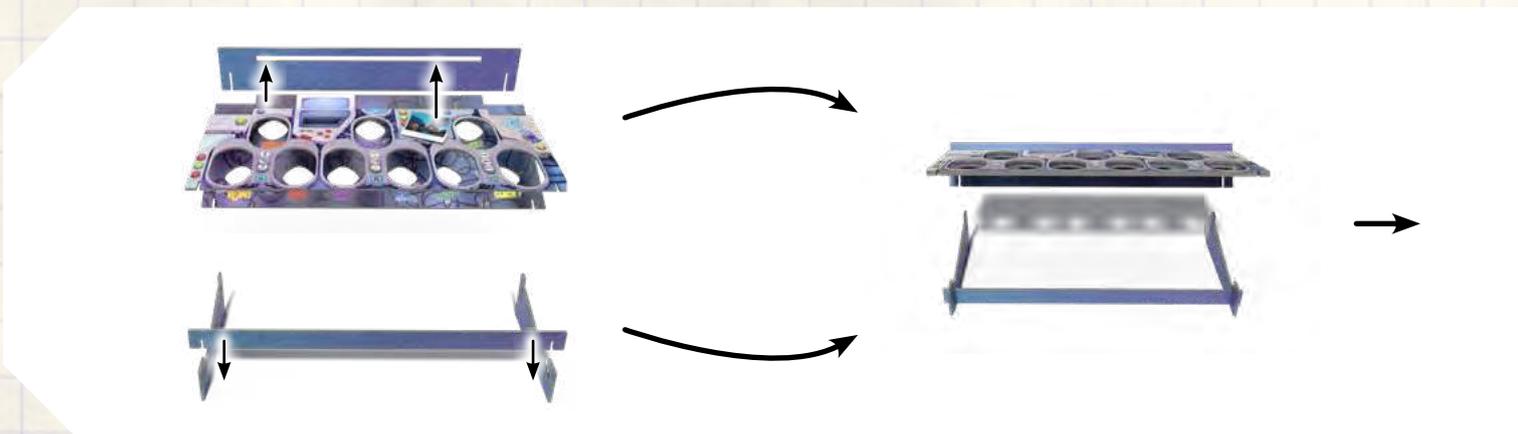


- ▶ 2 tuiles Vaisseau-Mère Recto/Verso
- ▶ 33 jetons Creeper/Énergie (Recto/Verso)



- ▶ 1 Règle du jeu

Assemblez les Tableaux de Bord comme indiqué ci-dessous.





▶ 4 jetons Ligne d'assaut neutralisée



▶ 4 jetons Replicator en panne



▶ 20 tuiles Disquette

6 de niveau 1

8 de niveau 2

6 de niveau 3

▶ 4 Tableaux de Bord

▶ 36 jetons Bouton (9 par Pilote)

▶ 4 tuiles Écran de contrôle amélioré



RÈGLES DU JEU :

NIVEAU 1 - MODE INITIATION

Mise en place

La mise en place détaillée ici correspond au Mode Initiation, les ajustements de mise en place pour les niveaux suivants seront détaillés plus loin.

Placez le Plateau au centre de la table.

Pour chaque Pilote

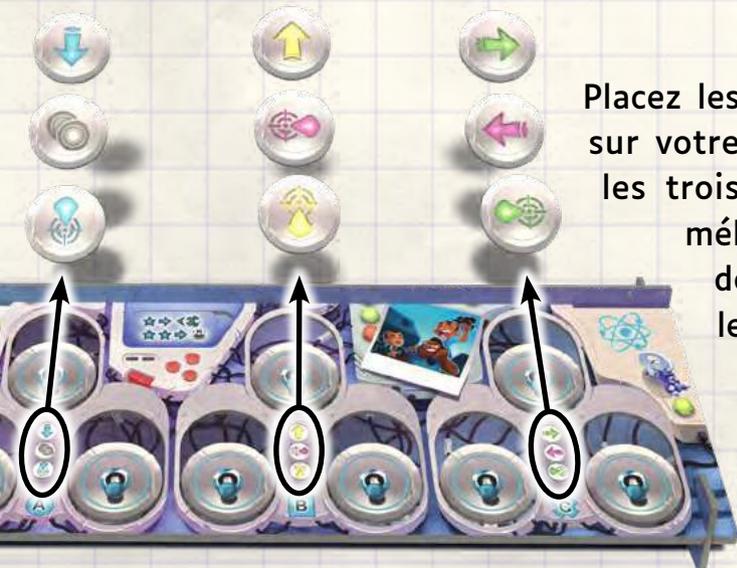
Choisissez une couleur et recevez ainsi les éléments associés :

- ▶ 1 Tableau de Bord
- ▶ 9 Boutons
- ▶ 1 Vaisseau

Les éléments de jeu non utilisés peuvent être rangés dans la boîte.

Placez votre Tableau de Bord du côté du Plateau de votre couleur.

Placez votre Vaisseau sur le plateau, à l'emplacement de départ sur la planète correspondant à votre couleur.



Placez les 9 boutons par groupe de trois comme indiqué sur votre Tableau de Bord. Pour chaque groupe, prenez les trois boutons indiqués, retournez-les face cachée, mélangez-les et placez-les aléatoirement sur chacun des trois emplacements, en prenant soin de ne pas les consulter.

Prenez un jeton face Énergie.



Vous êtes des enfants, vos parents vous ont vaguement expliqué où se trouvent certains boutons du tableau de bord mais ce sera la première fois que vous Piloterez véritablement un vaisseau. Au départ, quelques erreurs sont à prévoir.

Prenez les 40 tuiles Secteur, et triez-les selon le numéro ou le symbole imprimés à leur verso. Mélangez-les face cachée et placez-les sur les emplacements associés du plateau de jeu. Empilez les 4 Boucliers sur la zone centrale de la planète. Placez un jeton Creeper sur chaque case du coin du plateau.



Prenez le Vaisseau-Mère correspondant au niveau 1. Le Vaisseau-Mère non utilisé est remis dans la boîte. Formez des piles de jetons face Creeper sur les emplacements "Assaut" du Vaisseau-Mère. Le chiffre sur chaque emplacement indique le nombre de Creepers à empiler sur celui-ci.



Tous les jetons restants sont placés face Énergie à côté du Vaisseau-Mère, ils forment une réserve.



Composez la pile de Disquettes : pour une première partie prenez les 6 disquettes de niveau 1 ainsi que 6 des 8 disquettes de niveau 2 au hasard. Mélangez la pile de Disquettes ainsi obtenue et placez-la à côté du Vaisseau-Mère.

But du jeu

Star Clicker est un jeu coopératif dans lequel une équipe de jeunes Pilotes doit trouver et détruire les 8 brouilleurs ennemis qui sont en orbite autour de la planète C-64 tout en repoussant les nuées incessantes de Creepers.

Alors que vos parents sont en mission à l'autre bout de la galaxie, les Creepers ennemis en profitent pour vous attaquer sournoisement, pensant que vous êtes sans défense. Ils ont déployé 8 brouilleurs autour de la planète C-64. Ces derniers bloquent les communications et neutralisent le fameux mode auto-défense de la planète C-64... Une fois les brouilleurs trouvés et détruits, le mode auto-défense ne fera qu'une bouchée des envahisseurs restants.

Tour de jeu

Chaque tour de jeu comprend 2 phases :

- ▶ Phase des Pilotes
- ▶ Phase des Creepers



Phase des Pilotes

Que chaque Pilote saute dans son vaisseau et se positionne face à son Tableau de bord, vous êtes aux commandes. Avec l'aide de votre escadron, vous allez essayer tant bien que mal de ratisser la zone à la recherche des brouilleurs ennemis tout en repoussant les envahisseurs Creepers. Allez, il faut se lancer et appuyer sur les boutons de Pilotage...

Pendant cette phase, chaque Pilote doit appuyer sur 2 boutons de son Tableau de Bord. Appuyer sur un bouton signifie le retourner face visible. Les Pilotes peuvent choisir librement dans quel ordre appuyer sur les boutons.



Exemple : Christophe et Sophie entament leur premier tour. Sophie décide de commencer et appuie sur un bouton. Christophe enchaîne en appuyant sur un premier, puis un second bouton. Enfin, Sophie termine en appuyant sur un deuxième et dernier bouton.

Attention : Une fois qu'un bouton est révélé, son effet doit être immédiatement et entièrement résolu avant de pouvoir appuyer sur un autre bouton.

Il n'est pas possible d'appuyer sur un bouton déjà visible.



Utilisation des jetons Énergie

Chaque Pilote peut une fois par tour dépenser 2 Énergies pour appuyer sur un bouton supplémentaire.



Conseil : les Énergies sont précieuses, elles servent aussi et surtout à détruire les brouilleurs ennemis.

Organisation des boutons

Chaque Tableau de Bord est composé de 9 boutons :

- ▶ 4 boutons Tir
- ▶ 4 boutons Propulsion
- ▶ 1 bouton Replicator

Remarquez que les bords du plateau de jeu sont colorés. À chaque fois que vous entreprenez une action d'une certaine couleur, votre Vaisseau va effectuer cette action dans la direction du bord du plateau de la couleur associée.

Appuyer sur un Bouton tir

Votre Vaisseau effectue un tir vers le bord du plateau de la même couleur.

Le tir part en ligne droite, traverse les cases vides jusqu'à percuter :

OUPS ! Faites attention à la direction de vos tirs. Un tir mal placé pourrait bien s'avérer catastrophique.



Le bord du plateau

Votre tir est sans effet.



Un Creeper

Ce Creeper est détruit. Retournez le Creeper face Énergie et placez-le dans votre réserve.



La Planète C-64

Retirez un Bouclier de la planète. Si c'était le dernier Bouclier, vous avez perdu la partie.



Un autre Vaisseau

Le ou la Pilote de ce Vaisseau perd une Énergie si possible sinon ce tir est sans effet.



Appuyer sur un Bouton propulsion

Votre Vaisseau avance d'une case dans la direction du bord du plateau de la même couleur.

Si votre déplacement devrait vous amener en dehors du plateau, continuez votre déplacement sur la case du bord opposé.



Le champ de force Creeper déployé autour de C-64 empêche tout déplacement en dehors de cette zone.

Lors d'un déplacement les cases suivantes sont sautées :

- ▶ Case occupée par un Vaisseau
- ▶ Case occupée par un Creeper
- ▶ Case planète centrale
- ▶ Case d'espace contenant le symbole Accélérateur



Si votre case d'arrivée comprend une tuile Secteur non révélée, retournez-la face visible et résolvez l'effet de ce Secteur si nécessaire.



Appuyer sur un Bouton Replicator



Vous devez copier l'effet d'un et un seul bouton visible chez un ou une autre Pilote. Il n'est pas possible de copier un autre Bouton Replicator. Si aucun bouton différent d'un Replicator n'est visible chez les autres Pilotes, ce bouton est sans effet.

Les navettes sont équipées d'une fonction Replicator qui permet de copier les manoeuvres efficaces des autres Pilotes.

Cases Secteur



Vide

Aucun effet. Remettez immédiatement la tuile dans la boîte. Reposez votre pion sur la case laissée vacante, cette dernière n'aura plus d'effet pour le reste de la partie.



Accélérateur

Si la case Accélérateur est déjà révélée, considérez cette case comme si elle était occupée, vous sautez donc cette case.

Si vous la révélez, vous poursuivez votre déplacement d'une case supplémentaire.



Réserve Énergétique

À chaque fois que vous entrez sur ce Secteur, ajoutez une Énergie à votre réserve.



Sonde ennemie

Si vous êtes toujours sur ce Secteur au moment de la phase des Creepers, des vaisseaux ennemis supplémentaires arriveront.

Il vaut mieux éviter les sondes ennemies qui balisent notre position et appellent des renforts en conséquence.



Brouilleur ennemi

Tant que vous êtes sur cette case, vous pouvez défausser une Énergie pour détruire le brouilleur.

Si vous détruisez un brouilleur, placez la tuile sur le bord du plateau du secteur correspondant sur l'un des deux emplacements prévus. Reposez votre vaisseau sur le Secteur laissé vacant, ce dernier n'aura plus d'effet pour le reste de la partie.

Si vous n'avez pas d'Énergie, vous ne pouvez pas détruire le brouilleur, il faudra attendre de récupérer au moins une Énergie.

Il y a 2 brouilleurs par secteur.

Lorsque le 8e Brouilleur est détruit, vous remportez la partie immédiatement.

Fin de la Phase des Pilotes

Une fois que chaque Pilote a appuyé sur ses boutons, cette phase se termine. Chaque Pilote essaye de mémoriser ses boutons visibles et les retourne face cachée sur la même position.

On peut alors passer à la Phase des Creepers.

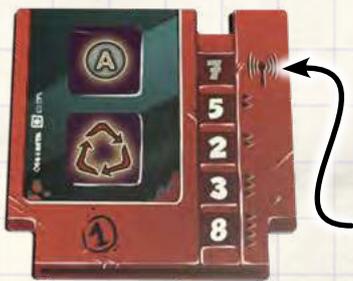
Phase des Creepers



Les Pilotes ont fait toutes leurs manoeuvres. Le vaisseau-mère ennemi patiente et analyse... C'est aux Creepers d'agir, ils vont tout essayer pour prendre le contrôle de votre planète et détruire le bouclier en son centre.

Sauf s'il s'agit du premier tour, défaissez la Disquette du tour précédent. Piochez une nouvelle Disquette, placez-la à côté du Vaisseau-Mère et réalisez les deux étapes suivantes :

- ▶ Appliquer l'effet de la Disquette (voir page 20)
- ▶ Avancer les Creepers



Il y a cinq numéros à droite de chaque Disquette. Chaque numéro correspond à l'une des 8 lignes d'assaut des Creepers que vous pouvez retrouver sur le plateau de jeu. Quatre sont en ligne droite et quatre sont en diagonale.



Le chiffre du haut correspond à la sonde ennemie. Si au moins un Vaisseau occupe actuellement une case de sonde ennemie, procédez à l'activation de la Ligne d'Assaut indiquée par le symbole de sonde. Sinon ne faites rien.

Ensuite, activez autant de Lignes d'assaut qu'il y a de Pilotes en jeu les unes après les autres.
Exemple : Si vous jouez à deux, considérez seulement les deux premiers numéros sous la sonde.

Activation d'une Ligne d'assaut

Lorsque vous activez une ligne d'assaut, deux cas peuvent se présenter :

- ▶ La ligne comporte déjà un Creeper
- ▶ La ligne est vide

La ligne comporte déjà un Creeper

Avancez ce Creeper déjà présent d'une case vers la planète. Sautez toutes les cases potentiellement occupées par les Vaisseaux des Pilotes. Les Creeper ne sont **PAS** affectés par le pouvoir des cases secteur (y compris les accélérateurs)...

Si un Creeper arrive sur la case centrale de la planète, retirez-le du jeu et retirez un Bouclier de la planète. Si c'était le dernier Bouclier, la partie est immédiatement perdue.

La ligne est vide

Prenez le premier Creeper de la pile la plus à gauche du Vaisseau-Mère et placez-le sur la première case du plateau en face du numéro correspondant. Si la case est occupée, placez-le sur la première case vide en suivant la Ligne d'assaut.





Après avoir résolu complètement la Disquette, si une pile du Vaisseau-Mère a été vidée alors une Attaque générale a lieu immédiatement.

Effectuer une Attaque générale

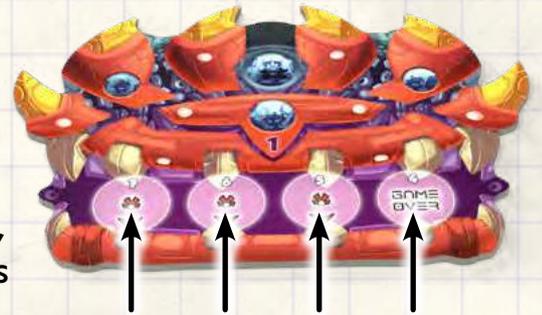
La puissance de l'Attaque générale dépend du nombre de symboles Creepers affichés sur la case qui vient d'être vidée. Pour chaque symbole, avancez le Creeper le plus proche de la planète d'une case vers le centre.

Si plusieurs Creepers sont à même distance de la planète, avancez celui placé sur la Ligne d'assaut avec le plus petit numéro.

Lors d'une Attaque générale, chaque Creeper ne peut avancer qu'une seule fois. Pour une Attaque de puissance deux ou plus, avancez les Creepers les plus proches de la planète les uns après les autres.

Si tous les Creepers présents sur le plateau ont déjà été avancés une fois lors de cette Attaque, les symboles restants sont ignorés.

Lorsque la quatrième pile de Creepers est vide, vous avez immédiatement perdu la partie.



Fin du jeu

Vous gagnez la partie **immédiatement** si :

- ▶ Vous détruisez le 8e et dernier brouilleur.



Vous perdez **immédiatement** la partie si :

- ▶ La planète C-64 perd son dernier Bouclier.
- ▶ La dernière pile de jetons Creeper sur le Vaisseau-Mère est vide.



NIVEAU 2 - LE POUVOIR DE L'AMITIÉ

Une fois le jeu gagné au niveau 1, passez au niveau 2.

Mise en place

Lors de l'installation, utilisez le plateau Vaisseau-Mère sur la face de niveau 2 et ajoutez l'écran de contrôle amélioré au Tableau de Bord de chaque Pilote.



Ensemble nous pouvons gagner. Les Pilotes découvrent par hasard une notice par terre sur laquelle sont expliqués les pouvoirs de chaque vaisseau. De quoi freiner l'attaque Creepérienne en cours.

Pouvoir des Pilotes

Chaque Pilote peut utiliser une fois par tout son pouvoir spécial en défaussant une Énergie.

Pouvoir de Lily (Jaune)



Lily peut dépenser une Énergie pour révéler face visible une tuile secteur du plateau sans Creeper. Si cette tuile est vide, mettez-la directement dans la boîte.

Pouvoir de Wendy (Bleu)



Wendy peut dépenser une Énergie pour reculer un Creeper d'une case sur sa ligne d'assaut. Il n'est pas possible de reculer un Creeper hors du plateau. Il est par contre possible de faire sauter un Creeper au-dessus d'un autre Vaisseau.

Pouvoir de Max (Vert)



Max peut dépenser une Énergie pour allonger l'une de ses propulsions d'une ou deux cases et donc arriver plus loin que prévu. Seule la case d'arrivée est prise en compte, les autres sont simplement survolées.

Pouvoir de Brian (Violet)



Brian peut dépenser une Énergie pour révéler deux boutons de son choix : un de son Tableau de bord et un d'un autre Tableau de bord. Une fois révélés, remplacez immédiatement ces boutons face cachée.

NIVEAU 3 - LOI DE MURPHY

Une fois le jeu gagné au niveau 2, passez au niveau 3.

Mise en place

Lors de l'installation, utilisez le plateau Vaisseau-Mère sur la face de niveau 3 et ajoutez l'écran de contrôle amélioré au Tableau de bord de chaque Pilote.



Le vaisseau-mère est en constante amélioration, les attaques générales risquent de faire de plus en plus mal ! À nous d'être efficaces avant...

Utilisez maintenant les Disquettes de niveau 3.

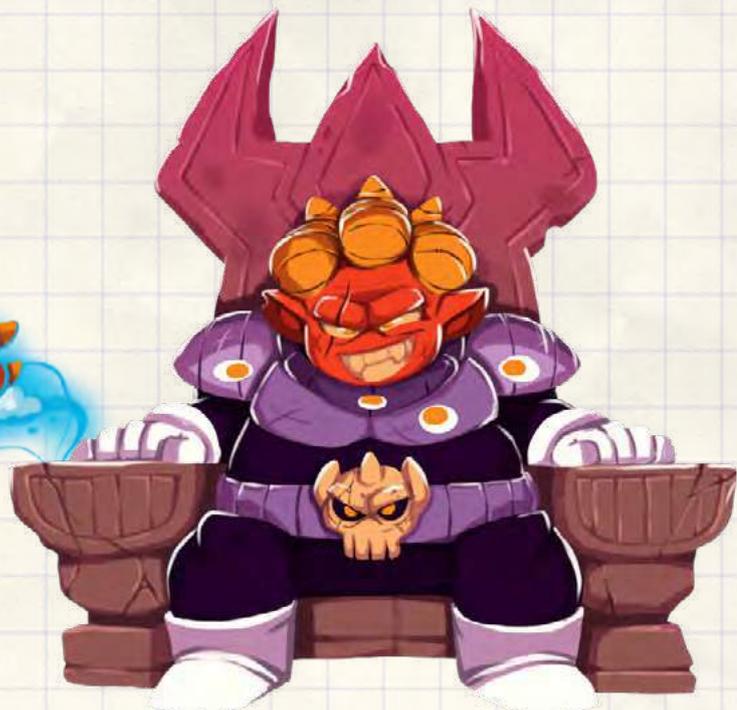


Mélangez les Disquettes de niveau 2 et de niveau 3 et prenez-en 6 au hasard.

Ajoutez-y les 6 Disquettes de niveau 1.

Mélangez la pile de Disquettes ainsi obtenue et placez-la à côté du Vaisseau-Mère.

Mélangez les jetons Replicator en panne face cachée. Si vous jouez à moins de 4, retirez au préalable les jetons correspondant aux Pilotes non présents. Ils serviront dans la résolution de certaines Disquettes de niveau 3.



NIVEAU 4 - DÉTRUISEZ-LES TOUS

Une fois le jeu gagné au niveau 3, passez au niveau 4.

Mise en place

Lors de l'installation, utilisez le plateau Vaisseau-Mère sur la face de niveau 4 et ajoutez l'écran de contrôle amélioré au Tableau de bord de chaque Pilote.



Composez la pile de Disquettes comme indiqué dans le niveau 3.

Placez les 4 jetons Ligne d'assaut neutralisée à côté du plateau. Mélangez les jetons Replicator en panne face cachée. Si vous jouez à moins de 4, retirez au préalable les jetons correspondant aux Pilotes non présents.



Vous et votre équipe de Pilotes décidez de vous débarrasser une bonne fois pour toutes des Creepers ennemis. Puisque détruire leurs brouilleurs ne suffit pas à les repousser définitivement, vous cherchez à les affaiblir le plus possible en attaquant également leurs sondes.

Nouvelles règles



Lorsque les deux brouilleurs d'un même secteur ont été détruits, la Ligne d'assaut centrale de ce secteur (2, 4, 6 ou 8) est neutralisée. Placez le jeton Ligne d'assaut neutralisée sur le numéro correspondant.

Remarque : Si un jeton Ligne d'assaut neutralisée est présent sur la ligne où est censée avoir lieu l'arrivée d'un nouveau Creeper, cette arrivée n'a pas lieu. Par contre, un Creeper présent sur une ligne d'assaut neutralisée continue tout de même d'avancer.

Vous pouvez à présent défausser une Énergie pour détruire une sonde ennemie lorsque vous vous situez dessus. Posez alors la sonde à côté du Vaisseau-Mère. **Attention** : vous ne pouvez pas détruire le 8e brouilleur tant que vous n'avez pas détruit au moins 2 sondes.

Lorsque vous gagnez une partie, votre niveau de réussite dépend du nombre de sondes que vous avez détruit :

2	Travail bâclé, vous ne pensez qu'à votre pauvre petite tête.
3	Pas mal, mais peut mieux faire.
4	Mission réussie.
5	Bravo, jeunes Pilotes en herbe.
6	Rien à dire, vous avez même le temps de ranger votre chambre.
7	La prochaine fois c'est vous qui partirez en mission à la place de vos parents.



Remerciements

Un grand merci à tous les testeurs et à leurs inestimables conseils et retours ! Un grand merci à Cédric sans qui le jeu ne serait pas ce qu'il est devenu.

Martin Bodin, Vincent Bodet, Vincent Bonnard, Vincent Bizot, Francine Budet, Jean-François Budet, Cindy Bourguignon, Céline Burtin, Chantal Campagna, Nicolas Crop, Nicolas Doucet, Eric Da Silva, Arnaud De Latour, Meryem El-Oudouni, Océane Galléan, Romaric Galonnier, Richard Grousset, Eric Jumel, Héloïse Kegozi, Aliénor Latour, Anne-Cécile Lefebvre, Chloé Lefebvre, Lola Lefebvre, Jos Lefebvre, Thierry Lefebvre, Sébastien Maisonneuve, Jeremy Meunier, Claire Naacke, Cédric Nicolas, Adrien Raimbault, Vincent Raimbault, Sophie Robert, Joan Rivolier, Régis Ruch, Camille Simonnet, Philippe Thierry, Benjamin Vaissier, Guillaume Vernet, Abel Villanneau, Jérôme Villanneau et Alex Violet.

Un énorme merci à Ian Parovel pour ses souvenirs d'enfance et à Maxime Rambourg pour ses bons conseils.



Auteur

Christophe Raimbault

Réalisation

Cédric Lefebvre

Production

Bruno Chevalier

Illustrateur

Gyom

Mise en page

Manon du Plessis

Relecture

Clément Beshers

Si l'un de vos boutons s'est abîmé et devient reconnaissable même lorsqu'il est face cachée, nous avons prévu quelques boutons vierges (à ne pas jeter !) qui vous permettront de les remplacer.

Effets des tuiles Disquette



► Niveau 1



Canons ioniques

Chaque Pilote mélange sur son Tableau de bord les trois Boutons du groupe indiqué sur la Disquette et les replace ensuite face cachée.



Attaque Creepérienne

Effectuez immédiatement une attaque générale de force 1. (voir page 15)



Panne de courant

Les boutons des Pilotes sont sans effet ce tour tant qu'un bouton Replicator n'a pas été révélé. Lorsque ce bouton Replicator est révélé, celui-ci est sans effet mais à partir de maintenant les autres boutons fonctionnent à nouveau normalement.

► Niveau 2



Problème technique

Le bouton indiqué sur la Disquette est sans effet pour toute la durée du prochain tour. Note : ce bouton ne peut pas être non plus copié par un bouton Replicator.

► Niveau 3



Double Attaque Creepérienne

Effectuez immédiatement une attaque générale de force 2. (voir page 15)



Rayons Ioniques

Les Pilotes décident ensemble d'un groupe de trois boutons (A, B ou C). Chaque Pilote mélange sur son Tableau de bord les trois boutons de ce groupe. Il ou elle les replace ensuite face cachée sans les consulter.



Bug Informatique

Piochez un jeton Replicator en panne au hasard.

Si le jeton désigne votre bouton Replicator alors ce dernier ne marche plus jusqu'à la fin de la partie. Placez le jeton pour rappel sur votre Tableau de Bord.

Exception : Votre bouton Replicator peut tout de même servir pour répondre à une panne de courant.