



Règles du jeu



Contenu de cette extension

Cette extension comprend 56 cartes Tempête Sur Full Métal Planète (32 cartes Action et 24 cartes Réaction), 7 cartes vierges (4 cartes Action et 3 cartes Réaction) pour les créations "maison", 1 planche de 9 dos de carte, et la présente page de règles additionnelles.

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 Point 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, juste après le copyright. 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 a 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 Point 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 hexs 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.

Les jeux "Full Métal Planète" et "Tempête Sur L'Échiquier", ainsi que les concepts qu'ils utilisent sont Copyright de leurs propriétaires (en l'occurrence, Eurogames et/ou Ludodélire). L'utilisation de ces noms et concepts dans la présente extension non-officielle et gratuite ne doit pas être perçue comme une attaque envers ce Copyright. Néanmoins, le contenu de la présente extension et son design graphique sont Copyright Mikaël Brodu © 2003.

Toute question, remarque, critique, résultat de playtest, idée de carte, etc. peuvent être adressés à Mikaël Brodu à l'adresse email suivante : otaku.mike@voila.fr
Remerciements particuliers à Olivier Tome pour son aide et son enthousiasme, ainsi qu'à la défunte société Ludodélire pour avoir produit cet excellent jeu qu'est FMP.

> _Aérogisiseurs_...

Action

> _Désignez 2 de vos véhicules terrestres. Jusqu'à la fin du tour, ils peuvent se déplacer librement sur les hex maritimes_...

Mikael Brodu © 2003 • A.01

> _Armement Dissimulé_...

Action

> _Désignez un de vos transporteurs sans charge. Jusqu'à la fin de votre tour, ce transporteur acquière les capacités d'un destructeur normal_...

Mikael Brodu © 2003 • A.02

> _Assaut_...

Action

> _Jusqu'à la fin de votre tour, le coût pour détruire une pièce à l'aide de deux destructeurs est de 1 PA au lieu de 2_...

Mikael Brodu © 2003 • A.03

> _Berserk_...

Action

> _Désignez un de vos Gros Tas. Jusqu'à la fin du tour, ce Gros Tas peut se déplacer de 2 hex pour 1 seul PA. Il peut détruire seul, au coût de 1 PA. Il peut se déplacer sur les montagnes (mais n'y bénéficie pas de la portée accrue). A la fin du tour, détruisez ce Gros Tas_...

Mikael Brodu © 2003 • A.04

> _Bilan_...

Action

> _Tous les joueurs jettent leurs cartes en main, et en re-piochent 4 nouvelles_...

Mikael Brodu © 2003 • A.05

> _Brouillage Radar_...

Action

> _Jusqu'à la fin du tour, tous vos transporteurs peuvent se déplacer sans tenir compte des zones de contrôle adverses_...

Mikael Brodu © 2003 • A.06

> _Bug_...

Action

> _Désignez un joueur adverse. Ce joueur doit se défausser au hasard de la moitié (arrondir à l'entier supérieur) de ses cartes_...

Mikael Brodu © 2003 • A.07

> _Commando_...

Action

> _Désignez un destructeur. Ce destructeur détruit immédiatement une cible à sa portée, même si il est seul_...

Mikael Brodu © 2003 • A.08

> _Duplication_...

Action

> _Désignez un de vos tanks. Placez un tank de votre réserve sur un hex adjacent à ce tank_...

Mikael Brodu © 2003 • A.09

> _Eruption Volcanique_...

Action

> _Désignez un hex montagne. Toutes les pièces sur cet hex ainsi que sur les hex adjacents sont considérés comme immobilisés jusqu'au prochain changement de marée. Aucun déplacement vers les hex concernés n'est possible pendant la durée de cet effet...

Mikael Brodu © 2003 • A.10

> _Espionnage_...

Action

> _Désignez un joueur adverse. Regardez toutes les cartes qu'il a en main...

Mikael Brodu © 2003 • A.11

> _Evasion_...

Action

> _Désignez une pièce immobilisée dans une zone de contrôle adverse. Cette pièce peut se déplacer normalement, mais sa première action doit lui permettre de sortir de la zone de contrôle ou de l'annuler...

Mikael Brodu © 2003 • A.12

> _Fusion_...

Action

> _Désignez 2 de vos tanks adjacents. Ces 2 tanks fusionnent définitivement (placez un des deux tanks sur l'autre). Jusqu'à la fin de la partie, considérez cette nouvelle pièce comme un destructeur capable de détruire seul, au coût de 3 PA par tir. Cette pièce peut se déplacer sur les montagnes, mais ne doit pas y stationner à la fin d'un tour. Cette pièce est limitée à 1 tir par tour...

Mikael Brodu © 2003 • A.13

> _Grappin_...

Action

> _Désignez un de vos transporteurs. Cette pièce peut saisir et charger un minerai ou une autre de vos pièces située à une portée maximale de 3 hexs...

Mikael Brodu © 2003 • A.14

> _Gyrotourelle_...

Action

> _Désignez un de vos tanks. Jusqu'à la fin du tour, ce tank peut se déplacer de 2 hexs avec 1 seul PA. Il peut également se déplacer sur les hexs maritimes...

Mikael Brodu © 2003 • A.15

> _Hydrofoil_...

Action

> _Désignez un de vos véhicules maritimes. Jusqu'à la fin de votre tour, ce véhicule peut se déplacer de 2 hexs avec 1 seul PA...

Mikael Brodu © 2003 • A.16

> _Kamikaze_...

Action

> _Désignez une de vos pièces. Détruisez cette pièce ainsi que toutes les autres pièces sur le même hex et les 6 hexs adjacents...

Mikael Brodu © 2003 • A.17

> _Laser Lourd_...

Action

> _Désignez un de vos destructeurs. Ce destructeur tire seul immédiatement et détruit une pièce située en ligne droite d'hexs dépourvue d'obstacle. Le coût de ce tir est compris dans le coût de cette carte. Sont considérées comme obstacles les autres pièces en jeu et les montagnes...

Mikael Brodu © 2003 • A.18

> _Matériel Auxiliaire_...

Action

> Si votre Pondeuse Météo, ou votre Barge, ou votre Gros Tas a été détruit lors d'un tour précédent, vous pouvez reconstruire cette pièce dans votre Astronef, en utilisant 2 de vos Minerais stockés (retirez-les de vos réserves)...

Mikael Brodu © 2003 • A.19

> _Mégablast_...

Action

> Jusqu'à la fin de votre tour, tous vos destructeurs ont une portée augmentée de 2 hexs. Tirer vous coûte 3 PA pendant ce tour. A la fin du tour, pour chaque destructeur qui a tiré ce tour ci, vous devez payer 2 PA. Si vous ne payez pas, détruisez le destructeur...

Mikael Brodu © 2003 • A.20

> _Missile Nucléaire_...

Action

> Désignez un hex à une portée maximale de 10 hexs d'un de vos destructeur. Détruisez toutes les pièces sur cet hex. La destruction ne peut pas être contrée par une autre carte. (vous ne pouvez pas détruire un astronef de cette façon, bien qu'il vous soit possible de détruire une tourelle)...

Mikael Brodu © 2003 • A.21

> _Nacelle_...

Action

> Désignez un de vos destructeurs. Jusqu'à la fin du tour, ce destructeur peut charger une autre pièce qui occupe 1 place comme si il était un transporteur. Tant que ce destructeur est chargé, il perd tous ses attributs de destructeur. Il peut conserver sa cargaison aussi longtemps que son contrôleur le souhaite, mais dès qu'il l'a déchargée, il redevient un destructeur normal...

Mikael Brodu © 2003 • A.22

> _Périmètre Défensif_...

Action

> De la fin de votre tour, jusqu'au début de votre prochain tour, toutes vos zones de contrôle sont déterminées comme si tous vos destructeurs avaient une portée de 3 hexs...

Mikael Brodu © 2003 • A.23

> _Piratage_...

Action

> Désignez une pièce adverse. Prenez le contrôle de cette pièce jusqu'à la fin du tour. Vous ne pouvez pas dépenser plus de 5 PA pour utiliser cette pièce...

Mikael Brodu © 2003 • A.24

> _Planète Ronde_...

Action

> Jouez cette carte au début de votre tour. Jusqu'à la fin du tour, tous vos véhicules peuvent sortir du plateau en se déplaçant. Ils réapparaissent sur l'hex du bord opposé du plateau, comme si le plateau était cylindrique...

Mikael Brodu © 2003 • A.25

> _Redéploiement_...

Action

> Déplacez votre astronef n'importe où sur le plateau, indépendamment des zones d'atterrissage utilisées au début du jeu, mais en respectant les autres règles d'atterrissage. Vous ne pouvez pas poser votre astronef à moins de 10 hexs de distance d'un autre astronef. Vous ne pouvez pas utiliser cette carte avant le tour 5 ou après le tour 20...

Mikael Brodu © 2003 • A.26

> _Ressources Cachées_...

Action

> Jetez autant de cartes de votre main que vous le souhaitez. Elles sont défaussées sans effet. Pour chaque carte défaussée, vous gagnez 3 PA...

Mikael Brodu © 2003 • A.27

> _Roquette_...

Action

> _Désignez un de vos tanks. Jusqu'à la fin de votre tour, ce tank possède une portée de tir de 3 hexs au lieu de 2_...

Mikael Brodu © 2003 • A.28

> _Sabotage_...

Action

> _Désignez un destructeur contrôlé par un adversaire. Jusqu'à la fin de ce tour, la zone de contrôle de ce destructeur est annulée_...

Mikael Brodu © 2003 • A.29

> _Sous-Marin Tactique_...

Action

> _Placez sur un hex navigable libre et hors zone de contrôle un marqueur de Sous-Marin. Considérez ce Sous-Marin comme une de vos pièces. C'est un véhicule marin destructeur avec une portée de 2 hexs. Retirez le Sous-Marin du plateau au début de votre prochain tour_...

Mikael Brodu © 2003 • A.30

> _Suspenseurs_...

Action

> _Désignez un véhicule terrestre. Jusqu'à la fin du tour, ce véhicule peut ignorer toutes les restrictions de mouvement, à l'exception des zones de contrôle adverses. Les hexs occupés par d'autres pièces restent des hexs interdits à son déplacement_...

Mikael Brodu © 2003 • A.31

> _Terrain Miné_...

Action

> _Placez jusqu'à 3 marqueurs de Mine sur le plateau, sur des hexs adjacents à vos destructeurs. A partir de la fin de votre tour, et jusqu'à la fin de la partie, toute pièce sur un hex adjacent à une Mine déclenche immédiatement son explosion. Quand une Mine explose, elle est détruite, ainsi que toutes les pièces sur les 6 hexs adjacents. Une Mine peut être détruite normalement comme toutes les autres pièces_...

Mikael Brodu © 2003 • A.32

> _Traîtrise_...

Action

> _Désignez un véhicule adverse dont le véhicule le plus proche (comptez en hex) vous appartient. Ce véhicule n'est pas une cible valide si il y a égalité avec d'autres véhicules quand on détermine le plus proche. Prenez le contrôle définitif de ce véhicule_...

Mikael Brodu © 2003 • A.33

> _Transport Aérien_...

Action

> _Déplacez un de vos tank sur n'importe quel hex libre du plateau_...

Mikael Brodu © 2003 • A.34

> _Annulation_...

Réaction

> _Jouez cette carte pour annuler les effets d'une autre carte au moment où elle est jouée_...

Mikael Brodu © 2003 • A.35

> _Annulation_...

Réaction

> _Jouez cette carte pour annuler les effets d'une autre carte au moment où elle est jouée_...

Mikael Brodu © 2003 • A.36

> _Annulation_...

Réaction

> Jouez cette carte pour annuler les effets d'une autre carte au moment où elle est jouée...

Mikaël Brodu © 2003 • A.37

> _Arme Enrayée_...

Réaction

> Désignez un destructeur contrôlé par un adversaire au début de son tour de jeu. Jusqu'à la fin de ce tour, ce destructeur ne peut pas tirer ni exercer de zone de contrôle...

Mikaël Brodu © 2003 • A.38

> _Avarie Générale_...

Réaction

> Désignez un véhicule contrôlé par un adversaire au début de son tour de jeu. Jusqu'à la fin de ce tour, cette pièce est considérée comme immobilisée (elle ne peut pas se déplacer et perd toutes ses capacités)...

Mikaël Brodu © 2003 • A.39

> _Blindage_...

Réaction

> Désignez une pièce au moment où elle va être détruite par un adversaire. Cette carte annule sa destruction, et votre pièce est indestructible jusqu'à la fin du Tour...

Mikaël Brodu © 2003 • A.40

> _Compte à Rebours_...

Réaction

> Jouez cette carte au début du tour d'un joueur. Ce joueur ne dispose que de la moitié du temps réglementaire pour son tour (soit 1 minute et 30 secondes). Il bénéficie néanmoins de 5 PA supplémentaires pour ce tour, mais qui ne pourront pas être reportés aux PA de réserve si ils ne sont pas utilisés...

Mikaël Brodu © 2003 • A.41

> _Contrôle Climatique_...

Réaction

> Jouez cette carte au moment du changement de marée. Au lieu de révéler la nouvelle marée, vous annoncez quelle sera la marée (Haute, Normale, ou Basse) pour ce tour...

Mikaël Brodu © 2003 • A.42

> _Grain de Sable_...

Réaction

> Jouez cette carte immédiatement après la construction d'une pièce par une Pondeuse-Météo adverse. Cette Pondeuse-Météo est immobilisée jusqu'à la fin du tour. Elle ne peut plus construire...

Mikaël Brodu © 2003 • A.43

> _Grosse Pépite_...

Réaction

> Jouez cette carte immédiatement après avoir chargé un Minéral sur un transporteur. Ce Minéral compte double (prenez un second Minéral dans la réserve et placez-le sur le transporteur). Ce transporteur doit disposer d'assez de place pour charger le Minéral additionnel...

Mikaël Brodu © 2003 • A.44

> _Inondations_...

Réaction

> Jouez cette carte immédiatement après que la nouvelle marée soit révélée si c'est une Marée Haute. Jusqu'au prochain changement de Marée, la Marée est Super Haute. En plus des effets de la Marée Haute, tous les hexs terrestres, à l'exception des hexs de montagne, sont considérés comme également navigables par les véhicules marins...

Mikaël Brodu © 2003 • A.45

> _Minerai Mirage_...

Réaction

> Jouez cette carte juste après qu'un transporteur adverse ait chargé un Minerai. Détruisez ce Minerai...

Mikaël Brodu © 2003 • A.46

> _No Man's Land_...

Réaction

> Jouez cette carte au moment où un véhicule adverse pénètre dans une de vos zone de contrôle. Détruisez ce véhicule, même si l'effet d'une autre carte lui permettrait d'ignorer les zones de contrôle adverses...

Mikaël Brodu © 2003 • A.47

> _Ordinateur Tactique_...

Réaction

> Jouez cette carte immédiatement après qu'une carte ait été défaussée (qu'elle ait été jouée ou non). Prenez cette carte dans votre main...

Mikaël Brodu © 2003 • A.48

> _Panne de Propulseurs_...

Réaction

> Choisissez un de ces trois effets :

- Désignez un joueur au début du 21ème Tour. Le coût en PA pour décoller est triplé pour ce joueur.
- Annulez la carte " Redéploiement " au moment où elle est jouée. (le coût de cette carte est 0 pour cet effet).
- Désignez 2 véhicules au début du tour d'un joueur. Ces véhicules sont immobilisés jusqu'à la fin du tour de ce joueur...

Mikaël Brodu © 2003 • A.49

> _Panne Sèche_...

Réaction

> Désignez un véhicule contrôlé par un adversaire au début de son tour de jeu. Jusqu'à la fin de ce tour, ce véhicule ne peut pas se déplacer, mais il conserve tous ses autres attributs (un destructeur peut tirer et exercer une zone de contrôle, la pondeuse-météo prévoit toujours la marée suivante, etc.)...

Mikaël Brodu © 2003 • A.50

> _Production Accrue_...

Réaction

> Immédiatement après que votre pondeuse-météo ait construit une pièce, construisez une deuxième pièce identique gratuitement...

Mikaël Brodu © 2003 • A.51

> _Ralentissement_...

Réaction

> Jouez cette carte au début du tour d'un joueur. Ce joueur dispose d'une minute supplémentaire pour jouer ce tour-ci...

Mikaël Brodu © 2003 • A.52

> _Résistance_...

Réaction

> Choisissez un de ces deux effets :

- Jouez cette carte au moment où vous perdez le contrôle d'un de vos astronefs. Vous conservez le contrôle de tous les véhicules qui y sont normalement rattachés.
- Jouez cette carte immédiatement avant la destruction ou la perte de contrôle d'une de vos pièces. Cette pièce n'est pas détruite ou vous n'en perdez pas le contrôle. Elle est indestructible et imprenable jusqu'à la fin du tour...

Mikaël Brodu © 2003 • A.53

> _Sècheresse_...

Réaction

> Jouez cette carte immédiatement après que la nouvelle marée soit révélée si c'est une Marée Basse. Jusqu'au prochain changement de Marée, la Marée est Super Basse. En plus des effets de la Marée Basse, tous les hexs maritimes sont considérés comme également utilisables par les véhicules terrestres...

Mikaël Brodu © 2003 • A.54

> **Sursaut d'Activité**...

Réaction

> Vous gagnez 5 PA supplémentaires que vous devez utiliser avant la fin du tour en cours, et uniquement pour payer des actions de déplacement de pièces...

Mikael Brodu © 2003 • A.55

> **Vortex**...

Réaction

> Jouez cette carte au début du tour d'un joueur. Déplacez n'importe quelle pièce en jeu sur un autre hex de nature identique, dans un rayon de 6 hexs maximum autour du point de départ. Si la pièce déplacée n'est pas sous votre contrôle, cette carte coûte 1 PA au lieu de 3...

Mikael Brodu © 2003 • A.56

Action

Mikael Brodu © 2003 • X.01

Action

Mikael Brodu © 2003 • X.02

Action

Mikael Brodu © 2003 • X.03

Action

Mikael Brodu © 2003 • X.04

Réaction

Mikael Brodu © 2003 • X.05

Réaction

Mikael Brodu © 2003 • X.06

Réaction

Mikael Brodu © 2003 • X.07

TEMPÊTE
sur



TEMPÊTE
sur



TEMPÊTE
sur



TEMPÊTE
sur



TEMPÊTE
sur



TEMPÊTE
sur



TEMPÊTE
sur



TEMPÊTE
sur



TEMPÊTE
sur

