

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 (Saône-et-Loire), 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.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Capter l'asteroyd

Capter l'asteroyd : un mode de jeu pour 4 à 6 joueurs.

But du jeu : capturer 3 fois l'asteroyd ennemi.

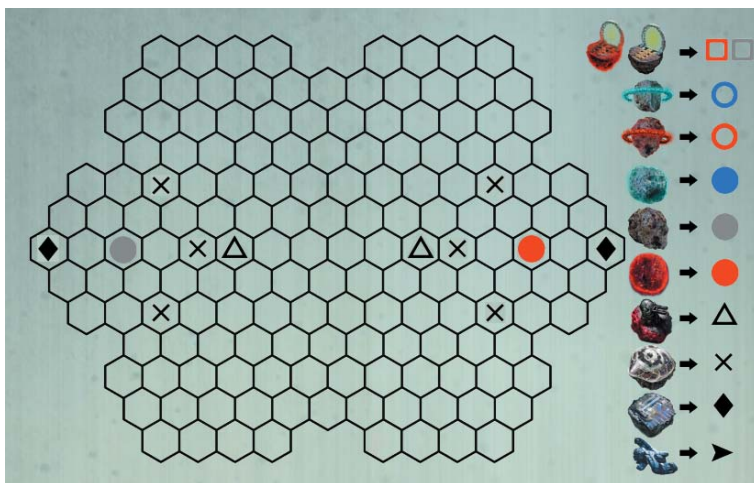
Temps suggéré pour un tour : 20 à 40 secondes.

Ce mode de jeu se joue par équipe de 2 ou 3 joueurs. C'est le mode bien connu "capture de drapeau" à la sauce Asteroyds.

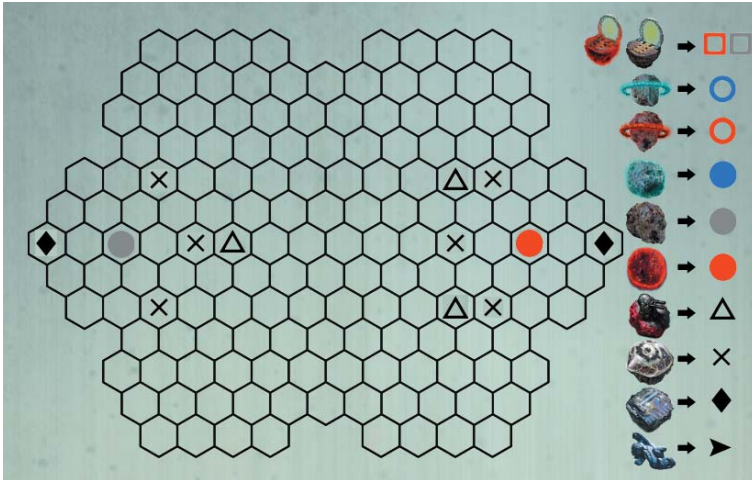
Une équipe est rouge, l'autre est blanche. Chaque équipe possède une base contenant :

- un asteroyd de la couleur de l'équipe,
- une plate-forme,
- des pods de public,
- une ou plusieurs tourelles.

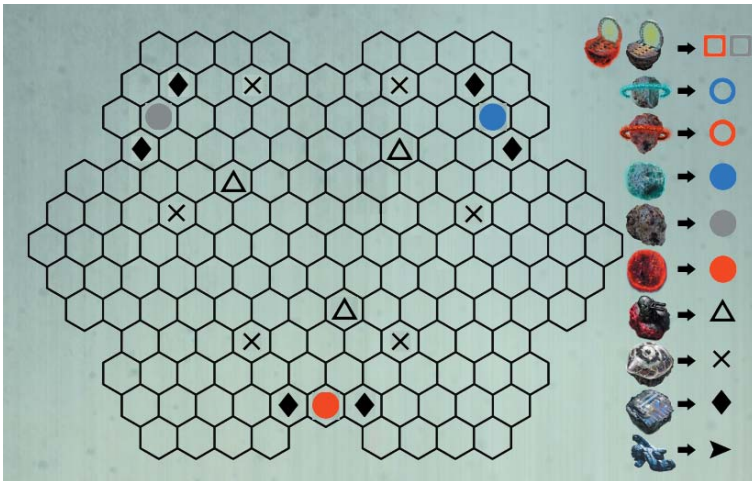
Au début de la partie, chaque joueur pose son vaisseau sur la plate-forme de son équipe.



Blancs contre Rouges



3 Blancs contre 2 Rouges



2 Rouges contre 2 Blancs contre 2 Bleus

TOUR DE JEU

1. Programmation

On lance les dés rouge et blanc puis on lance le chrono. Les joueurs peuvent programmer jusqu'à 6 colonnes.

La ligne des dommages du vaisseau est renommée ligne d'anticipation. Elle est utilisée en combinaison avec la 7ème colonne. Les joueurs mettent un jeton sur une des 6 premières cases de la ligne d'anticipation et un jeton sur une des actions "Tir" et "Bouclier" de la 7ème colonne.

Les joueurs d'une même équipe peuvent se concerter pendant la

programmation.

2. Mouvement du jeu

Cette phase de jeu est séparée en 6 rounds qui correspondent aux 6 colonnes de programmation. Le dé rouge indique dans quelle direction la ou les tourelles rouges vont tirer pendant ce tour. Les tourelles rouges se comportent comme des joueurs rouges qui tirent 6 fois d'affilée. Idem pour le dé blanc et les tourelles blanches.

A chaque round : on commence d'abord par tirer les lasers (provenant des vaisseaux et des tourelles) puis on effectue les déplacements.

Les tirs laser : le laser part de la case devant le vaisseau et continue tout droit jusqu'à rencontrer un obstacle.

Sont obstacles :

- les pods de public,
- les plate-forme,
- les vaisseaux ennemis,
- les tourelles ennemies,
- le bord du jeu.

Ne sont pas obstacles :

- les vaisseaux alliés,
- les tourelles alliées,
- les 2 asteroyds.

Comme le laser part de la case devant le vaisseau, si un vaisseau ennemi est sur la même case que le vaisseau qui tire le laser, il n'est pas touché. Il est possible de toucher deux vaisseaux en même temps si ces deux vaisseaux sont sur la même case.

Quand un vaisseau est touché par un laser ennemi, il est immédiatement téléporté sur la plate-forme de sa base et ne joue pas jusqu'à la fin du tour (sa programmation est stoppée).

Quand une tourelle est touchée par un laser ennemi, elle est désactivée (ne tire plus) jusqu'à la fin du tour.

Quand plusieurs vaisseaux ou tourelles se tirent dessus en même temps, ils sont tous touchés.

Les pods de publics et les plate-forme sont indestructibles.

Ligne d'anticipation :

Le joueur a choisi son mode pendant la programmation :

- "Bouclier" : Le jeton sur la ligne d'anticipation indique le round pendant lequel le pilote du vaisseau utilise tout son talent pour éviter les tirs ennemis. Les lasers ennemis passent à côté du vaisseau sans lui faire de dommage.
- "Tir" : Le jeton sur la ligne d'anticipation indique le round pendant lequel le pilote du vaisseau utilise tout son talent pour tirer sur les ennemis. Les ennemis ne peuvent utiliser le bouclier pour contrer ce tir.

Si un vaisseau se heurte à un obstacle (bord du jeu, tourelle, plate-forme), il subit les mêmes effets que s'il était touché par un laser. S'il s'est heurté à une

tourelle (alliée ou non), elle est désactivée jusqu'à la fin du tour.

Et les astéroïdes ?

Quand un vaisseau passe sur un astéroïde ennemi, il l'emporte avec lui dans son mouvement (ce sont des petits astéroïdes, les vaisseaux sont équipés d'un filet pour les récupérer). Tant que le vaisseau ne se fait pas tirer dessus ou qu'il n'est pas retourné à sa base, il garde l'astéroïde avec lui. S'il se fait tirer dessus, il est renvoyé à la plate-forme et l'astéroïde reste où il est. S'il arrive à le ramener jusqu'à sa base, alors son équipe gagne un point et l'astéroïde est téléporté à sa position de départ.

Si un vaisseau ami passe sur un astéroïde qui n'est plus trébuché par un vaisseau ennemi, l'astéroïde est téléporté à sa position de départ dans la base. Un vaisseau ne peut en aucun cas porter un astéroïde de sa couleur. Si 2 vaisseaux arrivent sur un astéroïde, priorité à ceux qui sont de couleur différente de l'astéroïde. Si au moins 2 vaisseaux de couleur différente de l'astéroïde arrivent sur lui, l'astéroïde reste où il est.

Si, lors d'un round, une équipe arrive à 3 points, elle gagne la partie. En cas d'égalité, le jeu continue jusqu'à ce qu'une équipe ait un score supérieur à l'autre équipe.

Petites variantes :

- On peut utiliser les pouvoirs des pilotes (pour Lawrence, le pouvoir devient : toujours en mode "Bouclier", pas de jeton sur la 7ème colonne, peut utiliser 2 jetons dans la ligne d'anticipation).
- On peut jouer à 3 équipes de deux personnes. Le dé bleu est alors utilisé pour la tourelle de la base bleu. Quand on capture un astéroïde, on gagne un point et l'équipe qui s'est fait capturer son astéroïde en perd un. La première équipe à 2 points gagne le match.
- On peut jouer en 1 contre 1, chacun gère deux (ou trois) vaisseaux et on a 2 fois plus de temps pour programmer.
- Variante pour 2 équipes : on peut utiliser quelques astéroïdes bleus dispersés sur le plateau et qu'on fait bouger avec le dé bleu. Entre 2 et 4 c'est suffisant, sinon le jeu devient trop chaotique. Ces astéroïdes peuvent être soit des obstacles destructibles, soit indestructibles (destructibles, c'est plus sympa !).
- On peut modifier la disposition des pièces sur le plateau. On peut aussi laisser le soin à chaque équipe de disposer ses pods de public et ses tourelles comme elle l'entend.

Gabriel