

1 joueur | 10+ | 15 minutes

ALIENS ATTACK!



MATÉRIEL

Cartes de base :



14 cartes Vaisseau
(4 avec le Vaisseau Mère APEX au dos)



4 cartes Canon



1 carte Danger



1 Vaisseau Mère APEX
(+ Vaisseau alternatif au dos)

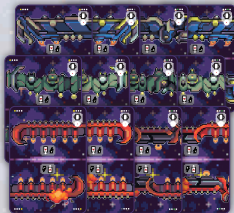


3 cartes Défense Planétaire
(D.P.) recto verso



1 dé d'attaque

Cartes alternatives : à ne pas utiliser lors de votre 1^{ère} partie



12 cartes Vaisseau
(avec 3 Vaisseaux Mères différents au dos)



3 Vaisseaux Mère
(répartis sur 2 cartes)



2 cartes Défense Planétaire
(Bouclier mobile et Mines spatiales)



4 jetons Touché
(pour le Vaisseau Mère LE ROBUSTE)

MALHEUR !

Le jour redouté est arrivé...

Ils sont là !



*Les extraterrestres
sont là !*

À vos postes de combat !

Chargez les armes de Défense Planétaire !

Le pire est à venir... vaisseau mère à l'horizon !

BUT DU JEU

Les extraterrestres envahissent la Terre ! Votre mission : vaincre les vagues d'ennemis et détruire leur vaisseau mère !

Vous gagnez si... vous survivez assez longtemps pour détruire le vaisseau mère après son arrivée dans la zone de combat.
Pour ce faire, vous devez endommager les 4 parties de l'appareil.

Vous perdez si... l'un de ces deux événements se produit :

- Un canon neutralisé est touché par un ennemi, ou,
- Le vaisseau mère atteint la terre.

MISE EN PLACE

1. Mélangez les cartes Vaisseau. Le vaisseau Éclaireur (indiqué par le « S ») doit être visible sur chaque carte et orienté vers le bas. Placez la pioche dans le coin supérieur gauche de la zone de jeu. Cette pioche s'appelle la **pioche Envahisseur**.
2. Piochez les 4 premières cartes de la pioche Envahisseur et mettez-les en ligne à droite de la pioche. **Vous ne devez ni regarder leurs dos, ni les retourner.** Vérifiez que les 4 cartes ont le « S » orienté vers le bas (dans votre direction). Ces cartes forment la **zone de décollage** de départ.
3. Faites une colonne sous la pioche Envahisseur avec les 3 cartes Défense Planétaire, avec les côtés ayant « ✱ » dans les titres visibles.
4. Placez la carte Danger avec la section « Danger = 1 » face visible, sous les cartes Défense Planétaire.
5. Prenez les 4 cartes Canon et placez-les en ligne à droite de la carte Danger, dans un ordre bien précis (de gauche à droite : Alpha, Bêta, Gamma et Delta). La section Niveau 1 (indiqué par « 1 ») de chaque carte doit être visible et pointée en direction de la zone de décollage.
6. La zone située entre la zone de décollage et les canons correspond à la **zone de combat**. Gardez toujours en tête que les vaisseaux se déplaceront dans une grille de format 4x3.
7. Gardez la carte Vaisseau mère (APEX) et le dé à proximité.

Organisation des cartes Vaisseau

Cette case explique la marche à suivre après avoir touché un vaisseau.

Position de départ de cette carte (le « S » est orienté vers le joueur).



Recto
(Éclaireur)



Verso

Après avoir touché un vaisseau, **pivotez-le** ou **retournez-le** afin de poursuivre votre progression.

Les différents effets qui peuvent se produire après avoir touché un vaisseau apparaissent au-dessus de ce dernier.

>> Une fois la mise en place finie, la partie peut commencer <<

Zone de décollage : Les vaisseaux de départ sont des Éclaireurs

Pioche Envahisseur



Zone de combat :
Représentée sous la
forme d'une grille 4x3

Cartes Défense Planétaire : Elles commencent avec le côté ayant des ✖ dans le titre.

Carte Danger :
Elle commence avec Danger=1

Canons : Alpha - Delta,
tous commencent au Niveau 1

DEPLACEMENT DES VAISSEAUX

Durant votre partie, les icônes présentées ci-dessous seront activées, entraînant le déplacement des vaisseaux (dans la zone de combat) en direction de vos canons (la Terre) :



1 vaisseau descend de 1 case.



1 vaisseau descend de 2 cases.



1 vaisseau descend de 3 cases.



1 vaisseau descend de 1 case, puis un autre descend de 2 cases.

Afin de déterminer le vaisseau qui se déplacera, commencez à partir de la zone de décollage, et cherchez ensuite, de gauche à droite, des vaisseaux dans cette rangée (s'il y en a). Le premier vaisseau rencontré sera celui qui se déplacera du nombre de cases indiquées. S'il n'y a pas de vaisseaux dans la zone de décollage, faites de même dans la prochaine rangée et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un vaisseau puisse se déplacer (ou atteigne un canon).

Si l'icône indique plus d'un vaisseau à déplacer : une fois le **premier** vaisseau déplacé, consultez à nouveau chaque rangée de la grille (de gauche à droite) à partir de la zone de décollage puis en descendant, pour repérer le **deuxième** vaisseau et ainsi de suite.

Une carte Vaisseau ne peut jamais se déplacer en dehors de sa colonne dans la zone de combat !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Au début de la partie, consultez l'effet inscrit sur la carte Danger (Danger = 1), puis déplacez la première carte Vaisseau (la plus à gauche) dans la zone de décollage de 2 cases vers le bas.

La partie peut ensuite commencer. Jouez vos tours les uns après les autres.

Lors de votre tour, vous **devez choisir entre** :

- utiliser l'un de vos canons pour tirer sur un ennemi, ou,
- effectuer l'action d'une de vos cartes Défense Planétaire.

UTILISER UN CANON :

Chaque carte Canon affiche plusieurs éléments d'information : son nom (Alpha, Bêta, Gamma ou Delta), sa portée de tir, sa puissance de feu, etc...

➤ **Portée de tir** : chaque canon possède une jauge indiquant le nombre de cases où votre canon peut atteindre sa cible dans la zone de combat.

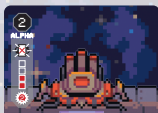
- ☐ Un canon de cette portée
- ☐ peut seulement toucher le
- ☐ vaisseau situé dans la case
- ☒ juste au-dessus de lui.

- ☐ Un canon de cette portée
- ☒ touchera le vaisseau le
- ☒ plus proche, situé dans les
- ☒ 3 cases au-dessus de lui.

➤ **Puissance de feu** : vos canons peuvent infliger 1 ou 2 points de dégât sur un vaisseau à sa portée. Les dégâts sont représentés par ces symboles :



Pour utiliser un canon pendant votre tour, sélectionnez l'un de vos canons actifs. Si un vaisseau ennemi se trouve à sa portée, infligez-lui les dégâts de votre canon en **pivotant** ou **retournant** le vaisseau (comme précisé sur la carte de votre cible). Cette action peut déclencher des effets. Ensuite, votre tour prend fin.



Utiliser le canon ALPHA :

Le canon ALPHA touche deux fois le vaisseau le plus proche à sa portée, lui infligeant 2 dégâts. Lorsqu'il le touche, ignorez l'effet du vaisseau s'il a été pivoté.



Utiliser le canon GAMMA :

Le canon GAMMA longue portée peut toucher un seul vaisseau à sa portée. Il est le seul canon capable de toucher un vaisseau jusqu'à la 4^e case.



Utiliser le canon BÊTA :

Le canon double BÊTA touche d'abord le vaisseau le plus proche à sa portée (indiqué par la jauge de portée à gauche de la carte). Puis, le canon touchera le vaisseau le plus proche à sa nouvelle portée (indiqué par la jauge située à droite de la précédente). Vous pouvez donc toucher 2 vaisseaux en un seul tour ! De plus, les effets du second vaisseau touché seront ignorés (vous infligez quand même les dégâts au vaisseau) ! Résolez le second vaisseau avant de résoudre les effets du premier vaisseau touché.



Utiliser le canon DELTA :

Le canon oblique DELTA ne peut toucher que le vaisseau le plus proche à sa portée mais uniquement dans les colonnes directement à sa droite ou à sa gauche (et non dans sa ligne). Une fois amélioré, si vous souhaitez cibler un vaisseau se trouvant dans une colonne adjacente à 2 cases de votre canon, la case qui est face à votre canon doit être vide (comme indiqué sur la carte par la case verte). De plus, si le vaisseau est retourné lorsque vous le touchez, ignorez son effet.

Lorsque vous touchez un vaisseau, suivez les instructions inscrites sur la carte touchée. Les icônes se lisent de haut en bas. Voici deux exemples :

Lorsqu'un vaisseau est touché pour la première fois :



1. Pivotez d'abord la carte, de sorte que le vaisseau endommagé soit pointé vers vous.



2. Appliquez ensuite l'effet immédiat

de la case grise située au-dessus du vaisseau (ici : ajouter 3 cartes de la pioche Envahisseur dans la zone de décollage et déplacer 2 vaisseaux de 1 case chacun).

Lorsqu'un vaisseau est touché pour la seconde fois :



1. Tout d'abord, retournez-le.



2. Appliquez ensuite l'effet immédiat inscrit dans la case grise nouvellement visible.



3. Enfin, placez-le, face vaisseau nouvellement révélé vers le haut, sous la pioche Envahisseur.

Pour résumer...

- Lorsque vous touchez un vaisseau Éclaireur, **pivotez-le** et appliquez son effet immédiat.
- Lorsque vous touchez un vaisseau Éclaireur endommagé, **retournez-le** sur sa face vaisseau Avancé (le vaisseau non endommagé pointé vers les canons), appliquez son nouvel effet immédiat et renvoyez-le au fond de la pioche. Il devient à présent un vaisseau Avancé.
- Lorsque vous touchez un vaisseau Avancé, **pivotez-le** (le vaisseau endommagé pointé vers les canons) et appliquez son effet immédiat.
- Lorsque vous touchez un vaisseau Avancé endommagé, **retournez-le**, appliquez son nouvel effet immédiat et renvoyez-le au fond de la pioche. Il redevient un vaisseau Éclaireur.

Si une des parties du vaisseau mère est révélée, la partie prend une tournure légèrement différente (comme expliqué plus loin).

Certains de vos canons sont si puissants qu'ils peuvent dans certaines occasions annuler les effets des vaisseaux ennemis !



Si un canon affichant cette icône touche un vaisseau ennemi et que vous devez le **pivoter** (le côté endommagé pointé vers les canons), **pivotez-le MAIS** l'effet du vaisseau ne s'active pas.



Si un canon affichant cette icône touche un vaisseau ennemi et que vous devez le **retourner** (sur sa face vaisseau Avancé ou Éclaireur), **retournez-le MAIS** l'effet du vaisseau ne s'active pas.



Si un canon affichant cette icône touche à tout moment un vaisseau ennemi, l'effet du vaisseau ne s'active pas.

Note : **pivotez** ou **retournez** toujours le vaisseau après l'avoir touché, même si son effet « lorsqu'il est touché... » (☀) est annulé par un canon.

Si les vaisseaux ennemis sont hors de portée, n'utilisez pas vos canons lors de votre tour. Déclenchez à la place l'une des cartes Défense Planétaire.

UTILISER UNE CARTE DÉFENSE PLANÉTAIRE :

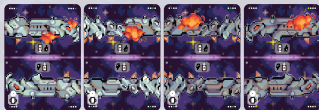
Vous disposez de 3 cartes Défense Planétaire face visible que vous pouvez utiliser pendant votre tour. Leurs effets sont particulièrement dévastateurs, pouvant aussi bien limiter vos pertes que provoquer de fulgurantes contre-attaques dans les rangs ennemis. Après avoir utilisé l'une de ces cartes, **retournez-la** de sorte qu'une nouvelle action vous soit disponible. (L'action que vous venez d'utiliser sera « désactivée » jusqu'à ce qu'elle soit de nouveau face visible).

QUAND UN VAISSEAU ATTEINT UN CANON :

Lors de sa manœuvre, si un vaisseau ennemi atteint un canon, ce dernier est endommagé (son niveau est réduit de 1). Pivotez ou retournez-le comme une carte vaisseau. Si le niveau d'un canon atteint « 0 », il est neutralisé et ne peut plus être utilisé (sauf si vous utilisez l'action « Réparations » de vos cartes Défense Planétaire). Le vaisseau ennemi est placé au fond de la pioche Envahisseur, sans que son orientation actuelle ne soit modifiée. Si l'ennemi atteint l'un de vos canons déjà neutralisés, **vous perdez la partie !**

APPARITION DU VAISSEAU MÈRE :

Le vaisseau mère est divisé en 4 parties : chacune d'elles se cache au dos des cartes dans la pioche Envahisseur. Dès qu'une des parties du vaisseau mère apparaît, réalisez son effet immédiat et placez-la au fond de la pioche Envahisseur (côté non endommagé face à vous). Les parties du vaisseau mère apparaissent lorsqu'un vaisseau Éclaireur endommagé est touché et qu'il est retourné. Cependant, lorsqu'une des parties du vaisseau mère doit entrer en jeu depuis la pioche Envahisseur, placez-la dans la colonne correspondante AU-DESSUS de la zone de décollage. L'ultime bataille commence lorsque les 4 parties du vaisseau mère sont en position au-dessus de la zone de décollage. N'appliquez plus aucun effet : les effets non résolus et les déplacements de vaisseaux sont ignorés !



Le vaisseau mère est en visuel, ses préparations sont terminées.

L'ultime bataille est sur le point de commencer !

L'ULTIME BATAILLE

L'ultime bataille commence lorsque les 4 parties du vaisseau mère sont en position au-dessus de la zone de décollage. Placez à présent la carte Vaisseau mère (APEX) et le dé d'attaque à portée de main.

Une fois le vaisseau mère en jeu, chaque tour inclut une nouvelle étape :

- APRÈS avoir utilisé un canon ou une carte Défense Planétaire, lancez le dé d'attaque pour définir la prochaine action du vaisseau mère. Lisez le texte sur la carte Vaisseau mère qui correspond à la valeur du dé.

Le vaisseau mère peut réaliser 3 actions différentes :

DÉPLACEMENT : le vaisseau mère se déplace d'une rangée vers le bas, comme un seul vaisseau, en direction de vos canons. Si des vaisseaux ennemis sont une case en dessous du vaisseau mère lors de son déplacement, ils descendent également d'une rangée dans la zone de combat. Des vaisseaux ennemis pourraient atteindre vos canons pendant cette manœuvre !

TORPILLES : le vaisseau mère lance une torpille sur l'un de vos canons qui redescend au niveau 0. L'ennemi va tenter de neutraliser vos canons selon un ordre bien précis (Alpha - Bêta - Gamma - Delta), en touchant le premier canon qui n'est pas déjà neutralisé. **Attention : les torpilles réduisent à 0 le canon touché, peu importe son niveau !**

AVANCÉE RAPIDE : le vaisseau mère ordonne à un vaisseau ennemi de descendre de 4 cases (cela va endommager l'un de vos canons !). Une fois que le vaisseau mère a fait son action, jouez votre prochain tour.

Vous gagnez la bataille si vous arrivez à endommager chacune des parties du vaisseau mère à temps !

SAUVEREZ-VOUS LA TERRE ?

LES CARTES ALTERNATIVES

Une fois que vous avez battu le vaisseau mère APEX, vous pouvez tenter votre chance contre l'un des vaisseaux mères alternatifs. 3 modèles différents sont disponibles : La Forteresse (bleu), Le Robuste (vert) et Le Véloce (rouge). Pour une mise en place du jeu avec l'un de ces vaisseaux mères alternatifs, échangez simplement les cartes affichant le vaisseau mère APEX (blanc) avec celui de votre choix. Utilisez également la carte Vaisseau mère correspondante dès lors que l'ultime bataille commence !

LA FORTERESSE : ce vaisseau mère est tellement imposant et redoutable que toutes les cartes Vaisseau déployées dans la zone de combat battent en retraite à son arrivée ! La Forteresse ne peut pas se réparer toute seule, mais possède une puissante attaque dévastatrice capable de faire des dégâts sur plusieurs canons en même temps ! Pour le vaincre, toutes les parties de l'appareil doivent être endommagées.

LE ROBUSTE : ce vaisseau mère doit être touché 8 fois pour pouvoir percer son double blindage ! Si vous touchez une partie déjà endommagée, ajoutez un jeton Touché sur celle-ci. Lorsque chaque partie est endommagée ET a un jeton Touché sur elle, le vaisseau mère est vaincu. Le Robuste possède deux attaques assez différentes des autres vaisseaux mères :

- **Renforts :** remplissez la rangée en dessous du Robuste avec des cartes Vaisseau (il ne se passe rien si le vaisseau mère est déjà dans la dernière rangée de la zone de combat).
- **Retraite :** cet effet est l'opposé de l'**Avancée rapide**. Lorsqu'il est activé, sélectionnez le vaisseau le plus proche des canons, en commençant par la colonne de droite. Il remonte la zone de combat aussi loin que possible (et peut survoler le vaisseau mère si besoin).

LE VÉLOCE : ce vaisseau mère est le plus rapide, mais également le plus fragile. Vous ne devez le toucher que 3 fois pour le vaincre. Toutefois, il est si rapide que vous ne pouvez pas le cibler avec votre Laser satellite (l'utiliser n'aura aucun effet).

Vous avez également à votre disposition 2 cartes Défense Planétaire alternatives que vous pouvez mélanger avec les autres cartes comme bon vous semble. Il s'agit du **Bouclier mobile** (à la place du **Vortex**), et des **Mines spatiales** (à la place du **Laser satellite**).

Le **Bouclier mobile** peut être « touché » soit par un vaisseau ennemi (lors d'une collision), soit par une arme. Les **Mines spatiales** reviennent à gauche de la zone de combat après leur utilisation, le côté Améliorer canons face visible).



NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

En plus d'affronter des vaisseaux mères alternatifs, vous pouvez augmenter le niveau de difficulté du jeu. Le mode recrue est une version légèrement simplifiée du jeu de base, mais les autres modes sont beaucoup plus exigeants !

MODE RECRUE :

Commencez la partie avec deux de vos canons au Niveau 2.

MODE COMMANDO :

Une fois que toutes les parties du vaisseau mère ont été touchées, vous devez toucher le vaisseau mère une fois de plus (sur n'importe quelle partie) pour détruire l'appareil.

MODE SURVIE :

Une fois que toutes les parties du vaisseau mère ont été touchées, vous devez toucher le vaisseau mère une fois de plus (sur n'importe quelle partie) pour détruire l'appareil. De plus, la partie commence avec la carte Danger au Niveau 2.

MODE FIN DU MONDE :

Une fois que toutes les parties du vaisseau mère ont été touchées, vous devez toucher le vaisseau mère une fois de plus (sur n'importe quelle partie) pour détruire l'appareil. De plus, la partie commence avec la carte Danger au Niveau 2.

Enfin, lors de la mise en place, remplissez la zone de décollage AINSI que la rangée du dessous de vaisseaux ennemis !

PARTIE À 2 JOUEURS

Il est possible de jouer à 2 dans ce mode de jeu ! Mettez le jeu en place entre les deux joueurs. L'un des joueurs prendra le contrôle de la Terre et de ses défenses (comme dans une partie classique), tandis que l'autre prendra le contrôle des vaisseaux ennemis. La mise en place est similaire à celle d'une partie solo, à l'exception du fait que la carte Danger commence au Niveau 4 et qu'aucune carte Vaisseau mère n'est utilisée (tous les vaisseaux mère fonctionnent de la même façon dans cette variante).

Chaque manche commence avec le tour du joueur terrien (qui utilise un de ses canons ou effectue l'action d'une des cartes Défense Planétaire), suivi par le joueur extraterrestre.

Une fois venu le tour du joueur extraterrestre, celui-ci a 2 choix :

- Réapprovisionner jusqu'à 4 vaisseaux sur la zone de décollage, **OU**
- Activer l'effet d'une carte Danger (1-4)

Le joueur extraterrestre peut regarder à tout moment le dos des Vaisseaux en jeu !

Les changements de gameplay suivants sont également appliqués :

- Le joueur extraterrestre gère le déplacement des vaisseaux ainsi que les dégâts reçus (pivoter et retourner les vaisseaux). Dans une situation où un choix s'impose (un vaisseau à déplacer, etc.), c'est au joueur extraterrestre de trancher.
- Les effets des vaisseaux ennemis ne sont activés que lorsqu'ils sont retournés sur leur dos (face sans « S »). Les effets de la carte Danger ne sont jamais activés automatiquement : la carte Danger reste toujours au Niveau 4 et son effet n'est activé que si le joueur extraterrestre choisit de le faire pendant son tour.
- Lorsqu'un vaisseau ennemi est touché (touché une seconde fois sur sa face dos), il est retiré de la partie (il ne revient pas dans la pioche Envahisseur en tant que vaisseau Éclaireur « S »).
- Le canon DELTA fonctionne normalement, mais son effet spécial (annuler les effets lorsqu'un vaisseau est endommagé pour la troisième fois) **NE S'APPLIQUE PAS**.

➤ Si le joueur terrien utilise une carte Défense Planétaire, celle-ci n'est pas retournée (les cartes de départ restent actives pendant toute la partie).

Si l'une des parties du vaisseau mère est révélée, elle est mise de côté. Lorsque le joueur terrien a découvert les 4 parties du vaisseau mère, deux tours supplémentaires sont joués normalement (pour qu'il puisse se préparer à l'ultime bataille). Ce n'est qu'ensuite que le joueur extraterrestre met le vaisseau mère en jeu.

Lors de l'ultime bataille, le tour du joueur extraterrestre change : il ne déclenche plus les effets des vaisseaux, mais déplace le vaisseau mère d'une rangée à chacun de ses tours. Si le joueur terrien ne peut pas détruire le vaisseau mère avant qu'il ne s'écrase sur ses canons, il perd la partie.

Si vous souhaitez rendre la partie plus simple pour le joueur terrien, vous pouvez commencer avec tous les canons au Niveau 2.

Pour rendre la partie plus difficile, commencez la partie avec un canon neutralisé au hasard.

MERCI D'AVOIR JOUÉ

Auteurs : **Fabrice Chazal et Arnaud Charpentier**

Illustrations : **Francisco Coda**

Traduction : **Valentin Le Lay**

Mise en page : **Antoine Morandi**

Relecture : **Thomas Marrot**



Publishing Technology & Solutions

1 Chemin de la Coume, 09300 LAVELANET

www.grailgames.games



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

ICÔNES/EFFETS

Aperçu détaillé de certaines icônes du jeu :



Piochez des cartes depuis la pioche Envahisseur et placez-les sur la zone de décollage (ici : piocher 3 cartes). S'il n'y a pas assez de place dans la zone de décollage, piochez autant que possible. Ne modifiez pas l'orientation des cartes lorsque vous les piochez. Remplissez la zone de décollage de gauche à droite avec des vaisseaux. **Note : les parties du vaisseau mère sont placées AU-DESSUS de la zone de décollage.**



L'icône de gauche indique de **pivoter** la carte (sur son côté endommagé) et celle de droite indique de **retourner** la carte (sur son côté non endommagé).



Cette icône vous rappelle qu'il faut activer les effets immédiats de la case grise du vaisseau que vous venez de toucher.



Un vaisseau possédant cette icône est équipé d'un laser. Lorsqu'il l'active, le vaisseau touche le canon dans sa colonne, réduisant son niveau de 1 (il peut le neutraliser de cette manière).



Ces icônes font référence à la carte Danger. La première icône vous indique d'appliquer l'effet actuel de la carte Danger.



La seconde icône vous indique d'augmenter le niveau de la carte Danger de 1, en la **pivotant** ou la **retournant**. **Si la carte Danger est déjà au Niveau 4, traitez cette icône comme la précédente.**



Si vous rencontrez cette icône, placez la carte au fond de la pioche Envahisseur, sans changer son orientation.