

Un jeu de Daniel QUODBACH

Graphismes : Philippe CLAVÉ, Daniel QUODBACH

Testeurs : Alain RATH, Stéphane ROHR, Nicolas VIEMONT

Adresse et tactique pour 2-6 joueurs à partir de 9 ans.

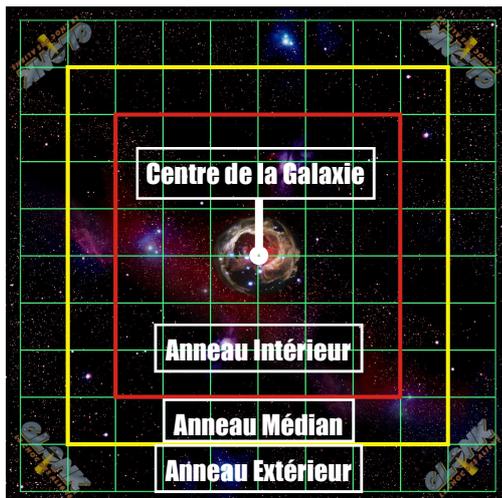
Rassemblées autour d'un Trou Noir, des soucoupes volantes extraterrestres s'affrontent pour le contrôle de la Galaxie.

COMPOSITION

- Le Tube Laser (l'emballage)
- La Galaxie (la nappe de jeu)
- Une règle du jeu
- 6 fiches d'armadas
- 1 pion Trou Noir
- 6 pion Astéroïdes / Masses en Fusion (recto / verso)
- 6 Armadas, composées chacune de 9 ou 13 pions

Collez sur les pions les stickers des objets stellaires comme indiqué ci-dessous, et les stickers des vaisseaux comme indiqué sur les fiches d'armadas.

LA GALAXIE



LES OBJETS STELLAIRES



LE TROU NOIR (1 face)



UN ASTEROÏDE (recto)



UN AMAS EN FUSION (verso)

Pour que votre Galaxie reste plane, enrroulez-la de manière à ce que la face imprimée soit à l'extérieur.



LES PIONS

1) LES OBJETS STELLAIRES



LE TROU NOIR (1) : cette ouverture d'anti-matière transforme ou aspire tout ce qui la touche. Le Trou Noir ne se déplace pas de lui-même, mais il peut être déplacé par collision avec d'autres pions.



LES ASTEROIDES / AMAS EN FUSION (6) : les Astéroïdes (recto du pion) sont des objets stellaires inoffensifs au départ. Mais lorsqu'ils touchent le Trou Noir, ils se transforment en Amas en Fusion (verso du pion), des corps stellaires explosifs.

2) LES ARMADAS

Les Armadas représentant les différentes espèces qui se combattent autour du Trou Noir. Elles sont composées de deux sortes de pions :

LA BASE : c'est le plus gros vaisseau de l'Armada. En règle générale, les bases ne se déplacent pas mais peuvent être poussées par les autres pions. Toutes les bases ont des pouvoirs spéciaux qui les distinguent les unes des autres. Certaines bases ont deux faces : ces dernières utilisent un pouvoir spécial à usage unique dans le tour. Les Bases ont pour mission essentielle de rapatrier les Soucoupes perdues dans l'Espace.

LES SOUCOUPES VOLANTES : ce sont les combattants de l'Armada. Elles sont caractérisées par une Vitesse de propulsion exprimée en nombre de cases, et éventuellement par un ou plusieurs pouvoirs spéciaux. Toutes les Soucoupes Volantes peuvent être déplacées.

GLOSSAIRE GALACTIQUE

JOUEUR ACTIF, PIONS ACTIFS, PIONS PASSIFS, ACTIVATION, DESACTIVATION, REACTIVATION, PARSECS

Le joueur dont c'est le tour est le **Joueur Actif**.

Les Soucoupes Volantes (et certaines Bases) ont deux faces : une face Active et une face Passive. Un pion face active visible est un pion **Actif**. Un pion face passive visible est un pion **Passif**.

Quand le joueur décide de leur faire réaliser une action, ces pions sont **Activés**. A la fin de l'Action, le pion est retourné face passive visible : on dit qu'il est **Désactivé**. A la fin de son tour, le joueur actif retourne toutes ses Soucoupes Volantes passives : on dit qu'elles sont **Réactivées**.

Un **Parsec** est une case. Ainsi, les vaisseaux rapides, qui se déplacent à une vitesse de 2 parsecs, peuvent effectuer une propulsion standard jusqu'à une distance de 2 cases de leur point de départ.



LA MISE EN PLACE

Posez le Trou Noir au centre de la Galaxie.

Prenez une Soucoupe Volante de chaque Armada. Chaque joueur tire au sort une Armada dans le tas de pions. Désignez le premier joueur : si c'est votre première partie, c'est le joueur le plus jeune, sinon, c'est celui qui a gagné la partie précédente.

Ensuite, **chaque joueur**, en commençant par le Premier Joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, **positionne sa Base et toutes ses Soucoupes Volantes sur une seule case de l'Anneau Médian**, à plus de 2 Parsecs (c'est-à-dire « cases ») d'une autre Base.

Remarque : Les pions peuvent dépasser les limites de la case, à la condition qu'ils touchent les lignes de la case.

Puis **chaque joueur**, dans le même ordre, **pose un Astéroïde en dehors des cases des bases, dans l'Anneau Médian ou l'Anneau Intérieur.**

Les joueurs qui ont placé leur Armada en dernier se partagent les astéroïdes restants et les positionnent.

Le Premier Joueur commence.



« Commandant, au début de la bataille, veillez à positionner notre Base au milieu de nos vaisseaux, surtout si les autres bio-espèces agissent avant nous. Elles pourraient décider de lancer une attaque immédiate contre notre Base, causant ainsi la chute instantanée de nos probabilités de victoire. En effet, notre Base est équipée de bornes à pulsion capables d'envoyer nos paramètres de position aux Soucoupes égarées. Sans Base, il vous serait impossible de rapatrier les Soucoupes Volantes perdues dans l'Espace... »

LE TOUR DE JEU

Chaque joueur effectue son tour puis passe la main au joueur de gauche.

RESUME DU TOUR DE JEU

- 1) Retour de l'Hyper-Espace
- 2) Actions
- 3) Phase des Objets Stellaires.

A son tour, le joueur actif :

1) Effectue son Retour de l'Hyper-Espace.

Tout d'abord, le joueur réactive l'ensemble de ses pions inactifs en jeu.

Ensuite, **s'il contrôle une Base qui est Perdue dans l'Espace (hors-jeu), le joueur la remet en jeu en la posant sur une case de l'Anneau Extérieur.** Il peut poser sa Base sur n'importe quel emplacement vide à plus de 2 parsecs (cases) de toute Base ennemie. La Base ainsi posée est Active.

Puis, **s'il possède des Soucoupes Volantes Perdues dans l'Espace (hors-jeu), il les remet en jeu en les posant contre sa Base.** La Soucoupe Volante doit toucher la Base. En pratique, on peut poser un maximum de 6 Soucoupes Volantes hors jeu contre une Base. Les Soucoupes Volantes ainsi posées sont Actives.

2) Effectue ses Actions.

L'un après l'autre, le joueur active chacun de ses pions (Bases et Soucoupes Volantes), dans l'ordre qu'il choisit. Chaque pion effectue une Action, puis est Désactivé. Quand le joueur a fini ses Actions, il réactive tous ses pions passifs.

3) Récupère les Objets Stellaires et les remet en jeu.

Récupération : le joueur récupère le Trou Noir hors-jeu et les Astéroïdes / Masses en fusion hors-jeu. De plus, il met hors-jeu le Trou Noir s'il est totalement en dehors de l'Anneau Intérieur (dans l'Anneau Médian ou dans l'Anneau Extérieur), et les Astéroïdes et Masses en Fusion s'ils sont totalement dans l'Anneau Extérieur.

Remise en jeu : ensuite, le joueur actif pose le Trou Noir au Centre de la Galaxie. Si cela n'est pas possible, parce qu'il y a un pion à cet endroit, le joueur pose le Trou Noir sur l'emplacement vide le plus proche du centre de la Galaxie, en veillant à ce que le Trou Noir ne touche aucun autre pion.

Puis il pose les Astéroïdes / Masses en fusion hors-jeu sur n'importe quels emplacements vides de l'Anneau Médian ou de l'Anneau Intérieur. Ils doivent être posés de telle sorte que la face « Astéroïde » soit visible.

Quand le joueur actif a posé le dernier Astéroïde, c'est au joueur situé à sa gauche d'effectuer son tour.

Remarque : Si un joueur actif a oublié de repositionner des Astéroïdes (ou n'a pas eu le temps en Mode Chrono), le joueur suivant peut le faire dans sa Phase des Objets Stellaires.



JEU EN MODE CHRONO

Cette règle optionnelle conviendra parfaitement aux joueurs qui souhaitent augmenter leur taux d'adrénaline, ou bien à ceux qui désespèrent de jouer contre des adversaires réputés pour leur lenteur. Elle nécessite un chronomètre.

Le joueur actif a UNE MINUTE pour effectuer son tour. Le joueur situé à gauche du joueur actif tient le chrono et signale la fin du tour. Dès que la minute est passée, le joueur actif doit immédiatement arrêter son tour en cessant de toucher quelque pion que ce soit. Il doit néanmoins terminer son tour hors chrono en remplaçant le Trou Noir (mais pas les Astéroïdes) s'il est hors de l'Anneau Intérieur. Le joueur qui chronomètre passe alors le chrono au joueur qui vient de finir son tour. Ce dernier lance le chrono pour le joueur suivant.

LES ACTIONS

Il y a 3 actions possibles : la Propulsion Standard, l'Hyper-Propulsion, et l'Action Spéciale. A la fin de son Action, le pion devient Passif.

Remarque : Seuls les pions qui possèdent un score de Vitesse peuvent effectuer une Propulsion Standard ou une Hyper-Propulsion. Les pions qui ne possèdent pas de score de Vitesse ne peuvent être propulsés, mais peuvent être poussés par percussion avec un autre pion.

1) LA PROPULSION STANDARD

GLONK est un jeu de pichenette. Les Soucoupes Volantes (et parfois les Bases) sont propulsées par le bout du doigt.

Remarque : Le joueur qui effectue une action « Propulsion » ne doit toucher du doigt que le pion qu'il souhaite propulser. Enfreindre cette règle provoque la désintégration immédiate du joueur fautif (c'est une blague).

Tableau de la Propulsion Standard

●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	X	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●

La vitesse d'un vaisseau est le chiffre inscrit sur sa face active.

Exemple : Une Soucoupe Volante est située dans la case X.

Une Soucoupe Volante de Vitesse 1 peut effectuer une Propulsion Standard jusqu'à 1 parsec de son parsec de départ (jusqu'à une case de sa case de départ).

Une Soucoupe Volante de Vitesse 2 peut effectuer une Propulsion Standard jusqu'à 2 parsecs de son parsec de départ.

Une Soucoupe Volante de Vitesse 3 peut effectuer une Propulsion Standard jusqu'à 3 parsecs de son parsec de départ.



REGLE TRES IMPORTANTE : Un pion sur une ligne est considéré comme faisant partie des 2 parsecs (cases) qu'il occupe. Un pion sur une intersection est considéré comme faisant partie des 4 parsecs qu'il occupe.

Remarque : Un vaisseau sur une intersection a donc un champ de déplacement plus vaste dans toutes les directions que le même vaisseau ne touchant pas de ligne.

On ne tient compte que du déplacement du pion actif pour déterminer s'il y a ou non dépassement de la vitesse. Les pions autres que le pion actif, déplacés par percussif, peuvent dépasser leur mouvement sans provoquer la fin du tour du joueur actif.

L'ABORDAGE

Dans le tour du joueur, avant d'être activé OU à la fin d'une Propulsion Standard, une Base ou une Soucoupe Volante qui touche un ou plusieurs pions adversaires peut effectuer un Abordage.

Le pion qui aborde doit être à l'arrêt et doit réellement toucher le ou les pions adverses.

Effet de l'Abordage : les pions adverses sont Atomisés et le pion qui aborde est Désactivé. *Attention : la pose d'une substance collante sur la tranche d'une Soucoupe Volante est strictement interdite. La sanction est la désintégration immédiate du joueur fautif (2^e blague).*



« Une seule micro-unité d'écart, et c'est raté. Seuls les pilotes d'élite sont capables d'effectuer une propulsion standard assez précise pour effectuer un abordage. Et même ces as n'y parviennent que très rarement. Un abordage réussi est souvent le fruit du hasard. Mais quand ça arrive, l'adversaire n'a aucune chance ! »

L'ASSAUT HEROÏQUE

Cette Action est une **PROPULSION STANDARD** particulière (elle ne fonctionne pas en HYPER-PROPULSION, voir plus loin)

Avant de propulser un pion, un joueur peut **ANNONCER** à haute voix aux autres joueurs qu'il met son pion en mode « Assaut Héroïque » et désigner un pion adverse (Base ou Soucoupe Volante) situé dans son champ de déplacement. Si le pion touche en premier la cible désignée, les deux pions sont atomisés. S'il ne touche pas le pion ciblé en premier, ou si le résultat du déplacement est une Hyper-Propulsion (voir plus loin), seul le pion qui lance l'Assaut Héroïque est atomisé. L'Assaut Héroïque termine toujours le tour du joueur actif, même si le pion qui réalise l'Action héroïque survit (grâce aux capacités **DESTRUCTEUR** ou **TORPILLES** par exemple).

Remarque 1 : un Assaut Héroïque ne peut pas être combiné avec un Abordage.

Remarque 2 : certaines espèces peu héroïques préfèrent appeler cette action « Attaque Suicide »...



« Ne vous leurrez pas. Chaque pilote assez téméraire pour se battre autour du Trou Noir est un héros potentiel. Toutes espèces confondues. De la même manière que nos valeureux Combattants de la Paix, les pilotes des autres espèces n'hésiteront pas à sacrifier leur vie pour sauver celle de leur semblable, ou du moins chercheront-ils par leur sacrifice à anéantir un grand nombre d'adversaires. Aussi, soyez sur vos gardes. A la première occasion, ils lanceront un Assaut Héroïque sur notre Base ou encore sur une de nos Soucoupes Volantes bien placée... »

2) L'HYPER-PROPULSION

Un pion peut être propulsé plus loin que ne le permet sa vitesse (intentionnellement ou par erreur) : on dit qu'il est entré en HYPER-PROPULSION.

L'HYPER-PROPULSION provoque la fin du tour du joueur actif.

Remarque 1 : un pion en Hyper-Propulsion ne peut pas effectuer d'Abordage à la fin de son Action.

Remarque 2 : On ne considère que le déplacement du pion actif pour déterminer s'il y a ou non hyper-propulsion. Si le pion actif ne dépasse pas son mouvement autorisé, et pousse un autre pion qui, lui, dépasse son mouvement autorisé, cela ne provoque pas la fin du tour du joueur actif.

3) L'ACTION SPECIALE

Certaines Bases et Soucoupes Volantes bénéficient d'une Action Spéciale figurant dans leur description (colonne Règle Spéciale). Le joueur désactive simplement le pion et effectue l'Action Spéciale.

Remarque : le pion qui effectue une Action Spéciale dans son tour ne peut pas être propulsé.



Il y a 3 Actions :

- **La Propulsion Standard**, qui peut inclure un Abordage, ou être un Assaut Héroïque
- **L'Hyper-Propulsion**
- **L'Action Spéciale**

LA FIN DU TOUR

Le tour du joueur s'achève après l'un des événements suivants :

- L'un de ses pions a lancé un **ASSAUT HEROÏQUE**
- L'un de ses pions est passé en **HYPER-PROPULSION**
- L'un de ses pions vient d'être **ATOMISÉ** (détruit)
- L'un de ses pions est **PERDU DANS L'ESPACE** (complètement sorti de la Galaxie)
- **Tous ses pions sont désactivés**
- A la fin d'une Action, **le joueur décide de finir son tour**

LES EVENEMENTS STELLAIRES

Que se passe-t-il quand :

- **Une Base ou une Soucoupe Volante percute ou touche le Trou Noir :** elle est Atomisée.
- **Un Astéroïde percute ou touche le Trou Noir :** une fois à l'arrêt, il est retourné et devient un Amas en Fusion.
- **Une Base ou une Soucoupe Volante percute ou touche un Amas en Fusion :** elle est Atomisée. Lorsqu'il s'immobilise, l'Amas en Fusion est mis hors jeu. Il peut être remis en jeu comme Astéroïde en Phase des Objets Stellaires.
- **Une Base ou une Soucoupe Volante est éjectée de la Galaxie :** on dit qu'elle est *Perdue dans l'Espace*. Mettez-la hors-jeu. Elle pourra revenir en jeu contre la Base du joueur au début de son prochain tour.



« ...Je suis face à l'Amas en Fusion. Roger. Les ennemis sont juste derrière, à un parsec de notre Galion. Je vais percuter l'Amas pour le projeter sur eux. J'espère que ça vous donnera un peu de mou. Adieu, ça a été un plaisir de voler avec vous.

L'ANEANTISSEMENT D'UNE ARMADA

Un joueur qui ne possède plus aucun pion capable de bouger dans la Galaxie, à n'importe quel moment de la partie, est anéanti. Le jeu s'arrête pour lui.

Remarque 1 : Un joueur qui ne possède plus qu'une base inerte, ou bien seulement des Soucoupes Volantes inactivées par le pouvoir Rayon Anesthésiant au début de son tour, est anéanti. Retirez les pions du joueur anéanti.

Remarque 2 : les pions hors-jeu reviennent au début du tour du joueur, mais seulement si le joueur possède encore au moins un pion capable de bouger sur la Galaxie quand vient son tour.

Le joueur qui a provoqué l'anéantissement d'un joueur est son *Dominateur*.

Le Dominateur d'un joueur prend possession de la base de ce joueur si celle-ci était hors-jeu. Il peut désormais faire revenir ses Soucoupes Volantes contre cette base supplémentaire.

De plus, les Soucoupes Volantes hors-jeu du joueur éliminé reviennent combattre pour le Dominateur ! Au début de son tour, le Dominateur peut faire revenir les Soucoupes Volantes adverses hors-jeu contre la base dont il vient de prendre possession, ou encore contre la sienne.

Les Soucoupes Volantes prises à l'adversaire anéanti gardent toutes leurs caractéristiques initiales (vitesse et règles spéciales).

GAGNER DES POINTS

Un joueur gagne des points par vaisseaux ennemis détruits *dans son tour* en fonction de la valeur du pion :

Base :	2 points
Soucoupe Volante :	1 point

Pour tenir le compte des points gagnés, le joueur ramasse les pions adverses qu'il a détruits dans son tour, et les empile devant lui.

Exception : les pions détruits par le pouvoir destructeur d'un pion adverse (comme LETHALE, EKSPLOSIF et BOUCLIER) comptent pour le possesseur du pion, et non pour le joueur actif.

Si le joueur actif détruit un ou plusieurs de ses propres pions dans son tour (par un Assaut Héroïque ou une rencontre avec le Trou Noir, par exemple), les pions perdus sont remis dans la boîte de jeu : ils ne comptent pour personne.

LA VICTOIRE

Les espèces qui s'affrontent aux abords du Trou Noir, ont tendance à s'incliner face à l'Armada la plus violente.

Le joueur qui atteint le premier 7 points est déclaré vainqueur. Dans le cas où 2 joueurs ou plus atteignent cette condition de victoire dans la même Action, le vainqueur est celui qui atteint le premier 8 points.

Si personne ne parvient à atteindre 7 points, le vainqueur est le dernier joueur en jeu.

AVARIE : Une Base ou une Soucoupe Volante retournée « accidentellement » — après avoir été violemment percutée par exemple — ne peut plus être activée dans le tour.

CONVENTION GALACTIQUE

Afin de les distinguer :

Les pions « Hors-jeu » sont posés face active visible à côté de la Galaxie.

Les pions « Atomisés » sont posés face passive visible à côté de la Galaxie.

LES FICHES D'ARMADAS

Les Fiches d'Armada incluent les informations suivantes :

DESIGNATION : l'apparence du vaisseau spatial : sa face active puis sa face passive. La dénomination du vaisseau spatial. Entre parenthèses, le nombre de vaisseaux de cette sorte dans l'armada.

TYPE : Le type de vaisseau spatial. BA = Base, SV = Soucoupe Volante.

VITESSE : la vitesse du vaisseau spatial en Parsecs (cases).

REGLE SPECIALE : toutes les Actions Spéciales et les règles particulières s'appliquant au vaisseau spatial.





LE SINISTRUM

l'Empire du Sinistrum incarne le mal absolu. Cette organisation totalitaire, regroupant les espèces les plus viles de l'Univers, cherche à étendre son gant de fer en asservissant les planètes qui se soumettent, en atomisant celles qui résistent. Ses atouts : les Maîtres du Sinistrum, qui usent de pouvoirs obscurs pour manipuler la matière et les esprits, et son Satellite de la Mort, la base la plus dangereuse de la Galaxie. Le Sinistrum a décidé de mettre la main sur le Trou Noir, une source d'anti-matière colossale, qu'il considère comme sacré. Le Culte ne laissera personne s'en approcher...

DESIGNATION	Type	Vitesse	REGLES SPECIALES
 Satellite de la Mort (1)	BA	0	LETHALE : Cette Base atomise toute Base ou Soucoupe Volante adverse qui la touche, dans le tour du Sinistrum ou dans celui de l'adversaire.
 Disciple (6)	SV	2	
 Maître (2)	SV	1	TELEKINESIE (Action Spéciale): Désactivez le Maître puis propulsez n'importe quelle Soucoupe Volante adverse située à un Parsec ou moins de lui. La Soucoupe Volante adverse ne peut effectuer ni Abordage ni Assaut Héroïque pour le compte du Maître. Considérez cette Soucoupe Volante comme un pion du Sinistrum pour savoir si oui ou non son Action provoque la fin du tour.

« Général, les troupes ennemies sont en vue. Je vous rappelle les ordres de l'Empereur : éliminer toutes les forces rebelles au Sinistrum dans le périmètre du Portail Sacré.

A cet effet, dans sa grande générosité, notre bien-aimé Empereur vous a accordé l'aide de deux Maîtres du Sinistrum, capables de contrôler à distance le mouvement de nos ennemis. N'hésitez pas à utiliser ces Maîtres pour projeter nos adversaires les uns contre les autres, les lancer sur un amas en fusion ou le Portail Sacré lui-même qui les enverra vers un monde meilleur...

Notre Satellite de la Mort est la base la plus formidable de la Galaxie : projetez les forces ennemies vers elle avec l'aide des Maîtres, ou encore poussez-la au cœur du dispositif adverse avec vos Disciples : elle sèmera une mort délicieuse autour d'elle.

Quoi qu'il advienne, ne vous avisez pas de revenir vous présenter devant notre vénéré Empereur sans lui annoncer votre victoire. Dans le listing infini des qualités dont Il dispose, ne figure par l'indulgence envers un général vaincu. Les capsules dissimulées sous votre pupitre de commandement vous assureront un Passage rapide et sans douleur... »



LES ZORGS

Si les Zorgs sont bons derniers dans l'évolution des espèces —ils ont quitté le Paléo-Age depuis seulement quelques décennies— ces créatures bestiales compensent leur faiblesse technologique par une férocité hors du commun. Leurs atouts : la Kabane, une base-usine qui produit des mines explosives appelées Kiboom, et les Kasseurs, des pilotes psychopathes redoutés dans tout l'univers pour leurs assauts mortels. Ils ont appris qu'une guerre perpétuelle a lieu autour du Trou Noir ; eux aussi veulent TAAPEER !!!

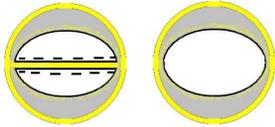
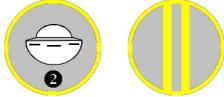
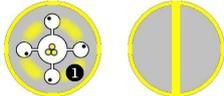
DESIGNATION	Type	Vitesse	REGLE SPECIALE
Kabane (1)	BA	0	FABRIKER (Action Spéciale): Désactivez la Kabane pour fabriquer un Kiboom atomisé. Posez le Kiboom contre la Kabane. Il est Actif.
Kogneur (4)	SV	1	
Kasseur (2)	SV	1	DESTRUKTEUR : Un Kasseur n'est pas Atomisé lors qu'il effectue un Assaut Héroïque (réussi ou non).
Kiboom (2)	SV	1	EKSPLOSIF : un Kiboom actif atomise la 1ere Soucoupe Volante adverse qui le percute dans le tour de l'adversaire. Le Kiboom est atomisé en même temps. OBJET VOLANT : Le Kiboom ne compte pas comme une Soucoupe Volante ; si le joueur ne possède plus que des Kibooms, il est anéanti. De plus, un Kiboom ne peut effectuer ni Abordage ni Assaut Héroïque.

« RHAAAA CHEEEEF !!! CA BOKOUP D'ENNEMIS DE ZORGS DEHORS !!! CA BOOON !!! NOUS ENVOYER LES KIBOOMS AU MILIEU DE EUX ET EUX LES TOUCHER TOUT SEULS ET BOOM !!! ET ENSUITE NOUS FABRIKER DES ZOT KIBOOM AVEK NOT KABANE ET NOS KOGNEURS VONT KOGNER LES KASSEURS KI VONT TOUT KASSER LES MINAB SOUKOUP DES ZOT ET OSSI LEURS BAZ TOUT POURRIS ET NOUS ON VA ETRE LES BOSS DU KOIN KESS KON VA RIGOLER !!! Y VONT BIENTOT REGRETTER DE S'ET FOUTU DE NOUS RIEN KA DIRE KON A RIEN DANS LE KRANE PASSKEU LEURS CERVELLES MOLLES ON VA TOUS LES BOUFFER CHEF !!! »



LES PETITS GRIS

Voilà des millénaires que les Petits Gris observent avec bienveillance l'évolution des autres espèces, leur donnant même parfois un petit coup de pouce. Mais maintenant la civilisation Petit-Gris est en danger ! Les autres espèces ont trop évolué et cherchent désormais à détruire leurs bienfaiteurs ! Les Petits Gris sont bien décidés à survivre : ils useront donc de leur technologie très avancée pour échapper à leurs nombreux ennemis : ils demeurent les seuls détenteurs des secrets de la Téléportation et de la Fission Météorique. Seulement, pour faire fonctionner leur Grande Soucoupe, ils ont besoin de l'énergie d'un Trou Noir...

DESIGNATION	Type	Vitesse	REGLE SPECIALE
 Grande Soucoupe (1)	BA	0	TELEPORTATION (Action Spéciale): Désactivez la Grande Soucoupe puis rapatriez une de vos Soucoupes Volantes ; prenez une Soucoupe Volante (active ou inactive) et posez-la contre la Grande Soucoupe. FISSION METEORIQUE (Action Spéciale) : Désactivez la Grande Soucoupe puis propulsez un Astéroïde situé à un Parsec ou moins de la Grande Soucoupe. L'Astéroïde peut être propulsé à n'importe quelle distance. Lorsqu'il s'arrête, l'Astéroïde devient un Amas en Fusion.
 Petite Soucoupe (4)	SV	2	
 Sauter (4)	SV	1	SAUT (Action Spéciale): un Sauter actif peut être pris et posé n'importe où sur la Galaxie. Retournez le Sauter sur son nouvel emplacement. Le Sauter ne peut effectuer d'Abordage à la fin d'un Saut.

« Ami, nous mesurons avec gravité l'ampleur de la lourde et pénible tâche que nous, Conseil Suprême, avons posé sur tes épaules. Que nos remerciements éternels t'accompagnent dans ce que les probabilités désignent comme étant ton dernier voyage.

Néanmoins, nous te souhaitons que celui-ci soit fructueux afin que l'Antique Peuple Bienveillant survive une nouvelle fois aux épreuves que la Nature lui impose. En effet, tu n'ignores pas toute l'importance que cette zone d'anti-matière représente pour le Peuple : chaque unité de cette énergie garantit la sauvegarde de plusieurs de nos frères. Ce que nous réprouvons doit être réalisé, car toutes les tentatives pacifiques ont été vaines.

Tu chercheras à préserver nos forces pendant que les autres espèces s'entre-déchireront. Tu utiliseras donc les Sauters avec discernement : bien localisés, ils te permettront d'atteindre des cibles isolées d'une importance capitale pour ceux qui cherchent à nous anéantir. Tu les positionneras de telle sorte à envoyer les corps stellaires dangereux vers nos prédateurs. Tu n'oublieras pas de te servir de la Grande Soucoupe pour rapatrier nos Soucoupes isolées et envoyer des Amas en Fusion vers nos ennemis. Nous savons que tu sais tout cela. Nos espoirs t'accompagnent. Adieu. »



LES PIRATES DE L'ESPACE

Les différents univers produisent un nombre incalculable de dissidents : esclaves ou opprimés des mondes totalitaires, sauvages des mondes pacifiques, pauvres des mondes riches, étrangers des mondes xénophobes, rescapés des mondes anéantis... Désormais, ils sont regroupés en une armada de Pirates de l'Espace. Grâce à leurs soucoupes ultrarapides, ils comptent bien prendre en otage le Trou Noir tant convoité pour le vendre au plus offrant !

DESIGNATION	Type	Vitesse	REGLE SPECIALE
 Galion (1)	BA	1	PROPULSION : cette base peut être propulsée. DESTRUCTEUR : le Galion n'est pas atomisé lorsqu'il effectue un Assaut Héroïque (réussi ou non).
 Corsaire (4)	SV	2	
 Sloop (4)	SV	3	

« Capitaine, la flotte est sortie sans encombre de l'hyper-espace. Ennemis en vue. Plusieurs armadas. Avec plein de soucoupes aussi rapides que des limaces de Zeugma 5. Roger.

Avec votre autorisation, moi et mes pilotes on va les prendre de vitesse. Roger.

S'ils s'approchent de nous, on les envoie valdinguer dans une autre galaxie. On frappe fort et on se tire. On leur envoie les rochers et le trou noir et on les laisse se bagarrer entre eux. Roger.

Sauf votre respect Capitaine, on compte sur vous pour atomiser tout ce qui s'approchera du Galion grâce à vos bordées mortelles. Roger.

Contact visuel capitaine. Leader Rouge en formation de combat. Leader Bleu et Leader Vert assurez nos arrières. YEEPEEEEEEE !!!! »



L'ORGANISATION DES MONDES UNIS (O.M.U.)

L'Organisation des Mondes Unis rassemble les planètes à tendance modérée qui n'ont pas de velléités expansionnistes. Elle a été constituée pour faire cesser les combats autour du Trou Noir. Très rapidement, l'Organisation s'est rendue compte de l'énormité de la tâche. Désormais, l'O.M.U., a abandonné son but initial : grâce à ses armes défensives, elle cherchera à anéantir tous ceux qui ne déposeront pas les armes !

DESIGNATION	Type	Vitesse	REGLE SPECIALE
 Sanctuaire (1)	BA	0	BOULIER : Dans le tour de l'adversaire <i>uniquement</i> , désactivez le Sanctuaire quand un pion adverse (Base ou Soucoupe Volante) le touche. Le pion adverse est Atomisé avant que ce dernier n'affecte le Sanctuaire. <i>Le Bouclier n'a aucun effet contre le Trou Noir ou un Amas en Fusion.</i>
 Torpilleur (4)	SV	2	TORPILLES : un Torpilleur n'est pas Atomisé lorsqu'il effectue un Assaut Héroïque (réussi ou non) contre une Base adverse, même si celle-ci est dotée du pouvoir « Léthale ».
 Corvette (4)	SV	1	RAYON ANESTHESANT : Désactivez la Corvette au début du tour de n'importe quel adversaire, pour désactiver une Base ou une Soucoupe Volante adverse située à 1 parsec ou moins. Au début du tour de l'O.M.U., réactivez la Corvette qui a utilisé son Rayon Anesthésiant.

« Commandeur, je vous informe officiellement que les espèces belliqueuses ont repris les combats autour du Trou Noir. Le Haut Commandement de l'Organisation vous a désigné pour faire cesser les hostilités dans ce périmètre.

Vous disposez d'un Sanctuaire, la Base la mieux défendue de la Galaxie. Prenez-en grand soin et n'utilisez votre bouclier qu'en dernier recours. Souvenez-vous qu'il ne peut servir qu'une fois avant la stase de rechargement.

Vous disposez de plusieurs Torpilleurs. Ils sont le cauchemar des bases adverses. Vous commanderez nos précieuses Corvettes. Elles sont pourvues de Rayons Anesthésiants. N'oubliez pas de vous en servir contre les ennemis les plus dangereux et contre tous ceux qui s'approcheront du Sanctuaire. La survie de votre Armada dans ce monstrueux foutoir dépend de votre capacité à garder vos forces en état de marche. Allez !!! Il faut y croire. Le Haut Commandement compte sur vous... »



LES ENVAHISSEURS

La race insectoïde des Envahisseurs se répand comme une maladie à travers l'Univers. A bord de leurs Vaisseaux Larves, remplis de monstres sanguinaires, les Envahisseurs comptent sur leur nombre pour submerger des espèces dont la technologie est bien plus avancée. Autour de ce Trou Noir, il y a de nombreuses espèces qui n'attendent que ces parasites pour servir d'hôtes pour la ponte...

DESIGNATION	Type	Vitesse	REGLE SPECIALE
 Ruche (1)	BA	0	RUCHE : La Ruche peut accueillir autant de Vaisseaux Larves que possible autour d'elle. Posez les Soucoupes Volantes qui ne peuvent la toucher contre d'autres Soucoupes Volantes qui la touchent.
 Vaisseau-Larve (12)	SV	1	CONTAGION : Un Vaisseau-Larve qui réussit un Abordage peut transformer sa (ou ses) victim(e)s en Vaisseau(x) Larve(s). Considérez la cible comme Atomisée et remplacez-la par un Vaisseau-Larve atomisé. Ce nouveau Vaisseau-Larve arrive en jeu inactif. Il ne compte plus dans le score de l'adversaire.



« Commandant, ils sont tellement nombreux... Ils arrivent sur nous en paquets, les vaisseaux-larves se poussant les unes les autres... Ce sont de monstrueuses bestioles... Ca grouille là-dedans, quelle horreur ! L'une d'elle **VA TOUCHER NOTRE SOUCOUPE!**...

BLAMMM !!!!.....

**SNITCH SNITCH SNITCH.... PLOU PLOU PLOU LA Y EN A UN DERRIERE TOI...
AAAAARGGGGGHHH ...**

BEEP BEEP BEEP... FIN DE TRANSMISSION... »