

BATTLE BEYOND SPACE

(Bataille au-delà de l'espace).

OBJECTIFS :

Etre le joueur avec le plus de points en détruisant les autres vaisseaux après 9 tour de jeu.

Des **Chasseurs** (petits vaisseaux) ennemis détruits valent 1 point.

Des **Destroyers** (grands vaisseaux) ennemis détruits valent 4 points.

Les vaisseaux en eux même sont très simples :

- Les **Chasseurs** tirent à une distance de 5 hexagones, et nécessitent 1 coup pour être détruits.

- Les **Destroyers** utilisent des tourelles pour tirer sur se qui se trouve sur les deux hexagones qui les entourent et nécessitent 2 coups pour être détruits.

MATERIEL :

- 1 plateau de jeu pour 3 ou 4 joueurs.

- 1 règle de jeu.

- 36 cartes de mouvements (9 par joueurs).

- 12 cartes de pouvoirs spéciaux (3 par joueurs).

- 72 Chasseurs (12 escadrons de 6 vaisseaux).

- 8 Destroyers (2 par joueurs).

- 17 marqueurs astéroïdes.

- 7 sondes de détection.

- 5 marqueurs de dommage pour Destroyers.

- 4 marqueurs de boucliers.

- 2 marqueurs chasseurs d'élite.

- 2 marqueurs de dommage pour chasseurs.

MISE EN PLACE :

- Dépliez le plateau de jeu.

- Installez les astéroïdes sur les cases de départ marquées de la bonne couleur :

3 joueurs : points jaunes.

4 joueurs : points magenta (roses).

- Placez les 6 sondes de détections grises sur les 6 cases entourant l'astéroïde au centre du plateau de jeu.

- Chaque joueurs prend ses 9 cartes de déplacement et les mélange pour former une pioche face cachée.

- Les joueurs prennent également les vaisseaux représentés sur leurs cartes de déplacement.

- Chaque joueurs prend **UNE** carte de pouvoir spécial de sa race tirée au hasard et la regarde.

- Chaque joueurs prend la carte du dessus de son paquet de déplacement et la regarde, sans la montrer aux autres joueurs (cela permettra de savoir quel sera votre premier mouvement pour mieux le configurer).

- Tous les joueurs font leur mises en place en même temps.

Les joueurs sont autorisés à modifier la position de leurs vaisseaux après avoir vu la mise en place des adversaires. Dans la pratique les ajustements se font rapidement. Si les joueurs sont dans une impasse sur la mises en place, la configuration doit être faite dans l'ordre des joueurs.

- Les joueurs placent leurs vaisseaux dans l'une des zones de départ du plateau (jaunes pour 3 joueurs, magenta pour 4 joueurs).

Lorsque vous placez des vaisseaux tous les chasseurs d'un escadron doivent être dans un groupe connecté.

- Tous les chasseurs doivent aussi faire face à un coté de la case hexagonale sur laquelle ils se trouvent, mais peuvent être orientés dans des positions différentes.

- Les destroyers doivent être placé de façon à occuper deux hexagones.

- Deux vaisseaux ne peuvent occuper le même hexagone.

- Quand tous les vaisseaux d'un joueur sont placés sur la carte, il devrait y avoir un espace libre.
- Le dernier joueur ayant regardé un film de science fiction commence. Sinon choisissez un joueur au hasard pour commencer.

REGLES IMPORTANTES :

Lors de la lecture de ces règles, souvenez-vous des points suivants :

- 1 - Un seul vaisseau peut occuper un hexagone à la fin de son déplacement.
- 2 - Les vaisseaux peuvent voler A TRAVERS tout obstacle.
- 3 - Les vaisseaux NE PEUVENT PAS tirer à travers un obstacle.
- 4 - Les chasseurs sont détruits avec 1 point de dégât.
- 5 - Les destroyers sont détruits avec 2 points de dégâts.
Quand il subit un dégât, placez un marqueur de dommage sous le vaisseau pour indiquer qu'il est endommagé, il ne lui reste donc plus qu'un point de vie.

RESUME DU TOUR D'UN JOUEUR :

Un tour se compose des étapes suivantes, dans cet ordre :

- 1 - Révélez votre carte de déplacement.
- 2 - Déplacez **un** escadron de chasseurs.
- 3 - Les chasseurs de cet escadron tirent..
- 4 - Orientez comme vous le souhaitez les chasseurs de cet escadron.
- 5 - Déplacez **un** destroyer.
- 6 - Ce destroyer tire.
- 7 - Piochez une nouvelle carte de déplacement.

DEPLACEMENT DES CHASSEURS :

Choisissez un de vos escadrons. Tous les chasseurs de cet escadron se déplacent VERS L'AVANT du nombre de cases EXACTES indiquées en haut de la carte de déplacement.
Aucune rotation n'est autorisée avant que l'escadron ne tire.

Les chasseurs se déplacent à travers n'importe quel obstacle, astéroïdes, vaisseaux alliés ou ennemis.
Si le déplacement d'un chasseur se termine sur une case occupée par un obstacle, voir plus bas la section sur les collisions.

LES TIRS :

- Tous les chasseurs qui viennent de se déplacer tirent vers l'avant sur une distance de 5 hexagones.
 - Contrairement aux déplacements, les tirs NE PASSENT PAS à travers les obstacles.
 - Les chasseurs ne tirent pas sur leurs vaisseaux alliés.
 - Les chasseurs ennemis tués sont gardés par le joueur attaquant comme points de victoire pour le comptage en fin de partie.
 - Les destroyers ennemis nécessitent 2 tirs pour être détruits. Si un point de dégât est infligé à un destroyer, placez un marqueur de dégât sous lui.
 - Si plusieurs chasseurs ennemis sont à portée de tir d'un seul vaisseau, seul le PREMIER vaisseau explose. De même si un vaisseau allié est entre le tir d'un de vos vaisseaux et une cible, le tir n'est pas activé. (voir l'exemple page 3)
- Le chasseur C tire sur le destroyer, le tir n'atteint pas le vaisseau devant lui, même si il est à portée.
Le chasseur D est bloqué par le chasseur C et ne tire pas.

ROTATIONS :

- Après leurs tirs, les vaisseaux déplacés peuvent changer d'orientation. Chaque chasseur peut tourner d'autant de cotés que le chiffre indiqué au milieu de la carte de déplacement.

(Les cartes de déplacement avec un facteur 0 ne permettent aucune rotation, tandis qu'un facteur de 3 permet une rotation dans n'importe quelle direction.
Chaque chasseurs peut tourner dans une direction différente, donc un escadron peut se séparer.
Tous ces chasseurs pourront continuer de se déplacer et de tirer quand ils seront activés par une carte de déplacement.

DEPLACEMENT DES DESTROYERS :

Les destroyers se déplacent autrement. Pour chaque point d'action indiqués dans la troisième section des cartes de déplacement, un destroyer peut se déplacer ET pivoter dans le même tour.

Les destroyers peuvent choisir de se déplacer de moins de cases qu'indiqués sur la carte.

Un seul de vos deux destroyers peut se déplacer.

Les destroyers se déplacent d'un hexagone en ligne droite. Ils peuvent traverser tous les obstacles, comme les chasseurs.

Les destroyers NE PEUVENT PAS terminer leurs déplacements sur un astéroïde, un vaisseau allié, ou en dehors du plateau, mais ils peuvent foncer sur un vaisseau ennemi !

Les destroyers pivotent en tournant le vaisseau entier de 60 degrés vers l'un ou l'autre hexagone.

Ainsi vous pouvez faire pivoter le vaisseau sur l'hexagone arrière, balançant l'avant du vaisseau à un nouvel hexagone, ou vous pouvez faire pivoter le vaisseau sur l'hexagone avant, balançant la partie arrière autour.

TIRS DE DESTROYERS :

Les destroyers peuvent tirer sur UNE cible se trouvant jusqu'à deux hexagones autour d'eux.

Ils ne peuvent pas tirer à travers un obstacle.

La cible N'A PAS besoin d'être située à deux hexagones EN LIGNE DROITE à partir du destroyer.

Cela signifie que les tirs peuvent être courbés ([voir image dans l'errata](#)).

Seul le destroyer venant de se déplacer peut tirer.

SONDES DE DETECTION :

Les 6 sondes de détection au centre du plateau valent chacune 1 point de victoire.

Elles sont récupérées chaque fois qu'un joueur termine son déplacement dessus.

Le vaisseau qui récupère la sonde ne reçoit aucun dégât.

RESOLUTIONS DES COLLISIONS :

Ce qui suit décrit ce qui arrive quand un objet en rencontre un autre A LA FIN d'un mouvement.

Collisions des chasseurs déplacés

- **Chasseur ennemi** : les deux vaisseaux sont détruits, et chaque joueur prend le vaisseau de l'autre comme point de victoire.

- **Chasseur allié** : UN des deux vaisseaux est détruit. Le joueur choisit celui qu'il veut et le retire de la partie.

- **Astéroïdes** : le chasseur déplacé est détruit et retiré du jeu.

- **Destroyer ennemi** : Le chasseur déplacé est détruit. Le destroyer prend 1 point de dégât (si il était déjà endommagé, il est détruit). Le propriétaire du destroyer récupère le chasseur détruit comme point de victoire.

- **Destroyer allié** : le chasseur déplacé est détruit et retiré du jeu. Le destroyer ne prend aucun dégât..

- **En dehors du plateau** : le chasseur déplacé est perdu. Retirez le du jeu, aucun joueur ne peut le récupérer pour gagner des points de victoires.

Collisions des destroyers déplacés

- **Chasseur ennemi** : le chasseur est détruit, le destroyer prend un dégât.
- **Chasseur allié** : le chasseur allié est détruit. Le destroyer ne prend aucun dégât.
- **Astéroïdes** : non permis.
- **Destroyer ennemi** : non permis.
- **Destroyer allié** : non permis.
- **En dehors du plateau** : non permis.

Remarque : Il n'existe aucun moyen de se suicider avec un destroyer.

(Les commandants expérimentés ne peuvent tout simplement pas faire ce genre de chose).

FIN DE PARTIE :

La partie se termine quand tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes de déplacement.
Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie.

COMPTAGE DES POINTS :

- Chasseur ennemie tués : **1 point**.
- Destroyers ennemis tués : **4 points**.
- Sondes de détection : **1 point**.
- Hexagones occupés sur les places de départ des sondes de détection : **2 points**.

POUVOIRS SPECIAUX :

- Chaque joueur reçoit UNE carte de pouvoir spécial tirée au hasard. Cette carte n'a aucun effet tant qu'elle n'est pas révélée.
- Les joueurs peuvent garder le secret aussi longtemps qu'ils le désirent, mais une fois activé le pouvoir doit rester en vigueur.
- Certains pouvoirs sont permanents (comme le pouvoir qui augmente de 1 le mouvement de tous les destroyers).
- Si un pouvoir spécial détruit un vaisseau, ce vaisseau est récupéré comme point de victoire.

LES TERRIENS

**Leurs pilotes de vaisseaux en combinaisons bleues sont craint dans toute la galaxie.
Les pouvoirs spéciaux des terriens dépendent d'eux.**

1. Choisissez un chasseur pour accueillir un pilote d'élite.

. Ce vaisseau peut changer de direction pendant son déplacement autant de fois qu'il le souhaite.

. Quand l'élite de l'escadron se déplace, déplacez ce chasseur du nombre exact d'hexagones dans n'importe quelle direction. Puis choisissez l'orientation finale avant de tirer normalement.

. Le vaisseau peut tirer deux fois avant de mourir.

. Le pilote d'élite est en fait un troisième vaisseau de tête avec un mécanisme de déplacement très puissant. **Il devra être considéré comme un destroyer dans la gestion des collisions.**

(Une fois que les joueurs s'habituent au jeu, ils se souviennent de garder leurs destroyers hors de sa ligne de tir).

2. Vos escadrons de chasse ont une portée de tir de 10 hexagones.

Vous pouvez également tirer à travers les astéroïdes.

3. Une fois par partie un de vos chasseurs peut s'autodétruire.

. Tout les vaisseaux se trouvant sur une distance de deux hexagones à partir du chasseur prennent 1 point de dégât.

. Un destroyer prend 2 points de dégâts si les deux hexagones sur lesquels il se trouve sont à porté.
. Cela peut être déclenché à n'importe quel moment du tour du joueur, mais pas pendant un déplacement. Le chasseur doit donc exploser avant ou après la fin de son déplacement.
Cependant il est autorisé à exploser si il entre en collision avec un objet à la fin de son déplacement.
Résolvez l'effet de la collision sur l'hexagone, puis utilisez le comme point d'origine de l'explosion sur 2 hexagones.

LES VONYAN

**Ces aliens capricieux sont très doués pour s'enfuir.
Ils ont les meilleurs systèmes de propulsions de la galaxie.**

1. Déplacez un astéroïde par tour d'1 hexagone, aussi longtemps qu'il se trouve à une distance de 3 hexagones de l'un de vos destroyers.
. Vous récupérez les vaisseaux détruits de cette manière.
. (Si l'astéroïde frappe un destroyer en bon état, le destroyer est endommagé, et l'astéroïde détruit).
. L'astéroïde se déplace uniquement PENDANT le tour de jeu Vonyan, que ce soit avant ou après le mouvement des destroyers (jamais au milieu d'un déplacement de destroyer).
. Un astéroïde essayant de frapper un chasseur d'élite (terrien) en bon état va détruire l'astéroïde et endommager le chasseur (tout comme un destroyer).
. Un atterrissage d'astéroïde sur une sonde de détection élimine la sonde de la partie.
. Le déplacement de l'astéroïde au centre du plateau modifie les espaces utilisés pour le comptage des points à la fin de la partie. Si il est détruit, l'espace vide est toujours considéré comme le centre de « l'anneau » à 2 points.
2. Chaque vaisseau de l'escadron de chasseurs que vous déplacez peut se déplacer du double du nombre d'hexagones.
Les vaisseaux venant de doubler leurs déplacements ne pourront pas tirer ce tour.
Vous pouvez doubler le déplacement de n'importe quel nombre de chasseurs de l'escadron actif.
3. Une fois par partie, un de vos escadron peut se téléporter au lieu de se déplacer normalement.
L'escadron se déplace jusqu'à 6 hexagones dans n'importe quelle direction, en ignorant l'orientation du navire.
Tout les chasseurs de l'escadron doivent se déplacer dans la même direction et la même distance.
Après la téléportation l'escadron tire et peut faire une rotation comme d'habitude.
L'escadron se téléportant ne peut pas faire de rotation, il est considéré comme un groupe qui apparaît à un autre endroit dans la même formation et la même orientation.
. **Ce pouvoir ne peut être utilisé au premier tour de la partie car il peut être trop puissant dans une partie à 3 joueurs si le Vonyan joue le premier.**

LES VALKYRIES

(Femmes guerrières des légendes nordiques)

Les Valkyries sont gouvernées par de puissantes matriarches qui ne quittent jamais leurs destroyers.

La technologie des Valkyries est centrée autour de ces maisons volantes.

1. Tous vos destroyers se déplacent de 2 hexagones supplémentaires.
2. Vos deux destroyers ont des lasers de combat très puissants ainsi que des tourelles :
Lorsque vous tirez avec un destroyer, vous pouvez tirer normalement ou tirer tout droit sur une distance de 9 hexagones !
3. Une fois par partie, un de vos destroyers peut utiliser un super tir.
Le super tir inflige 1 point de dégât en ligne droite à chaque hexagone dans une zone de 3 cases de larges sur 3 cases de long à l'avant du vaisseau.

LES DRECKACH

**Qu'est-ce que des grenouilles de huit pieds qui marchent veulent vraiment ?
Les aliens Dreckach ont des pouvoirs bizarres.**

1. Un de vos destroyers a un blindage de défense et devient indestructible !
Il peut même foncer sur les astéroïdes et les chasseurs pour les détruire et les récupérer comme points de victoires (mais pas les destroyers, ce serait trop puissant).
 - . Cela se produit uniquement sur les hexagones où il termine son déplacement.
 - . Le pouvoir doit être activé pendant votre tour ou le tour d'un autre joueur lorsque votre destroyer subit des dégâts **POUR LA PREMIERE FOIS**.
 - . Le texte de la carte indique « tir » ce qui veut dire que les dégâts par collision ne s'appliquent pas.
 - . Les 3 jetons de blindage sont placés sur la carte lorsqu'elle est activée et un est retiré à la fin de chaque tour des Dreckach. Quand le dernier jeton est retiré, le bouclier n'est plus actif.**Si l'astéroïde central est détruit, l'espace vide est toujours considéré comme le centre de « l'anneau à 2 points ».**
2. Une fois par partie, à la fin d'un tour, vous pouvez ressusciter des vaisseaux qui ont été détruits par un escadron de chasse.
 - . Les vaisseaux sont replacés dans des espaces vides dans votre zone de départ.
 - . Les ennemis ne reçoivent pas de points des navires ressuscités.
3. Piochez 2 cartes supplémentaires.
 - . Vous choisissez 1 de vos cartes à chaque tour parmi vos 3 cartes en main.
 - . Vous jouer toujours chaque carte 1 seule fois (votre main sera plus faible sur les deux derniers tours du jeu).

TABLEAUX RECAPITULATIFS

TOUR DE JEU D'UN JOUEUR :

1. Révélez votre carte de déplacement.

2. Déplacez un escadron de chasseur.

3. Les chasseurs de cet escadron tirent.

4. Orientez les chasseurs de cet escadron.

5. Déplacez UN destroyer.

6. Ce destroyer tire.

7. Piochez une nouvelle carte de déplacement.

COMPTAGE DES POINTS :

Chasseur ennemi détruit : 1 point

Destroyer ennemi détruit : 4 points

Sonde de détection récupérée : 1 point

Hexagones occupés sur les places de départ des sondes de détection : 2 points.

TABLES DES COLLISIONS :

COLLISIONS DES CHASSEURS

VAISSEAU	EFFET	POINTS GAGNES
Contre un chasseur ennemi	Les 2 chasseurs sont détruits.	Chaque joueur gagne le chasseur adverse.
Contre un chasseur allié	UN des 2 chasseurs est détruit. Son propriétaire en choisi 1 et le retire de la partie.	Aucun
Contre un astéroïde	Le chasseur en mouvement est détruit et retiré de la partie.	Aucun
Contre un destroyer allié	Le chasseur en mouvement est détruit et retiré de la partie. Le destroyer n'est pas endommagé.	Aucun
Contre un destroyer ennemi	Le chasseur en mouvement est détruit. Le destroyer prend 1 point de dégât (si c'est son 2 ^{ème} il est détruit).	Le propriétaire du destroyer gagne le chasseur.
Contre une sonde de détection	Le chasseur actif récupère la sonde, il n'y a aucun dégât.	La sonde est récupérée.
En dehors du plateau	Le chasseur est perdu. Retirez-le de la partie. Aucun joueur ne marque de point pour le vaisseau.	Aucun

COLLISIONS DES DESTROYERS

VAISSEAU	EFFET	POINTS GAGNES
Contre un chasseur ennemi	Le chasseur est détruit, le destroyer prend 1 point de dégât.	Le chasseur est gagné.
Contre un chasseur allié	Le chasseur allié est détruit. Le destroyer ne reçoit aucun dégât.	Aucun
Contre un astéroïde	Pas permis	Aucun
Contre un destroyer allié	Pas permis	Aucun
Contre un destroyer ennemi	Pas permis	Aucun
Contre une sonde de détection	La sonde est récupérée. Le destroyer ne reçoit aucun dégât.	La sonde est récupérée.
En dehors du plateau	Pas permis	Aucun

INFO SUR LA TRADUCTION

Pour la traduction du nom des vaisseaux j'ai choisi des termes que l'on retrouve dans les films de science-fiction (...)

- Les « **Fighters** » sont des Chasseurs.
- Les « **Capital Ships** » sont des Destroyers.
- Les « **Sensor Probes** » sont des Sondes de Détection.

Les règles ainsi que les cartes contiennent également des précisions et/ou des rectifications faites grâce à l'errata sur le site Boardgamegeek.