


Membre de
2 Tours de jeu
La Rochelle



Accueil

Citations

Liste des jeux

Infos club


Liens

Le jeu c'est quoi ?

Contact

Livres d'or

Nos partenaires de jeu
jeux de société, de stratégie et de plateau



OVNI

Retour présentation

COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu ([voir fin de page](#))

4 Séries de pions (vert, rouge, jaune et bleu)

Les séries verte et rouge sont identiques



1 exempl.

2 exempl.

2 exempl.

2 exempl.

2 exempl.

2 exempl.

1 exempl.

3 exempl.

Les séries jaune et bleu sont identiques



1 exempl.

1 exempl.

1 exempl.

1 exempl.

2 exempl.

3 exempl.

RÈGLE DU JEU:

BUT DU JEU

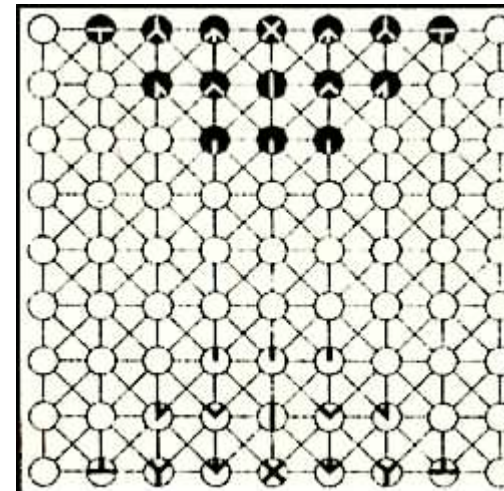
Détruire l'escadre ou le commodore de ou des adversaires.

Chaque joueur manoeuvre ses pions sur le plateau de jeu en les dirigeant dans la direction de l'un des ailerons. Les pions avancent d'autant de cases qu'ils portent d'ailerons.

LE JEU A DEUX JOUEURS

On utilise les pions vert et les pions rouge. Vert commence. Chaque joueur joue un seul pion à tour de rôle. Un pion peut soit être déplacé soit être tourné. Seules les navette spatiales (les pions qui ne comportent qu'un aileron) peuvent être déplacées, puis tournées au cours du même coup.

Les escadres sont disposées comme sur le schéma ci-contre.











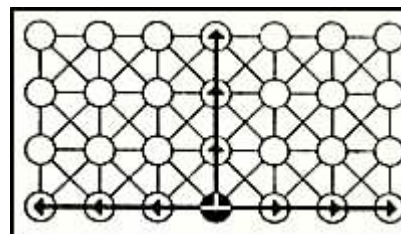
Déplacement des pions

Un pion ne peut être déplacé que dans la direction de ses ailerons.

Un pion se déplace uniquement sur des cases vides.

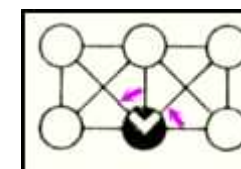
A l'exception du Commodore (pion avec 4 ailerons), un pion se déplace d'autant de cases qu'il comporte d'ailerons:

Pion	Rayon d'action
 Commodore	une seule case
   Vaisseau spatial	1 à 3 cases
   Soucoupe volante	1 à 2 cases
 Navette spatiale	1 case



Changement de direction

Au lieu de déplacer un pion, on peut le faire pivoter pour l'orienter dans une autre direction. Seule la navette spatiale peut être d'abord déplacée, puis tournée, pendant le même coup.



La prise

Si un pion adverse se trouve à portée d'un pion, ce pion attaque et prend la place du pion adverse qui est éliminé. (La prise n'est jamais obligatoire)

Fin de la partie

Le joueur qui capture l'Commodore adverse ou la totalité des autres pièces gagne la partie

LE JEU A QUATRE JOUEURS

Préparation

Les quatre joueurs tirent leur couleur au sort.

Chacun possède: Un commodore, deux vaisseaux, trois Soucoupes, trois navettes, disposés comme sur le schéma ci-contre.

Le jeu

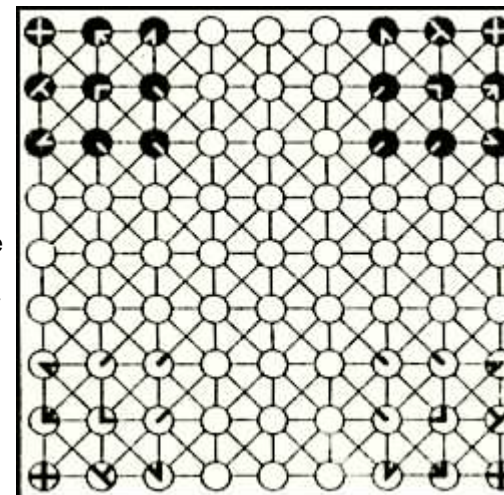
Vert commence, les autres joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguille d'une montre; les règles sont celles du jeu à deux joueurs.

Si le Commodore de l'un des joueurs est capturé, ce joueur est éliminé. Son vainqueur joue avec les pions du vaincu. Si le vaincu possède déjà les pions d'un 3ème joueur dont il a capturé le Commodore, le vainqueur dispose de pions de trois couleurs différentes.

Lorsqu'un joueur ne possède plus aucune autre pièce que le Commodore, il est éliminé. Son Commodore est retiré du jeu.

Fin de partie

Le joueur qui élimine ses trois adversaires remporte la partie.



LE JEU PAR EQUIPE

Deux équipes de 2 joueurs sont opposées l'une à l'autre. Anne et Christian jouent contre Bernard et Dominique

Préparation

Les quatre joueurs tirent au sort leur couleur et placent les pions comme sur le schéma ci-contre.

Chaque joueur possède 1 Commodore, 2 vaisseaux, 3 soucoupes et 3 navettes.

Le jeu

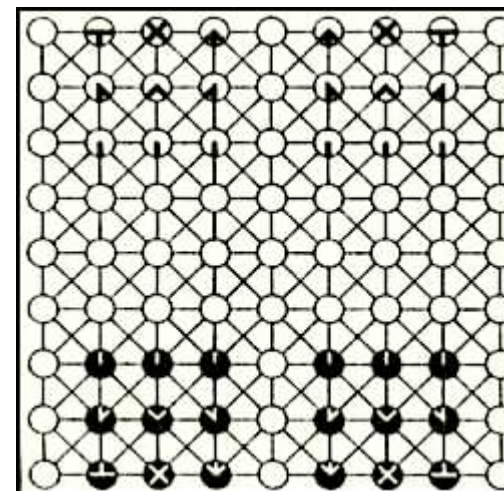
Les deux équipiers sont assis côte à côte. Vert comence (par exemple Anne), le coup suivant est joué par l'adversaire qui lui fait face (Bernard). C'est ensuite le tour de Christian puis de Dominique.

Fin de la partie

Le jeu se termine dès que les deux partenaires d'une équipe capturent les deux Commodores de l'équipe adverse, ou éliminent la totalité des autres pièces. Tant qu'une équipe possède encore un Commodore, chacun des deux partenaires continue de jouer avec les pions de sa couleur jusqu'à ce qu'il n'ait plus aucun pion. Le joueur qui n'a plus de pions est éliminé. Son partenaire continue seule, mais ne joue non seulement à son tour, mais aussi lorsque vient le tour de son partenaire éliminé.

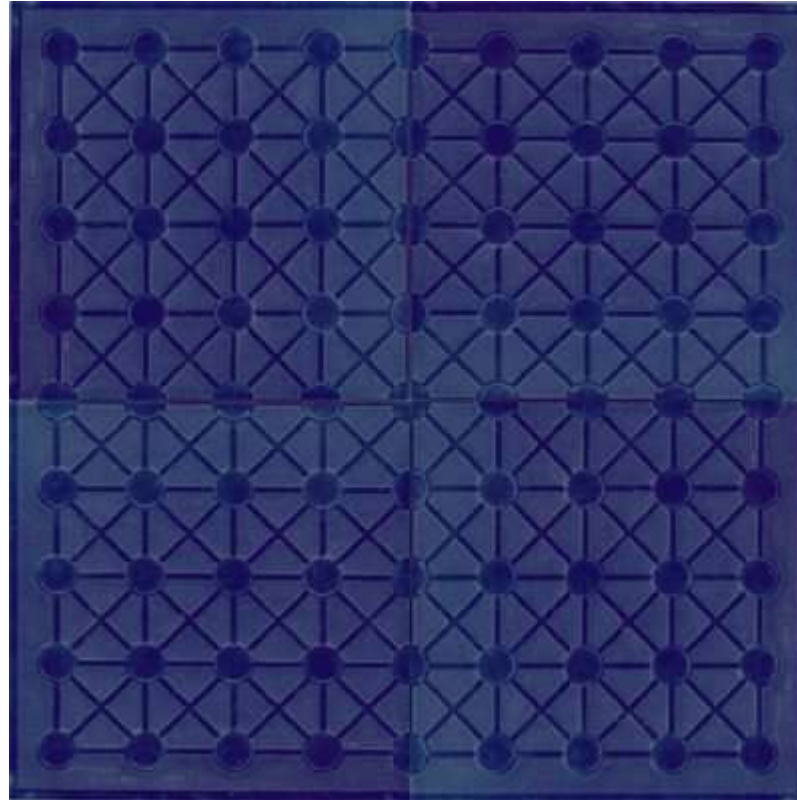
Exemple: Anne est éliminée. Bernard joue, puis Christian, puis Dominique, puis à nouveau Christian, Bernard, Christian, Dominique, Christian etc...

Anne Christian



Bernard Dominique

Plateau de jeu (taille réelle = 42 x 42 cm)



[Retour présentation](#)