# ASTEROYDS

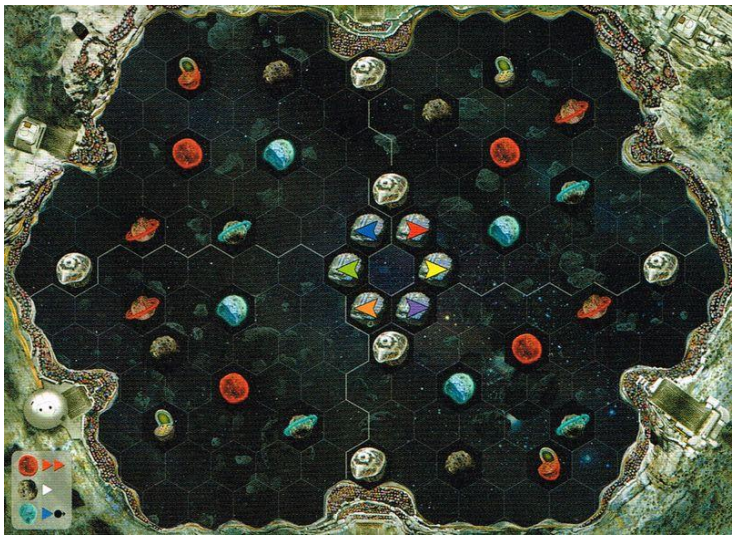
*Dans un système lointain et inhospitalier, d'entreprenants organisateurs de courses de navettes ont mis sur pied des compétitions au milieu d'un champ d'astéroïdes aux trajectoires plus que chaotiques.*
*Le Contre-la-Mort est le plus féroce, le plus retors, le plus dangereux, et le plus prestigieux du Circuit des Indépendants. Six pilotes parmi les trente meilleurs sont prêts à s'élancer pour cette course intense et haletante, avec un seul objectif : gagner à tout prix !*

## I. Mise en place générale



**1)** Plateau au centre de la table.
**2)** Chaque joueur choisit un pilote, prend son tableau de bord, un vaisseau, ainsi que les jetons transparents de la couleur du vaisseau choisi.
**3)** Chacun place **1 jeton** sur l'icone dans la **colonne rouge**, et un autre **jeton** sur la case la plus à gauche de la **ligne de dommages**. Les autres jetons sont placés à portée de main.
**4)** Les jetons *Objectif* sont triés par type et disposés à proximité du plateau.
**5)** Choisir un **mode de jeu** et préparer le plateau avec les **tuiles** "**Astéroïde**" correspondantes.
6) Choisir le 1er joueur. Il prend les **3 dés** et le **chronomètre**.

## II. Mode de jeu n°1 : La Course



**La Course** est un mode de jeu pour 2 à 6 joueurs.
**But du jeu :** partir d'une plate-forme de décollage et faire le tour des 4 portes.
**Temps suggéré pour un tour :** de 50 secondes pour les débutants à 20 secondes pour les experts.

**Notes** :
• Les **flèches** indiquent l'orientation de départ des **vaisseaux**. Les **vaisseaux** commencent la course sur une **plate-forme** mais ne peuvent plus y revenir par la suite (la **plate-forme** devient un obstacle normal).
• Les astéroïdes sont disposés dans une orientation aléatoire, (*c'est à dire que les chiffres sur leur pourtour ne sont pas tous pointés dans la même orientation*).

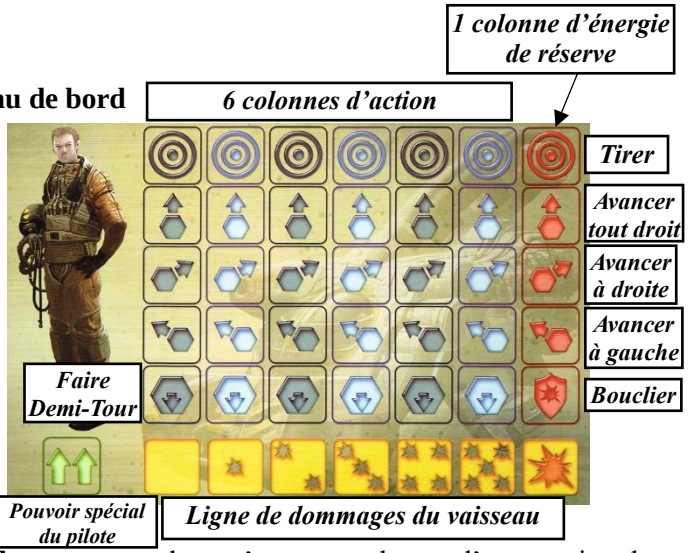
**Pour rendre le jeu plus difficile** :
• Les joueurs peuvent décider qu'il faut revenir au centre après avoir passé les 4 portes.
• Les joueurs peuvent décider de **faire varier l'ordre des couleurs des dés** (plutôt que **rouge** / blanc / **bleu**, ils peuvent choisir un ordre aléatoire à chaque tour).

## III. Tour de Jeu

Le 1er joueur lance les **dés**, puis les place près du plateau dans l'ordre : **Rouge** / **Blanc** / **Bleu**. Il annonce les valeurs de chacun des dés à voix haute, puis lance le **chronomètre**. Tous les joueurs peuvent alors commencer la **programmation** des **mouvements** de leur **vaisseau**.

### A) Programmation

• Pour **programmer** les manœuvres, les joueurs utilisent leur **tableau de bord** et les **jetons transparents**.
• Chaque joueur **programme les actions** à venir de son **vaisseau** en positionnant **dans chaque colonne** un **jeton transparent** sur le **pictogramme** de son choix. L'ordre de réalisation des actions se fera de gauche à droite.
• La programmation des actions est effectuée en temps limité. Dès que le **chronomètre** sonne, tous les joueurs doivent arrêter la programmation, même s'ils n'ont pas fini de poser leurs jetons !




### B) Déplacement des astéroïdes

• Le 1er joueur arrête la sonnerie du **chronomètre**.
• Les joueurs vont alors déplacer les **astéroïdes** en fonction des résultats indiqués par les **dés**.
• Afin de faciliter cette phase, les joueurs se répartissent les **astéroïdes**, par exemple en s'occupant chacun d'une portion de **plateau** (*en faisant attention de ne pas déplacer un même astéroïde 2 fois…*).

Les astéroïdes sont composés de plusieurs éléments :
• Une ou deux couleurs (bleu / blanc / rouge / blanc avec **anneau rouge** / blanc avec **anneau bleu**).
• 6 chiffres sur le pourtour pour indiquer la direction du mouvement en fonction du dé.
• Un numéro de priorité au centre, pour gérer les collisions.
• **Les portes** comportent de plus un **symbole vert** permettant de mémoriser le passage des vaisseaux. **Les portes** se déplacent comme des **astéroïdes**.
• Les **plates-formes de décollage** et les **pods du public** ne bougent pas.




**1)** Le 1er joueur rappelle le **résultat du dé rouge**. Chaque **astéroïde rouge** (*y compris les **portes rouges** et **les astéroïdes blanc/rouge***) se déplace alors de **2 cases dans la direction indiquée par le dé rouge**.
**Si au cours de ce déplacement, il rencontre un autre élément de jeu ou un bord, il s'arrête sur la dernière case libre**.

**2)** Le 1er joueur rappelle le **résultat du dé blanc**. Chaque **astéroïde blanc** (*y compris les **portes blanches** et les **astéroïdes blanc/rouge et blanc/bleu***) se déplace alors de **1 case dans la direction indiquée par le dé blanc**.
**S'il rencontre un autre élément de jeu ou un bord, le mouvement n'est pas effectué.**

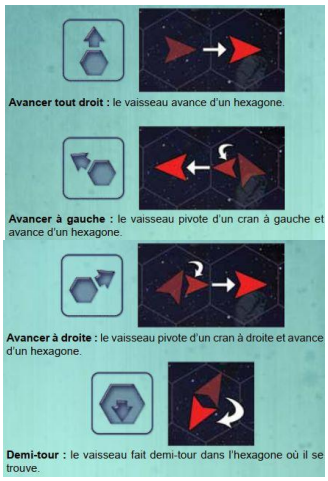
**3)** Le 1er joueur rappelle enfin le **résultat du dé bleu**. Chaque **astéroïde bleu** (*y compris les **astéroïdes blanc/bleu***) se déplace alors de **1 case dans la direction indiquée par le dé bleu**.

Si au cours de ce mouvement il rencontre un autre **astéroïde** (*pas un **vaisseau**, un **pod** ou une **plate-forme***), l'**astéroïde bleu pousse cet autre astéroïde d'une case** (*pour que cette poussée soit possible, il faut cependant que la case de destination de l'**astéroïde** poussé soit libre*).

**Priorité** : quand 2 éléments de même couleur doivent être déplacés sur la même case, c'est celui qui a le plus petit numéro de priorité qui se déplace en 1er, en effectuant l'intégralité de son déplacement.

**Les Portes :** se déplacent comme des **astéroïdes**, mais à la différence de ceux-ci elles peuvent être traversées sans dommages par les **vaisseaux**. Si au cours de la partie, le **vaisseau** d'un joueur se retrouve sur la même case qu'une **porte**, (*que ce soit dû au déplacement de la **porte** ou du **vaisseau***), alors il prend le **jeton *Objectif*** dont le symbole est identique à celui de la **porte** et le place devant lui (*sauf s'il possède déjà un jeton comportant ce symbole*).

## C) Pilotage




- Dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur déplace son **vaisseau** en fonction de la **programmation** effectuée sur son tableau de bord.
- Si, au cours de son déplacement, un **vaisseau** entre en collision avec un **astéroïde**, un **bord du plateau**, ou un **élément fixe**, sa progression est stoppée, et le **vaisseau** encaisse des **dommages** dus à la **collision** !

**Note** : les **vaisseaux** ne peuvent pas entrer en collision entre eux, et plusieurs **vaisseaux** peuvent donc cohabiter sur la même case !

**Bouclier** : tous les **vaisseaux** possèdent un **bouclier énergétique** qui leur permet de minimiser les effets des **collisions**. Ce **bouclier** est activé par défaut au début de chaque tour. Mais si les pilotes utilisent leur énergie de réserve autrement (*colonne rouge du **tableau de bord***), ils désactivent leur bouclier et s'exposent à plus de risques. Quand le **bouclier** est activé, il permet au pilote d'encaisser **1pt de dommage en moins par collision** !

## COLLISIONS

Dès qu'un **vaisseau** rentre en contact avec un élément de jeu, il encaisse des **dégâts** qu'il reporte sur sa **ligne de dommages**.
Si la dernière case de la **ligne** est atteinte, le vaisseau est détruit et le joueur est éliminé !

**1)** **Collision d'un astéroïde avec un vaisseau** : si un **astéroïde**, lors de son déplacement doit être déplacé sur la case où se trouve un **vaisseau**, il reste en place mais inflige **1pt de dommage** au **vaisseau** (*aucun point si son **bouclier** est activé*).

**2)** **Collision d'un vaisseau avec un élément fixe** : si un **vaisseau**, lors de son déplacement, rentre en collision avec un **élément fixe** (*bord du plateau, plates-formes et pods de public*) sa **programmation** est immédiatement arrêtée et le **vaisseau** encaisse **2pt de dommage** (*1 seul si son bouclier est activé*).

**3)** **Collision d'un vaisseau avec un astéroïde** : effets identiques à ceux d'une collision avec un élément fixe…mais, le pilote dispose d'une alternative : **Détruire l'astéroïde** !

----> une fois par partie un joueur peut **détruire un astéroïde** au prix de **4pt de dommage** (*3 s'il dispose de son **bouclier***).
Une fois les dommages encaissés, il retire l'**astéroïde** du jeu, le place devant lui, et continue normalement sa programmation (*ce qui peut lui causer éventuellement d'autres dommages*).

**Note** : pour **détruire un astéroïde**, le pilote doit obligatoirement disposer de la totalité des **points de dommages** nécessaires, sinon il s'écrase lamentablement lors de cet essai et l'**astéroïde** reste en place !

## D) Fin de Tour

Le tour se termine dès que chaque joueur a effectué sa **programmation**. Chaque joueur remet alors son **tableau de bord** à zéro, en activant son **bouclier** et en écartant les autres **jetons** (*sauf celui qui mesure les **dommages***). Le statut de 1er joueur passe à la gauche du 1er joueur précédent. C'est à lui désormais de prendre en charge les **dés** et le **chronomètre**.

# IV. Victoire

Dès qu'un joueur est passé par les **4 portes**, la partie se termine. On finit malgré tout le tour de jeu pour voir si d'autres joueurs parviennent également à réussir cet exploit.

**Égalités :** si 2 joueurs (*ou plus*) franchissent leur dernière **porte** au cours du même tour de jeu, on les départage au moyen de leur tableau de bord. Celui qui a passé la porte le plus tôt (*c'est à dire celui qui a utilisé la colonne la plus à gauche pour franchir la porte*) remporte la partie. Si les joueurs sont encore à égalité à ce stade, celui qui a le moins de **dommages** est déclaré vainqueur.

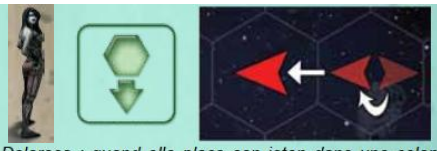
# V. Règles Avancées

## A) Pouvoirs spéciaux des Pilotes

Chaque pilote dispose d'un **pouvoir spécial** qu'il peut utiliser une fois pas partie. Pour utiliser ce pouvoir : utiliser sur le **tableau de bord** le **jeton Pilote** à la place d'un **jeton transparent**, en le plaçant dans une des **colonnes de programmation**. Le pilote effectuera alors l'**action spéciale** en lieu et place d'une action normale. Le **jeton** est ensuite défaussé.



*Hector : quand il place son jeton dans une colonne, il effectue une double avancée tout droit.*



*Dolorosa : quand elle place son jeton dans une colonne, elle effectue un demi-tour plus une avancée tout droit.*



*Lawrence : il dispose d'un bouclier de secours pour annuler un point de dommage. Cette décision est prise au moment où il subit des dégâts et non pas lors de la programmation.*



*Yayenek : quand il place son jeton dans une colonne, il effectue une marche arrière, c'est-à-dire qu'il recule son vaisseau d'une case, sans changer son orientation.*



*M'Hand : quand il place son jeton dans une colonne, il peut effectuer un survirage, c'est-à-dire pivoter son vaisseau deux fois avant d'avancer. Cette manœuvre peut être effectuée indifféremment vers la droite ou la gauche.*



*1634 : quand il place son jeton dans une colonne, il peut effectuer un virage ou un survirage sans avancer. Il fait donc simplement pivoter à sa guise son vaisseau dans l'hexagone où il se trouve. Cette manœuvre peut être effectuée indifféremment vers la droite ou la gauche.*

## B) Tir

Le **tir** n'est pas utilisé lors de la **course**, mais il l'est dans tous les autres **modes de jeu**. Quand un joueur programme un **tir**, son **vaisseau** envoie vers l'avant un **faisceau laser**. **Ce faisceau ne peut toucher les autres vaisseaux**, par contre il est arrêté par tout autre obstacle sur sa route (*reste à savoir si cet obstacle est la cible recherchée !)*

**Note** : un joueur peut programmer autant de **tirs** qu'il le souhaite durant son tour. Cependant, les joueurs qui souhaitent pimenter le jeu peuvent se limiter à un seul tir par tour.

# VI. Autres Modes de jeu

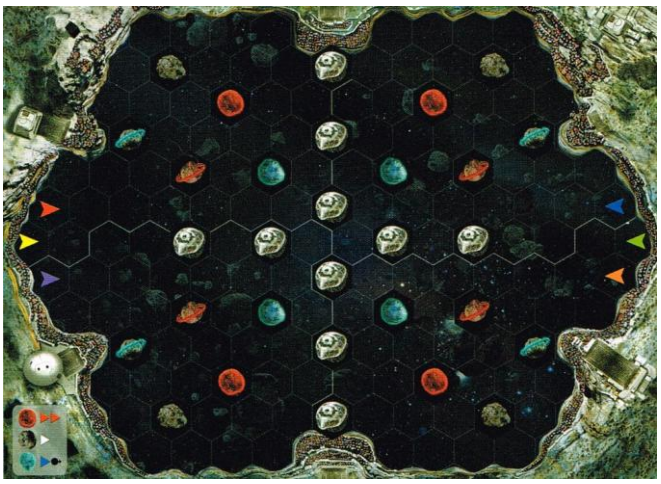
## A) Mode Tir

Ce mode de jeu est identique à **la course** pour les règles et la disposition, mais cette fois, au lieu de passer par les **portes**, les joueurs doivent **tirer** dessus.

• Dans ce mode, les **portes** ne sont pas "**traversables**". Entrer en contact avec une **porte** inflige donc des **dommages** aux joueurs. De plus, il est impossible de détruire une **porte** en entrant en collision avec elle !

• Quand un joueur parvient à toucher une **porte** au moyen d'un **tir**, il prend un **jeton Objectif** comportant un symbole identique à celui de la **porte** et le place devant lui (*sauf s'il possède déjà un jeton comportant ce symbole*).

## B) Mode Cibles



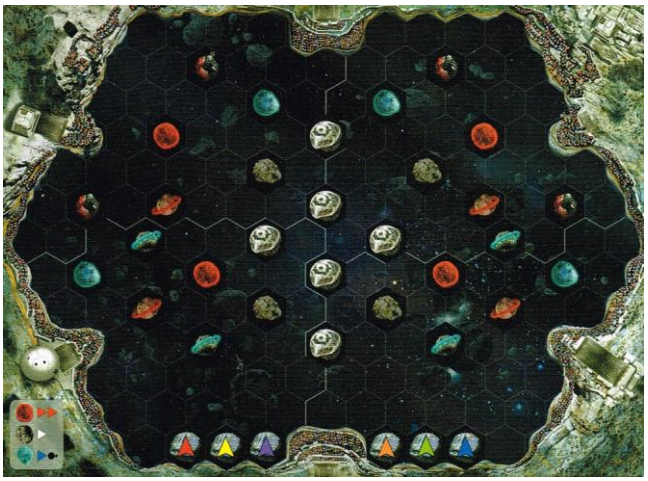
**Cible** est un mode de jeu par équipe pour 2 à 6 joueurs.
**Notes** : Il n'est pas obligatoire que les équipes soient équilibrées (*par exemple on peut jouer à 2 contre 3*).
**But du jeu :** détruire les cibles assignées à votre équipe.
**Temps suggéré pour un tour :** de 1min pour les débutants à 30 secondes pour les experts.
**Notes** :
- Les **astéroïdes** sont disposés dans une orientation aléatoire (*c'est-à-dire que les chiffres sur leur pourtour ne sont pas tous pointés dans la même orientation*).

**Handicap** :
- Les joueurs qui jouent en équipe "non équilibrées" peuvent équilibrer la partie en assignant moins de cibles à l'équipe la moins nombreuse.
(*Par exemple en jouant à 2 contre 3, l'équipe de 2 joueurs n'aura besoin que de 4 cibles au lieu de 6 pour remporter la partie. Les joueurs peuvent également utiliser cette méthode pour équilibrer la partie entre joueurs de forces différentes*).

**Règles spéciales** :
• On prend 2 séries de **jetons Objectif** (*comportant le même symbole*). Les **6 objectifs** d'une série sont placés sur les **astéroïdes blancs** situés à **droite**, et les 6 autres sur les **astéroïdes blancs** situés à **gauche** (*y compris les bicolores*).

• L'**équipe** qui part de la **droite** a pour cible les objectifs situés à **gauche** du plateau et l'**équipe** qui part à **gauche** à pour cible les objectifs situés à **droite** du plateau.
• Quand un joueur parvient à toucher un **astéroïde** au moyen d'un **tir**, il prend le **jeton Objectif** et le place devant lui.
• Il est possible de prendre la cible en détruisant l'**astéroïde** qui la porte. Un joueur peut également tirer ou détruire un **astéroïde** portant une cible assignée à l'autre équipe (*ce qui risque de faciliter la vie à ses adversaires !*).
• **Dès qu'une équipe à abattu toutes ses cibles, elle remporte la partie** !

### C) Mode Drones



**Drones** est un mode de jeu pour 2 à 6 joueurs.
**But du jeu :** abattre 4 drones.
**Temps suggéré pour un tour :** de 1min pour les débutants à 30 secondes pour les experts.



**Règles spéciales :** ce mode utilise des **tourelles** au lieu des **portes**. Les **tourelle**s sont fixes, donc elles se comportent comme des **pods** (*elles ne bougent pas, et causent des dommage si un joueur les percute*). Ponctuellement, les **tourelles** envoient un **drone** (représenté par un **jeton *Objectif*** comportant un symbole correspondant à celui de la **tourelle**). Ces **drones** sont bicolores (blanc/rouge) et doivent être abattus par les joueurs.
• Au 1er tour de la partie, chaque **tourelle** envoie un **drone**. Ce **drone** part de la tourelle et se déplace dorénavant comme un **astéroïde** (*de 2 cases lorsque l'on active le **dé rouge**, puis de 1 case lorsque l'on active le **dé blanc***) en utilisant les chiffres indiqués par la **tourelle**.
• Les **drones** sont **prioritaires** sur les **astéroïdes** et sont donc toujours déplacés en 1er. Les **drones** peuvent être poussés par les **astéroïdes bleus** et bloquent le mouvement des autres **astéroïdes**.
• Quand un joueur parvient à toucher un **drone** au moyen d'un **tir**, il prend un **jeton *Objectif*** comportant un symbole identique à celui du **drone** et le place devant lui (*sauf s'il possède déjà un jeton comportant ce symbole*).
**Notes** : Si d'autres joueurs parviennent à abattre le même **drone** durant le même tour, ils prennent également un **jeton**. Ainsi, plusieurs joueurs peuvent abattre un même **drone** pendant le même **tour** et on ne se préoccupe pas de savoir qui a tiré en 1er.
• Quand un **drone** est abattu au cours d'un tour il est retiré, et la **tourelle** envoie un nouveau **drone** dès le tour suivant.
• Dès qu'un joueur a tiré avec succès sur **4 drones (***avec des symboles différents*), la partie se termine.
• Le tour de jeu continue malgré tout pour voir si d'autres joueurs parviennent également à réussir cet exploit. En cas d'égalité, le joueur avec le **vaisseau** le moins endommagé remporte la partie.