



Règle du Jeu

PRÉSENTATION

But du jeu

Quitter Full Métal Planète avec un maximum de minerai et de matériel.

Contenu de la boîte :

- un plateau de jeu représentant un secteur de la planète,
- 15 cartes marées,
- 84 pièces métalliques :
 - 4 astronefs,
 - 12 tourelles,
 - 8 crabes,
 - 4 pondeuses météo,
 - 32 chars,
 - 4 gros tas,
 - 8 vedettes,
 - 4 barges,
 - 8 pontons,
- une centaine de marqueurs de couleur pour identifier les pièces contrôlées par chaque astronef,
- 8 cubes de couleur pour compter les points-action économisés par chaque joueur,
- un cube compte tours,
- une règle du jeu,
- une centaine de pions-minerai, que l'on peut confondre de loin avec du vulgaire gravier,
- le plastique noir du coffret aura lui-même son utilité au cours de la partie compte tours : cimetière pour les pièces détruites, réserve de matériel à créer, présentoir des cartes marées.

Résumé d'une partie

Vous posez votre astronef sur Full Métal Planète pour une campagne d'extraction qui durera 21 ou 25 tours.

Les joueurs jouent à tour de rôle, en trois minutes chacun, à l'aide d'un crédit de points-action.

En cours de partie vous avez les possibilités suivantes :

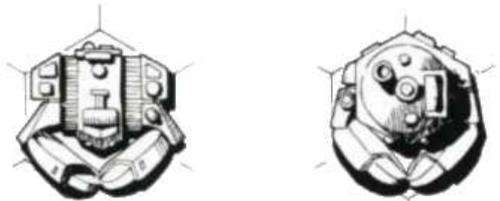
- ramasser des minerais à l'aide de vos transporteurs, les ramener dans votre astronef,
- créer des pièces supplémentaires à l'aide du minerai et de votre pondeuse météo,
- affaiblir l'adversaire avec vos destructeurs en



- lui détruisant ou en lui prenant des pièces,
- menacer ou gêner ses mouvements en occupant les zones appropriées,
- capturer un ou plusieurs astronefs, pour augmenter le nombre de pièces sous votre contrôle, bénéficier de points-action supplémentaires et décoller en fin de partie avec plusieurs astronefs et leur contenu (minerai et pièces),

- négocier des pactes de non-agression ou des actions concertées contre un adversaire trop dangereux.

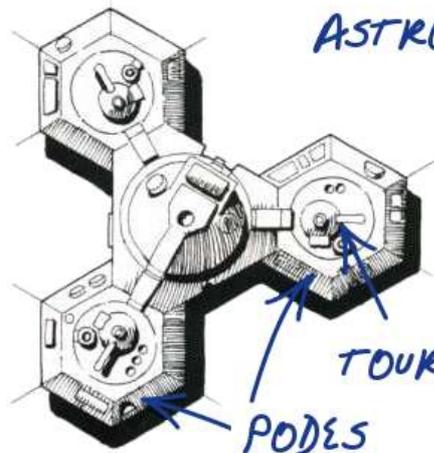
Si tout se passe bien pour vous, vous décollerez au 21^{ème} ou au 25^{ème} tour (au choix de chacun), avec des pièces (1 point chacune) et du minerai (2 points chaque); le joueur totalisant le plus grand nombre de points aura gagné.



CRABE



PONDEUSE MÉTÉO



ASTRONEF

TOURÈLLE

PODES



BULLE CENTRALE

LA PLANÈTE

Le plateau

Il est composé de 851 cases hexagonales communiquant entre elles. (les demi-cases dans le sens de la longueur ne comptent pas).

Les lignes pointillées délimitent les zones d'arrivée des astronefs.

La haute mer est bleue, la plaine est ocre, les récifs sont bleus tachetés d'ocre, les marécages sont ocres tachetés de bleu, la montagne est grise.

La nature de chaque case dépend de sa couleur dominante; en cas d'hésitation référez-vous à l'atlas.

Le minerai

Le minerai est disséminé sur tout le plateau (voir démarrage d'une partie). Il peut être embarqué définitivement dans les astronefs pour accumuler les points gagnants, ou être transformé par la pondeuse météo en pièces supplémentaires.

Un pion minerai occupe une case, il est donc un obstacle au déplacement.

À marée basse, le minerai est prenable partout. À marée normale, le minerai est imprenable sur les récifs. À marée haute, le minerai est imprenable sur les récifs et marécages.

Les cinq manières d'agir sur le minerai sont :

- le charger dans l'astronef à partir d'une case contiguë,
- le charger, le transporter, le décharger au moyen d'un crabe (maximum 2 minerais) ou d'une barge (maximum 4),
- charger, transporter, décharger, ou transformer ce minerai au moyen d'une pondeuse-météo (un seul minerai à la fois),
- le détruire au moyen de deux destructeurs (char, vedette, tourelle, gros tas).

Les marées

Chaque tour de jeu complet est soumis à une marée : normale, basse ou haute.

La gestion des 15 cartes marées (cinq normales, cinq basses et cinq hautes) sera expliquée dans le chapitre démarrage d'une partie.

À marée normale, marécages = plaine, récifs = mer.

À marée haute, marécages et récifs = mer.

À marée basse, marécages et récifs = plaine.

Conséquences :

À marée basse, les cases récifs sont infranchissables par les engins marins (vedettes et barges) et les engins terrestres y ont accès.

À marée haute, les cases marécages sont infranchissables par les engins terrestres et les engins marins y ont accès.

À marée normale, les marécages restent de la plaine, les récifs restent de la mer : les marécages sont praticables par les engins terrestres, et les récifs par les engins marins.

Les engins surpris par le changement de marée sont neutralisés.

Un engin marin surpris à marée basse sur une case récif ou marécage est échoué.

Un engin marin surpris à marée normale sur une case marécage est échoué.
 Un engin terrestre surpris à marée normale sur les récifs est embourbé.
 Un engin terrestre surpris à marée haute sur une case récif ou marécage est embourbé.
 Les pièces ainsi surprises ne peuvent **rien** faire, absolument **rien**. Elles sont strictement inamovibles, mais peuvent être capturées et détruites et constituent des obstacles à la circulation, bref elles sont **neutralisées** jusqu'au retour d'une marée favorable.
 Il est possible d'échouer volontairement un engin marin ou d'embourber volontairement un engin terrestre : dans ce cas, l'engin doit s'arrêter sur la **première** case qui lui est momentanément impraticable, et se retrouve neutralisé.

Effet des Marées (Tableau récapitulatif)

| | RÉCIFS | | MARÉCAGES | |
|---------------|---------------|-------------------|---------------|-------------------|
| | Engins Marins | Engins Terrestres | Engins Marins | Engins Terrestres |
| Marée Basse | Échoué | Opérationnel | Échoué | Opérationnel |
| Marée Normale | Opérationnel | Embourbé | Échoué | Opérationnel |
| Marée Haute | Opérationnel | Embourbé | Opérationnel | Embourbé |

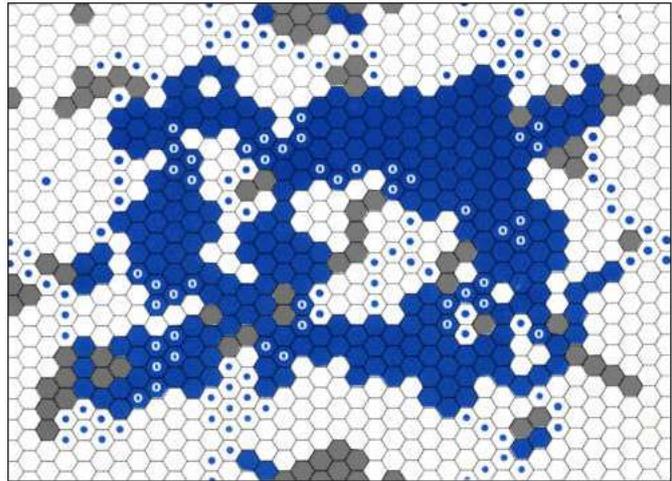


ATLAS

MARÉE NORMALE :

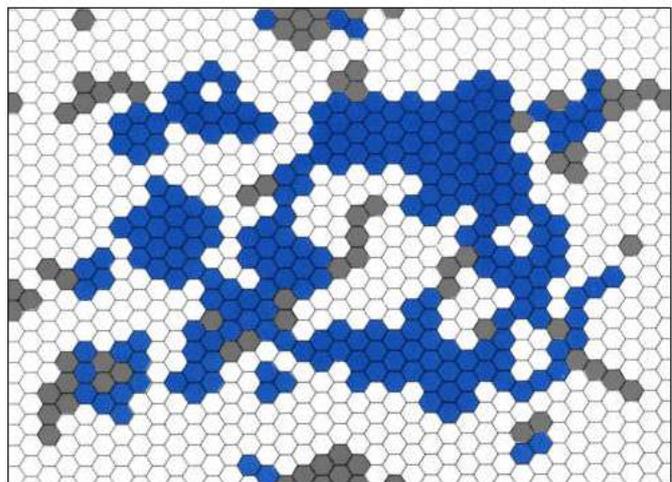
Les marécages (◉), sont de la terre fermée, les récifs (⊙) sont de l'eau parfaitement navigable.

- ◉ Cases Montagne
- Cases Plaines
- Cases Mer



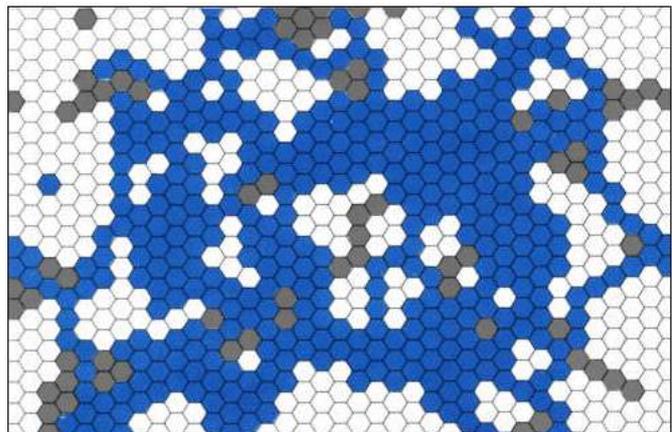
MARÉE BASSE :

Certaines mers deviennent de simples lacs, enfermant des engins marins. Les engins terrestres peuvent se ruier sur les gues qui viennent d'emmerger.



MARÉE HAUTE :

La mer envahit les marécages, embourbant ou isolant les engins terrestres imprudents. Pour la plus grande joie des engins marins, qui peuvent pénétrer loin à l'intérieur des terres. Diabolique, non?



POINTS ET DÉPLACEMENTS

Crédit de base

Lorsque arrive son tour, chaque joueur dispose d'un crédit de base de quinze points, qu'il dépense comme il l'entend pour mener ses actions, et bouger autant de pièces qu'il le désire.

Coût en points pour chaque action

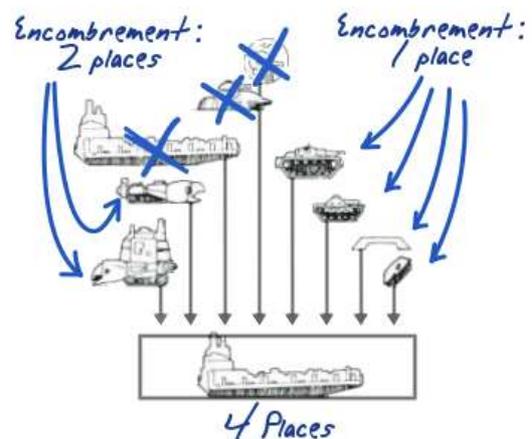
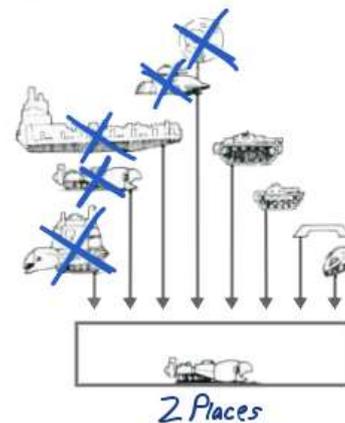
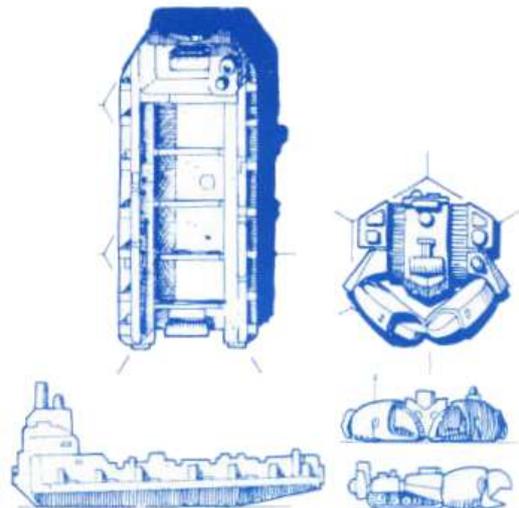
- déplacement : un point pour chaque nouvelle case empruntée,
- chargement ou déchargement d'une pièce ou d'un minerai : un point,
- création d'une pièce (à partir d'un minerai déjà chargé sur la pondeuse) : un point,
- rentrer une pièce vide ou chargée de l'astronef : un point (y compris pour la barge qui occupe tout de suite deux cases),
- destruction d'une pièce ou d'un pion minerai : deux points (voir tirs)
- reconstruction d'une tourelle (seulement sur un astronef conquis) : deux points,
- décollage d'un astronef : un, deux, trois ou quatre points selon son état (voir départ).

Bonus

- Un joueur qui joue dix points sur ses quinze en économise cinq. Un joueur qui joue cinq points sur ses quinze en économise dix.
- Le maximum de points que l'on peut économiser est de dix, utilisable en totalité ou par tranche de cinq, au tour de son choix.
- Chaque bonus de cinq points est matérialisé par un cube placé visiblement devant le joueur intéressé.
- Le bonus permet donc à un joueur de jouer jusqu'à 25 points en un tour.
- Lorsqu'un bonus est utilisé, le ou les cubes correspondants sont remis dans le coffret.

Super-bonus

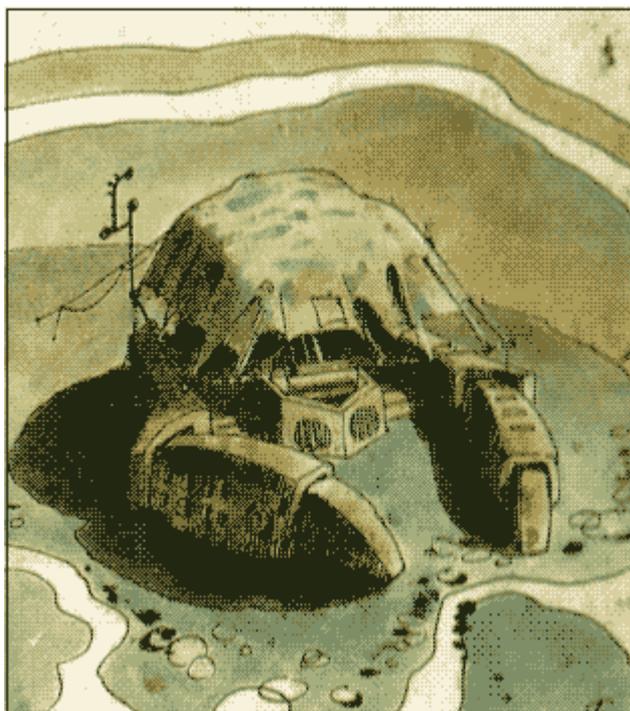
Chaque astronef conquis augmente le crédit de base de l'occupant de cinq points (non matérialisé par un cube). Exemple : le possesseur de trois astronefs (le sien propre plus deux conquis), qui aurait en outre



économisé dix points, peut donc jouer crédit de base 25 points (15 + 5 + 5) + 10 points, au total 35 points !

Attention

- Tout déplacement ou action est comptabilisé DÉFINITIVEMENT.
- Si une pièce effectue par erreur une manoeuvre impossible, seuls les points précédant cette manoeuvre sont comptabilisés ; l'action de la pièce reprend à partir de la dernière case avant la manoeuvre impossible.
- Sortie de l'astronef : chaque pièce, vide ou chargée, occupe une case sur le plateau ; deux pièces ne peuvent jamais occuper la même case (sauf pontons et transports). Seule la barge occupe deux cases ; chaque nouvelle case qu'elle occupe au cours d'un déplacement lui coûte un point (marche avant ou marche arrière).

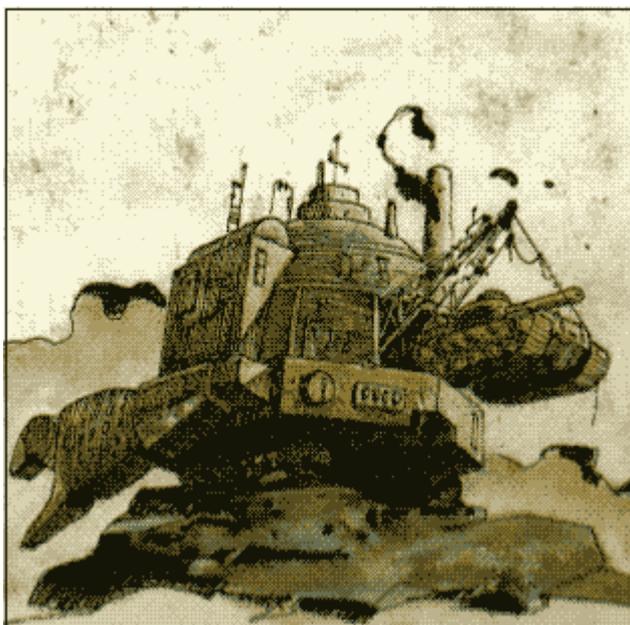


LE TEMPS

Chaque joueur dispose, à son tour de jeu, d'un maximum de trois minutes pour faire ses actions (munissez-vous d'un chronomètre) : il ne peut manipuler aucune pièce au-delà de ce temps. Si un déplacement était en cours, la pièce manipulée doit rester sur la case occupée à la dernière seconde. Les destructeurs peuvent achever leurs tirs ou prises s'ils occupaient avant la limite de temps, les positions nécessaires.

La fin du tour d'un joueur déclenche le début du tour du joueur suivant. Le chronométrage est assuré par le joueur qui vient de finir son tour. Il doit indiquer au joueur chronométré combien de temps il lui reste chaque fois que celui-ci en fait la demande. Tout joueur peut voir le chronomètre.

Il est très important d'observer strictement cette règle des trois minutes, même si elle occasionne des erreurs : la panique est un des ingrédients de Full Métal Planète, et tout le monde y cèdera, ce n'est qu'une question de tours. Ne vous privez pas de ce plaisir.



LES TRANSPORTEURS

Barges, crabes, chargement et déchargement

Il y a deux sortes de transporteurs :

- la barge (contenance 4 places),
- le crabe (contenance 2 places).
- Les éléments transportables sont :
 - le minerai, le char, le gros tas, le ponton, qui occupent chacun une place,
 - la pondeuse météo et le crabe, qui occupent chacun deux places.
 - Seule la barge peut transporter un crabe ou une pondeuse.
 - Le chargement se fait depuis une case adjacente au transporteur.

Le déchargement se fait sur une case adjacente au transporteur.

Le chargement ou de déchargement d'un élément coûte un point.

Embarquer ou débarquer un crabe lui-même rempli ne coûte qu'un point, modifier son contenu à bord d'une barge ne coûte pas de point.

Toute pièce transportée est neutralisée.

Une case de déchargement doit être vide, ou occupée par un pont, ou par un autre transporteur sur lequel il reste de la place.

Rentrer ou sortir un transporteur, même chargé, de son astronef ne coûte qu'un point.

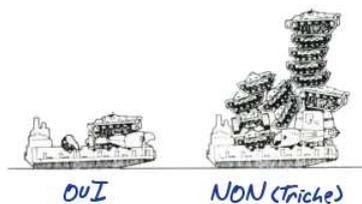
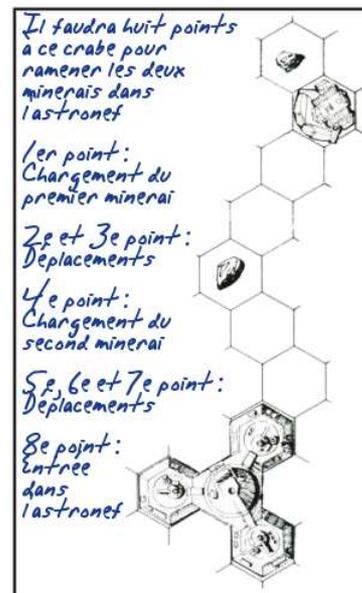
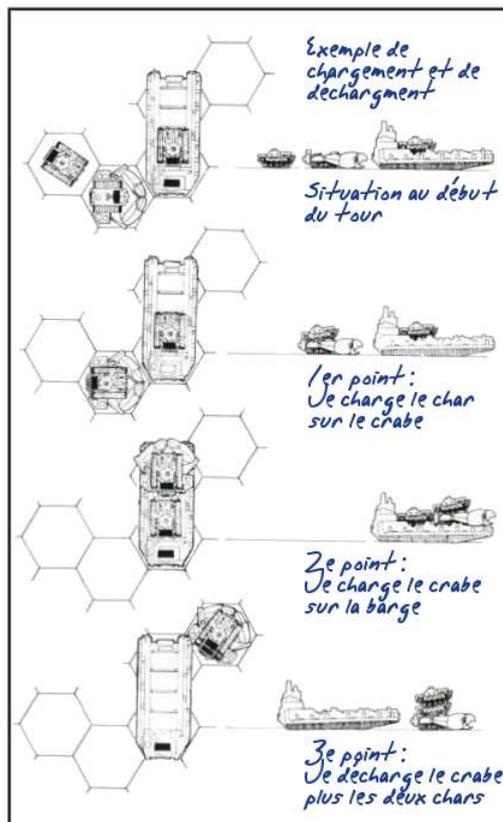
Un transporteur ne peut en **aucun cas** charger ou décharger un élément sur une case ou depuis une case située sous le feu adverse (voir destructeurs).

On peut charger puis décharger un transporteur sans le déplacer.

On ne peut rien décharger en haute mer.

On peut décharger sur une case submergée (récif ou marécage) les éléments déposés sont neutralisés jusqu'à une marée favorable.

On ne peut pas embarquer un élément occupant une case submergée (sauf un ponton).



LA PONDEUSE METEO

Fabrication des pièces

Une pondeuse météo peut créer des nouvelles pièces elle s'arrête sur une case voisine d'un minerai, charge le minerai, et dépose sur une case voisine un char, un pont ou un crabe pris dans la réserve. Le pion-minerai utilisé retourne dans le coffret. La création d'une nouvelle pièce coûte donc deux points : un point pour le chargement du minerai, un point pour la pose de la pièce.

Une pondeuse peut charger un minerai, se déplacer, et pondre sa pièce plus loin, voir à un autre tour.

Lorsqu'elle charge ou pond, la pondeuse est soumise aux mêmes règles qu'un transporteur.

Une pondeuse peut créer deux pièces à chaque tour, cependant elle ne peut pas créer deux crabes ou deux ponts dans le même tour.

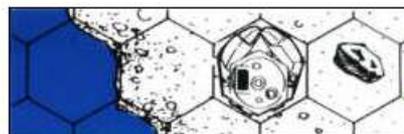
Une pondeuse peut se contenter de transporter et décharger un minerai (à ce titre, elle peut être assimilée à un transporteur).

Attention : la composition de la réserve, suivant le nombre de participants, est conçue pour que chaque joueur ait en début de partie les mêmes possibilités de création; ensuite il s'agira pour chacun de faire ses choix : ramener le maximum de minerai dans l'astronef ou le transformer pour être plus fort sur le terrain.

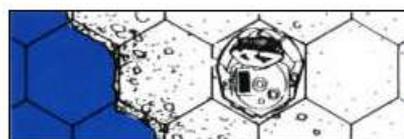
Prévision des marées

Au moment du changement de marée, tout possesseur d'une pondeuse météo opérationnelle peut prendre connaissance de la marée future : un joueur possédant deux pondeuses météo en état de marche peut connaître deux marées futures, etc...

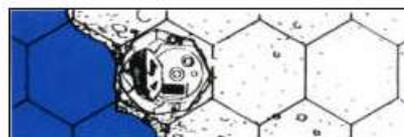
Une pondeuse météo est inopérante dans l'astronef, sur une barge, sous le feu adverse, ou embourbée.



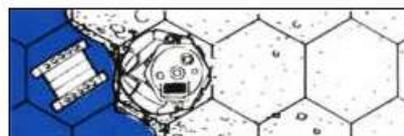
Situation au début du tour



1er point: Je charge le minerai



2e point (ou plus): Je transporte le minerai



3e point: Je décharge un ponton

LES PONTONS

Les pontons, engins inertes, servent à couvrir les cases-haute mer et les cases submergées (ou submersibles).

Un ponton se pose ou se retire à l'aide d'un transporteur (ou d'un astronef), quelle que soit la marée.

Un ponton est utilisable exactement comme une case terre.

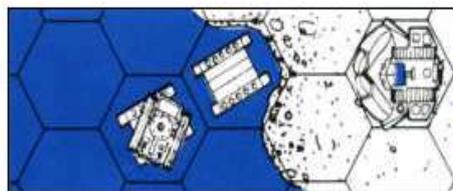
Il doit toucher au moins une case terre. Il est possible de juxtaposer plusieurs pontons, si le premier ponton posé touche une case terre. Dans ce cas, si ce premier ponton est détruit ou retiré, le reste de l'assemblage est également détruit. Si une case terre servant d'unique appui est submergée, le pont ou l'ensemble de ponts est détruit. Un ponton détruit entraîne la destruction de tout ce qui se trouvait dessus.

Sous le feu ennemi, on ne peut jamais poser ni retirer un ponton.

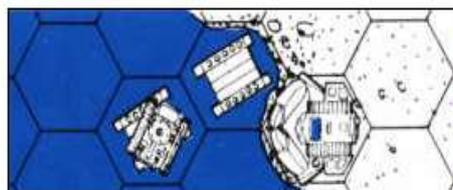
Un ponton est neutre. Une fois posé, il peut être utilisé par tout élément terrestre, quel que soit son camp. De même, il peut être chargé par un transporteur ennemi sans qu'il soit besoin de procéder à sa capture (voir capture).

Posé sur une case terre, un ponton n'empêche pas l'usage de cette case.

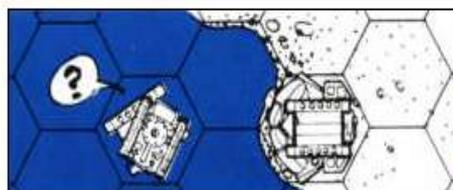
Un ponton fait obstacle à la circulation des barges et des vedettes.



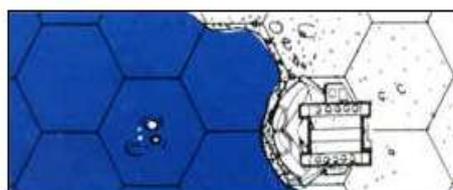
Situation au début du tour



1er point : Le crabe s'approche du 1er ponton...



2e point : Le crabe retire le ponton...



Privé d'appui, le ponton coule avec le char. Ce jeu est cruel

LES DESTRUCTEURS

Les destructeurs peuvent détruire tout élément (pièce ou minéral), exceptés les astronefs et leur contenu (les tourelles peuvent être détruites).

Les destructeurs servent à détruire, capturer, repousser l'adversaire, et à se défendre. Il y a quatre types de destructeurs : les vedettes, les chars, le super-char T-99 à tir longue portée, familièrement surnommée "Gros Tas", et les tourelles (fixes).

Destruction

Principe de destruction : Tout élément atteint par le tir simultané de deux destructeurs du même joueur est détruit et mis au cimetière.

Mécanisme de destruction

Tourelle, char et vedette peuvent tirer jusqu'à deux cases de distance de leur propre position.

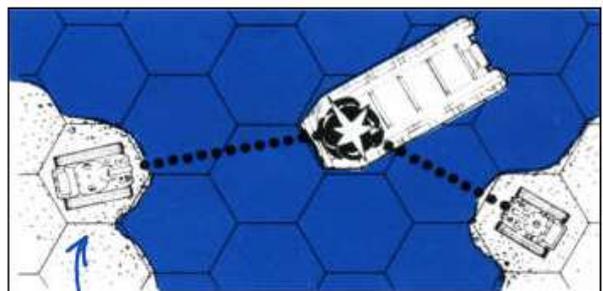
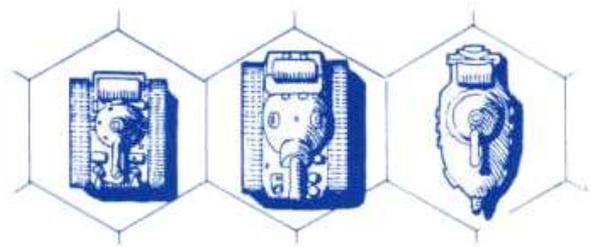
Le gros tas peut atteindre une cible située jusqu'à trois cases de sa propre position.

Un char normal, situé sur une case montagne, peut lui aussi tirer jusqu'à trois cases (même sur une autre case montagne).

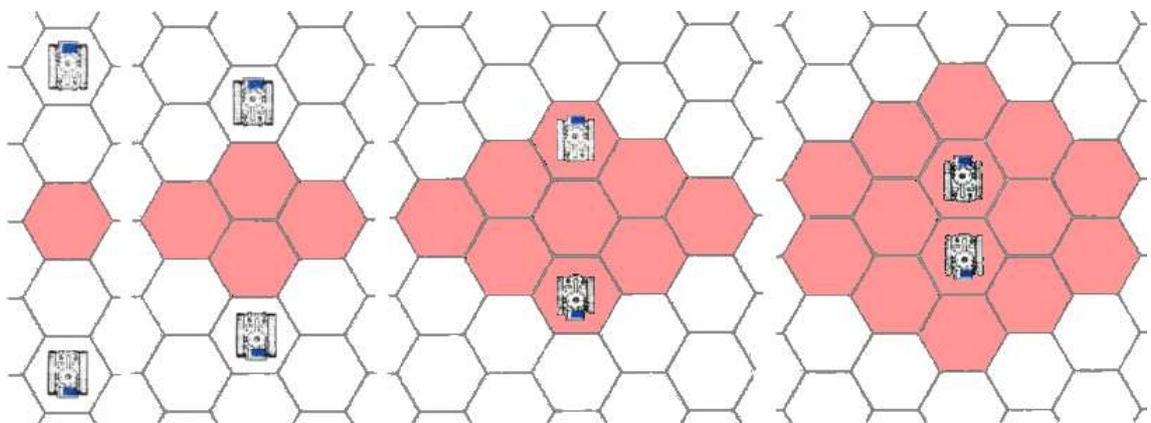
Le gros tas, même transporté, ne peut jamais aller sur une case montagne.

Entre deux tours, deux chars ne peuvent pas stationner sur deux cases montagne adjacentes.

Un destructeur peut tirer par-dessus tout élément ou case du plateau, y compris mer, minéral, astronef, montagne, etc...



(Gros Tas)



Seules les cases rouges sont sous le feu de deux chars. On constate que plus les destructeurs sont rapprochés, plus ils sont efficaces

Un destructeur ne peut tirer que deux fois pendant le tour d'un joueur (ces tirs peuvent être séparés par d'autres actions). Tout destructeur est réapprovisionné en munitions dès le début du tour du joueur suivant.

Les destructeurs ne peuvent pas détruire les pièces de leur propre camp sauf les pontons.

Tirer sur une case entraîne la destruction de tout ce qui occupait cette case.

Rappel : il faut **toujours** le tir simultané de **deux** destructeurs pour détruire une cible. Un destructeur seul ne peut donc **rien** détruire ni défendre. Toute destruction coûte donc deux points : un point par tir.

Définition: une case est sous le feu adverse lorsqu'elle est située à portée de tir de plusieurs destructeurs du même adversaire.

Une pièce ne peut jamais se placer ou se déplacer sous le feu adverse; seul **un** destructeur peut venir se placer sous le feu adverse, et uniquement en cas d'attaque.

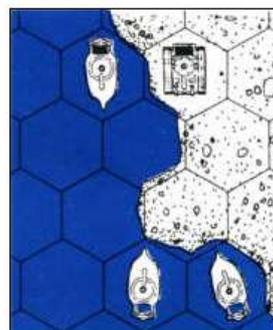
Attaque d'un secteur défendu par le feu adverse

Lorsqu'un joueur attaque un tel secteur, ses destructeurs n'arrivent jamais en même temps auprès de l'adversaire (même si les tirs, eux, sont simultanés) : il y a toujours un premier, puis un second arrivant. Le **premier** destructeur arrivant ne peut **jamais** se placer, au moment de son tir, sous le feu adverse. Le deuxième destructeur arrivant, lui, peut venir au besoin se placer jusque sous le feu adverse, pour aussitôt s'arrêter et tirer (simultanément avec le premier arrivant). **Mais** au terme de son (ses) tirs, et avant tout autre déplacement, ce deuxième arrivant doit avoir détruit assez de défenseurs pour ne plus être sous le feu adverse. Alors seulement, le joueur attaquant peut faire d'autres mouvements.

La « Théorie du Deuxième Arrivant » se résume ainsi : un destructeur peut arriver jusque sous le feu adverse si ses tirs permettent d'annihiler ce feu adverse, avant tout autre mouvement.

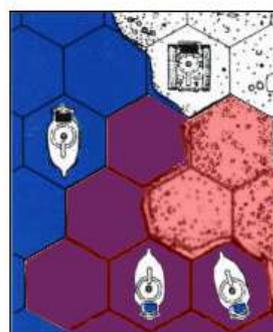
Si le deuxième arrivant arrive transporté vers un secteur défendu par le feu adverse, il doit être déchargé sur une case hors-feu, puis se rendre par ses propres moyens sur sa case de tir.

(Toutes les attaques ne sont pas forcément

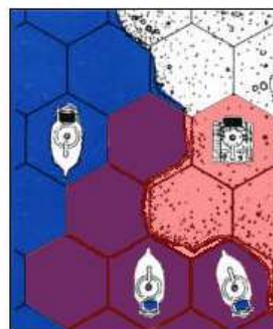


EXEMPLE D'ATTAQUE

Situation au début du tour



1er point: Approche du premier attaquant (vedette) mais hors du feu adverse, obligatoirement



2e point: Le deuxième attaquant (char) peut lui venir se placer sous le feu adverse. Car aussitôt...



3e et 4e points: ... Les deux attaquants tirent et détruisent la vedette de gauche. Restant seule, la vedette de droite ne peut pas tirer.

appel à la Théorie du Deuxième Arrivant.).

Capture

Principe de la capture : deux destructeurs d'un même joueur, au contact d'une pièce de couleur différente, peuvent la faire passer à leur propre couleur.

Le changement de couleur se matérialise aussitôt par un changement de marqueur. Cette opération coûte un point.

Au moment de la capture, preneurs et capturés doivent être hors du feu adverse (un joueur peut donc protéger une pièce de la capture en l'abritant sous son feu).

Une pièce capturée est immédiatement opérationnelle pour toute action.

Même à court de munitions, un destructeur peut participer à une capture.

Le contenu d'un transporteur capturé change automatiquement de couleur, sans dépense de points supplémentaires.

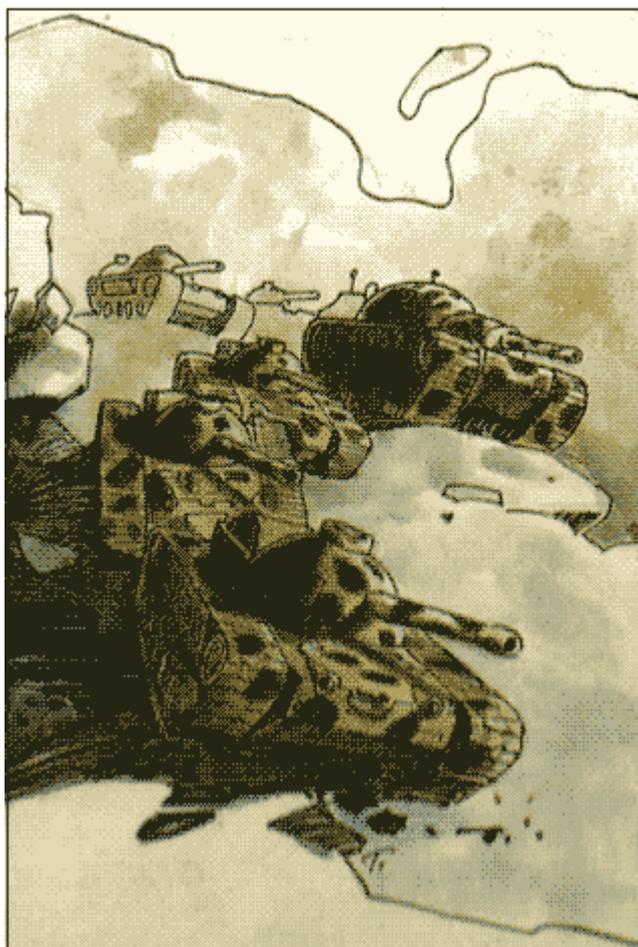
Rappelons qu'il n'est pas nécessaire de procéder à une capture pour s'emparer d'un ponton.

La capture d'un astronef est une tout autre paire de manches (voir astronef).

Recul et neutralisation

Au terme d'une manœuvre, des destructeurs peuvent tenir sous leur feu des pièces adverses, sans pour autant les détruire ou les capturer. Ce joueur peut alors décider de NEUTRALISER cette pièce (voir Marées), en la retournant sur place.

- Un destructeur **neutralisant** reste immobile jusqu'à la fin de son tour, sauf si entre temps son propriétaire a capturé ou détruit la pièce neutralisée. Bien qu'immobile, une pièce neutralisante peut tirer ou capturer. Lorsque vient son tour, le joueur peut déplacer ses pièces neutralisantes.
- Le joueur **neutralisé**, à son tour de jeu, peut tenter de déneutraliser sa pièce : il a le droit, pour cela, de la bouger **d'une seule case**, à condition que cette nouvelle case (ou ce ponton) soit hors-feu et vide.
- Sinon, la pièce neutralisée ne peut strictement rien faire. Ce n'est qu'avec d'autres destructeurs qu'un joueur peut la déneutraliser.
- Une tourelle n'est pas neutralisable – Même sous le feu, elle peut toujours tirer.
- Des destructeurs peuvent neutraliser plusieurs pièces à la fois.



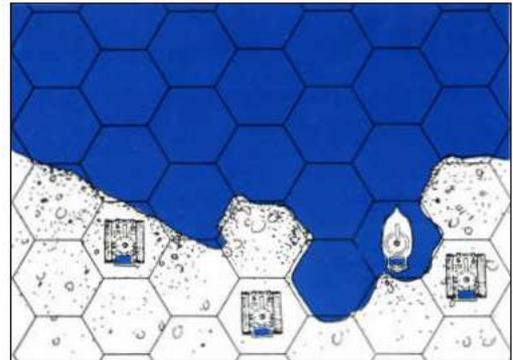
Exemple de capture



(Suite de l'action précédente)
 5e point:
 Le char noir aborde la vedette bleue
 6e point:
 La vedette noire aborde elle aussi la vedette bleue



7e point:
 Le margueur bleu est remplacé par un noir : la vedette a changé de camp



Aye Sir ! La case 116 est imprenable, Sir !
 Jen reponds, j'ai tout verouille !

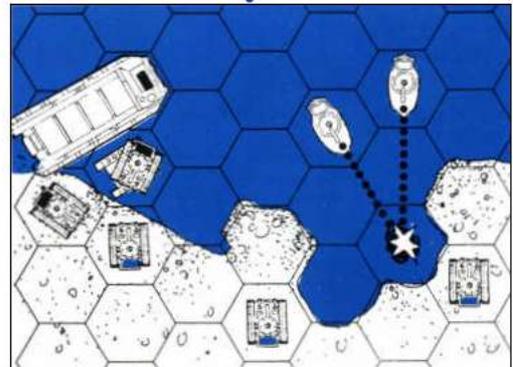


Sergent, vous êtes un full métal crétin.
 En rougissant les cases sous votre feu,
 il devient évident que :

EXERCICE PRATIQUE

Comment les chars bleus vont-ils procéder pour détruire les chars noirs ?
 Vous avez trois minutes

Les chars bleus n'ont aucun moyen de détruire les chars noirs qui tiennent sous leur feu les cases A, B et C; en effet, le premier char attaquant, qu'il se poste en A ou en B pour attendre son collègue, se trouverait sous le feu des deux chars noirs. Or il n'a pas le droit, bien entendu, vous avez trouvé. Essayez à présent avec un gros tas.



- Avec un ponton et deux chars sur une barge, l'ennemi peut parfaitement débarquer et capturer le char de gauche
- Avec deux vedettes, il détruira la votre, anéantissant votre défense
- Aye Aye, yes Sir !

L'ASTRONEF

L'astronef, composé d'une bulle centrale et de trois podes surmontées de tourelles, occupe quatre cases sur le plateau.

À part ses tourelles, l'astronef et sa cargaison sont indestructibles. Il constitue le refuge (et le seul point de départ) des pièces qui s'y trouvent.

Tout élément présent dans un astronef doit être placé face à celui-ci, hors du plateau, visible des autres joueurs.

Un astronef ne peut occuper que des cases plaines et marécages (il ne subit pas l'effet des marées).

Rentrer et sortir de l'astronef

Les éléments rentrent ou sortent de l'astronef par un de ses trois podes, sur toute case adjacente appropriée (la bulle centrale n'a pas d'accès sur l'extérieur).

Le minerai rentré dans un astronef ne peut ni en sortir ni être transformé.

Entrer ou sortir un transporteur chargé ne coûte qu'un point. A l'intérieur de l'astronef, le chargement et le déchargement d'un transporteur ne coûtent pas de points. Dans le même tour, on peut rentrer puis sortir une même pièce par toute case disponible bordant l'astronef.

Pour toute entrée ou sortie d'élément, l'astronef est assimilé à un transporteur et fonctionne selon les mêmes règles, MAIS :

- une pièce peut entrer ou sortir par un pode situé sous le feu adverse. (à condition d'arriver sur une case hors-feu)
- une pièce ne peut pas sortir par un pode dont la tourelle est détruite.
- une pièce (ou minerai) peut entrer par un pode dont la tourelle est détruite.

Prise d'un astronef

Lorsque ses trois tourelles sont détruites, un astronef et toutes les pièces à sa couleur passent sous le contrôle du premier joueur qui fait pénétrer un destructeur dans cet astronef, lequel conserve sa couleur d'origine.

Dès qu'il a pris le contrôle d'un astronef, le joueur bénéficie d'une augmentation de cinq points de son crédit de base, utilisables aussitôt s'il le désire.

Un joueur contrôlant plusieurs astronefs continue à ne jouer qu'une fois, à son tour de jeu. S'il perd un de ses astronefs, son crédit de base diminue de cinq points (exemple : il en avait trois, il s'en est fait prendre un, son crédit de base redescend de 25 à 20 points).

Tout joueur ne possédant plus d'astronef a perdu la partie et rentre à pied. Ses cubes de bonus retournent dans la boîte.

Seul le joueur qui vient de prendre (ou reprendre) un astronef, peut en reconstruire les tourelles en un ou plusieurs tours :

- pas besoin du minerai ni de la pondeuse,
- jamais sur un pode sous le feu adverse,
- reconstruire une tourelle coûte deux points,
- une tourelle reconstruite peut tirer immédiatement.

Le joueur qui a pris un astronef utilise les pièces ainsi contrôlées (dans l'astronef et sur le plateau), conjointement avec ses propres pièces. C'est une armée mixte, dont les pièces conservent chacune leurs couleurs (et leurs emplacements distincts, hors du plateau, si elles se trouvent dans les astronefs).

Cas particulier : conséquences d'un changement de propriétaire au sein d'une armée mixte, suite à la capture d'un astronef : Dans ce cas, le nouveau propriétaire d'un astronef doit, avant toute action, mettre les pièces de sa nouvelle armée hors du feu devenu adverse (voir recul et neutralisation). Les pièces qui n'ont pas pu se mettre hors-feu sont neutralisées par l'adversaire.

Remarques :

- ème démuné de ses trois tourelles, un astronef reste la propriété de son joueur, avec tous ses pouvoirs, tant qu'un destructeur adverse n'a pas pénétré à l'intérieur.
- La prise d'un astronef est l'unique cas où une pièce opérationnelle peut pénétrer dans un astronef adverse.
- Le destructeur ne peut évidemment pénétrer dans cet astronef qu'en empruntant un chemin situé hors du feu adverse...
- ... mais il peut y entrer par un pôle situé, lui, sous le feu adverse.

Changement de couleur :

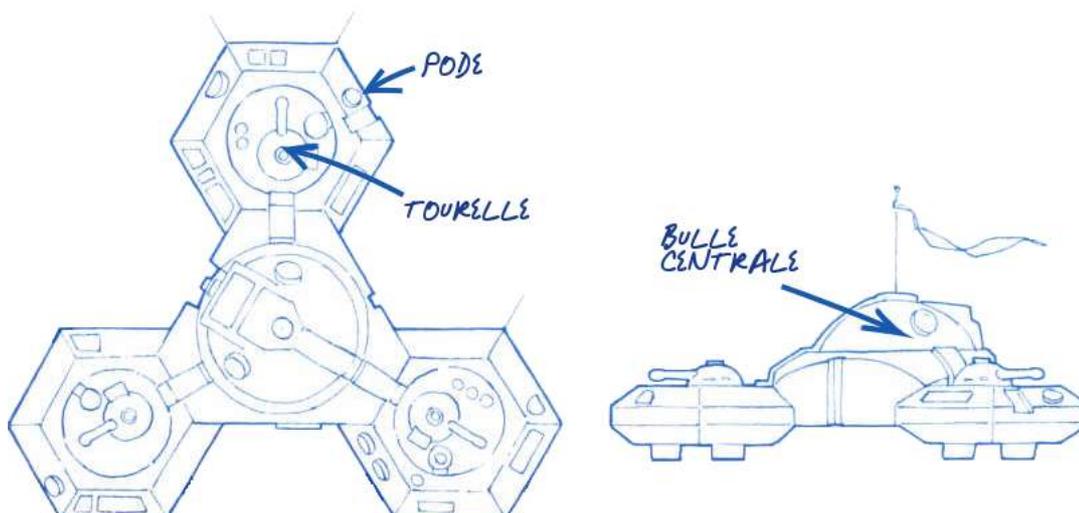
Les marqueurs-couleur équipant chaque pièce sont des récepteurs qui n'obéissent qu'à un seul émetteur : celui de l'astronef de cette couleur.

Il n'y a que deux manières de changer la couleur d'une pièce :

- en procédant à une capture (voir capture),
- toute pièce pénétrant dans un astronef prend la couleur de cet astronef, et obéit au joueur qui le contrôle.

Un joueur contrôlant des pièces de couleur différentes dispose de ces deux moyens s'il veut procéder à des changements de couleur sur ses propres pièces.

Un astronef conserve toujours sa couleur (son émetteur) d'origine, même s'il est pris par un autre joueur.



DÉMARRAGE D'UNE PARTIE

Mise en place du jeu

Parsemez de minerai tout le plateau, à raison d'un pion toutes les trois cases. Puis retirez du jeu tout le minerai sur les cases haute mer.

Chaque joueur dispose au départ d'une armée composée d'une barge, d'un crabe, d'une pondeuse-météo, de deux vedettes, de quatre chars, d'un tas et d'un ponton.

Les autres pièces servent à constituer la réserve commune où seront puisées les pièces créées par les pondeuses. Celle-ci doit contenir en début de partie :

- Pour deux ou quatre joueurs : seize chars, quatre crabes et quatre pontons.
- Pour trois joueurs : douze chars, trois crabes et trois pontons.

Cartes marées : Battez les quinze cartes, écartez-en six, et placez les neuf autres dans l'alvéole futures marées. Le tout sans regarder aucune carte.

Premiers tours

Tour 1 : Arrivée des astronefs

Placez le cube-témoin dans le cran n°1 du compte-tours, et tirez au sort votre ordre d'arrivée sur la planète.

Chaque joueur a trois minutes maximum pour poser son astronef, marqué à sa couleur, à l'intérieur d'une zone d'arrivée : une des deux îles, ou une portion de terre comprise entre deux lignes pointillées. Un astronef occupe quatre cases, aux conditions suivantes : laisser un passage d'au moins une case au bord du plateau; n'occuper que des cases de plaines et, ou marécages.

Deux astronefs ne peuvent pas occuper des zones contiguës (une île n'est pas une zone contiguë).

La zone d'arrivée d'un joueur (y compris les cases récifs touchant la côte) est vidée de ses pions-minerai, qui sont remis dans la boîte.

Vos places définitives autour de la table sont déterminées par la disposition de vos astronefs sur le plateau. Changez donc de chaise si besoin est.

Posez votre armée de départ devant vous, hors du plateau et marquez-là à votre couleur.

Tour 2 : Déploiement (sans dépense de points)

Avancez le témoin dans le deuxième cran du compte-tours. Vous disposez **ensemble** de trois minutes pour déployer tout ou partie de vos pièces hors de l'astronef, dans la limite de vos zones d'arrivée. Les ponts et pièces marines déployées doivent toucher la côte de leur zone. Les transporteurs peuvent être déployés chargés.

Pour ce tour, on considère que la marée est normale, mais attention à la suivante!

Tour 3: Cinq points

Avancez le témoin au cran n°3.

Tirage au sort définitif du premier joueur. Les autres suivront dans le sens des aiguilles d'une montre.

Prenez connaissance de la première carte-marée : placez-la, visible, dans l'alvéole marée présente. Elle indique la marée de ce troisième tour. Les joueurs dont la pondeuse-météo est opérationnelle (hors astronef, hors transporteur et non embourbée), regardent la seconde carte, qui indique la marée du prochain tour. Si chaque joueur a une pondeuse météo opérationnelle, cette carte est simplement retournée, visible, sur le dessus de la pile à futures marées. Il en sera ainsi au début de chaque tour de jeu.

Vous disposez, l'un après l'autre, de cinq points et trois minutes pour vos actions.

Tour 4 : Dépense maximum : dix points

La carte future marée change de pile et devient marée présente visible de tous les joueurs.
Les possesseurs de pondeuse-météo opérationnelle prennent connaissance de la prochaine marée, sur la pile de gauche.
Chaque joueur peut jouer dix points.

Tour 5

Avez-vous pensé au compte-tours ?
Chaque joueur peut jouer désormais quinze points.
La carte future marée change de pile, la prochaine marée est regardée par ceux qui le peuvent, et ainsi de suite jusqu'au 25^{ème} tour (au début du 11^{ème} et 19^{ème} tour, quand la pile futures marées sera épuisée; vous rebattrez alors toutes les cartes – sauf la marée présente – et en écarterez six avant de regarder la future marée, etc...).

Tour 6

Compte-tours, marées, quinze points, la partie adopte sa vitesse de croisière, vous devenez un vrai Full Métal Pilote.
Méfiez-vous quand même de ceux qui ont déjà économisé des points.

Fin d'une partie

Tour 21

Le départ au 21^{ème} tour se fait de la manière suivante : au début du 21^{ème} tour, secrètement, chaque joueur met dans sa main fermée une pièce ou un minerai. La pièce signifie que l'astronef restera sur la planète jusqu'au 25^{ème} tour, le minerai signifie que l'astronef partira immédiatement. Chaque joueur avance la main au milieu du plateau, à raison d'une main par astronef qu'il contrôle, puis tous les joueurs ouvrent la (les) main(s) en même temps.

Ceux qui ont décidé de partir le font immédiatement, sans jouer leur tour, avec ce que leur(s) astronef(s) contenait à la fin du vingtième tour. Un joueur possédant plusieurs astronefs peut prendre des décisions distinctes pour chacun d'eux. Mais faire partir au 21^{ème} tour un astronef sur deux (par exemple), ramène son crédit de base de vingt à quinze points pour les tours suivants.

Les joueurs ayant fait partir des astronefs en comptabilisent les points gagnants : deux points par minerai et un point par pièce contenue dans l'astronef (chaque tourelle vaut un point).

Les pièces abandonnées par les astronefs de leur couleur sont neutralisées : les joueurs restants peuvent venir les détruire ou les capturer.

Tour 25

Si un ou plusieurs joueurs ont décidé de rester, ils jouent le 21^{ème} tour et les suivants. Ils font partir leurs astronefs au 25^{ème} tour, après avoir joué leur tour.

Attention : en jouant le 25^{ème} tour, il faut prévoir un point pour le décollage d'un astronef intact, et un point de plus par tourelle manquante.

Après le 25^{ème} tour, les joueurs comptent leurs points gagnants comme au 21^{ème} tour. Le joueur totalisant le plus grand nombre de points a gagné. En cas d'ex-aequo, c'est le joueur possédant le plus grand nombre d'astronefs qui a gagné. En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur qui ramène la plus grande quantité de minerai qui a gagné.

Rappel : tout point dépensé est comptabilisé **définitivement**. Si, au terme des points dépensés, un joueur ne peut plus faire décoller son astronef, celui-ci reste sur Full Métal Planète où il rouillera jusqu'à la fin des temps.



Full Métal Planète à la carte

Variantes

La règle du jeu et le matériel, tels qu'ils sont, permettent les parties les plus équilibrées. Mais vous pouvez vous aventurer plus loin :

Si vous désirez vous familiariser avec le phénomène si capricieux des marées et l'usage des transporteurs, vous pouvez laisser les chars et vedettes au cimetière, et ne jouer que le ramassage du minerai, sans agression ni prise d'astronef.

... et pour vous entraîner aux combats, il est possible de jouer la guerre à outrance sans poser le minerai. Prenez alors dès l'arrivée votre part de matériel contenu dans la réserve.

Les joueurs confirmés pourront décider de porter le crédit de base à 20 ou 25 points.

Courtoisie

Pour sa première partie, il est de bon ton d'accorder à un débutant quatre minutes pour jouer son tour.

Coutume

Full Métal Planète a son système de classement entre joueurs, comme c'est déjà le cas pour SuperGang et son fameux "Top-Crapules". Écrivez-nous pour obtenir plus de renseignements. Mais vous pouvez aussi, dans votre cercle d'amis, additionner vos points sur plusieurs parties, pour déterminer entre vous quel est vraiment le meilleur.

Les vrais Full Métal Pilotes peignent leur matériel à leurs couleurs, et plantent leur emblème au sommet de leur astronef. Pour des parties plus rapides, il est possible de replier l'un ou l'autre des volets du plateau pour jouer sur une surface plus restreinte.

Les plateaux de Full Métal Planète sont raccordables entre eux : montagnes, lacs, marécages se correspondent, que l'on place les plateaux dans le même sens ou tête-bêche.

Si un de vos amis a lui aussi un Full Métal Planète, ne vous privez pas du plaisir d'une partie à plus de quatre joueurs, ou avec plus de pièces.

CONSEILS AUX DÉBUTANTS

Lisez la règle : vos partenaires ont sûrement omis de vous expliquer quelques détails. En outre, des questions trop précises de votre part risquent de dévoiler vos intentions.

Fabriquez dès le début un maximum de pièces : vous allez certainement en perdre.

N'exposez pas inutilement votre pondeuse, votre gros tas ou votre barge : ce sont des pièces difficilement remplaçables.

En fonction de votre position et de la position de vos adversaires (et de leur niveau), faites-vous une **stratégie** dès les premiers tours de jeu, et essayez de vous y tenir.

Économisez des points-action dès que vous le pourrez : la possibilité de répliquer avec 20 ou 25 points au lieu de 15 peut constituer, de manière dissuasive, votre meilleure défense et si vous décidez d'attaquer, ces points supplémentaires vous seront précieux.

Vous avez trois minutes pour jouer votre tour. Cela vous laisse le temps d'étudier votre action avant de bouger **irréremédiablement** vos pièces.

Si un adversaire vous jure qu'il ne serait pas assez rat pour s'attaquer à l'astronef d'un débutant, ne le croyez **jamais**.

EXTENSIONS

Le plateau modulaire

Vous pensiez tout connaître de Full Métal Planète ? Grâce à ces 19 modules en carton rigide, positionnables en une infinité de combinaisons, vous allez pouvoir composer et découvrir des dizaines de milliers de secteurs inconnus de la planète mythique. Vous voulez un plateau plutôt montagneux, plutôt marécageux ? Vous préférez un grand fleuve en travers, ou un archipel chaotique ? Pas de problème, c'est vous qui décidez. Découvrez également une règle additionnelle « spéciale modules » qui vous procurera le plaisir de Full Métal Planète à la puissance 19

Matériel

- 19 éléments de 37 hexagones.

Introduction

L'utilisation du plateau modulaire nécessite quelques modifications de règles ci-après :

Pose des astronefs

Il n'y a plus de zones d'atterrissage sur le modulaire.

Un écart minimum de six cases avec tout astronef déjà posé doit être respecté (l'écart se mesure de pôle à pôle).

Le minerai

Tout minerai situé dans la zone de trois cases de distance avec tout point d'un astronef disparaît.

Déploiement

Toutes les pièces déployées doivent se trouver à un écart maximum de deux cases de tout point de l'astronef.

NOTE : en cas de proximité de deux astronefs pouvant nuire au déploiement (pose de pièces sous le feu), les joueurs concernés poseront alternativement une pièce, dans la limite de temps imparti (trois minutes), le joueur qui s'est posé le premier commence.

La pose de deux astronefs

Voici exposée la variante préférée de Full Métal Planète, jouée et testée par ses inventeurs et un nombre croissant de fondus.

Principe

La partie est normale jusqu'au quinzième tour, où chaque joueur pose sur le plateau un second astronef avec à son bord une nouvelle armée complète, et la partie continue jusqu'au 21^{ème} ou au 25^{ème} tour.

Matériel

- Chaque astronef se posera avec une armée complète (une barge, un crabe, une pondeuse, un ponton, un gros tas, deux vedettes et quatre chars).

- La réserve, elle, n'est pas reconstituée.
- Inutile de vous le cacher plus longtemps, la variante à deux astronefs nécessite donc la présence de deux boîtes de Full Métal Planète.
- Il est préférable d'utiliser deux plateaux, le fin du fin c'est le plateau modulaire.

La pose du second astronef

Lorsque le dernier joueur a joué son quatorzième tour, les cartes marées du quinzième tour sont mises en place, et les joueurs procèdent à un tirage au sort pour déterminer l'ordre de pose de leur second astronef (trois minutes maximum par joueur).

Restrictions à la pose du second astronef :

- un écart minimum de **cinq** cases avec tout astronef déjà posé, ami ou ennemi (l'écart se mesure de pôle à pôle).
- il est impossible de poser un astronef sous le feu de destructeurs ennemis ou sur une pièce quelconque.
- le minerai présent disparaît dans un rayon de trois cases autour de l'astronef.

Déploiement

Une fois tous les astronefs posés, tout ou partie de leur contenu peut être déployé, mais obligatoirement sur des cases adjacentes à l'astronef (seule la seconde case occupée par la barge échappe à cette règle).

Aucune pièce ne peut être déployée sous le feu de destructeurs adverses.

Mouvement

Nous sommes toujours au quinzième tour. Un nouveau tirage au sort a lieu, qui déterminera le premier joueur pour ce tour et les suivants. Les autres joueurs suivront dans le sens des aiguilles d'une montre. Mais il n'est possible de jouer que cinq points à ce tour de jeu.

Seizième tour

A ce tour de jeu chaque joueur dispose d'un crédit de dix points pour les deux astronefs.

Dix-septième tour et suivants

Les joueurs qui possèdent maintenant deux astronefs disposent d'un crédit de base de vingt points à chaque tour de jeu (plus cinq points par astronef supplémentaire).

Les joueurs qui se seraient fait capturer leur premier astronef avant le quinzième tour n'ont bien sûr qu'un crédit de quinze points.

Remarque

- Comme un astronef capturé, l'astronef nouvellement arrivé renferme et contrôle du matériel distinct du premier astronef (il faut donc les marquer de couleurs différentes).
- Il est évidemment possible de manipuler conjointement toutes ces pièces, mais la capture d'un des astronefs occasionnera instantanément la prise de contrôle du matériel marqué aux couleurs de cet astronef.
- Comme dans la règle classique, il est possible de changer la couleur de ces pièces en les faisant passer d'un astronef à l'autre ou en les capturant.

Donc...

...La variante « second astronef » est en général assez sanglante. Bon retour ou bonne continuation sur Full Métal Planète !

Tempête sur Full Métal Planète

Matériel

- 56 cartes Tempête Sur Full Métal Planète
 - 32 cartes Action
 - 24 cartes Réaction

Description des cartes

Chaque carte est composée de la façon suivante :

- Le **nom** de la carte est en haut.
- Le **coût** de la carte (en Points d'Action, ou PA) est indiqué par le nombre de carrés rouges allumés en dessous du nom et également sur le côté gauche de la carte en dessous du néon. Chaque carte a un coût compris entre 0 et 5 PA.
- Le **type** de la carte est entre les carrés rouges et l'effet de la carte. Il est soit **Action** (nom, type et néon en vert), soit **Réaction** (en bleu).
- L'**effet** de la carte est dans l'encadré qui constitue l'essentiel du reste de la carte.
- Le **numéro** de la carte est tout en bas. La lettre A désigne la version 1 de cette extension, tandis que X est réservé aux cartes « maison ».

Préparation en début de partie

Mélangez les 56 cartes de Tempête Sur Full Métal Planète et faites-en un paquet, cartes face cachée.

Tous les joueurs piochent 4 cartes et les conservent face cachée aux autres joueurs.

En cours de jeu

Au début du tour d'un joueur, si ce dernier à moins de 4 cartes, alors il pioche une carte.

A la fin du tour d'un joueur, ce joueur peut décider de jeter une carte de sa main sans en jouer les effets.

Ces 2 actions ne comptent pas dans les 3 minutes réglementaires standard de jeu par joueur.

Comment jouer les cartes

Un joueur ne peut jouer ses cartes Action que pendant son propre tour, alors que les cartes Réaction peuvent être jouées indépendamment du joueur actif, tant que les conditions de jeu de la carte sont réunies.

Pour pouvoir jouer une carte, il faut remplir simultanément toutes les conditions suivantes :

- Le joueur doit pouvoir payer le coût en Points d'Action de la carte immédiatement avant de la jouer. Les PA peuvent provenir indifféremment de ses PA normaux pour le Tour en cours ou de sa réserve de PA.
- Il doit exister une cible valide en jeu si son effet en désigne une.
- Tous les effets de la cartes doivent pouvoir être intégralement appliqués.

Après avoir joué une carte ou l'avoir défaussée, elle doit être placée sur la pile des cartes utilisées, face visible. Quand la dernière carte de la pioche a été piochée, la pile des cartes utilisées est mélangée et devient la nouvelle pioche.

Autres modifications des règles de base

Les réserves de PA ne sont plus constituées par paquet de 5 PA et Les joueurs peuvent conserver à la fin de leur tour tout ou partie des PA non utilisés (minimum 1 PA, maximum 10 PA). Le maximum de PA de réserve entre 2 Tours est toujours plafonné à 10 PA.

A partir du 4ème Tour, et à la fin du tour de chaque joueur, le joueur bénéficie d'un PA supplémentaire qui vient automatiquement s'ajouter à ses PA de réserve.

Si à la fin du tour d'un joueur, une ou plusieurs de ses pièces terrestres sont sur des hex maritimes par le jeu d'une carte ou d'un autre effet, ces pièces sont immédiatement détruites. Cette destruction ne peut en aucun cas être empêchée.

Rappel : si c'est un hex Récifs en Marée Haute ou Normale, la pièce n'est pas détruite, mais seulement embourbée.

La limite de 2 tirs par Destructeur par Tour est toujours appliquée, sauf si une carte spécifie le contraire. Un tir initié par l'action d'une carte compte dans cette limite.