

Light Speed

Un jeu en temps réel pour 2-4 joueurs

Par Tom Jolly & James Ernest

Light Speed est un jeu de cartes de combat spatial hyper rapide où des équipes de vaisseaux identiques sortent de l'hyper espace afin de combattre pour la possession d'un astéroïde d'une extrême valeur. Le jeu est rapide : chaque round prend moins d'une minute à jouer !

Ce que contient le jeu : quatre armées identiques de dix vaisseaux en rouge, vert, violet et bleu, plus deux cartes d'astéroïdes.

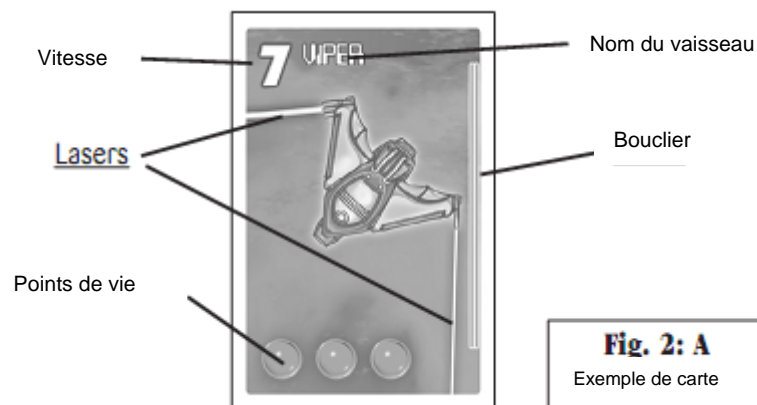
Ce dont vous aurez besoin : environ 15 marqueurs « dégâts » pour chaque joueur, ainsi que 12 marqueurs « minerai » supplémentaires dans une autre couleur. Si vous jouez à trois ou quatre joueurs, les couleurs des marqueurs doivent correspondre aux couleurs des équipes. A deux joueurs, la couleur n'a pas d'importance.

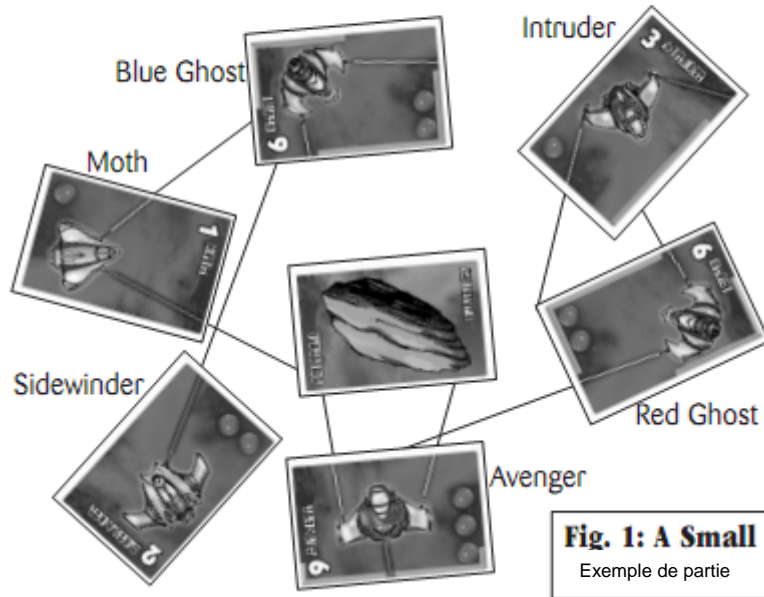


Avant de jouer :

Choisissez une grande surface plane (une table vide) pour jouer. Plus grande sera la surface, meilleure elle sera. Il est préférable de mettre un tissu sur la table pour éviter que les cartes ne glissent. Nous aimons jouer sur une table de billard, mais n'importe quelle table recouverte d'une nappe conviendra.

Afin de faciliter la vérification des tirs, vous aurez également besoin de quelque chose de rectiligne. Un élastique coupé peut très bien faire l'affaire. Vous pouvez vous servir de l'élastique comme de son ombre pour juger des lignes droites. Faites attention à ne pas modifier la position des cartes à ce moment car elle est importante. Les règles suivantes s'appliquent au jeu à 2. A 3 ou 4 joueurs, les règles sont similaires mais le comptage des points est légèrement modifié. Une section des règles spécifique détaille les différences par rapport au jeu à 2.





Le Moth tire en premier, minant l'astéroïde de 2 points et endommageant le Blue Ghost d'un point. Le Sidewinder tire ensuite et détruit le Blue Ghost. L'Intruder tire pour rien dans le bouclier du Red Ghost et son deuxième tir se perd dans l'espace. Le Blue Ghost est détruit avant d'avoir pu tirer, mais le Red Ghost peut tirer. Il touche le bouclier de l'Intruder pour rien et endommage l'Avenger. Enfin, l'Avenger mine l'astéroïde de 2 points.

Le jeu à 2 joueurs

Mise en place :

Chaque joueur a besoin de 15 marqueurs « dégâts ».

Placez un astéroïde au centre de la table comme sur la figure 1. Placez 12 marqueurs « minerais » sur l'astéroïde. Ces marqueurs doivent être différents de ceux utilisés pour les dégâts. Chaque joueur prend les 10 cartes de son équipe et les mélange. Avec seulement 10 cartes, la meilleure façon de les mélanger est de les étaler sur la table en les mélangeant puis d'en faire une pile. Le riffle shuffle n'est pas recommandé car il risque de tordre les cartes.

Prenez votre tas de cartes face cachée dans une main afin de pouvoir piocher avec l'autre. Vous êtes maintenant prêt à jouer.

Le round rapide :

Tous les joueurs jouent en même temps. Piochez une carte et jouez la face visible n'importe où sur la table, orientée à votre choix mais sans toucher ou recouvrir une autre carte.

Vous ne pouvez pas écarter de carte. Vous devez jouer cette carte quelque part sur la table avant de pouvoir en piocher une autre. Lorsque vous avez placé votre carte, vous ne pouvez plus la toucher. Ne lâchez pas la carte avant d'avoir fini de la positionner ! Lorsqu'un joueur a joué sa dernière carte, il doit immédiatement dire « stop ! ». L'autre joueur a alors deux options : faire tomber la carte de sa main exactement là où elle était, ou ne pas la jouer. A ce moment le round rapide est terminé et le round de score peut commencer.

Le round de score :

Tous les vaisseaux vont tirer avec leurs lasers, à commencer par les plus rapides. Lorsqu'un laser touche un astéroïde, il va le « miner ». Lorsqu'un laser touche un autre vaisseau, il va l'endommager ou le détruire. Les vaisseaux détruits vont dans la pile « victimes » de l'équipe adverse, indépendamment du laser les ayant détruits (un de l'adversaire ou un des vôtres).

Vitesse :

Le nombre dans le coin de la carte vaisseau représente sa vitesse. Les chiffres les plus faibles tirent en premier et les vaisseaux avec la même vitesse tirent en même temps. Par conséquent, chaque Moth (vitesse 1) tire d'abord, puis chaque Sidewinder (vitesse 2), et ainsi de suite. Les vaisseaux les plus lents sont souvent détruits avant d'avoir pu tirer.

Tir :

Il y a trois types de rayons lasers. Le laser blanc fin vaut 1 point, le rouge moyen 2 points et le vert-blanc large 3 points. Ces valeurs déterminent combien de dégâts fait le laser, sur un vaisseau comme sur l'astéroïde.

Quand vous tirez avec un laser, étendez la ligne de cette arme jusqu'à ce qu'elle touche une quelconque autre partie d'une autre carte. Tous els vaisseaux et astéroïdes sont supposés recouvrir toute la surface de la carte, rebords compris (oui, ce sont tous des rectangles, allez savoir pourquoi).

Quand vous touchez l'astéroïde, enlevez autant de marqueurs « minerai » que la puissance du tir et mettez-les sur le vaisseau ayant tiré. Ceci s'appelle « miner » l'astéroïde. Le minage simultané est expliqué ci-dessous.

Quand vous touchez un vaisseau, allié ou non, vous lui attribuez autant de marqueurs « dégâts » que la puissance du tir.

Points de vie :

Les points de vie sont représentés par 1 à 4 points rouges sur chaque carte de vaisseau. Lorsqu'un vaisseau reçoit des dégâts égaux ou supérieurs à ses points de vie, il explose. Ceci intervient uniquement après que tous les tirs simultanés aient été effectués. Ceci veut dire qu'un vaisseau détruit par un vaisseau de même vitesse (un Moth par un autre Moth par exemple) a le temps de tirer avant d'exploser.

Pour un timing correct, vous devez effectuer les tirs de tous les vaisseaux de même vitesse, puis vérifier tous les vaisseaux pour

déterminer s'ils sont détruits. Retirez les vaisseaux détruits de la table et placez-les sur la pile « victimes » appropriée. Tous les marqueurs « minerai » sur ces vaisseaux sont perdus.

Détruire l'astéroïde :

Quand l'astéroïde perd son dernier marqueur « minerai », il disparaît.

Si plusieurs vaisseaux tirent sur l'astéroïde simultanément, et s'ils essaient d'enlever plus de minerai qu'il n'en contient, distribuez les marqueurs « minerai » comme suit. Tout d'abord, chaque laser tire une fois. Donnez un marqueur pour chaque laser, ou détruisez tous les marqueurs « minerai » de l'astéroïde s'il n'y en avait pas assez. Ensuite, les lasers rouges et verts (ceux de puissance 2 et 3) tirent une deuxième fois. Divisez les marqueurs « minerai » qui restaient de la même manière, en les détruisant tous s'il n'y en avait pas assez pour tous les lasers. Enfin, les lasers verts tirent une troisième fois, et en théorie il n'y a pas assez de marqueurs « minerai », étant donné que c'est de là que provient le problème. Dans tous les cas, l'astéroïde reste sur la table jusqu'à ce que tous les tirs aient été effectués, quel que soit le nombre de marqueurs « minerai » qui restait.

Boucliers

Certains vaisseaux ont des boucliers. Bien qu'ils ne soient pas imprimés jusqu'au bord, les boucliers sont supposés aller jusqu'au rebord de la carte. Un laser qui touche un bouclier ne cause aucun dégât.

Gagner :

Chaque vaisseau détruit va dans la pile « victimes » du joueur adverse. Ceci reste vrai quel que soit celui qui l'a détruit. Chaque vaisseau dans la pile « victimes » vaut 1 point par point de vie. Chaque vaisseau qui a miné et n'est pas détruit à la fin de la partie ajoute ses marqueurs « minerai » au score de son équipe. Si un

vaisseau avait miné mais a ensuite été détruit, il ne rapporte rien à son équipe.

Exemple de score : si vous avez un Moth et un Sidewinder dans votre pile « victimes », cela représente 3 points de vie, et vous marquez donc 3 points. Si vous avez aussi 5 marqueurs « minerai » répartis sur vos différents vaisseaux survivants, ceci ajoute encore 5 points pour un score total de 8 points.

Marquer le score à 3-4 joueurs

Quand vous jouez à deux, un vaisseau détruit va toujours dans la pile « victimes » de l'adversaire. Ceci n'est plus le cas à plus de deux joueurs. Pour déterminer qui marque des points pour chaque vaisseau détruit il faut utiliser des marqueurs « dégâts » colorés. Le round rapide fonctionne exactement de la même manière qu'à deux joueurs, et se termine dès qu'un joueur a joué sa dernière carte et dit « stop ».

Durant le round de score, vous allez mettre sur chaque vaisseau des marqueurs « dégâts » correspondant à la couleur du vaisseau qui les a infligés.

Une fois qu'un vaisseau a reçu suffisamment de dégâts pour le détruire, celui qui en a mis le plus remporte sa carte. Ceci reste valide même si c'est son propriétaire qui l'a détruit, mais dans ce cas il marquera des points négatifs. Ceci est similaire au fonctionnement dans une partie à 2 joueurs, où la valeur était ajoutée au score de l'adversaire.

S'il y a une égalité, le vaisseau est vaporisé et personne ne marque de points. Néanmoins, les dégâts infligés à ses propres vaisseaux valent toujours un peu plus que les autres, et si c'est son propriétaire qui est à égalité avec un autre joueur, c'est lui qui aura détruit son propre vaisseau, et qui donc soustraira les points de son score.

Exemple de score : un Red viper a 3 points de vie. Il a précédemment été endommagé par le Bleu pour 2 points. Maintenant c'est Vert qui lui inflige 3 points de dégâts avec un tir de son Destroyer, qui le détruit. Vert a infligé plus de dégâts (ils

comptent tous, même si 1 seul suffisait), donc Vert remporte le Red viper.

Variantes :

Vous pouvez créer un astéroïde plus grand en mettant les deux cartes astéroïde côte à côte. Vous pouvez également vous servir d'un objet plus grand, comme un sous-bock. L'astéroïde vaudra toujours 12 marqueurs « minerai », sauf si vous décidez d'une partie plus importante en lui donnant 16 ou 20 marqueurs.

Vous pouvez aussi jouer avec deux petits astéroïdes séparés de quelques poignées de centimètres. Dans ce cas, mettez 6 marqueurs « minerai » sur chaque astéroïde pour une partie à 2 joueurs, 8 à 3 joueurs et 10 à 4 joueurs.

« Pirates » est notre variante favorite. Vous pouvez alors voler du minerai sur les autres vaisseaux. Quand vous touchez un vaisseau qui transporte du minerai, vous le minez en même temps que vous l'endommagez. Si plusieurs vaisseaux minent un autre vaisseau simultanément, utilisez les règles de minage pour répartir les minerais.

Credits: Light Speed was designed by Tom Jolly and James Ernest, with art by Eduardo Müller colored by James Ernest. ©2003 James Ernest and Cheapass Games, Seattle WA. Learn all about the Hip Pocket line as well as other great Cheapass Games at www.cheapass.com.

French translation 11/2012 by Grarduck : grarduck.wordpress.com