

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Translator: Laurent Massotte

Joost Das

Oh no... INVASION!!!

Résistance



Matrice



Centre de transport



Alien Bouclier

Mise en place

Stations spatiales

Prenez les 5 **Centres de transport** dans le paquet **Résistance**. En commençant par le Centre 1, chaque joueur en reçoit un comme premier élément de sa Station spatiale. Les autres sont remis dans la boîte.

Résistance

Mélangez soigneusement le reste des cartes **Résistance** et placez-les au centre de la table, face cachée.

Matrice

Prenez les 8 **Aliens Bouclier** présents dans le paquet **Matrice** et étalez-les devant vous. Distribuez les autres cartes en les plaçant une par une aléatoirement sur les cartes Aliens Boucliers. Réunissez ces 8 piles de cartes, mélangez soigneusement et posez ce paquet au centre de la table, face cachée. Vous êtes prêts à vivre la grande aventure spatiale!

But du jeu

Dans "Oh no... INVASION!!!", les joueurs collaborent pour protéger leurs Stations contre une invasion d'aliens. Ils doivent agrandir leurs Stations et récolter des armes pour faire face à la Matrice lors du **Conflit final** qui décidera s'ils célèbreront la victoire ou subiront une amère défaite.

Tour de jeu d'un joueur

Le joueur capable d'émettre le plus beau cri d'alarme commence. Les joueurs jouent ensuite dans le sens horaire. A son tour, un joueur suit la séquence **A - B - C**

Agir

Effectuez une ou deux actions

- **Piocher**: ajoutez une carte **Résistance** à votre main
- **Transporter**: utilisez le Centre de transport pour passer des cartes de votre main à un autre joueur.

La même action peut être répétée deux fois.

Bâtir ajoutez des cartes Module à votre Station.

Combattre jouez des cartes Arme pour retirer des Aliens de votre Station.

Agir: l'invasion

Chaque fois que vous effectuez une Action (**Piocher** ou **Transporter**), prenez une carte Matrice. L'Alien représenté possède trois caractéristiques: sa forme et sa couleur (**Symbole**), sa direction (**Vol**) et une bulle (**Ordre d'attaque**).

La plupart des Aliens tentent d'envahir une Station pendant la partie.

Les Aliens Boucliers sont différents. Ils n'envahissent pas les Stations et ne volent nulle part. Ils servent à protéger la Matrice lors du Combat final.

Symbole

Quand vous piochez un Alien, celui-ci cherche d'abord une Station présentant son symbole (forme et couleur).

Exemple: cet Alien rose recherche le symbole rose.



Vol

En commençant par la Station du joueur actif, l'Alien fait le tour de la table à la recherche de son symbole. La position de l'Alien sur la carte indique s'il vole dans le sens horaire ou antihoraire. L'Alien doit être placé à côté de la première Station avec son symbole. L'Alien est défaussé si son Symbole est absent de la table.

Exemple: cet Alien vole vers la gauche dans le sens horaire.

Ordre d'attaque

Lorsqu'un Alien envahit une Station, il donne directement un ordre d'attaque à ses compagnons aliens d'une autre couleur. Chaque Alien présent sur la table de la même couleur que la bulle doit attaquer! Exemple: cet Alien rose donne l'ordre à tous ses collègues bleus d'attaquer.

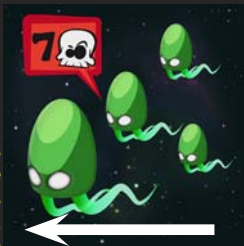
Types d'Alien et ordres d'attaque

Invaliens

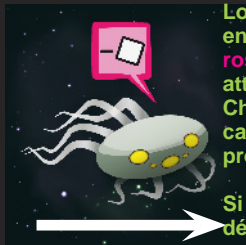


Lorsque ces quatre Invaliens envahissent une Station, tous les Invaliens **rouges** de toutes les Stations doivent attaquer! Chaque joueur compte le nombre d'Aliens **rouges** présents sur sa Station.

Dans cet exemple, si ce nombre est égal ou supérieur à 7, les Aliens écrasent le joueur qui est éliminé. Les joueurs éliminés défaussent leurs cartes et leur Centre de transport est remis dans la boîte.



Evaporaliens



Lorsque cet Evaporalien argenté envahit une Station, les Evaporaliens **roses** de chaque Station doivent attaquer.

Chaque joueur doit défausser une carte de sa main par Evaporalien **rose** présent dans sa Station.

Si un joueur n'a pas assez de cartes, il défausse toute sa main.

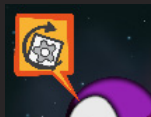
Lorsqu'ils apparaissent, les Invaliens et les Evaporaliens sont placés n'importe où dans la Station.

Les Sabotaliens sont placés à côté d'un Module avec leur symbole. S'il y a plusieurs Modules possibles, le joueur choisit celui qui accueillera le Sabotalien. Il ne peut y avoir qu'un Sabotalien par Module. S'ils sont tous occupés, le Sabotalien vole vers une autre Station.

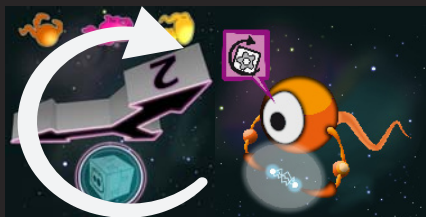
Sabotaliens



Lorsque ce Sabotalien orange reçoit un ordre d'un Sabotalien mauve, il sabote le Module à côté duquel il est placé.



Ce Module est alors tourné de 180 degrés et le joueur ne peut plus utiliser sa capacité tant qu'il n'a pas éliminé le Sabotalien lors de la phase de Combat. Si le Sabotalien est détruit, le Module est remis en place. Remarque: si un Sabotalien attaque un Module déjà saboté, il ne se passe rien.



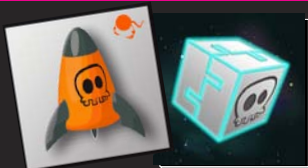
Le propriétaire de ce Centre de transport ne peut plus donner de cartes à un autre joueur.

Aliens Boucliers

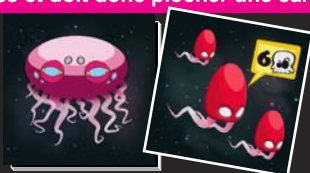
Lorsqu'un Alien Bouclier est tiré, il doit être placé à côté de la Matrice. Lorsque les 8 Aliens Boucliers ont été piochés, la Matrice est complètement protégée et tous les joueurs ont perdu la partie. Ne laissez pas une telle situation se produire!!



Exemple d'invasion



- 1** André utilise une action pour piocher une carte Résistance et doit donc piocher une carte Matrice.



- 2** Il pioche des Invaliens rouges et vérifie d'abord si ce symbole est présent dans sa Station.



- 3** Ce symbole n'étant pas présent dans sa Station, les Invaliens poursuivent leur vol.

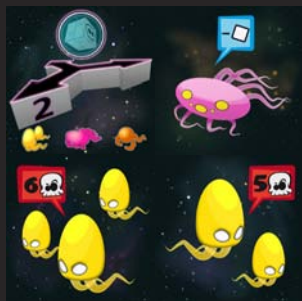
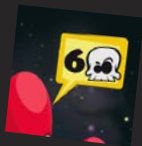


- 4** Les Invaliens volent vers la droite et se dirigent vers la Station de Chloé, la voisine de droite d'André.

Station de Chloé



5 Chloé a bien un symbole rouge sur sa Station. Quelques Invaliens rouges sont déjà présents et André pose donc les nouveaux Invaliens à côté des anciens. La situation devient alarmante.



Station de Béatrice

6 Les Invaliens rouges donnent un ordre d'attaque à tous les Invaliens jaunes en jeu. Si un joueur a 6 Invaliens jaunes ou plus à côté de sa Station, il est éliminé. Béatrice a de la chance car elle n'a été envahie que par 5 Invaliens jaunes. Elle est donc en sécurité pour le moment, tout comme André et Chloé.

La Résistance

Heureusement, les joueurs ne sont pas complètement démunis face à cette invasion d'aliens. Ils peuvent améliorer leur Station avec de nouveaux Modules et combattre les Aliens avec des armes adéquates. Zapper, bâtir et combattre ne nécessitent pas le tirage d'une carte Matrice.

Agir: ZAPPER les aliens

Lorsqu'un joueur pioche un Alien, il peut le zapper avant que celui-ci envahisse une Station. Pour zapper, il faut jouer une carte Arme de la même couleur que l'Alien. L'Arme et l'Alien sont défaussés.

Les autres joueurs peuvent également zapper l'Alien s'il passe près de leur Station ou s'il l'envahit.



Piocher: si, à un moment donné, le paquet Résistance est vide, utilisez la défausse pour créer une nouvelle pioche.

Bâtir: nouveaux Modules

Chaque Station se compose au départ d'un seul Module, le Centre de transport. Elle peut être agrandie pour la rendre plus efficace.

Après avoir accompli ses actions, le joueur actif peut poser des cartes Module de sa main à côté de son Centre de transport ou d'un autre Module. Chaque Module est activé dès sa mise en place.



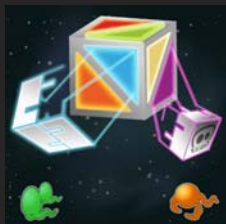
Centre de transport

Utilisez une action pour donner autant de cartes de votre main que vous le désirez à un autre joueur.

Les joueurs dont le Centre de transport a subi un sabotage peuvent encore recevoir des cartes.

Catalyseur

Au lieu de piocher une carte Résistance, vous en piochez deux tout en ne piochant qu'une carte Alien. Plusieurs Catalyseurs dans une Station n'augmentent pas le nombre de cartes piochées par action.



Modulomorphe

En combat, vous pouvez défausser deux cartes de même couleur ou de même type de votre main pour détruire un Alien d'une couleur que vous choisissez. (ex. 2 bombes, 2 jaunes, 2 Modules)

Téléporteur

Lors d'un Combat, vous pouvez détruire les Aliens d'une autre Station ayant aussi un Téléporteur ou demander à un autre joueur avec un Téléporteur de détruire vos Aliens. Une seule attaque est autorisée par tour de jeu d'un joueur.



Si l'un des Téléporteurs a subi un sabotage, ce pouvoir est inutilisable.

Combattre: éliminer des aliens

A la fin de son tour, un joueur peut jouer autant de cartes Arme qu'il le désire. Pour chaque carte Arme, il défausse tous les Aliens de la même couleur qui ont envahi sa Station. Jouer plusieurs cartes du même type.

Lorsqu'un joueur joue plusieurs cartes Arme du même type (canon, roquette ou bombe), il ne défausse qu'une seule carte de ce type, au choix, et conserve les autres.



Béatrice désire éliminer les Aliens de sa Station. Elle joue une bombe jaune, une roquette rose et une mauve. Béatrice décide de conserver sa roquette mauve. Elle peut ensuite remettre en place son Téléporteur.

Remarque: les armes noires

Les armes noires peuvent être jouées en remplacement de n'importe quelle couleur. Le Conflit final: Les Aliens kamikazes sont immunisés aux Armes noires.



Le Conflit final

A tout moment dans la partie, le joueur actif peut décider d'entamer le Conflit final. Cette décision provoque le début d'une confrontation directe avec la Matrice. A partir de là, il est impossible de revenir en arrière.

A partir du joueur actif, un tour du Combat final se déroule comme suit:

1. Kamikaze:

contrer un Alien kamikaze ou être éliminé de la partie.

2. Frapper:

détruire un Alien Bouclier (ou la Matrice s'il n'y a plus d'Alien Bouclier en jeu).

1. Un Alien kamikaze attaque!

Le joueur actif pioche une carte Matrice.

Cet Alien (même s'il s'agit d'un Bouclier) attaque la Station du joueur. Pour le contrer, le joueur doit jouer une carte Arme de la même couleur que l'Alien.

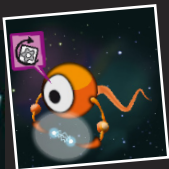
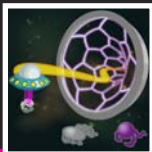
Le **Modulomorphe** peut être utilisé contre un alien pour lequel vous ne possédez pas d'arme de la couleur correspondante.

Avec un **Téléporteur**, vous pouvez demander à un autre joueur muni d'un **Téléporteur** de contrer un Alien kamikaze pour vous.

Si le joueur actif ne peut pas contrer l'Alien, il est éliminé et doit défausser toutes ses cartes. Le joueur suivant pioche un nouvel Alien kamikaze.

Si le joueur actif détruit l'Alien kamikaze, il passe alors à l'étape 2, Frapper.

Lorsque le paquet Matrice est vide, la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche.



Béatrice pioche un Sabotalien kamikaze orange. Elle ne possède pas d'arme orange et son Modulomorphe a subi un sabotage. Heureusement, elle peut faire appel à Chloé qui dispose aussi d'un Téléporteur. Chloé défausse une roquette orange et Béatrice peut tenter de détruire un Alien Bouclier.

2. Frapper!!!

Après avoir contrer un Alien kamikaze, le joueur peut jouer une arme de la même couleur qu'un Alien Bouclier pour l'éliminer. Le Modulomorphe est utilisable pendant cette phase. Le tour du joueur est alors terminé même s'il n'a pas détruit d'Alien Bouclier.



Béatrice joue un canon jaune de sa main pour détruire l'Alien Bouclier jaune.



Si tous les Aliens Boucliers ont été éliminés lors des tours précédents, le joueur actif peut utiliser n'importe quelle arme pour détruire la Matrice.

Les joueurs ont alors gagné collectivement la partie.

Ils peuvent inscrire leur victoire dans le Journal de l'Espace. Le groupe gagne 3 points par joueur survivant.

Si le joueur actif ne dispose pas de carte Arme pour détruire la Matrice, son tour se termine et la partie continue par la pioche d'un Alien kamikaze par le joueur suivant.

Niveaux de difficulté

Vous êtes prêts à combattre l'abominable Matrice?
Félicitations!

Pimentez vos parties en jouant à différents niveaux.
Enregistrez vos résultats dans le Journal de l'Espace pour
l'édification des générations futures.

Niveau 0: Monsieur Mauviette (2 points par survivant)

Utilisez les règles du livret en ajoutant celles-ci:

- Jouez cartes visibles.
- Les Téléporteurs peuvent aussi servir contre les Aliens Boucliers.
- Lorsqu'un joueur est éliminé par des Invaliens, il défaisse cartes, Modules et Aliens mais reste en jeu.

Niveau 1. Sergent Mollasson (3 points par survivant)

Utilisez exclusivement les règles du livret.

Niveau 2. Capitaine Duracuir (5 points par survivant)

Ajoutez ces règles à celles du livret:

- Lorsqu'un Module qui a subi un sabotage est à nouveau attaqué, défaissez le Module et le Sabotalien. Tous les autres Aliens restent en jeu. Lorsqu'un joueur n'a plus de Module, il est éliminé.
- Le Catalyseur ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

Niveau 3. Amiral Peurderien (7 points par survivant)

Ajoutez ces règles à celles du Capitaine Duracuir:

- Il ne peut pas y avoir de discussion en ce qui concerne le fait de zapper un alien. Les joueurs doivent décider seuls avant que l'Alien soit posé sur la table.
- Il ne peut pas y avoir de discussion au sujet du début du Conflit final. Le joueur actif doit décider seul s'il le met en route en espérant que les autres joueurs sont également prêts.