

EN ORBITE

3DARTLAB – DE LA SÉRIE GAMES IN A BOX – No.2

VERSION

29 juin 2020 FR

CONTENU

4 dés : 2 verts, 1 orange, 1 bleu

120 jetons de bois fusée et plate-forme de lancement, 30 par joueur

64 jetons crédit de valeur 1C. Transparents, 16 par joueur

48 jetons crédit de valeur 5C. Orange, 12 par joueur

24 jetons de victoire – Verts, 6 par joueur

4 jetons de police d'assurance en forme de dé. Bleu. 1 par joueur

1 boîte en bois

ATTENTION! Danger d'étouffement – Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Avant de jouer une première partie, retirez la pellicule plastique des deux côtés des pièces en acrylique.

À PROPOS

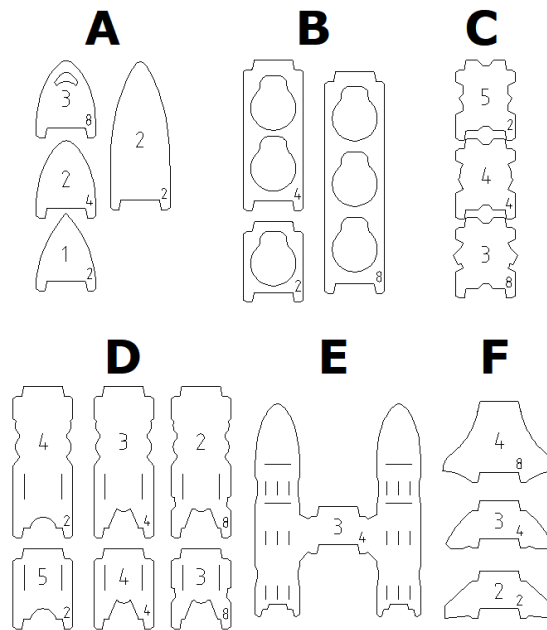
Dans le jeu EN ORBITE, vous êtes à la tête d'une compagnie de fusées qui tente de construire de plus grosses et meilleures fusées pour transporter des charges en orbite. Vous décidez quelles composantes développer pour améliorer la fiabilité et l'efficacité de vos fusées. Votre bébé si précieux atteindra-t-il le ciel ou explosera-t-il au départ? De plus, vous êtes soumis à une énorme pression pour être le premier à terminer le premier votre propre station spatiale et ainsi gagner le jeu!

CONDITIONS POUR GAGNER

Le premier joueur à livrer 7 pièces de la station spatiale dans l'orbite terrestre gagne. Pour chacune de ces parties, les joueurs recevront un jeton de point de victoire.

PARTIES DE LA FUSÉE

Le prix de chaque partie est écrit au bas de celle-ci. Le gros chiffre au centre est utile lors des tests de dés et montre la fiabilité. Les têtes de fusées et les lames montrent un nombre qui correspond à une valeur bonus.



A: Tête, protège contre les débris spatiaux, un chiffre élevé donne une grande protection

B: Chargement pour transporter les satellites en orbite

C: Dispositif d'atterrissage qui permet aux fusées d'atterrir après le vol

D: Moteur de fusée

E: Propulseur de fusée

F: Lames, protègent contre l'effet de tempête

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit 16 jetons crédit d'une valeur de 1 (transparents et de forme hexagonale) et 12 jetons crédit d'une valeur de 5 (orange) pour constituer leur banque. De cette banque, chaque joueur obtient 10 C dans sa main comme budget de base.

Les pièces de bois sont placées au centre de la table. De ce lot de pièces, chaque joueur reçoit les pièces suivantes :

-Tête de valeur 1 – 1 pièce

-Chargement avec 1 fente – 1 pièce

-Dispositif d'atterrissage de valeur 5 – 1 pièce

-Moteur de fusée de valeur 5 – 2 pièces

-La base de la plate-forme de lancement avec les mots « INTO THE ORBIT » et les trois parties supplémentaires : Réservoir (prix 10), extensions de tours 1 et 2 de valeurs 12 et 30.

Toutes ces parties comptent désormais comme explorées et sont placées à gauche de chaque joueur. Plus tard, chaque joueur peut acheter des pièces de cette pile en payant des crédits.

La base de la plate-forme de lancement est placée devant chaque joueur. Elle est indestructible et restera devant chaque joueur pour toute la partie.

RÈGLES DE BASE

La tour de la plateforme de lancement détermine la hauteur maximale pour la construction de la fusée. Cela signifie que la fusée peut être aussi haute que la tour sans la dépasser.

Seuls les moteurs de fusées peuvent être ajoutés plusieurs fois. Ils peuvent être pareils, différents ou encore une combinaison des deux. Toutes les autres composantes, incluant le propulseur de fusée, ne peuvent être ajoutés qu'une seule fois sur la fusée. Par exemple, une fusée ne peut comprendre qu'une seule tête.

Il est possible de vendre des composantes. Leur prix est alors divisé en deux, puis arrondi à la hausse au besoin. Les technologies découvertes ne peuvent être partagées entre les joueurs.

Les fusées non terminées peuvent être stockées à la plateforme de lancement, mais le lancement d'une fusée nécessite que celle-ci soit complète. Pour compléter une fusée, il faut au moins deux moteurs de fusée (ou un moteur et un propulseur), une tête, un dispositif d'atterrissage et une section de chargement.

Les propulseurs ne peuvent pas servir comme premier moteur de fusée.

PHASES DU JEU

Chaque joueur complète la phase 1, puis la phase 2, et ainsi de suite.

1) Financement de base:

Chaque joueur sans point de victoire reçoit 3 crédits de sa banque. Chaque joueur possédant déjà des points de victoire doit financer un joueur de leur choix n'ayant aucun point de victoire. De cette manière, il serait possible qu'un joueur reçoive plusieurs fois les 3 crédits. Dès que tous les joueurs ont marqué des points de victoire, le financement de base est terminé. Même si un joueur fait banqueroute, il ne reçoit plus de financement de base s'il a déjà des points de victoire. Prendre de grands risques peut causer une défaite.

2) Découverte, achat et assemblage:

Avant d'acheter des pièces pour la fusée, il faut les découvrir. La découverte d'une composante coûte le triple du prix régulier (le prix de chaque composante est inscrit en bas de celle-ci). Lorsque découvertes, les composantes sont placées à la gauche du joueur selon les quantités prescrites pour chaque joueur. *Par exemple, il y a 4 têtes de fusées de chaque type. Un joueur qui en découvre une reçoit donc un exemplaire.* Après avoir été découvertes, ces composantes peuvent être achetées et placées sur la fusée. Des composantes achetées mais inutilisées peuvent être désassemblées et stockées à la droite, près de la fusée. Les composantes d'une fusée peuvent également être réarrangés. Les composantes détruites ou vendues retournent dans le bassin des pièces découvertes à la gauche du joueur.

3) Achat d'assurance:

Chaque joueur peut se procurer une assurance contre l'écrasement de sa fusée pour 5 crédits. Ceci permet de relancer un seul dé de test durant un lancement. Une vérification météorologique avec un seul dé compte comme une sonde. Un démarrage des moteurs avec un seul moteur de fusées dans lequel deux dés sont lancés en même temps compte également comme une seule sonde. Les joueurs ne peuvent détenir qu'une seule assurance et ne peuvent l'utiliser que sur leurs démarrages.

4) Vérification météorologique:

Un seul joueur roule deux dés pour déterminer les conditions météorologiques pour tous les joueurs pour tout un tour. Il roule un dé bleu pour la météo et un dé rouge pour les débris spatiaux. Les dés restent ainsi jusqu'au prochain tour.

5) Décision de lancement:

Le tour commence par le joueur qui détermine la météo, puis se poursuit dans l'ordre horaire. Chaque joueur décide s'il veut procéder au lancement ou le retarder.

6) Choisir la charge utile et gérer le décollage:

Seuls les joueurs qui ont décidé de procéder au lancement participant à la phase 6. Le premier joueur doit passer les étapes 6.1 à 6.7, puis le second joueur fait de même et ainsi de suite.

6.1) Choisir la charge utile:

D'abord, le joueur choisit le type et le nombre de satellites qu'il désire lancer. Il faut un espace de chargement pour chacun des satellites. Un joueur qui décide de placer un satellite de grande valeur doit placer 2 crédits de son argent près de la section de chargement comme assurance. Si le lancement échoue ou que la hauteur nécessaire pour déployer les satellites n'est pas atteinte, l'argent de l'assurance est perdu et retourné à la banque. Le joueur doit sélectionner la hauteur orbitale cible pour la livraison du chargement : bas, moyen ou haut. Il est impossible de livrer des satellites à des hauteurs orbitales différentes. Au lieu de transporter des satellites, il est possible de transporter des parties de la station spatiale pour gagner des points de victoire. Ces parties nécessitent 3 espaces de chargement et doivent être délivrées en haut orbite. Chaque partie donne alors un point.

6.2) Allumage initial:

Le joueur roule deux dés pour déterminer si le premier moteur s'allume. Additionnez les deux nombres obtenus. Si ce nombre égale ou dépasse le nombre imprimé au centre du moteur, l'allumage se fait avec succès. En échouant ce test, la fusée s'écrase et détruit toute expansion de la plateforme de lancement sauf s'il s'agit d'une expansion de la base du réservoir. Dans un tel cas, ce n'est pas détruit.

6.3) Quitter l'atmosphère:

Pour quitter l'atmosphère, la fusée doit traverser une zone météo et une zone de débris spatiaux. Le joueur lance un dé pour le test de la zone météo, puis un autre pour la zone des débris spatiaux. Pour passer cette zone, il faut rouler au moins la même valeur que celle définie par le dé des conditions météorologiques. Si une fusée possède des lames, un bonus est ajouté à la valeur obtenue par le lancer du dé. *Par exemple, si le dé météo montre 5 et que les lames offrent un bonus de 2, il suffirait de rouler un 3 pour passer ce test.*

Le test des débris fonctionne de la même manière. Cependant, ce sont les têtes de fusées qui comptent comme bonus. Échouer un de ces tests détruit la fusée entière et son chargement, mais pas la plateforme.

6.4) Allumages supplémentaires:

Il est maintenant possible d'allumer les moteurs de fusées qui n'ont pas été utilisés (incluant les propulseurs), de bas en haut sur la fusée. Pour chaque démarrage, il faut lancer un dé comme dans la première phase. Le premier allumage envoie la fusée en basse orbite, le deuxième en moyenne orbite et le troisième en haute orbite. Si un allumage échoue, rien n'explose et ce qui n'a pas servi pourra être gardé. La hauteur n'est simplement pas atteinte. En roulant deux 1, le test provoque une explosion instantanée de toute la fusée sauf des moteurs de valeur 2. Si la hauteur désirée est atteinte pour la livraison de la charge utile, un joueur peut cesser de faire des allumages supplémentaires.

6.5) Atterrissage:

L'atterrissage est géré en lançant deux dés pour vérifier la durabilité de votre dispositif d'atterrissage. Comme d'habitude, il faut atteindre ou dépasser la valeur indiquée pour réussir le test. Un atterrissage raté entraîne un écrasement et une perte de la fusée entière.

6.6) Payer les pénalités et récolter le profit:

Un joueur qui atteint la hauteur désirée pour la livraison de la charge utile gagne 2 crédits pour le vol même si la fusée est détruite à l'atterrissage. Le joueur reçoit également les paiements suivants :

Satellites normaux en basse, moyenne et haute orbite : 1C, 2C, 3C

Satellites de haute valeur en basse, moyenne et haute orbite : 2C, 3C, 4C

Les satellites qui ne sont pas délivrés dans la bonne orbite ne donnent pas de paiement.

L'assurance achetée pour les satellites de haute valeur est regagnée par le joueur qui livre le satellite dans la bonne orbite. Dans le cas contraire, ce montant est perdu.

Les parties de la station spatiale qui utilisent trois espaces de chargement donnent 1 point de victoire si déployées en haute orbite.

6.7) Gains de compétition:

Le premier joueur à déployer n'importe quel satellite en moyenne orbite gagne 6 crédits.

Le premier joueur à déployer n'importe quel satellite en haute orbite gagne 12 crédits

Si plusieurs joueurs atteignent la même hauteur le même tour, chacun obtient la récompense au complet.

Ensuite, le prochain tour commence avec la phase 1.

MISES À JOUR ET COMMENTAIRES

De plus en plus de joueurs du monde entier jouent à ce jeu. Beaucoup de commentaires servent à améliorer le jeu. Celui-ci reste en développement constant grâce à vos commentaires. Vérifiez la présence de nouvelles règles au **WWW.3DARTLAB.DE/GAMESINABOX.HTML**

Pour envoyer des commentaires, des suggestions, des règles maison ou des correctifs, écrivez-nous.
CONTACT@3DARTLAB.DE

CREDITS

Design du jeu : Markus Geiger

Testeurs alpha : Jiraporn, Ryu and Markus Geiger, Luca Heil, Stefan Spöcker

Traduction et correction : Allen Boisclair, Jose M^a Nuñez, Torsten Sammet