

Bataille spatiale coopérative

Table des matières

Objectifs.....	1
Qualités développés.....	1
Histoires.....	2
Tous contre le(s) maître(s) du jeu (vaisseau ennemi).....	2
Tous pour faciliter le(s) maître(s) du jeu (atterrissage d'un vaisseau allié).....	2
Matériel minimal.....	2
La grille.....	3
Rôles des joueurs.....	4
Encore plus loin :.....	4

Objectifs

Sur le principe d'une grille façon bataille navale :

1) Mission principale :

S'unir pour empêcher le vaisseau ennemi d'atterrir, ou au contraire,

Faciliter l'atterrissage du vaisseau ami en éliminant les astéroïdes qui lui font obstacle

2) Mission secondaire :

Récolter des artefacts abandonnés (*bonus de quête*), ou encore,

Améliorer la communication avec le vaisseau ou sa réparation (*bonus de ciblage*)

Qualités développées

- Coopération, Communication, Coordination
- Intervention des multiples compétences / intelligences

Le hasard n'est présent que pour prolonger la durée de jeu

Histoires

Deux variantes possibles :

Tous contre le(s) maître(s) du jeu (vaisseau ennemi)

Un vaisseau ennemi (ou plusieurs) tente d'atterrir sur la planète. Il dispose d'un équipement "brouilleur de radar" qui nous empêche 1) de le trouver 2) de poursuivre le ramassage d'artefact, devenu indétectable. Artefact permettant de contrer le brouilleur de radar.

Notre but est à la fois d'attaquer à l'aveugle le vaisseau qui, selon ce qui est ciblé, peut soit le ralentir, le faire reculer ou le bloquer, soit lui faciliter la tâche.

En le faisant reculer derrière des artefacts, nos radars peuvent détecter ces derniers qui deviennent alors récupérable. Une fois tous les artefacts récupérés, la partie est gagnée : le vaisseau peut être ciblé directement. Si le vaisseau atterrit avant, la partie est perdue... à moins que... *(tellement de possibilité dans un imaginaire improvisé :))*

Tous pour faciliter le(s) maître(s) du jeu (atterrissage d'un vaisseau allié)

Un vaisseau allié (ou plusieurs) tente d'atterrir sur la planète, mais il doit traverser un chemin spatial rempli d'astéroïdes. Or le vaisseau est endommagé et n'est ni capable de connaître le chemin, ni capable de détruire les obstacles sur son passage. Il pilote à l'aveugle... à moins qu'une équipe lui vienne en aide.

Progressivement, l'équipe devra donc éliminer les astéroïdes qui permettront au vaisseau d'avancer chaque fois un peu plus. Des stations orbitales à l'abandon, permettront sur le chemin, d'acquérir des bonus (réparer la communication, transmettre une information, etc.)

Temps limité, après quoi, l'équipage du vaisseau n'aura plus assez de ressources vitales pour vivre (air pour respirer, nourriture, carburant pour atterrir...)

Matériel minimal

1 grille avec les réponses pour un vaisseau (maître du jeu) – plusieurs vaisseaux et donc plusieurs grilles pour prolonger le jeu ou pour des groupes plus important. (note : 1 grille 7 cases x 7 cases suffit pour un groupe de 5 joueurs et une partie d'environ 15-20 min sans les explications)

1 grille vierge par équipe de joueur s'occupant d'un vaisseau (d'une zone)

Des lettres et des chiffres (ou autres symboles) pour cibler les lignes et colonnes.

Des artefacts ou bonus à répartir sur le terrain de jeu représentant l'espace.

Crayons pour remplir la grille

Terrain de jeu : idéalement en longueur (le vaisseau s'approche petit à petit) ou, sinon, former un chemin représentant la trajectoire que devra prendre le vaisseau pour se rapprocher.

La grille

A noter que par défaut, en début de partie, le vaisseau avance à tout petit pas automatiquement, mettant un peu de pression aux joueurs. Le vaisseau ne s'arrêtera que si la case S sera trouvée.

La grille qu'un vaisseau possède comporte plusieurs informations. Il ne s'agit pas de placer l'emplacement du vaisseau, mais d'indiquer l'environnement spatiale avec les cases suivantes :

- cases vide : rien ne se passe
- cases **R** : le vaisseau **recule** d'un grand pas
- cases **A** : le vaisseau **avance** d'un petit pas
- une seule case **S** : le vaisseau est stoppé, il ne peut plus du tout avancer automatiquement. Mais les A et les R s'appliquent toujours.

Conseil : Une grille équilibrée contient un seul S et deux fois moins de A que de R.

	A	B	C	D	E	F	G
1		R			R		
2		A		A			R
3	R		R				
4				R		R	
5							A
6		R	S				
7	A		A		R		R

Une case ne peut être ciblé qu'une seule fois.

Il est possible, notamment pour de plus grandes grilles, d'y mettre des contraintes, qui apportera des indices précieux au stratège. (ex : une lettre ne peut pas être entouré d'une autre lettre)

Exemple possible pour la variante :

A : avance, M : gros météorite, R : retardé / recule. Il y a deux fois plus de A que de R. Et les M pourraient nécessiter un rôle ou une action supplémentaire.

Rôles des joueurs

Le stratège : Il gère la grille et décide des cases à cibler. Il reçoit les réponses des attaquants.

Le leader : Il transmet les coordonnées aux attaquants, en se basant sur les conseils du stratège. Une coordonnée représente une case avec un chiffre et une lettre (ex : B7).

L'attaquant : Il attaque le vaisseau en faisant des allers-retours selon le schéma suivant : leader (récupérer une coordonnées) → vaisseau (attaque : montre la coordonnée et attend la réponse) → stratège (transmet l'information)

Le collectionneur : Lorsque possible, il voyage dans l'espace pour récupérer les artefacts et les ramener sur la planète, (ou appliquer un bonus s'il s'agit de la variante). Un artefact n'est récupérable que si celui-ci est plus proche de la planète que du vaisseau. A noter que le vaisseau avance petit à petit pouvant rendre inaccessible un artefact ayant été accessible juste avant. Certains artefacts pourront être plus ou moins visible pour affiner la qualité du rôle.

Autres rôles possibles (voir les idées à la fin) : **éclaireur** (repérage de coordonnées) et **défenseurs** (si le vaisseau attaque)

Pour des parties plus nombreuses, on pourra mettre en place plusieurs vaisseaux et former des équipes et des zones où tous coopère ensemble, chaque équipe ciblant un seul vaisseau.

Encore plus loin :

Quelques idées pour augmenter les possibilités :

- Sur la grille, ajouter un M (moteur) qui annule le S
- Une case non vide ciblée de nouveau crée un désavantage
- Le vaisseau ennemi attaque à distance (ex : lancer de balles) et implique un nouveau rôle : les **défenseurs** (de la planète ou des attaquants)

- Afin de ralentir un peu plus les attaquants, avant de cibler une coordonnée, faire un chifoumi
- Faire tourner les rôles en milieu de partie (ou plusieurs parties au sein de l'imaginaire : ex : des vaisseaux de plus en plus gros)
- Des vaisseaux secondaire à détruire : nouveau rôle : des **éclaireurs** dont la mission est de trouver la coordonnées, caché au dos du maître de jeu représentant ce vaisseau secondaire.
- Une grille en trois dimensions (coordonnées à trois symboles)