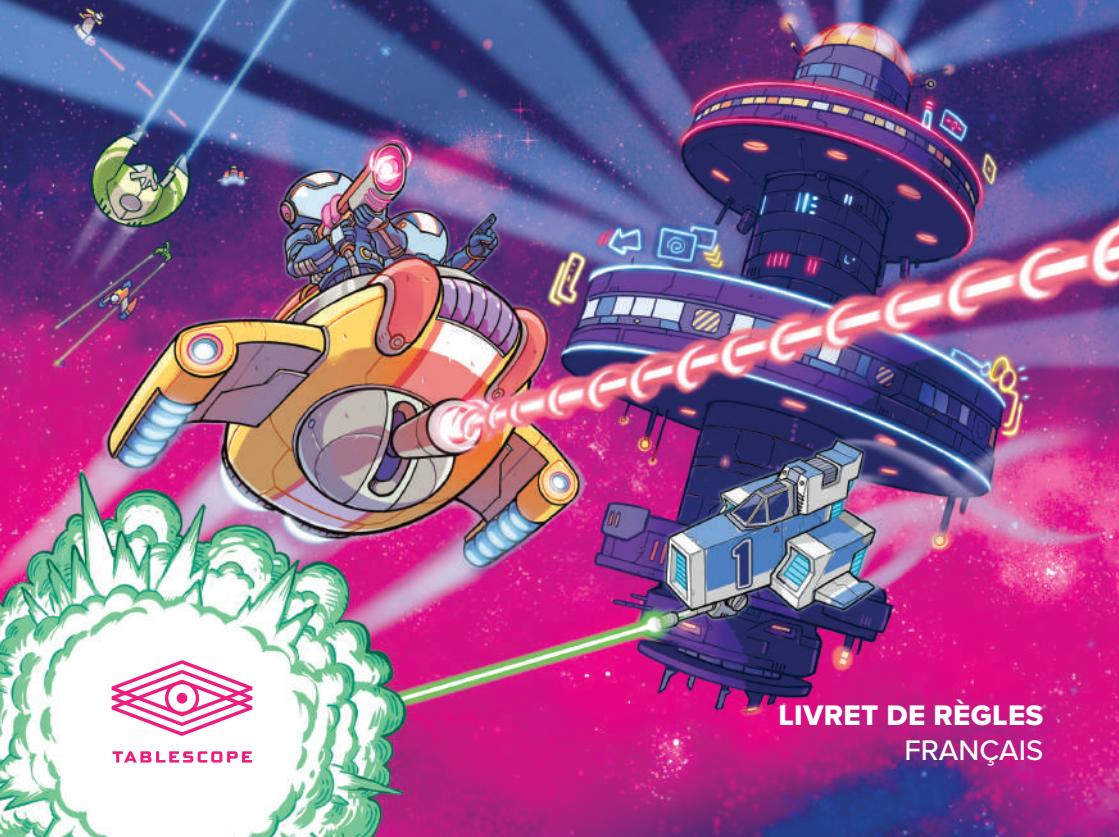
LIGHT SPEED ARENA

LA FOULE GRONDE ALORS QUE LES PANNEAUX PUBLICITAIRES ILLUMINENT L'ARÈNE ! IL EST TEMPS DE MONTRER QUI EST LE MEILLEUR COMMANDANT !



TABLESCOPE

LIVRET DE RÈGLES

FRANÇAIS

Dans ce jeu, les termes « joueur » et « joueurs » se rapportent à toutes personnes jouant à ce jeu sans aucune distinction de genre.

IDÉE DU JEU

1-4
7+
10'

Joueurs : 1 à 4
Âge : 7 ans et plus
Durée :
10 minutes

LIGHT SPEED: ARENA est un jeu de tir en temps réel dans lequel vous visez avec vos tuiles et vous prenez une photo avec votre tablette ou votre smartphone pour laisser l'application dérouler le combat devant vos yeux. Placez et orientez stratégiquement vos vaisseaux en temps réel pour marquer le plus de points en envoyant vos ennemis au tapis, en récupérant du minerai des astéroïdes et en faisant plaisir aux sponsors du jeu.

Pour jouer, vous devez télécharger l'application compagnon gratuite.

iOS **Android**

CONTENU

6 tuiles astéroïde sponsorisé



32 tuiles vaisseau spatial



4 tuiles base de faction



Côté déchaîné

Côtés normaux

4 tuiles de coin



Remarque : vous ouvrez la boîte pour la première fois ? Attention, car certains éléments du jeu sont stockés sous l'insert en plastique.

PRINCIPES DU JEU

1 MISE EN PLACE DU JEU

1.1 Trouvez une surface plane et vide de 75 cm x 75 cm de large. Elle formera votre arène. Vous pouvez utiliser les tuiles de coins pour en marquer les limites.
1.2 Placez deux astéroïdes pris au hasard, face cachée, au milieu de l'arène.
1.3 Attribuez au hasard une faction à chaque joueur ou bien laissez-les choisir celle qu'ils préfèrent. Chaque joueur prend la plus grande tuile base de la couleur correspondante et la place devant lui à environ 10 cm du bord de l'arène, sur le côté normal visible. Les joueurs prennent aussi un nombre de plus petites tuiles vaisseau de la couleur de leur faction en fonction du nombre de joueurs dans la partie (voir l'encadré ci-dessous). Ils les mélangent et les conservent empilées face cachée dans une main.
1.4 Utilisez l'appareil multimédia de votre choix juste à l'extérieur de l'arène, où tout le monde pourra facilement le voir et l'entendre (augmentez le son pour une meilleure expérience du jeu !). Lancez l'application compagnon Light Speed: Arena et appuyez sur « Play », puis choisissez le nombre de vaisseaux approprié.



Mise en place de départ pour une partie à 3 joueurs

VAISSEAUX DANS CHAQUE FLOTTE

En fonction du nombre de joueurs, retirez les vaisseaux suivants avec l'initiative la plus basse de chaque flotte et remettez-les dans la boîte :
2 joueurs : aucun.
3 joueurs : retirez le vaisseau avec l'initiative #1.
4 joueurs : retirez les vaisseaux avec l'initiative #1 et #2.
5 ou 6 joueurs (avec une ou deux extensions) : retirez les vaisseaux avec l'initiative #1, #2 et #3.

2 LA PARTIE

Après le compte à rebours de départ, l'application va lancer autant de minuteurs de 10 secondes qu'il y a de vaisseaux à jouer. Pendant chaque intervalle de temps, les joueurs révèlent et placent simultanément la première tuile de la pile de leur main, n'importe où dans l'arène, avant que le temps ne soit écoulé.
Les joueurs peuvent ajuster la position de la tuile et son orientation tant qu'ils continuent à la toucher. Les tuiles ne doivent pas se chevaucher et les tuiles précédemment placées ne doivent pas être déplacées. Si un joueur n'a pas terminé son placement lorsque le minuteur est fini, la tuile doit rester là où elle se trouve à ce moment-là.

3 LE COMBAT SE DÉROULE

Après la fin du dernier minuteur, l'application vous demandera de prendre une photo de la partie. C'est tout ce que vous avez à faire pour résoudre un combat dans Light Speed: Arena ! La résolution par la photo est un outil magique, mais la magie nécessite de l'attention. Vous n'avez pas besoin de prendre la photo directement au-dessus de la table, mais vous devez pointer l'objectif pour avoir une image claire et nette. Après avoir pris la photo et confirmé que toutes les tuiles ont bien été détectées, placez votre appareil au centre de l'arène et orientez-le en fonction de la visualisation du combat. Suivez la résolution du combat sur l'écran. Regardez bien la barre latérale ainsi que les paramètres de l'application, car vous y trouverez des options de personnalisation très utiles.

RÈGLES DES COMBATS

CONSEILS DE L'ARBITRE
Bien que vous soyez maintenant capable de rentrer dans l'arène, le faire de cette manière serait comme de rentrer sur un terrain de football sans savoir jouer au football.
Alors, remédions à ça !

TIRER

Le chiffre inscrit sur chaque vaisseau représente son **initiative**. Les vaisseaux avec l'initiative la plus basse tirent avec leurs **rayons laser** en premier et ceux qui ont la même initiative tirent en même temps. Bien que l'action de chaque vaisseau soit visualisée individuellement dans l'application, les vaisseaux avec la même initiative sont gérés simultanément.
Chaque rayon tire en ligne droite. S'il croise le dessin d'un autre vaisseau, d'une base ou d'un astéroïde dans l'arène, il touche la cible !

ENDOMMAGER UN VAISSEAU

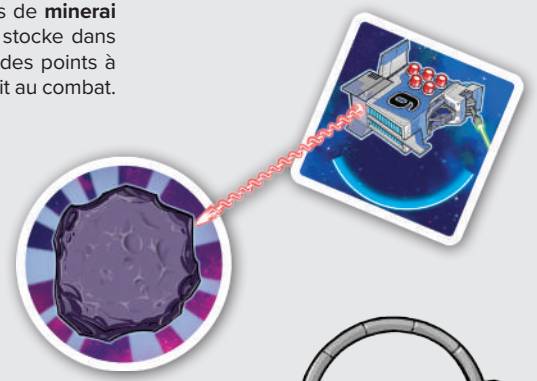
Si un vaisseau ou une base, ami ou ennemi, est touché(e), il (elle) subit autant de dégâts que la puissance du rayon (**vert : 1 dégât, jaune : 2 dégâts, rouge : 3 dégâts**). Les cylindres brillants sur chaque illustration correspondent aux batteries. Si au cours du combat, un vaisseau accumule un total de dégâts égal ou supérieur au nombre de batteries, il est alors détruit et il n'est plus considéré comme étant en jeu. Cela signifie qu'à partir de la prochaine phase d'initiative, il ne sera plus dans la ligne de visée des rayons laser et qu'il ne pourra plus tirer à moins qu'il ne l'ait déjà fait.
Certains vaisseaux ont des **boucliers**, représentés par des lignes incurvées autour de l'illustration. Si un rayon passe à travers un bouclier avant de toucher le vaisseau, les dégâts faits par le rayon sont diminués de 1.

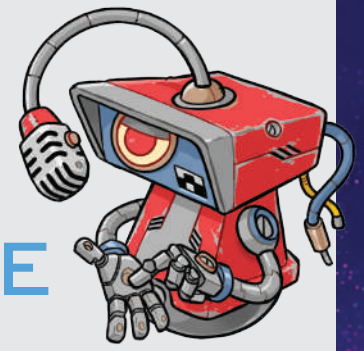


CONSEILS DE L'ARBITRE
La cible valide correspond à l'illustration actuelle et pas à toute la tuile. Alors, visez bien !

EXTRAIRE DU MINERAI

Lorsqu'un rayon touche un astéroïde, le vaisseau qui tire extrait autant d'unités de **minerai** que de dégâts infligés, puis il les stocke dans sa soute. Les unités rapporteront des points à la fin de la partie si le vaisseau survit au combat.





GAGNER DANS L'ARÈNE

QU'EST-CE QUI RAPPORTE DES POINTS DANS L'ARÈNE ?

RÉALISER UN TIR QUI TOUCHE
Vous marquez un point à chaque fois que vous endommagez la base ou le vaisseau d'un ennemi avec un de vos lasers.

LES FAIRE EXPLOSER
Lorsqu'un vaisseau ou une base est détruit(e), le joueur qui a infligé le plus de dégâts (pendant l'initiative en cours ou les précédentes) obtient autant de points que le nombre total de batteries du vaisseau. En cas d'égalité pour le nombre de dégâts infligés, personne ne peut réclamer le vaisseau. Si vous réclamez un de vos vaisseaux, vous perdez des points au lieu d'en gagner.

STOCKER DU MINERAI
Pour chacun de vos vaisseaux toujours en jeu à la fin du combat, vous obtenez autant de points que le nombre d'unités de minerai extraites par ce vaisseau.

PROTÉGER VOTRE BASE
Si votre base est toujours en jeu à la fin du combat, vous marquez 4 points supplémentaires.

Le joueur qui a le plus de points remporte le Trophée de l'arène ! En cas d'égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire, ou bien ils jouent une autre manche.

CONSEILS DE L'ARBITRE
Préparez-vous au lancement dans 5... 4... 3... 2... 1... DÉCOLLAGE !
Lisez la fin du livret de règles après avoir joué quelques parties avec les règles de base !

ASTÉROÏDES SPONSORISÉS

Lorsque vous vous sentez à l'aise avec les règles de base du jeu, vous pouvez commencer à lancer quelques publicités ! Pendant la mise en place, retournez un astéroïde face visible, ce qui activera la règle spéciale associée à ce sponsor. Vous pouvez toujours toucher les astéroïdes sponsorisés pour extraire du minerai.



PHOTONBRIGHT
Les derniers seront dans la lumière !

À la résolution du combat, les cinq vaisseaux survivants les plus proches marquent 3 points chacun, car ils sont sous le feu des projecteurs.



DRIFT COLA
Ce n'est pas BIDON !

N'importe quel laser qui évite de justesse un vaisseau ami (en traversant la tuile, mais pas l'illustration du vaisseau) sur son chemin pour toucher un vaisseau ou extraire des minerais, rapporte à la faction 2 points bonus pour être passé tout près.



THE NUGGET
La moitié de la taille, le double du prix !

Plus difficile à toucher, mais rapporte le double du minerai.



DESTINY AMMO
La puissance de feu à portée de main

Lorsque cet astéroïde est touché, il tire au hasard sur un vaisseau ennemi grâce à son canon embarqué. La puissance du tir correspond à la puissance du laser entrant. Ce tir est neutre et il ne compte pas dans le total des dégâts fait par une faction.



NOVA SNIPE
Nous touchons à n'importe quelle distance !

Un laser qui touche ou extrait du minerai à une distance supérieure de 28 cm (4 astéroïdes de distance) rapporte à la faction 3 points supplémentaires pour ses prouesses longue distance.



ASTROFUELLL
Chargez, s'il vous plaît !

Si un laser touche cet astéroïde, tous les autres lasers de ce même vaisseau obtiennent +1 de dégâts grâce au plein qu'il vient de faire.

PLUS DE PUBLICITÉS, S'IL VOUS PLAÎT !

Au début de la partie, vous pouvez retourner les deux astéroïdes sponsorisés face visible pour avoir plusieurs règles de sponsor à appliquer dans le jeu. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi jouer avec plus de deux astéroïdes (qu'ils soient face cachée ou face visible).

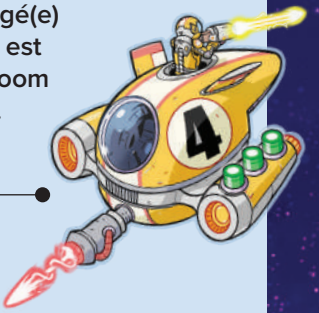
POUVOIRS DES FACTIONS

Après avoir maîtrisé les astéroïdes sponsorisés, vous pouvez vous lancer dans un défi asymétrique en activant les pouvoirs des factions. Pour ce faire, retournez les tuiles base sur leur côté « déchaîné ». Adoptez le style de jeu de chaque faction, adaptez-vous à la mise en place des sponsors et aux pouvoirs de vos adversaires !



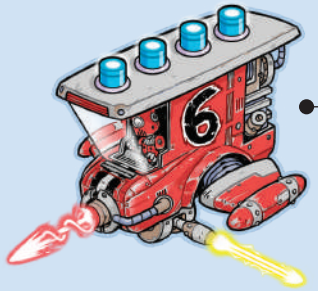
AMBOOM ✦ ***Mortel***

Si un laser Amboom endommage un vaisseau ou une base qui avait déjà été endommagé(e) lors d'une initiative précédente, la cible est alors instantanément détruite et le Amboom réclame les points de la destruction.



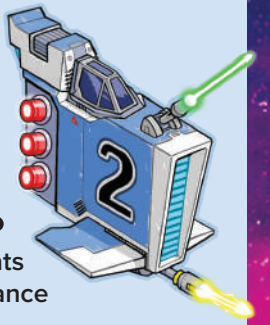
SOLSPEAR ✦ ***Perçant***

Les lasers jaunes Solspear (ceux qui font 2 dégâts) transpercent la première cible.



AGRONAUTS ✦ ***Résistant***

Les boucliers Agronauts réduisent les dégâts à 0 au lieu de seulement les diminuer de 1.



RETROBLAST ✦ ***Contre-attaquant***

Si un vaisseau Retroblast a subi des dégâts pendant une initiative précédente, la puissance de tous ses rayons laser est doublée.

AUTRES MODES DE JEU



Jeu par équipe : placez deux bases côte à côte pour former une équipe ! Elles ne forment maintenant qu'une seule faction : l'application va gérer cela automatiquement !
Mode solo (1 joueur) : dans le mode solo, vous jouez un certain nombre de scénarios dans lesquels vous préparez d'abord la flotte ennemie et vous jouez ensuite contre elle, comme dans une partie multijoueur. Appuyez sur « Jouer en solo » sur l'écran principal et suivez les instructions. La préparation et les objectifs peuvent varier, donc laissez-vous guider par l'application.

DESCRIPTION DES VAISSEAUX Aide de jeu



Laser vert, 1 dégât

Bouclier, -1 dégât

Initiative, la plus petite est la plus rapide

Laser rouge, 3 dégâts

Batteries, points de vie

Laser jaune, 2 dégâts

LIGHT SPEED: ARENA APPLICATION COMPAGNON

GRATUIT. L'application est nécessaire pour jouer. Elle nécessite une connexion Internet.

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

iOS

Android

L'orientation de l'UI (interface utilisateur) s'ajustera pour être en face du joueur dont c'est le tour en fonction des positions des tuiles base de faction. Vous pouvez descendre ou zoomer l'action en agrandissant ou diminuant grâce à vos doigts sur l'écran. Sur la barre latérale, vous pouvez quitter la partie, activer ou désactiver le jeu automatique, et naviguer dans la résolution.
Dans les paramètres de l'application, vous pouvez personnaliser votre expérience en choisissant ce qu'il faut visualiser pendant la résolution. Vous pouvez aussi fixer l'orientation de l'UI si vous souhaitez placer votre appareil sur support ou si vous voulez diffuser la partie sur une télévision.

Si vous avez des retours à nous faire, envoyez-nous un message ici : **leonardo@tablescopegames.com** ou rejoignez le serveur Discord Tablescope **discord.gg/sNhxqqXfgg**

Auteurs : **James Ernest**, **Tom Jolly**, **Leonardo Alese** et **Emanuele Santellani**

Inspiré de *Light Speed* de **James Ernest** et **Tom Jolly**
Astrofuelll : auteur : **Andrea Ponzio**
The Nugget : auteur : **Erik Feltes**
Mode solo : **Nestore Mangone**
Illustrations : **Marco Salogni**
Conception graphique : **Marianna Rossi**
Technologie : **Tablescope**
Traduction : **Stéphane Athimon**

Financé grâce à l'aide de 1 274 backers sur Kickstarter **kickstarter.com/projects/tablescope/light-speed-arena**

KICKSTARTER

FR
CARTON
+ RANGEMENT
+ FILM

CE UK CA

0-3

WARNING: CHOKING HAZARD
Not suitable for children under 3 years. Small parts.
AVVISO: PERICOLO DI SOFFOCAMENTO
Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti.
WARNUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR
Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleine Teile.
AVERTISSEMENT : RISQUE D'ÉTOUFFEMENT
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Petites pièces.

TABLESCOPE

Light Speed: Arena
© 2025 Tablescope GmbH
Stremayrgasse 16,
8010 Graz, Austria

www.tablescopegames.com
@tablescopegames