

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



GALACTICA

La Bataille de l'Espace ^{T.M.}

de 2 à 4 joueurs

7 ans et plus

Un chasseur Cylon « mis hors de combat et abandonné » flotte dans l'espace interstellaire. Dans le cadre d'une mission d'entraînement au combat, quatre pilotes d'astro-jets ont chacun pour ordre de capturer l'épave du chasseur Cylon et de la ramener sur GALACTICA (seule base de la flotte coloniale non détruite par les terribles Cylons) pour y être étudiée.

Au cours de cette mission, les pilotes doivent simuler des conditions réelles de combat : on leur a recommandé d'utiliser leurs armes, non pas pour se détruire, mais seulement pour s'empêcher respectivement de capturer le chasseur Cylon abandonné.

BUT DU JEU :

Être le premier à capturer l'épave Cylon et la ramener à la station de lancement de votre escadron, GALACTICA.

MATÉRIEL :

- Un plateau de jeu.
- Une "épave Cylon" de couleur argentée.
- Un cadran spatial avec une flèche pivotante et quatre astro-jets de couleur différente.
- Quatre bases en plastique.
- 12 cartes "dérobade".
- 36 cartes "commande" (divisées en quatre paquets de neuf cartes de quatre couleurs différentes).

PRÉPARATION :

1. - Placez l'épave Cylon au centre du plateau du jeu.
2. - Placez chaque astro-jet, les languettes en premier, dans une base en plastique.
3. - Étudiez le plateau de jeu. Dans chaque coin, se trouve une station de lancement. Votre station de lancement est celle qui se trouve à votre droite.
4. - Votre pièce de jeu est l'astro-jet qui est de la même couleur que votre station de lancement. Mettez votre astro-jet en place sur sa station de lancement.
5. - Prenez le paquet de cartes "commande" dont la couleur est la même que celle de votre astro-jet. Après avoir battu ces cartes, mettez-les, face cachée, sur la table en face de vous.
6. - Prenez trois cartes "dérobade" et mettez-les, face exposée, à côté de vos cartes "commande".
7. - Vous remarquerez que le plateau de jeu est divisé en quatre quarts séparés par des lignes jaunes. Dans chaque quart de plateau, se trouve une planète pourpre et "un gouffre noir" dont vous verrez les rôles tout à l'heure.
8. - Retournez deux de vos cartes "commande".
9. - Chaque joueur fait tourner la flèche du cadran spatial. Le joueur qui obtient le chiffre le plus grand joue le premier. La partie se poursuit ensuite dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

AVANT DE COMMENCER LA PARTIE, NOUS VOUS CONSEILLONS DE LIRE LES RÈGLES SUIVANTES AU MOINS UNE FOIS.

PROGRESSION DE LA PARTIE

Au début de votre tour, faites tourner la flèche du "cadran spatial" puis déplacez votre astro-jet de façon à le rapprocher le plus possible de l'épave Cylon.

A. DÉPLACEMENTS

1. - Vous pouvez déplacer votre astro-jet horizontalement et verticalement, mais pas en diagonale.
 - a) Vous pouvez changer de direction aussi souvent que vous le voudrez au cours d'un même déplacement.
 - b) Vous devez changer de direction si vous êtes sur le point d'entrer en collision avec un autre astro-jet.
2. - Au cours d'un même déplacement, vous n'avez pas le droit d'utiliser une même case plus d'une fois.
3. - Vous pouvez franchir n'importe laquelle des lignes jaunes.
4. - D'une manière générale, vous devez déplacer votre astro-jet du nombre de cases indiqué par la flèche. Il y a cependant deux exceptions à cette règle : vous les trouverez sous les titres GOUFFRES NOIRS et CAPTURE DE L'ÉPAVE CYLON.

B. GOUFFRES NOIRS

Dans l'espace interstellaire, les gouffres noirs sont des zones de gravité concentrée. Dans ce jeu, ils constituent d'importants éléments stratégiques.

Si votre astro-jet arrive dans une case "gouffre noir", vous pouvez, si vous le désirez, déplacer immédiatement votre astro-jet sur n'importe quel autre gouffre noir qui n'est pas déjà occupé par un astro-jet.

1. - Il n'est pas obligatoire d'arriver pile sur une case "gouffre noir", vous pouvez vous arrêter dès que vous arrivez sur une de ces cases au cours d'un déplacement. Cependant, si vous déplacez ensuite votre pièce de jeu sur une autre case "gouffre noir", vous ne pouvez pas continuer à déplacer votre astro-jet du nombre exact de cases indiqué par la flèche.
2. - Si vous vous trouvez sur un gouffre noir au début de votre tour, vous n'avez pas le droit d'aller immédiatement sur un autre; faites tourner la flèche et déplacez votre astro-jet du nombre de cases indiqué.

C. CAPTURE DE L'ÉPAVE CYLON

Il existe trois façons de capturer l'épave Cylon : en amenant votre astro-jet sur sa case ; en menant votre astro-jet sur un gouffre noir occupé par l'épave Cylon ; ou en gagnant une "bataille interstellaire".

Pour capturer l'ÉPAVE, faites coulisser votre astro-jet dans la partie supérieure de l'ÉPAVE. Ensuite, faites tourner la flèche immédiatement et déplacez votre astro-jet avec l'ÉPAVE.

1. - CAPTURE EN ARRIVANT SUR LA CASE DE L'ÉPAVE CYLON

a) Il n'est pas obligatoire d'arriver pile sur la case de l'ÉPAVE ; vous pouvez arrêter votre astro-jet dès qu'il arrive sur la case de l'ÉPAVE CYLON.

b) Vous ne pouvez pas vous arrêter sur la case de l'ÉPAVE si un autre astro-jet s'est déjà emparé de l'ÉPAVE.

2. - CAPTURE SUR UN GOUFFRE NOIR

Si l'ÉPAVE se trouve seule sur un gouffre noir, vous pouvez la capturer soit en y amenant votre astro-jet, soit en arrivant à ce gouffre noir directement d'un autre gouffre noir.

3. - CAPTURE A LA SUITE D'UNE BATAILLE INTERSTELLAIRE

Si votre astro-jet arrive sur une case adjacente à la case de l'ÉPAVE – horizontalement, verticalement ou diagonalement – alors que l'ÉPAVE est déjà captive d'un autre astro-jet, vous mettez votre adversaire au défi d'engager une "bataille interstellaire". Votre adversaire et vous-même faites alors tourner la flèche. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé gagne. Le vainqueur peut alors garder l'ÉPAVE (si celui-ci est déjà en sa possession) ou s'en emparer, sans bouger son astro-jet. Le vainqueur doit alors :

a) faire tourner la flèche immédiatement et déplacer en même temps son astro-jet et l'ÉPAVE ; et

b) déplacer le vaincu sur une planète pourpre non occupée où il entreprendra des réparations mineures sur son astro-jet.

Pour engager une "bataille interstellaire", il n'est pas obligatoire d'arriver pile sur une case adjacente à celle de l'ÉPAVE capturée ; vous pouvez arrêter votre astro-jet dès qu'il arrive sur une case adjacente à celle de l'astro-jet qui a capturé l'ÉPAVE.

D. CARTES "COMMANDE"

Lorsque c'est votre tour et après avoir déplacé votre astro-jet, vous pouvez jouer une des cartes "commande" retournées ou les deux si vous le voulez. Il y a trois types de cartes de "commande" : Suraccélération, Champ de force et Rayons-laser.

1. - SURACCÉLÉRATION

Jouez cette carte si vous voulez faire tourner la flèche à nouveau.

2. - CHAMP DE FORCE

En jouant cette carte, vous avez le droit de déplacer un adversaire sur une planète pourpre non occupée. Si l'adversaire que vous avez choisi de déplacer a déjà capturé l'ÉPAVE, vous ne pouvez déplacer que l'astro-jet de votre adversaire, l'ÉPAVE reste sur sa case.

3. - RAYONS-LASER

En jouant cette carte, vous aurez peut-être la possibilité de renvoyer un ou plusieurs adversaires sur GALACTICA où leur astro-jet devra subir d'importantes réparations.

Commencez par faire tourner la flèche de façon à déterminer le nombre d'attaques que vous pouvez porter. Faites ensuite tourner la flèche aussi souvent que vous êtes autorisé à porter d'attaques. Chaque fois que la flèche est dirigée vers un quart occupé par un adversaire, celui-ci est renvoyé à la station de lancement de son escadron.

- a) Si la flèche est dirigée vers une ligne jaune, faites-la tourner à nouveau.
- b) Si l'astro-jet d'un adversaire se trouve sur une ligne jaune et que la flèche est dirigée vers un quart situé d'un côté ou de l'autre de cette ligne jaune, votre adversaire est atteint par le rayon-laser.
- c) Si la flèche est dirigée vers un quart dans lequel se trouvent plusieurs adversaires, chacun d'eux est atteint par le rayon-laser.
- d) Si un adversaire est atteint par un rayon-laser alors qu'il tient l'ÉPAVE captive, l'ÉPAVE reste où elle se trouve.
- e) Votre propre astro-jet ne peut être atteint par vos rayons-laser.

Une fois que vous avez utilisé une carte "commande", vous devez immédiatement la retirer du jeu. Vous devez également attendre le début du tour suivant avant de remplacer la (les) carte (s) que vous avez utilisée (s) par la (les) carte (s) sur le dessus de votre paquet de réserve.

E. CARTES "DÉROBADE"

Vous pouvez, à n'importe quel moment, utiliser une carte "dérobade" pour vous protéger contre une carte de "champ de force" ou une carte de "rayon-laser". Lorsque vous utilisez une carte "dérobade" contre une carte de "champ de force", votre adversaire ne peut déplacer votre astro-jet; lorsque vous en utilisez une contre une carte de "rayon-laser", le rayon-laser qui vous est destiné ne peut vous atteindre. Vous ne pouvez pas utiliser de carte "dérobade" comme moyen de protection au cours d'une bataille interstellaire.

Une fois que vous avez utilisé une carte "dérobade", vous devez immédiatement la retirer du jeu. Ces cartes ne peuvent être remplacées. Si, par exemple, votre astro-jet est atteint plus d'une fois par un rayon-laser, vous devez utiliser une carte "dérobade" différente chaque fois que vous désirez protéger votre astro-jet. Une fois que vous avez utilisé vos trois cartes "dérobade", il ne vous reste aucun moyen de protection.

LE VAINQUEUR

Est proclamé vainqueur le premier joueur qui réussit à capturer l'Épave Cylon et à la ramener à la station de lancement de son escadron sur l'astro-base GALACTICA.

