REGLE DU JEU

Une flotte ennemie composée de six bases spaciales se cache dans votre secteur galactique.

Ces bases équipées d'écrans protecteurs répulsifs et anti radar ne peuvent être détruites que par une attaque simultanée des six éléments de la flotte.

Il importe donc de connaître leurs positions exactes.

C'EST LE BUT DE VOTRE MISSION

REGLE DU JEU

Une flotte ennemie composée de six bases spaciales se cache dans votre secteur galactique.

Ces bases équipées d'écrans protecteurs répulsifs et anti radar ne peuvent être détruites que par une attaque simultanée des six éléments de la flotte.

Il importe donc de connaître leurs positions exactes.

C'EST LE BUT DE VOTRE MISSION

REGLE DU JEU

Le radar étant inefficace la seule façon de détecter les positions ennemies est de se servir de leur écran répulsif.

En effet un missile lancé dans leur direction sera dévié de 90 degrés si celui-ci passe à proximité de la base. Par contre il sera détruit dans le cas d'un coup au but.

L'étude des trajets supposés de vos missiles doit vous aider à déterminer les positions ennemies.

Attention :un missile peut être dévié par une des bases puis être détruit par un coup au but sur une autre base.

A VOUS D'ETRE PERSPICACE !

REGLE DU JEU

Chaque départ de missile est repéré par une lettre majuscule, sa sortie par la même lettre minuscule.

Un missile détruit est repéré par ※

Un missile peut être dévié indéfiniment et ne pas ressortir il est repéré par #

Chaque tir vous coûte 3 points.
Un tir au but ne vous coûte qu'un point.

Si vous pensez avoir bien localisé les six positions, vous pouvez demander un contrôle.
positions inexactes => -15 points.

EXEMPLES DE TRAJETS

A missile retourné
B missile dévié une fois
C missile dévié plusieurs fois
※ missiles détruits
missile indéfiniment dévié

