

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



PLANET RAIDERS

1. But du jeu

Récupérer le premier son vaisseau perdu dans l'espace. Pour atteindre ce but, chaque joueur devra combattre l'ennemi pour constituer au plus vite l'équipage nécessaire.

2. Objectif

- Le jeu se joue à 2, 3 ou 4 joueurs ou équipes.
- La disposition initiale des pièces est donnée dans la dernière page.

Le plateau représente une galaxie composée de 4 planètes peuplées d'aliens situées à la périphérie, et de 4 vaisseaux spatiaux au centre.

L'objectif est de récupérer le premier son vaisseau spatial et pour y parvenir, chaque joueur dispose d'une équipe de 3 planet raiders qui vont se battre dans l'espace pour constituer l'équipage du vaisseau. Cet équipage de 4 membres est obtenu en faisant prisonniers des planet raiders adverses et en récupérant des aliens disséminés sur les planètes. Dès qu'un équipage est constitué, il faut être le premier à amener l'un de ses planet raiders sur son vaisseau pour gagner.

Un équipage est composé de 4 membres :

- 2 aliens différents et 2 planet raiders ennemis différents, ou bien
- 2 aliens différents et 2 planet raiders ennemis identiques, ou bien
- 3 aliens différents et 1 planet raider ennemi

Il n'y a pas d'ordre pour récupérer les 4 membres de l'équipage au cours de la partie.

Les aliens sont disposés sur les planètes, comme indiqué sur la figure de la dernière page.

Pour monter cet équipage, chaque joueur possède 3 planet raiders et 5 fusées dont 3 sont disposées sur le plateau au début de la partie, comme indiqué sur la figure de la dernière page pour une partie à 2 joueurs.

Le joueur qui a gagné la partie est celui qui a réussi à créer son équipage et qui arrivera à placer en premier l'un de ses planet raiders survivants sur son vaisseau. Le second est celui qui aura fait la même chose mais en 2^{ème} position et ainsi de suite.

3. Composition du jeu

3.1 La galaxie

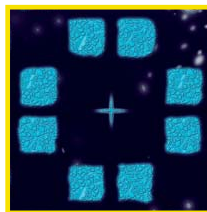
La galaxie est composée :

- D'une zone centrale où se trouvent les 4 vaisseaux permettant de rentrer
- D'une zone périphérique où se trouvent 4 planètes sur lesquelles vivent des aliens

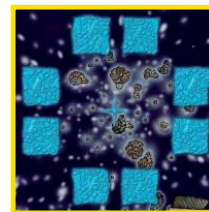
Les aliens sont représentés par des pions à la couleur de chacune des planètes et sont disposés comme indiqué sur la figure de la dernière page.



Le plateau est composé principalement des figures suivantes :



Zone neutre



Zone de météorites

Les pavés bleus servent à placer les planet raiders uniquement
La zone au centre des pavés sert à placer les fusées uniquement :

- Une fusée rouge peut aller sur les deux zones.
- Une fusée bleue ne peut aller que sur les zones neutres.
- Les fusées ne peuvent traverser ni les planètes ni les vaisseaux.

3.2. Les moyens de chaque joueur

Chaque joueur dispose :

- De 3 planets raiders à sa couleur, dont il est propriétaire :



- De 5 fusées permettant aux planet raiders de se déplacer dans la galaxie ; ces fusées sont banalisées, c'est à dire que si un planet raider a l'opportunité de pouvoir utiliser une ou plusieurs fusées de ses ennemis, il peut le faire et les récupérer pour faire ses propres trajectoires.

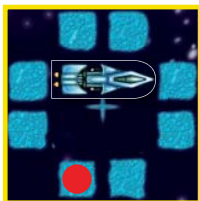


: Fusée **bleue** permettant de naviguer uniquement dans la zone neutre, au nombre de 3 par joueur.

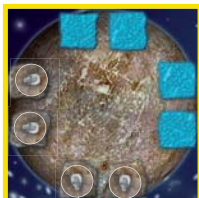


: Fusée **rouge** permettant de naviguer dans les 2 zones de la galaxie, au nombre de 2 par joueur.

Exemples illustrés :



- Un planet raider sur un pavé bleu
- Une fusée dans la zone neutre.



Dans la zone périphérique, on a les planètes sur lesquelles on place les 4 aliens.



Chaque joueur place au début de la partie ses planet raiders sur les 3 pavés de sa couleur, exemple : 2 pavés du joueur jaune au bord du plateau.



Le vaisseau du joueur violet et ses 4 zones d'embarquement possibles, matérialisées par des pavés violets.

Rappel : le principe de disposition initiale est donné sur la dernière page de cette règle.

4. Le déroulement du jeu

Les joueurs jouent l'un après l'autre ; chaque coup pour un joueur se déroule en 3 étapes successives :

- La première étape consiste à faire avancer ses planet raiders en empruntant la trajectoire définie par une fusée ou par une succession de fusées disposées sur le plateau. Une fois que les planet raiders ont fini leur déplacement et que le joueur les a posés sur leur case finale, ils ne peuvent plus être bougés, sauf au tour suivant.
- La seconde étape consiste à récupérer toutes les fusées ayant permis le déplacement des planet raiders.
- La troisième étape consiste pour le joueur à replacer sur le plateau tout ou partie des fusées récupérées à la seconde étape ; c'est par le remplacement de ces fusées que chaque joueur crée de nouvelles trajectoires pour ses planet raiders et ainsi développe sa stratégie ; il peut par exemple confier toutes ses fusées à un seul planet raider qui sera alors ultrarapide et puissant mais les autres seront peut-être vulnérables, ou bien, dans une partie à plus de deux joueurs, en passer à un autre joueur s'il y trouve un intérêt. Les fusées qui n'ont pas été remplacées sont conservées par le joueur qui pourra les replacer lors d'un tour suivant en même temps que les autres fusées qu'il aura pu récupérer.

Remarque : un joueur peut décider de ne pas utiliser la totalité des fusées placées sur sa trajectoire. Il ne récupère alors que les fusées utilisées.

Au début de la partie, le joueur suit exactement les 3 étapes ci-dessus ; il déplace ses planet raiders à l'aide des 3 fusées disposées sur le plateau ; avec les deux fusées qu'il possède en plus, il dispose au total de 5 fusées qu'il peut replacer où il veut pour développer sa stratégie.

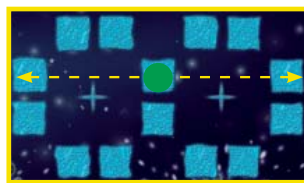
Lorsqu'un joueur atteint un pavé bleu occupé par un joueur adverse, il capture le planet raider ennemi ; à chaque capture d'un planet raider ennemi, il gagne une fusée bleue supplémentaire qu'il peut replacer avec celles dont il dispose déjà.

Le premier joueur qui après avoir constitué son équipage atteint son vaisseau a gagné. Lors de ce coup final, il retire du plateau ses planet raiders ainsi que toutes les fusées qu'il aurait pu utiliser pour un dernier déplacement. La partie se poursuit et c'est à nouveau celui qui atteindra son vaisseau le premier qui finira second et ainsi de suite.

Les joueurs ne peuvent prendre qu'un alien au plus par planète.

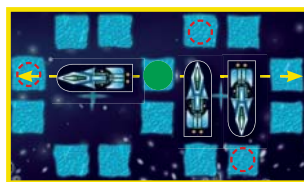
5. Les règles du jeu

5.1. Principe de déplacement



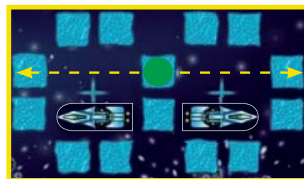
Ligne horizontale

Un planet raider se trouve toujours sur un pavé bleu qui appartient à une ligne horizontale ou verticale ; si en regardant suivant cette ligne, son regard croise une fusée sur les zones proches de lui, il peut l'utiliser pour se déplacer ; il va alors sur le pavé bleu indiqué par le nez de la fusée.



déplacement possible du planet raider

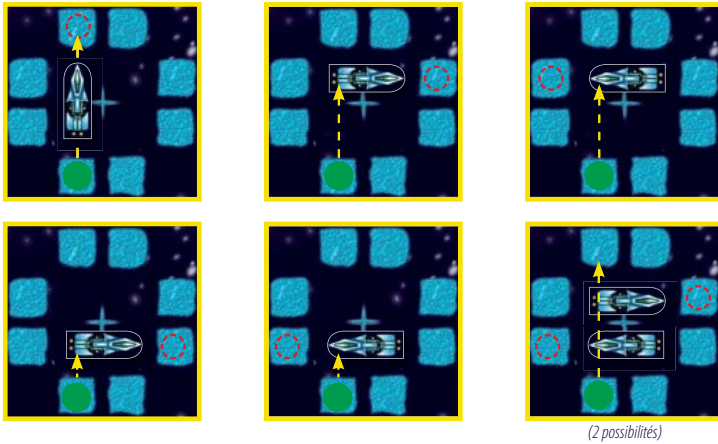
Dans l'exemple ci-contre, en regardant suivant la ligne à laquelle il appartient, le planet raider vert voit 3 fusées ; il ne peut choisir qu'une seule de ces 3 fusées et aller sur le pavé bleu qu'elle désigne.



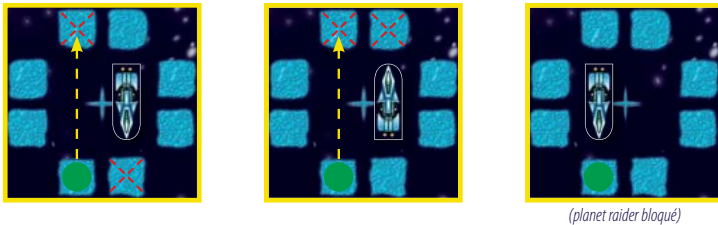
Fusées inutilisables par le planet raider

Une autre façon de voir : un planet raider ne peut jamais utiliser les fusées qui ne croisent pas sa ligne.

Déplacements possibles :



Déplacements impossibles :



Exemple de déplacement utilisant plusieurs fusées :



- S'il y a deux fusées possibles, le joueur en choisit une seule pour déplacer son planet raider.
- Une fois que le déplacement est fait, le joueur récupère la fusée utilisée qu'il replacera sur le plateau après avoir terminé le déplacement complet de son planet raider.
- Tant qu'un planet raider rencontre des fusées qu'il peut utiliser pour se déplacer en respectant ce principe, il le fait si le joueur le souhaite.
- Grâce à ce principe, un planet raider peut se déplacer successivement de pavé bleu en pavé bleu sur le plateau.

5.2. Les règles de déplacement

Il y a quelques règles complémentaires, rappelées ici, à respecter pour les déplacements :

- Une fusée bleue ne peut pas être utilisée pour un déplacement en zone de météorites.
- Une fusée rouge peut être utilisée partout sur la galaxie.

Un joueur peut donc combiner des fusées de couleurs différentes pour créer des trajectoires en respectant ces principes.

Ceci est illustré par la figure suivante :



- Sur cette figure, le planet raider **ROUGE N° 1** peut aller sur le pavé bleu **D** en passant successivement par les pavés bleus **A, B et C**.
- Les fusées sont banalisées, ce qui signifie que n'importe quel joueur peut utiliser une trajectoire construite par un autre joueur et récupérer les fusées correspondantes pour ses propres besoins.
- Pour qu'un planet raider puisse récupérer un alien ou un planet raider ennemi, il suffit qu'il puisse prendre sa place ; sa trajectoire s'arrête là même si des fusées lui permettent de continuer. Le planet raider **ROUGE**, situé sur le pavé bleu 2 peut aller récupérer l'alien situé sur le pavé **F** en utilisant les deux fusées bleues permettant de passer successivement sur la case bleue **E** puis sur la **F** ; dans ce cas, il retire l'alien placé en **F** et le sort du jeu ; lorsqu'un planet raider a la possibilité d'utiliser 2 fusées, ce qui correspond ci-dessus au planet raider **ROUGE N°2** qui peut utiliser aussi bien la fusée pour aller en **E'** que celle pour aller en **E**, il en choisit une seule des deux pour effectuer son déplacement et c'est celle-là qu'il aura le droit de retirer du jeu.
- Dans l'exemple ci-dessus, le joueur **ROUGE**, à son tour de jeu, déplace ses deux planet raiders ; il récupère alors toutes les fusées bleues et rouges ayant servi aux déplacements de ses deux planet raiders et il les replace où il veut sur la galaxie pour poursuivre sa stratégie.
- Un planet raider d'un joueur peut en capturer un autre, pour cela, il suffit qu'il puisse prendre sa place lorsque c'est à son tour de jouer ; dans l'exemple ci-dessus, le planet raider **VIOLET N°3** peut capturer le planet raider **JAUNE N°4** du pavé bleu **H** en utilisant les deux fusées bleues qui permettent d'atteindre le pavé bleu **H** en passant par la case **G** ; il prend sa place et sort le planet raider **JAUNE** du jeu ; dans ce cas, le planet raider **VIOLET** arrête son déplacement sur le pavé bleu du planet raider **JAUNE**. Ce coup lui permet de gagner une fusée bleue.
- Enfin, le dernier principe irréversible, de préférence à utiliser en fin de partie : un joueur peut, au moment de replacer ses fusées sur le plateau, remplacer deux fusées bleues par une fusée rouge ; ceci est irréversible c'est à dire qu'une fusée rouge ne peut à aucun moment être remplacée par 2 fusées bleues.

6. Configuration Initiale d'une Partie

Le placement des pièces pour chaque joueur est donné ci-dessous pour une partie à 2 joueurs. Chaque joueur place 3 fusées sur le plateau comme indiqué et en conserve une rouge et une bleue.

