

PLANÉTAIRE

2 joueurs : 1 Satellisateur, 1 Détecteur.

Des satellites espions gravitent autour de la terre. Il s'agit d'en détecter la position en les bombardant de rayons laser.

MATÉRIEL

- 1 Plateau de jeu alvéolé.
- 5 Satellites représentés par 5 billes d'acier. (On peut n'en utiliser que 4.)
- 1 Pupitre en carton.
- 32 Pions indicateurs (8 noirs, 8 blancs, 2 rouges, 2 verts, 2 jaunes, 2 bleus, 2 marrons, 2 oranges, 2 perles, 2 gris).
- 5 Pions gris de satellites.

BUT

Un joueur (le Satellisateur) est chargé de disposer secrètement les satellites sur le pupitre en carton.

Son adversaire (le Détecteur) doit s'efforcer de retrouver, par recoupements, leur position exacte sur le plateau de jeu.

Pour éviter toutes contestations, il est bon d'orienter ces deux éléments de la même façon : chiffres de 1 à 8 à gauche.

PARTIE

La partie se joue en un nombre pair de manches de façon à équilibrer les chances.

A la fin de chaque manche, les rôles sont changés : le Satellisateur devient Détecteur et inversement.

On ne met que 4 satellites en jeu. Plus tard, les champions pourront en utiliser 5 à la fois mais la difficulté sera sensiblement augmentée.

SCORE

La manche est terminée quand le Détecteur estime avoir retrouvé la position exacte des satellites : il a alors "positionné" ses quatre billes sur le plateau à la suite d'un certain nombre de coups (tirs de rayons).

Après chaque tir, le Satellisateur marque le résultat dans les marges du plateau avec le ou les pions indicateurs correspondants.

A la fin de la manche on compte ces pions et le Détecteur marque 1 point pour tout pion placé en marge.

Il est pénalisé de 5 points par satellite non identifié, et de 10 points par satellite mal positionné. Si le Satellisateur se trompe à la marque d'un tir, il est pénalisé de 10 points pour avoir faussé la manche qui doit être rejouée.

VAINQUEUR

Le vainqueur est celui qui, à la fin de la partie, a marqué le **moins** de points : il lui a donc fallu moins de tirs pour trouver, à l'issue de chaque manche, les positions des satellites et il a encouru moins de pénalités pour mauvaises estimations.

JEU

Le Satellisateur a donc disposé sur son pupitre les 4 ou 5 pions gris qui représentent les quatre ou cinq satellites espions. Il a soin d'en cacher la position au Détecteur.

Celui-ci utilise le plateau de jeu alvéolé qui porte, en marge, une numérotation de 1 à 32. Chaque fois qu'il joue, il énonce à haute voix d'où part le tir, c'est-à-dire, de quel chiffre il lance son rayon.

Le Satellisateur marque le résultat du coup au moyen des pions de couleur sur les chiffres marginaux, comme nous l'expliquons plus loin, point par point.

Quand le Détecteur pense avoir trouvé la position d'un satellite espion, il pose une bille sur le sommet de l'alvéole qui se trouve sur cette position; il peut déplacer cette bille à son gré au cours du jeu.

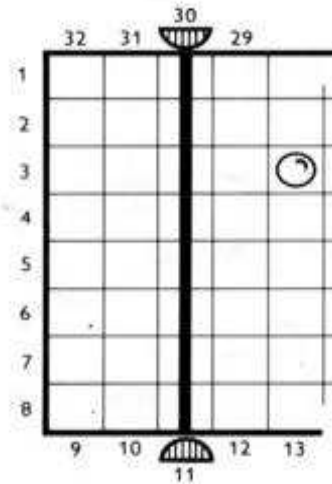
A la fin de la manche il doit proposer les positions de tous les satellites qu'il pense avoir trouvés en plaçant définitivement toutes les billes en jeu (4 ou 5 selon les cas) sur les alvéoles correspondantes. Le Satellisateur découvre alors son pupitre où se trouvent les positions exactes. La comparaison peut ainsi s'établir sans contestation.

RAYONS ET SATELLITES

DISPARITIONS

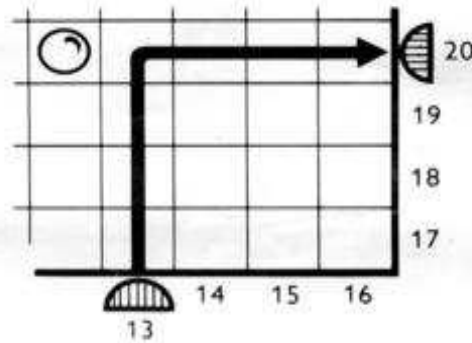
Le rayon est **perdu** s'il ne rencontre aucun satellite sur sa trajectoire : le Satellisateur pose **deux pions de même couleur** sur les deux chiffres opposés du plateau, l'un indiquant le départ, l'autre la sortie.

Dans notre exemple, le Détecteur a tiré en 11; son rayon est sorti en 30 sans rien rencontrer : le Satellisateur marque le tir avec deux pions de même couleur, l'un sur le 11, l'autre sur le 30.



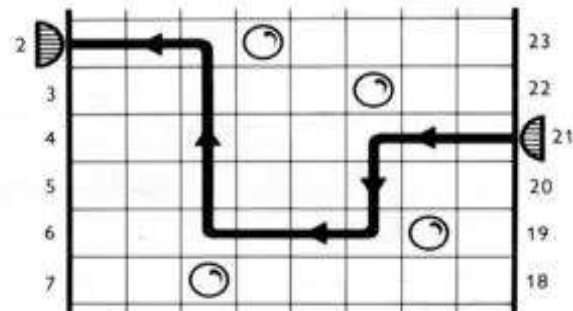
DÉVIATIONS

Le rayon subit une **déviations simple** quand il arrive sur une case immédiatement contiguë à un satellite. Sa trajectoire fait alors un angle de 90° et le Satellisateur pose deux pions de même couleur sur le chiffre de départ (13) et celui de sortie (20).



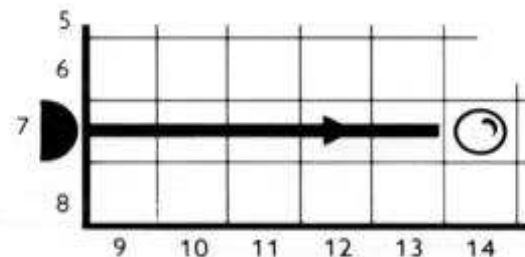
Le rayon subit une **déviations multiple** lorsque, tombant sur une case contiguë à un satellite, il est dévié sur un autre satellite qui le renvoie à son tour dans une autre direction.

Le Satellisateur marque le tir avec deux pions de même couleur, l'un sur le chiffre de départ (21), l'autre sur celui de sortie (2).

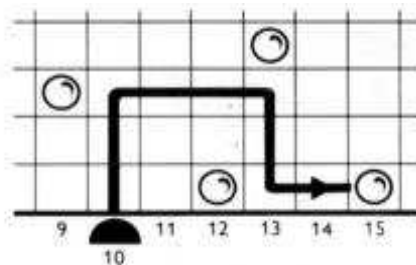


ABSORPTIONS

Le rayon est **absorbé** et ne sort pas lorsqu'il est projeté directement sur un satellite. Dans ce cas, le Satellisateur marque ce tir au but en posant un **pion noir** sur le chiffre de départ du coup. Dans notre exemple, il pose le pion noir sur le 7.

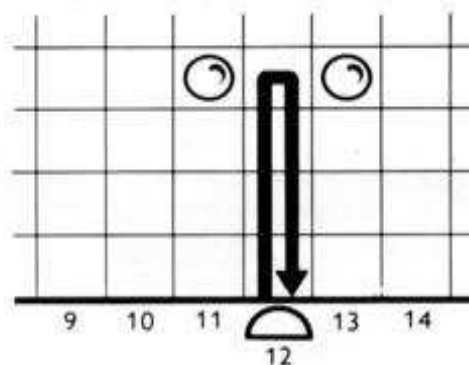


Le rayon est également **absorbé** quand, après une ou plusieurs déviations, il aboutit directement sur un satellite et ne peut plus, par conséquent, être dévié. Ci-contre, le **pion noir** doit être posé au **10**, chiffre d'où est parti le tir.

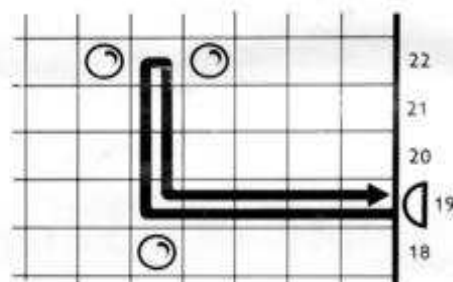


RÉFLEXIONS

Le rayon est **réfléchi** quand il arrive entre deux satellites qui, séparés par une seule case, s'annulent. Ne pouvant pas être dévié, il est réfléchi sur son point de départ et sort. Le Satellisateur marque le coup en posant un **pion blanc** au chiffre de départ. Ici le **12**.



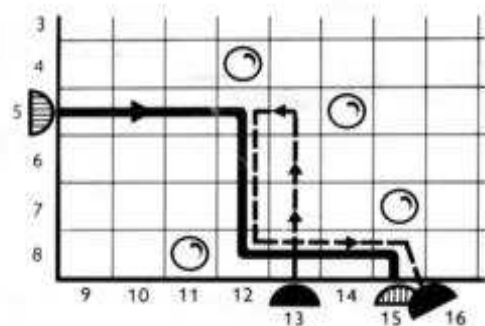
Le rayon est **réfléchi** indirectement quand, après déviation sur un satellite, il aboutit entre deux satellites. C'est le seul cas où il n'est pas absorbé au retour par le satellite qui l'avait dévié. La marque se fait également avec un seul **pion blanc** au départ du tir.



IMPORTANT

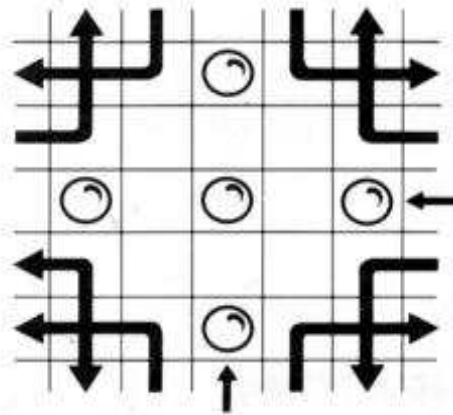
Quand un rayon aboutit sur un chiffre déjà marqué lors d'un coup précédent, le Satellisateur remplace cette première marque par un pion dont la couleur correspond à celle qui vient d'être utilisée pour marquer le départ. Sur notre illustration le Détecteur avait tiré en 5 et était sorti en 15, le Satellisateur avait par exemple mis 2 pions verts (un en 5 et un en 15). Le coup suivant le Détecteur tire en 13 et sort encore une fois en 15. Le Satellisateur doit alors mettre deux pions de même couleur, rouge par exemple, en 13 et en 15. Le pion rouge de 15 remplace alors le pion vert qui s'y trouvait déjà.

Le Satellisateur **doit** cependant laisser le pion vert à côté du chiffre 15 et ainsi le Détecteur pourra reconstituer tous ses tirs. Ce n'est donc qu'aux sorties qu'il peut y avoir plusieurs pions.

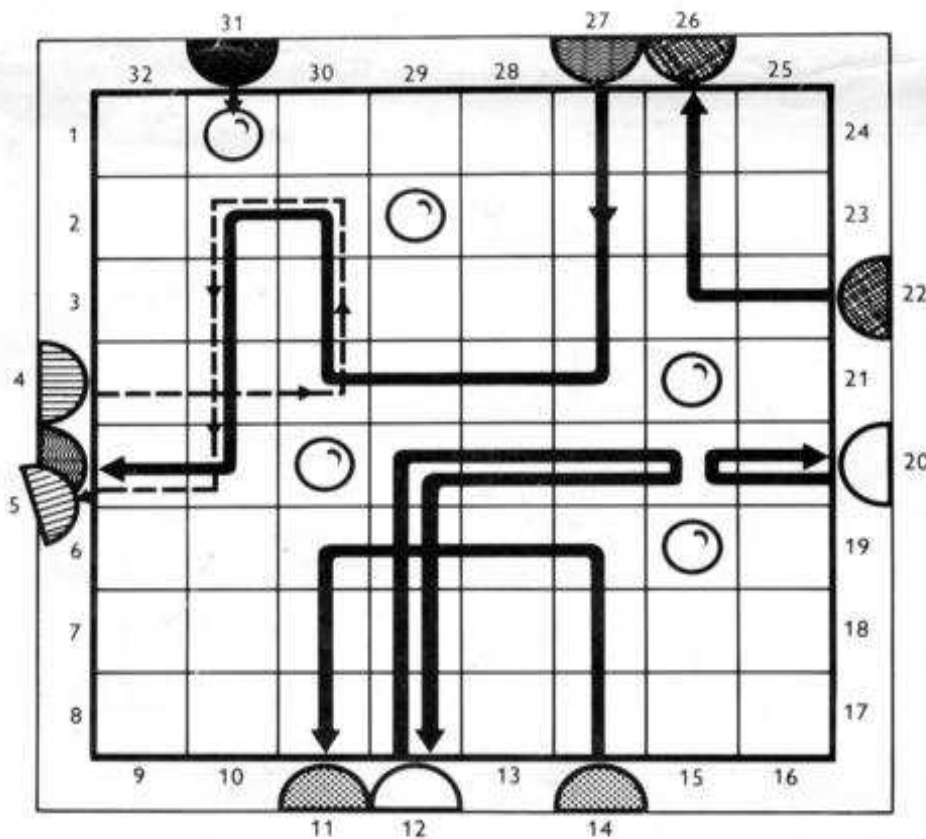
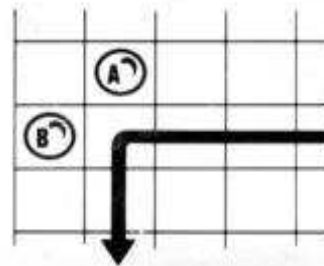


CONSEILS ET PRÉCISIONS

Toute latitude est laissée aux joueurs pour composer leur "ciel satellitaire" : ils le font, bien entendu, de façon à rendre la détection difficile. Cependant, certaines positions de satellites ne permettent pas leur localisation. Ainsi, par exemple, dans la variante à 5 satellites, si un satellite est entouré comme nous le montrons ci-contre, il ne peut jamais être touché par le laser. Ce n'est donc que par déductions qu'on arrive à le localiser.



Si deux satellites occupent deux cases contiguës par les angles, il est convenu que le rayon est d'abord influencé par le premier qu'il rencontre. Dans le cas qui nous occupe, le rayon n'est pas absorbé par le satellite B, mais dévié par le satellite A.



Il est bon de rappeler qu'au score tous les pions mis en jeu comptent même ceux qui sont écartés à plusieurs sur un chiffre (ci-dessus onze pions).

RAYONS ET SATELLITES

SATELLISATIONS

Le rayon est satellisé quand il est dévié indéfiniment et ne peut donc plus sortir.
Le satelliseur marque ce tir en posant un **seul** pion de couleur (ni blanc ni noir) au départ du coup.
Dans notre exemple, en tirant du 12, le rayon ne peut plus sortir.

