

Light Speed

Un jeu en temps réel de Tom Jolly et James Ernest

Traduction de Sébastien Hovart

Light Speed est un jeu de cartes ultra-rapide mettant en scène un combat spatial entre des groupes de vaisseaux identiques sortant de l'hyperespace pour livrer bataille pour un astéroïde extrêmement important. Ce jeu est rapide : chaque partie prend moins d'une minute.

Ce jeu contient : Quatre flottes de dix vaisseaux chacun : en Bleu, Vert, Violet et Rouge, plus deux cartes Astéroïdes.

Il vous faudra également : Environ 15 marqueurs de dommages pour chaque joueur et environ dix marqueurs de rochers d'un couleur différente. Si vous jouez à 3 ou 4 joueurs, les couleurs des marqueurs doivent correspondre si possible aux couleurs des cartes. A 2 joueurs, la couleur des marqueurs n'a aucune importance.

Avant de jouer

Choisissez un grande table facile d'accès. Plus votre surface de jeu est grande, mieux c'est. Il est également conseillé de disposer une nappe sur la table, car les cartes ont tendance à glisser sur une surface lisse.

Afin de vérifier les trajectoires des tirs, il vous faudra également quelque chose de droit : un élastique coupé, ou son ombre, fonctionnent bien. Une règle ou une ficelle peut également fonctionner. Prenez cependant garde à ne pas déranger les cartes à cette occasion car leur position à une importance pendant toute la partie.

Les règles sont rédigées pour deux joueurs. Le jeu à 3 ou 4 joueurs fonctionne sensiblement de la même manière, mais la manière de marquer les points est légèrement différente. Une section à la fin des règles explique ces différences.

Le jeu à deux

Mise en place

Chaque joueur aura besoin d'un quinzaine de marqueurs de dommage.

Placez un astéroïde au centre de la table. Placez 12 marqueurs de rocher sur l'Astéroïde. Ces marqueurs doivent être différents de ceux utilisés pour les dommages.

Chaque joueur prend les dix cartes d'une des flottes et les bat.

Le paquet de cartes est tenu dos visible dans une main afin de pouvoir tirer les cartes avec l'autre main.

La manche rapide

Les deux joueurs commencent en même temps. Piochez une carte de votre main, et jouez là face visible n'importe où sur la table, orientée de n'importe quelle manière, mais sans toucher ou recouvrir une autre carte.

Il n'y a pas de défausse. Vous devez jouer la carte que vous piochez quelque aprt sur la table avant de piocher la suivante.

Une fois que vous avez joué une carte, vous ne pouvez la toucher à nouveau. N'enlevez pas votre doigt d'une carte avant d el'avoir positionnée correctement.

Dès qu'un joueur a posé sa dernière carte, il crie immédiatement « stop ». L'autre joueur a alors deux options : lacher la carte qu'il a en main là où elle est, ou ne pas jouer cette carte du tout. La manche rapide s'arrête alors et on commence à compter.

La manche de marque

Tous les vaisseaux vont tirer leur lasers, les vaisseaux les plus rapides en premier. Lorsqu'un laser touchera l'astéroïde, il va en extraire des roches. Lorsqu'un laser touchera un autre vaisseau, il va l'endommager ou le détruire. Les vaisseaux détruits vont dans la pile de tués de l'équipe adverse, quelque soient les lasers qui l'ont détruit.

Vitesse

Le chiffre indiqué au coin de chaque carte est sa vitesse. Les chiffres bas tirent en premier, et les chiffres de même valeur tirent en simultané. Donc toutes les Moths (Vitesse 1) tirent ensemble, puis tous les Sidewinders (vitesse 2), etc. Les vaisseaux les plus lents sont souvent détruits avant d'avoir pu tirer.

Tirer

Il y a trois types de lasers. Le petit laser blanc vaut un point, le moyen rouge deux points et le gros vert et blanc vaut trois points. Ces valeurs déterminent combien de dommages le laser fait, que ce soit à un vaisseau ou à l'astéroïde.

Lorsque qu'un laser tire, étendez la ligne de cette arme jusqu'à rencontrer n'importe quelle autre carte. Tous les vaisseaux et l'astéroïde sont considérés comme étant de la taille de la carte complète, bordures blanches comprises. (Oui, ils sont tous rectangulaires. Et alors...)

Lorsque vous touchez l'astéroïde, enlevez-en autant de marqueurs de roche que les dégats de votre tir et placez-les sur le vaisseau ayant tiré. C'est ainsi qu'on extrait les roches de l'astéroïde. (L'extraction simultanée est détaillée plus bas).

Lorsque vous touchez un autre vaisseau, qu'il soit allié ou non, vous placez autant de compteurs de dommages sur ce vaisseau que les dommages de votre tir.

Dommmages

Les points de dommages que peut encaisser chaque vaisseau sont figurés par 1 à 4 cercles rouges sur chaque carte. Lorsqu'un vaisseau subit des dommages égaux ou supérieurs à ceux indiqués sur sa carte, il explose. Ceci n'est pris en compte qu'après que tous les lasers simultanés aient tiré. Ceci signifie qu'un vaisseau détruit par un vaisseau de même type a l'occasion de tirer avant d'exploser.

Afin de respecter un déroulement lisible, il faut tirer tous les lasers des vaisseaux de même vitesse, puis vérifier quels vaisseaux ont subi trop de dommages. Enlevez alors les vaisseaux détruits et placez-les dans la pile appropriée. Toutes les roches contenues dans ces vaisseaux sont vaporisées.

Destruction de l'astéroïde

Lorsque l'astéroïde perd sa dernière roche, il disparaît.

Si plusieurs vaisseaux sont en train de tirer simultanément sur l'astéroïde, et qu'ils tentent ainsi d'extraire plus de roches qu'il n'y en a, les roches sont distribuées de la manière suivante : Tout d'abord, chaque laser tirant reçoit une roche, ou vaporisez toutes les roches si il n'y en a pas assez. Ensuite, les lasers rouges et verts (à 2 et 3 points) reçoivent chacun une deuxième roche, de la même manière détruisez toutes les roches restantes si elles sont en nombre insuffisant. Enfin, les lasers verts devraient recevoir à nouveau une roche chacun, mais celles-ci étant en nombre insuffisant (puisque c'est ce qui a mené à cette situation), elles sont détruites.

Dans tous les cas, la carte astéroïde reste sur la table jusqu'à ce que tous ces lasers aient tiré, indépendamment du nombre de roches présentes sur l'astéroïde.

Boucliers

Certains vaisseaux sont équipés de boucliers. Ceux-ci sont figurés par de traits rouges et blancs en bord de carte. Bien qu'ils ne soient pas imprimés jusqu'au bord de la carte, on considère qu'ils continuent effectivement jusqu'au bord de la carte. Un laser touchant un bouclier n'occasionne aucun dégat.

Marquage des points

Chaque vaisseau détruit va dans la pile de marque du joueur adverse. Cela est vrai quelque soit la personne qui a détruit le vaisseau. Chaque vaisseau dans la pile de marque vaut autant de points que ses points de dommages (cercles rouges).

Chaque vaisseau ayant extrait des roches et encore en vie à la fin du jeu ajoute autant de points qu'il porte de roches. Si un vaisseau avait extrait des roches mais a ensuite été détruit, il ne marque aucun point pour les roches extraites.

Marquage à trois ou quatre joueurs

Lors du jeu à deux joueurs, un vaisseau détruit va toujours dans la pile adverse. Ce n'est pas le cas avec plus de deux joueurs. Afin de déterminer à qui vont les points des vaisseaux détruits, il vous faut utiliser des marqueurs de couleur.

La manche rapide fonctionne exactement de la même manière qu'à deux joueurs, et s'interrompt dès qu'un joueur crie stop.

Lors de la manche de marque, les marqueurs de dommage placés sur les vaisseaux devront être d'une couleur différente pour chaque joueur.

Dès qu'un vaisseau a subi des dommages léthaux, quiconque a placé le plus de marqueurs sur le vaisseau l'emporte. Cela est vrai même s'il s'agit du propriétaire du vaisseau, mais si vous prenez un de vos propres vaisseaux, sa valeur est négative.

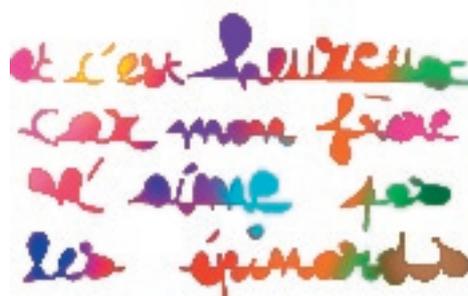
En cas d'égalité, le vaisseau est habituellement vaporisé et les points ne vont à personne. Cependant, les dommages occasionnés par le propriétaire du vaisseau comptent légèrement plus que les autres. Ainsi, si l'égalité comprends le propriétaire du vaisseau, celui-ci le prends et compte donc ces points en négatif.

Variantes

Il est possible de faire un gros astéroïde avec les deux cartes l'une contre l'autre. N'importe quel autre objet peut également être utilisé. Cet astéroïde vaut alors toujours 12 marqueurs mais lors de parties plus importantes, il est possible qu'il vaille 16 ou 20 marqueurs de roches.

Vous pouvez également jouer avec deux petits astéroïdes séparés. En ce cas, placez 6 marqueurs sur chaque astéroïde pour 2 joueurs, 8 pour 3 joueurs et 10 pour 4 joueurs.

La piraterie est notre variante favorite. Dans celle-ci, vous pouvez voler les roches des autres vaisseaux. Lorsque vous tirez sur un vaisseau portant des roches, vous en extrayez ces roches en mettant que vous faites subir au vaisseau des dommages. Si plusieurs vaisseaux sont en train d'extraire simultanément des roches d'un autre vaisseau, utilisez les mêmes règles que lorsqu'il s'agit d'un astéroïde.



et c'est heureux
c'est mon frère
et aime les
les épinards