

Light Speed

Un jeu de cartes temps réel pour 2 à 4 joueurs de Tom Jolly et James Ernest

Traduction Olivier Bourgeois

Contenu du jeu

4 armées de 10 vaisseaux, rouge vert violet et bleu, ainsi que deux astéroïdes.

Ce dont vous aurez besoin

Environ 15 compteurs de dommages par joueur, plus deux autres compteurs de rochers d'une autre couleur. Autant que possible, essayer de rendre cohérentes les couleurs des compteurs et des armées.

Avant de jouer

Nous vous recommandons de choisir une grande table pour jouer à Light Speed, recouverte d'une nappe ou d'un tapis de jeu. Un billard est idéal pour jouer. Pour aider à vérifier les tirs lasers, une règle ou un objet long est nécessaire. Faites attention à ne pas déranger les cartes en jeu, leur position sera probablement importante plus tard.

Jeu à deux joueurs

(le jeu à 3 ou 4 joueurs utilise les mêmes règles, sauf pour le comptage des points)

Mise en place

Placer un astéroïde au milieu de la table, et placer les 12 compteurs de rocher sur cet astéroïde.

Chaque joueur prend ses 10 cartes et les mélange. Pour mélanger 10 cartes, le plus simple est de les étaler sur la table et de les mixer. Un mélanger à l'américaine risquerait de les abîmer.

Chaque joueur place son paquet face cachée dans une main et prendra les cartes avec l'autre.

Phase rapide

Tous les joueurs commencent en même temps. Piocher une carte du paquet et la jouer face visible sur la table, où on veut, dans la direction que l'on veut, mais jamais sur une autre carte même en partie.

Il n'y a pas de défausse.

Une carte jouée est jouée, on ne peut plus y toucher. N'enlevez pas votre doigt avant d'avoir fini de la positionner !

Vous ne pouvez prendre la carte suivante que quand vous avez placée celle d'avant.

Quand un joueur a placé sa dernière carte, il annonce immédiatement "STOP". L'autre joueur a deux options :

- poser la carte qu'il a dans la main exactement où elle est;
- ne pas jouer cette carte.

La phase rapide est terminée.

Phase de score

Tous les vaisseaux vont faire feu avec leurs lasers, les vaisseaux rapides en premier.

Quand un laser touche l'astéroïde, il y creuse. Quand un laser touche un vaisseau, il lui inflige des points de dommage et parfois le détruit.

Les vaisseaux détruits vont dans une pile cimetière du camp opposé, quel que soit celui qui l'a abattu.

Rapidité

Le nombre indiqué dans l'angle d'un vaisseau est sa rapidité. Les plus petits numéros tirent en premier. Ceux qui ont le même numéro tirent en même temps.

Ainsi les Moth (rapidité de 1) tirent en premier, puis les Sidewinder (rapidité de 2), etc. Les vaisseaux lents sont souvent abattus avant même d'avoir pu tirer.

Tir

Il y a trois tailles de rayons lasers. Le petit laser blanc qui vaut 1 point, le laser moyen rouge qui vaut 2 points et le super laser blanc et vert qui vaut 3 points.

Ces valeurs indiquent le nombre de dommages infligés par chaque tir, sur les vaisseaux comme sur les astéroïdes.

Quand vous tirez un coup de laser, étendez la ligne de la carte jusqu'à arriver à un astéroïde ou un autre vaisseau, ou le bord de la table. Les vaisseaux et astéroïdes sont la carte entière, pas uniquement le dessin (les bords blancs sont inclus).

Quand vous tirez sur un astéroïde, vous lui retirez les roches correspondantes. Ceci s'appelle creuser l'astéroïde.

Quand vous tirez sur un vaisseau (ami ou ennemi), vous lui placez dessus les points de dommages correspondant au tir.

Force

La force est représentée par les points rouges (1 à 4) sur la carte. Quand les points de dommages sont supérieurs ou égaux au nombre de points rouges, le vaisseau explose. Ceci n'arrive que quand les lasers simultanés ont tous tiré. Ceci implique qu'un vaisseau qui tire sur un autre vaisseau de même niveau et que celui-ci lui tire dessus aussi, les deux encaissent les dommages. Deux Moth se tirant dessus exploseront donc ensemble.

Un Moth tirant sur un Moth le tuera mais ce dernier aura pu tirer avant d'exploser, peut-être sur un Destroyer par exemple.

Pour ne rien oublier, faites faire feu aux vaisseaux d'un même niveau, indiquez les dommages puis vérifiez les explosions. Ensuite, passez au niveau suivant.

Les vaisseaux qui ont explosé sont supprimés de la table et vont aux cimetières. Les roches sur ces vaisseaux sont vaporisées.

Destruction de l'astéroïde

Quand un astéroïde a perdu sa dernière roche, il disparaît.

Si plusieurs vaisseaux font feu simultanément dessus et qu'il y a plus de besoin en creusage que de roches disponibles, on répartira selon cet ordre :

- 1) tous les lasers tirent à 1 point de dommage, on répartit les roches
- 2) les lasers rouges et blanc-vert tirent encore à 1 point de dommage, on répartit les roches
- 3) les lasers blanc-vert tirent encore à 1 point de dommage, on répartit les roches.

Boucliers

Certains vaisseaux possèdent des boucliers. Bien qu'ils ne soient pas imprimés jusqu'au bord, les boucliers sont efficaces jusqu'au bord, dans l'alignement principal.

Un laser qui touche un bouclier ne fait aucun dégât.

Gagnant

Chaque vaisseau détruit présent dans le cimetière rapporte autant de points que sa force (points rouges).

Chaque vaisseau encore présent sur la table rapporte son chargement de roches à son propriétaire (1 roche = 1 point).

Le joueur avec le plus de points est le vainqueur.

Règles pour 3 et 4 joueurs

Les vaisseaux détruits vont au cimetière du tueur le plus présent en nombre de points de dommage.

Variantes