Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

T E R R A
GALACTIX

2 jeux en 1

La GUERRE GALACTIQUE

et

L’INVASION

Table des matières

TERRA **1**
Avant-propos 3
L'INVASION 3
LA GUERRE GALACTIQUE 3
Contenu de la boîte 4
Les soucoupes 5
Préparation des soucoupes 5
Déplacement des soucoupes 6
Déplacements spéciaux 7
TERRA **8**
Principe et but du jeu 9
Préparation 10
Déroulement de la partie 11
Tour d'un joueur 11
Détail des cartes 16
Coopération 19
Fin de la partie 19
Variantes pour L'INVASION 20
TERRA **22**
Principe et but du jeu 23
Préparation 24
Déroulement de la partie 24
Tour d'un joueur 25
Attaques au Laser ou Méga Laser 27
Attaque à distance par Super Nova 29
Découvrir des Galactix 30
Collecter des Galactix 31
Détail des cartes 32
Fin de la partie 34
Variantes pour LA GUERRE GALACTIQUE 35
Variante mixte INVASION et GUERRE 38

Avant-propos

Deux jeux

Le contenu de votre boîte de TERRA GALACTIX permet de jouer à deux jeux différents. Dans l'un les joueurs agissent ensemble, dans l'autre ils se battent les uns contre les autres.

L'INVASION

Tous ensemble pour un objectif : envahir la terre.

Venus d'un lointain univers, vous comptez bien vous emparer de cette jolie petite planète bleue : « la terre ».

Menez une stratégie de groupe , pour fragiliser les défenses de la terre afin de l'envahir par escadrons

LA GUERRE GALACTIQUE

Les joueurs essayent de ramener en premier 4 GALACTIX à leur base.

De temps en temps, certaines étoiles produisent une substance très convoitée : les GALACTIX.

Vous parcourez les constellations de notre univers à la recherche de cette substance.

Attaquez les autres vaisseaux et récupérez leur chargement. De votre vaisseau-mère, vous contrôlez vos soucoupes et surveillez l'univers.

Contenu de la boîte

1 plateau de jeu représentant la Terre et les galaxies
1 lune, qui sert de sabot contenant la pioche des cartes
98 cartes originales elliptiques

dos des cartes Galactix

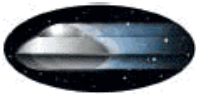
24 cartes Galactix :

dos des cartes d'action

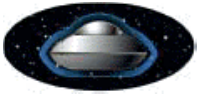
74 cartes d'action :

20 Soucoupes :

10 Pulsars :



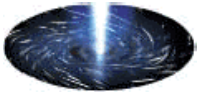
10 Boucliers :



10 Lasers :

10 Super Novas :

10 Trous noirs :



2 Giga Boucliers :

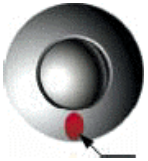
2 Mega Lasers :

15 Galactix - représentant soit des bunkers (jeu de l'Invasion), soit la substance produite par les étoiles (jeu de la Guerre Galactique)
8 Soucoupes + 8 autocollants
4 dés : 1 rouge, 1 bleu, 2 jaunes
1 livret de règles

Les soucoupes

2 soucoupes par joueur, 1 rouge et 1 bleue, de même symbole.

Chaque joueur contrôle deux soucoupes, de même symbole, mais de deux couleurs : une bleue et une rouge. Ce symbole se retrouve sur les vaisseaux mère – les bases.



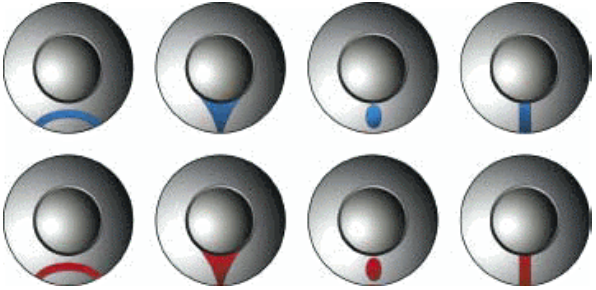
Symbole & couleur

Vue de dessus

Vue de face

Préparation des soucoupes

Avant de jouer votre première partie, vous devez poser les autocollants fournis, sur les 8 soucoupes, comme indiqué sur l'illustration ci-contre :



Déplacement des soucoupes

Le pilotage des soucoupes répond à des règles précises.

- **Départ des bases**
  - Le vaisseau mère est la base de départ des soucoupes au début de la partie ou lorsqu'une nouvelle soucoupe doit prendre son envol. Chaque base dispose de 3 sorties.
- **sur les intersections**
  - Les soucoupes se déplacent d'intersection en intersection, indiquées par des petits cercles rouges ou des étoiles.
- **dans le sens horaire ou verticalement**
  - Les soucoupes se déplacent selon deux axes :
    Elles peuvent tourner autour de la terre, dans le sens des aiguilles d'une montre – jamais dans l'autre sens. C'est le déplacement orbital.
    Elle peuvent également s'éloigner ou se rapprocher de la planète terre. C'est le déplacement vertical.
- **en suivant les lignes**
  - Le déplacement d'une intersection à une autre, qu'il s'agisse d'un déplacement orbital ou vertical ne peut être effectué qu'en suivant une ligne de déplacement, à ne pas confondre avec les lignes des constellations. Si deux intersections ne sont pas reliées par une ligne, le déplacement est interdit.
- **1 soucoupe par intersection**
  - Une seule soucoupe peut se trouver sur chaque intersection.
    Par contre, plusieurs soucoupes peuvent se trouver dans leur vaisseau mère ou sur Terre (pour le jeu de l'Invasion).
- **dépassement interdit**
  - Une soucoupe ne peut pas passer au dessus d'une autre soucoupe.
    Mais voir variante « Saute-Soucoupes ».
- **le dé impose le nombre d'intersections à parcourir**
  - Le nombre d'intersections que doit parcourir la Soucoupe est indiqué par le dé de la couleur de cette Soucoupe.
    On est obligé, sauf cas exceptionnel de blocage, de déplacer la Soucoupe de la totalité des points du dé.

Déplacements spéciaux

Pulsar : Carte d'accélération

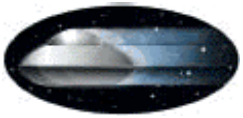
Double les points d'un dé

Doit être joué avant de jeter les dés

10 cartes Pulsar permettent de doubler les points d'un dé.

Le joueur doit poser la carte Pulsar **avant de jeter les dés.** Il désigne quel dé, bleu ou rouge, sera doublé par la carte Pulsar, et donc quelle Soucoupe bénéficiera de l'accélération.

NB : Il est possible de poser 2 cartes Pulsar pour doubler les points des deux dés. Mais une seule carte Pulsar peut être jouée par couleur et par tour de jeu.



Trou noir : Carte de Téléportation

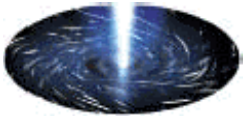
Partir dans un trou noir permet de voyager dans l'hyperespace, généralement pour éviter le tir d'un Laser.

Poser 2 cartes

Une carte GALACTIX indique où réapparaît la soucoupe

Pour partir dans un Trou noir, il faut **poser 2 cartes Trou Noir.**

On pioche alors une carte Galactix qui indique dans quelle constellation la Soucoupe réapparaît.



NB : Si la constellation d'arrivée est déjà occupée, on tire une nouvelle carte Galactix.

Un joueur peut partir dans un Trou Noir même s'il n'est pas attaqué.

On peut partir dans un trou noir avant de jeter les dés ou après avoir jeté les dés et dans ce cas avant ou après le déplacement selon ces dés.

NB : partir dans un Trou noir permet d'éviter un tir de Laser, mais pas une explosion de Super Nova.

T E R R A
GALACTIX
L’INVASION

Principe et but du jeu

**Faire atterrir toutes les soucoupes par escadrons successifs,
avant que la terre ne réussisse à détruire toutes les soucoupes d'un des joueurs.**

Les joueurs agissent ensemble pour envahir la terre défendue par de puissantes défenses : les Bunkers. La seule façon d'y parvenir est de faire atterrir un premier escadron, composé de toutes les soucoupes de même couleur, puis de faire atterrir l'autre escadron.

Mais toute arrivée d'une soucoupe sur terre provoque une forte augmentation de la résistance terrienne, et les envahisseurs doivent agir rapidement et par surprise pour atteindre leur objectif.

- Si les envahisseurs parviennent à faire atterrir toutes leurs soucoupes, ils envahissent la terre et les joueurs gagnent tous solidairement.
- Si la terre réussit à détruire toutes les soucoupes de l'un des joueurs, l'objectif des envahisseurs ne peut plus être atteint et les joueurs perdent tous solidairement.

Dès qu'une première soucoupe atterrit, elle détermine la couleur du premier escadron. Si, par exemple, un joueur fait atterrir une soucoupe rouge, tous les autres joueurs doivent faire atterrir leur soucoupe rouge pour compléter le premier escadron d'attaque.

Tant que toutes les soucoupes du premier escadron n'ont pas atterri, il est interdit de poser une soucoupe de l'autre couleur.

L'escadron Rouge au complet, dans une partie à 4 joueurs
Un escadron est composé d'une Soucoupe de même couleur de chaque joueur.

Préparation

Bunkers sur la terre

- Placez 14 « Bunkers » sur leurs emplacements de départ, les tiers de cercles marqués en jaune à la périphérie de la terre (voir schéma).

- Chaque joueur choisit une base et y place ses deux soucoupes, la bleue et la rouge, sur le vaisseau-mère qui est devant lui. Les symboles des soucoupes rappellent le dessin du vaisseau mère.
- Battez les cartes Galactix et placez les en une pile face cachée à coté du plateau.

Enlever 5 Super Nova

- Sortez du paquet des cartes d'action les 20 cartes soucoupes et les 10 cartes Super Nova. Remettez 5 Super Nova dans la boîte.

4 Soucoupes visibles devant chaque joueur

- Distribuez 4 cartes soucoupes à chaque joueur qui les placent faces visibles devant lui. Ces cartes représentent le nombre de vies de chaque joueur. Lorsqu'on perd une Soucoupe on retourne une de ses cartes. Si un joueur retourne toutes ses cartes, la partie est perdue pour tous les joueurs.
  Les cartes soucoupes inutilisées sont remises dans la boîte.

4 cartes par joueur

- Battez le paquet des cartes qui restent et distribuez en 4 à chaque joueur qui les prend en main sans les montrer.

Mélanger les 5 Super Nova avec le paquet et former la pioche

- Mettez 5 cartes Super Nova dans les cartes qui restent et battez à nouveau le paquet, que vous placez ensuite face cachée dans le sabot-lune pour former la pioche.

NB : Les intersections situées sur les lignes bleutées du plateau, qui ne sont pas en face d'un Bunker, sont protégées des tirs de laser.
Les tiers de cercles marqués en rouge vers l'intérieur de la terre sont les emplacements de repli des Bunkers lorsqu'ils ont été touchés une première fois. Au début de la partie, ils sont inoccupés.

Déroulement de la partie

Dans le sens horaire

Le joueur qui ressemble le plus à un extraterrestre est désigné premier joueur. En cas d'incertitude, c'est celui qui obtient le plus petit total aux dés qui commence.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur accomplit complètement son tour de jeu, puis c'est à son voisin de gauche de jouer.

Tour d'un joueur

Le tour d'un joueur se décompose en cinq phases :

1. **Pioche et défausse (obligatoire)**
   compléter sa main, tirer une carte, puis jouer ou jeter une carte
2. **Lancer des dés (obligatoire)**
   lancer 3 dés ou 2 dés si une soucoupe est déjà posée
3. **Défense terrienne et esquives (si Bunkers encore actifs)**
   résoudre les tirs de laser des Bunkers
   tous les joueurs peuvent jouer des cartes de défense
4. **Déplacement des soucoupes (obligatoire)**
   déplacer les soucoupes qui n'ont pas encore atterri
5. **Attaques des soucoupes (facultatif)**
   tirer les Lasers ou des Méga Lasers sur les Bunkers.

Les phases sont détaillées dans les pages suivantes.

1. Pioche des cartes

Compléter à 4 cartes

Si nécessaire, le joueur complète sa main à **4 cartes** en prenant les cartes supérieures de la pioche. Il n'est pas possible de prendre les cartes de la défausse.

Tirer une carte

Il tire ensuite une carte supplémentaire de la pioche.

Le joueur a alors le choix entre :

Jouer 1 Pulsar
Jouer 2 Pulsars
Jouer 2 Trous noirs
ou défausser une carte

- Jouer 1 carte Pulsar en désignant quel dé sera affecté ;
- Jouer 2 cartes Pulsar, s'il souhaite doubler ses deux dés ;
- Jouer 2 cartes Trou noir et résoudre immédiatement le voyage (voir page 7) ;
- Défausser une carte, face vers le haut.

A l'issue de cette phase, le joueur ne doit pas posséder plus de 4 cartes en main.

N.B. : Si la pioche s'épuise, on bat les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.
Si le joueur pioche une carte Super Nova, on résout l'évènement « onde de choc ».

2. Lancer des dés

Jeter 3 dés

Le joueur jette 3 dés :

- Le dé rouge permet de déplacer sa Soucoupe au motif rouge.
  Le dé bleu permet de déplacer sa Soucoupe au motif bleu.
- Le dé jaune indique les numéros des Bunkers qui tirent des Lasers (voir page 13).

Cas général : 3 dés
Triple =
Résistance terrienne

Si les trois dés indiquent le même nombre, cela provoque une **Résistance terrienne**.

Si soucoupe posée : 2 dés
Double=
Résistance terrienne

Lorsqu'un joueur a déjà posé une ou deux de ses soucoupes, il ne jette à son tour **que deux dés**. S'il obtient un double, il provoque alors une **Résistance terrienne**.

Effets de la Résistance terrienne :

- Retour des Bunkers

- Tous les Bunkers reviennent à leur position de départ, même ceux qui auraient été détruits.

- Destruction Soucoupes

- Les soucoupes qui sont sur terre sont détruites.
  Les joueurs concernés retournent une carte soucoupe par Soucoupe détruite.
  Toutefois, les escadrons complets ne sont pas détruits par la Résistance.

3. Défense terrienne et esquives

Le dé jaune indique les Bunkers qui tirent

A chaque tour, des Bunkers de la défense terrienne tirent des lasers qui suivent la ligne partant du Bunker. Ces Bunkers sont déterminés par le dé jaune. Il peut y avoir jusqu'à 4 Bunkers qui tirent en même temps.

Bien sûr, un Bunker détruit ne tire plus de lasers.

Toutes les Soucoupes se trouvant sur la ligne de tir des Bunkers et qui ne parviennent pas à se protéger explosent. Les joueurs concernés remettent les Soucoupes détruites dans leur vaisseau mère et retournent une carte soucoupe par Soucoupe détruite.

Esquive : Bouclier ou Giga Bouclier

Pour se défendre d'un tir de Bunker, il faut soit défausser une carte Bouclier ou Giga Bouclier (voir page 16), soit être protégé par la carte Giga Bouclier d'un partenaire. Les joueurs qui défaussent une carte pour se défendre ne piochent pas de nouvelle carte. Il complèteront leur main au début de leur prochain tour de jeu.

4. Déplacement des soucoupes

Le joueur déplace ses soucoupes qui n'ont pas encore atterri.

Les règles de déplacement sont définies à la page 6.

NB : Le joueur choisit librement quelle Soucoupe il déplace en premier.

On peut atterrir sans utiliser tous les points du dé

Il est possible d'atterrir sans utiliser tous les points du dé.

Voyage dans l'hyperespace

Un joueur peut voyager dans l'hyperespace en défaussant deux Trous noirs. Il peut effectuer un tel voyage à tout moment pendant son tour de jeu.

Pour plus de détails sur les voyages dans l'hyperespace, voir page 7.

5. Attaques des soucoupes

Les attaques des Soucoupes sur les Bunkers ont pour but de détruire ces derniers pour permettre l'atterrissage dans le secteur désormais ouvert.

Tirs verticaux vers la terre, à l'issue du déplacement

Les tirs de Lasers vers la terre suivent les rayons partant des Bunkers. Il n'est pas possible de tirer en diagonale.

Les tirs ne s'effectuent qu'après tous les déplacements. Il n'est pas possible de tirer en cours de route.

Plus on est loin de la terre, plus il faut de puissance de tir pour atteindre les Bunkers. Si la Soucoupe se trouve :

1ère orbite : 1 carte
2ème orbite : 2 cartes
3ème orbite : 3 cartes
au delà : impossible

- Sur la 1ère Orbite, il faut 1 carte Laser pour provoquer un dégât au Bunker.
- Sur la 2ème Orbite, il faut 2 cartes Laser pour provoquer un dégât au Bunker.
- Sur la 3ème Orbite, il faut 3 cartes Laser pour provoquer un dégât au Bunker.
- Au delà de la 3ème Orbite, on ne peut plus atteindre le Bunker avec de simples Lasers.

1er dégât : recul
2ème dégât : destruction

Lorsqu'un Bunker est touché par un Laser, il recule d'un cran vers le centre de la terre. S'il reçoit un deuxième tir de Laser, il est détruit et retiré du plateau.
Une brèche est alors ouverte, on peut envahir la planète.

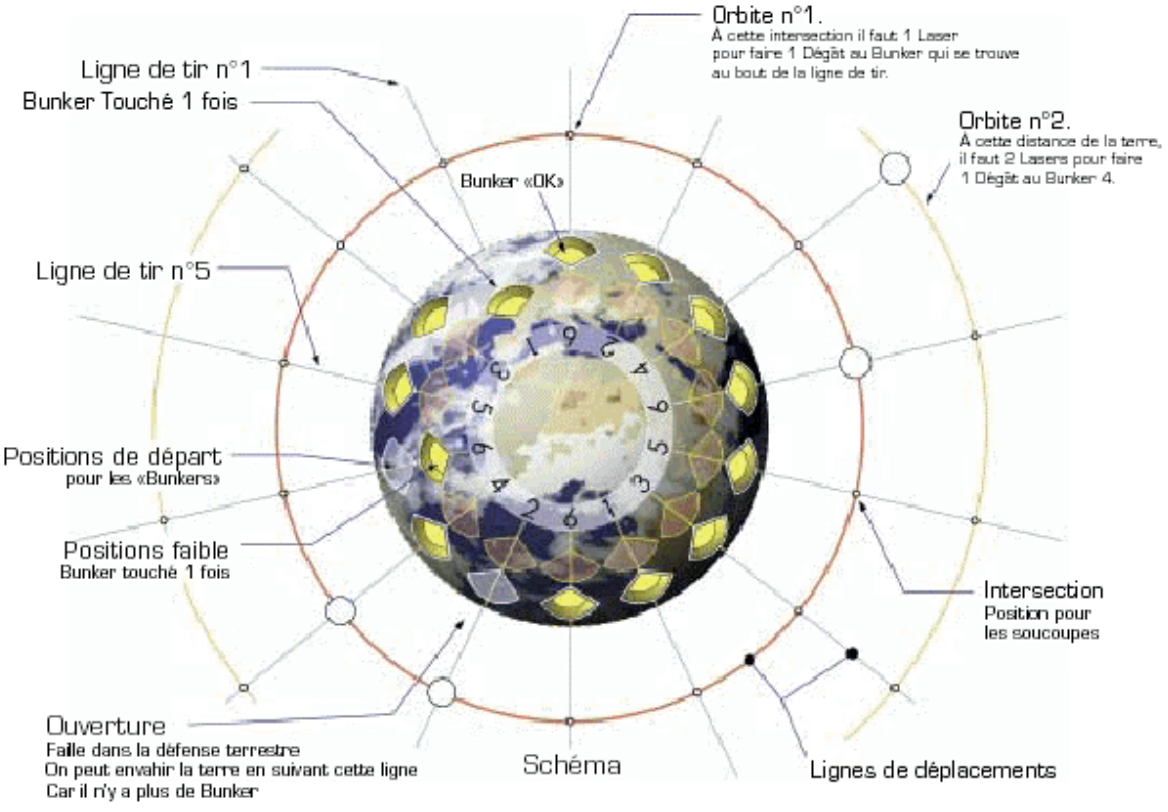
Les Soucoupes font obstacle au tir

Il n'est pas possible de tirer sur un Bunker si une Soucoupe se trouve entre votre Soucoupe et le Bunker.

Méga Laser : destruction immédiate du Bunker à toute distance

En utilisant un Méga Laser, vous pouvez détruire en un seul tir un Bunker se trouvant sur votre ligne de tir, et ce à n'importe quelle distance de la terre.

Lorsque le joueur a terminé son tour et si la partie n'est pas terminée, c'est maintenant au tour du joueur à sa gauche de jouer.


Orbite n°1.
À cette intersection il faut 1 Laser pour faire 1 Dégât au Bunker qui se trouve au bout de la ligne de tir.
Ligne de tir n°1
Bunker Touché 1 fois
Orbite n°2.
À cette distance de la terre, il faut 2 Lasers pour faire 1 Dégât au Bunker 4.
Bunker «OK»
Ligne de tir n°5
Positions de départ
pour les «Bunkers»
Positions faible
Bunker touché 1 fois
Intersection
Position pour les soucoupes
Ouverture
Faille dans la défense terrestre
On peut envahir la terre en suivant cette ligne
Car il n'y a plus de Bunker
Schéma
Lignes de déplacements

Détail des cartes

Cartes d'escadron

20 Soucoupes

Carte Soucoupe = Vie

Elles représentent les « vie » des Soucoupes en jeu des joueurs. Chacun d'entre eux en reçoit 4 au début de la partie. Les cartes inutilisées sont remises dans la boîte.

Quand une Soucoupe est détruite, le joueur retourne une de ses cartes Soucoupe.

Si un joueur n'a plus de soucoupes, c'est perdu

Si un joueur doit retourner sa dernière carte Soucoupe, la partie est perdue pour tous les joueurs.

Cartes de déplacement spéciaux

Les cartes de déplacement sont défaussées après utilisation.

10 Pulsars

Double un dé désigné

Permet de doubler la valeur d'un dé de déplacement.

Voir l'explication détaillée en page 7.

10 Trous Noirs

Pour fuir un Laser

Permettent de voyager dans l'hyperespace, généralement pour éviter un Laser.

Toujours par deux

Les Trous noirs s'utilisent par deux. Une carte seule n'a aucune valeur.

Voir l'explication détaillée en page 7.

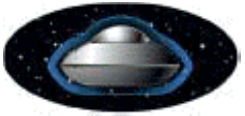
Cartes de défense

Les cartes de défense sont défaussées après utilisation

10 Boucliers

Un Bouclier protège d'un Laser

Ils permettent de protéger une Soucoupe des attaques Laser provenant des Bunkers de défense terrienne.
Une carte protége une Soucoupe.



2 Giga Boucliers

Un Giga Bouclier protège aussi derrière lui

Ces cartes extrêmement puissantes protègent une Soucoupe et toutes celles qui sont derrière sur la ligne de tir contre les attaques Laser provenant des Bunkers de défense terrienne.

NB : N'hésitez pas à annoncer votre intention de jouer votre carte Giga Bouclier avant que les autres joueurs ne jettent leurs cartes Bouclier.

Carte d'attaque

Les cartes d'attaque sont défaussées après utilisation

10 Lasers

1, 2 ou 3 Lasers, selon la distance, font 1 dégât

Permettent de causer un dégât à un Bunker. Il faut 1, 2 ou 3 cartes selon la distance d'où on attaque.
Voir détail en page 14.

2 Méga Lasers

Détruit 1 Bunker à toute distance

Permettent de détruire un Bunker, même à partir d'une orbite éloignée de la terre.
Voir détail en page 14.

Cartes d'événement

Les cartes d'événement sont défaussées après résolution.

10 Super Nova

La Super Nova fait reculer les Soucoupes trop proches de la terre

L'explosion d'une Super Nova produit une onde de choc.

Lorsqu'un joueur pioche une carte Super Nova, toutes les Soucoupes de tous les joueurs qui seraient placées sur les 3 premières orbites sont éloignées de la terre derrière l'orbite marquée d'un trait double, donc sur la 4ème orbite.

La première soucoupe éloignée en 4ème orbite empêche les suivantes de trop reculer.

NB : Si plusieurs Soucoupes sont sur un même rayon, dans les orbites 1, 2 ou 3, la plus éloignée est placée en 4ème orbite. Les autres Soucoupes sont éloignées en 3ème orbite pour le suivante, en 2ème orbite pour la troisième, etc.
Si une Soucoupe se trouvait déjà en 4ème orbite sur ce rayon, les soucoupes éloignées de la terre par l'onde de choc viennent de la même façon « s'empiler » sur celle-ci.

Le joueur qui a tiré la Super Nova la défausse alors, tire une nouvelle carte et continue son tour de jeu. S'il tire à nouveau une carte Super Nova, il la défausse et en tire une autre, car elle ne serait d'aucun effet.

Coopération

Coopérer, c'est donner une carte

Les joueurs ont beau représenter d'affreux extra-terrestres rêvant d'envahir notre belle planète, ils n'en ont pas moins le sens de l'entraide. **A tout moment un joueur peut décider de jouer une de ses cartes pour un autre joueur.**

Par exemple si un joueur reçoit un tir de Laser et qu'il n'a pas de Bouclier, un des autres joueurs peut lui donner une de ses cartes Bouclier pour lui éviter la perte de sa Soucoupe.

Coopérer épuise. Il faut se régénérer :

Il faut passer plus d'un tour sans piocher ni utiliser de cartes

Cette coopération est généreuse, mais épuisante. Le bienfaiteur se retrouve en position de faiblesse car il doit passer par une **phase de régénération**.

Déroulement de la phase de régénération

- Le joueur qui a donné une carte doit poser son jeu face cachée devant lui sur la table. Il n'a pas le droit de le reprendre en main avant la fin de son prochain tour.
- Jusqu'à la fin de son prochain tour, il ne peut piocher aucune carte et ne peut en utiliser aucune. Un autre joueur peut cependant jouer une carte pour lui : il se retrouve alors lui-même en état de faiblesse et doit à son tour subir une phase de régénération.
- A la fin de ce prochain tour, le joueur sera autorisé à reprendre ses cartes en main et pourra en jouer s'il le juge nécessaire.
- Ce n'est qu'au début de son tour suivant que le joueur sera autorisé à compléter sa main à 4 cartes, puis à jouer normalement

Fin de la partie

La partie est terminée quand 2 escadrons ont atterri - les joueurs ont gagné - ou quand un joueur a perdu toutes ses cartes Soucoupes - la terre a gagné.

Variantes pour L'INVASION

Saute-Soucoupes

Jeu plus facile : on peut sauter les soucoupes

Pour rendre le jeu plus facile, vous pouvez décider les aménagements suivants :

- Les soucoupes peuvent être plusieurs sur une case.
- Les soucoupes peuvent passer au dessus d'une autre soucoupe.

Super résistance terrienne

Jeu plus difficile : 2 dés jaunes

- **2 fois plus de tirs**
- **6 fois plus de Résistance**

Pour rendre le jeu plus difficile, vous pouvez décider des aménagements suivants :

- A son tour, le joueur lance 4 dés : 1 rouge, 1 bleu et 2 jaunes.
- Comme il y a 2 dés jaunes, il y a donc 2 fois plus de Bunkers qui tirent à chaque tour de jeu.
- L'apparition d'un double sur les dés jaunes provoque une **Résistance terrienne**. Il y a donc 6 fois plus de chance que la résistance se réveille

Cette variante est très difficile. Il est conseillé de jouer quelques parties avec les règles de base avant de l'essayer.

NB : On peut atténuer la difficulté en décidant que la résistance se déclenche lorsque les deux dés jaunes et l'un des autres dés présentent le même nombre. Si le joueur a déjà posé une ou deux soucoupes, seuls les deux dés jaunes sont cependant pris en compte.

Univers instable

Plus de Super Nova

On peut jouer avec plus de cartes Super Nova dans le paquet.

On ne vit que 3 fois

Moins de cartes « Vie »

Les joueurs peuvent décider de distribuer moins de cartes Soucoupes (vies) au début de la partie.

Tirs continus

Les Bunkers tirent pendant tout le tour du joueur

On considère que les Bunkers tirent pendant le tour entier du joueur, interdisant de stationner sur leur ligne de tir ou de la traverser.

Le joueur dont c'est le tour ne peut donc traverser les lignes de tir qu'en se protégeant.

Le joueur dont c'est le tour a donc toujours le même avantage : il peut éviter le laser en se déplaçant. Mais il a aussi un handicap : il ne peut pas traverser une ligne de tir sans être touché ou se protéger au préalable.

NB : un Bouclier ne sert qu'une fois et ne peut en aucun cas permettre de traverser deux lignes de tir.

T E R R A
GALACTIX
La GUERRE GALACTIQUE

Principe et but du jeu

De temps en temps, certaines étoiles produisent une substance très convoitée : les Galactix. Ces derniers sont des particules d'énergie très convoités, qui servent en particulier de carburant pour votre vaisseau mère.

Ramener 4 Galactix à sa Base

Vous parcourez les constellations de notre univers à la recherche de cette légendaire substance, essayant d'en récolter et d'en ramener 4 blocs à votre vaisseau mère avant vos adversaires, pour pouvoir repartir vers votre galaxie.

On joue chacun pour soi

La concurrence est rude et les attaques ne sont pas rares. Les adversaires essayent de voler votre précieux chargement, et il est possible que vous laissiez également tenter par cette pratique peu courtoise. La lutte est impitoyable car vous êtes tous pressés de ramener 4 Galactix pour permettre à votre peuple de retourner sur sa planète.

Il ne s'agit donc pas d'un jeu de coopération comme l'INVASION, mais d'un jeu impitoyable où chacun ne poursuit que son propre intérêt.

Ramenez 4 Galactix sur votre vaisseau mère avant les autres et vous serez le vainqueur de la GUERRE GALACTIQUE.

NB : La terre, au centre du plateau de jeu n'est pas utilisée dans la GUERRE GALACTIQUE. Les soucoupes n'ont pas le droit d'y passer ni d'y stationner.

Préparation

15 Galactix

- Placez 15 Galactix à coté du plateau de jeu.

2 Soucoupes par joueur

- Chaque joueur choisit une base et y place ses deux soucoupes, la bleue et la rouge, sur le vaisseau-mère qui est devant lui. Les symboles des soucoupes rappellent le dessin du vaisseau mère.

Une pioche de Galactix

- Battez les cartes Galactix et placez les en une pile face cachée à coté du plateau.

2 cartes Soucoupes par joueur

- Sortez du paquet des cartes d'action 2 cartes soucoupes pour chaque joueur. Ces cartes sont posées face visible devant les joueurs et représentent la vie de leurs Soucoupes.

  NB : Les cartes Soucoupes sont les « permis de naviguer » du joueur. Lorsqu'un joueur perd une Soucoupe, il remet cette Soucoupe sur son vaisseau mère et défausse une des cartes Soucoupes qu'il a devant lui. Pour faire repartir sa Soucoupe, il devra poser une nouvelle carte Soucoupe devant lui.

Les cartes sont battues : 5 cartes par joueur

- Battez le paquet des cartes qui restent et distribuez en 5 à chaque joueur qui les prend en main sans les montrer.
- Les cartes restantes sont placées face cachée dans le sabot-lune pour former la pioche.

2 dés : rouge et bleu

- Le dé rouge et le dé bleu sont placés au centre du plateau. Les dés jaunes ne servent pas pour la GUERRE GALACTIQUE et sont remis dans la boîte.

Déroulement de la partie

Le joueur dont le teint est le plus proche du Galactix est désigné premier joueur. En cas d'incertitude, c'est celui qui obtient le plus petit total aux dés qui commence.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur accomplit complètement son tour de jeu, puis c'est à son voisin de gauche de jouer.

Tour d'un joueur

Le tour d'un joueur se décompose en trois phases :

1. **Pioche et défausse (obligatoire)**
   compléter sa main, tirer une carte, puis jouer ou jeter une carte
2. **Lancer des dés (obligatoire)**
   lancer 3 dés ou 2 dés si une soucoupe est déjà posée
3. **Déplacement des soucoupes (obligatoire) et actions**
   pendant son déplacement, le joueur peut attaquer, découvrir ou récolter des Galactix, rentrer à sa Base ou en ressortir.

C'est ensuite au joueur à sa gauche de jouer.

Les phases sont détaillées dans les pages suivantes.

1. Pioche des cartes

Compléter à 5 cartes

Si nécessaire, le joueur complète sa main à **5 cartes** en prenant les cartes supérieures de la pioche. Il n'est pas possible de prendre les cartes de la défausse.

Tirer une carte

Il tire ensuite une carte supplémentaire de la pioche.

Le joueur a alors le choix entre :

- **Jouer 1 Pulsar**
- **Jouer 2 Pulsars**
- **Jouer 1 Soucoupe**
- **Jouer 2 Trous noirs**
- **Défausser**

- Jouer 1 carte Pulsar en désignant quel dé sera affecté ;
- Jouer 2 cartes Pulsar, s'il souhaite doubler ses deux dés ;
- Jouer 1 ou 2 cartes Soucoupes pour permettre à ses Soucoupes de repartir ;
- Jouer 2 cartes Trou noir et résoudre immédiatement le voyage (voir page 7) ;
- Défausser une carte, face vers le haut.

A l'issue de cette phase, le joueur ne doit pas posséder plus de 5 cartes en main.

N.B. : Si la pioche s'épuise, on bat les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.
Si le joueur pioche une carte Super Nova, on résout l'évènement « onde de choc ».

2. Lancer des dés

Le joueur jette 2 dés :

- Le dé rouge permet de déplacer sa Soucoupe au motif rouge.
- Le dé bleu permet de déplacer sa Soucoupe au motif bleu.

3. Déplacement des soucoupes et attaques

Une carte Soucoupe par Soucoupe en vol

Le joueur déplace toutes les soucoupes qui sont autorisées à voler : il doit posséder devant lui une carte soucoupe par Soucoupe en vol.

Les règles de déplacement sont définies à la page 6.

NB : Le joueur choisit librement quelle Soucoupe il déplace en premier.

On peut :

- **rentrer à la Base**
- **en repartir**
- **y rester sans utiliser tous les points du dé**

Au cours d'un déplacement, il est possible de rentrer à sa Base et d'en ressortir, généralement pour y déposer des Galactix. Le joueur qui rentre une Soucoupe dans son vaisseau mère peut choisir de l'y laisser en sécurité. Dans ce cas il n'est pas obligé d'utiliser la totalité des points du dé.

Voyage dans l'hyperespace

Un joueur peut voyager dans l'hyperespace en défaussant deux Trous noirs. Il peut effectuer un tel voyage à tout moment pendant son tour de jeu.

Pour plus de détails sur les voyages dans l'hyperespace, voir page 7.

Actions possibles :

- **Attaquer**
- **Collecter des Galactix**
- **En découvrir**

A tout moment, avant, pendant ou après son déplacement, une Soucoupe peut attaquer les Soucoupes adverses. Voir page 27.

Lorsqu'une Soucoupe passe sur des Galactix, elle peut les collecter. Voir page 31.

Si une Soucoupe termine son déplacement sur une étoile spéciale, le joueur découvre un gisement de Galactix. Voir page 30.

Lorsque le joueur a terminé son tour, c'est à son voisin de gauche de jouer.

Attaques au Laser ou Méga Laser

Une seule attaque par intersection du déplacement

On peut attaquer les soucoupes adverses à n'importe quel moment avant, pendant ou après son déplacement. Toutefois, il n'est possible d'attaquer plusieurs fois la même Soucoupe qu'en se déplaçant entre chaque attaque.

Les cartes d'attaque et de défense sont aussitôt défaussées. Une attaque ratée n'a aucune conséquence sur l'attaquant.

Attaque au Laser

1 seule intersection

L'adversaire doit être situé à une seule intersection de distance et être relié par une ligne de déplacement.

Toutes les directions

Le tir de Laser peut s'effectuer dans les 4 directions.

Plusieurs Lasers possibles par attaque

L'attaquant peut tirer plusieurs Lasers et doit dans ce cas l'annoncer avant que l'adversaire ne se défende. Il faut défausser autant de cartes Laser.

Défense contre un Laser

1 Bouclier par Laser ou 1 Giga Bouclier

Le joueur attaqué peut parer l'attaque en défaussant soit autant de cartes Bouclier que de cartes Laser, soit une carte Giga Bouclier qui contre jusqu'à 5 cartes Laser.

Attaque au Méga Laser

1 Méga Laser à la fois

Un Méga Laser s'utilise toujours seul.

A distance en ligne droite, si aucun obstacle

Il peut tirer à longue distance le long des lignes droites. Aucune Soucoupe, même amie ne doit se trouver entre l'attaquant et sa cible, ni aucun Galactix.

1 seule intersection en orbite

Pour une attaque sur la même orbite, la trajectoire étant courbe, la distance d'attaque reste limitée à une seule intersection, comme pour un Laser.

Défense contre un Méga Laser

1 Giga Bouclier

Le joueur attaqué ne peut parer l'attaque qu'à l'aide d'une carte Giga Bouclier.

Attaque Laser ou Mega Laser réussie : explosion de la Soucoupe

La Soucoupe explose et ses Galactix se répandent autour dans le sens de l'attaque :

Le 1er devant

Le 2ème à gauche

Le 3ème à droite

Lorsque l'adversaire est incapable de parer une attaque au Laser ou Méga Laser, sa Soucoupe est touchée et explose. Si elle transportait des Galactix, ces derniers s'éparpillent autour des débris du vaisseau, selon le sens de l'attaque.

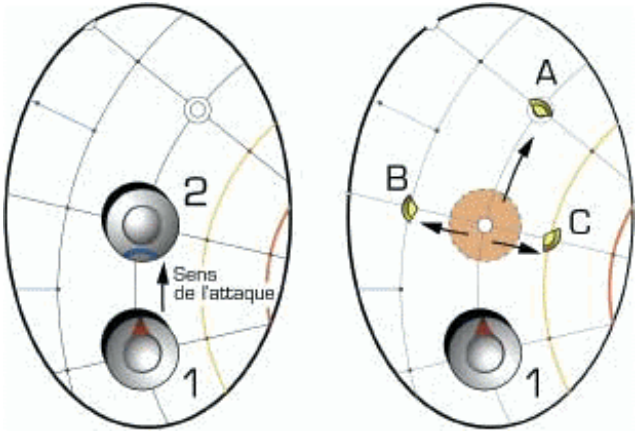
En considérant le sens de l'attaque, le premier Galactix part vers l'avant, le second à gauche et le troisième à droite.

Exemple :

La soucoupe 1 attaque la soucoupe 2 qui ne parvient pas à se protéger et explose.

Les Galactix s'éparpillent dans l'ordre A - B - C.

Si la soucoupe contenait 1 Galactix, il va en A. Si elle en contenait 2, ils vont en A et B. Si elle en contenait 3, ils vont en A, B et C.



NB : Si un emplacement est inaccessible - occupé par une Soucoupe, hors du plateau, non relié par des lignes – on laisse alors le Galactix à l'endroit ou se trouvait la soucoupe.

La Soucoupe qui a explosé retourne sur le vaisseau mère. Elle pourra repartir au prochain tour du joueur concerné s'il joue une carte Soucoupe.

Attaque à distance par Super Nova

Les 2 cartes Super Nova utilisées pour l'attaque et Trou noir, éventuellement utilisées en défense sont défaussées après usage.

Explosion d'une Super Nova

2 cartes Super Nova

Pour provoquer à distance une explosion de Super Nova, il suffit de poser devant un adversaire **deux cartes Super Nova**.

Libre choix de la cible

L'attaquant décide quelle Soucoupe part en fumée dans l'explosion de l'étoile.

La distance entre l'attaquant et sa cible n'intervient pas : il ne s'agit pas d'une attaque ordinaire, mais d'un événement galactique.

Défense contre la Super Nova

Seule défense possible : la fuite dans un Trou noir

Le seul moyen d'échapper à une SuperNova est de fuir dans un Trou Noir. Voir l'explication détaillée en page 7.

La carte Galactix qui est tirée pour déterminer le lieu de réapparition de la Soucoupe n'est pas pris en compte pour découvrir des Galactix.

Attaque réussie

Défausser une carte Soucoupe

La Soucoupe qui est partie en fumée retourne sur le vaisseau mère. Elle pourra repartir au prochain tour du joueur concerné s'il joue une carte Soucoupe.

Galactix à coté du plateau

Le chargement éventuel est replacé à coté du plateau, prêt à être remis en jeu.

Découvrir des Galactix

Les Galactix sont des particules d'énergie produites par les étoiles. Chaque joueur a pour but de ramener à son vaisseau mère 4 de ces particules.

Finir son déplacement sur une étoile spéciale

Lorsqu'une Soucoupe **termine** son déplacement sur une **étoile spéciale** – étoile entourée d'un cercle et placée sur une intersection - il fait apparaître des Galactix.

Retourner une carte

- Le joueur retourne la première carte du paquet des cartes Galactix.

Repérer l'étoile

- Le nom de l'étoile qui est sur la carte indique où apparaissent le ou les Galactix.

Poser le nombre de Galactix indiqué

- Le nombre de Galactix qui est découvert est indiqué sur la carte et peut aller de un à trois.
- On pose alors le nombre de Galactix indiqué sur l'étoile.

Si une Soucoupe est présente, placer les Galactix dans la soute

Si une Soucoupe se trouve sur cette étoile, les Galactix vont directement dans sa soute, en respectant cependant la capacité maximale de 3 Galactix par Soucoupe. Les Galactix en trop sont alors laissés dans le stock.

Carte Galactix :

Collecter des Galactix

Les Soucoupes se déplacent en glissant sur le plateau.

Soulever la Soucoupe pour avaler les Galactix

Pour récolter des Galactix, il suffit d'amener une soucoupe disposant de suffisamment de places libres dans sa soute sur une intersection qui comporte des Galactix, Le joueur soulève alors sa soucoupe et la repose sur ces Galactix qui sont dès lors dans sa soute.

Il est interdit de soulever sa Soucoupe autrement que pour charger des Galactix. Le joueur doit se souvenir s'il dispose de suffisamment de place dans ses soutes par rapport à la quantité de Galactix qu'il se propose de charger.

Il est strictement interdit de soulever les Soucoupes adverses pour voir leur chargement.

3 Galactix maximum sous la Soucoupe et sur l'intersection

Le chargement d'une soucoupe est limité à trois Galactix. Lorsqu'une soucoupe est chargée, les autres Galactix deviennent des obstacles : Le nombre total de Galactix sur une intersection ne peut dépasser 3, en comptant les Galactix à récolter et ceux déjà chargés dans la soute de la Soucoupe.

Exemple :

Une soucoupe chargée de 2 Galactix ne peut pas passer sur une intersection qui contient plus de 2 ou 3 Galactix. Le total dépasserait 3. La Soucoupe doit donc contourner l'intersection.

NB : On ne peut pas tirer de méga laser par dessus un Galactix

Détail des cartes

Cartes de vie

20 Soucoupes

2 cartes au début

Elles représentent les « vie » des Soucoupes en jeu des joueurs. Chacun d'entre eux en reçoit 2 au début de la partie.

Soucoupe détruite => carte défaussée

Quand une Soucoupe est détruite, le joueur défausse une de ses cartes Soucoupe.

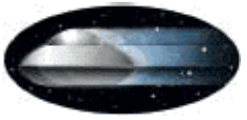
Nouvelle carte Soucoupe pour décoller à nouveau

Pour permettre à la Soucoupe de repartir du vaisseau mère, le joueur doit poser une nouvelle carte Soucoupe face visible devant lui.

Cartes de déplacement spéciaux

Les cartes de déplacement sont défaussées après utilisation.

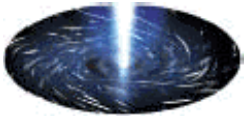
10 Pulsars



Double le dé

Permet de doubler la valeur d'un dé de déplacement.
Voir l'explication détaillée en page 7.

10 Trous Noirs



Toujours par 2, souvent pour fuir une Super Nova

Utilisés par deux, ils permettent de voyager dans l'hyperespace, pour aller plus vite ou pour fuir une Super Nova.
Voir l'explication détaillée en page 7.

Les Trous noirs s'utilisent par deux. Une carte seule n'a aucune valeur. Ils constituent la seule défense contre l'attaque par Super Nova.

Carte d'attaque

Les cartes d'attaque sont défaussées après utilisation

10 Lasers

Attaque à 1 intersection de 1 à 5 Lasers

Permettent d'attaquer une Soucoupe adverse à une intersection directement voisine. On peut attaquer avec plusieurs cartes Laser à la fois.

Voir détail en page 27.

2 Méga Lasers

1 seul Méga Laser
1 intersection en orbite à distance en ligne droite

S'utilisent toujours seuls.

Permettent d'attaquer une Soucoupe à une intersection voisine sur la même orbite ou sans limitation de distance le long d'une ligne droite.

Voir détail en page 27.

10 Super Nova

2 cartes Super Nova détruisent une Soucoupe

2 cartes Super Nova permettent de détruire une soucoupe au choix n'importe où sur le plateau, sauf sur les vaisseaux mères.

Une carte seule ne sert à rien.

Voir détail en page 29.

Cartes de défense

Les cartes de défense sont défaussées après utilisation

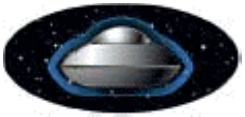
10 Boucliers

1 Bouclier protège de 1 Laser

Ils permettent de protéger une Soucoupe des attaques Laser inamicales.

Une carte Bouclier permet de parer une carte Laser.

NB : Un joueur qui ne peut parer plusieurs Lasers n'est pas obligé de se défendre.



2 Giga Boucliers

1 Giga Bouclier protège :
de 1 Méga Laser
de 1 à 5 Lasers

Le Giga Bouclier est la seule défense contre le Méga Laser.

Il permet également de parer jusqu'à 5 attaques Laser.

Il doit hélas être défaussé après usage, comme toutes les autres cartes.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur est parvenu à rapporter 4 Galactix sur son vaisseau mère. Ce joueur est le gagnant de la partie.

Variantes pour LA GUERRE GALACTIQUE

Tournoi galactique

Formule tournoi

Vous pouvez décider de faire un nombre convenu de parties, constituant un tournoi.

On comptabilise les points à la fin de chaque partie

A la fin de chaque partie, les joueurs comptabilisent leurs points :

- Chaque Galactix dans le vaisseau mère rapporte 1 point.
  Note : il est possible que le gagnant d'une partie ait plus 4 Galactix dans sa Base.
- Le gagnant de la partie marque 1 point de bonus. Il marque 2 points de bonus s'il a réussi à ramener 6 Galactix – donc 3 d'un coup lors du dernier tour de jeu - dans son vaisseau mère.

Lorsque toutes les parties sont terminées, le Super Extra Terrestre est celui qui a le plus fort total de points.

Alliance galactique

2 contre 2

A 4 joueurs, vous pouvez décider de jouer par équipes de 2.

La partie est terminée lorsqu'un joueur ramène un quatrième Galactix à son vaisseau mère. L'équipe gagnante est alors celle qui a ramené le plus grand nombre de Galactix dans ses deux vaisseaux mères. L'équipe gagnante n'est pas nécessairement celle du joueur qui a provoqué la fin de la partie.

Les joueurs alliés ne sont pas autorisés à pénétrer dans le vaisseau mère de leur partenaire. Il ne peuvent déposer les Galactix qu'ils récoltent que dans leur propre Base.

Duel galactique

1 contre 1

Chacun contrôle deux camps diagonalement opposés

Lorsqu'on joue à 2 joueurs, chacun contrôle 2 vaisseaux mères l'un en face de l'autre.

Les 5 cartes que le joueur a en main servent pour les 4 Soucoupes.

Les joueurs alternent les tours avec leurs deux camps : 1er joueur avec son premier jeu de soucoupes – 2ème joueur avec le jeu de soucoupes situé à gauche de celui qui vient de jouer – 1er joueur avec l'autre jeu de soucoupes – enfin 2ème joueur avec son second jeu de soucoupes.

Le premier joueur qui totalise 4 Galactix dans ses 2 vaisseaux mères gagne la partie.

Chevauchée galactique

Cette variante modifie de manière importante la stratégie de jeu.

Les soucoupes s'arriment

Les Soucoupes peuvent passer au dessus les autres Soucoupes. Elles peuvent même s'arrimer au dessus d'une Soucoupe amie ou ennemie, ou d'une pile de Soucoupes.

*NB : On appelle une Soucoupe qui en porte d'autres **Soucoupe Porteuse**, et une Soucoupe placée au dessus d'une ou plusieurs Soucoupes **Soucoupe Parasite**. Une Soucoupe placée au milieu d'une pile est à la fois Soucoupe Porteuse pour celles du dessus et Soucoupe Parasite pour celles qui sont au dessous d'elle.*

La Soucoupe doit être vide

- Une Soucoupe ne peut s'arrimer à une autre Soucoupe ou à un convoi de Soucoupes que si elle voyage à vide.
- Il suffit d'emboîter sa Soucoupe au dessus de la Soucoupe Porteuse.

Pas obligé de finir le dé

- Une Soucoupe qui s'arrime n'est pas obligée de finir son déplacement.

Les conséquences d'un arrimage sont les suivantes :

Porter une Soucoupe coûte 1 point du dé

- Lorsqu'une Soucoupe Porteuse se déplace, elle entraîne avec elle sa ou ses Soucoupes Parasites. Elle perd un point de dé par Soucoupe Parasite.
  Exemple : une Soucoupe qui en porte deux et tire 3 au dé ne se déplace que de 1.

Seule celle du bas est attaquée, mais toutes risquent d'exploser

- Si on attaque une pile de Soucoupes, seule la Soucoupe du bas est visée et peut se défendre. Les autres Soucoupes ne peuvent pas l'aider. Si la Soucoupe explose, toutes les Soucoupes Parasites explosent avec elle.

Un Soucoupe Parasite n'est pas obligée de bouger

- Une Soucoupe Parasite peut choisir de ne pas se déplacer à son tour de jeu. Le joueur peut jeter d'abord les dés et décider ensuite de ne pas se déplacer. Une Soucoupe peut se décrocher et continuer sa route selon les règles classiques.
- Une Soucoupe Parasite ne peut pas aider sa Soucoupe Porteuse.
- Si Une Soucoupe Porteuse part dans un Trou Noir chaque Soucoupe Parasite réapparaît à un endroit différent : on tire une carte Galactix par Soucoupe.

NB : Si un joueur qui part dans un Trou Noir réapparaît à une intersection où se trouve une Soucoupe, elle s'y arrimer automatiquement. Si le joueur n'a pas encore fait son déplacement normal, il peut cependant le faire.

Variante mixte INVASION et GUERRE

La Guerre de Envahisseurs

2 contre 2 ou 1 contre 1

Cette variante, qui se joue à deux équipes de deux joueurs mélange L'INVASION et LA GUERRE GALACTIQUE.
On peut également la jouer à 1 contre 1, chacun jouant le rôle de deux alliés.

Mise en place comme à l'Invasion, mais les vies sont dans la pioche

On met en place le plateau comme pour L'INVASION. Chacun reçoit en début de partie 2 cartes Soucoupes devant lui. Toutes les cartes Super Nova ainsi que les autres cartes Soucoupes sont intégrées dans le paquet de cartes qui est battu et placé face cachée dans le sabot-lune.

Former ses escadrons avant les autres

L'équipe qui parvient à former la première ses deux escadrons sur terre gagne la partie.

Les cartes Super Nova agissent comme dans la GUERRE GALACTIQUE, pour faire exploser une Soucoupe ennemie. La seule parade est la fuite dans le trou noir.

Pendant le tour :

- **Subir les Bunkers**
- **Tirer sur les autres**
- **Attaquer les Bunkers**

Pendant son tour de jeu, chaque joueur :

- Subit les tirs des défenses terriennes (dé jaune).
- Peut tirer sur les adversaires à tout moment.
- Peut attaquer les Bunkers une seule fois par Soucoupe à la fin de son déplacement.

Pour compliquer le jeu, vous pouvez choisir de jouer avec 2 dés jaunes au lieu de 1.
Pour le simplifier, vous pouvez décider qu'un seul escadron suffit à gagner la partie.
NB : L'événement Résistance terrienne ne s'applique pas pour la Guerre des Envahisseurs.

NB : Les règles présentées ici peuvent différer légèrement de celles présentées dans la boîte.

Certains titres ou textes et la numérotation des pages peuvent en particulier être différents.

En cas de différence, se référer aux règles de la boîte.

Un jeu pour toute la famille
2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

Création du jeu & Design : Johann Aumaitre
Participation à la rédaction des règles : François Haffner
Visitez notre site internet : www.ludi-storia.com