

BUT DU JEU

Mettre hors-jeu les fusées adverses en leur empêchant tout déplacement.

PRÉPARATION

Chaque joueur choisit sa fusée et la place sur sa base spatiale de même couleur. Les bases, les fusées et les galaxies sont calées sur le plateau comme indiqué figure 1, selon le nombre de joueurs.

Les bases spatiales inutilisées au départ sont retournées, face visible côté galaxie (fig. 2 : exemple de début de partie à 3 joueurs, où la situation spatiale est : Plateau + galaxies + 3 fusées sur leurs bases).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Un tirage au sort détermine qui commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A tour de rôle, chaque joueur procède à 2 actions : il déplace sa fusée et retire du plateau une galaxie inhabitée.

o Déplacement des fusées

A son tour, chaque joueur doit déplacer sa fusée sur une galaxie ou une base adjacente à celle qu'elle occupe (fig. 3).

Les fusées ne peuvent pas se poser sur une case vide du plateau, ni sur une galaxie ou une base occupée par une autre fusée (fig. 4).

o Disparition/Extinction des Galaxies

Après avoir déplacé sa fusée, le joueur retire du plateau une galaxie inhabitée de son choix. Le but est de limiter ou d'empêcher les déplacements adverses. Les joueurs ne peuvent pas retirer du plateau une galaxie occupée, ni une base spatiale, occupée ou non.

Remarque : En début de partie, tant qu'un joueur n'a pas encore bougé de sa base de départ, il est interdit de retirer une galaxie adjacente à cette base.

Les bases spatiales au secours de leurs fusées

Durant la partie, chaque base peut venir en aide une seule et unique fois à sa fusée. Par exemple, la base bleue peut aider la fusée bleue : le joueur bleu décide de déplacer sa base sur une case vide et adjacente à sa fusée. Il retourne sa base face visible côté galaxie, puis y pose sa fusée (fig. 5). Les bases retournées prennent les propriétés d'une galaxie normale et peuvent donc être ensuite enlevées par n'importe quel joueur. Lorsqu'un joueur utilise ainsi sa base spatiale, il termine son tour après y avoir déplacé sa fusée (exceptionnellement, il ne retire aucune galaxie).

POUR GAGNER LA PARTIE

Lorsqu'à son tour un joueur ne peut pas déplacer sa fusée, il est éliminé (fig. 6) : sa fusée est retirée du jeu.

Le joueur dont la fusée reste la dernière sur le plateau gagne la partie.

VARIANTES

A 2 ou 3 joueurs, il est possible de jouer avec plusieurs fusées chacun.

A 4 joueurs, il est possible de jouer par équipes de 2.



1

2

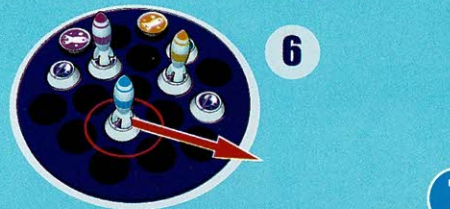


3

4



5



6

7

6