

PROJECT ELITE

LIVRET DE RÈGLES



SOMMAIRE

APERÇU DES RÈGLES

Introduction	3
Matériel	4
Concepts de base	6
Plateau de jeu	6
Plateaux Héros	7
Dés d'Action et dés de Tir	7
Dés d'Action	7
Dés de Tir	7
Emplacements d'action	8
Mise en place	9
Mode solo	10
Phases de jeu	11
1. Événement	11
2. Spawn des aliens	12
Étape Spawn des essaims	12
Étape Spawn de boss	13
Jetons Acide et Slime	13
3. Action	14
Lancer, dépenser et affecter des dés	14
Actions	14
Obstacles	14
Poussée	16
Équipement	17
Armes	17
Objets	18
Accessoires	19
Arsenaux d'alien	19
Ligne de vue (LDV)	19
Résoudre un événement	20
Compléter un jeton Objectif	20
Temps écoulé!	20
4. Activation des aliens	21
Étape Capacités des aliens	21
Cartes Attributs d'essaim	21
Dégâts infligés aux héros	21
Étape Déplacement des aliens	22
5. Fin de manche	22
Gagner ou perdre la partie	22
Missions	23
Crédits	27
Rappel des règles	28

Project : ELITE est un jeu de plateau coopératif palpitant pour 1 à 6 joueurs, qui incarnent les membres de l'escouade ELITE, recrutée pour stopper une terrible invasion extraterrestre. Plusieurs missions ont été données à ces soldats intrépides et doivent être accomplies rapidement, avant que leur fenêtre d'opérations ne se ferme. Tandis que les actions et activations des aliens sont orchestrées par le jeu, les joueurs, eux, sont impliqués dans des manches effrénées, au cours desquelles ils lanceront leurs dés en temps réel pour se déplacer, fouiller les environs en quête d'armes et d'objets, et combattre les nuées d'aliens en approche.



INTRODUCTION

Le Docteur Kohm faisait de son mieux pour cacher son agitation. Des briefings, il en avait donné, pendant qu'il opérait aux Nations Unies ; mais jamais à une échelle pareille. Non pas que l'ONU ait une importance particulière désormais... Le siège avait été vaporisé, comme le reste de New York.

« Docteur ? Ils sont prêts. »

Le soldat le fit traverser un long couloir, jusqu'à atteindre une salle plongée dans l'ombre, mis à part la lumière froide d'un écran de projection. Son escorte l'annonça au reste de l'assemblée, dont il n'arrivait à deviner que les uniformes et l'anxiété. Sur sa tablette, le docteur avait rassemblé tout ce qu'on savait de l'invasion ; un document malheureusement bien trop court.

« Mesdames et Messieurs les Présidents, Généraux, Ambassadeurs, Monsieur le Secrétaire Général, mon nom est Kohm, Docteur de mon état. » Il tapota un bouton de sa tablette, et l'écran derrière lui afficha les silhouettes déformées d'une douzaine de créatures affreuses. « Les nombreux visages de notre ennemi. — Il y en a plus que ça, s'exclama le Général à l'avant de la salle.

— En effet, mais ces plus gros spécimens sont les véritables Janusiens.

— On va vraiment les appeler comme ça ?, grogna le Général.

— Eh bien, ils proviennent de Proxima Centauri b, une planète que nous avons surnommée Janus, en référence au dieu bicéphale—

— Les Phalanges, il interrompit. C'est comme ça qu'on les appelle sur le terrain. »

Kohm haussa les épaules. « Les Phalanges. Admettons. Ils ont de nombreuses autres troupes, aux spécialisations variées, continua-t-il en tapotant sa tablette à nouveau, révélant de nouvelles images.

— Il y en a qui vomissent de l'acide et courent à 60 kilomètres-heure !

— Tout à fait, Général, répondit Kohm. Nous présumons que leurs mutations furent artificielles, encouragées par la désolation de leur monde. Proxima Centauri b gravite très près de son étoile, un astre bien moins chaud et lumineux que notre Soleil. Bien qu'elle soit techniquement habitable, leur planète a subi les affres des tempêtes stellaires et de la radioactivité. Ils ont dû comprendre que leur monde était condamné il y a longtemps.

— Et ils viennent prendre le nôtre !, rétorqua le Général. Eh ben, qu'ils y viennent. »

Un murmure d'acquiescement se répandit.

« En effet, Général. Malheureusement...

— Ils ont détruit nos infrastructures interplanétaires, et on a perdu le contact avec la Colonie Martienne. Sans parler des cratères qui ont remplacé nos capitales. Inutile de tourner autour du pot, Docteur : comment on les arrête ? »

Ça, c'était la partie la plus délicate. Kohm fit glisser une carte orbitale sur l'écran.

« Voici leur flotte, actuellement en orbite stationnaire derrière la Lune. La seule raison pour laquelle nous pouvons tenir cette conférence, c'est parce qu'ils veulent que la Terre reste intacte. Pour l'heure, ils ont l'air focalisés sur les enlèvements de masse et l'écrasement de nos efforts de recherche... et des quelques défenses qu'il nous reste. »

Le Général grogna à nouveau. « Et vos recherches pourraient nous aider à les vaincre ? »

Quelques tapotements, et une ribambelle d'armes vint peupler l'écran de projection, accompagnée d'une vidéo montrant des super-soldats en équipement incroyablement lourd, courant presque aussi vite que les aliens. « Leur technologie est formidable, mais pas incompréhensible. Une fois que certains de ces prototypes seront produits en masse, nous pourrons nous battre de façon plus égale. Nous y sommes presque. Un peu de temps, Général. C'est tout ce dont nous avons besoin. »

Un énième grognement, cette fois pensif. « C'est bien la seule chose que je ne peux pas vous donner. Pas facilement, en tout cas. » Il contempla les écrans un moment.

« Mais on a un plan d'attaque. C'est risqué, mais ça peut marcher si on utilise vos prototypes. Laissez-moi vous parler du Projet ELITE. »

AMÉLIOREZ VOTRE IMMERSION !

Avec des musiques composées par Orkestra et une production signée Labirinto Filmes, l'application **Project : ELITE** contient une fonctionnalité « minuteur » pour la phase Action en temps réel, ainsi que des bandes-son exclusives qui vous transporteront au cœur du champ de bataille, en s'adaptant au temps restant pour faire monter la tension et vous tenir en haleine.



Téléchargez l'application gratuite via ce QR code.

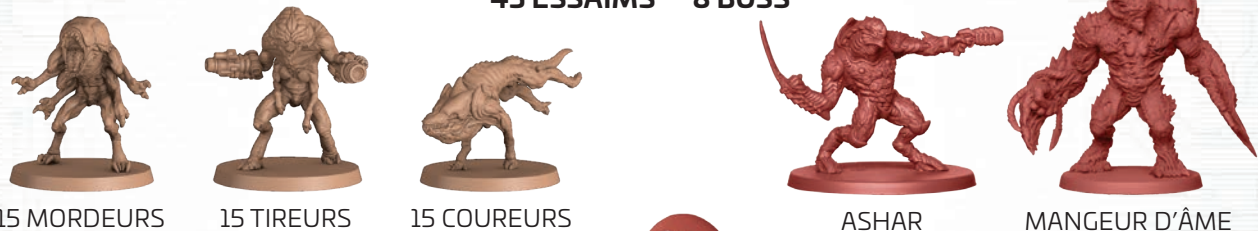


MATÉRIEL

6 FIGURINES DE HÉROS



53 FIGURINES D'ALIEN 45 ESSAIMS — 8 BOSS



1 MINUTEUR ÉLECTRONIQUE



1 PLATEAU DE JEU RECTO VERSO



LABO ABANDONNÉ

CRATÈRE D'IMPACT

1 LIVRET DE RÈGLES



6 PLATEAUX HÉROS



6 BASES COLORÉES



64 CARTES ÉQUIPEMENT



8 CARTES ARME DE BASE



40 CARTES FOUILLE



16 CARTES ARSENAL D'ALIEN

3 CARTES ATTRIBUTS D'ESSAIM



25 CARTES ÉVÈNEMENT



30 CARTES SPAWN D'ESSAIM



20 CARTES SPAWN DE BOSS



8 CARTES ATTRIBUTS DE BOSS



12 CARTES R.A.S.

6 CARTES AIDE DE JEU



42 DÉS



18 DÉS DE TIR 24 DÉS D'ACTION

6 COMPTEURS DÉGÂTS



88 JETONS



12 JETONS CIBLE



24 JETONS 1 PV



12 JETONS 3 PV



12 JETONS ACIDE



4 JETONS SLIME



6 JETONS COMPÉTENCE DE KARA



3 JETONS NUÉE D'ALIENS



3 JETONS FOUILLE



12 JETONS PIÈGE

28 JETONS OBJECTIF RECTO VERSO



JETONS EXPLORATION



JETONS DÉMOLITION, RECONNAISSANCE, EXTERMINATION ET CAPTURE


CONCEPTS DE BASE

PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu recto verso comporte deux environnements : le Labo abandonné et le Cratère d'impact. Chaque face du plateau comporte les éléments suivants :

1. Zone de départ



Chaque face comporte une zone de départ avec une bande rayée . Il s'agit de la zone où les héros sont placés au début de chaque mission. L'objectif des aliens est d'atteindre la zone de départ.

2. Emplacement Nuée d'aliens



Les cases où vous placez les jetons Nuée d'aliens.

3. Point de spawn



Les cases où vous placez les figurines d'alien pendant la phase Spawn des aliens.

4. Emplacements Objectif



Des cases numérotées utilisées lors de la mise en place des missions.

5. Emplacements Fouille



Les cases où vous placez les jetons Fouille.

6. Chemin fléché



Une série de flèches qui indique le chemin que les aliens empruntent en se déplaçant.

7. Cases

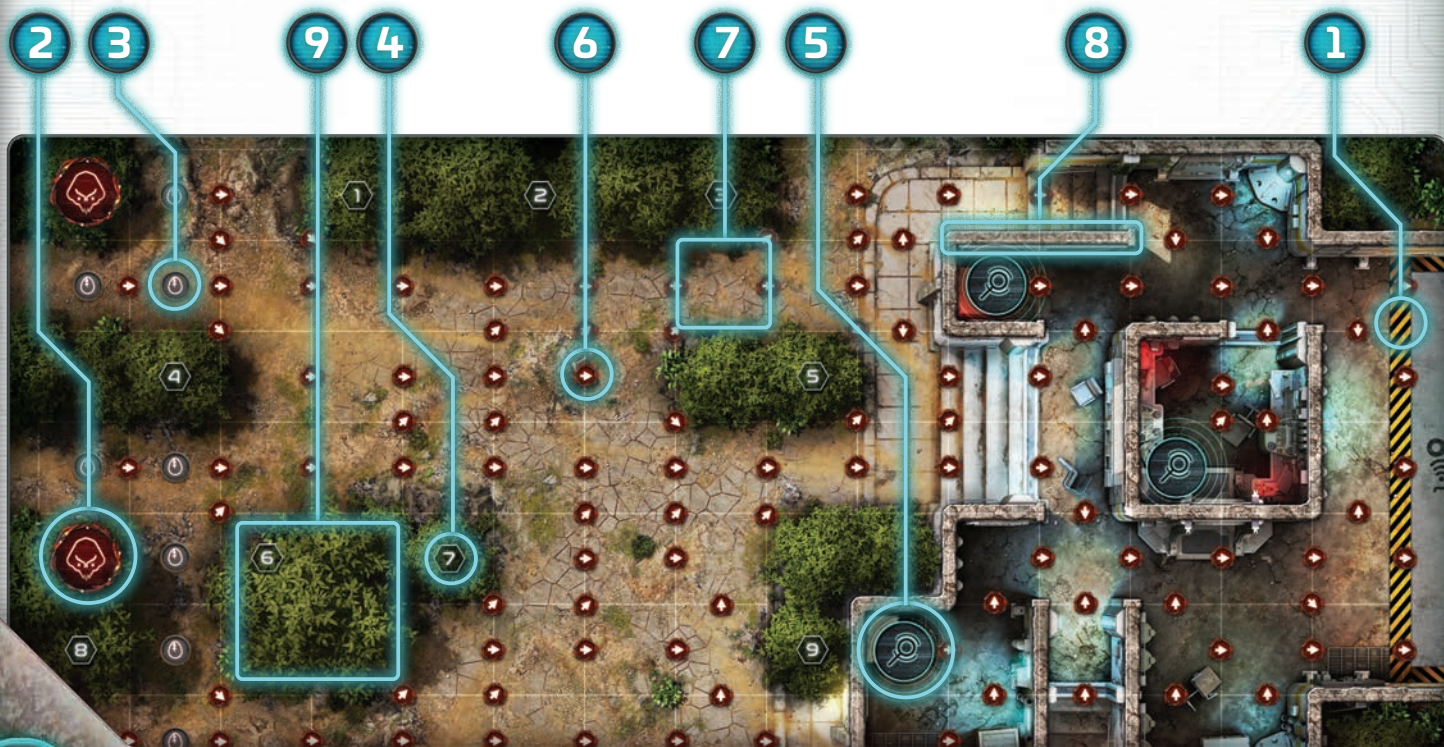
Chaque case du plateau ne peut accueillir qu'une seule figurine maximum. Deux cases qui partagent une arête ou un point d'intersection sont considérées comme étant adjacentes. Les cases sont délimitées par des lignes.

8. Murs

Certaines cases du plan sont séparées par des Murs ou des Coins de mur, qui bloquent le déplacement d'une case à l'autre (voir page 14). Deux cases séparées par un Mur ou un Coin de mur ne sont pas considérées comme étant adjacentes.

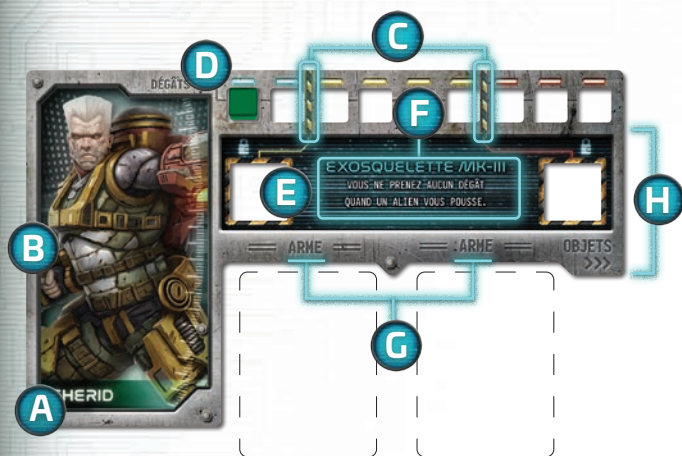
9. Obstacles

Certaines cases n'ont pas leurs 4 côtés délimités par des lignes. Il s'agit de cases Obstacle. Une figurine ne peut ni y être placée, ni être poussée dessus. Ces cases bloquent également la Ligne de vue.



PLATEAU HÉROS

Les plateaux Héros servent à visualiser les compétences des héros, leur santé, leurs armes, leurs objets et les effets relatifs à leurs dés.



A Nom

B Illustration

C Seuil de dégâts

D Piste de dégâts

Déplacez votre compteur Dégâts le long de cette piste pour indiquer l'état de santé actuel de votre héros (voir page 21).

E Capsules d'urgence

Lorsque votre compteur Dégâts dépasse un Seuil de dégâts, votre héros perd 1 dé d'Action. Mettez alors le dé sur un de ces emplacements (voir page 21).

F Compétence spéciale

Une caractéristique unique qui distingue ce héros des autres.

G Emplacements d'arme

Chaque plateau Héros comporte 2 emplacements servant à accueillir une arme chacun. Chaque héros peut donc porter jusqu'à 2 armes en même temps. Lorsque vous trouvez de nouvelles armes, vous devez à chaque fois choisir les 2 armes à conserver.

H Zone Objets

Placez les cartes Objet de votre héros ici. À l'inverse des armes, il n'y a pas de limite au nombre d'objets que vous pouvez porter.

DÉS D'ACTION ET DE TIR

Les héros utilisent 2 types de dés.



Les dés d'Action

Utilisés au cours de la phase Action (voir page 14). Ces dés comportent des symboles spécifiques sur chaque face, qui indiquent les actions que les héros peuvent effectuer.



Les dés de Tir

Ces dés servent à activer les armes et les objets, et déterminent où apparaissent les Boss.



EMPLACEMENTS D'ACTION

Les emplacements d'action sont présents sur de nombreux éléments de jeu. Vous devez y affecter vos dés d'Action pour activer ou annuler des effets.

Il y a 2 types d'emplacements d'action.



Emplacements standard

Ces emplacements ont un fond bleu. Ils peuvent être utilisés plusieurs fois par phase Action (voir page 14), tant que vous y affectez les dés requis. Vous pouvez récupérer les dés affectés à des emplacements standard à tout moment.



Emplacements verrouillés

Ces emplacements ont un fond rouge et un cadre strié. Lorsqu'un héros affecte un dé à un emplacement verrouillé, ce dé doit y demeurer jusqu'à la fin de la manche (voir page 22). Cela signifie que chaque emplacement verrouillé ne peut être utilisé qu'une seule fois par phase Action.



Pour utiliser un double emplacement verrouillé, vous devez y affecter deux dés d'Action.

EMPLACEMENTS D'ACTION : NOTIONS AVANCÉES



Lorsque vous activez pour la première fois une carte qui comporte un emplacement standard et un emplacement verrouillé, vous devez y affecter deux dés. Passé cette première activation, le dé d'Action sur l'emplacement verrouillé reste sur la carte, et l'arme peut être activée comme si elle ne comportait qu'un emplacement standard (jusqu'à la manche suivante).



Pour les cartes comportant un double emplacement verrouillé, vous devez affecter 2 dés d'Action, qui resteront sur ces emplacements jusqu'à la fin de la manche. L'arme ne peut être utilisée qu'une seule fois par manche.

NOTE : vous devez récupérer tous les dés posés sur des emplacements, standards comme verrouillés, à la fin de la manche. Vous pouvez toujours utiliser n'importe quel Équipement paré une seule fois après la fin du décompte de la phase Action.

Lorsque vous devez perdre un dé d'Action parce que votre compteur Dégâts a dépassé un Seuil de dégâts, vous pouvez choisir n'importe quel dé, même si celui-ci était déjà sur un emplacement verrouillé. Notez que les Objectifs et les Événements complétés dont vous retirez les dés pour cette raison demeurent complétés. Puisqu'ils sont complétés, ces Événements n'affectent plus la partie et ces Objectifs sont considérés comme étant prêts (voir page 20). Cependant, si vous retirez un dé d'un Événement ou Objectif non complété, alors l'emplacement aura besoin d'être rempli à nouveau pour compléter l'Événement ou l'Objectif.

Si vous placez en Capsule d'urgence un dé provenant d'un emplacement verrouillé, ce dernier est toujours considéré comme étant occupé. Si la carte ne comportait qu'un emplacement verrouillé (seul ou double), retournez-la jusqu'à la prochaine phase Action pour indiquer son utilisation. Si la carte est hybride (comme le Fusil Ionique ci-contre), elle peut toujours être activée si vous remplissez son emplacement standard, et ce jusqu'à la fin de la phase Action.



MISE EN PLACE

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table, en mettant face visible le côté avec lequel vous voulez jouer. Étant donné que le jeu se déroule en temps réel, il est important que le plateau soit facile d'accès pour tous les joueurs.

2. Chaque joueur suit les étapes ci-dessous.

- Choisissez un héros et prenez son plateau ainsi que sa figurine correspondants.
- Choisissez une couleur et prenez le compteur Dégâts et la base de figurine assortis. Placez le plateau Héros devant vous, avec le compteur Dégâts sur le cran le plus à gauche de la piste de dégâts. Puis attachez votre figurine à la base colorée et placez-la dans la zone de départ.
- Prenez 1 carte Aide de jeu.
- Prenez 4 dés d'Action et 3 dés de Tir.

3. Piochez au hasard un nombre d'armes de base égal au nombre de joueurs + 2, et placez-les face visible au centre du plateau de jeu. Chaque joueur choisit une carte Arme de base et s'en équipe. Remettez les cartes non choisies dans la boîte.

4. Placez les cartes Attributs d'essaim face visible près du plateau, de manière à ce qu'elles soient visibles de tous les joueurs.

5. Prenez 8 cartes Attributs de boss, mélangez-les avec les 12 cartes R.A.S., puis placez-les face cachée en bordure du plateau de jeu pour former la pioche Spawn de boss.

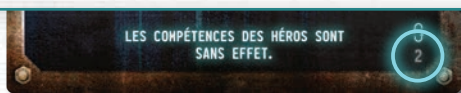
6. Séparez les cartes Fouille, Arsenal d'alien et Spawn d'essaim pour former 3 pioches distinctes. Mélangez chacune d'entre elles et placez-les en bordure du plateau de jeu.

7. Choisissez une mission ainsi qu'un niveau de difficulté : facile, moyen ou difficile. Chaque mission a une mise en place et des règles qui lui sont propres (voir page 23).

8. Rangez les héros non sélectionnés dans la boîte. Placez toutes les figurines d'alien près du plateau de jeu.



9. Chaque carte Événement comporte un chiffre dans son coin inférieur droit. Triez-les en pioches séparées en suivant le tableau ci-dessous, et mélangez chaque pioche. Puis, piochez 8 cartes au total en fonction de la difficulté choisie. Renvoyez les cartes restantes à la boîte.



N° DE CARTE	FACILE	MOYEN	DIFFICILE
1 à 16	-	3 cartes	4 cartes
17 à 21	5 cartes	2 cartes	-
22 à 23	2 cartes	2 cartes	2 cartes
24	1 carte	1 carte	1 carte
25	-	-	1 carte
TOTAL	8 cartes	8 cartes	8 cartes

Mélangez les cartes piochées et distribuez-les face cachée en bordure du plateau de jeu, pour former la Piste des événements.

10. Mélangez les jetons Nuée d'aliens et placez-les aléatoirement, côté chiffre visible, sur les emplacements Nuée d'aliens du plateau.



11. Placez les jetons Fouille sur les emplacements Fouille du plateau de jeu, côté clair visible.



12. Disposez les jetons restants en tas séparés à côté du plateau.

13. Choisissez le joueur qui sera le Gardien du temps et donnez-lui le minuteur. Il sera chargé de gérer le minuteur électronique pendant la phase Action (voir page 14).

MODE SOLO

Pour jouer en solo, suivez les instructions de mise en place normales, en tenant compte des ajustements suivants.

1. Choisissez 2 héros que vous incarnerez simultanément.
2. Prenez 5 dés d'Action en tout et pour tout (à la place de 4 dés d'Action par héros). Au cours de la partie, les résultats de dé pourront être distribués entre vos 2 héros.
3. Lors de la phase Spawn des aliens (voir page 12), faites apparaître les aliens en suivant les indications pour 2 joueurs.



PHASES DE JEU

Une partie de *Project : ELITE* se joue en 8 manches maximum. Chaque manche est divisée en cinq phases :

1. Événement
2. Spawn des aliens
3. Action
4. Activation des aliens
5. Fin de manche

1. ÉVÉNEMENT

Au début de chaque manche de jeu, les héros révèlent la carte Événement la plus à gauche de la Piste des événements. Il y a trois types d'événements : permanent, immédiat et sans effet.



Permanent

Événements 1 à 16 : lorsque ces cartes sont révélées, elles ajoutent à la partie un effet permanent, qui reste actif jusqu'à ce que ses emplacements soient remplis (voir page 20).



Immédiat

Événements 22 à 25 : lorsque ces cartes sont révélées, résolvez leurs effets immédiatement, puis passez à la phase suivante.



Sans effet

Événements 17 à 21 : lorsque ces cartes sont révélées, elles n'ont aucun effet. Passez à la phase suivante.



A Titre

B Emplacements d'action

Ces emplacements indiquent quels dés d'Action doivent être affectés à la carte pour mettre fin à l'événement permanent (voir page 20). Le nombre d'emplacements à remplir varie en fonction du nombre de joueurs. Le coin supérieur gauche de chaque emplacement indique l'effectif à partir duquel il entre en vigueur.

C Effet de l'événement

Il s'agit de l'effet de la carte, qui reste actif chaque manche jusqu'à ce que ses conditions de fin soient remplies.

D Numéro de l'événement

Le numéro de la carte, qui sert à la mise en place de la Piste des événements. Il indique aussi le type d'événement : immédiat, permanent, ou sans effet.



2. SPAWN DES ALIENS

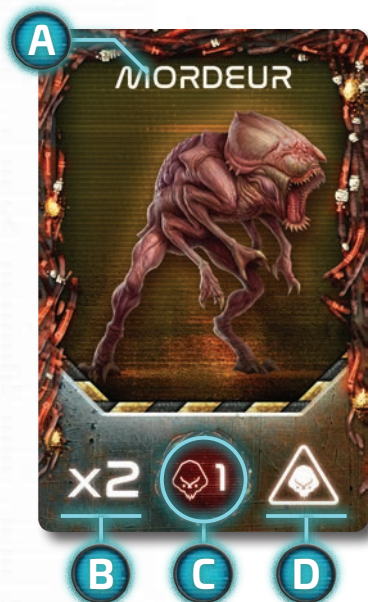
Au cours de cette phase, les aliens reçoivent des renforts en fonction de la difficulté choisie et du nombre de joueurs dans la partie.

TYPE DE SPAWN	FACILE	MOYEN	DIFFICILE
CARTES SPAWN D'ESSAIM	1 carte par joueur	1 carte par joueur	1 carte par joueur + 1 carte
CARTES SPAWN DE BOSS	1 carte	2 cartes	2 cartes

La phase Spawn des aliens est divisée en 2 étapes, qui se déroulent dans l'ordre suivant.

Étape Spawn des essaims

Pour faire apparaître de nouveaux essaims d'aliens, révéléz et résolvez le nombre de cartes requis depuis le sommet de la pioche Spawn d'essaim, 1 carte à la fois.





A Type : indique le type d'essaim à faire apparaître (Mordeur, Coureur ou Tireur).

B Quantité : le nombre de figurines d'alien à faire apparaître.

C Secteur : les points de spawn où les figurines doivent être placées. Chaque figurine qui apparaît doit être placée sur un point de spawn adjacent au jeton Nuée d'aliens illustré.



NOTE : lorsqu'un [?] apparaît à la place d'un chiffre, les joueurs choisissent ensemble un jeton Nuée d'aliens.

D Activation : un  signifie que les aliens générés par cette carte effectuent immédiatement une étape Capacités (voir page 21) puis une étape Déplacement (voir page 22), dès leur arrivée sur le plateau de jeu. Seuls les aliens dont la carte comporte un  s'activent ainsi à ce moment. Ces aliens s'activeront à nouveau lors de la phase Activation des aliens.



Exemple : durant l'étape Spawn des essaims d'une partie à 3 joueurs de difficulté moyenne, 3 cartes Spawn d'essaim doivent être piochées. La première est un Coureur x3 : 3 figurines Coureur sont donc placées sur les points de spawn adjacents au jeton Nuée d'aliens 1.

Si tous les points de spawn potentiels sont déjà occupés par des figurines (d'aliens ou de héros), les joueurs doivent pousser les figurines présentes pour libérer des cases et permettre d'en faire apparaître de nouvelles. Les joueurs décident ensemble quelles figurines pousser. Les figurines d'alien poussées doivent suivre le chemin fléché. Les héros poussés subissent 1 dégât, mais ne sont pas obligés de suivre le chemin fléché (voir page 16).



Exemple : la deuxième carte Spawn d'essaim piochée est un Mordeur x3, dont le Secteur est encore la nuée d'aliens 1. Il n'y a pas assez de points de spawn vides. Les joueurs décident donc de déplacer les 3 Coureurs, qui suivent le chemin fléché.

S'il n'y a pas assez de figurines en réserve pour faire apparaître le nombre requis d'aliens générés par la carte Spawn d'essaim, faites apparaître autant d'aliens requis que possible ; puis effectuez un Déplacement d'alien pour chaque figurine manquante (voir page 16).



Exemple : la troisième carte Spawn d'essaim est révélée : c'est un Tireur x5, mais il ne reste que 3 Tireurs dans la réserve. Les héros font donc apparaître ces 3 Tireurs, puis effectuent 2 Déplacements d'alien sur le plateau (voir page 16).

IMPORTANT : à n'importe quel moment, si une carte Spawn d'essaim doit être révélée, mais que la pioche Spawn d'essaim est vide, mélangez la défausse de cartes Spawn d'essaim pour former une nouvelle pioche.

Étape Spawn de boss

Pour faire apparaître de nouveaux boss parmi les rangs des aliens, révéléz et résolvez le nombre de cartes requis depuis le sommet de la pioche Spawn de boss, une carte à la fois. Lorsque vous révéléz une carte Spawn de boss, il y a 2 issues possibles : attributs de boss ou R.A.S.

- **Attributs de boss :** cette carte fait apparaître le boss illustré. Prenez la figurine correspondante, lancez un dé de Tir pour désigner un jeton Nuée d'aliens, et placez la figurine sur une case adjacente. Interprétez le résultat du dé de Tir comme suit :

- 1 ou 2 : jeton Nuée d'aliens 1
- 3 ou 4 : jeton Nuée d'aliens 2
- 5 ou 6 : jeton Nuée d'aliens 3



A Nom

B Capacité : propre à chaque boss.

C Santé : le nombre de jetons PV (points de vie) à placer sur la carte Attributs de boss lorsqu'elle est révélée.

D Activation : cette icône indique que l'alien généré par cette carte effectue immédiatement son étape Capacités (voir page 21), suivie d'une étape Déplacement (voir page 22).

E Vitesse : le nombre de cases qu'emprunte le boss lorsqu'il effectue son Déplacement (voir page 22).

Si tous les points de spawn éligibles sont occupés par des figurines (d'aliens ou de héros), les joueurs doivent pousser les figurines présentes en suivant les mêmes règles que pour le Spawn d'essaim.

IMPORTANT : un boss est tué lorsque sa Santé est réduite à 0. Lorsque cela arrive, retirez du jeu sa carte Attributs de boss, ainsi que sa figurine. Le héros qui lui a occasionné le coup de grâce obtient une carte Arsenal d'alien (voir page 19). La pioche Spawn de boss n'est jamais réinitialisée ni mélangée, même si elle est vide.

- **R.A.S. :** la carte est défaussée. Elle est sans effet.



Jetons Acide et Slime

Certaines capacités d'aliens font usage de jetons Acide ou Slime. Chaque case ne peut comporter qu'un seul jeton de chaque type, mais peut comporter plusieurs jetons de types différents, comme des jetons Objectif, Acide et Slime.



Jetons Acide

Lorsqu'un héros pénètre sur une case contenant un jeton Acide, il perd 1 PV. Les aliens ne sont pas affectés par l'acide.



Jetons Slime

Lorsqu'un alien pénètre sur une case contenant un jeton Slime, cet alien doit immédiatement être déplacé de 1 case supplémentaire en suivant le chemin fléché. Les héros ne sont pas affectés par le slime.

3. ACTION

La phase Action se déroule en temps réel, en suivant le décompte du minuteur électronique. La durée d'une phase Action standard est fixée à 2 minutes, au cours desquelles les héros lancent leurs dés consécutivement pour effectuer leurs actions.

Au début de chaque phase Action, le Gardien du temps fixe le minuteur à 2 minutes (celui fourni ou celui de l'application), et tous les joueurs s'assurent de bien avoir leurs dés d'Action et de Tir à portée de main. Lorsque tout le monde est prêt, le Gardien du temps lance le décompte et tout le monde lance ses dés.

NOTE : certains événements, objets, aliens et autres éléments peuvent affecter la durée de la phase Action. Le Gardien du temps a aussi pour rôle d'ajuster la minuterie en fonction, lorsque cela arrive.

Puisque la phase Action se déroule en temps réel et en simultané, les héros prendront parfois des décisions qui ne se dérouleront pas exactement comme le groupe l'aurait souhaité. Cependant, une fois qu'une action est effectuée, elle ne peut pas être rétractée, quelles que soient ses conséquences. Si, au cours de la phase Action, un dé lancé tombe de la table, les joueurs peuvent mettre la minuterie en pause le temps de le retrouver. Tant que le minuteur est en pause, les héros n'ont le droit ni d'effectuer des actions, ni d'échanger à propos de la voie à suivre.

Lancer, dépenser et affecter des dés d'Action

Tous les joueurs saisissent l'intégralité de leurs dés d'Action et les lancent. Ensuite, chacun peut choisir 1 de ses dés lancés ou plus, et les résoudre d'une des deux façons suivantes :

- dépenser le dé pour résoudre son effet;
OU
- affecter le dé à un emplacement d'Action.




Au cours de la phase Action, vous pouvez relancer vos dés d'Action autant de fois que vous le souhaitez, en combinant les dés ou en les lançant individuellement. Vous pouvez choisir de résoudre n'importe quel résultat de dé, ou de relancer le dé pour en obtenir un nouveau. Cependant, **tout résultat doit être résolu avant d'être relancé ou d'effectuer une autre action** (voir page 16). Une fois qu'un dé d'Action est résolu, il devient à nouveau disponible, tant qu'il n'a pas été placé sur un emplacement verrouillé.

Actions

Durant la phase Action, les joueurs dépensent leurs dés d'Action lancés pour effectuer diverses actions.



Action Déplacement : lorsque vous dépensez ce lancer, vous pouvez déplacer votre figurine de héros de 1 case dans n'importe quelle direction, orthogonalement ou diagonalement. Si vous dépensez plus d'un lancer , votre héros peut se déplacer de plusieurs cases en une fois.



Les héros ne peuvent pas se déplacer en passant à travers un Mur, ni se déplacer en diagonale en traversant un Coin de mur.



Obstacles


Les héros ne peuvent pas pénétrer sur des cases délimitées par moins de 4 côtés (arbres, points d'eau, etc.). Ces cases sont des Obstacles. Aucune figurine ne peut y être placée ni poussée. Contrairement aux coins de Mur, les héros peuvent se déplacer en longeant leurs coins en diagonale.



NOTE : les héros ne peuvent pas se déplacer sur des cases occupées par d'autres héros ou des aliens, excepté lorsqu'ils se font pousser par un alien (voir page 16). Les héros ne peuvent pas pousser d'autres héros ni des aliens, sauf si cela arrive parce qu'ils se font eux-mêmes pousser.



Action Affecter : un résultat de dé comportant une de ces icônes peut être affecté à un emplacement d'action correspondant pour activer des Équipements (voir page 17), résoudre des Événements permanents (voir page 20), et compléter des jetons Objectif (voir page 20).

Action Fouille : les héros peuvent dépenser 1  pour effectuer une action Fouille lorsqu'ils sont sur un jeton Fouille ayant le côté clair visible, ou sur une case adjacente.

NOTE : chaque case Fouille ne peut être utilisée qu'une seule fois par manche.

Pour fouiller, un héros peut soit :









A) Immédiatement piocher 3 cartes du sommet de la pioche Fouille, en choisir 1 à conserver, et défausser les 2 autres. Puis il retourne le jeton Fouille, pour indiquer que l'action Fouille n'est plus disponible à cet emplacement pour le reste de la manche en cours.


NOTE : vous pouvez choisir d'équiper immédiatement toute carte Arme ou Objet que vous conservez, ou bien vous en défausser (voir page 17).



B) Immédiatement retirer le jeton Fouille du plateau de jeu et le placer à côté de son plateau Héros. À la fin de cette phase Action, il pioche 3 cartes du sommet de la pioche Fouille, en choisit 1 à conserver et défausse les 2 autres. À la fin de la manche, il renvoie le jeton Fouille à son emplacement, côté clair visible.



Exemple : Akosha et Gherid sont tous deux sur des cases adjacentes à un jeton Fouille dont la face claire est visible. Gherid dépense 1  et retourne le jeton Fouille. Il pioche ensuite 3 cartes au sommet de la pioche Fouille. Une fois qu'il a décidé quelle carte conserver, il se défausse des deux autres. Akosha a obtenu   et, bien qu'elle soit sur une case adjacente au jeton Fouille, celui-ci est désormais retourné et n'est donc plus disponible. Akosha décide d'utiliser ses résultats   pour se déplacer auprès d'un autre jeton Fouille dont la face claire est visible. Puis elle dépense son  pour retirer le jeton Fouille du plateau de jeu. Elle décide qu'elle piochera les cartes Fouille à la fin de la phase Action.

NOTE : les héros peuvent aussi affecter leurs résultats  sur des emplacements d'action correspondants pour activer des Équipements (voir page 17), résoudre des Événements à l'effet permanent (voir page 20), et compléter des jetons Objectif (voir page 20).

IMPORTANT : si, à n'importe quel moment, les héros doivent piocher une carte Fouille de la pioche alors que cette dernière est épuisée, mélangez la défausse de cartes Fouille pour former une nouvelle pioche.





Déplacement d'alien : lorsqu'un héros obtient un résultat avant d'effectuer une autre action ou de relancer un dé, ce héros doit choisir 1 figurine d'alien (essaim ou boss) sur le plateau et la faire avancer de 1 case en suivant le chemin fléché (voir page 22). Si plusieurs résultats sont obtenus en même temps, le héros qui les a obtenus doit choisir comment résoudre la situation, en distribuant les déplacements à une ou plusieurs figurines d'alien. Si une figurine d'alien pénètre sur une case déjà occupée par une autre figurine, elle pousse son occupant actuel (voir section suivante).



Exemple : Kara obtient et choisit de distribuer les résultats à 2 aliens. Elle fait avancer Naga de 2 cases et un Tireur de 1 case. Gherid obtient et choisit de dépenser les deux sur un même Coureur, en le faisant avancer de 2 cases.

Contrairement aux autres résultats de dé, il est obligatoire de résoudre chaque résultat . Lorsqu'un héros obtient un ou plusieurs résultats , il ne peut effectuer d'autres actions ni lancer d'autres dés avant que tous ses résultats ne soient résolus.

NOTE : les joueurs peuvent choisir de retarder la résolution de leurs actions autant qu'ils le souhaitent, du moment qu'ils n'effectuent aucune autre action pendant cette attente. Cependant, tous les résultats devront être résolus à la fin de la phase Action.

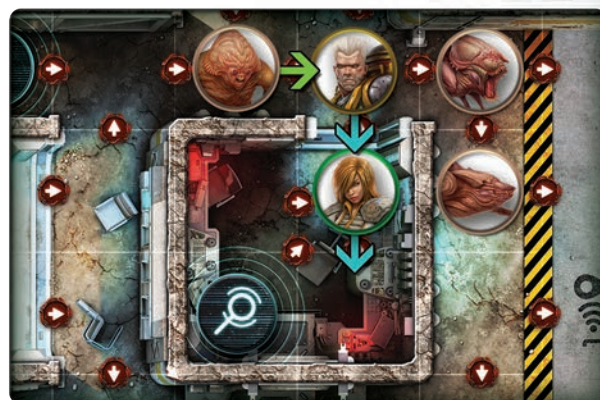
IMPORTANT : si une figurine d'alien pénètre dans la zone de départ, la partie s'arrête immédiatement et les héros essuient une défaite!

Poussée

Lorsqu'une figurine d'alien pénètre sur une case occupée, son occupant est poussé pour laisser place à l'alien. Si l'occupant précédent était :

- un alien : il avance d'une case en suivant le chemin fléché. S'il y a plusieurs chemins possibles, les héros choisissent lequel sera suivi par l'alien ;
- un héros : celui-ci subit 1 dégât et est déplacé d'une case dans n'importe quelle direction disponible (qui n'est pas obstruée par un mur, un coin de mur ou un obstacle). Si un héros est poussé plusieurs fois, il subit 1 dégât pour chaque poussée.

NOTE : la poussée d'une figurine peut provoquer la poussée d'une autre, qui en pousse une à son tour, et ainsi de suite. Un héros qui pousse une autre figurine ne subit (et n'inflige) aucune blessure.



Exemple : il n'y a que 3 aliens restants dans la partie, qui sont dangereusement proches de la zone de départ. Akosha lance ses dés et obtient un . Elle fait avancer d'une case le Tireur, qui pousse Gherid et lui inflige 1 dégât. Ce dernier ne peut pas se déplacer en diagonale, car il est bloqué par un Mur. Il est alors contraint de pousser Akosha, qui ne subit aucun dégât.

Équipement

Les cartes Équipement correspondent aux armes, objets et accessoires obtenus via l'action Fouille (voir page 15) et/ou en vainquant des boss (voir page 19).

Les héros peuvent se donner ou s'échanger des cartes Équipement entre eux s'ils sont sur des cases adjacentes. Ils peuvent le faire à n'importe quel moment d'une manche, mais seulement AVANT le lancement de la phase Activation des aliens.

NOTE : il est interdit de transférer ainsi une carte Équipement comportant des dés verrouillés.

Armes



- A** Nom
- B** Emplacement(s) de dé
- C** Effet de l'arme (si applicable)
- D** Portée

NOTE : un ∞ signifie une Portée infinie.

- E** Dés de Tir : le nombre de dés de Tir lancés lorsque vous attaquez.
- F** Tir minimum requis : la valeur minimum requise pour qu'un dé de Tir compte comme un tir réussi.
- G** Contrainte d'accessoire : les contraintes à suivre quand vous ajoutez des accessoires (si applicable, voir page 19).

Pour activer une arme, vous devez remplir ses emplacements d'action avec des dés d'Action aux symboles correspondants. L'ordre dans lequel vous affectez les dés n'a pas d'importance. Les dés peuvent être affectés en même temps ou séparément. L'arme n'est prête à être utilisée que lorsque tous ses emplacements sont remplis.

À n'importe quel moment de la phase Action, vous pouvez attaquer en utilisant l'une de vos armes prêtes. Appliquez l'effet de l'arme (C), s'il y en a un, et suivez les étapes suivantes.

1. Lancez le nombre de dés de Tir indiqué sur l'arme (E).
2. Vérifiez combien de résultats sont supérieurs ou égaux à la valeur Tir minimum requis de l'arme (F). Il s'agit du nombre de tirs réussis générés par votre attaque. Un résultat inférieur au Tir minimum requis est considéré comme un tir manqué.
3. Distribuez les dégâts infligés entre les aliens situés au sein de la Portée de l'arme (D) en respectant la Ligne de vue (voir page 19). Si vous réussissez plusieurs tirs d'un coup, vous pouvez choisir de concentrer votre feu sur une même cible ou bien répartir les tirs réussis sur des cibles différentes, comme vous le souhaitez. Pour chaque tir réussi sur un boss, retirez 1 jeton PV de sa carte.

NOTE : si vous ratez complètement votre lancer de dés de Tir, retirez quand même les dés placés sur les emplacements d'action standard de l'arme, pour indiquer son activation. Dans le cas d'armes qui font perdre plus de 1 PV par tir réussi, vous ne pouvez pas diviser un même tir réussi entre plusieurs cibles.

4. Tout alien dont les PV sont réduits à 0 est tué. Puisque les figurines Essaim n'ont que 1 seul PV, 1 dégât suffit à les tuer. Retirez toute figurine d'alien tué du plateau et renvoyez-la à la réserve. Si un boss est tué, il est retiré de la partie : renvoyez sa carte et sa figurine dans la boîte.
5. Retirez les dés d'Action des emplacements standard de l'arme pour indiquer son activation.

NOTE : vous pouvez retirer les dés placés sur les emplacements standard d'une arme avant d'activer celle-ci. Cependant, les dés affectés à des emplacements verrouillés ne peuvent pas être récupérés au cours de la phase Action. De plus, une arme hybride qui comporte un dé sur son emplacement verrouillé peut être réutilisée si vous affectez à nouveau le dé requis sur son emplacement standard.

IMPORTANT : toute arme activée depuis la zone de départ voit sa portée réduite à 1.



Exemple : Gherid lance un et l'affecte à l'emplacement d'action de son arme, mais il change d'avis et décide de le relancer. Akosha, de son côté, décide d'attaquer en utilisant son arme parée. Elle obtient un 4 : un tir réussi, qu'elle assigne à un Mordeur, qui meurt. Akosha retire la figurine Mordeur du plateau et le dé de son arme. Le dé est verrouillé, et reste donc en place. Elle pourra utiliser son Fusil ionique à nouveau si elle y affecte un nouveau résultat .



Exemple : Gherid apprête son Multi-missiles en y affectant . Il lance 4 dés de Tir et obtient 1, 2, 3 et 6, donc 3 lancers réussis ! Il en assigne 1 au Tireur à côté de lui, et assigne les 2 autres au boss Naga ; ce faisant, il anéantit les deux aliens. La figurine du Tireur est retirée du plateau et renvoyée à la réserve. Naga, en revanche, est définitivement retiré de la partie.

Objets




- A** Nom
- B** Emplacement(s) de dé (si applicable)
- C** Effet de l'objet

Pour activer un objet, un héros doit affecter des dés d'Action à chacun de ses emplacements d'action. Ces dés n'ont pas besoin d'être tous affectés en même temps ; ils peuvent être affectés un à la fois. L'objet n'est prêt qu'une fois tous ses emplacements de dé remplis. À n'importe quel moment de la phase Action, un héros peut décider d'activer n'importe quel objet paré de son plateau pour appliquer ses effets.

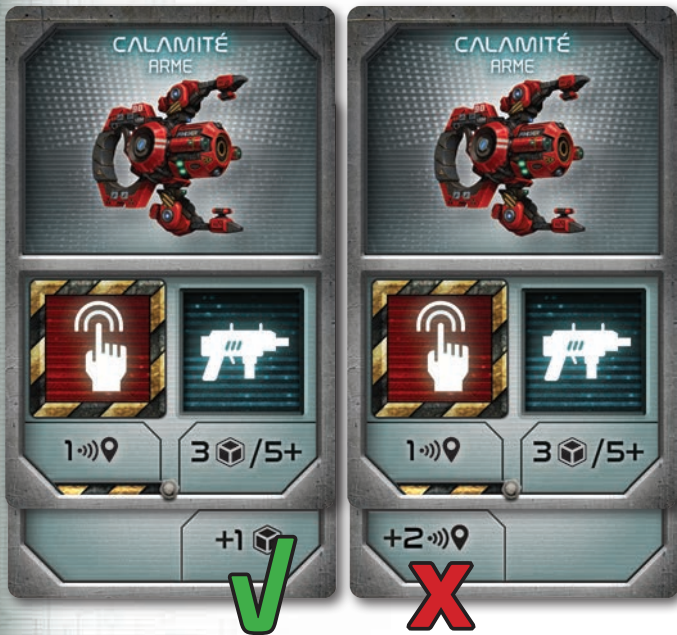
Les dés d'Action peuvent être retirés des emplacements standards à n'importe quel moment, que l'arme ait tous ses emplacements remplis ou non. Cependant, les dés affectés aux emplacements verrouillés ne peuvent PAS être retirés durant la phase Action.



Accessoires

Les accessoires sont des améliorations à attacher aux armes, qui servent à améliorer la Portée ou les caractéristiques d'une attaque. Chaque arme ne peut avoir qu'un accessoire attaché à son Attaque et un accessoire attaché à sa Portée, ce qui signifie que ces attributs ne peuvent pas être améliorés plus d'une fois. De plus, certaines cartes Arme comportent un symbole de Contrainte d'accessoire  sous leur caractéristique d'Attaque ou de Portée, qui indique que la caractéristique marquée ne peut pas être améliorée.

Les accessoires sont permanents. Une fois attachés, ils ne peuvent pas être retirés, modifiés ni défaussés. Si l'arme est donnée à un autre héros ou défaussée, ses accessoires la suivent. Dans les faits, considérez une arme et ses accessoires comme un seul Équipement.



Arsenaux d'aliens

Les cartes Arsenal d'aliens sont des armes et des objets spéciaux qui peuvent être obtenus durant la phase Action, lorsque les héros tuent des boss aliens. Lorsqu'un boss est tué, le héros qui lui a donné le coup de grâce pioche 3 cartes du sommet de la pioche Arsenal d'alien, en choisit 1 à équiper immédiatement et défausse les 2 autres. Le héros a également le droit de mettre les 3 cartes de côté face cachée près de son plateau, sans les consulter, et attendre que la phase Action soit terminée pour faire son choix.

IMPORTANT : si, à n'importe quel moment, les héros doivent piocher une carte Arsenal d'alien, mais que la pioche est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche face cachée.



Ligne de vue (LDV)

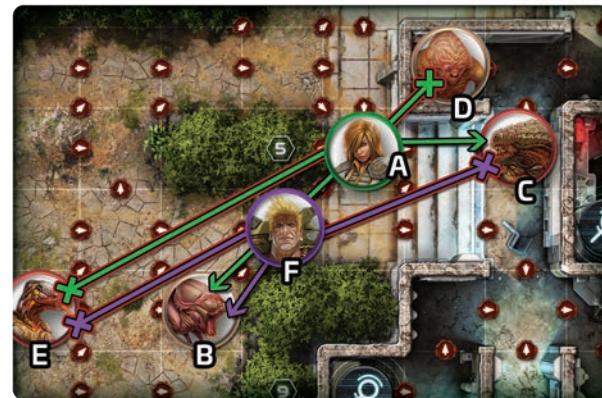
Pour qu'un héros puisse attaquer un alien, il faut que celui-ci soit dans sa Ligne de vue (LDV) et à Portée de son arme. La Ligne de vue peut également être requise pour résoudre certains effets. Dans les cas concernés, l'effet en question précise toujours qu'une Ligne de vue est nécessaire.

Pour savoir s'il y a une Ligne de vue entre 2 figurines, dessinez une ligne imaginaire partant du centre de la case de la première figurine et allant jusqu'au centre de la case de la seconde. Il y a une Ligne de vue entre ces figurines tant que la ligne dessinée n'est pas interrompue par un mur ou un obstacle (voir ci-dessous). La Ligne de vue n'est pas bloquée si elle frôle un Coin de mur ou un obstacle en diagonale, en passant par une intersection de 4 cases où seulement une des cases de l'intersection fait obstacle.



Certaines cartes Équipement indiquent qu'elles ne peuvent attaquer des aliens qu'en ligne droite. Dans ces cas-là, la Ligne de vue ne peut être établie qu'entre des cases alignées orthogonalement ou diagonalement.

NOTE : les figurines d'alien et de héros ne bloquent PAS la Ligne de vue.



Exemple : Akosha (A) a un Mordeur (B) en LDV, bien que Gilgamesh se trouve entre eux deux. Elle a aussi Crache-Bile en LDV (C), mais pas le Tireur (D), car la LDV est obstruée par un Mur, ni Naga (E), la LDV étant bloquée par un bosquet. Gilgamesh (F) porte une arme qui ne tire qu'en ligne droite. Il a un Mordeur (B) en LDV, mais pas Crache-Bile (C) ni Naga (E), puisque ces cases ne sont pas alignées orthogonalement ni diagonalement avec la sienne.

Résoudre un Événement

Pour résoudre un Événement à l'effet permanent (voir page 11), les héros doivent affecter des dés d'Action aux résultats correspondant aux emplacements verrouillés de la carte Événement. Les héros peuvent faire ceci depuis n'importe quelle case du plateau de jeu.

Quand tous les emplacements d'action d'une carte Événement sont remplis, l'événement est résolu et ses effets cesseront une fois la phase Action en cours terminée. Lors de la phase Fin de manche, retirez tous les événements permanents résolus de la partie, et rendez tous les dés affectés dessus à leurs propriétaires. Si l'événement permanent n'est pas terminé, ses effets continuent d'influencer le cours de la partie.



Plusieurs événements peuvent être actifs en même temps. Si les héros n'arrivent pas à résoudre un événement, celui-ci demeure sur le plateau de jeu, et ses effets viendront s'ajouter à ceux des autres événements au cours des manches à venir.

Exemple



Manche 1 : l'événement *Sans effet* est révélé et la partie continue normalement.



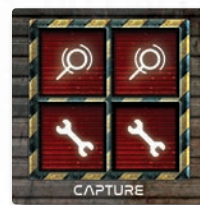
Manche 2 : l'événement *Attaques éclair* a été révélé, mais les héros n'ont pas été capables de le résoudre complètement. Les dés d'Action  et  sont rendus à leur propriétaire.



Manche 3 : l'événement *Temps limité* prend effet. Tous les héros sont affectés par les deux événements jusqu'à leur résolution.


Compléter un jeton Objectif

Lorsqu'un héros est adjacent à un jeton Objectif, il peut affecter ses dés aux emplacements d'action correspondants sur le jeton. Lorsque tous les emplacements de l'Objectif sont remplis, le jeton est considéré comme étant prêt. Les héros remportent la victoire s'ils arrivent à compléter la mission et à tous retourner à la zone de départ (voir page 22).



Un Objectif prêt n'est résolu que durant la phase Fin de manche (voir page 22), lorsque les joueurs récupèrent leurs dés verrouillés. Cela signifie que, même après avoir apprêté l'Objectif et être retournés à la zone de départ, les héros devront encore endurer une phase Activation des aliens avant de gagner la partie!

Temps écoulé!

Aussitôt que le décompte atteint 0, le Gardien du temps doit annoncer « Temps écoulé! ». Les héros ne peuvent alors plus lancer de dés d'Action. Les résultats restants non affectés sont immédiatement défaussés sans résolution possible, à l'exception des résultats  non résolus, qui doivent être résolus immédiatement. Ensuite, tout Équipement paré peut être utilisé une fois avant de passer à la phase Activation des aliens. Les héros résolvent tout jeton Fouille sur leur plateau respectif et leurs cartes Arsenal d'alien mises de côté, s'ils ont choisi de remettre leur sélection à plus tard au cours de la phase Action. C'est également le moment idéal pour que les héros adjacents et partageant une LDV s'échangent des cartes Équipement.



4. ACTIVATION DES ALIENS

La phase Activation des aliens est divisée en 2 étapes, qui se déroulent dans l'ordre ci-dessous.

Étape Capacités des aliens

Au cours de cette étape, tous les aliens utilisent toutes les capacités disponibles listées sur leur carte Attribut respective (pour les essaims) ou Spawn de boss (pour les boss). Les héros choisissent l'ordre dans lequel les types d'essaims et les boss utilisent leurs capacités. Dans le cas des essaims, une fois qu'un type est choisi, TOUS les aliens de ce type doivent effectuer leur capacité avant la sélection suivante.

Cartes Attributs d'essaim



- A Type**
- B Capacité :** indique la capacité de l'essaim (si applicable)
- C Santé**
- D Vitesse :** le nombre de cases que traverse chaque figurine au cours de l'étape Déplacement des aliens (voir page 22).

Toute capacité d'alien ou effet d'événement permanent censés intervenir au **début** de l'étape Capacités des aliens interviennent **AVANT** tous les autres effets. À l'inverse, toute capacité d'alien ou effet de jeu censés intervenir à la **fin** de l'étape Capacités des aliens interviennent **APRÈS** tous les autres effets. Si plusieurs effets sont censés intervenir en même temps, les héros choisissent simplement dans quel ordre ils s'exécutent.

Dégâts infligés aux héros

Lorsque les aliens utilisent leurs capacités, les héros peuvent subir des dégâts. Lorsqu'un héros subit des dégâts, déplacez son compteur Dégâts vers la droite de sa piste de dégâts, d'autant de crans que de dégâts subis. Lorsqu'un héros se soigne, déplacez le compteur Dégâts

vers la gauche en fonction du nombre de dégâts soignés. Si le compteur Dégâts dépasse un Seuil de dégâts (indiqué par un pictogramme) lors d'un déplacement vers la droite, le héros perd 1 dé d'Action et le place sur la Capsule d'urgence correspondante. Ce dé ne pourra être récupéré que si le compteur Dégâts franchit ce Seuil de dégâts à nouveau. Notez que certains objets et compétences de héros peuvent permettre de se soigner de dégâts occasionnés. Si le compteur Dégâts d'un héros est censé être déplacé au-delà du cran le plus à droite de sa piste de dégâts, le héros est tué et la partie se termine immédiatement : les héros essuient une défaite.



Exemple : il y a 4 Mordeurs, 3 Tireurs, et le boss Dard-acide sur le plateau de jeu. Les héros décident que les Mordeurs activeront leurs capacités en premier. Seul Gilgamesh est à portée d'un Mordeur. Le résultat du dé est 3 et le héros ressort donc indemne de l'attaque. Les héros décident que Dard-acide sera le prochain à utiliser sa capacité. Gherid est à portée 2 du boss et subit 1 dégât ; il avance donc son compteur Dégâts de 1 cran vers la droite. Enfin, les Tireurs utilisent leur capacité. Akosha et Gilgamesh sont à portée 3 de 2 Tireurs. On lance 2 dés de Tir pour chaque héros. Gilgamesh subit 1 dégât et Akosha en subit 2 ; son compteur Dégâts avance de 2 crans vers la droite. Gherid est aussi à portée 3 de 2 Tireurs. On lance les dés de Tir, et les résultats sont 5 et 1. Gherid subit 1 dégât et déplace à nouveau son compteur Dégâts de 1 cran vers la droite. Ce faisant, il passe un Seuil de dégâts et perd donc 1 dé d'Action.



Étape Déplacement des aliens

Une fois que tous les aliens ont utilisé leurs capacités, chaque figurine d'essaim et de boss sur le plateau de jeu se déplace. Chaque boss et chaque type d'essaim possède sa propre valeur de Vitesse, qui détermine de combien de cases doit avancer chaque figurine associée.

Les héros peuvent déplacer les figurines d'alien dans l'ordre qu'ils souhaitent, mais toutes les figurines doivent avancer d'autant de cases qu'indiqué par leur Vitesse à chaque étape Déplacement des aliens. Les figurines d'alien se déplacent en suivant le chemin fléché imprimé sur le plateau de jeu. Pour tout déplacement d'alien, la figurine déplacée doit suivre le chemin fléché, sauf indication contraire. Si une case comporte plusieurs chemins possibles, les héros choisissent quel chemin l'alien emprunte parmi ceux disponibles.

IMPORTANT : si une figurine d'alien pénètre dans la zone de départ, la partie s'arrête immédiatement et les héros ont perdu!

5. FIN DE MANCHE

Une fois la phase Activation des aliens terminée, la phase Fin de manche se lance. Les héros effectuent les étapes suivantes dans l'ordre.

- 1. Vérifiez si vous avez gagné ou perdu :** suivez les conditions détaillées ci-contre.
- 2. Récupérez vos dés d'Action :** les héros récupèrent leurs dés d'Action affectés à des emplacements verrouillés. Défaussez également toute carte Événement résolue.
- 3. Réinitialisez les jetons Fouille :** retournez les jetons Fouille utilisés afin qu'ils aient tous leur côté clair visible sur le plateau de jeu.

REMPORTER OU PERDRE LA PARTIE

- Les joueurs remportent la **Victoire** si l'Objectif de mission est rempli avec succès **ET** que tous les héros se tiennent dans la zone de départ.
- Les joueurs essuient une **Défaite** si un héros meurt **OU** qu'un alien se tient dans la zone de départ à la fin de la phase Action **OU** que la 8^e manche est terminée sans que l'objectif de mission ait été complété.

NOTE : si un Alien se déplace dans la zone de départ au cours de la phase Spawn des aliens, il ne déclenche pas une Défaite. L'alien reste où il est pendant la phase Action. S'il est encore en vie à la fin de la phase Action, les héros ont perdu. Les aliens dans la zone de départ ne peuvent pas être déplacés. Si d'autres aliens se déplacent dans la zone de départ alors qu'il s'y trouve déjà un alien, les héros ont perdu.



MISSIONS

NOTE : la condition de victoire n'est vérifiée qu'à la fin de la manche. **De plus, tous les héros** doivent être revenus à la zone de départ pour gagner la partie.

EXTERMINATION

«*Nous avons localisé les nids d'aliens. Ils doivent être complètement exterminés pour le bien de l'espèce humaine.*»

OBJECTIF

Les nids trouvés par les équipes d'éclaireurs sont marqués sur le plateau de jeu.

Votre mission : tous les anéantir. Pour accomplir la mission, exterminatez les nids en activant tous les jetons Extermination.

RÈGLES SPÉCIALES :

– **Mise en place :** en fonction de l'effectif indiqué pour chaque face du plateau, placez 1 jeton Extermination au hasard sur chaque emplacement Objectif listé. Remettez les jetons restants dans la boîte.

Labo abandonné

1 et 2 joueurs : 1, 4, et 11

3 joueurs : 2, 4, 6, et 11

4 joueurs : 2, 4, 6, 9, et 10

5 joueurs : 1, 3, 5, 7, 8, et 11

6 joueurs : 1, 4, 5, 7, et 9 à 11

Cratère d'impact

1 et 2 joueurs : 7, 9, et 10

3 joueurs : 2, 6, 9, et 10

4 joueurs : 1, 3, 7, 9, et 10

5 joueurs : 1, 4, et 7 à 10

6 joueurs : 2, 3, 5, et 9 à 12

– **Activer les jetons Extermination :** un héros adjacent à un jeton Extermination peut y affecter des dés. Lorsque tous les emplacements sont remplis, le jeton est prêt. Lors de la phase Fin de manche, retirez du plateau de jeu tous les jetons Extermination prêts.



CAPTURE

«*Ces organismes extraterrestres nous sont inconnus. Capturons des spécimens vivants au nom de la science.*»

OBJECTIF

Des pièges sur mesure seront nécessaires à la capture de spécimens vivants, mais ils ne peuvent être activés qu'avec un timing précis. Pour gagner, tous les Pièges doivent avoir servi à capturer un Alien.

RÈGLES SPÉCIALES :

– **Mise en place :** en fonction de l'effectif indiqué pour chaque face du plateau, placez 1 jeton Capture aléatoire sur chaque emplacement Objectif listé. Puis placez un jeton Piège sur 2 cases adjacentes à chaque jeton Capture. Remettez les jetons non utilisés dans la boîte.

Labo abandonné

1 et 2 joueurs : 5 et 11

3 joueurs : 3, 7, et 11

4 joueurs : 2, 5, 6, et 11

5 joueurs : 1, 3, 7, 9, et 11

6 joueurs : 2, 5, 6, 7, 9, et 11



Cratère d'impact

1 et 2 joueurs : 6 et 10

3 joueurs : 7, 10, et 12

4 joueurs : 1, et 9 à 11

5 joueurs : 3, 6, et 10 à 12

6 joueurs : 1, 3, 7, et 9 à 11



– **Activer un piège :** tout héros adjacent à un jeton Capture peut y affecter des dés. Lorsque tous les emplacements sont remplis, le jeton Capture est prêt. À la fin de la phase Action, chaque jeton Capture prêt s'active : les héros choisissent 1 piège adjacent à chaque jeton activé, qui se referme.

– **Résoudre un piège :** si un piège se referme alors qu'une figurine d'essaim se trouve dessus, la Capture est réussie! Retirez le jeton Piège du plateau de jeu et renvoyez la figurine d'essaim à la réserve. Si un piège se referme, mais que la case n'est pas occupée par une figurine d'essaim, la capture échoue et le piège reste à sa place. Les boss ne sont pas affectés par les pièges.

– **Influence sur les déplacements :** les cases occupées par des pièges ou des jetons Capture ne sont pas considérées comme des Obstacles.



DÉMOLITION

« En décryptant les signaux des Phalanges, le QG a trouvé les points stratégiques qui leur permettent de manœuvrer. En les réduisant en miettes, on pourrait nettoyer le secteur une bonne fois pour toutes ! Posons nos bombes, puis rentrons à la base illico... à moins que certains préfèrent sauter avec tout le reste ? »

OBJECTIF

Les explosifs sont parés et doivent être placés stratégiquement. Pour gagner, tous les jetons Démolition doivent être parés et placés sur leurs emplacements Objectif spécifiques.

RÈGLES SPÉCIALES

– **Mise en place** : chaque héros obtient un jeton Démolition à 3  et un autre à 4  et le place sur son plateau. En fonction de l'effectif indiqué pour chaque face du plateau, placez 1 jeton Cible sur chaque emplacement Objectif listé. Remettez les jetons non utilisés dans la boîte.



Labo abandonné

1 et 2 joueurs : 1, 3, 7, et 11
3 joueurs : 1, 3, 4, 6, 7, et 11
4 joueurs : 1 à 4, 6, 7, 11, et 12
5 joueurs : 1, 2, 4 à 7, et 9 à 12
6 joueurs : tous



Cratère d'impact

1 et 2 joueurs : 6, 7, 9 et 10
3 joueurs : 5, 7, et 9 à 12
4 joueurs : 2, 4 à 7, 9, 10, et 12
5 joueurs : 1 à 3, 5 à 10, et 12
6 joueurs : tous

– **Activer un jeton Démolition** : un jeton Démolition ne peut être rempli que par le héros qui le porte. Les héros peuvent s'échanger des jetons Démolition comme n'importe quel autre Équipement. Lorsque tous les emplacements sont remplis, le jeton est paré. Tout héros adjacent à un emplacement Objectif comportant un jeton Cible peut remplacer ce dernier par un jeton Démolition paré et défausser le jeton Cible. Une fois placé, le jeton Démolition ne peut pas changer de position.

RECONNAISSANCE

« Notre matériel de reconnaissance doit être déployé sur le champ de bataille pour que nous puissions en savoir plus sur l'invasion alien imminente. »

OBJECTIF

Du matériel de reconnaissance doit être placé à des points stratégiques. Pour gagner, vous devez placer chaque jeton Reconnaissance sur un emplacement Objectif différent.

RÈGLES SPÉCIALES

– **Mise en place** : placez au hasard dans la zone de départ 1 jeton Reconnaissance face visible par héros. Ensuite, en fonction de l'effectif indiqué pour chaque face du plateau, placez 1 jeton Cible sur chaque emplacement Objectif listé. Remettez les jetons non utilisés dans la boîte.

Labo abandonné

1 et 2 joueurs : 6 et 11
3 joueurs : 4, 7, et 11
4 joueurs : 2, 7, 11, et 12
5 joueurs : 1, 5, 7, 9, et 11
6 joueurs : 2, 4, 6, 9, 11, et 12



Cratère d'impact

1 et 2 joueurs : 4 et 7
3 joueurs : 1, 7, et 10
4 joueurs : 1, 6, 9, et 10
5 joueurs : 1, 4, 7, 9, et 11
6 joueurs : 2 et 7 à 11



– **Déplacer un jeton Reconnaissance** : un héros adjacent à un jeton Reconnaissance peut y affecter des dés. Pour chaque dé affecté, déplacez le jeton sur une case adjacente à celle où il est lui-même placé.

– **Influence sur les déplacements** : les aliens et les héros peuvent se déplacer normalement via les cases occupées par des jetons Reconnaissance. Cependant, un jeton Reconnaissance ne peut pas être déplacé si une figurine occupe sa case ou sa case de destination.

– **Placer un jeton Reconnaissance** : les jetons Reconnaissance qui sont adjacents à un jeton Cible peuvent remplacer ces derniers. Pour ce faire, les héros doivent affecter 1 dé au jeton Reconnaissance alors qu'il est adjacent au jeton Cible. Une fois posé sur un emplacement Objectif, un jeton Reconnaissance ne peut plus être déplacé.

EXPLORATION

« D'après nos calculs, un vaisseau alien est passé par ce secteur il y a quelques heures et a laissé derrière lui de mystérieux débris. Il faut enquêter. Assurons-nous qu'il ne reste aucune mauvaise surprise aux alentours... En tout cas, aucune qui soit vivante. »

OBJECTIF

Nous ne pouvons pas laisser au hasard des technologies alien non identifiées. Il faut sécuriser la zone avant que nous la quittions. Pour réussir la mission, révélez tous les jetons Exploration.

RÈGLES SPÉCIALES

– **Mise en place** : en fonction de l'effectif indiqué pour chaque face du plateau, placez au hasard 1 jeton Exploration face cachée sur chaque emplacement Objectif listé. Remettez les jetons non utilisés dans la boîte.

Labo abandonné

1 et 2 joueurs : 4, 7, 10, et 12

3 joueurs : 1, 3, 4, 7, 10, et 12

4 joueurs : 3, 4, 5, 7 à 9, 11, et 12

5 joueurs : 1, 3, 4, 5, et 7 à 12

6 joueurs : tous



Cratère d'impact


1 et 2 joueurs : 1, 8, 10, et 11


3 joueurs : 2, 3, 5, 7, 9, et 11

4 joueurs : 1, 3, 5, 7 à 9, 11, et 12

5 joueurs : 1 et 4 à 12

6 joueurs : tous

– **Consulter un jeton Exploration** : tout héros adjacent à un jeton Exploration peut dépenser 1  pour retourner le jeton face visible sans activer son effet. Le jeton est ensuite retourné à nouveau et reste face cachée jusqu'à ce qu'il soit à nouveau révélé.

– **Révéler un jeton Exploration** : tout héros adjacent à un jeton Exploration peut dépenser 1  pour le révéler. Ce faisant, il active son effet. Une fois l'effet résolu, retirez le jeton Exploration du plateau de jeu.

– Exemples d'effets de jetons Exploration :

(1x) **Boss en approche** : révélez 1 carte Spawn de boss supplémentaire au cours de la prochaine phase Spawn des aliens.

(1x) **Appel du sang** : tous les aliens avancent de 1 case supplémentaire durant la prochaine phase Activation des aliens.

(1x) **Appel de l'essaim** : révélez 1 carte Essaim supplémentaire au cours de la prochaine phase Spawn des aliens.

(3x) **Débris** : aucun effet.

(3x) **Relique cosmique** : conservez le jeton face visible et dépensez    pour le retirer du jeu.

(1x) **Butin inattendu** : piochez 1 carte Fouille.

(2x) **Signal de rupture** : révélez 1 carte Spawn de boss de moins durant la prochaine phase Spawn des aliens.





CRÉDITS

Auteurs : Konstantinos Kokkinis et Sotirios Tsantilas

Assistant de conception : Marco Portugal

Développement : Marco Portugal et Fabio Tola

Production : Patricia Gil (Lead), Renato Sasdelli (Lead), Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Vincent Fontaine, Raquel Fukuda, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Aaron Lurie, Ana Theodoro, et Safuan Tay

Illustrations : Saeed Jalabi, Stefan Kopinski, Henning Ludvigsen, et Filipe Pagliuso

Conception du logo : Csaba Bernáth

Conception graphique : Max Duarte

Modélisation 3D : Arnaud Boudoiron, David Camarasa, Jacques-Alexandre Gillois, Yannick Hennebo, Dave Kidd, Aragorn Marks, Stephan Nguyen, Edgar Ramos, Jose Roig, Sam Rowan, Edgar Skomorowski, Remy Tremblay, et Kevin White.

Directeur artistique (figurines) : Mike McVey

Photographe : Jean-Baptiste Guiton

Narration : Eric Kelley et Bryan Steele

Responsable conception : Eric M. Lang

Relecture (version originale) : Paulo Andrade, Hervé Daubet, et Lucas Martini

Application Project : ELITE

Musiques : Diogo Rodrigues

Producteur Exécutif : Labirinto Filmes

Bruitages et post-production audio : ORKESTRA

Testeurs : Rod Mendes, Ricardo Limonete, Lyu Campos, Mário Cioffi, Fernando Costa, Pedro Obliziner, Fabio Iwace, Eduardo Villela, Flávio Oota, Caio Quinta, et Spyros Tsantilas

Éditeur : David Preti

Traduction française : Funforge (Jérémy Tordjman)

Relecture : Gersende Cheylan et Jérémy Tordjman



orkestra
Creative Audio Design

Labirinto
filmes

ARTIPIA
GAMES

CM
ON

FUNFORGE



RAPPEL DES RÈGLES

PHASES DE JEU

1. Événement



Révélez l'événement le plus à gauche de la piste. Il peut s'agir d'un effet permanent, immédiat, ou Sans effet.

2. Spawn des aliens

A. Spawn d'essaim : révélé et résolvez des cartes de la pioche Spawn d'essaim, en fonction de la difficulté choisie et du nombre de joueurs.

B. Spawn de boss : révélé et résolvez des cartes de la pioche Spawn de boss, en fonction de la difficulté choisie et du nombre de joueurs.

3. Action

- Réglez le minuteur à 2 minutes, sauf instruction contraire.
- Lancez le minuteur : tous les héros, simultanément, lancent et résolvent leurs dés d'Action.

ACTIONS



Ce résultat doit être résolu avant toute autre action et ne peut pas être mis de côté. Prenez n'importe quelle figurine d'alien (essaim ou boss) et déplacez-la exactement de 1 case en suivant le chemin fléché.



Déplacez votre héros de 1 case dans n'importe quelle direction.



Fouillez si vous vous trouvez sur un jeton Fouille côté clair, ou sur une case adjacente.



Affectez ces résultats pour compléter des jetons Objectif, résoudre des Événements ou activer des cartes Équipement.

4. Activation des aliens



A. Étape Capacité des aliens :

Tous les aliens utilisent les capacités listées sur leurs cartes Attributs/Spawn. Les joueurs choisissent l'ordre d'activation.



B. Étape Déplacement des aliens :

Chaque figurine d'essaim ou de boss se déplace d'un nombre de cases équivalent à sa Vitesse. Les joueurs peuvent déplacer les figurines d'alien dans l'ordre qu'ils souhaitent.

5. Fin de manche

1. Vérifiez s'il y a Victoire ou Défaite.

2. Récupérez vos dés d'Action : reprenez tous vos dés d'Action affectés à des emplacements verrouillés.

3. Réinitialisez les jetons : remettez chaque jeton Fouille utilisé à sa place sur le plateau, côté clair visible.

EMPLACEMENTS DE DÉ



Pour activer cet emplacement, affectez-y un dé d'Action comportant l'icône illustrée, n'importe quand pendant la phase Action. Vous pouvez récupérer et relancer le dé à tout moment.



Pour activer cet emplacement, affectez-y un dé d'Action comportant l'une des icônes illustrées, n'importe quand durant la phase Action. Vous pouvez récupérer et relancer le dé à tout moment.



Si vous affectez un dé à cet emplacement, il devra y rester jusqu'à la phase Fin de manche.



Vous devez affecter deux dés d'Action aux doubles emplacements verrouillés.

