

VLAADA CHVÁTIL

SPACE ALERT

RÈGLE DU JEU

Space Alert est un jeu de survie en équipe. Les joueurs forment un équipage d'explorateurs spatiaux envoyés à travers l'hyperespace pour cartographier un dangereux secteur de la Galaxie.

Il faut exactement 10 minutes pour que le vaisseau (ultrasophistiqué...) cartographie automatiquement le secteur. Le rôle de l'équipage se limite donc à protéger le vaisseau jusqu'à ce que sa tâche soit achevée. Si les joueurs y parviennent, le vaisseau ramènera de précieuses informations. S'ils échouent... eh bien il faudra former un nouvel équipage.

Space Alert n'est pas un jeu de société traditionnel. Les joueurs ne jouent pas les uns contre les autres, mais coopèrent pour faire face au défi que leur propose le jeu. La difficulté de ce défi peut être paramétrée par les joueurs eux-mêmes. Attention :achever les missions les plus périlleuses exige une parfaite collaboration...

La boîte de jeu contient deux livrets : cette Règle du jeu et le Manuel "Comment devenir un explorateur spatial".

Si vous n'avez jamais joué à Space Alert, commencez par découvrir le jeu à l'aide du Manuel. Celui-ci vous apprendra comment jouer tout en vous plongeant dans l'atmosphère du jeu. La complexité des règles présentées dans le Manuel est progressive : les débutants peuvent tranquillement découvrir les règles de base avant d'intégrer progressivement des règles plus avancées.

Cette Règle du jeu est une présentation condensée de l'ensemble des règles de Space Alert, elle suit le déroulement d'une partie. Si le Manuel est là pour vous apprendre comment jouer, la Règle de jeu permet quant à elle de préciser certains points de règles spécifiques. Les cartes Menace les plus complexes sont détaillées dans l'Annexe, au dos de cette Règle du jeu.

PRÉCISION IMPORTANTE

Ce jeu contient un CD avec une bande-son au format mp3. Ce ne sont pas de simples bonus pour poser l'atmosphère, ils jouent un rôle très important dans la partie. Nous vous recommandons d'utiliser un lecteur CD avec enceintes. Vous pouvez également télécharger ces pistes audio au format mp3 sur le site internet czechgames.com/en/downloads.

Si vous n'avez aucune possibilité d'utiliser les pistes audio, désignez un joueur pour être le Gardien du Temps. Le jeu peut être joué grâce à des cartes scénarios téléchargeables sur czechgames.com/en/downloads. Le Gardien du Temps ne joue pas, il surveille le chronomètre et communique les informations de la carte Scénario pour rythmer la partie. C'est lui qui crée l'ambiance du jeu et c'est un bon moyen pour un joueur confirmé de présenter le jeu à de nouveaux joueurs.

1. MISE EN PLACE

Les règles standards présentées ci-dessous concernent les parties à 4 et 5 joueurs. Au chapitre 5 vous trouverez les règles spécifiques s'appliquant aux parties à 2 ou 3 joueurs, voire même en solo.

Choisissez quel sera le niveau de difficulté des Menaces communes que votre équipage rencontrera : niveau facile (ne conservez que les cartes Menace avec des symboles blancs), difficile (cartes Menace avec des symboles jaunes), ou aléatoire (mélangez les deux types de cartes). En respectant le niveau de difficulté choisi, préparez deux pioches de cartes (face cachée) : l'une formée de cartes Menace externes communes et l'autre de cartes Menace internes communes.



Menaces externes communes



Menaces internes communes

De la même façon, choisissez un niveau de difficulté pour les Menaces sérieuses et préparez une pioche de cartes Menace externe sérieuse et une pioche de cartes Menace interne sérieuse.

Le niveau de difficulté pour les Menaces sérieuses peut être différent de celui choisi pour les Menaces communes, mais dans chaque cas, les pioches de cartes Menace externes et internes doivent être de même niveau.



Menaces externes sérieuses



Menaces internes sérieuses

Chaque joueur choisit une couleur et prend le plateau Action correspondant. Désignez quels joueurs assureront les rôles de Capitaine, d'Officier de Communication et de Chef de la Sécurité. Un même joueur peut avoir plusieurs rôles.

Mettez en place le plateau de jeu tel qu'indiqué sur la page suivante.

Choisissez l'une des pistes audio. Pour vous lancer dans une partie complète (une mission), choisissez l'une des huit pistes du dossier Mission du CD.

Données entrantes, Je répète ...
Chaque joueur pioche une carte dans la poche de cartes Action.

Transfer de données, Je répète, Transfer de données termine.
Chaque joueur ne peut donner qu'une carte à un autre joueur. Un même joueur peut en recevoir plusieurs. Ce n'est pas un échange. La carte doit passer de main en main avant le bip. Les cartes Action Héroïque ne peuvent pas être transférées.

Système de communication en panne.. Communications rétablies.
Entre ces deux annonces, les joueurs ne peuvent plus communiquer entre eux d'aucune façon. Chut !

La première (seconde) phase se termine dans une minute.
La première (seconde) phase se termine dans vingt secondes.
La première (seconde) phase se termine dans cinq, quatre, trois, deux, un. La première (seconde) phase est terminée. Début de la seconde (seconde) phase.

Quand la 1^{re} d'une phase est annoncée, vous ne pouvez plus planifier d'actions pour cette phase. Prenez les cartes Action de la nouvelle phase (si vous ne l'avez pas encore fait) et commencez à planifier vos actions pour cette phase. Vous pouvez par vous-même décider de mettre un terme à la phase en cours et de commencer une nouvelle phase avant ces annonces, et cela indépendamment des autres joueurs.

Les Opérations se terminent dans une minute.
Les Opérations se terminent dans vingt secondes.
Les Opérations se terminent dans cinq, quatre, trois, deux, un.

Mission terminée. Sauvés en hyperspace.
Ceci termine la manche Action. Les joueurs peuvent aussi décider de terminer la manche Action à n'importe quand après la première annonce de la fin des opérations.

planifier les actions des tours 8-12 jusqu'à la fin de la manche Action et le saut final en hyperspace.

Tous les actions héros ont également une moitié Mouvement et une moitié Action. Elles se jouent de la même façon que les cartes Action standards. Elles ne sont pas échangeables avec les autres joueurs.

Temps T+1 (2, 3, etc.) Menace (Menace sérieuse), Zone Rouge (blanche, bleue), Je répète ...
L'Officier de Communication pioche la première carte Menace extrême commune (ou sérieuse), la place face visible près du plateau Trajectoire correspondant à la zone spécifique (blanche, rouge ou bleue) et lui attribue un jeton Temps dont le numéro correspond au temps annoncé.

Temps T+1 (2, 3, etc.) Menace interne (Menace sérieuse), Je répète ...
Le Chef de la Sécurité pioche la première carte Menace interne commune (ou sérieuse), la place près du plateau Trajetoire des Menaces internes, et lui attribue un jeton Temps dont le numéro correspond au temps annoncé.

Rapport non confirmé: ...
Cette annonce concerne uniquement les bottines à 5 joueurs. Lors d'une partie avec moins de 5 joueurs, elle doit être ignorée.

2.1 ANNONCES DE L'ORDINATEUR

Alerte, Activité ennemie détectée. Commencez la première phase.
Ceci indique le début de la manche Action.

Temps T+1 (2, 3, etc.) Menace (Menace sérieuse), Zone Rouge (blanche, bleue), Je répète ...
L'Officier de Communication pioche la première carte Menace extrême commune (ou sérieuse), la place face visible près du plateau Trajetoire correspondant à la zone spécifique (blanche, rouge ou bleue) et lui attribue un jeton Temps dont le numéro correspond au temps annoncé.

Temps T+1 (2, 3, etc.) Menace interne (Menace sérieuse), Je répète ...
Le Chef de la Sécurité pioche la première carte Menace interne commune (ou sérieuse), la place près du plateau Trajetoire des Menaces internes, et lui attribue un jeton Temps dont le numéro correspond au temps annoncé.

Rapport non confirmé: ...
Cette annonce concerne uniquement les bottines à 5 joueurs. Lors d'une partie avec moins de 5 joueurs, elle doit être ignorée.

3. MANCHE RÉSOLUTION

Retirez le matériel du jeu (figurines cubes, jetons, tuiles...) dans leur position initiale. Suivez les cartes Action planifiées sur les plateaux des joueurs restant en place. Utilisez la carte Scénario pour vérifier que l'Officier de Communication et le Chef de la Sécurité ont bien assigné les cartes Menace sur les bonnes trajectoires et leur ont attribué les bons jetons Temps. Comptez toute erreur, ajoutez les

zone rouge

zone bleue

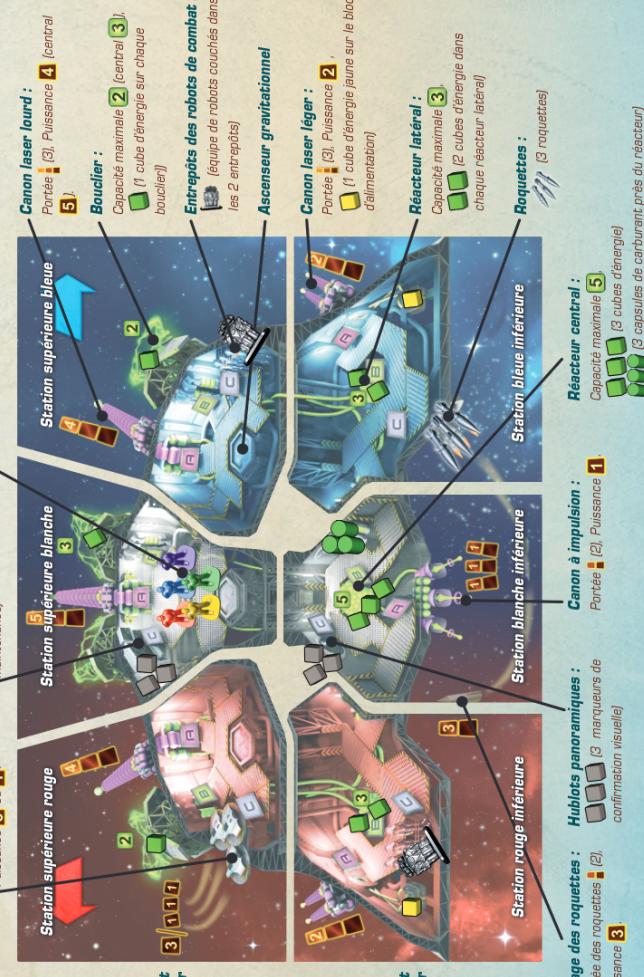
Remettez le matériel du jeu (figurines cubes, jetons, tuiles...) dans leur position initiale. Suivez les cartes Action planifiées sur les plateaux des joueurs restant en place. Utilisez la carte Scénario pour vérifier que l'Officier de Communication et le Chef de la Sécurité ont bien assigné les cartes Menace sur les bonnes trajectoires et leur ont attribué les bons jetons Temps. Comptez toute erreur, ajoutez les

zone rouge

zone bleue

Menaces manquantes si nécessaire. Déplacez le marqueur Étape le long du plateau Étapes de la Mission pour résoudre une à une les différentes étapes.

Ceci termine la manche Action. Les joueurs peuvent aussi décider de terminer la manche Action à n'importe quand après la première annonce de la fin des opérations.



Sillage des roquettes :
Portée 1 (2), Puissance 3
Portée 2 (3), Puissance 1

Habiles panoramiques :
Portée 1 (2), Puissance 2
Portée 3 (3), Puissance 1

Canon à impulsions :
Portée 1 (2), Puissance 1
Portée 2 (3), Puissance 5

Actions planifiées : déplacement au tour 1, rien au tour 2, une action au tour 3

Dès que vous ajoutez à votre main les cartes Action de votre deuxième phase, vous pouvez commencer à planifier vos actions pour les tours 4-7. Vous pouvez consulter les cartes Action de votre première phase, mais vous ne pouvez plus les modifier.

Vous pouvez planifier les actions de votre deuxième phase jusqu'à ce que vous preniez en main les cartes Action de la troisième phase, durant laquelle vous

2. MANCHE ACTION

- la manche Resolution, pendant laquelle les joueurs vont réaliser une à une les actions qui ont planifiées et ainsi vérifier quelles permettent au vaisseau de résister aux attaques des différentes Menaces. Il n'y a pas de temps imposé pour réaliser cette manche.

Moitié Action : permet d'activer un système du vaisseau (A, B ou C) ou de donner un ordre d'attaque à des Robots de combat.

Moitié Mouvement : aller à gauche, à droite, ou utiliser un ascenseur gravitationnel (changer de pont).

Carte Action

Au moment où vous la posez, vous êtes libre de choisir l'orientation de votre carte. La carte est placée face cachée sur votre plateau Action, mais son dos indique à tous si vous avez choisi d'effectuer une action ou de vous déplacer.

C'est la moitié supérieure de la carte qui sera à l'œuvre. La moitié inférieure n'a pas d'effet. Si aucune carte n'est placée sur un emplacement de votre plateau, vous ne réaliserez pas d'action pour ce tour.



3.1 APPARITION DES MENACES

Si ce dysfonctionnement est irréparable (action Z réalisée), les autres dysfonctionnements (affectant le même système) ne peuvent donc plus être réparés. La tuile Menace n'est retirée que si tous les dysfonctionnements affectant le système sont réparés.

Si le système est fonctionnel (tous tuiles Menace), cette action permet de réparer l'ensemble du système correspondant dans la station où se trouve la figureure du joueur. L'action C active le système démonté présent dans la station. L'action A a une signification spécifique dans chaque station.

Tirer avec un Canon laser lourd ou avec le Canon à impulsion – Prenez un cube d'énergie vert, et placez-le sur une case numérotée du plateau Trajectoire. Si plusieurs Menaces sont à égale distance de la case Z du plateau Trajetoire, le Canon prend pour cible la Menace dont le jeton Temps est le plus petit. Si l'il n'y a aucune Menace suffisamment proche dans la zone qui la concerne, le Canon n'en tire rien.

Le Canon à impulsion prend pour cible toutes les Menaces dans toutes les zones à sa portée, c'est-à-dire à une distance de 1 ou 2. Contrairement aux Canons lasers, il ne se limite pas à cibler la Menace la plus proche dans chaque trajectoire.

Ce nouveau jeton représente la position et l'éloignement d'une Menace externe par rapport au vaisseau. Dans le cas d'une Menace interne, il permet de suivre la progression.

Menace interne – dysfonctionnement – indique par [B] ou [C]

Menace interne - intrus (indique par [A] ou [B])

Station affectée

Menace interne - intrus (indique par [A] ou [B])

Station d'aspiration

Action de réparation

Points de vie (Nombre de réparations requises)

Réparation – Utilisez les deux cubes bleus pour réparer la station affectée.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

Retour à la station – Utilisez les deux cubes bleus pour faire revenir l'intrus dans la station.

panoramiques et placez-le sur une case numérotée du plateau Trajetoire. Étapes de la Mission. Ce cube gris doit être placé sur la ligne qui correspond à la phase actuelle, et sur la case correspondant au nombre de joueurs ayant effectué une confirmation visuelle de ce tour (enfant : 2, joueurs : 3). Les tuiles Menace sont conservées toutes trajectoires comprises. Si plusieurs Menaces sont concernées (même nombre de cases les séparant de la case Z de leur plateau Trajetoire), la Roquette prend pour cible la Menace dont le jeton Temps est le plus petit.

Une Roquette prend pour cible la Menace la plus proche du vaisseau, mais les intercepteurs prennent pour cible toutes les Menaces sont concernées (même nombre de cases les séparant de la case Z de leur plateau Trajetoire). La Roquette prend pour cible la Menace dont le jeton Temps est le plus petit.

Les Roquettes ont une portée de 2. Si l'il n'y a aucune Menace à une distance de 1 ou 2, la Roquette est remise dans la réserve sans faire de dégâts.

Les intercepteurs prennent pour cible toutes les Menaces à une distance de 1 ou 2, mais si l'il n'y a qu'une portée de 1, Si l'il n'y a qu'une seule Menace à une distance de 1 du vaisseau, les Intercepteurs l'attaquent avec une puissance de 3. Si plusieurs Menaces se trouvent à une distance de 1 du vaisseau, les intercepteurs les attaquent toutes avec une puissance de 1.

Carte Menace externe

Carte Menace interne

Carte de Vie

Valeur de Blindage

Points de Vie

Carte de Réparation

panoramiques et placez-le sur une case numérotée du plateau Trajetoire. Étapes de la Mission. Ce cube gris doit être placé sur la ligne qui correspond à la phase actuelle, et sur la case correspondant au nombre de joueurs ayant effectué une confirmation visuelle de ce tour (enfant : 2, joueurs : 3). Les tuiles Menace sont conservées toutes trajectoires comprises. Si plusieurs Menaces sont concernées (même nombre de cases les séparant de la case Z de leur plateau Trajetoire), la Roquette prend pour cible la Menace dont le jeton Temps est le plus petit.

Une Roquette prend pour cible la Menace la plus proche du vaisseau, mais les intercepteurs prennent pour cible toutes les Menaces sont concernées (même nombre de cases les séparant de la case Z de leur plateau Trajetoire). La Roquette prend pour cible la Menace dont le jeton Temps est le plus petit.

Les Roquettes ont une portée de 2. Si l'il n'y a qu'une portée de 1, Si l'il n'y a qu'une seule Menace à une distance de 1 du vaisseau, les Intercepteurs l'attaquent avec une puissance de 3. Si plusieurs Menaces se trouvent à une distance de 1 du vaisseau, les intercepteurs les attaquent toutes avec une puissance de 1.

Carte Menace externe

Carte Menace interne

Carte de Vie

Valeur de Blindage

Points de Vie

Carte de Réparation

panoramiques et placez-le sur une case numérotée du plateau Trajetoire. Étapes de la Mission. Ce cube gris doit être placé sur la ligne qui correspond à la phase actuelle, et sur la case correspondant au nombre de joueurs ayant effectué une confirmation visuelle de ce tour (enfant : 2, joueurs : 3). Les tuiles Menace sont conservées toutes trajectoires comprises. Si plusieurs Menaces sont concernées (même nombre de cases les séparant de la case Z de leur plateau Trajetoire), la Roquette prend pour cible la Menace dont le jeton Temps est le plus petit.

Une Roquette prend pour cible la Menace la plus proche du vaisseau, mais les intercepteurs prennent pour cible toutes les Menaces sont concernées (même nombre de cases les séparant de la case Z de leur plateau Trajetoire). La Roquette prend pour cible la Menace dont le jeton Temps est le plus petit.

Les Roquettes ont une portée de 2. Si l'il n'y a qu'une portée de 1, Si l'il n'y a qu'une seule Menace à une distance de 1 du vaisseau, les Intercepteurs l'attaquent avec une puissance de 3. Si plusieurs Menaces se trouvent à une distance de 1 du vaisseau, les intercepteurs les attaquent toutes avec une puissance de 1.

Carte Menace externe

Carte Menace interne

Carte de Vie

Valeur de Blindage

Points de Vie

Carte de Réparation

panoramiques et placez-le sur une case numérotée du plateau Trajetoire. Étapes de la Mission. Ce cube gris doit être placé sur la ligne qui correspond à la phase actuelle, et sur la case correspondant au nombre de joueurs ayant effectué une confirmation visuelle de ce tour (enfant : 2, joueurs : 3). Les tuiles Menace sont conservées toutes trajectoires comprises. Si plusieurs Menaces sont concernées (même nombre de cases les séparant de la case Z de leur plateau Trajetoire), la Roquette prend pour cible la Menace dont le jeton Temps est le plus petit.

Une Roquette prend pour cible la Menace la plus proche du vaisseau, mais les intercepteurs prennent pour cible toutes les Menaces sont concernées (même nombre de cases les séparant de la case Z de leur plateau Trajetoire). La Roquette prend pour cible la Menace dont le jeton Temps est le plus petit.

Les Roquettes ont une portée de 2. Si l'il n'y a qu'une portée de 1, Si l'il n'y a qu'une seule Menace à une distance de 1 du vaisseau, les Intercepteurs l'attaquent avec une puissance de 3. Si plusieurs Menaces se trouvent à une distance de 1 du vaisseau, les intercepteurs les attaquent toutes avec une puissance de 1.

Carte Menace externe

Carte Menace interne

Carte de Vie

Valeur de Blindage

Points de Vie

Carte de Réparation

panoramiques et placez-le sur une case numérotée du plateau Trajetoire. Étapes de la Mission. Ce cube gris doit être placé sur la ligne qui correspond à la phase actuelle, et sur la case correspondant au nombre de joueurs ayant effectué une confirmation visuelle de ce tour (enfant : 2, joueurs : 3). Les tuiles Menace sont conservées toutes trajectoires comprises. Si plusieurs Menaces sont concernées (même nombre de cases les séparant de la case Z de leur plateau Trajetoire), la Roquette prend pour cible la Menace dont le jeton Temps est le plus

5. À MOINS DE QUATRE JOUEURS

Déplacement à gauche / Déplacement à droite / Changement de pont Ces actions permettent aux Menaces internes de se déplacer à l'intérieur de votre vaisseau. Déplacez la juile Manace correspondante pour l'amener dans la station adjacente indiquée. Les Menaces internes peuvent changer de pont sans se soucier de l'état de l'ascenseur gravitationnel.

Tous les joueurs sur le vaisseau, joueurs dans cette zone sont retardés – Les joueurs concernés voient l'action de leur droite tour de jeu retardée.

Tous les joueurs, joueurs dans cette station,.., sont assommés – Les joueurs concernés sont assommés et hors-jeu. Couchez leurs figurines sur le plateau de jeu. Les actions qu'ils avaient planifiées pour le reste de la mission n'ont pas d'effets. Il est possible de réaliser une mission même si tous les joueurs sont assommés. Si le joueur qui dirige une Escouade de Robots de combat est assommé, couchez également l'Escouade de Robots de combat. Elle est désactivée jusqu'à la fin de la mission.

Prise de contrôle du vaisseau / Destruction du vaisseau / Dislocation du vaisseau – Quelque chose d'inénarrable est arrivé à votre vaisseau. La mission est immédiatement arrêtée et perdue.

Reportez-vous à l'Annexe (au bas de cette Règle du jeu) pour plus de précisions sur certaines cartes Menace.

3.5 CONTRÔLE DE LA MAINTENANCE DE L'ORDINATEUR

Un cube gris lors d'un étage de la Mission ne l'atteigne. Si l'il n'y en a pas, cela signifie que les joueurs n'ont pas effectué la Maintenance de l'ordinateur dans une des deux premières tours de cette phase. L'action du prochain tour de gauche à droite (zone rouge, blanche puis bleue). Chaque zone doit subir une attaque de puissance *n*.

Attaque égale à son nombre Points de Vie restants – La puissance de cette attaque est déterminée en retirant des Points de Vie de la Manace les dégâts qui lui ont déjà été infligés (cubes rouges).

Inflige n dégâts – La Manace interne inflige n dégâts qui ne peuvent pas être diminués par les Boucliers. Les dégâts sont infligés à la zone dans laquelle se trouve la juile Manace. Piochez 2 tuiles Dégâts.

Chaque tour que vous supportez que 6 dégâts (il n'y a que 6 tuiles Dégâts par zone). Si vous devez piocher une **septième tuile**, la zone est considérée comme entièrement détruite et la mission est un échec.

Attaque sur toutes les zones – Une attaque sur toutes les zones est infligée de gauche à droite (zone rouge, blanche puis bleue). Chaque zone doit subir une attaque de puissance *n*.

Attaque égale à son nombre Valeur de Blindage = n – Les caractéristiques des Menaces peuvent changer grâce à certaines de leurs actions. Pour indiquer la modification de la valeur d'une caractéristique, utilisez des cubes (tors (réduction de la valeur) ou blancs (augmentation)).

Guerre (réglage) – Retirez n cubes rouges de la carte Manace. Si la Manace a reçu moins de n cubes dégâts, retirez-les tous.

Dégâts structurels. Pas défié particulier.

Chaque tour que vous supportez que 6 dégâts (il n'y a que 6 tuiles Dégâts par zone). Si vous devez piocher une **septième tuile**, la zone est considérée comme entièrement détruite et la mission est un échec.

Attaque sur toutes les zones – Une attaque sur toutes les zones est infligée de gauche à droite (zone rouge, blanche puis bleue). Chaque zone doit subir une attaque de puissance *n*.

Attaque égale à son nombre Points de Vie restants – La puissance de cette attaque est déterminée en retirant des Points de Vie de la Manace les dégâts qui lui ont déjà été infligés (cubes rouges).

Inflige n dégâts – La Manace interne inflige n dégâts qui ne peuvent pas être diminués par les Boucliers. Les dégâts sont infligés à la zone dans laquelle se trouve la juile Manace. Piochez 2 tuiles Dégâts.

Chaque tour que vous supportez que 6 dégâts (il n'y a que 6 tuiles Dégâts par zone). Si vous devez piocher une **septième tuile**, la zone est considérée comme entièrement détruite et la mission est un échec.

Attaque sur toutes les zones – Une attaque sur toutes les zones est infligée de gauche à droite (zone rouge, blanche puis bleue). Chaque zone doit subir une attaque de puissance *n*.

Attaque égale à son nombre Valeur de Blindage = n – Les caractéristiques des Menaces peuvent changer grâce à certaines de leurs actions. Pour indiquer la modification de la valeur d'une caractéristique, utilisez des cubes (tors (réduction de la valeur) ou blancs (augmentation)).

Guerre (réglage) – Retirez n cubes rouges de la carte Manace. Si la Manace a reçu moins de n cubes dégâts, retirez-les tous.

Dégâts structurels. Pas défié particulier.

Chaque tour que vous supportez que 6 dégâts (il n'y a que 6 tuiles Dégâts par zone). Si vous devez piocher une **septième tuile**, la zone est considérée comme entièrement détruite et la mission est un échec.

Attaque sur toutes les zones – Une attaque sur toutes les zones est infligée de gauche à droite (zone rouge, blanche puis bleue). Chaque zone doit subir une attaque de puissance *n*.

Attaque égale à son nombre Points de Vie restants – La puissance de cette attaque est déterminée en retirant des Points de Vie de la Manace les dégâts qui lui ont déjà été infligés (cubes rouges).

Inflige n dégâts – La Manace interne inflige n dégâts qui ne peuvent pas être diminués par les Boucliers. Les dégâts sont infligés à la zone dans laquelle se trouve la juile Manace. Piochez 2 tuiles Dégâts.

Chaque tour que vous supportez que 6 dégâts (il n'y a que 6 tuiles Dégâts par zone). Si vous devez piocher une **septième tuile**, la zone est considérée comme entièrement détruite et la mission est un échec.

Attaque sur toutes les zones – Une attaque sur toutes les zones est infligée de gauche à droite (zone rouge, blanche puis bleue). Chaque zone doit subir une attaque de puissance *n*.

Attaque égale à son nombre Valeur de Blindage = n – Les caractéristiques des Menaces peuvent changer grâce à certaines de leurs actions. Pour indiquer la modification de la valeur d'une caractéristique, utilisez des cubes (tors (réduction de la valeur) ou blancs (augmentation)).

Guerre (réglage) – Retirez n cubes rouges de la carte Manace. Si la Manace a reçu moins de n cubes dégâts, retirez-les tous.

Dégâts structurels. Pas défié particulier.

Chaque tour que vous supportez que 6 dégâts (il n'y a que 6 tuiles Dégâts par zone). Si vous devez piocher une **septième tuile**, la zone est considérée comme entièrement détruite et la mission est un échec.

Attaque sur toutes les zones – Une attaque sur toutes les zones est infligée de gauche à droite (zone rouge, blanche puis bleue). Chaque zone doit subir une attaque de puissance *n*.

Attaque égale à son nombre Valeur de Blindage = n – Les caractéristiques des Menaces peuvent changer grâce à certaines de leurs actions. Pour indiquer la modification de la valeur d'une caractéristique, utilisez des cubes (tors (réduction de la valeur) ou blancs (augmentation)).

Guerre (réglage) – Retirez n cubes rouges de la carte Manace. Si la Manace a reçu moins de n cubes dégâts, retirez-les tous.

4. SCORE DE LA MISSION

4.1 CARNET DE BORD DU VAISSEAU

Chaque nouvel équipage utilise une page vierge du Carnet de bord du vaisseau.

Inscrivez les noms des membres de l'équipage sur la première ligne.

* → Vous pouvez utiliser des symboles pour préciser le rôle de chacun : une étoile pour le Capitaine, des écouteurs pour l'Officier de Communication et un point pour l'exclamation pour le Chef de la Sécurité.

Un joueur encore dans l'Espace avec les Intercepteurs retourne automatiquement dans le vaisseau.

Attention : les Menaces réalisent également une ultime étape d'Actions des Menaces durant le treizième tour.

6.1 MISSIONS INDIVIDUELLES

Une campagne d'exploration vous entraîne dans trois missions consécutives. Votre objectif est de marquer autant de points que possible. Les dégâts infligés à votre vaisseau sont cumulés tout au long de la campagne, même si c'est possible d'enfetter quelques réparations entre deux missions. Vous devez choisir un niveau de difficulté pour chaque mission. Vous pouvez aussi décider d'abandonner la campagne et d'enregistrer votre score après seulement une ou deux missions. Car il suffit que vous échouiez à cours d'une seule mission pour que toute la campagne soit alors un échec.

Vous pouvez alors faire une pause dans l'Espace et choisir de continuer ou non la campagne. En cas de désaccord, la proposition la plus prudente l'emporte.

6.2 RÉPARATIONS ENTRE LES MISSIONS

Toutes les tuiles Menace sont retrouvées du plateau, les systèmes affectés par des dysfonctionnements sont ainsi automatiquement réparés. Les joueurs sont également suivis les réparations suivantes :

• Un joueur assommé revient pour la mission suivante, mais ne peut pas réparer une tuile Dégâts limitée par un joueur assumé dans l'Espace ni ramasser sur nœuds : les Intercepteurs ramènent automatiquement sur le vaisseau les membres d'équipage assommés et les Escouades de Robots de combat désactivées.

• Un joueur qui n'a pas été assommé peut réparer une tuile Dégâts ou une Escouade de Robots de combat désactivée. Les tuiles Dégâts réparées sont ramenées du plateau Vaisseau et remêlées avec les autres tuiles de leur zone. Une Escouade non défaillante peut alors faire partie de la prochaine mission.

• Les joueurs agissent l'un après l'autre, en commençant par le Capitaine. Un joueur assommé se contente de remettre à flotte une figurine sur pieds. Un joueur non assommé a le choix entre réparer un dégât dans la zone de son choix ou réparer une Escouade de Robots. Les androides peuvent effectuer des réparations

6. CAMPAGNE D'EXPLORATION

en respectant les mêmes règles. Chaque joueur est libre de réparer ce qu'il souhaite.

Les tuiles Dégâts non réparées restent en place et leurs effets s'appliqueront normalement lors de la mission suivante. De plus :

- Les Réacteurs et Boucliers non réparés ont l'en plus de leur capacité réduite.
- Les dégâts structurels non réparés auront pour conséquence que les futurs dégâts infligés à cette zone seront doubles (vous piochez 2 tuiles Dégâts au lieu d'une limite de temps).

• Une Escouade de Robots de combat non supportée par les Boucliers. Ceci s'applique uniquement aux dégâts structurels résultants d'une mission précédente.

• Une Escouade de Robots de combat non réparée n'est pas répliquée sur le plateau Vaisseau. Si vous ne décolez qu'avéc une Escouade de robots, choisissez sa station de départ.

A l'issue de la troisième mission (ou après votre dernière mission si vous décidez d'abandonner en cours de campagne) ne réparez pas votre vaisseau. Enregistrez le score total né seront calculés qu'à la fin de la campagne. Si le vaisseau est détruit durant une mission, tout est perdu et la campagne est terminée.

Pour calculer le score de la campagne :

- Ajoutez les points des Menaces étruites et celles auxquelles vous avez survécu au cours de toutes vos missions.
- Soustrayez au total les pénalités constatées à la fin de la dernière mission.

• Divisez le total de points gagnés grâce aux confirmations visuelles lors de vos missions par le nombre de missions remplies (arrondi à l'intérieur : 2/3 = 0). Ajoutez ce résultat au score final.

Inscrivez le score final à la fin de la dernière ligne. Vous pouvez dessiner une parenthèse pour indiquer que toutes les missions font parties d'une même campagne.

Hollandais. Nous n'oublierons jamais que vous nous êtes sacrifiés pour nous...

© Czech Games Edition 2008
IELLO 2012
Maitre instructeur : Petr Murmák
Cadres : Ivo Patr, Random, Filo, Phindus, Quicci, Petru Runum, Set, Cirno, Veron, Milivo, Nino, Pedro, Bienv, David, Kfir, et tous ceux du Reno Rendje Club, Owen, Caryl, et tous ceux d'Orstraya, Perle, Fenn, Egon, Toréa, Lomi, et tous ceux du Reno Rendje Club, Chai, Pan, Dran, Darsi, Chai, Dran, Orosnik, Cabroïsk, Tomit, Bora, Boro, Bori, Gert, Lancy, Dran, Darsi, Dran, Orosnik, Cabroïsk, Tomit, Bora, Boro, Bori, Chuck, Chuck, Nurris, Ann, Tan, Wei, Darch, Yorik, Fash, Meril, Durat, Vearia, Baka, Baka, Baka, Vink, Vink, et beaucoup d'autres soldats et officiers.

Stevens, Automats, Allarmands, Podolais et Hollandais. Nous n'oublierons jamais que vous nous êtes sacrifiés pour nous...

www.iello.com

Un jeu de Vlaada Chvátil
Directeur Artistique : Filo Murmák
Graphismes : David Daver / Zajíček
Illustrations des cartes et de la boîte : Milan Avraov
Plateau du jeu & figurines : Radim "Finder" Pečch
Vox française : Frédéric Fréniel
Traduction française : MeepoRules.fr
Edition française, relecture et adaptation : IELLO

CG3
Czech Games Edition

iello

7. ANNEXE

Dans le coin inférieur gauche de chaque carte Menace est inscrit un code d'identification. Cela n'a pas de signification dans le jeu, ce code n'est présent que pour des raisons d'identification ou pour préparer des scénarios préconstruits (les vols d'essais par exemple).

7.1 MENACES EXTERNES

Chasseur Furtif, Chasseur Fantôme

Les systèmes d'armement ne les prennent pas pour cible tant qu'ils n'ont pas réalisé leur action X.

Si le Chasseur Fantôme est pris pour cible par une Roquette (après s'être révélé), la Roquette est remise dans la réserve sans effet. Les autres attaques infligent des dégâts normalement.

Chasseur ou Frégate à Cryoprotection

Le bouclier cryogénique absorbe tous les dégâts la première fois que la Menace subit des dégâts. La Menace n'est pas endommagée, peu importe sa Valeur de Blindage et la puissance totale de vos armes. Placez un cube noir sur le symbole du bouclier cryogénique pour indiquer que le bouclier a été détruit. Lors des tours suivants, la Menace peut être prise pour cible et endommagée normalement.

Destroyer

Calculez le résultat de son attaque (avec la puissance spécifiée), déduisez les Dégâts absorbés par vos Boucliers, et piéchez 2 tuiles Dégâts (au lieu d'une) pour chaque point de dégât qui touche le vaisseau.

Nuage d'énergie, Maelström

Si la Menace est à portée du Canon à impulsion, que celui-ci est activé et la prend pour cible, sa Valeur de Blindage est réduite à 0 pour ce tour. Le Canon à impulsion lui inflige aussi des dégâts (de manière classique). Lors des tours suivants, la Menace retrouve la Valeur de Blindage spécifiée sur sa carte (à moins d'être encore touchée par le Canon à impulsion).

Éclaireur

Un Canon laser lourd ne peut pas prendre pour cible l'Éclaireur. Il ciblera une autre Menace (la plus proche du vaisseau sur sa trajectoire).

Dès que l'Éclaireur réalise son action X, toutes les autres Menaces externes voient la puissance de leurs attaques augmentée de 1 jusqu'à ce que l'Éclaireur soit détruit (les Menaces dont le jeton Temps est de plus grande valeur que celui de l'Éclaireur bénéficieront de ce bonus dès ce tour). Le bonus s'applique à toutes les attaques (même les attaques spéciales du Némésis et des Astéroïdes) ainsi qu'aux Menaces qui apparaîtront par la suite (après l'activation de l'action X de l'Éclaireur). Si l'Éclaireur réalise son action Z (c'est à dire s'il n'est pas détruit) ce bonus persiste jusqu'à la fin de la mission.

Dès que l'Éclaireur réalise son action Y, déplacez toutes les autres Menaces externes d'une case en direction du vaisseau. Elles se déplacent dans l'ordre, en fonction de leur jeton Temps. Si un jeton atteint une case X, Y, ou Z, il déclenche immédiatement l'action indiquée.

Nuée Insectoïde

Pour détruire la Nuée, il faut la toucher 3 fois, lors de 3 tours de jeu distincts, peu importe la puissance des armes qui l'ont pris pour cible (exception : La Nuée peut cependant se voir infliger deux dégâts lors du tour où le Ravitaillleur Léviathan est détruit).

Méduse

La Valeur de Blindage de la Méduse est de -2, cela signifie que vous ajoutez 2 points à la puissance de votre attaque lors du calcul des Dégâts (au lieu de les soustraire). Bien sûr, si elle n'est pas prise pour cible, aucun dégât n'est infligé à la Méduse.

Maraudeur

Dès que le Maraudeur réalise son action X, toutes les Menaces externes (y compris le Maraudeur) voient leur Valeur de Blindage augmentée de 1 jusqu'à ce que le Maraudeur soit détruit. Ce bonus s'appliquera aussi aux Menaces qui apparaîtront par la suite (après l'activation de l'action X du Maraudeur). Si le Maraudeur réalise son action Z (c'est à dire s'il n'est pas détruit) ce bonus persiste jusqu'à la fin de la mission.

Ravitaillleur Léviathan

Quand le Ravitaillleur Léviathan est détruit, toutes les Menaces externes sont touchées et reçoivent un cube rouge supplémentaire, peu importe leur Valeur de Blindage ou leurs capacités spéciales (les Menaces qui ne peuvent pas être prises pour cible, les Menaces à Bouclier cryogénique et même la Nuée Insectoïde se voient infliger 1 point de dégât).

Satellite Psionique, Satellite à Impulsions

Si le Satellite est à une distance de 3 du vaisseau, aucun système d'armement ne peut le prendre pour cible.

Béhémoth

Les Intercepteurs prenant pour seule cible le Béhémoth l'attaquent avec une puissance de 9 au lieu de 3. Le joueur qui les pilote est assommé (après avoir calculé les dégâts infligés au Béhémoth). Son Escouade de Robots de combat est désactivée pour le reste de la mission. Le score de

la mission sera par conséquence diminué de 3 points et les autres joueurs ne pourront plus faire décoller les Intercepteurs avant la fin de cette mission. L'Action Héroïque des robots de combat porte la puissance des Intercepteurs à 10, mais le joueur est quand même assommé et l'Escouade de Robots de combat désactivée. S'il y a au moins une autre Menace à une distance de 1 du vaisseau, les Intercepteurs attaqueront toutes ces Menaces, même le Béhémoth, avec une puissance de 1. Le joueur ne sera pas assommé.

Juggernaut

Une fois que le Juggernaut est apparu, les Rolettes ignorent toutes les autres Menaces. Elles vont toujours prendre pour cible le Juggernaut, même s'il est hors de leur portée normale. Le Juggernaut gagne +1 en Valeur de Blindage après avoir calculé les dégâts qui lui sont infligés par les Rolettes.

Némésis

Le Némésis attaque toutes les zones avec une puissance de 1 à la fin de toute étape de Calcul des Dégâts durant laquelle il a reçu au moins 1 dégât (1 cube rouge reçu, même s'il provient d'un Ravitaillleur Léviathan).

Le Némésis s'inflige lui-même des dégâts en réalisant ses propres actions X et Y. Ces dégâts ignorent sa Valeur de Blindage. Si le Némésis se détruit lui-même de cette façon, il compte tout de même comme une Menace détruite et le Capitaine reçoit sa carte comme trophée.

Si le Némésis réalise son action Z, la mission est perdue. Vous pouvez vous consoler en constatant que le Némésis est lui aussi détruit...

Astéroïde, Astéroïde Mineur, Astéroïde Majeur

A la fin de l'étape de Calcul des Dégâts durant laquelle il est détruit, un Astéroïde attaque votre vaisseau. La puissance de cette attaque correspond au nombre de cases X et Y que son jeton Temps a déjà atteintes ou franchies. Si plusieurs Menaces vous infligent de telles attaques, elles sont réalisées l'une après l'autre en commençant par la Menace dont le jeton Temps est de plus faible valeur.

7.2 MENACES INTERNES

Têtes nucléaires instables

Ce dysfonctionnement possède 1 Point de Vie par Roquette encore présente sur le vaisseau au moment de son apparition. Il est donc possible de limiter la gravité de cette Menace en lançant des Rolettes avant qu'elle n'apparaisse (une fois le dysfonctionnement apparu, il n'est plus possible de lancer des Rolettes tant qu'il n'est pas réparé). S'il n'y a pas de Rolettes sur le vaisseau quand la Menace apparaît, elle est immédiatement détruite. La carte est donnée au Capitaine.

Les Rolettes présentes sur le Sillage des Rolettes ne sont pas prises en compte pour déterminer le nombre de Points de Vie du dysfonctionnement.

Si la Menace réalise son action Z, comptez le nombre de Rolettes présentes sur le vaisseau et soustrayez le nombre de cubes rouges placés sur la carte Menace. Multipliez le résultat par 3. Le dysfonctionnement inflige ce total de dégâts à la zone bleue.

Slime

Chaque fois que vous déplacez votre figurine dans une station contenant une tuile Slime, l'action de votre prochain tour est retardée.

Le Slime qui apparaît en zone rouge englue l'Escouade de Robots de combat en réalisant son action X, mais seulement s'ils ne suivent pas un joueur. Si l'Escouade de Robots de combat est couchée, affectez-lui un cube noir pour indiquer qu'elle est engluée. Quand vous activez les Robots (action C), retirez le cube noir mais ne mettez pas leur figurine debout : les Robots vont suivre votre figurine tout en restant désactivés, jusqu'à ce qu'ils soient réparés (par une autre action C).

Le Slime qui apparaît en zone bleue détruit une Roquette en réalisant son action X. Si la Menace Têtes Nucléaires Instables est en jeu, cela permet de réduire le nombre de Points de Vie de cette Menace.

Le Slime s'étend en réalisant son action Y. Placez une seconde tuile Slime dans la station indiquée (la station inférieure blanche pour commencer). Cette nouvelle tuile est un rejeton du Slime. Le rejeton agit comme le Slime original. Il retarde les joueurs qui entrent dans sa station, s'étend lors de l'action Y et fait 2 dégâts à sa zone lors de l'action Z.

Le rejeton du Slime n'a qu'un seul Point de Vie, alors que l'original en a 2. Quand votre Escouade de Robots de combat inflige 1 dégât au rejeton, retirez sa tuile du plateau. Cela n'endommage pas le Slime original. Si le Slime original a reçu au moins 2 cubes de dégâts, retirez sa tuile du plateau, mais la carte Menace et le jeton Temps restent en jeu jusqu'à ce que tous les rejetons aient été détruits ou aient exécuté leur action Z.

Le Slime ne s'étend pas dans une station où se trouve déjà un autre Slime, ainsi vous n'aurez jamais besoin de plus de 3 tuiles : une pour chaque station du pont inférieur. Notez que si vous éliminez le rejeton du Slime, le Slime original peut à nouveau s'étendre dans la station que vous venez de nettoyer s'il réalise une nouvelle action Y.

Quand le Slime a exécuté son action Z, il ne peut plus être détruit. Les tuiles restent sur le plateau jusqu'à la fin de la

mission. Tout joueur entrant dans les stations concernées est retardé.

Rappel : les retards lors d'un même tour de jeu ne sont pas cumulatifs. Se déplacer dans une station avec du Slime en utilisant un ascenseur gravitationnel endommagé lors du tour 2 alors que la maintenance de l'ordinateur n'a pas été faite entraîne un unique retard de votre action au tour 3.

Réacteur en fusion

L'ordre du tour est important. En détruisant la Menace, vous assommez immédiatement tous les joueurs présents à cet instant dans les autres stations avec un Réacteur. Les joueurs qui entrent par la suite dans ces stations (même lors de ce même tour de jeu) ne seront pas affectés, de même que les joueurs qui en sortent juste avant réparation du dysfonctionnement.

Alien

Si l'Alien n'a pas encore réalisé son action X, il ne désactivera pas les Robots de combat qui l'attaquent. S'il a déjà réalisé son action X, les Robots de combat qui l'attaquent sont ensuite désactivés.

Fissure

Pour réparer une Fissure, vous devez réaliser deux attaques avec les Intercepteurs (chacune infligeant 1 point de dégât à la Menace). Rappel : les Intercepteurs attaquent dès le tour où ils décollent. Tant que la Fissure n'est pas réparée, les Intercepteurs ne prennent pas pour cible les Menaces externes. L'action X de la Fissure vous oblige à piécher deux tuiles Dégâts au lieu d'une pour chaque point de dégât infligé à la zone rouge. Après déclenchement de l'action Y, cela s'applique à tout le vaisseau. Une fois la Fissure réparée, les choses reviennent à la normale et les dégâts reçus par votre vaisseau ne sont plus doublés.

Révolte des Robots de combat

Pour réparer ce dysfonctionnement, les joueurs peuvent effectuer une action C dans n'importe laquelle des deux stations concernées. Lors d'une même tour de jeu, si au moins une action C est réalisée dans chacune des deux stations, placez un cube rouge supplémentaire sur la carte Menace à la fin de l'étape Action des Joueurs.

L'action X de ce dysfonctionnement assomme les joueurs dirigeant une Escouade de Robots de combat active. Un joueur dans l'Espace n'est pas concerné. Quand un joueur est assommé, son Escouade de Robots de combat est désactivée.

Les actions Y et Z sont systématiquement réalisées, peu importe où se trouvent les robots de combat.

Surcharge des Générateurs

Pour réparer ce dysfonctionnement, les joueurs peuvent réaliser une action B dans n'importe laquelle des trois stations concernées. Lors d'un même tour de jeu, si au moins une action B est réalisée dans chacune des trois stations, placez deux cubes rouges supplémentaires sur la carte Menace à la fin de l'étape Action des Joueurs.

Droïde Fureteur

Pour déterminer où le Droïde se déplace, comptez le nombre de joueurs présents dans chaque station adjacente (c'est à dire les 2 ou 3 stations qu'il peut atteindre avec 1 déplacement). Déplacez le Droïde dans la station contenant le plus de joueurs. En cas d'égalité, ne déplacez pas le Droïde. Le Droïde ne tient pas compte de la station où il se trouve, il peut donc se déplacer vers une station contenant moins de joueurs que celle qu'il quitte.

Si vous détruez le Droïde, vous êtes assommé et votre Escouade de Robots de combat est désactivée. Le score de la mission sera par conséquent diminué de 3 points, mais détruire un Droïde est tout de même très rentable.

Contamination

Dès l'apparition de cette Menace, quatre stations sont contaminées (indiquez-le à l'aide des tuiles Contamination). Les actions X, Y, et Z de la Menace s'appliquent à toutes les stations qui ont encore une tuile Contamination au moment du déclenchement de l'action.

Quand vous (et votre Escouade de Robots de combat) réalisez l'action B dans une station contaminée, retirez la tuile correspondante. Quand vous retirez une troisième tuile de cette façon, retirez également la dernière tuile (la Menace n'a que 3 Points de Vie).

Si la Contamination réalise son action Z, laissez sur le plateau les tuiles Contamination jusqu'au terme de la mission. Les joueurs entrant dans une station contaminée sont immédiatement assommés (ceci inclut les joueurs rentrant de l'Espace si la station supérieure rouge est encore contaminée).

Engin Nucléaire

La Menace n'a qu'un seul Point de Vie, mais elle ne peut être réparée que par trois joueurs réalisant l'action C dans cette station lors d'un même tour de jeu. Si seulement un ou deux joueurs réalisent l'action C, cela n'a pas d'effet.

Si vous rencontrez une situation non couverte par ces règles, merci de vérifier la FAQ sur www.czechgames.com et www.iello.com