

STELLAR SCRAMBLE

1 à 4 joueurs | 45 à 90 minutes | Dès 13 ans

Un jeu de Mark Elsdon et Søren Brandborg

RECRUE

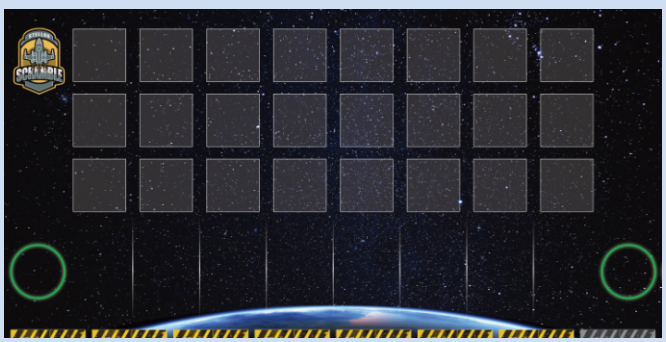
Introduction

La Terre est attaquée ! Une armada d'envahisseurs est apparue sur les radars à longue portée. Une poignée de pilotes intrépides, toujours en compétition, décolle d'urgence pour l'intercepter en plein espace.

Aux commandes de votre chasseur, tentez d'abattre plus d'envahisseurs que vos rivaux. Esquivez les tirs ennemis et ne laissez personne franchir vos lignes : votre base est en jeu ! Au fil des attaques, les envahisseurs deviennent plus gros et plus puissants. Pour garder l'avantage, améliorez vos systèmes et équipez-vous de gemmes d'énergie plus performantes.

Matériel

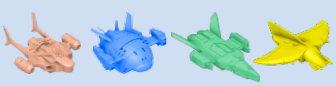
1 plateau de jeu



4 plateaux individuels



4 pions Chasseur



8 marqueurs



4 sacs à gemmes



4 × 30 gemmes d'énergie



40 gemmes de surchauffe



16 jetons de renfort



16 cartes « Hors service »

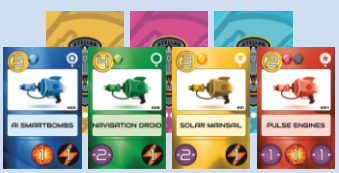


6 cartes Les aliens avancent !

3 cartes Les aliens tirent !



3 × 30 cartes Amélioration



4 aides de jeu



3 × 16 jetons Envahisseur



8 jetons Envahisseur vaincu



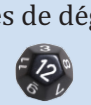
12 jetons d'assistance



1 jeton d'agression extraterrestre



6 dés de dégâts



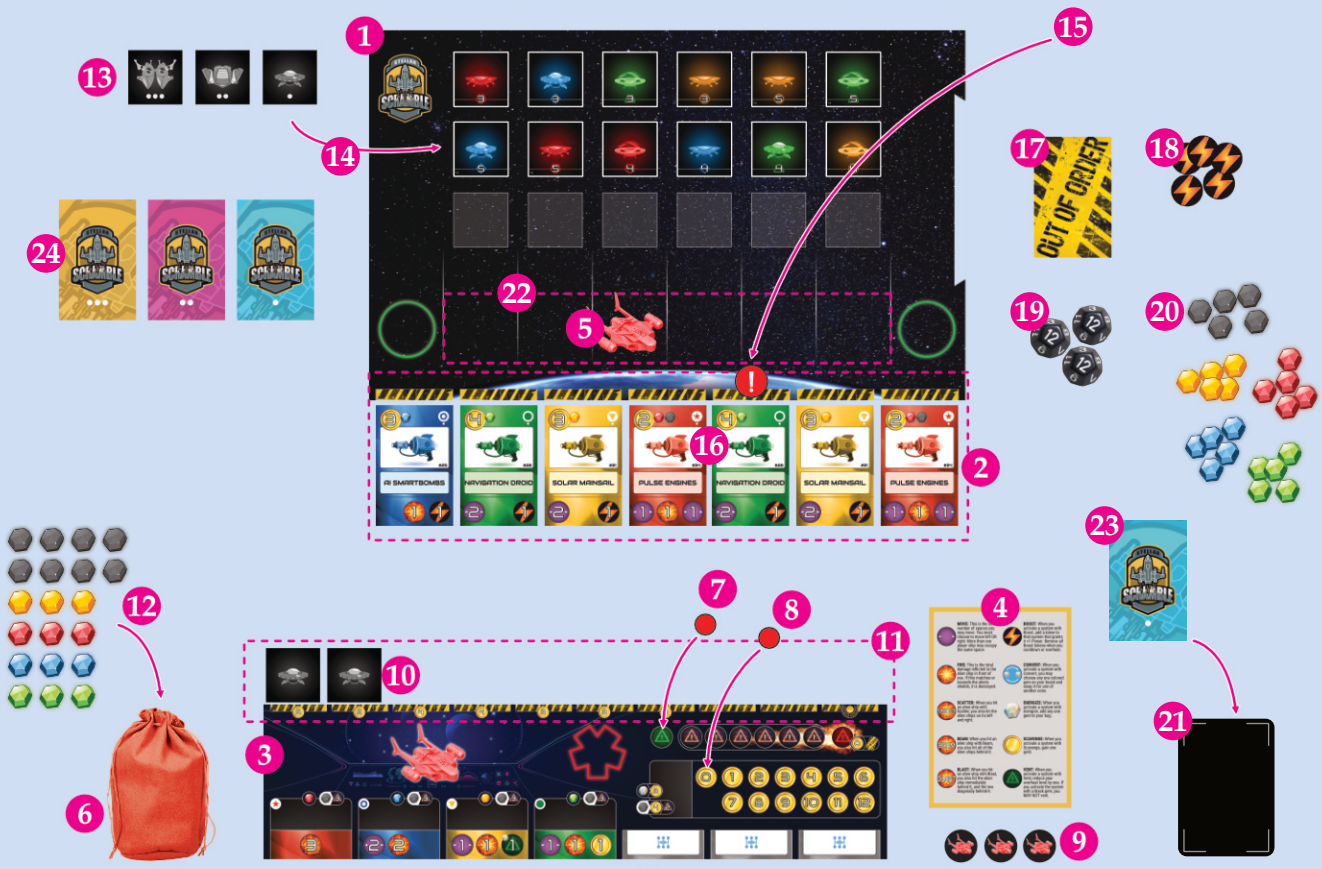
1 porte-cartes du premier joueur



Mise en place

- Placez le plateau principal 1 au centre de la table. À 4 joueurs, ajoutez l'extension. Sous le plateau, laissez de la place pour les cartes de la piste de progression 2.
- Donnez à chacun, dans sa couleur, un plateau individuel 3, une aide de jeu 4, un chasseur 5, un sac à gemmes 6, deux marqueurs (surchauffe 7 et crédits 8) et trois jetons d'assistance 9.
- Chaque joueur place deux jetons Envahisseur vaincu 10 sur les deux premières cases de sa piste de victoire 11.
- Chacun met dans son sac 12 8 gemmes de surchauffe et 12 gemmes d'énergie (3 de chaque couleur).
- Triez les jetons Envahisseur 13 par niveau : 1, 2 et 3.
- Mélangez chaque pile de jetons et placez les trois piles derrière le plateau principal.
- Répartissez au hasard les envahisseurs de niveau 1 sur les deuxième et troisième rangées 14 du plateau principal.
- Placez le jeton d'agression extraterrestre 15 au-dessus de la première case de la piste de progression.
- Posez sept cartes Amélioration de niveau 1 au hasard sur la piste de progression 16.
- Près du plateau, à portée de tous, placez les cartes Hors service 17, les jetons de renfort 18, les dés de dégâts 19 et les gemmes de réserve 20.
- Tirez au sort le premier joueur et donnez-lui le porte-cartes 21.
- En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chacun place son chasseur sur une case de la rangée des joueurs 22. Plusieurs chasseurs peuvent partager une case.
- Préparez la pioche principale 23 et les pioches Innovation 24 comme indiqué page 4.

Pilotes, à vos chasseurs !



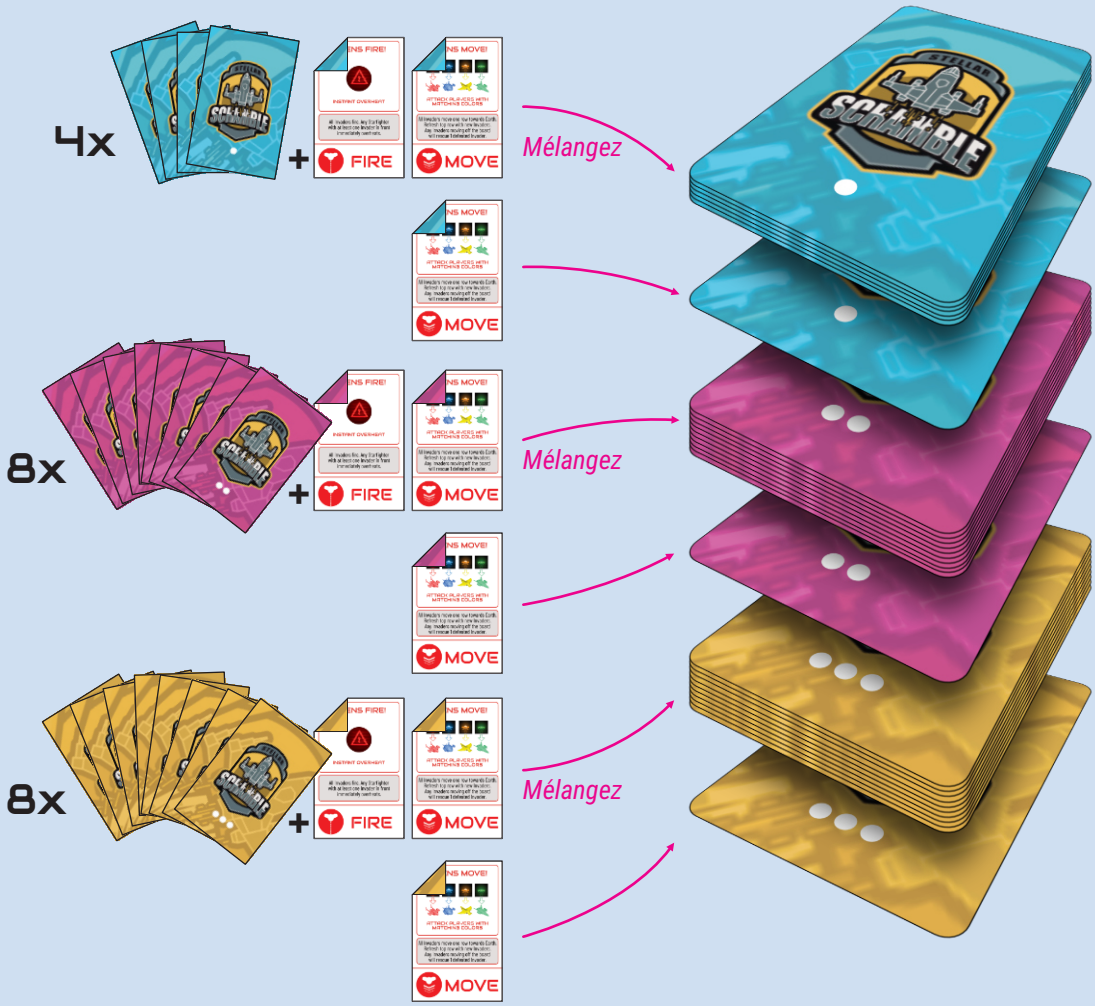
Préparer la pioche principale

Vous piocherez des cartes dans la pioche principale, qui contient les trois niveaux, et dans trois pioches Innovation, une par niveau. Pour les préparer :

- Écartez les neuf cartes Événement.
- Triez les autres cartes en trois paquets selon le niveau indiqué au dos.
- Mélangez le paquet de niveau 1. Posez-en quatre cartes face visible sur les quatre premières cases de la piste de progression.
- Formez trois paquets face cachée pour la pioche principale : 4 cartes de niveau 1, 8 de niveau 2 et 8 de niveau 3.

Les autres cartes forment les trois pioches Innovation, une par niveau. Placez-les à côté du plateau principal.

- Mélangez au paquet principal de niveau 1 la carte « Les aliens tirent ! » et une carte « Les aliens avancent ! » de niveau 1. Faites de même aux niveaux 2 et 3.
- Empilez ensuite les cartes dans cet ordre, de bas en haut :
  - Une carte « Les aliens avancent ! » de niveau 3
  - Le paquet de niveau 3
  - Une carte « Les aliens avancent ! » de niveau 2
  - Le paquet de niveau 2
  - Une carte « Les aliens avancent ! » de niveau 1
  - Le paquet de niveau 1
- Placez la pioche principale dans le porte-cartes du premier joueur.



Le matériel en détail

Plateau individuel

Piste de victoire
Placez ici les envahisseurs que vous détruisez, un par case. Le premier pilote à remplir sa piste de victoire avec des envahisseurs remporte la partie !

Jauge de surchauffe
Placez votre marqueur sur la case verte en début de partie. Il monte ou descend au gré des événements. Gare à la surchauffe si le marqueur atteint la case rouge !



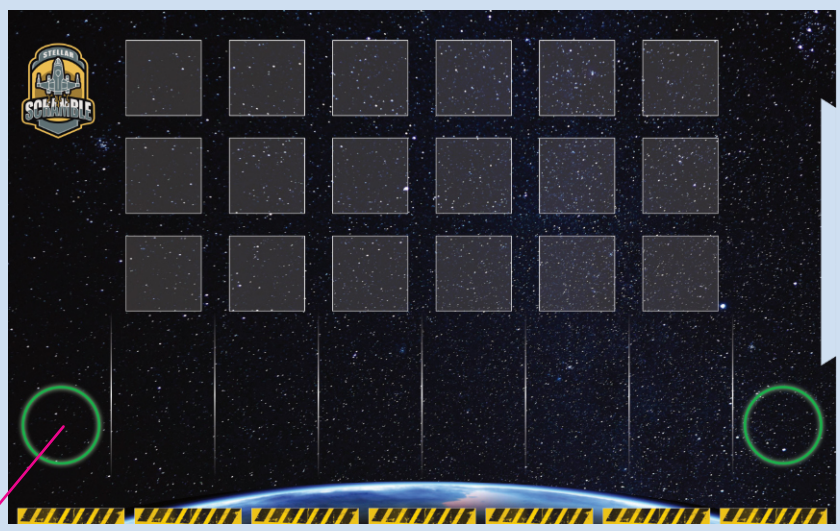
Armes
Les quatre armes de couleur portent des symboles de déplacement, de puissance et d'effet spécial. Empilez ici les cartes Amélioration achetées, sur l'arme de même couleur.

Systèmes
Chacun des trois emplacements gris peut accueillir une carte Système.

Crédits
Placez le marqueur sur 0 en début de partie. Avancez-le quand vous gagnez des crédits et reculez-le quand vous en dépensez. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 12 crédits.

Plateau principal

Cases des envahisseurs
Trois rangées de cases sont alignées sur les cases des chasseurs. Chaque case accueille un seul envahisseur. Dans une même colonne, celui qui est le plus éloigné des chasseurs se trouve derrière l'autre.



Rangée des joueurs
Les chasseurs restent dans cette rangée tout au long de la partie. Plusieurs chasseurs peuvent occuper la même case.

Deux cases Trou de ver
Chaque trou de ver ne peut accueillir qu'un seul chasseur à la fois.

Piste de progression
Ces sept cases accueillent les cartes de la pioche principale et des pioches Innovation au fil de la partie.

Le matériel en détail (suite)

Cartes Arme

Au cours de la partie, vous pouvez acheter des améliorations pour rendre vos armes plus efficaces et plus polyvalentes.

Coût en crédits
Prix à payer pour ajouter la carte à votre plateau individuel.

Gemmes
Gemmes à ajouter à votre sac dès l'achat de la carte.

Couleur
Couleur de l'arme à laquelle ajouter cette carte après l'achat.



Déplacement
Valeur à ajouter au déplacement de l'arme.

Tir
Puissance de tir supplémentaire ou effet de tir spécial accordé par la carte.

Effet spécial
Bonus spéciaux accordés par la carte.

Cartes Système

Vous pouvez aussi acheter des cartes Système. Elles accordent des bonus qui se déclenchent sous certaines conditions.

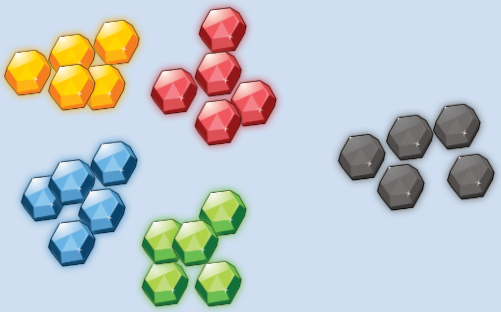
Coût en crédits
Prix à payer pour ajouter la carte à votre plateau individuel.



Effet permanent
Bonus qui peut se déclencher pendant votre tour si les conditions sont réunies.

Gemmes

Il existe deux types de gemmes. Les gemmes d'énergie se déclinent en quatre couleurs, une pour chaque arme de votre plateau individuel. Les gemmes de surchauffe, noires, permettent d'activer une arme de n'importe quelle couleur, mais augmentent votre niveau de surchauffe.



Vue d'ensemble

Une partie de Stellar Scramble se joue en manches. À chaque manche, les pilotes jouent chacun un tour, en commençant par le premier joueur. À votre tour, piochez une gemme dans votre sac pour activer une arme ou l'échanger contre des crédits. Vous pouvez aussi refroidir votre chasseur pour éviter la surchauffe. En fin de manche, avancez d'une case sur la piste de progression et résolvez les événements extraterrestres. Si un pilote a alors rempli sa piste de victoire avec 10 envahisseurs détruits, il gagne la partie.

Tour de jeu

Les joueurs se succèdent dans le sens horaire. Au début de votre tour, choisissez une action :

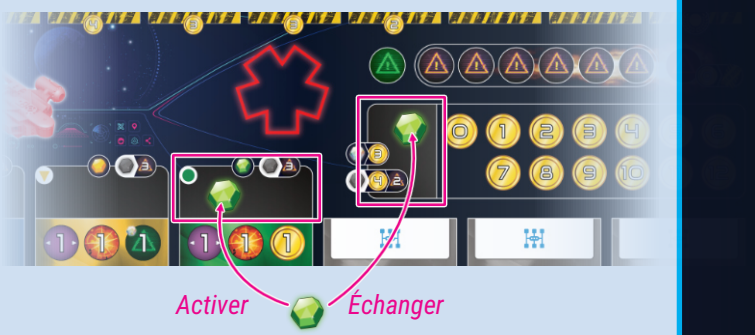
- **Piocher**

ou

- **Refroidir**

Piocher

Piochez une gemme au hasard dans votre sac. Si elle ne provoque pas de surchauffe (voir p. 11), vous pouvez l'utiliser pour activer l'une des quatre armes de votre chasseur (rouge, bleue, jaune ou verte) ou l'échanger contre des crédits.



Activer

Pour activer une arme, placez la gemme au-dessus de l'arme de même couleur sur votre plateau individuel.

L'arme activée permet à votre chasseur de se déplacer 1, de tirer 2, puis d'obtenir des bonus spéciaux 3, toujours dans cet ordre. Les trois colonnes de symboles de chaque arme correspondent à ces trois actions. Chacune est facultative.

Additionnez les symboles de chaque colonne pour connaître votre déplacement, votre puissance de tir et la valeur de chaque bonus spécial.

Les gemmes de surchauffe libèrent une puissante décharge d'énergie : elles activent une arme de n'importe quelle couleur, mais font monter votre niveau de surchauffe de 3 points.



Activer une arme avec une gemme de surchauffe augmente le niveau de surchauffe de 3.



Ce pilote peut avancer de 5 cases, tirer à puissance 3 avec dispersion, gagner 8 crédits et placer un renfort sur l'arme pour plus tard.

1. Déplacement

Les chasseurs longent la rangée des joueurs en quête de leur prochaine cible.

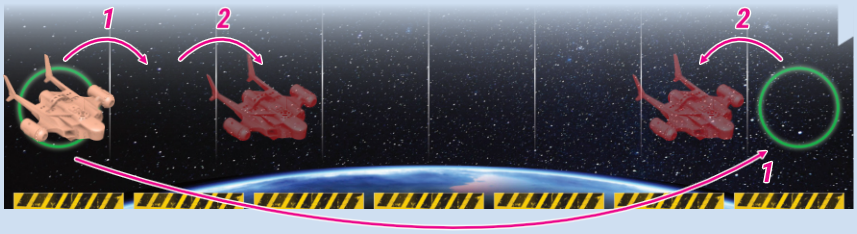
Vous pouvez déplacer votre chasseur d'autant de cases que vous le souhaitez, sans dépasser la valeur totale de déplacement de l'arme activée. À chaque tour, choisissez une seule direction : gauche ou droite. Vous pouvez traverser ou occuper une case où se trouvent déjà d'autres chasseurs.

Trous de ver

Les trous de ver, aux extrémités de la rangée des joueurs, n'accueillent qu'un seul chasseur chacun. Un chasseur qui s'y trouve est à l'abri des événements « Les aliens tirent ! » (voir page 13).

Un chasseur peut passer d'un trou de ver à l'autre si aucun autre chasseur n'occupe l'une ou l'autre de ces cases. Ce trajet compte pour une seule case de déplacement.

Avec un déplacement de 2, ce chasseur peut se déplacer ainsi...



... ou ainsi, mais seulement si le trou de ver opposé est libre.

2. Tir

Pour remporter la victoire, les chasseurs tirent sur les envahisseurs pour affaiblir leurs boucliers et finir par détruire leur cible.

Sur le plateau principal, votre chasseur peut tirer sur l'envahisseur juste devant lui avec toute la puissance de l'arme activée.

Si cette puissance atteint ou dépasse la valeur de son bouclier, l'envahisseur est détruit : placez-le sur la première case libre de votre piste de victoire, en partant de la gauche. Sinon, il est endommagé : indiquez ses points de bouclier restants avec un dé de dégâts et posez sur lui un de vos jetons d'assistance.

En plus de leur puissance, les systèmes peuvent acquérir trois capacités qui leur permettent de toucher plusieurs envahisseurs à la fois : Dispersion, Rayon et Explosion. Chaque cible supplémentaire subit elle aussi toute la puissance du tir.

Assistance

Quand vous endommagez un envahisseur, posez sur lui un de vos jetons d'assistance. Si un autre joueur le détruit par la suite, vous récupérez votre jeton et gagnez 2 crédits par niveau de cet envahisseur. Vous ne pouvez pas avoir plus de trois jetons d'assistance à la fois sur le plateau principal.



Si l'envahisseur survit, indiquez ses points de bouclier restants avec un dé de dégâts.

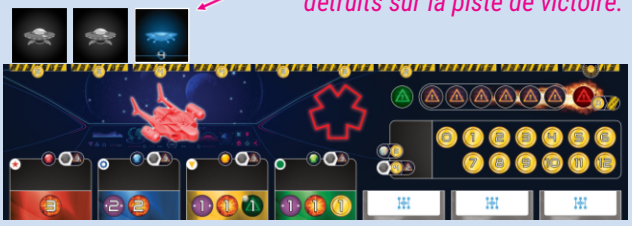


Si l'envahisseur est seulement endommagé, placez un jeton d'assistance sous le dé.



Bouclier de départ

Placez les envahisseurs détruits sur la piste de victoire.



Si le tir touche un envahisseur, appliquez aussi son effet :



Dispersion : touchez aussi les envahisseurs à sa gauche et à sa droite.



Rayon : touchez aussi tous les envahisseurs derrière lui.



Explosion : touchez aussi l'envahisseur juste derrière lui et les deux en diagonale derrière lui.

3. Effets spéciaux

Après le déplacement et le tir, les symboles de l'arme peuvent vous accorder des bonus. Il existe cinq symboles spéciaux : Renfort, Conversion, Recharge, Récupération et Ventilation.



Renfort

Quand vous activez cette arme, posez-y un jeton de renfort : il lui donne +1 en puissance lors de sa prochaine activation. Retirez tous vos jetons de renfort en cas de refroidissement ou de surchauffe.



Recharge

Quand vous activez cette arme, vous pouvez ajouter une gemme de votre choix à votre sac.



Récupération

Quand vous activez cette arme, gagnez 1 crédit.



Conversion

Quand vous activez cette arme, vous pouvez choisir une gemme d'énergie sur votre plateau individuel, l'échanger contre une gemme d'une autre couleur et mettre la nouvelle gemme dans votre sac.



Ventilation

Si vous activez cette arme avec une gemme d'énergie, réduisez votre niveau de surchauffe de 1. Si vous l'activez avec une gemme de surchauffe, vous ne pouvez pas utiliser la ventilation.

Échanger

Au lieu d'activer une arme, vous pouvez échanger votre gemme contre des crédits. Placez la gemme à côté de votre compteur de crédits et avancez le marqueur du nombre de crédits gagnés.

Une gemme d'énergie rapporte 3 crédits. Une gemme de surchauffe en rapporte 4, mais augmente aussi votre niveau de surchauffe de 2.





Échanger une gemme d'énergie rapporte 3 crédits.



Échanger une gemme de surchauffe rapporte 4 crédits et augmente votre surchauffe de 2.

Améliorer

Après l'action Activer ou Échanger, vous pouvez acheter une ou plusieurs cartes Amélioration sur la piste de progression. Payez le coût en crédits indiqué en haut à gauche de chaque carte et placez-la dans l'emplacement prévu sur votre plateau individuel.

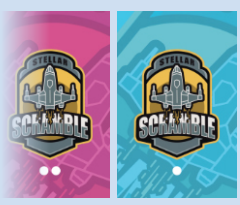
Glissez les cartes Arme les unes sous les autres, par couleur. Leurs effets se cumulent et chaque arme peut recevoir autant de cartes que vous le souhaitez. À l'achat d'une carte Arme, ajoutez à votre sac les gemmes indiquées à côté de son coût en crédits (une ou deux).

Chaque carte Système occupe un emplacement distinct à droite de votre plateau individuel. Si vous en achetez une alors que tous sont occupés, défaussez une de vos cartes Système avant de placer la nouvelle.

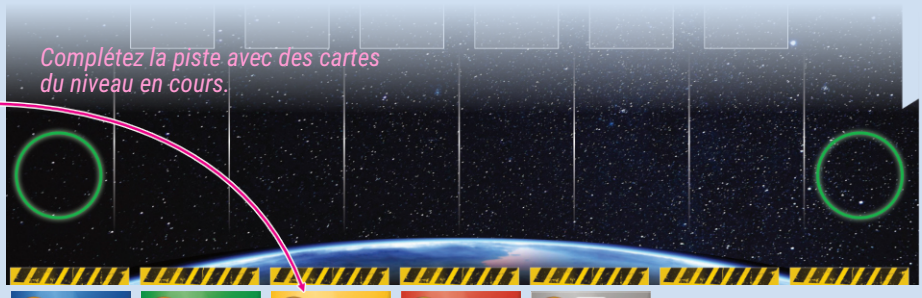
Vous pouvez aussi réparer une arme hors service pour 10 crédits. Défaussez sa carte Hors service : vous pourrez de nouveau activer cette arme lors d'un prochain tour.

Compléter la piste de progression

Une fois vos achats terminés, remplissez les cases vides de la piste de progression avec des cartes de la pioche Innovation du même niveau que la carte du dessus de la pioche principale. Si la pioche Innovation de ce niveau est épuisée, utilisez celle du niveau supérieur.



Pioches Innovation



Complétez la piste avec des cartes du niveau en cours.



Pioche principale

Coût

À l'achat, ajoutez cette gemme à votre sac.



Déduisez les crédits dépensés en améliorations.

Payez 10 crédits pour défausser une carte Hors service.



Glissez ici les cartes Arme sous votre plateau.

Glissez ici les cartes Système sous votre plateau, à raison d'une seule carte par emplacement.

Surchauffe

Les gemmes de surchauffe sont puissantes, mais en piocher une augmente votre niveau de surchauffe de 2 ou 3 points. Si vous ne pouvez pas poser la gemme sans dépasser la limite de votre jauge de surchauffe, votre chasseur surchauffe.

Dans ce cas :

- Ramenez vos crédits à 0.
- Couvrez une de vos armes d'une carte « Hors service ». Vous ne pourrez plus l'activer avant d'avoir payé 10 crédits pour la réparer définitivement lors d'un prochain tour.
- Ramenez votre niveau de surchauffe à 0.
- Rendez tous vos jetons de renfort.
- Remettez dans votre sac toutes les gemmes de votre plateau individuel, y compris celle que vous venez de piocher : elle est inutilisable ce tour-ci.

C'est ensuite au joueur suivant.



Activer une arme avec une gemme de surchauffe augmente la surchauffe de 3.



Échanger une gemme de surchauffe augmente la surchauffe de 2.



À ce niveau, le chasseur surchauffe. Ramenez vos crédits à 0 et posez une carte « Hors service » sur une arme.

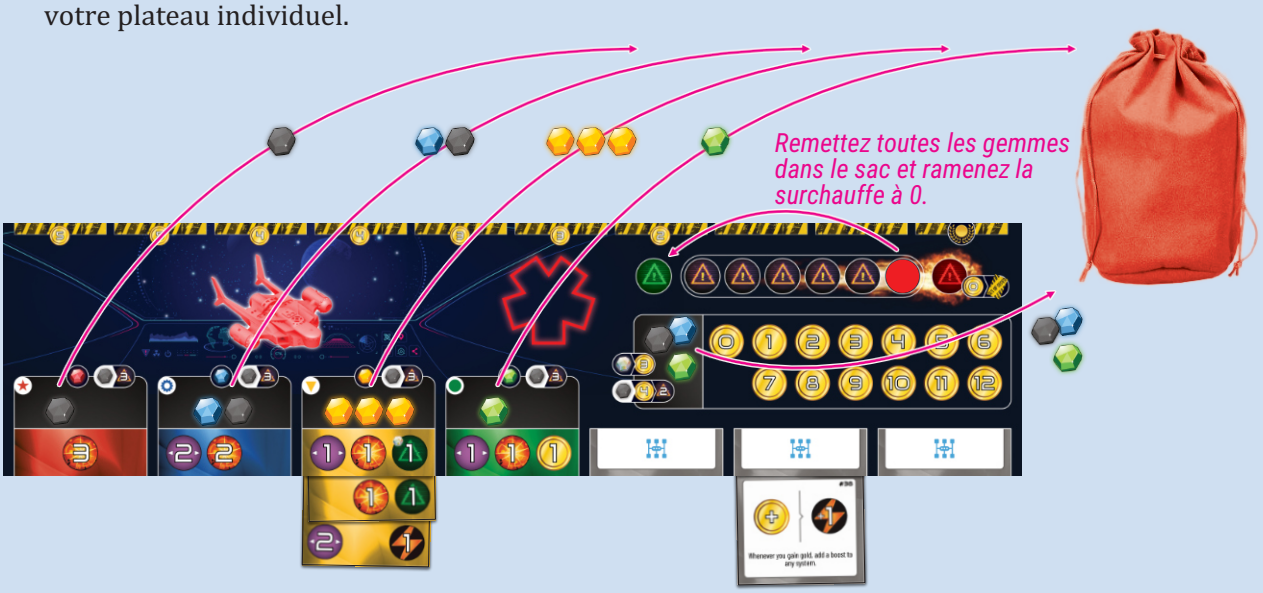


Refroidir

Si vous choisissez de refroidir votre chasseur, suivez ces étapes :

- Ramenez votre niveau de surchauffe à 0.
- Rendez tous vos jetons de renfort.
- Remettez dans votre sac toutes les gemmes de votre plateau individuel.

Vous conservez tous vos crédits.



Collecter

À la fin de votre tour, votre chasseur collecte automatiquement des ressources pour la manche suivante. Gagnez autant de crédits qu'en indique le symbole sous la première case libre de votre piste de victoire.

Si votre chasseur a surchauffé pendant ce tour, vous ne pouvez rien collecter.

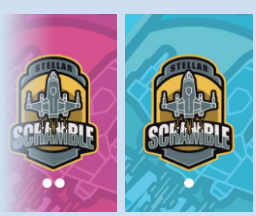
Après la collecte, votre tour s'achève. C'est au joueur suivant.



Fin de manche : avancer sur la piste de progression

Lorsque tout le monde a joué, la manche s'achève. Le jeton d'agression extraterrestre avance vers la droite sur la piste de progression.

Avancez le jeton d'agression extraterrestre d'une case vers la droite. Défaussez la carte Amélioration de cette case. Si un événement extraterrestre y est attaché (voir page 13), résolvez-le avant de défausser la carte. Remplissez la case vide avec une carte de la pioche principale.





Cartes Événement extraterrestre

Outre les améliorations, la pioche principale contient deux types de cartes Événement extraterrestre : « Les aliens avancent ! » et « Les aliens tirent ! ».

Quand vous révélez une carte Événement extraterrestre, ne la posez pas sur la piste comme une amélioration. Glissez-la sous la carte Amélioration située deux cases à droite du jeton d'agression extraterrestre. Si cette case abrite déjà un événement, placez la carte dans la première case sans événement, plus à droite.

L'événement reste en place jusqu'à ce que le jeton d'agression extraterrestre atteigne sa case.

Si un joueur achète la carte Amélioration associée, posez la carte de remplacement prise dans la pioche Innovation sur la carte Événement : les deux cartes sont alors liées.

Les événements extraterrestres se déclenchent quand leur carte sort de la piste de progression par la droite.



Les aliens avancent !

Quand une carte « Les aliens avancent ! » quitte la piste de progression, tous les envahisseurs du plateau principal descendent d'une rangée vers la Terre. Tout envahisseur qui dépasse la dernière rangée attaque le joueur de sa couleur, si cette couleur est en jeu.

Le joueur attaqué perd un envahisseur de sa piste de victoire.

S'il n'en a plus sur sa piste, l'attaque est sans effet.

Remplissez la rangée du fond d'envahisseurs du plus bas niveau disponible.



Ne laissez aucun envahisseur de votre couleur dépasser la dernière rangée du plateau principal !

Les aliens tirent !

Quand une carte « Les aliens tirent ! » quitte la piste de progression, les aliens tirent sur chaque chasseur qui a au moins un envahisseur dans la rangée devant lui. Tout chasseur ainsi touché surchauffe immédiatement.



Gardez votre chasseur hors de la ligne de tir des aliens !

Victoire

Après la résolution des événements extraterrestres, vous gagnez si votre piste de victoire compte au moins 10 envahisseurs. Si plusieurs joueurs y parviennent, le plus riche en crédits l'emporte. En cas de nouvelle égalité, le niveau de surchauffe le plus bas l'emporte.

Fin de partie : pioche principale épuisée

Si la dernière carte « Les aliens avancent ! » quitte la piste de progression et que personne n'a 10 envahisseurs sur sa piste de victoire, le joueur qui en a le plus gagne. Départagez les égalités comme indiqué ci-dessus.



Pilotes chevronnés

Après quelques parties de Stellar Scramble, vous aurez peut-être envie d'une mission plus difficile.

Pour cela, en début de partie :

- Placez les cartes Événement extraterrestre à une seule case du jeton d'agression extraterrestre.
- Ajoutez une gemme de surchauffe dans le sac de chaque joueur.

Conseils aux recrues

Il est tentant de miser sur une seule couleur d'arme et de n'acheter que les améliorations de cette couleur. Vous risquez pourtant de manquer d'options par la suite. Mieux vaut souvent diversifier vos améliorations pour faire face aux défis qui se présentent au fil de la partie.

Équipe de test

Un grand merci à toute l'équipe :
Trine & Martin Haugaard
Per Sained
Chris Backe
Sammi-Leigh Bezant
Emma, Marie & Vita Brandborg
Kenneth Lenander
Nikolaj Holm Christensen
Otto Plantener Jensen
Tina Christensen
Alex Barbanneau
Dan Atherton
Andrew Berry
Allan Kirkeby
Lars Wagner Hansen
Aske Severin Juul Christiansen
Michael Løhde Andersen
Denni Eschen Pedersen
Morten Blaabjerg
Steen Kaltoft
Mona Lillelund
Mads Fløe
Bastian Borup
Maila Persson
Rikke Munchkin
Jacob David Jaskov

Exemple de manche

Vert joue en premier. Il choisit de piocher et sort une gemme bleue de son sac. Il l'utilise pour activer son arme bleue (1). Son chasseur peut avancer de 3 cases au maximum (2). Il part à droite pour viser l'envahisseur vert, puis tire avec une puissance de 4. Cela suffit à le détruire : Vert l'ajoute à sa piste de victoire (3). Rouge avait un jeton d'assistance sur cet envahisseur : il le récupère (4) et gagne 4 crédits. Vert ajoute ensuite 2 renforts (5) à son arme bleue. Il a assez de crédits pour acheter une carte Amélioration (6) et décide de le faire. Il la remplace sur la piste de progression par une carte de la pioche Innovation (7). Pour finir, il collecte 3 crédits.



C'est au tour de Rouge. Sa jauge de surchauffe est pleine. Il aimerait bien tirer sur l'envahisseur bleu face à lui, mais piocher une gemme de surchauffe serait trop risqué. Il choisit de refroidir son chasseur. Il remet toutes les gemmes de son plateau dans son sac (8), ramène sa surchauffe à 0 (9) et termine son tour en collectant 2 crédits (10).

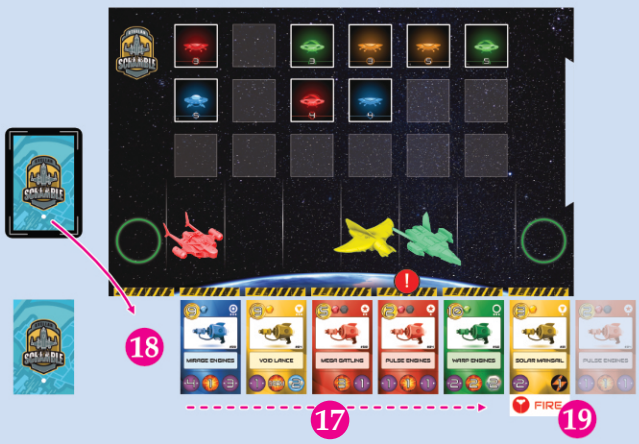


Jaune joue en dernier. Son niveau de surchauffe est élevé, mais il prend le risque de piocher : il veut dépenser les crédits gagnés plus tôt pour s'offrir une puissante amélioration. Catastrophe ! Il pioche une gemme de surchauffe (11) qu'il ne peut placer sans dépasser la limite de sa jauge. Il doit ramener ses crédits à 0 (12), poser une carte Hors service sur l'une de ses armes (13), ramener sa surchauffe à 0 (14), rendre tous ses jetons de renfort (15) et remettre toutes ses gemmes dans son sac (16). La surchauffe l'empêche de collecter des crédits. Son tour se termine.



À la fin de la manche, toutes les cartes de la piste de progression avancent d'une case vers la droite (17). La carte la plus à droite est défaussée. On tire une nouvelle carte de la pioche principale pour la placer sur la case la plus à gauche (18).

La carte Événement « Les aliens tirent ! » occupe désormais la dernière case (19) : elle se déclenchera à la fin de la prochaine manche. Dès le début de celle-ci, les pilotes devront donc décider s'ils veulent esquiver les tirs, et comment !





Un jeu de Mark Elsdon et Søren Brandborg

© 2022

Søren Brandborg | soren@brandborg.dk / Mark Elsdon | mark-elsdon@hotmail.com

Pour en savoir plus : www.brandborg.dk/stellar-scramble

Illustration provisoire de couverture : Duy Anh Do

traduction maison Gus&Co