



Vin d'jeu d'aide ([www.vindjeu.eu](http://www.vindjeu.eu))

## ROUND

### 1. DETERMINER L'ORDRE DE JEU

- 1) Chaque joueur **choisit 1 carte senseur** (numéro entre 10 et 400) de sa main
- 2) La **révéler** simultanément & la garder visible devant soi
- 3) Gagner **l'effet** éventuel de la carte (+1 déplacement/bellonium/...)
- 4) Le joueur avec le nombre **le plus élevé** commence suivi du 2<sup>ème</sup> plus élevé,...

### 2. PIOCHER 1 NOUVELLE CARTE SENSEUR

Chacun en pioche une (mélanger la défausse si pioche vide)

### 3. TOUR DES JOUEURS

Chacun à son tour choisit entre A. Combat et B. Arrêt du système

#### A. COMBAT (réaliser les étapes suivantes dans l'ordre)

##### 1) DEPLACER/TIRER + SURCHARGER

- On **peut** se déplacer d'1 case et on peut tirer 1 fois pour 1 dégât.
- **L'ordre** entre le tir et le déplacement est au choix du joueur.
- Si on peut se déplacer plusieurs fois, on peut **tirer entre 2 déplacements**.

##### SE DEPLACER

- Un vaisseau peut se déplacer **orthogonalement** et **diagonalement**
- Un vaisseau ne peut **pas** se déplacer **sur certaines cases** telles que les **autres joueurs** (Voir aide)
- Après chaque déplacement, appliquer les effets de la carte
- Pour chaque déplacement, réduire son niveau de danger de 1 (*ceci représente l'esquive des tirs*)

##### TIRER

- La tourelle indique dans quelle direction on tire avec toutes ses armes. On peut payer 1 énergie pour changer la direction quand on veut : changer le cube et éventuellement l'avant du vaisseau pour mieux le montrer.

##### TIRER SUR DES ENNEMIS (NON-JOUEURS)

- Il n'y a pas de limite de portée
- On ne sait pas tirer à travers les objets bloquants
- Faire le total des dégâts infligés sur chaque cible pour tout le tour du joueur.
  - ➔ Si total  $\geq$  énergie (en haut à gauche) de la cible, elle est détruite & recevoir la récompense indiquée en bas
  - ➔ Si total  $<$  énergie de la cible, elle est régénérée

##### TIRER SUR D'AUTRES JOUEURS (JcJ)

- Le joueur attaqué déplace son marqueur danger d'autant de cases que de dangers reçus (2 dangers son nécessaires pour passer de 5 à 6 et de 6 à 7).
- Donner 1 cube JcJ au joueur attaqué si vous avez augmenté son danger (max 1 par tour même si on a tiré plusieurs fois dessus lors du même tour).

##### SURCHARGE

- Coût 1<sup>ère</sup> surcharge : 1 énergie / 2<sup>ème</sup> surcharge : 2 énergies.
- = permet de faire 1 déplacement ou 1 tir supplémentaire
- Max 2 surcharges sur 1 tour
- On ne peut pas faire de surcharge s'il ne nous reste plus qu'1 énergie.
- Une tourelle peut être utilisée plusieurs fois durant le même tour
- Toutes les autres armes ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par tour

##### 2) RESOUDRE LE NIVEAU DE DANGER

*Subir en dégâts, le danger qu'on n'a pas pu éviter.*

- Perdre autant d'énergie que sa valeur de danger.
- Réduire son niveau de danger à 0.

##### 3) AJOUTER LES NOUVEAUX DANGERS (*on devra affronter lors du prochain tour*)

- Ajouter les dangers qui arrivent sur la position de votre vaisseau
- ! Un danger et un danger à distance ne se cumulent pas.

## B. ARRET DU SYSTEME (arrêt des moteurs et du système d'armement pour se régénérer)

Lors d'1 arrêt du système, on ne peut pas jouer de carte Power-up

### 1) RECHARGER

Augmenter son niveau d'énergie de 2 crans (max 5 énergies)

### 2) RESOUDRE LE NIVEAU DE DANGER

- Subir en dégât le niveau de danger qu'on n'a pas su éviter
- Réduire son danger à zéro

### 3) REMETTRE LES CUBES JcJ

Si on est toujours en vie, redonner tous les cubes JcJ à leur proprio

### 4) ACHETER

AMELIORATIONS (Coût en bellonium haut à droite)

- Commencer toujours pas le niveau 1, puis 2, puis 3
- Les améliorations qui donnent de la gloire, le donnent à l'achat
- Max 1 exemplaire de chaque amélioration

POWER-UPS (Coût : 2 bellonium) (autant qu'on veut)

### 5) AJOUTER DES NOUVEAUX DANGERS (on devra affronter lors du prochain tour)

## 4. DEFILEMENT

### A. ENLEVER LES CARTES ESPACE DE LA 5<sup>ème</sup> RANGEE

#### a) Pousser par défilement

Si des vaisseaux sont présents sur une des cartes Espace de la 5<sup>ème</sup> rangée, déplacez-les d'1 case vers le haut en suivant l'ordre du tour.

Résoudre l'effet de l'objet sur lequel le vaisseau est poussé.

#### b) Retirer les cartes de la rangée du bas

### B. DEPLACER LE SUPPORT AU DESSUS DE LA PREMIERE RANGEE

### C. AJOUTER UNE NOUVELLE RANGEE DE CARTES ESPACE

#### a) De gauche à droite (abréviation en haut à droite)

#### b) Infliger les dégâts de la nouvelle rangée

Aux joueurs positionnés sur la nouvelle deuxième rangée

#### c) Chacun reçoit 1 bellonium / nouveau bellonium global

## BOSS : Lorsqu'un boss est dévoilé :

- lire la carte & prendre les cartes espace du boss.
- A 2-3 joueurs, utilisez les cartes numérotées 1-2-3 puis, au tour suivant, 5-6-7 si le boss est en 2 rangées
- A 4-5 joueurs, utilisez toutes les cartes (en 2 rounds pour les boss en 2 rangées).
- Suivre les étapes du défilement
- 1 section de BOSS est destructible si elle présente des icônes d'énergie

## VAISSEAU DETRUIT

Immédiatement détruit si son niveau d'énergie atteint la tête de mort.

1. Fin du tour immédiate
2. Retirer le vaisseau de la zone de jeu (= écran de jeu) & le vaisseau devient Astral
3. Tous les joueurs sur la zone de jeu n'étant pas Astral gagnent 2 Gloires
4. Tous les joueurs (même les Astral) gagnent 1 Gloire pour chacun de leurs marqueurs JcJ présents sur le tableau de bord du joueur détruit

## ASTRAL

Un vaisseau est Astral dès qu'il est hors de l'écran de jeu.

- Un joueur astral pioche et joue des cartes Senseur pour déterminer l'ordre de tour
- Un joueur Astral ne peut pas être endommagé, détruit, recevoir des dangers ni de bellonium global
- Un joueur Astral peut changer la direction de sa cage rotative gratuitement

AU début de son tour, un joueur Astral peut :

- **Soit** faire l'action « acheter » (*cfr errata*)
- **Soit** entrer sur l'écran de jeu sur la rangée du bas
  - Il cesse d'être Astral
  - Règle son niveau **d'énergie à son max -1**
  - Exécute un **tour normal** de joueur avec un **déplacement de moins** car il en a utilisé un pour entrer sur l'écran.

### MISSIONS

- Chaque fois qu'on progresse dans sa mission, y placer 1 marqueur joueur
- Quand 1 mission est terminée, recevoir la gloire puis retourner la carte face cachée sans en piocher une autre.

### EXPLOITS

Une fois qu'un joueur a rempli les conditions d'une des 4 cartes exploit :

- Il prend la carte et score la gloire
- Remplacer la carte par la prochaine de la pioche

Si plusieurs gagnent la même au même moment, chacun gagne la gloire indiquée et la carte est défaussée.

### FIN DE LA PARTIE

Fin immédiate s'il ne reste qu'une rangée de cartes espace ou si toute la gloire du boss a été prise.

- Chacun révèle toutes ses cartes power-up qui rapportent de la gloire & les comptabilisent.
- Gagner 1 gloire / 3 bellonium

Si égal, le joueur avec le plus d'énergie puis celui qui a accompli le plus d'exploits.

