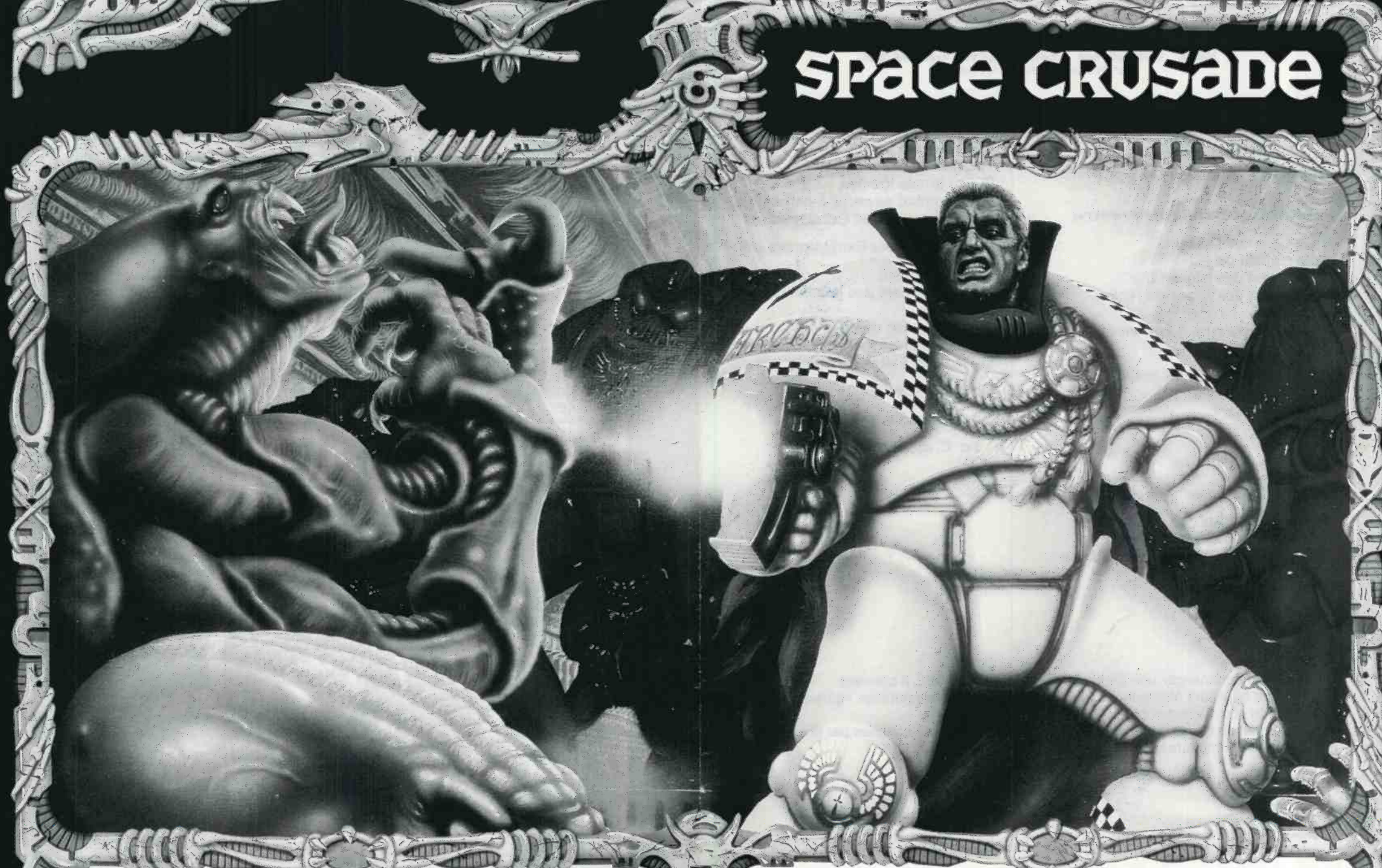


SPACE CRUSADE



MB
JEUX

©1990 Hasbro International Inc.
MB France S.A.,
73378 Le Bourget-du-Lac Cédex
Hasbro MB s.a., Boulevard International 55/4,
1070 Bruxelles 4659F990

Mis au point avec le concours de
GAMES WORKSHOP™

**LIVRET
D'INSTRUCTIONS**

SPACE CRUSADE

L'ULTIME RENCONTRE

Introduction

Description sommaire du jeu

Le choix des rôles

Début d'une partie

I Le Joueur Extraterrestre

- Le Livre des Missions
- Le plateau de jeu
- Sélection des jetons "blip"
- Sélection des jetons de renfort

II Les Joueurs Marines

- Le détecteur
- Choix des cartes "Division"
- Choix des armes
 - Commandant
 - Marines

III Le Jeu

- Le tour d'un joueur Marine
 - Déplacement
 - Ouverture des portes
 - L'arrivée sur un nouveau plateau de jeu

Assemblage

Avant de commencer une partie de "SPACE CRUSADE", il convient d'assembler plusieurs éléments du jeu. Les instructions d'assemblage figurent à l'intérieur du couvercle du coffret.

Les figurines en plastique de ce jeu ont été spécialement conçues par la société Citadel Miniatures.

- Mise en place des jetons "blip"
- Conversion des jetons "blip"
- Ce qui est visible
- Ouvrir le feu
- Les armes lourdes
- Le combat au corps-à-corps
- L'élimination des Extraterrestres

b) Le tour du joueur Extraterrestre

- Déplacement
- Déplacement des jetons "blip"
- Attaque
- L'élimination des Marines
- Le Dreadnought
- Renforts Extraterrestres

c) Fin d'une mission

d) Fin de la partie

IV Le Gagnant



- Kanner rend compte: le sergent est mort. Ils sont tous morts. Je reviens à ... FIN DE TRANSMISSION.
- ...



- ECRAN VIDE. AUCUNE AUTRE TRANSMISSION.
- FIN ...

c) Fin d'une mission

Si l'un des joueurs Marines parvient à accomplir la mission, il prend le jeton de mission principale qui a une valeur de 30 points. Un joueur Marine ayant accompli la mission secondaire prend le jeton de mission secondaire qui a une valeur de 15 points.

Une fois leur mission accomplie, les Marines doivent tenter de regagner leur plate-forme d'arrimage. Une figurine qui y arrive est considérée à l'abri de toute attaque. Les Extraterrestres ne peuvent aller sur une plate-forme d'arrimage. Quand une figurine a regagné sa plate-forme d'arrimage, elle ne peut plus tirer ni retourner sur le plateau de jeu, et la partie est donc terminée pour elle.

Si aucun Marine n'a réussi à accomplir la mission, ils doivent tout de même regagner leur plate-forme d'arrimage en vue de s'échapper. Cependant, le jeton de mission principale revient alors au joueur Extraterrestre. Celui-ci prend également le jeton de mission secondaire si celle-ci a été lue sans être accomplie. Les points de ces jetons s'ajouteront au total réalisé par le joueur Extraterrestre.

d) Fin de la partie

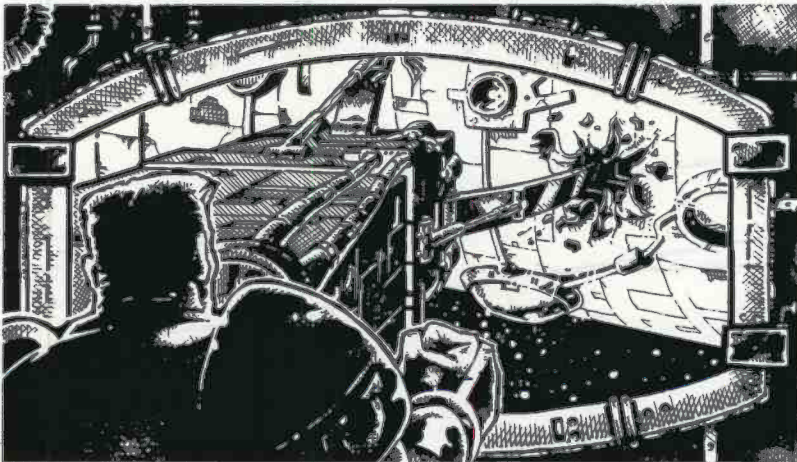
La partie se termine quand tous les Marines et leurs Commandants ont regagné leur plate-forme d'arrimage respective. Elle se termine automatiquement si le joueur Extraterrestre tire sa dernière carte "Evènement". Les joueurs Marines ont alors chacun un dernier tour à jouer afin d'essayer de sauver le maximum de leurs Marines. Tout Marine encore sur le plateau de jeu à l'issue de ce dernier tour sera considéré comme renégat, corrompu par le Chaos.

IV – Le Gagnant

Chaque joueur fait le total des points marqués. Les joueurs Marines comptent les points que leur accordent les jetons "blip" récupérés et les jetons de mission. Ils tiennent compte également des points perdus pour toute figurine éliminée, ceux-ci étant indiqués par le repère de marque sur le détecteur.

Le joueur Extraterrestre compte les points marqués pour avoir éliminé Marines et Commandants (les Marines représentent 5 points, le Commandant 10 points).

Le joueur totalisant le plus grand nombre de points gagne la partie.



- Lance-missiles hors service, donnez ... MESSAGE TERMINE.
- SERGENT CRAW, RENDEZ COMPTE!

Introduction

Avant de lire la règle du jeu, commencez par feuilleter le présent livret et lisez le texte qui accompagne les illustrations. Ceci vous donnera une idée de la préparation et du déroulement d'une partie de "SPACE CRUSADE". Etudiez ensuite la règle du jeu.

Description sommaire du jeu

Ce jeu est pour 2, 3 ou 4 joueurs. Un des joueurs doit contrôler les extraterrestres; on l'appelle le joueur Extraterrestre. Les autres joueurs contrôlent les trois Commandants et leurs Marines de l'espace; on les appelle les joueurs Marines.

Chaque partie consiste en une mission. Les missions sont présentées en détail dans le Livre des Missions. Au début de la partie, le joueur Extraterrestre lit une des missions. Une carte du Livre des Missions donne au joueur Extraterrestre les indications nécessaires à la préparation des plateaux de jeu et des plates-formes d'arrimage. Le Livre des Missions renseigne également le joueur Extraterrestre sur le nombre et la nature des jetons "blip" (écho radar) qu'il doit prendre, ainsi que sur les jetons de renforts qu'il peut utiliser.

Tandis que le joueur Extraterrestre sélectionne les divers pions et prépare le jeu, les joueurs Marines peuvent choisir leurs cartes et leurs armes. Ceci fait, le jeu commence par le joueur Marine qui se trouve à la gauche de l'Extraterrestre et se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il s'agit pour les joueurs Marines d'accomplir la mission que le joueur Extraterrestre vient de lire. Quand c'est à lui de jouer, un joueur Marine peut déplacer et déclencher le tir de chacun des Marines qu'il contrôle. Pendant que ces derniers explorent l'espace de jeu, l'Extraterrestre y ajoute des jetons "blip" qui signalent la présence d'extraterrestres.

Les joueurs marquent des points en éliminant leurs adversaires. Celui qui obtient le maximum de points gagne la partie.



Le choix des rôles

Il est impératif qu'un joueur prenne le contrôle des extraterrestres, même s'il y a moins de quatre joueurs. Le dernier joueur à choisir son rôle doit s'en charger si personne n'a accepté de le faire avant lui.

S'il y a moins de quatre joueurs, une ou plusieurs unités de Marines devront être laissées de côté, chaque joueur ne pouvant en effet contrôler qu'une seule unité.

Chacun des joueurs Marines prend ce qui suit:

- une unité de Marines comprenant 1 Commandant de Marines et 4 Marines,
- 5 sacs à dos et 9 pièces d'armement,
- les 12 cartes "Division" correspondantes (Ultra Marines, Poings Impériaux ou Anges Sanguinaires) ainsi que le détecteur et la carte "Marines" assortis,
- 1 plate-forme d'arrimage

Le joueur Extraterrestre, quant à lui, prend:

- le panneau de contrôle extraterrestre,
- le Livre des Missions et les cartes "Evènement",
- les figurines Extraterrestres,
- les jetons "blip" et les jetons de renforts doivent être également à portée de sa main.



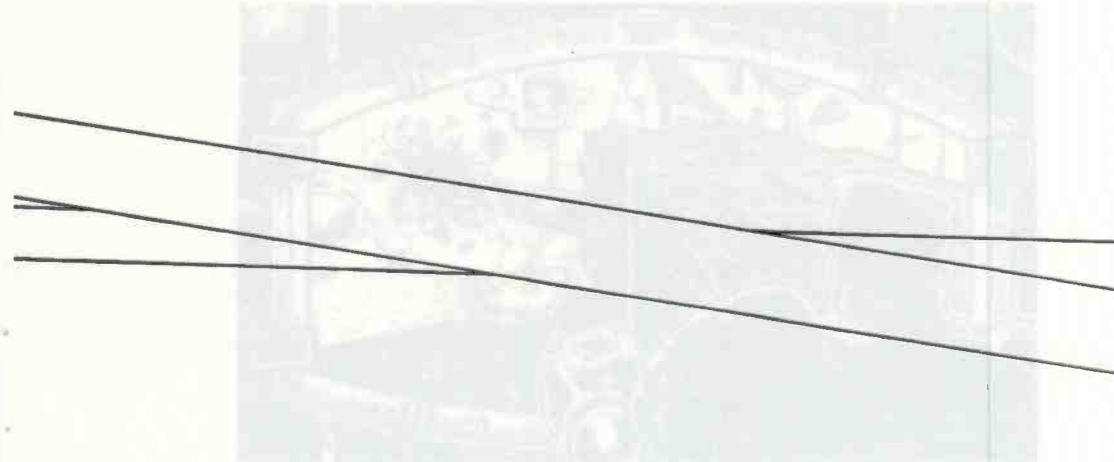
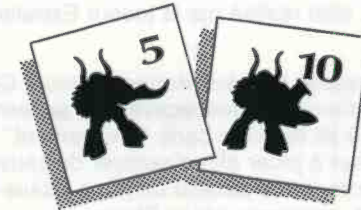
MISSION: SECTEUR-547 ACTION DE DEGAGEMENT-57
NOM DE CODE: ABOMINATION
ESCADRON: BETA-ALPHA COY
STATUT: VAISSEAU OBJECTIF EN VUE. DISTANCE 1300.
 SERGENT CRAW, GARDEZ LE RESEAU DE COMMUNICATIONS OUVERT.

6) Renforts Extraterrestres

Le joueur Extraterrestre commence la partie avec des jetons de renforts dont le nombre varie selon la mission entreprise. Le joueur Extraterrestre peut jouer, jusqu'à six jetons de renforts à la fin de son tour. Toutefois, s'il n'y a aucun jeton "blip" ni figurine Extraterrestre sur le plateau, il **doit** utiliser six jetons de renforts ou, à défaut, tous ceux qu'il possède.

Le jeton est placé, face visible, sur l'un des côtés, avec les jetons "blip" convertis. La figurine Extraterrestre qu'il représente est alors placée sur l'une ou l'autre des cases du plateau de jeu prévues pour l'arrivée des renforts. Celles-ci sont indiquées par un "R" sur la carte de mission. Si la figurine correspondante n'est pas disponible, le jeton de renfort ne pourra pas être joué.

Les renforts extraterrestres ne peuvent toutefois pas être placés sur une case qui serait visible à une figurine Marine.

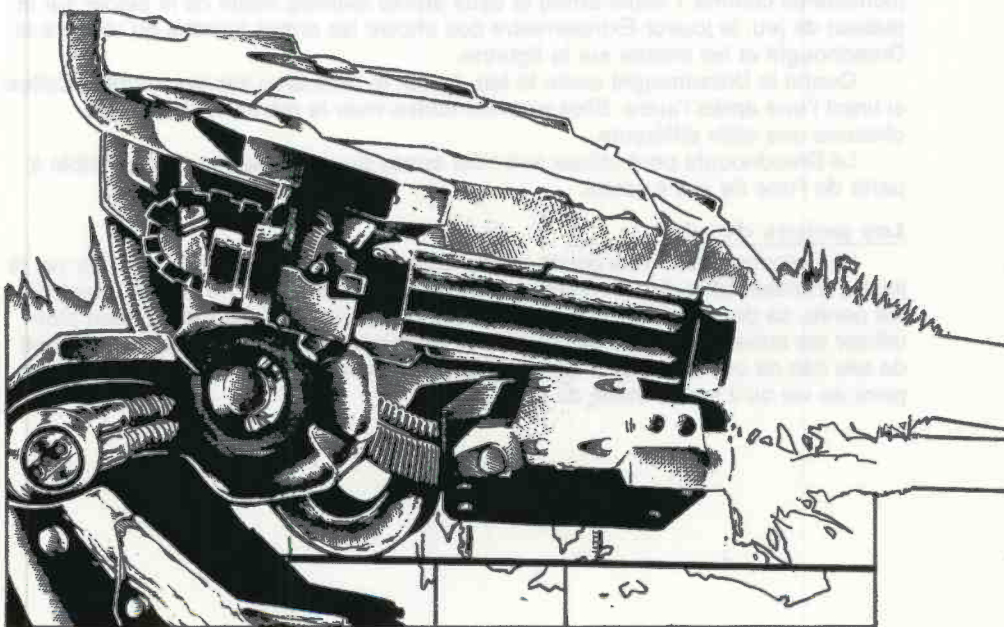


Exemple pour le Dreadnought

Le Dreadnought commence sur les quatre cases foncées. Il se déplace de quatre cases, d'abord sur les deux cases marquées 1, puis sur celles marquées 2. Le Dreadnought alors se tourne et s'avance sur les cases marquées 3, puis sur celles marquées 4. Il termine donc son déplacement sur les quatre cases grisées.

De cette position, il lui est possible de tirer avec toutes ses armes, vers n'importe quelle case à l'exception de celles marquées d'un "X" (à cause des murs).

	4	3	2	2	
	4	3	1	1	
		X			
		X			



- DREADNOUGHT EN VUE! Abritez-vous!
- Kanner, apporte le Dévastator ... MESSAGE TERMINE.
- Le Sergent est touché!
- Je couvre Tenard, vous y allez d'abord au lance-missiles.

Début d'une partie

Au début de chaque partie, les joueurs doivent trier les cartes, armes et jetons qui vont être utilisés.

I – Le joueur Extraterrestre

Le joueur Extraterrestre doit mélanger les cartes "Evènement" et les placer à sa portée.

a) Le Livre des Missions

Le joueur Extraterrestre choisit une des missions dans le Livre des Missions et lit à haute voix les passages en caractères gras de la Mission Principale. Il s'agit de la mission des Marines et des indications relatives à ce qu'ils doivent faire pour marquer des points. La Mission Secondaire ne sera lue que si la carte "Evènement – Capitaine du Vaisseau Mère" est tirée.

b) Le plateau de jeu

Il lui faut ensuite préparer les quatre plateaux de jeu comme indiqué par la carte mission. Après quoi, les quatre murs seront érigés sur le plateau de jeu conformément aux instructions d'assemblage. Les plates-formes d'arrimage seront rattachées aux bords du plateau de jeu et les portes placées sur celui-ci.

c) Sélection des jetons "blip"

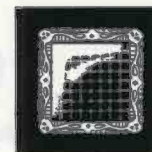
Les jetons "blips" représentent l'écho radar provoqué par la présence des extraterrestres. Les jetons "blips" s'utilisent donc lorsque les créatures sont assez près des Marines (même plateau de jeu) pour déclencher un écho, mais pas encore visibles.

Le joueur Extraterrestre sélectionne les jetons "blip" (écho radar) requis pour la mission choisie et les garde à portée de sa main tandis que les autres seront rangés dans le coffret. Les joueurs Marines peuvent voir le nombre de jetons dont dispose le joueur Extraterrestre, mais n'ont pas le droit d'en connaître la nature.

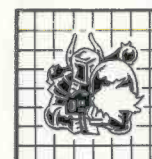
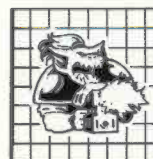
d) Sélection des jetons de renforts

Le joueur Extraterrestre sélectionne également les jetons de renforts autorisés pour la mission choisie et les garde à portée de sa main tandis que les autres seront rangés dans le coffret. Les joueurs Marines peuvent voir le nombre de jetons de renforts dont dispose le joueur Extraterrestre, mais n'ont pas le droit d'en connaître la nature.

Ceci fait, le joueur Extraterrestre est prêt à commencer une partie.



Jeton Blips



Jetons de renforts

II – Les joueurs Marines

Avant de commencer une partie, les joueurs Marines doivent préparer leurs détecteurs et choisir leurs cartes et armes.

a) Le détecteur

Les joueurs Marines préparent leurs détecteurs en amenant sur six le repère des points de vie du Commandant et sur zéro le repère des points de la partie.

b) Choix des cartes "Division"

Chaque joueur Marine doit choisir quatre des huit cartes marquées "Equipement" et une des quatre cartes marquées "Ordre" parmi les 12 cartes "Division" de sa couleur.

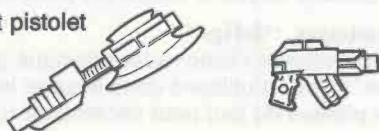
c) Choix des armes

Au début de toute mission, chacun des joueurs Marines doit faire son choix d'armes dans la panoplie qui est à sa disposition. Les joueurs ne peuvent choisir que parmi les armes dont la couleur est assortie à celle de leurs figurines.

– Commandant

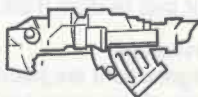
Il y a trois combinaisons d'armes possibles pour les Commandants de Marines:

- 1) Hache de puissance et pistolet fulgurant



Ce choix lui donne une bonne arme pour le combat au corps-à-corps et un peu de puissance de tir.

- 2) Fulgurant lourd



Ce choix lui donne une meilleure puissance de tir mais ses capacités pour le corps-à-corps sont identiques à celles d'un Marine ordinaire.

- 3) Epée de puissance et gant énergétique



Ce choix ne lui donne aucune puissance de feu, mais une grande aptitude pour le corps-à-corps.

Chaque joueur Marine place les armes choisies et le sac à dos, sur sa figurine Commandant de Marines.

5) Le Dreadnought

Le Dreadnought est une redoutable machine de guerre mise au point par les disciples du Chaos. C'est un adversaire craint et respecté de tous.

Déplacement

Le Dreadnought occupe 4 cases au lieu d'une. Au cours d'un déplacement, il peut traverser des cases occupées par d'autres figurines extraterrestres, mais ne peut pas s'arrêter si l'une des quatre cases qu'il occupe contient une autre figurine. Pour déplacer le Dreadnought, il faut toujours compter à partir du bord avant de son socle. Le Dreadnought peut à tout moment changer le sens de sa marche en pivotant sur place. Ceci n'est pas compté comme un déplacement.

Le Dreadnought ne peut pas se déplacer en diagonale.

Franchissement des portes

En raison de sa taille le Dreadnought doit se baisser pour franchir une porte. Quand il est en position basse, il ne peut tirer avec aucune de ses armes. Il est donc programmé pour ne jamais s'arrêter sous une porte et, par conséquent, n'est pas autorisé à le faire. Si son déplacement n'est pas suffisamment long pour lui permettre de franchir entièrement la porte, il doit s'arrêter et ne pourra la franchir qu'au prochain tour du joueur Extraterrestre.

Les armes

Le Dreadnought commence la partie avec des fulgurants montés sur son corps (considérés comme 1 seule arme) et deux armes lourdes. Avant de le placer sur le plateau de jeu, le joueur Extraterrestre doit choisir les armes lourdes qu'utilisera le Dreadnought et les monter sur la figurine.

Quand le Dreadnought ouvre le feu, il peut le faire avec ses trois armes. Celles-ci tirent l'une après l'autre. Elles peuvent toutes viser la même cible ou viser chacune une cible différente.

Le Dreadnought peut utiliser ses trois armes pour tirer sur une cible visible à partir de l'une de ses 4 cases.

Les points de vie

Le Dreadnought a trois points de vie. Quand il perd son premier point de vie, le joueur Extraterrestre doit lui retirer une de ses armes lourdes. Au second point de vie perdu, sa deuxième arme lourde lui sera retirée (le Dreadnought ne peut plus utiliser les armes qui lui ont été enlevées). Même ainsi, il peut encore jouer le total de ses dés de combat pour le corps-à-corps. Ce n'est qu'en perdant son troisième point de vie qu'il sera éliminé du jeu.

3) Attaques

Chaque figurine Extraterrestre, à l'exception du Dreadnought, ne peut lancer qu'une attaque par tour. Celle-ci peut avoir lieu avant ou après le déplacement de la figurine. Les Extraterrestres peuvent attaquer soit en tirant, soit en combattant au corps-à-corps.

Les Extraterrestres attaquent de la même manière que les Marines. Le panneau de contrôle Extraterrestre indique le type de dés de combat devant être utilisé pour chacun des Extraterrestres pour les 2 types d'attaque.

Certains Extraterrestres sont équipés d'armes lourdes. L'un des Marines du Chaos a une arme lourde et le Dreadnought peut en porter deux. Ces armes lourdes s'utilisent comme celles qu'utilisent les figurines Marines.

Les Extraterrestres ne peuvent utiliser leurs armes et se battre au corps-à-corps au cours d'un même tour.

4) L'élimination des Marines

Si le joueur Extraterrestre élimine une figurine Marine ou Commandant de Marines, il doit s'en emparer et la placer devant la carte panneau de contrôle Extraterrestre. Pour chaque Marine éliminé, le joueur Extraterrestre marque cinq points; si le Marine porte une arme lourde ou s'il s'agit d'un Commandant de Marines, il en marque dix. (Les points sont comptabilisés en fin de partie et matérialisés par les figurines gagnées).

Les joueurs Marines perdent cinq points par Marine éliminé, dix points si le Marine éliminé porte une arme lourde et dix points s'il s'agit du Commandant de Marines. Cette perte de points se note en amenant le repère de marque du détecteur sur le nombre correct. Les joueurs Marines continuent à jouer normalement, même après élimination de leur Commandant.



- Armes lourdes ... FEU!
- BILAN DU TIR, SERGENT CRAW.
- 20 extraterrestres éliminés, écran de détecteur clair, 2 blessés.
- Sergent! Le détecteur a repéré une grosse trace se déplaçant lentement!

- Marines

Le joueur choisit les armes de ses 4 Marines parmi celles qui sont disponibles. L'un d'eux doit porter une arme lourde et un autre, un pistolet fulgurant. Les deux Marines restants ont le choix entre un pistolet fulgurant ou une arme lourde. Les trois armes lourdes disponibles sont:

1) Canon d'assaut

Arme utile pour lancer une offensive sur des groupes disséminés d'extraterrestres plus faibles ou pour attaquer un seul extraterrestre plus fort.

2) Lance-missiles

Bonne arme pour lancer une offensive sur des extraterrestres groupés ou pour attaquer les extraterrestres les plus puissants.

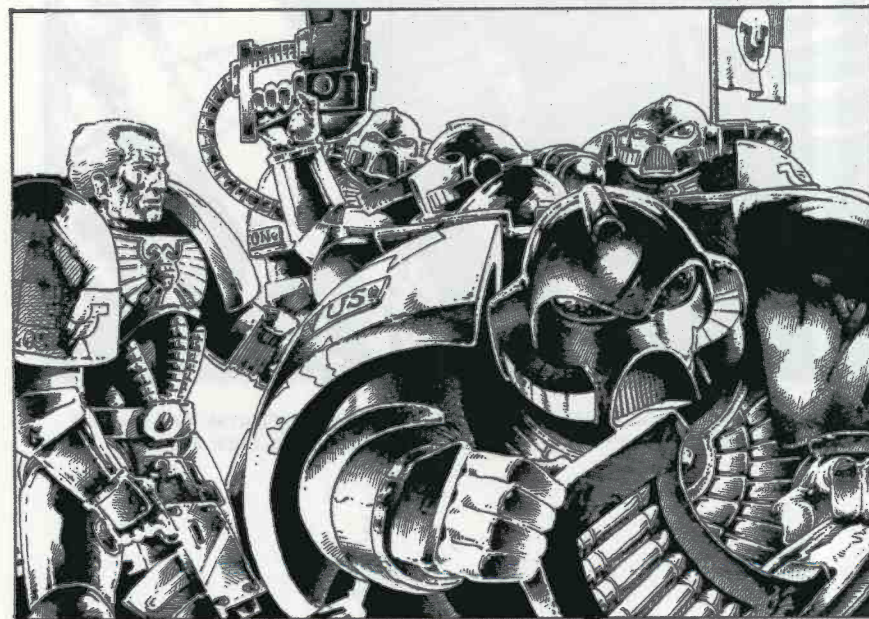
3) Lance-grenades à plasma

Le lance-grenades à plasma est une arme très puissante dont l'utilisation optimale est dans les couloirs où il s'avère alors efficace contre tous les extraterrestres.

Chaque joueur Marine place les armes choisies, et les sacs-à-dos, sur ses figurines Marines.

Les joueurs placent alors leurs 5 figurines Marines sur leur plate-forme d'arrimage, prêts à lancer un assaut contre le vaisseau extraterrestre.

Les joueurs Marines sont alors prêts à commencer une partie.



- Nous devons nous attendre à une forte résistance, Prelim. Les détecteurs révèlent également la présence de Dreadnoughts. Je tiens à ce que TOUTES les armes lourdes soient déployées et vérifiées: pas question d'en voir une s'énayer en présence d'un Dreadnought!

III – Le jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle en commençant par le joueur Marine qui se trouve à gauche du joueur Extraterrestre. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

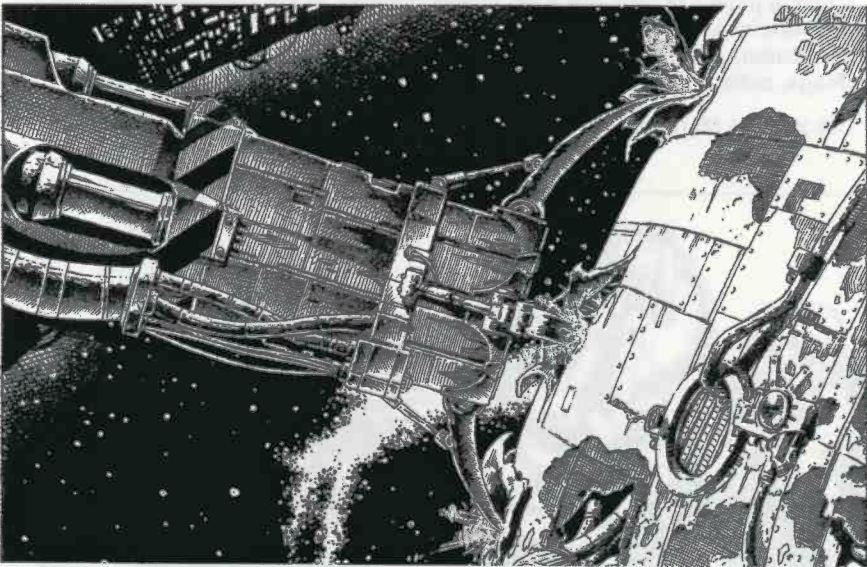
a) Le tour d'un joueur Marine

Lorsque c'est son tour de jouer, le joueur Marine peut:

- Jouer une carte "Ordre" (impérativement avant de se déplacer ou de tirer. Elle est ensuite mise de côté pour le reste de la partie).
- Déplacer toutes ses figurines
- Tirer avec toutes ses figurines
- Jouer une ou plusieurs cartes "Equipement"

Remarques:

- Le joueur Marine peut déplacer toutes ses figurines puis tirer ou déplacer puis tirer avec ses figurines l'une après l'autre ou tirer puis déplacer ses figurines.
- Le joueur Marine ne peut pas déplacer ou tirer 2 fois avec la même figurine durant un même tour, à moins qu'une carte ne le lui permette.



- PINCE D'ARRIMAGE ENGAGÉE. DEPLOYEZ LA SONDE D'ASSAUT.
- PAROI EXTERIEURE ENDOMMAGÉE, PORTE BLINDÉE PRÊTE.

b) Le tour du joueur Extraterrestre

Lorsque c'est à lui de jouer, le joueur extraterrestre peut déplacer et/ou déclencher une attaque avec tous les extraterrestres présents sur le plateau, y compris les jetons "blip". Avant qu'il ne déplace un quelconque Extraterrestre, il tire une carte "Évènement" qui est jouée immédiatement. Après avoir déplacé ou déclenché le tir de tous les extraterrestres de son choix, il peut décider d'utiliser un ou plusieurs de ses jetons de renforts. Son tour est ensuite terminé.

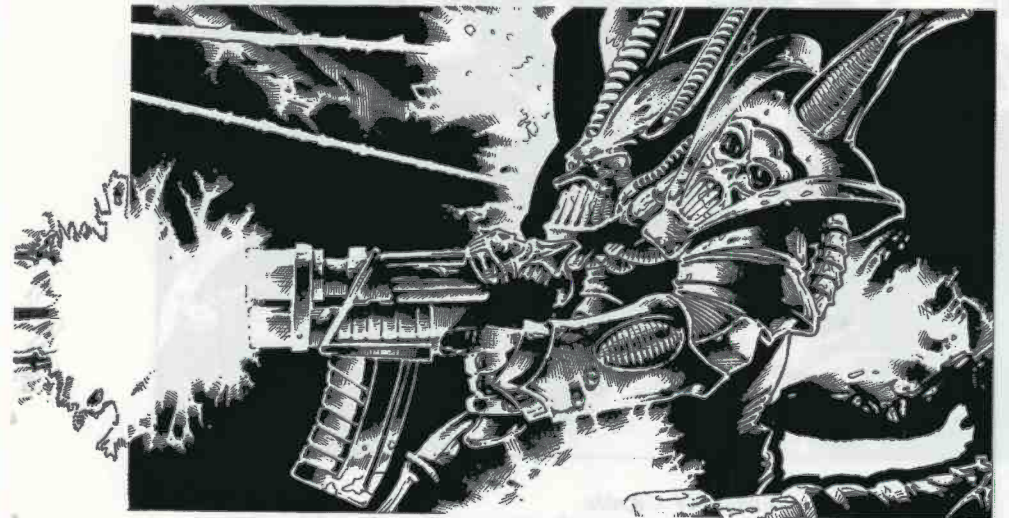
1) Déplacement

La carte "Extraterrestre" indique le maximum de cases pouvant être parcourues par chacune des figurines Extraterrestres. Celles-ci peuvent se déplacer avant ou après avoir attaqué; ou peuvent décider de ne pas se déplacer du tout.

Les figurines Extraterrestres doivent se conformer aux mêmes impératifs de déplacement que les Marines ou que le Commandant de Marines. Les extraterrestres peuvent également ouvrir des portes, comme les Marines. Ils ne peuvent fermer les portes, à moins qu'ils ne possèdent la carte Évènement "Contrôle Général".

2) Déplacement des jetons "blip"

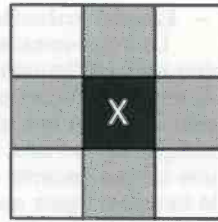
Tous les jetons "blip" peuvent se déplacer d'un total de cinq cases et sont soumis aux mêmes impératifs de déplacement que les figurines. Il peuvent ouvrir des portes. Si en se déplaçant un jeton "blip" se rend visible aux yeux d'une figurine Marine ou Commandant de Marines, il doit être converti. La figurine Extraterrestre peut continuer le déplacement amorcé selon les indications de la carte. Le nombre de cases déjà parcourues par le jeton "blip" sera déduit du déplacement total de l'extraterrestre. Si le nombre de cases déjà parcourues est supérieur au déplacement autorisé pour ce type d'extraterrestre, son déplacement est terminé; en revanche il lui est permis d'attaquer.



- Cinq créatures se rapprochent par l'arrière, 10 mètres environ.
- Gunn, tu es prêt, FEU!
- Drak! Ce sont des Marines du Chaos
- Gunn les a touchés! Repliez-vous à l'intersection!

9) Combat au corps-à-corps

Au lieu d'ouvrir le feu, une figurine peut se lancer dans un combat au corps-à-corps. Une telle attaque peut avoir lieu avant ou après le déplacement de la figurine. Pour provoquer une autre figurine au corps-à-corps, vous devez vous trouver sur une case adjacente à la sienne. Vous ne pouvez en aucun cas attaquer en diagonale.



Chacun des deux adversaires lance les dés de combat correspondant à l'aptitude au corps-à-corps de sa figurine. Le nombre de dés que doit lancer une figurine dépend du type d'armes que celle-ci a choisi au début de la partie. Toutes ces indications figurent sur les cartes "Marines" et "Extraterrestre".

Les joueurs comparent les points obtenus sur les dés. Le plus grand nombre l'emporte. Le vaincu perd un point de vie pour tout point supérieur à son propre total, c'est à dire que si son dé indique 1 et celui de son adversaire 4, il perd 3 points de vie.

Si les deux adversaires obtiennent le même nombre de points sur les dés; il y a égalité et aucun des deux ne perd de point de vie.

Toute figurine éliminée doit être retirée du jeu.

10) L'élimination des Extraterrestres

Chaque fois qu'un Marine élimine un extraterrestre, il lui faut vérifier s'il y a un jeton "blip" ou un jeton de renforts correspondant à ce type d'extraterrestre sur le côté du plateau de jeu. Si c'est le cas, le Marine peut le récupérer (il marque le nombre de points indiqués sur le jeton).

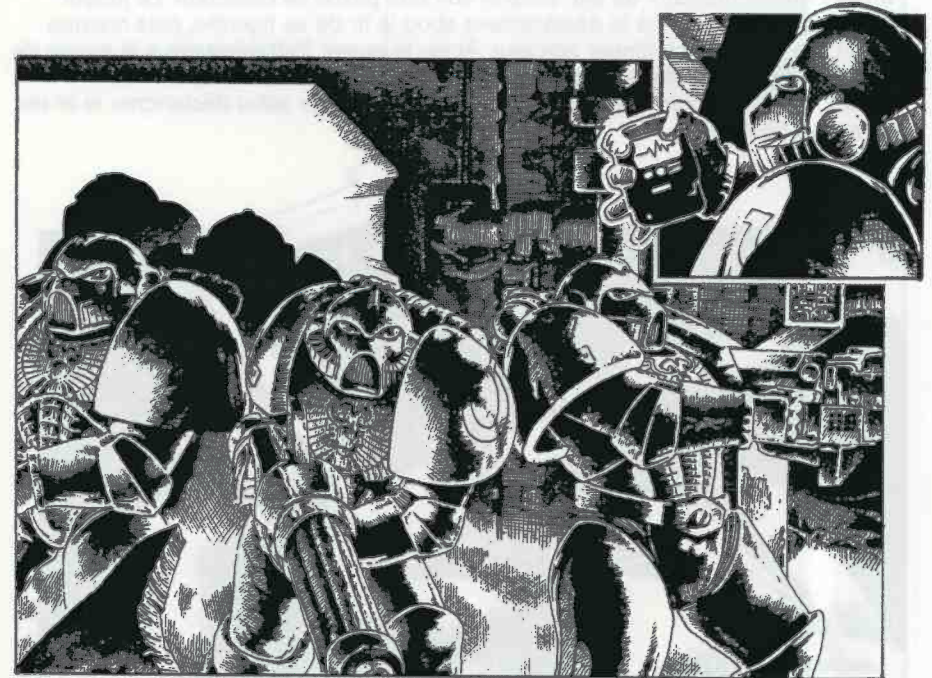
Si ce n'est pas le cas, le joueur Marine ne marque aucun point pour avoir éliminé l'extraterrestre. A partir du moment où il y a un jeton disponible; un joueur Marine peut le réclamer s'il a éliminé l'extraterrestre du type correspondant.

1) Déplacement

Les plateaux de jeu sont divisés en cases sur lesquelles se déplacent les figurines. Ces cases représentent soit des couloirs, soit des salles.

La carte "Marines" indique le nombre maximum de cases autorisé pour le déplacement d'une figurine. Celle-ci peut être déplacée dans n'importe quelle direction: horizontale, verticale ou en diagonale. Un joueur Marine peut toujours choisir de déplacer une figurine d'une distance inférieure à celle indiquée ou de ne pas la déplacer du tout.

Une case ne peut être occupée que par une seule figurine. Il est possible, en revanche, de traverser une case occupée, à condition que le déplacement indiqué soit suffisamment long et que le joueur dont la figurine fait obstacle donne son avis favorable, faute de quoi il faut prendre une autre route ou s'arrêter.



- En avant!
- Tenard, tu couvres à gauche! Gunn, tu surveilles la droite!
- Grigby, dis-nous ce que tu vois sur ton détecteur.
- Attention aux dispositifs de défense et protégez ces portes!

2) Ouverture des portes

Les figurines Extraterrestres et Marines ne peuvent entrer et sortir des salles qu'en empruntant des portes ouvertes. Une porte s'ouvre quand une figurine vient se placer sur l'une des deux cases qui en forment le seuil et la déclare ouverte. La porte doit alors être retirée du jeu. Les joueurs ne sont pas obligés d'ouvrir une porte s'ils ne le souhaitent pas.

L'ouverture d'une porte ne compte pas dans le déplacement d'une figurine, et celle-ci peut terminer son déplacement une fois la porte ouverte. Les joueurs ne sont pas autorisés à fermer les portes.

Il convient de remarquer que chacun des quatre murs est percé de deux portes que les figurines peuvent emprunter. Ces portes sont considérées comme étant toujours ouvertes et ne peuvent être fermées.

3) L'arrivée sur un nouveau plateau de jeu

Quand une figurine Marine ou Commandant arrive pour la première fois sur l'un des quatre plateaux de jeu, celui-ci doit être passé au détecteur. Le joueur Marine concerné termine le déplacement et/ou le tir de sa figurine, puis marque une pause avant de continuer son tour. Ainsi, le joueur Extraterrestre a le temps de mettre en place autant de jetons "blip" qu'il le souhaite.

Ceci fait, le joueur Marine peut continuer à déplacer et/ou déclencher le tir de ses autres figurines.



- Ecran de détecteur clair ... Non, attendez! Traces à 30 mètres!
- Traces?! Combien, Gigby?
- Dix ... non! ... Vingt, peut-être!
- Déclenchez l'assaut contre le vaisseau: il y a vingt "échos radar" sur l'écran!
- IL FAUT ELIMINER!**

- Lance-missiles

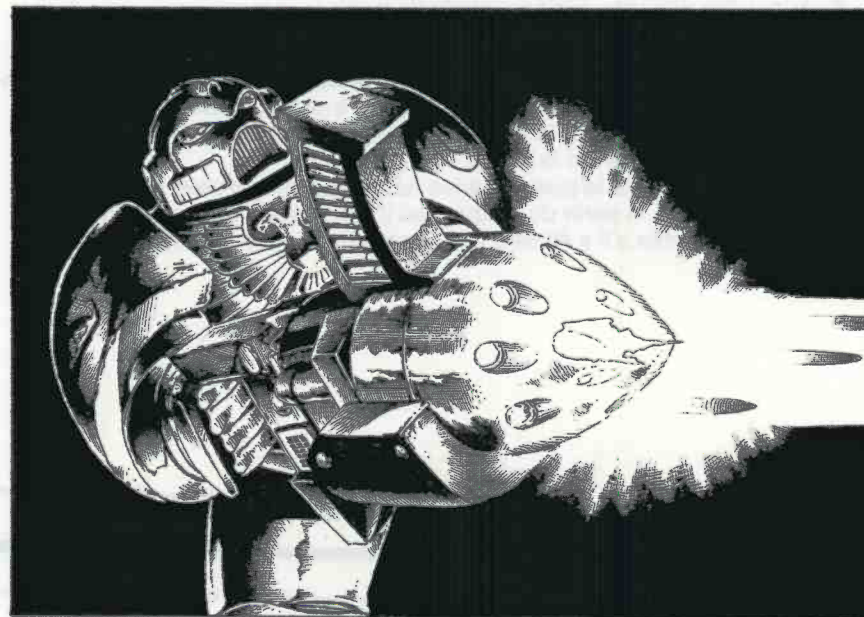
Le lance-missiles doit tirer sur une case plutôt que sur une figurine; il se peut toutefois que la case visée soit occupée par une figurine. Si c'est le cas, celle-ci subira une attaque d'une force égale au total indiqué sur les dés. De plus, toute figurine occupant une case adjacente subira les effets du souffle dont la force est égale au plus fort des deux nombres indiqués sur les dés.

Le souffle n'affecte pas les figurines occupant les cases adjacentes situées de l'autre côté d'un mur ou d'une porte close.

		3	
3	5	3	
3	3	3	

Exemple 3: Lance-missiles

Dans cet exemple, la case la plus sombre est la cible. Les deux dés "armes lourdes" indiquant respectivement 2 et 3, la case visée subit une attaque de force 5 et toutes les cases adjacentes subissent un effet de souffle de force 3. Les cases au-delà du mur ne sont pas affectées par le souffle.



- Tenard, aux commandes du lance-missiles!
- Cible, 30 mètres droit devant, porte. FEU!
- RENDEZ COMPTE DU TIR, SERGENT CRAW.**
- 15 extraterrestres éliminés, 5 encore visibles sur l'écran du détecteur, 1 blessé.

Lance-grenades à plasma

Le lance-grenade à plasma tire sur toutes les figurines qui se trouvent alignées soit horizontalement, soit verticalement, soit en diagonale. Le total obtenu par les dés est comparé à la valeur blindée de chacune des figurines se trouvant dans la ligne de tir choisie. Tout Marine pris dans la ligne de tir subit l'attaque avec la même force.

4						
4						
4	4					
X	4	4	A	4	B	4

La ligne de tir n'est interrompue que lorsqu'elle se heurte à un mur ou à une porte close.

Exemple 2: Lance-grenades à plasma

Dans l'exemple illustré, le joueur en possession du lance-grenades à plasma peut tirer dans l'une des trois directions possibles. Les dés ayant totalisé 4, tous les extraterrestres dans la ligne de tir choisie seront frappés par une force 4.

L'extraterrestre sur la case B sera lui aussi frappé par une force 4, que l'extraterrestre occupant la case A ait été éliminé ou non.

Dans cet exemple, le lance-grenades à plasma ne peut atteindre qu'une seule case en diagonale avant de heurter le mur.



- KANNER, APORTE LE LANCE-GRENADES À PLASMA.
- EN JOUE. LAISSEZ-LES S'APPROCHER. FEU!
- GRIGBY EST TOUCHÉ!
- GUNN, QUE SE PASSE-TIL SUR LE DÉTECTEUR?

4) Mise en place des jetons "blip" (échos radar)

Lorsqu'un nouveau plateau de jeu est passé au détecteur, le joueur Extraterrestre peut placer tous, quelques-uns ou aucun des jetons "blip" en sa possession. Il doit par contre se débarrasser de tous ses jetons "blip" quand le quatrième plateau de jeu est passé au détecteur. Ces jetons peuvent se placer sur n'importe quelle case qui n'est pas visible pour une figurine Marine ou Commandant. Un seul jeton "blip" peut être placé sur une même case.

5) Conversion des jetons "blip"

Si une figurine Marine ou Commandant arrive sur une case à partir de laquelle un ou plusieurs "blip" sont visibles, ceux-ci doivent être convertis. Le joueur Extraterrestre doit alors retourner chacun des jetons "blip" en vue, et le remplacer par la figurine Extraterrestre correspondante. Si celle-ci n'est pas disponible, alors aucune figurine extraterrestre ne sera placée sur le jeu (on peut dire alors qu'il s'agissait d'un écho "fantôme"). Dans l'un et l'autre cas, le jeton "blip" est retourné et placé face visible sur le bord du plateau de jeu.

Si le "blip" se convertit en Dreadnought, celui-ci doit être placé sur le plateau de jeu de telle façon que sa base recouvre la case que le jeton occupait (le Dreadnought occupe 4 cases).

6) Ce qui est visible

Pour savoir si une figurine ou un jeton "blip" est visible, imaginez une ligne droite tracée entre les centres des deux cases occupées. Si cette ligne traverse une case occupée par une porte fermée ou un mur, la visibilité est interrompue. Une ligne de visibilité ne peut pas être tracée entre deux figurines qui occupent des cases adjacentes en diagonale. Si une figurine se trouve sur une case traversée par la ligne de visibilité, elle rend impossible le tir sur une figurine située derrière, mais elle n'empêche pas de révéler un "blip".

Si les joueurs ne sont pas d'accord sur le fait qu'une case est ou n'est pas visible, il convient que chacun lance, à tour de rôle, un dé "armes lourdes" et que celui qui obtienne le plus grand nombre tranche la question. En cas d'égalité, le joueur dont c'est le tour de jouer doit décider.

			X			

Androïde

Gretchin

Ork

Marine

Cases ne pouvant pas être vues à cause des murs

Cases pouvant être vues

Cases ne pouvant pas être vues à cause des figurines

7) Ouvrir le feu

On ne peut tirer que sur une cible visible. Il n'y a pas de portée maximum pour les armes utilisées dans le jeu "Space Crusade". Le type de dés à lancer dépend du type d'arme utilisé par le Marine qui tire.

Armes légères	Dés à utiliser pour le tir
Pistolet fulgurant ou fulgurant	2 dés "Armes légères"
Fulgurant lourd	2 dés "Armes lourdes"

Armes lourdes	Dés à utiliser pour le tir
Canon d'assaut	2 dés "Armes lourdes"
Lance-grenades à plasma	2 dés "Armes lourdes"
Lance-missiles	2 dés "Armes lourdes"

Remarque: Il y a deux types de dés de combat: dés blancs "armes légères" et dés rouges "armes lourdes". Les dés de combat servent à tirer et à combattre au corps-à-corps. Les cartes Marines indiquent, pour chaque type de combat, (tir ou corps-à-corps) et selon l'arme dont est équipé le Marine, le type de dés à lancer.

Pour tirer, lancez les dés de combat appropriés et calculez le total obtenu. Si celui-ci est supérieur à la valeur blindée de la cible, vous aurez touché au but. La cible perd alors un point de vie pour tout point obtenu supérieur à sa valeur blindée. La valeur blindée de chaque figurine est indiquée sur la carte "Extraterrestre".

Tous les Extraterrestres, à l'exception du Dreadnought, n'ont qu'un seul point de vie et sont donc éliminés dès qu'un tir les atteint. Il en va de même pour les Marines, à l'exception du Commandant qui commence une partie avec six points de vie.

La figurine éliminée doit être retirée du jeu et le joueur Marine peut récupérer le jeton "blip" (voir paragraphe 10 - Elimination des Extraterrestres).

Remarque: Certaines cartes vous permettent de relancer un dé après avoir lancé les dés de combat. Vous n'y êtes pas obligé, mais si vous le faites, il vous faut utiliser le résultat obtenu.

8) Les Armes lourdes

Le jeu compte trois sortes d'armes lourdes, chacune tirant d'une façon particulière. Les dés sont lancés comme indiqué sur la carte "Marine". De plus, toutes les armes lourdes affectent un secteur et peuvent donc atteindre plus d'une cible.



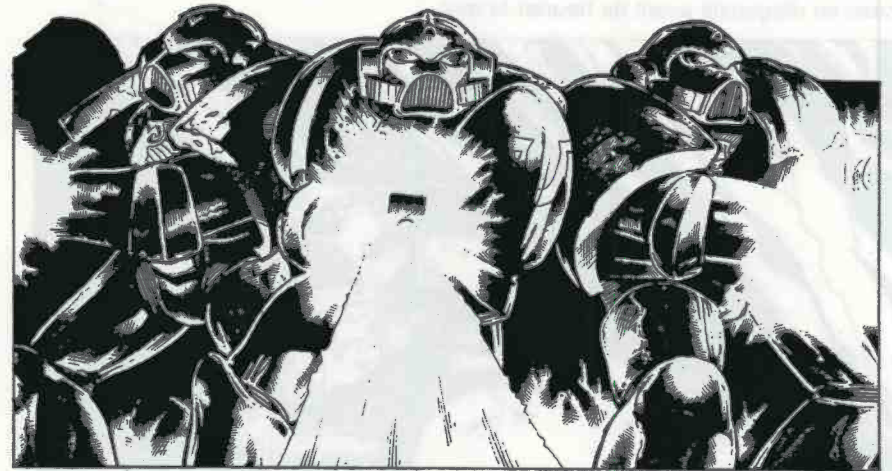
- Canon d'assaut

Le joueur qui utilise le canon d'assaut peut diviser le total obtenu sur les dés entre toutes les cibles visibles. Une figurine éliminée peut mettre à découvert d'autres cibles qui peuvent à leur tour être touchées si le total indiqué sur les dés est suffisant.

Exemple 1: Canon d'assaut

Reportez-vous au diagramme illustrant le paragraphe "Ce qui est visible". Le joueur lance deux dés armes lourdes et obtient un total de 4 points. Il a donc 4 choix possibles:

- 1 point contre chacun des Gretchins, le dernier étant perdu car il ne peut affecter ni l'Ork, ni l'Androïde dont la valeur blindée est trop élevée;
- 2 points contre l'Ork le plus proche et 2 points (1 pour chaque) contre deux des trois Gretchins;
- 2 points contre l'Ork le plus proche, puis 2 points contre le deuxième Ork que l'élimination du premier rend maintenant visible;
- 3 points contre l'Androïde et 1 point contre l'un des trois Gretchins.



- Gunn, déclenchez un tir soutenu à l'arrière.
- Escadron, surveillez le coin, là-bas! Quelle distance, Grigby?
- Dix mètres et ils se resserrent. Cinq nous prennent à revers!
- Escadron, visez le coin. Dégagez le couloir. FEU!