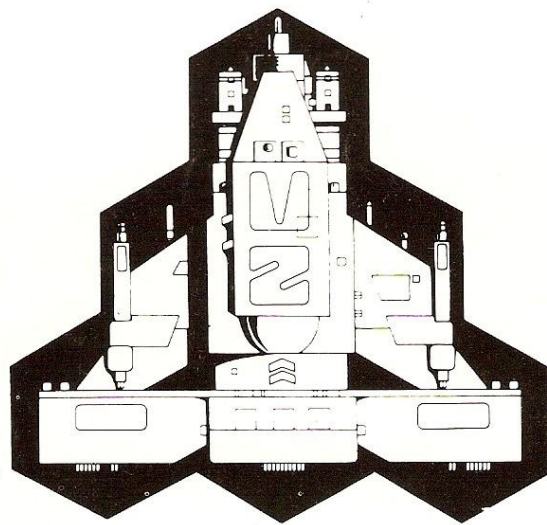


CAPITAINE COSMOS



REGLES DU JEU

REGLES DU JEU

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Les joueurs commencent par choisir l'un des scénarios proposés. Ils disposent ensuite les cartes de la manière indiquée et placent les vaisseaux sur leurs positions de départ. Sur la fiche compteur de tours, le pion TOUR (TURN) est placé sur la case 1 et le pion PHASE sur la case "Notation des Mouvements et Manoeuvres".

Chaque partie se compose d'une succession de tours de jeu. Au début de chaque tour, les joueurs notent en secret les mouvements et manoeuvres que vont effectuer leurs vaisseaux au cours des 6 phases que comporte le tour de jeu. A la fin de chaque phase, les vaisseaux peuvent également tirer au laser contre des vaisseaux ennemis. Quand la notation des mouvements et manoeuvres est terminée, le pion PHASE est placé sur la case Phase 1 et les joueurs exécutent les mouvements et manoeuvres correspondants à la phase en question. Une fois la phase 1 terminée, le pion PHASE est placé sur la case Phase 2, et ainsi de suite jusqu'à la phase 6. Quand la phase 6 se termine, le pion PHASE revient sur la case "Notation des Mouvements et Manoeuvres" et un nouveau tour de jeu commence. Le pion TOUR (TURN) est alors avancé d'une case.

A quoi servent les dés? Dans ce jeu, les dés n'interviennent pas dans le déplacement des pions. Ils servent à indiquer les dégâts infligés aux vaisseaux par les tirs de l'adversaire, les mines et les astéroïdes. Trois types de dés sont utilisés: un dé à 6 faces (1D6), un dé à 8 faces (1D8) et un dé à 12 faces (1D12). La manière de les utiliser est expliquée plus loin dans les règles.

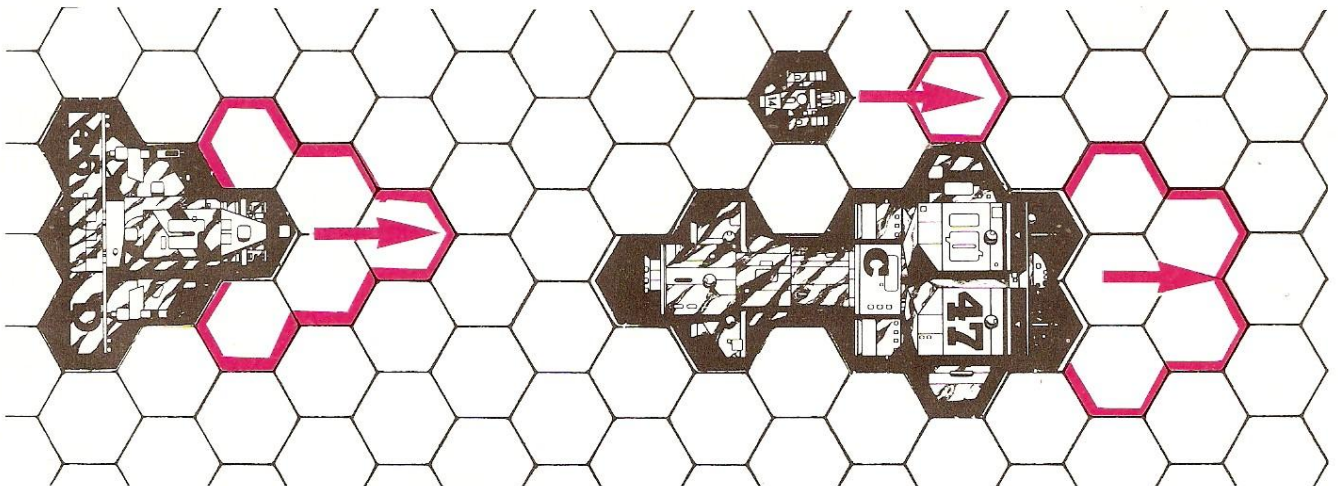
Fin de partie. Certains scénarios se déroulent en un nombre limité de tours de jeu, d'autres ne prennent fin que si certaines conditions sont remplies: sortie de la carte des vaisseaux d'un joueur, élimination des vaisseaux ennemis, etc. Dès que l'un des joueurs remplit les conditions de victoire indiquées dans le scénario, il est déclaré vainqueur.

MOUVEMENTS ET MANOEUVRES

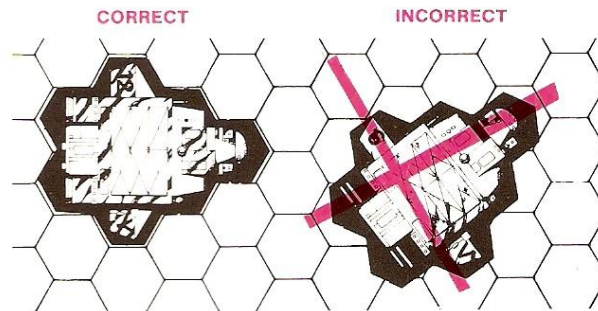
Dans CAPITAINE COSMOS, les mouvements et manoeuvres des vaisseaux doivent être notés **à l'avance**. Quand un joueur écrit les ordres de déplacement de ses vaisseaux, il doit tenir compte de la catégorie auquel chacun appartient: chasseur, escorte, croiseur ou cargo. Chaque catégorie a en effet des caractéristiques propres qui sont résumées sur les fiches vaisseaux. On remarquera ainsi qu'un chasseur peut se déplacer et manoeuvrer à chaque phase d'un tour de jeu, alors qu'un croiseur ne peut se déplacer et manoeuvrer qu'à la phase 3 et à la phase 6. Les restrictions de mouvement et de manoeuvre de chaque catégorie de vaisseaux sont résumées dans le tableau qui figure au dos de ce livret.

Positionnement et mouvement des vaisseaux

La grille hexagonale imprimée sur chacune des cartes espace sert à positionner correctement les vaisseaux et à calculer leurs mouvements. Chaque phase de mouvement consiste à faire avancer un vaisseau de 2 cases **en ligne droite**, comme le montre le schéma ci-dessous:



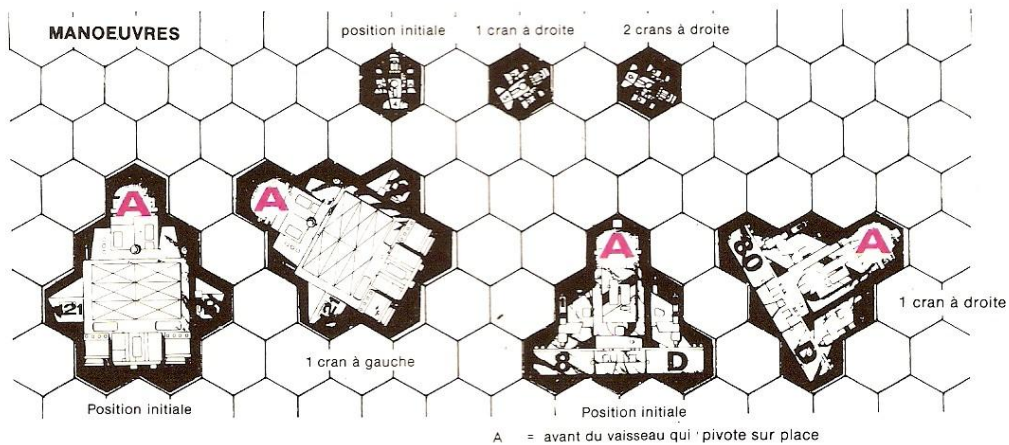
Tout au long de la partie, les joueurs doivent faire attention à bien positionner leurs vaisseaux par rapport à la grille hexagonale:



N.B. CAPITAINE COSMOS est un jeu qui se déroule dans l'espace et comporte donc une troisième dimension. A certaines phases du tour de jeu, des vaisseaux peuvent ainsi occuper une ou plusieurs cases en commun. Dans ce cas, il suffit de superposer les pions qui les représentent. Il est conseillé de placer les grands vaisseaux en-dessous et les petits au-dessus. Les joueurs prendront soin également de positionner chaque vaisseau correctement.

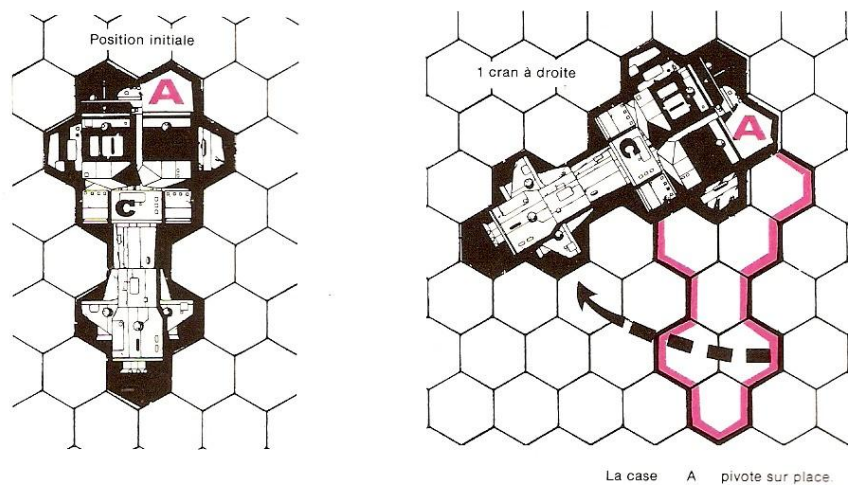
Manoeuvres

Chaque phase de manoeuvre consiste à faire pivoter un vaisseau sur la droite ou sur la gauche, **la tête du vaisseau restant toujours sur la même case** (voir schémas ci-dessous). Les chasseurs, plus maniables, peuvent pivoter d'un ou deux "crans", alors que les autres vaisseaux ne peuvent pivoter que d'un "cran".



Le cas des croiseurs est un peu particulier car l'avant du vaisseau occupe deux cases. Dans ce cas, c'est la case correspondant au côté de la manoeuvre (droite ou gauche) qui reste sur place en pivotant d'un "cran".

Manoeuvre à droite d'un croiseur



Notation des mouvements et manoeuvres

C'est au début de chaque tour de jeu que les joueurs notent en secret les mouvements et manoeuvres qu'ils veulent faire exécuter par leurs vaisseaux à chacune des 6 phases du tour. Ces ordres doivent être inscrits sur une feuille à part que chaque joueur garde à côté de lui tout au long de la partie. Pour être valables, les ordres donnés doivent respecter les restrictions propres à chaque catégorie de vaisseaux (voir tableau au dos de ce livret). Il n'est pas possible, par exemple, de faire déplacer un escorteur à la phase 3 car il n'y a pas droit. Un exemple de notation sur plusieurs tours de jeu est donné à la fin des règles.

Il est important de noter que les mouvements et les manoeuvres ne sont pas obligatoires. Un vaisseau peut parfaitement n'effectuer qu'un mouvement ou une manoeuvre lors d'une phase, ou même rester immobile. Pendant les phases où un vaisseau n'a pas le droit de se déplacer, il reste automatiquement immobile.

Une fois les ordres écrits, les joueurs font avancer et manoeuvrer leurs vaisseaux **phase par phase**, en respectant scrupuleusement les ordres donnés. Il est interdit de changer un ordre de déplacement dès que la phase 1 est commencée. En case de doute, un joueur peut demander à vérifier les ordres donnés par son adversaire pour la phase en cours.

Pour simplifier la notation des ordres de déplacement, il est conseillé d'adopter les abréviations proposées au dos de ce livret.

TIRS

A la fin de chacune des 6 phases du tour de jeu, les vaisseaux peuvent utiliser leurs batteries laser pour tenter de détruire des vaisseaux ennemis. Les tirs sont décidés sur le moment même, par le joueur concerné. Ils n'ont donc pas besoin d'être notés à l'avance. Les tirs ne sont possibles qu'**après** avoir terminé tous les mouvements et manoeuvres de la phase correspondante. Un vaisseau peut toujours tirer même s'il est resté immobile pendant la phase en question. Après chaque tir, le joueur concerné note les dégâts infligés à son vaisseau au bas de la feuille où sont inscrits les ordres de déplacement.

Restrictions de tir

Pour qu'un vaisseau puisse tirer, deux conditions sont nécessaires:

1. il ne doit pas avoir déjà atteint le nombre de tirs auquel il a droit à chaque tour de jeu;
2. le vaisseau sur lequel il tire doit occuper au moins une case de l'un de ses champs de tir.

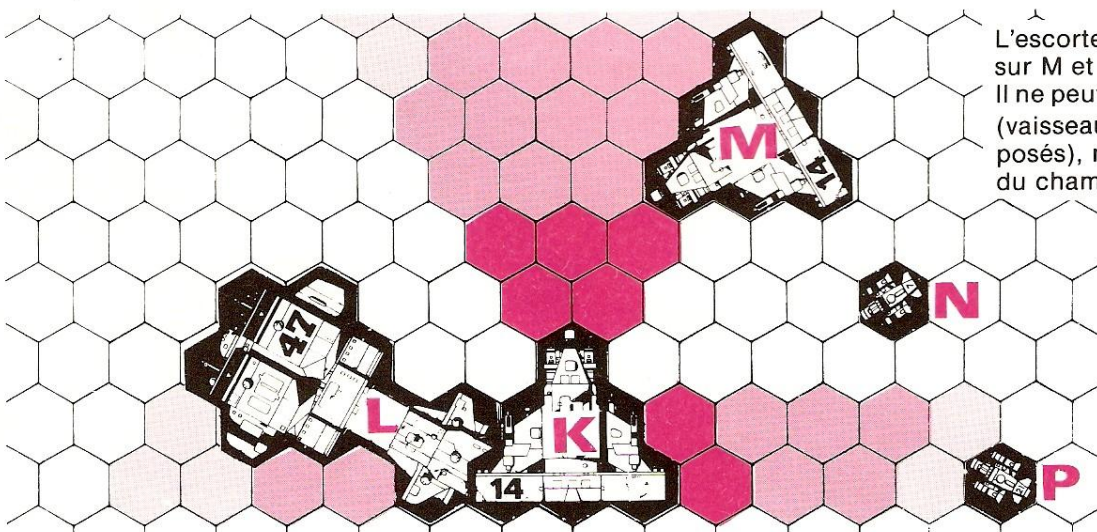
Le nombre de tirs et les champs de tir propres à chaque catégorie de vaisseaux sont indiqués sur les fiches vaisseaux. Dès qu'un vaisseau atteint le nombre de tirs auquel il a droit, il ne peut plus tirer jusqu'à la fin du tour.

Les vaisseaux qui possèdent plusieurs champs de tir peuvent tirer plusieurs fois à la fin d'une même phase du moment que les tirs sont effectués contre des vaisseaux ennemis différents, situés dans des champs de tir différents.

Aucun vaisseau ne peut tirer plus d'une fois dans le même champ de tir au cours d'une même phase de jeu (exceptés les vaisseaux spéciaux des scénarios 4 et 5).

La présence d'autres vaisseaux entre le vaisseau qui tire et sa cible n'affecte pas les conditions de tir. Par contre, un vaisseau ne peut pas tirer contre un vaisseau ennemi occupant une même case que lui (cas de vaisseaux superposés, même partiellement).

Exemple de situation de tir



L'escorteur K peut tirer sur M et P.
Il ne peut pas tirer sur L (vaisseaux superposés), ni sur N (hors du champ de tir).

Calcul des dégâts infligés aux vaisseaux

Pour connaître l'importance des dégâts infligés par un tir au laser contre un vaisseau ennemi, le joueur attaquant lance le dé approprié à la puissance de feu de son vaisseau. Les chasseurs et les cargos ont une puissance de feu correspondant à un dé à 6 faces (1D6); celle des escorteurs correspond à un dé à 8 faces (1D8) et celle des croiseurs à un dé à 12 faces (1D12).

Le chiffre obtenu est ensuite soustrait du potentiel de défense du vaisseau touché. Ce chiffre peut être multiplié par 2 ou par 3 si la cible se trouve, même partiellement, à moyenne ou courte distance (voir fiches vaisseaux). Dans ce cas, le montant des dégâts est égal au produit de la multiplication.

Exemple de calcul: Dans l'exemple précédent (p. 3), un escorteur tire contre un chasseur situé à longue distance et contre un autre escorteur situé à moyenne distance. Le joueur attaquant lance donc deux fois le dé à 8 faces. Mettons qu'il obtient un 3 contre le chasseur et un 7 contre l'escorteur. Le chasseur verra son potentiel de défense réduit de 3 points alors que celui de l'escorteur sera réduit de 14 points (7x2) parce qu'il se trouve à moyenne distance.

Potentiels de défense et destruction des vaisseaux

Chaque catégorie de vaisseaux a un potentiel de défense initial exprimé en points: 20 points pour les chasseurs, 30 pour les cargos, 40 pour les escorteurs et 60 pour les croiseurs.

A chaque fois que des dommages sont infligés à un vaisseau, son propriétaire retranche le montant des dégâts des points de défense restants. Quand un vaisseau n'a plus de points de défense, il est considéré détruit et le pion qui le représente est retiré du tapis de jeu à la fin de la phase de jeu.

Attention! Les tirs étant simultanés, un vaisseau détruit a toujours la possibilité de tirer avant d'être retiré du jeu à la fin de la phase concernée. Deux vaisseaux peuvent ainsi se détruire mutuellement si chacun réduit le potentiel de l'autre à zéro.

Exemple: Reprenons l'exemple de calcul ci-dessus. Si l'escorteur qui reçoit 14 points de dégâts a moins de 15 points de défense, il sera considéré détruit. Avant d'être retiré du jeu, il a toutefois la possibilité de riposter, contre l'escorteur qui lui a tiré dessus, ou contre tout autre vaisseau ennemi à sa portée.

LANCEMENT ET RECUPERATION DES CHASSEURS

Chaque croiseur peut transporter 4 chasseurs, répartis dans deux rampes de lancement situées à l'avant du vaisseau. A aucun moment du jeu, il ne peut y avoir plus de deux chasseurs dans une même rampe de lancement.

Au début de chaque phase de jeu, **avant** que les vaisseaux n'effectuent leurs déplacements, un joueur peut décider de lancer ou de récupérer des chasseurs. Dans le cas où plusieurs joueurs décident de lancer des chasseurs dans la même phase de jeu, chacun lance d'abord un dé. Celui qui fait le plus petit chiffre doit effectuer ses lancements en premier.

Lancement

Une fois décidé, le lancement a lieu immédiatement, à partir de la rampe concernée et suivant l'une des deux trajectoires possibles (voir fiche Croiseur). Il est possible de lancer simultanément les quatre chasseurs. Deux chasseurs lancés à partir de la même rampe peuvent suivre la même trajectoire ou bien emprunter chacun une trajectoire différente. On remarquera que la trajectoire de lancement permet un mouvement de 4 cases au lieu de 2.

Les chasseurs qui viennent d'être lancés peuvent effectuer immédiatement une manoeuvre à la fin de leur trajectoire. Ils pourront également tirer à la fin de la phase de jeu, en même temps que tous les autres vaisseaux.

Lancements et manoeuvres sont décidés par le joueur sur le moment même. Ils n'ont donc pas besoin d'être notés à l'avance. Par contre, les mouvements et manoeuvres que vont effectuer ces mêmes chasseurs dans les phases qui suivent celle du lancement doivent être inscrits sur la feuille d'ordres. La notation doit avoir lieu avant le début de la phase suivante.

Récupération

Pour être récupéré par un croiseur, un chasseur doit se trouver **en début de phase** sur une case correspondant à l'une des rampes de lancement. La récupération a lieu immédiatement. Toute récupération est impossible si la rampe en question contient déjà deux chasseurs.

Un joueur peut, dans une même phase, récupérer et lancer des chasseurs du moment que ces deux opérations concernent des rampes différentes.

Les chasseurs qui se trouvent à bord d'un croiseur ne peuvent ni tirer ni être atteints par les tirs ennemis. Si un croiseur est détruit, tous les chasseurs qui se trouvent à son bord sont détruits également.

N.B. Du fait de la troisième dimension, un chasseur peut survoler une rampe de lancement sans se trouver pour autant dans le croiseur. Afin d'éviter toute confusion, il est conseillé de retourner les pions chasseurs qui se trouvent à bord d'un croiseur.

MINES ET ASTEROIDES

Les mines à champ magnétique sont larguées à partir des escorteurs. Chaque escorteur peut avoir à son bord 2 pions mines. Le largage d'une mine est décidé par le joueur sur le moment même, à n'importe quelle phase du tour de jeu. Si l'escorteur se déplace pendant la phase choisie, la mine peut être larguée après son mouvement et avant sa manoeuvre, ou bien après sa manoeuvre mais avant la séquence de tirs. La mine larguée est alors placée sur l'une des deux cases indiquées sur la fiche Escorteur. Si deux mines sont larguées simultanément, chacune est placée sur une case de largage.

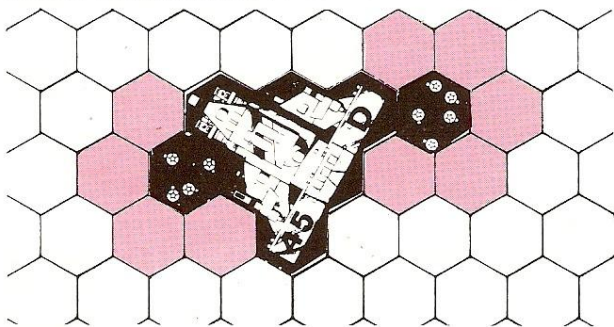
Les astéroïdes sont généralement placés sur les cartes en début de scénario. La vitesse de dérive des mines et astéroïdes peut varier d'un scénario à l'autre. Lors des phases de dérive, le déplacement des pions mines et astéroïdes est effectué en même temps que celui des vaisseaux.

Dégâts infligés par les mines et les astéroïdes

Les dégâts infligés par les mines et les astéroïdes sont calculés à **chaque phase** après le déplacement des pions (vaisseaux, mines, astéroïdes) mais **avant** la séquence de tirs. Les mines n'infligent des dommages qu'aux vaisseaux ennemis. Les astéroïdes infligent des dommages à tous les vaisseaux. Quand un vaisseau est détruit par une mine ou un astéroïde, il ne peut plus effectuer aucun tir et est immédiatement retiré du jeu.

Tout vaisseau se trouvant, à la fin des déplacements, sur une case occupée par une mine adverse subit **1D6 + 1D8 + 1D12** de dégâts. C'est le joueur à qui appartient le vaisseau qui lance les trois dés. Il soustrait ensuite la somme des chiffres obtenus du potentiel de défense du vaisseau.

Tout vaisseau se trouvant, à la fin des déplacements, sur l'une des 6 cases qui entourent celle où se trouve une mine adverse subit **1D6 + 1D8** de dégâts. Ces dégâts ne sont pas pris en compte si le vaisseau occupe également la case où se trouve la mine. Par contre, d'autres mines situées à proximité peuvent infliger des dégâts supplémentaires au même vaisseau.



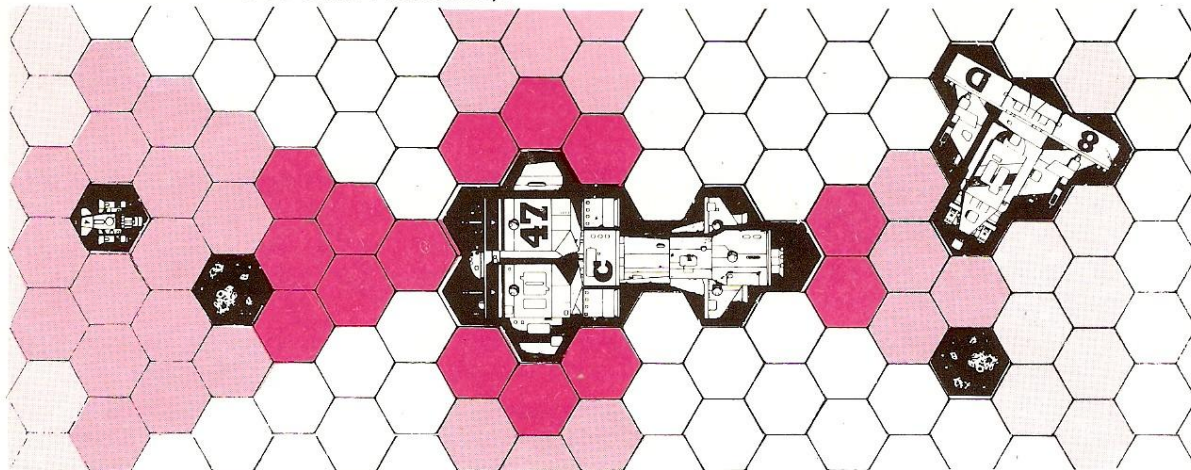
L'escorteur subit deux fois $1D6 + 1D8$ de dégâts car il se trouve à proximité de deux mines.

Une mine peut infliger des dégâts à plusieurs vaisseaux lors d'une même phase de jeu. Une mine peut également infliger des dégâts à un même vaisseau pendant plusieurs phases consécutives. Le propre des mines à champ magnétique est, en effet, de se recomposer après chaque explosion (pour plus de détails, voir livret de scénarios).

Tout vaisseau se trouvant, à la fin des déplacements, sur une case occupée par un astéroïde subit $1D6 + 1D12$ de dégâts.

Effet des astéroïdes sur les tirs au laser

Les astéroïdes ont la particularité de perturber la propagation des rayons laser. Aussi, tout tir au laser voit son efficacité réduite de moitié si un pion astéroïde se trouve dans le champ de tir concerné et plus proche du vaisseau qui tire que la cible. Le montant des dégâts infligés au vaisseau visé est alors divisé par deux (on arrondit si nécessaire au chiffre inférieur).



Si le croiseur tire sur le chasseur, le montant des dégâts sera divisé par deux. S'il tire sur l'escorteur, les dégâts seront calculés normalement car le pion astéroïde n'est pas plus proche du croiseur que le vaisseau pris pour cible.

Exemple de notation des mouvements et manoeuvres

Le joueur ci-dessous possède un croiseur avec 4 chasseurs à bord et 2 escorteurs. Les chiffres d'identification des vaisseaux sont ceux qui figurent sur les pions.

	TOUR 1						TOUR 2					
	Phase 1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
CROISEUR			M			M			MD			M
ESCORT.#14		MG		M		M		M		MG		MD
ESCORT.#8		M		M		M		X		D		M

	TOUR 3						TOUR 4						
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	
CROISEUR			M*		**	X		*	G*		*	M	
ESCORT.#14		MD		D	*	M*		M		M*		G**	
ESCORT.#8		M		M		G*		* D	*	M		M	
CHAS.#44				[*]	M	MGG	M*	MD	M	X	M	M	MD DETRUIT!
CHAS.#41				[*]	M	MGG	M*	M*	M	M	M	M	MD
CHAS.#5					[]	M	MD	DD	M	M*	MG	M	M
CHAS.#2					[]	M	MDD	M	M	M	MD	M	X

↑
lancement des chasseurs

POTENTIELS DE DEFENSE

CROISEUR : ~~60~~ 54 47
 ESCORT.#14 : 40
 ESCORT.#8 : ~~40~~ 32
 CHAS.#44 : ~~20~~ 17 9 5 0 DETRUIT
 CHAS.#41 : ~~20~~ 16
 CHAS.#5 : 20
 CHAS.#2 : ~~20~~ 14

Commentaire: Au 3ème tour de jeu, le joueur décide de lancer ses chasseurs: 2 à la phase 3 et 2 à la phase 4. La bataille s'engage: le chasseur No. 44 est détruit au 4ème tour; 2 autres chasseurs, un escorteur et un croiseur encaissent des points de dégats. On remarquera que chaque tir effectué est signalé par uné étoile (*). Au tour 3, par exemple, le croiseur a tiré une fois à la phase 3 et deux fois à la phase 5. Il ne peut donc plus tirer à la phase 6.

La boîte de CAPITAINE COSMOS comprend le matériel suivant:

- un livret de règles et un livret de scénarios
- 4 cartes de l'espace
- 2 planches de pions (vaisseaux, mines, astéroïdes)
- 8 fiches vaisseaux (deux de chaque)
- 1 fiche compteur de tours et de phases de jeu
- 3 dés (1D6, 1D8, 1D12)
- 3 sachets plastiques pour le rangement des pions.

RESUME DES REGLES

Mouvements et manoeuvres

Au début de chaque tour de jeu, chaque joueur note en secret les mouvements et manoeuvres que vont effectuer ses vaisseaux. Les ordres donnés pour les 6 phases qui composent un tour de jeu doivent respecter les restrictions propres à chaque catégorie de vaisseau (voir tableau ci-dessous). Une fois les ordres écrits, ils ne peuvent plus être changés. Pendant les phases du tour de jeu, les joueurs doivent respecter scrupuleusement les ordres donnés.

Tableau des restrictions de mouvements et de manoeuvres des vaisseaux

Catégorie de vaisseau	Phase 1	Phase 2	Phase 3	Phase 4	Phase 5	Phase 6
CHASSEUR	Mvt & Man	Mvt & Man	Mvt & Man	Mvt & Man	Mvt & Man	Mvt & Man
ESCORTEUR	/	Mvt & Man	/	Mvt & Man	/	Mvt & Man
CROISEUR	/	/	Mvt & Man	/	/	Mvt & Man
CARGO	/	/	Mvt & Man	/	/	Mvt & Man

Ces restrictions s'appliquent à chaque tour de jeu, tout au long de la partie.

Abbreviations servant à la notation des ordres

- M = Mouvement
 - G = manoeuvre à Gauche d'un cran
 - D = manoeuvre à Droite d'un cran
 - GG = manoeuvre à Gauche de **deux** crans
 - DD = manoeuvre à Droite de **deux** crans
 - X = le vaisseau reste immobile
- } Chasseurs uniquement

Tirs

A la fin de chaque phase, les vaisseaux peuvent tirer contre des vaisseaux ennemis situés dans leurs champs de tir. Aucun vaisseau ne peut tirer plus d'une fois dans le même champ de tir au cours d'une même phase de jeu (exceptés les vaisseaux spéciaux des scénarios 4 et 5).

Chaque catégorie de vaisseau a droit à un nombre limité de tirs par tour de jeu (voir fiches vaisseau). Les dommages infligés à un vaisseau sont soustraits de son potentiel de défense. Un vaisseau qui a son potentiel de défense réduit à zéro est considéré détruit. Avant d'être retiré du jeu, un vaisseau a toutefois la possibilité de tirer s'il est en position de la faire.

Lancement et récupération des chasseurs

Au début de chaque phase du tour de jeu et avant d'effectuer les mouvements et manoeuvres des vaisseaux, un joueur peut décider le lancement ou la récupération de chasseurs à bord d'un croiseur. Les trajectoires de lancement sont indiquées sur la fiche Croiseur. Le joueur devra également noter les mouvements et manoeuvres des chasseurs pour les phases suivantes, jusqu'à la fin du tour.

La récupération d'un chasseur ne peut s'effectuer que s'il se trouve juste au-dessus de l'avant du croiseur. Il ne peut y avoir plus de deux chasseurs par case de récupération.

Mines et astéroïdes

- Cases Mine: **1D6 + 1D8 + 1D12** de dégâts
 - Cases adjacents à une mine: **1D6 + 1D8** de dégâts
 - Cases Astéroïdes: **1D6 + 1D12** de dégâts
- } Si un vaisseau se trouve dessus à la fin des déplacements