

3-10 / 14+ / 15
JOUEURS ANS MIN

IVAN TURNER

CE JEU EST UNE

TUERIE™

ALIEN À BORD

MANUEL D'OPÉRATIONS

JOURNAL DE BORD

La créature est parmi nous. Elle progresse d'une section à l'autre en dévorant tous ceux qu'elle croise. Nous ignorons d'où vient cet organisme parfait, cette forme de vie extraterrestre violente et mortelle qui a déjà éliminé plusieurs membres d'équipage. Si elle réussit à atteindre nos colonies ou à se reproduire... Non. Nous devons absolument l'arrêter, même si cela implique de faire sauter le vaisseau. Cette chose nous traque un par un et la panique se propage, mais nous ne pouvons ni céder à la peur ni trahir nos camarades. Avec un peu de chance, nous parviendrons peut-être à l'éjecter dans l'espace. Il faut au moins essayer. // Dernière entrée du journal

MATÉRIEL



1 tapis SVS du vaisseau



24 cartes Équipage



8 cartes Cible



10 cartes Signes vitaux

Dans **Ce jeu est une TUERIE**, une forme de vie extraterrestre vous pourchasse à bord d'un petit vaisseau seul au fond de l'espace. Bienvenue dans un jeu d'ambiance hilarant et mortel !

Votre objectif est simple : survivre à tout prix et éliminer la menace avant qu'elle ne vous rattrape. Vous ne jouerez que 2 cartes par round (pour indiquer votre Cachette et l'Action que vous allez entreprendre), avant de révéler l'endroit ciblé par l'alien et de compter les morts. Si la chance est avec vous, une partie de l'équipage s'en sortira indemne. Néanmoins, sachez que vous allez probablement y passer... et remonter aussitôt à bord pour prendre votre revanche !

MISE EN PLACE

- Installez le tapis SVS (*Système de Vision Synthétique*) au centre de la table. Les lieux du vaisseau sont en jeu et accessibles tant que leur nom reste visible sur ce tapis.
- Note : le terme générique « lieu(x) » fait référence aux sections du vaisseau dans leur globalité. Il inclut les cartes Cible de l'alien comme la partie Cachette des cartes Équipage.*
- Posez une carte Signes vitaux devant chaque joueur, sur sa face bleue pour indiquer qu'ils sont vivants.
 - Adaptez les paquets de cartes selon le nombre de joueurs.
 - ▶ **3 à 5 joueurs :** retirez la Passerelle et l'Infirmerie du paquet Cible. Récupérez les cartes Équipage dont la Cachette correspond à ces lieux (3 de chaque) et remettez-les dans la boîte ; elles ne serviront pas pendant cette partie. Posez la Passerelle et l'Infirmerie face cachée sur leurs cases respectives du tapis SVS ; ces lieux ont déjà été détruits et ne sont pas en jeu.
 - ▶ **6 à 10 joueurs :** utilisez toutes les cartes Cible et Équipage.
 - Mélangez les cartes Cible et alignez-les face cachée sous le tapis SVS. Cette rangée s'appelle la Zone de chasse.
 - Mélangez le paquet Équipage et posez-le face cachée près du tapis.
 - Le joueur qui a regardé le plus récemment un film sur les aliens devient le Premier membre d'équipage.

MISE EN PLACE
à 8 joueurs

Tapis SVS

Paquet Équipage

Réserve
de chasse

Cartes Cible

Zone de chasse

Cartes ÉQUIPAGE

Chacune de ces cartes a deux orientations possibles.

Cachette : correspond aux cases du tapis SVS et aux cartes Cible de l'alien. Si vous posez une carte Équipage avec la Cachette lisible face à vous, elle indique où vous vous cachez pendant ce round, ainsi que votre Vulnérabilité (de 1 à 3). Plus cette dernière est élevée, plus vous êtes « à découvert » et susceptible de devenir la proie de l'alien si vous le croisez.

Action : si vous jouez une carte Équipage dans l'autre sens, de sorte que son texte soit lisible, elle décrit l'Action que vous effectuez. Chaque Action est unique. Selon sa couleur, il peut s'agir d'un bonus immédiat et valable pendant tout le round (noir) ou d'un effet à résoudre plus tard, au moment spécifié (rouge). Si le texte d'une carte contredit les règles générales, c'est lui qui prévaut. Lorsque les effets de plusieurs Actions s'opposent (par exemple, pour modifier la Vulnérabilité des membres d'équipage), celui de la dernière carte jouée supplante les précédents.

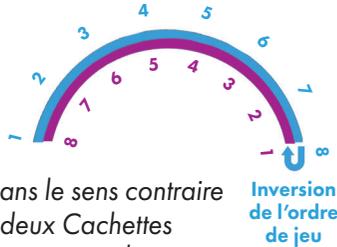
Note : un texte noir rédigé en italique n'a pas d'effet réel sur le jeu et sert uniquement à vous mettre dans l'ambiance.

Vous ne jouez que 2 cartes par round : votre Cachette et votre Action. Peu importe dans quel ordre elles entrent en jeu, du moment que vous en posez une de chaque.

Vulnérabilité



- 1. Préparation :** distribuez 2 cartes Équipage face cachée à chaque joueur, qui peut les consulter mais ne doit pas les montrer aux autres. Remettez le reste du paquet à sa place.
- 2. Première carte :** commencez par le Premier membre d'équipage et poursuivez en sens horaire. À tour de rôle, chacun sélectionne 1 carte de sa main, la lit à voix haute et la met en jeu face visible devant lui selon l'orientation de son choix, indiquant ainsi « où il se trouve » (sa Cachette) ou « ce qu'il fait » (son Action).
- 3. Seconde carte :** lorsque tout le monde a résolu l'étape précédente, **l'ordre de jeu s'inverse**. Le dernier membre d'équipage à avoir joué une carte pose celle qu'il lui reste en main, suivi du prochain joueur en sens antihoraire, etc.



Rappel : vous devez orienter votre seconde carte dans le sens contraire de la première. Il est impossible de se trouver dans deux Cachettes différentes ou d'effectuer deux Actions pendant le même round.

- 4. Traque :** une fois que chacun a joué ses 2 cartes, appliquez tout effet rouge qui se déclenche avant de révéler la cible de l'alien. Le Premier membre d'équipage choisit ensuite une carte de la Zone de chasse et la retourne face visible : l'alien se rend dans ce lieu.



- 5. Bilan :** résolvez simultanément les effets « **Fin du round** » des Actions en jeu. Ils doivent TOUS être appliqués, même si le membre d'équipage qui a joué la carte est tué. L'icône ⚠ signale un effet susceptible d'avoir des conséquences sur la fin de la partie.

Lorsqu'un joueur meurt, il retourne sa carte Signes vitaux sur sa face rouge et est éliminé.

- Si une Action vous demande de DÉTRUIRE un lieu :

- ▶ **tous** les membres d'équipage qui s'y cachent sont tués ;
- ▶ si l'alien est dans ce lieu, il meurt également. La partie s'achève et l'équipage survivant a GAGNÉ !

Note : toute autre Action qui entraîne la mort d'un joueur se produit aussi à ce moment-là.

- Si l'alien a survécu, comparez sa cible aux Cachettes des membres d'équipage encore vivants :
 - ▶ si aucun d'entre eux n'est dans le lieu ciblé, tout va bien ;
 - ▶ si un seul membre d'équipage s'y cache, il meurt aussitôt ;
 - ▶ s'ils sont plusieurs, l'alien tue le plus Vulnérable (les autres survivent). En cas d'égalité, tous les joueurs concernés sont éliminés.

- Vérifiez les signes vitaux de l'équipage. Si tous les joueurs sont morts, la partie s'achève par une défaite tragique !

Sinon, récupérez la carte Cible de chaque lieu détruit et posez-la face cachée sur sa case du tapis SVS, puis rangez dans la boîte toutes les cartes Équipage dont la Cachette correspond (sauf les ACTIONS CONTINUES, cf. page 8).

- Ramassez les cartes Équipage restantes (sauf les ACTIONS CONTINUES), mélangez-les et posez ce nouveau paquet près du tapis.



Les cartes Cible des lieux détruits sont placées sur le tapis SVS.



Retirez les cartes Équipage dont la Cachette a été détruite.

6. Entretien : préparez le prochain round.

- Déplacez la carte Cible révélée pendant l'étape de traque vers la Réserve de chasse, face visible. L'alien n'ira plus dans ce lieu : il l'a déjà fouillé.



- Mélangez toutes les cartes Cible qu'il reste dans la Zone de chasse et formez une nouvelle rangée face cachée sous le tapis.
- Si la Zone de chasse est vide :
 - ▶ DÉTRUISEZ la dernière cible révélée, en la posant sur le tapis SVS et en retirant les cartes Équipage correspondantes (l'alien infeste ce lieu, qui devient inaccessible) ;
 - ▶ mélangez les cartes de la Réserve pour reconstituer la Zone de chasse, face cachée.
- Le prochain joueur en sens horaire devient le Premier membre d'équipage.
- Commencez un nouveau round par l'étape de préparation. Continuez ainsi jusqu'à ce que la partie s'achève par la mort de l'alien (et la victoire de l'équipage survivant) ou par une défaite cuisante.

SEUL À BORD

En faisant preuve de prudence, vous pourriez être le dernier humain survivant à bord du vaisseau. Dans ce cas, vous avez jusqu'à la fin du **prochain round** (après la mort de votre dernier camarade) pour trouver un moyen de gagner... ou subir le même sort que le reste de l'équipage.

Certaines cartes comportent un effet « **Seul à bord** », qui n'a aucune importance dans la plupart des parties mais décrit votre victoire si êtes le dernier survivant et parvenez à jouer la carte en tant qu'Action (même si l'alien cible ensuite votre Cacheette).

*Note : un membre d'équipage en **Sortie extravéhiculaire** n'est pas considéré comme étant « à bord ». Vous pouvez donc gagner tout seul pendant qu'il gèle dans l'espace.*

Pénurie de cartes Équipage

Si la destruction d'un trop grand nombre de lieux vous empêche de distribuer 2 cartes Équipage aux joueurs au début du round, ils n'en reçoivent que 1 chacun et doivent la jouer simultanément : elle représente leur Cachette (aucune Action n'est disponible, car ils ont tous trop peur pour agir). Révélez ensuite la cible de l'alien et poursuivez le round comme d'habitude.

ACTIONS CONTINUES

Les cartes qui comportent cette mention restent devant vous pendant un ou plusieurs rounds, jusqu'à ce que leur ACTION CONTINUE ait été résolue. Sauf mention contraire, vous recevez quand même 2 cartes au début de chaque round : choisissez-en 1 à jouer en tant que Cachette et défaussez l'autre.

Une ACTION CONTINUE est toujours considérée comme votre première carte du round, et votre Cachette comme la seconde. Une fois mise en jeu, elle ne peut pas être détruite et n'est jamais remélangée dans le paquet Équipage, même si son propriétaire est tué. Retirez-la de la partie **après sa résolution**.

FOIRE AUX QUESTIONS

Si ma carte indique « Jouable comme 1^{re} (ou 2^{nde}) carte », suis-je OBLIGÉ de l'utiliser en tant qu'Action ? // Non. Mais si vous décidez de le faire, elle doit être jouée au moment spécifié.

Un joueur en Sortie extravehiculaire reçoit-il d'autres cartes après avoir posé cette Action ? // Non. Il est considéré comme temporairement « hors jeu » et ne revient que s'il devine la cible **finale** de l'alien. (Conseil stratégique : évitez d'utiliser cette Action pendant le premier round, c'est trop risqué.)

Éliminer les autres membres d'équipage a-t-il un intérêt ? // Possible. Un joueur « Seul à bord » a de bonnes chances de gagner la partie... s'il survit jusque-là ! (En plus, c'est marrant et ça accroît la tension.)

Après que j'ai joué Le lâche, que se passe-t-il si un autre membre d'équipage vient dans ma Cachette puis est déplacé ailleurs ? // Puisqu'il est entré dans votre Cachette à un moment donné, il vous repère et vous élimine.

Que se passe-t-il si je joue C'était moins une ! quand la dernière carte de la Zone de chasse correspond à ma Cachette ? // Si la Réserve est vide, l'alien gagne en ayant infesté tout le vaisseau. Sinon, mélangez les cartes de la Réserve et reconstituez la Zone de chasse avant d'y piocher la nouvelle cible, puis détruisez la Cachette que vous venez de quitter.

Si tous les lieux ont été détruits sauf ma Cachette, que se passe-t-il lorsqu'elle rejoint la Réserve de chasse ? // L'alien infeste ce lieu. N'ayant nulle part où se réfugier, tout l'équipage meurt.

Crédits

Conception : Ivan Turner
Développement : Neil Hoffman, Peter Spano, Curt Coveri, Gaeton Dragone
Illustrations : Grafit Studio
Révision : Linda Baldwin

Version française

Traduction et responsabilité éditoriale : Elodie Nelow
Relecture : Elric Rozet
Maquette : Łukasz Kempniński
Distribution : Davy Sychala
Marketing et événementiel : Guillaume Gigleux, Théo Vitte



www.SmirkandDagger.com | www.LuckyDuckGames.com/fr

© 2024 Smirk & Dagger Games, 30 Lyrical Lane, Sandy Hook, CT 06482, USA. Tous droits réservés. Édition française par Lucky Duck Games, ul. Zielnińskiego 11, 30-320 Cracovie, Pologne.