







Ce KIT contient:

2 fiches de jeu avec tirs, combats et résumé des règles

& un livret de règles.

ATTENTION! Ce KIT n'est pas un jeu complet. Il vous permet de jouer à la nouvelle version du jeu si vous possédez déjà KROLL & PRUMNI édité par I.T.

Avant de jouer, vous devez confectionner 6 disques de 5cm de diamètre environ:

- Côté pile: identique pour tous;
- Côté face: 2 jaunes, 2 rouges et 2 bleus.



UN EDITEUR AU SERVICE DES JOUEURS

TOUR DE JEU

- 1. Succession temporelle
- Détermination du premier joueur
- Phase du premier joueur colonisation et reparations. production, mouvements et tirs
- 4 Phase du deuxième joueur: production, mouvements et tirs colonisation et reparations

PRODUCTION

La Planète Mère produit à chaque tour :

- soit un croiseur et 2 chasseurs
- soit un colonisator
- soit 5 chasseurs

Planète Mère (surfaces rouges) avant de sis sur les rampes de lancement de sa Chaque joueur place les vaisseaux choicommencer ses mouvements.

sur la planete qui l'a produit. endommagée. Chaque chasseur est placé nisée produit un chasseur par tour, a condition d'être visible et de ne pas être Au même moment, chaque planète colo-

TABLEAU DES TERRAINS

Aspect	Dénomination	Mouvement
Cases noires	Espace	Libre
Plateformes rouges	Planète Mère rampes de lancement	Décolage uniquement
Constructions,	Planète Mère	Interdit
Spheres bieues, ouges ou jaunes	Planetes	Intendit si visible sauf pour colonisa- tion et production
tarrières bleues, rouges ou jaunes	Asteroides	interdit si visible

CARACTERISTIQUES DES PIONS

. Н

olonisator	Croiseur	Chasseur	Base	Base	Туре		
6 cases	9 cases	12	non	Cases	Mouv.		
III 0	e .	non	non	Non	Hyper Cargat Espace son		
non	2 chas- seurs	n on	non	Non non	Cargai son		
D on	2 Urs	- - -	non	- 114/ - 114/	∃ Ins		
ı	8 cases	tir cases	î.	hr/ 10 cible cases	Portée tirs		
explo-	3 explo- sions	explo-	explo- sions	5 expla- sions	Seuil E		
Contact base 1/tow	Contact base 1/tour	Contact base 1/tour	Autorep 1/tour	5 expla- Autorep- sions 1/tour	Portée Seuil de Répa- tirs destruc- ra- tion tions		

CONDITIONS DE VICTOIRE

de la façon suivante: contrôle 8 planètes, on compte les points du 18ème tour de jeu, aucun joueur ne planètes remporte la partie. Si, à la fin 4 points par base fixe, moins I point Le premier joueur qui s'empare de 8

par explosion si la base est endommagée remporte alors la partie Le joueur qui marque le plus de points

TIRS DE MISSILES

Species		3000		BASE					ROISEUR	and i				HASSEUR	IREUR	
STREET, STREET	Croiseur	Chasseur	Base fixe	Base mobile	Colonisator	Croiseur	Chasseur	Base fixe	Base	Colonisator	Croiseur	Chasseur	Base fixe	Base mobile	CIBLE	
	N	Ŋ	22	N	W	u	ю	Δ	7	s	u	4	Ļ,	s	4	Die
	N	N	2	N	4		u	4	Δ	6	٥	o	6	σ.	N	Distance
	w	ч	G	ш	s	v	Δ	v	u	6	٥	Ø	o,	6	ų	eou
STREET, STREET	4	u	4	4	u	u	4	s	U	6	ø	6	o	6	Δ	de
	۵	SHI.	Д	Δ	KIT!	u	4	0	0						Ġ.	$\overline{\omega}$
	4	۵	4	۵	6	o	u	6	o						o	Cib
SPREEZESTIC	Ŋ	Δ	v	5	6	o,	U	6	5						Ų	le
SERVICE SERVICES SERV	y.	4	σ	U.	o	0	v	ø	6						co	(en
SOCIEDADE	Ų1	s	s	S						250000					9	ca
- International	o,	5	ø.	6						The state of the s					-0	la cible (en cases)

Le chiffre indiqué représente le nombre minimal qu'il faut faire au dé pour réussir le tir. Pour chaque tir réussi, on pose un pion explosion sur le valsseau touché. Quand le nombre d'explosion atteint le seul de destruction, le valsseau est détruit et retiré du jeu.

LA GUERRE DES DOUZE PLANETES

Histoire de la Galaxie. 70ème siècle. Dans une partie de la Galaxie appelée Bras d'Orion,

deux empires industriels se faisaient une concurrence acharnée - mais loyale - à quelques années-lumière de distance. A partir de leurs bases respectives - deux

INTERSTELLAR Company et l'INTERGALACTIC Trust avaient développé de vastes ramifications commerciales à travers toute Galaxie habitée. Pour éviter tout incident regrettable, les deux compagnies étaient tombées d'accord pour

laisser entre elles une zone neutre, composée d'une douzaine de petites planètes totalement dénuées d'intérêt. Or,

immense planètes artificielles - l'

cet équilibre fragile allait voler en éclat par le fait

d'une découverte incroyable. A la suite d'une expédition sportive organisée sur l'une des douze planètes, l'un des concurrents découvrit des nodules minéraux aux formes étranges. Après analyse, il s'avèra que c'était du Supralithium... à l'état naturell Cette source

d'énergie rarissime n'était produite jusqu'alors qu'artificiellement par un procédé long et coûteux. La nouvelle électrisa toute la Galaxie. Pour les deux empires industriels situés à portée de fusée, la tentation fut trop forte. L'Interstellar envova un vaisseau de reconnaissance dans

la zone interdite. L'Intergalactic répliqua en y

envoyant un croiseur. Ainsi commença ce que l'on appela plus tard la Guerre des Douze Planètes.

MATERIEL

Ce jeu comprend une carte, 100 pions vaisseaux (50 par joueur), 25 pions explosions, 6 disques de couleur, 2 fiches de jeu, un dé et la règle que vous avez entre les mains.

La carte

La carte représente le secteur de la Galaxie situé entre les deux planètes artificielles géantes, sièges de l'INTERSTELLAR C° et de l'INTERGALACTIC Trust. C'est l'espace où ont lieu la colonisation et les combats. Une grille de cases hexagonales sert à calculer les mouvements des vaisseaux et les distances de tir. Entre les deux planètes de départ, on trouve des essaims d'astéroïdes et 12 petites planètes de trois couleurs différentes: jaune, rouge et bleu. Ces couleurs correspondent à celles des 6 disques fournis avec le jeu (voir succession temporelle)

Les pions vaisseaux

Les pions de l'INTERSTELLAR C° sont jaunes et ceux de I'INTERGALACTIC Trust sont rouges.

Ils sont répartis en 5 catégories:

1. Bases mobiles



Les bases mobiles sont les vaisseaux les plus précieux de chaque flotte. Chaque joueur en possède 2 au départ et elles ne peuvent pas être remplacées en cours de partie. Les bases mobiles servent de centre de réparation pour les vaisseaux endommagés.

Déplacement: 3 cases maximum par tour sans pouvoir changer de cap. Tir: A chaque tour, 1 missile sur chaque vaisseau qui est à sa portée dans un rayon de 10 cases. Destruction: à la 5ème explosion.

2. Croiseurs



Les croiseurs représentent le fer de lance de chaque flotte. Ils peuvent transporter 2 chasseurs et voyager dans l'hyperespace.

Déplacement: 9 cases maximum par tour avec un seul changement de cap en début, milieu ou fin de mou-

vement, TIr: 2 missiles par tour dans un rayon de huit cases sur une ou deux cibles au choix. Destruction: à la 3ème explosion.

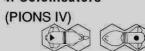
3. Chasseurs



Les chasseurs représentent la force tactique de chaque flotte. On les utilise pour les opérations de harcèlement. Il est possible d'embarquer 2 chasseurs à bord d'un croiseur.

Déplacement: 12 cases maximum par tour sans limitation de changements de cap. Tir: 1 missile par tour dans un rayon de 4 cases. Destruction: à la 1ère explosion.

4. Colonisators



Les colonisators sont la clé de la victoire. Chaque vaisseau transporte, en effet, tout ce qui est nécessaire à la construction des bases fixes pour coloniser les planètes. Les colonisators peuvent voyager dans l'hyperespace.

Déplacement: 6 cases maximum par tour avec un seul changement de cap, en début, milieu ou fin de mouvement. Tir: Ce n'est pas un vaisseau de guerre. Il ne lance donc pas de missiles. Destruction: à la 3ème explosion.

5. Bases fixes (PIONS V)



Les Colonisators peuvent construire une base fixe par planète colonisée. Une base fixe ne se déplace pas et ne tire pas. Elle a, par contre, la possibilité de se réparer elle-même si elle est endommagée. Ce sont les bases fixes qui donnent des points de victoire en fin de partie. Destruction: à la 5ème explosion.

Les pions explosions

Un pion explosion signale un missile qui (PIONS VI) a touché sa cible. Pour chaque tir réussi, on pose un pion explosion sur le valsseau touché.

Quand le nombre d'explosions atteint le seuil de destruction d'un vaisseau, celui-ci est retiré du jeu.

BUT DU JEU

Le premier joueur qui colonise 8 planètes remporte la partie. Si, à la fin du 18ème tour de jeu, aucun joueur ne contrôle 8 planètes, on compte les points de la façon suivante:

 4 points par base fixe, moins 1 point par explosion si la base est endommagée.

Le joueur qui marque alors le plus de points est déclaré vainqueur.

PREPARATION

Avant de commencer la partie, il faut assembler le tapis de jeu et bien mélanger les disques de couleur. Les 6 disques doivent être placés en pile, face cachée. Les pions explosions sont mis de côté.

Chaque joueur reçoit ensuite les vaisseaux rouges ou jaunes et une fiche de jeu. Il choisit l'une des deux planètes artificielles comme base de départ et place ses 2 bases mobiles en orbite à trois cases de la surface de la planète (toîts des édifices). Le premier tour de jeu peut alors commencer.

DEROULEMENT DU JEU

Chaque tour de jeu se déroule de la facon suivante:

- L'un des joueurs prend le disque en haut de la pile et le retourne. La couleur indiquée désigne les planètes et astéroïdes qui ne sont pas présents sur la carte pendant le tour.
- Chaque joueur lance le dé. Celui qui fait le chiffre le plus élevé joue en premier.
- 3) Le premier joueur commence par produire de nouveaux vaisseaux, Ensuite, il déplace les vaisseaux qu'il a sur la carte et effectue des tirs. Enfin, il colonise des planètes et répare les vaisseaux endommagés.
- Le second joueur effectue les mêmes opérations dans le même ordre.
- 5) Quand les 2 joueurs ont joué, on compte les planètes colonisées. Si un joueur contrôle 8 planètes, il gagne et la partie prend fin. Sinon, on recommence un nouveau tour de jeu. La partie s'arrête de toute façon à la fin du 18ème tour.

SUCCESSION

Les trois couleurs utilisées pour différencier les planètes et astéroïdes sur la carte symbolisent aussi bien le mouvement des astres que les trois dimensions de l'espace. Ainsi, à chaque fois que l'on retourne un disque, sa couleur désigne les planètes et astéroïdes qui disparaissent pendant le tour.

Mettons, par exemple, que la couleur du disque soit le bleu, aucune planète de cette couleur ne pourra produire de vaisseaux ni être colonisée pendant le tour. De même, les planètes et barrières d'astéroïdes bleues ne seront plus un obstacle pour le déplacement des vaisseaux. Seuls les planètes et astéroïdes rouges et jaunes seront considérés comme physiquement présents sur la carte. On procède de la même façon à chaque tour.

Quand les 6 disques ont été retournés, on remet la pile face cachée, en gardant les disques dans le même ordre et on recommence une nouvelle série de 6 tours de jeu.

Attention! Les joueurs n'ont pas le droit de noter par écrit l'ordre d'apparition des couleurs.

PRODUCTION

A chaque tour, la planète-mère d'un joueur peut produire:

- soit 1 croiseur et 2 chasseurs;
- soit 1 colonisator;
- soit 5 chasseurs.

Chaque joueur annonce au début de son tour l'option choisie et place ses nouveaux vaisseaux sur les aires de lancement de sa planète (surfaces rouges). Pour les vaisseaux couvrant 2 cases, c'est l'arrière du vaisseau qui doit reposer sur l'aire de lancement. Pour être transportés par un croiseur, les pions chasseurs doivent être placés dessus.

Chaque planète colonisée par le joueur produit également 1 chasseur par tour. Chaque chasseur est placé sur la planète qui l'a produit. Attention! Si la planète n'est pas présente sur la carte (voir succession temporelle) ou si sa base fixe est endommagée, toute production est impossible.

MOUVEMENTS

Espace normal

Un joueur peut choisir de déplacer la totalité de ses vaisseaux, ou seulement quelques-uns ou même aucun. Le dé n'intervient pas dans les déplacements, chaque vaisseau ayant un potentiel de mouvement déterminé au départ et renouv∍lable à chaque tour.

Un vaisseau ne peux pas franchir un nombre de cases plus élevé que son potentiel maximal de déplacement. Un vaisseau n'est pas obligé de bouger de tout son potentiel. Il peut s'arrêter avant. Les points de déplacement non utilisés ne peuvent pas être transférés à d'autres pions, ni être gardés en réserve pour le tour suivant.

Un vaisseau peut être déplacé dans toutes les directions à condition de respecter certaines restrictions (voir les pions vaisseaux, ainsi que les exemples en dernière page). On notera qu'un croiseur ou un colonisator qui change de cap pivote toujours sur la case de tête.

Un vaisseau ne peut pas passer par une case contenant une planète ou un astéroïde présent sur la carte (voir succession temporelle). A cause du champ gravitique de la planète, un croiseur doit toujours laisser une case libre entre lui et la planète. Une base mobile doit toujours en laisser deux. Les chasseurs et les colonisators peuvent, par contre, se placer sur une case adjacente à la planète. Lorsque des astéroïdes et des planètes d'une même couleur redeviennent apparents, tous les vaisseaux qui seraient superposés ou trop proches de ces astéroïdes ou planètes sont immédiatement détruits.

Au cours de son déplacement, un vaisseau peut traverser une case occupée par un autre vaisseau, qu'il soit ami ou ennemi. Toutefois, à la fin des déplacements, il ne doit y avoir qu'un vaisseau par case, à l'exception des chasseurs transportés par des croiseurs.

Pendant le tour d'un joueur, aucun pion du joueur adverse ne peut être déplacé. Il n'est pas possible de faire sortir un vaisseau de la carte.

Lancement et récupération de chasseurs. Des chasseurs à bord d'un croiseur peuvent se séparer du vaisseau qui les transporte. Dans le tour où les chasseurs sont largués, leur potentiel de mouvement est limité à 6 cases (au lieu de 12). De la même façon, des chasseurs peuvent réintégrer un croiseur du moment qu'ils ne parcourent pas plus de 6 cases pour arriver à bord (voir exemples en dernière page). Le lancement et la récupération ont toujours lieu avant ou après le déplacement du croiseur, jamais pendant.

Hyperespace

Les croiseurs, avec des chasseurs éventuellement à bord, et les colonisators ont la possibilité d'emprunter l'hyperespace. Cette autre façon de se déplacer leur permet de franchir n'importe quelle distance. Il suffit d'enlever le vaisseau de la case où il se trouve et de le réintroduire, le tour suivant, sur n'importe quelle case de son choix.

Ce mode de déplacement est soumis toutefois à certaines restrictions:

- 1- Pour pouvoir atteindre une vitesse supraluminique et passer dans l'hyperespace, le vaisseau ne doit pas avoir été touché par un missile.
- 2- Le vaisseau ne doit pas non plus être adjacent à un autre vaisseau, à une planète ou à une barrière d'astéroïdes*, à l'entrée comme à la sortie de l'hyperespace.
- * Ne s'applique qu'aux planètes et astéroïdes présents sur la carte (voir succession temporelle).
- 3- Un vaisseau qui entre ou qui sort de l'hyperespace ne peut pas se

déplacer. Un croiseur peut tirer avant d'entrer dans l'hyperespace, mais pas quand il en sort.

4- Un vaisseau ne peut pas sortir de l'hyperespace et y rentrer dans le même tour. Par contre, il peut rester dans l'hyperespace autant de tours qu'il veut.

Important: Dès le retour d'un croiseur dans l'espace normal, les chasseurs éventuellement à bord peuvent se déplacer de 6 cases et tirer.

TIRS DE MISSILES

Tous les pions peuvent tirer des missiles à l'exception des bases fixes et des colonisators. Chaque vaisseau tire avant ou après son déplacement, pas pendant.

Pour savoir si un tir est possible, on trace une ligne droite imaginaire depuis le centre de la case du tireur jusqu'au centre de la case de la cible. Si cette ligne traverse une barrière d'astéroïdes ou une planète, le tir est impossible. Par contre, les pions (amis ou ennemis) ne font pas obstacle aux tirs de missiles.

Résolution d'un tir. Pour connaître le résultat d'un tir, il faut consulter la table de résolution des tirs qui figure sur la fiche de jeu. Suivant le type de vaiseaux concernés (Qui tire? Qui est visé?), et la distance de tir, cette table indique le chiffre minimun à réaliser pour que le tir soit réussi. Le joueur lance le dé. Si le chiffre obtenu est inférieur à celui indiqué, le tir est réussi et l'on pose un pion explosion sur le vaiseau visé.

Les chasseurs sont détruits dès le premier coup au but. Les croiseurs et les colonisators sont détruits à la troisième explosion et les bases fixes et mobiles à la cinquième.

Les chasseurs embarqués sur un croiseur ne changent pas la capacité de défense de ce vaisseau. Ils ne peuvent pas tirer et, si le croiseur qui les transporte est détruit, ils sont détruits également.

Les explosions n'influent en rien sur les mouvements en espace normal. Par contre, elles interdisent le voyage en hyperespace. Chaque explosion retire également un point au lancer de dé à chaque fois que le vaisseau tire.

Exemple: un croiseur est à trois cases de distance d'un chasseur. Pour réussir son tir, il doit faire 4, 5 ou 6 au dé. S'il a subi une explosion, il devra faire 5 ou 6 au dé. Avec deux explosions, seul un 6 lui permet de toucher le chasseur à cette distance

On ne peut attaquer une base fixe que si la planète sur laquelle elle se trouve est présente (voir succession temporelle).

Il est interdit de tirer sur ses propres pions.

COLONISATION

Pour coloniser une planète, un joueur doit y faire accoster un colonisator (les 2 cases du colonisator doivent être adjacentes à la planète). Un colonisator construit automatiquement une base fixe sur chaque planète qu'il colonise. Un colonisator ne peut pas construire de base fixe s'il a été touché par un missile.

Chaque base fixe non endommagée produit un chasseur par tour quand sa planète est présente sur la carte (voir succession temporelle). Chaque nouveau chasseur est placé sur la planète qui l'a produit.

REPARATIONS

Un vaisseau endommagé peut se faire réparer par une base mobile. Pour cela, il faut amener le vaisseau sur une case adjacente à la base. Chaque tour complet passé au contact de la base permet au joueur d'enlever une explosion au vaisseau en réparation. Une base mobile peut réparer plusieurs vaisseaux en même temps.

Pendant la réparation, les vaisseaux ne peuvent ni se déplacer, ni tirer. Seule la base peut continuer à lancer des missiles. Il est possible d'interrompre les réparations -pour combattre, par ex.- et de les reprendre plus tard.

Les bases mobiles et les bases fixes peuvent se réparer elles-mêmes, à raison d'une explosion par tour.

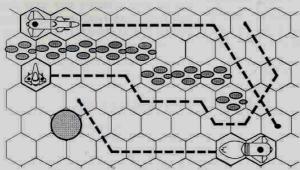
Une base mobile endommagée ne peut pas réparer d'autres vaisseaux. Une base fixe endommagée ne peut pas produire de chasseur.

> Révision et mise à jour des mécanismes de jeu par François NEDELEC.

Rédaction des règles par Duccio VITALE.

Copyright Duccio VITALE & EUROGAMES 1989.

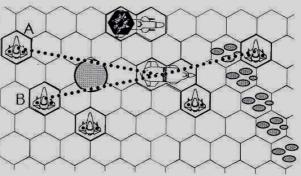
Exemples



Mouvement de croiseur, chasseur et colonisator

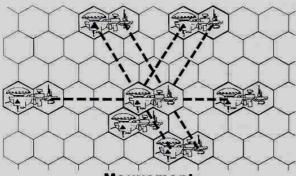
Les croiseurs peuvent bouger de 9 cases, mais ne peuvent changer de cap qu'une fois, à n'importe quel moment de leur mouvement. Les colonisators bougent de 6 cases. Comme les croiseurs, ils ne peuvent tourner qu'une seule fois par tour de mouvement. Les chasseurs bougent de 12 cases au plus et peuvent changer de cap autant de fois qu'ils le veulent.

Le colonisator vient s'accoster à la planète pour la coloniser: il est autorisé à le faire car il n'est pas endommagé et parce que les 2 cases qui le composent sont adjacentes à la planète.



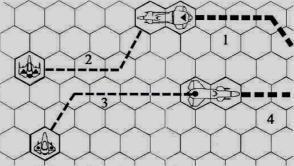
Exemple de tirs

Un croiseur et 2 chasseurs tirent sur un colonisator. L'un des chasseurs est à 3 cases: il doit faire 6 au dé pour toucher le colonisator. L'autre est à 1 case: avec 5 ou 6 le tir réussit. Enfin, le croiseur à 2 cases devrait faire au moins 4 pour toucher le colonisator. Mais comme le vaisseau est endommagé (une explosion), il se voit retirer un point au dé et doit donc faire au moins 5 pour mettre un coup au but. Les chasseurs A, B et C ne peuvent pas tirer car leur ligne de tir pasent par une planète ou une barrière d'astéroïdes.



Mouvement de base mobile

Les bases mobiles peuvent bouger de 3 cases au plus. Elle peuvent le faire dans n'importe quelle direction. Cependant, au cours de leur mouvement, elles ne peuvent changer ni de cap ni d'orientation.



Récupération et lancement de chasseurs

Dans l'exemple du haut, le croiseur bouge (1), puis lance un chasseur (2). Celui-ci peut parcourir 6 cases. Dans celui du bas, le chasseur est récupéré après avoir bougé de 6 cases (3) et avant que le croiseur ne bouge (4). Le croiseur avec le chasseur à bord peut encore bouger de 9 cases.



Réparations

Tous les valsseaux adjacents à la base mobile pourront retirer une explosion à la fin du tour s'ils restent immobiles et ne tirent pas.

