

COMPOSITION :

48 cartes
vaisseaux



6 cartes
Chantier



50 marqueurs
Consommation
d'énergie



6 cartes
vierges



1 aide de
jeu



1 carte
combat



DESCRIPTION D'UNE CARTE VAISSEAU :

Voyant éteint :
Déplacement impossible

Voyant allumé :
Déplacement possible

Couleur
(illustration)
du vaisseau



Puissance de feu

Energie du vaisseau (nombre maximum de marqueurs de consommation d'énergie qu'il peut recevoir)

Coût
(nombre de cartes à défausser pour poser le vaisseau)

Pouvoir du vaisseau

BUT DU JEU :

Créer une puissante armada de vaisseaux volants pour remporter la bataille !

MISE EN PLACE :

Les joueurs placent trois cartes chantier devant eux et placent à côté leur aide de jeu et trois cartes vierges.

On mélange la carte bataille avec 5 cartes vaisseaux que l'on place sous la pioche constituée par les autres cartes vaisseaux afin que chacun puisse évaluer l'imminence de la bataille.

Chaque joueur pioche quatre cartes.

Espace dans lequel la
flotte peut se former

Zone d'entrée
des vaisseaux

Cartes Chantier



Durant la partie, les joueurs vont placer leur armada devant eux en imaginant une grille comme indiqué ci contre.

DEROULEMENT :

Le jeu se déroule en deux phases :

- Une phase de création des flottes
- Une bataille

PHASE DE CREATION DES FLOTTES

A son tour, le joueur pioche une carte (sauf s'il en a déjà 5) puis effectue une des actions suivantes :

- Construire un vaisseau
- Activer un vaisseau
- Piocher une carte (impossible si déjà 5 cartes en main)

Construire un vaisseau

Le joueur joue une carte vaisseau en défaussant autant de cartes de sa main que le coût du vaisseau. Les vaisseaux joués rentrent tous devant l'un des trois chantiers du joueur. Il est possible de détruire (défausser) un vaisseau présent sur une sortie afin d'en poser un nouveau.

Activer un vaisseau

Le joueur peut utiliser trois marqueurs d'énergie sur un même vaisseau **ou** deux marqueurs sur deux vaisseaux différents.

Le joueur pose chaque marqueur utilisé sur le ou les vaisseaux correspondants et peut pour chacun d'eux effectuer une des deux actions suivantes :

- déplacer le vaisseau d'une case de la grille imaginaire en respectant ses possibilités de déplacement.
- Utiliser le pouvoir du vaisseau. (voir descriptif détaillé en fin de règle)

Note : si le vaisseau a déjà autant de marqueurs que sa valeur d'énergie, il est impossible d'en ajouter et donc de déplacer ce vaisseau ou d'utiliser son pouvoir.

Fin de la phase

Lorsqu'un joueur pioche la carte de combat, la bataille commence.

BATAILLE :

La bataille se déroule en différents accrochages. Un accrochage est une confrontation entre une colonne et la colonne de l'adversaire située directement en face d'elle.

Pour chaque accrochage, les joueurs ajoutent la puissance de feu des vaisseaux présents dans cette colonne ainsi qu'un bonus de +1 si les vaisseaux sont tous du même type (couleur) et un malus de -1 si les vaisseaux sont de types différents. Le joueur ayant le plus grand résultat remporte l'accrochage.

Une fois tous les accrochages effectués, le joueur qui a gagné le plus d'accrochages remporte la partie.

DESCRIPTIF DES POUVOIRS DES VAISSEAUX :

Piochez une carte	Piocher une carte vaisseau et ajoutez-la à votre main
Jouez une carte	jouer une carte vaisseau depuis votre main en défaussant autant de carte que son coût.
Déplacez un de vos vaisseaux	Déplacer un vaisseau de votre flotte d'un mouvement en respectant ses limitations de déplacement mais sans tenir compte de ses besoins en énergie.
Déplacez un vaisseau adverse	Déplacer un vaisseau adverse d'un mouvement en respectant ses limitations de déplacement mais sans tenir compte de ses besoins en énergie.
Enlever un marqueur d'un vaisseau	Enlevez un marqueur de consommation d'énergie d'un vaisseau de votre flotte ou de celle de l'adversaire
+ 1 marqueur sur un vaisseau	Ajouter un marqueur de consommation d'énergie à un vaisseau adverse situé sur la même colonne que ce vaisseau
Piochez une carte de la casse	Piocher la première carte de la défausse
Détruisez ce vaisseau et bloquez une zone.	Détruisez ce vaisseau et bloquez un emplacement du plan de jeu adverse (hors sortie d'atelier de construction)