

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com





Vous êtes le Major Scott, l'un des Marines de l'espace les plus décorés de la Fédération. On vous a nommé chef de la sécurité de la Base Omega, située sur une planète isolée riche en xenium, un minéral rare grâce auquel les chercheurs ont développé un portail de téléportation.

Mais en arrivant à la base après un long voyage, vous découvrez que l'expérience a mal tourné ! Le hangar est jonché de cadavres... dont ceux de plusieurs créatures d'une race belliqueuse que vous avez déjà combattue par le passé. Si vos ennemis récupèrent la technologie et les vaisseaux de la Base Omega, ils sèmeront à nouveau la mort et la destruction chez les humains.

D'ici à ce que des renforts arrivent, il sera trop tard : vous devez absolument traverser la base et détruire le portail.

Seul.

PRÉSENTATION

Dans chaque salle, l'Alien joue une créature, que le Marine combat avec une arme. Chacun peut ensuite surenchérir avec des cartes spéciales et des jetons pour être le plus fort.

Si l'Alien gagne, la créature blesse le Marine qui fuit jusqu'à la salle suivante (s'il est blessé dans 3 salles, il meurt).

Si le Marine gagne, il tue la créature mais une autre peut surgir, en fonction de la taille de la salle. S'il tue toutes les créatures de la salle, il progresse indemne dans la salle suivante.

BUT DU JEU

Le Marine doit détruire le portail. L'Alien doit l'en empêcher.



MATÉRIEL

- 48 cartes Marine - 48 cartes Alien - 13 cartes Salle



- 1 - Symbole
- 2 - Nom
- 3 - Force
- 4 - Effet
- 5 - Nombre d'exemplaires de la carte



- 1 - Nom
- 2 - Taille de la Salle
- 3 - Nombre de cartes à piocher (Marine)
- 4 - Nombre de cartes à piocher (Alien)
- 5 - Effet

- 1 carte Aide-mémoire

- 16 jetons (une face "+1" / une face "échec")



- 3 marqueurs Point de Vie (PV)



MISE EN PLACE

1 - On tire à pile ou face. Le gagnant choisit s'il veut être le joueur Marine ou le joueur Alien (le système de jeu est conçu pour avantager légèrement l'Alien).

2 - Le joueur Alien mélange les cartes Marine. Puis il les place en pile, face cachée, près de son adversaire pour constituer la "pioche Marine". Le joueur Marine fait de même avec les cartes Alien pour constituer la "pioche Alien".

3 - On met de côté la carte Salle "Portail". On mélange les autres cartes Salle puis on les pose en pile, face cachée, sur la carte Portail pour constituer la "pioche des Salles".

4 - Chaque joueur prend 2 jetons, qu'il pose devant lui. Les autres sont placés en tas. Cette réserve est commune.

5 - Chaque joueur pioche les 6 cartes du dessus de sa pioche. Si elles ne lui conviennent pas, il a le droit de le dire à son adversaire, de les mélanger à sa pioche et de piocher 6 nouvelles cartes, mais une fois seulement.

6 - Le joueur Marine prend les 3 marqueurs Point de Vie et les place devant lui.

CARTES EN MAIN

Le nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main n'est pas limité. À tout moment, chaque joueur a le droit de savoir combien son adversaire a de cartes en main.

LES JETONS

Quand un joueur prend un ou plusieurs jetons, il les prend dans la réserve commune et les pose devant lui. Si un joueur doit prendre un jeton mais que la réserve commune

est vide, il ne peut pas le faire.

Exemple : L'Alien joue une carte qui lui permet de prendre 4 jetons, mais il n'en reste que 3 dans la réserve commune. Il n'en prend que 3 et "perd" le dernier.

DÉFAUSSE

Les cartes dont l'effet sur le jeu est terminé sont mises face visible dans des piles appelées "défausses". Chaque joueur possède sa propre défausse, placée près de sa pioche. Les Salles non choisies ou déjà explorées sont mises à la défausse des Salles, placée près de la pioche des Salles.

Les joueurs ont le droit de regarder les cartes présentes dans les trois piles de défausse (voir exemple page 7).

Certaines cartes obligent un joueur à *se défausser* d'une ou plusieurs cartes. Ces cartes sont mises à la défausse de leur propriétaire sans avoir aucun effet.

TOUR DE JEU

Une partie se déroule en tours de jeu successifs.

Ils sont chacun composés de 4 phases qui se suivent toujours dans le même ordre :

- 1 - PHASE D'EXPLORATION
- 2 - PHASE DU MARINE
- 3 - PHASE DE L'ALIEN
- 4 - PHASE DE COMBAT

1 - PHASE D'EXPLORATION

- L'Alien retourne les deux premières cartes de la pioche des Salles et les place, face visible, entre les joueurs.
- Au premier tour, le Marine choisit celle où il s'aventure : c'est dans cette Salle que se déroulera le premier tour de jeu. La carte Salle non utilisée est placée, face visible, à côté de la pioche des Salles. Elle constitue le début de la défausse des Salles.
- Lors des tours suivants, c'est le joueur qui vient de perdre le combat qui choisit la prochaine Salle explorée par le Marine. S'il n'y a pas eu de combat, c'est l'Alien qui choisit. La carte Salle non utilisée est placée, face visible, sur la défausse des Salles.

2 - PHASE DU MARINE

- Le Marine pioche le nombre de cartes Marine indiqué sur la carte Salle en jeu.
- Ensuite, il peut jouer de sa main une ou plusieurs cartes Événement (une à la fois). Chaque Événement prend effet immédiatement, puis est mis sur la défausse du Marine.
- Lorsque le Marine ne souhaite plus jouer d'Événements, il annonce à son adversaire que c'est à lui de jouer.

3 - PHASE DE L'ALIEN

- L'Alien pioche le nombre de cartes Alien indiqué sur la carte Salle en jeu.
- Ensuite, il peut jouer de sa main une ou plusieurs cartes Événement (une à la fois). Chaque Événement prend effet immédiatement, puis est mis sur la défausse de l'Alien.
- Enfin, l'Alien peut jouer une carte Créature de sa main. S'il le fait, cela provoque un combat (voir 4 - Phase de combat).
- S'il ne joue pas de Créature, il n'y a pas de combat.
- Le Marine prend 2 jetons, et un nouveau tour commence (voir 1 - Phase d'exploration).

4 - PHASE DE COMBAT

Dans chaque Salle, le Marine se défend contre les Créatures qui l'attaquent. S'il les tue toutes, il progresse sans subir de dommages. Si une Créature le blesse, il perd 1 Point de Vie (PV) mais parvient à s'enfuir vers la prochaine Salle (sans combattre d'autres Créatures dans cette Salle). Quand le Marine perd son dernier PV, il meurt et l'Alien remporte la partie.

Important : L'Alien ne pose qu'une seule carte Créature à la fois. Si le Marine tue cette Créature, l'Alien peut en poser une autre (si la taille de la Salle le permet. Voir plus loin). À aucun moment le Marine ne combat plusieurs Créatures à la fois.

DÉROULEMENT DU COMBAT

- Chaque Créature a une Force. Pour la tuer, le Marine doit obtenir une Force supérieure ou égale à celle de cette Créature.

Pour ce faire, le Marine peut, dans l'ordre de son choix :

- jouer une carte Arme.

Il la pose devant lui face à la carte Créature. Chaque arme a une Force et éventuellement un effet.

Attention : le Marine ne peut jouer qu'une seule carte Arme contre chaque carte Créature.

- jouer une ou plusieurs cartes Action de combat.

Il la pose devant lui face à la carte Créature (et éventuellement derrière l'Arme qu'il a jouée). L'effet de la carte Action de combat est appliqué. Le Marine a le droit de jouer une ou plusieurs cartes Action de combat sans avoir joué de carte Arme.

- utiliser un ou plusieurs de ses jetons.

Il prend un jeton parmi ceux qu'il possède et le lance en l'air. Si le jeton retombe face "+1" visible, il confère au Marine un bonus de +1 en Force contre cette Créature. Le Marine peut utiliser autant de jetons qu'il le souhaite, en

les lançant un par un. Le Marine a le droit d'utiliser un ou plusieurs jetons sans avoir joué de carte Arme. Dans ce cas, s'il décide ensuite de jouer une carte Arme contre cette Créature, les bonus obtenus avec les jetons s'ajoutent à la Force de l'Arme.

Les jetons ayant donné "+1" sont posés sur la carte Arme ou, s'ils ont été utilisés sans Arme, devant le joueur, face à la Créature. Les jetons dont le résultat est un échec sont dépensés quand même et sont immédiatement remis dans la réserve commune.

- Si le Marine ne parvient pas à atteindre une Force supérieure ou égale à celle de la Créature, il perd le combat

► **Cas 1** (voir Résultat du Combat page 6)

- Si le Marine atteint une Force supérieure ou égale à celle de la Créature, l'Alien a le choix entre :

- **ne rien faire.** La Créature est alors tuée

► **Cas 2** (voir Résultat du Combat page 6)

- **augmenter la Force de sa Créature.**

Pour ce faire, l'Alien peut, dans l'ordre de son choix :

- jouer une ou plusieurs cartes Action de combat.

Il la pose devant lui derrière la carte Créature. L'effet de la carte Action de combat est appliqué. L'Alien ne peut pas jouer de carte Action de combat sans avoir joué de carte Créature.

- utiliser un ou plusieurs de ses jetons.

Il prend un jeton parmi ceux qu'il possède et le lance en l'air. Si le jeton retombe face "+1" visible, il confère à cette Créature un bonus de +1 en Force. L'Alien peut utiliser autant de jetons qu'il le souhaite, en les lançant un par un.

Les jetons ayant donné "+1" sont posés sur la carte Créature. Les jetons dont le résultat est un échec sont dépensés quand même et sont immédiatement remis dans la réserve commune. L'Alien ne peut pas jouer de jetons sans avoir joué de carte Créature.

- Si la Force de la Créature redevient supérieure à celle du Marine, celui-ci peut à nouveau jouer des cartes et utiliser des jetons pour augmenter la sienne.

Souvenez-vous que le Marine ne peut pas jouer deux Armes contre une Créature.

Chacun à leur tour, le Marine et l'Alien peuvent ainsi continuer à augmenter leur Force jusqu'à ce que l'un d'eux arrête de surenchérir (parce qu'il ne veut ou ne peut pas le faire).

(voir Résultat du Combat page 6)

RÉSULTAT DU COMBAT

► Cas 1 : Le Marine perd le combat

Si la Créature a une Force supérieure à celle du Marine, l'Alien gagne le combat. Le Marine perd 1 PV. S'il tombe à 0 PV, l'Alien remporte la partie ! **S'il a encore 1 ou 2 PV, le combat prend fin pour cette Salle (voir Fin du combat).**

► Cas 2 : La Créature est tuée

Si le Marine a une Force supérieure ou égale à celle de la Créature, celle-ci est tuée. L'Alien incline sa carte Créature sur le côté pour indiquer qu'elle est morte. Si l'Alien a joué dans cette Salle un nombre de Créatures inférieur à la taille de la Salle, il a le droit d'en jouer une autre. S'il le fait, le combat continue (**voir Déroulement du combat**). Sinon, le Marine gagne le combat (**voir Fin du combat**). Si l'Alien a déjà joué dans cette Salle un nombre de Créatures égal à la Taille de la Salle, le Marine gagne le combat (**voir Fin du combat**).

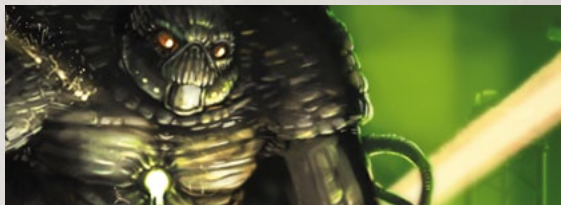
Exemple (voir schéma ci-contre) :

- (A) L'Alien joue un Démon, de Force 2.
- (B) Le Marine joue un Fusil à pompe, de Force 3.
- (C) L'Alien joue Dards empoisonnés ("Cette créature a +2 en Force"). Son Démon a maintenant $2+2=4$ en Force.
- (D) Le Marine lance un jeton, qui tombe sur la face réussite. Sa Force est donc de $3+1=4$ également.
- (E) En cas d'égalité des Forces, le Marine tue la créature. L'Alien décide de lancer un jeton, qui tombe sur la mauvaise face. Il pourrait en lancer un autre mais préfère les garder pour d'autres créatures. Il incline donc son Démon pour montrer que le Marine l'a tué.
- (F) L'Alien n'a encore joué qu'une seule Créature dans une salle de taille 4. Il peut donc en jouer encore : il joue un Carnass, de Force 3, et le combat continue.

RETRAITE STRATÉGIQUE

Les joueurs ne sont jamais obligés de jouer leurs cartes ni d'utiliser leurs jetons. Dans les Salles de grande taille notamment, le Marine peut très bien choisir de perdre le combat bien qu'il ait des Armes.

Mais attention, cette stratégie est risquée : **elle coûte 1 PV et donne deux jetons à l'Alien !**



EXEMPLE DE COMBAT

Le Marine a tué la première créature (Démon). L'Alien en joue alors un deuxième (Carnass), puis c'est au Marine de jouer. Le Hangar est une Salle de taille 4, l'Alien pourra donc jouer jusqu'à 4 Créatures.

MARINE	SALLES	ALIEN
$3+1=4$		$2+2=4$
(B)	(A) (E)	(C)
(D)	1 ^{ère} Créature tuée	
	2 ^{ème} Créature jouée	
(F)	3	RÉSERVE DE JETONS COMMUNE

FIN DU COMBAT

La carte Salle est mise sur la défausse des Salles. Les cartes Arme, Créature et Action de combat jouées sont mises sur les défausses de leur propriétaire. Les jetons utilisés sont remis dans la réserve commune.

- Le joueur qui a gagné le combat prend 2 jetons.
- Le joueur qui a perdu le combat choisit la carte Salle lors de la prochaine Phase d'exploration.
- Un nouveau tour commence (**voir 1 – Phase d'exploration**).

SALLE DU PORTAIL ET FIN DE PARTIE

Si le Marine parvient jusqu'à la Salle Portail, c'est l'issue du combat dans cette salle qui détermine le vainqueur :

- Si le Marine gagne le combat, il parvient à détruire le Portail qui menace l'humanité et remporte la partie !
- Si le Marine perd le combat (même s'il a encore 2 ou 3 Points de vie), les Créatures l'entraînent dans leur monde à travers le Portail. Plus rien ne peut arrêter l'arrivée des envahisseurs : c'est l'Alien qui remporte la partie !

PRÉCISIONS

Cartes d'annulation : Les Actions de combat "Champ de force", "Terreur" et "Arme enrayée" doivent être jouées immédiatement après la carte qu'elles annulent. Une fois que d'autres cartes ont été jouées ou que des jetons ont été utilisés, il est trop tard. Les joueurs doivent jouer leurs Actions de combat l'une après l'autre pour laisser le temps à leur adversaire de jouer une carte d'annulation en réponse. De même pour l'Événement "Robot de reconnaissance" : il doit être joué avant que l'effet de l'Événement qu'il annule ne soit appliqué.

Modifications de la taille de la Salle : Il existe deux Actions de combat qui modifient la taille de la Salle : "Grenade fumigène" et "Mur effondré". Ces modifications sont cumulatives. Par exemple, si l'Alien a joué dans une Salle deux "Mur effondré" (taille +2) et le Marine une "Grenade fumigène" (-1), la taille de cette Salle est augmentée de 1. Ces cartes peuvent être jouées à chaque fois qu'une Créature est tuée. "Grenade fumigène" peut aussi être jouée en réponse à "Mur effondré" et vice-versa.

Auteurs : Pascal Bernard & P.O. Barome

Illustrateur : Nicolas Jamme

Infographiste : Olivier Trocklé

Relecteurs : Maud Silvain, Antoine Boivin, Rémy Carlier,
Laurent Pouchain & Sylvain Thomas

Retrouvez l'histoire, un exemple détaillé de tour de jeu et des précisions pour chaque carte sur

WWW.ALIENMENACE-THEGAME.COM



Découvrez le jeu
Alien Menace pour
iPhone et iPad
sur l'Appstore !



blackhelios