

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 (Bourgogne du sud), 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





De 2 à 4 joueurs
A partir de 8 ans

 15 mn

Marie et Wilfried FORT

Matériel de jeu



4 cartes Extra-Terrestre



6 cartes Astre

12 cartes Zovnis Armés



4 cartes
Soucoupe Volante



24 cartes Zovnis



But du jeu

Vous devrez faire plus de points que votre ou vos adversaire(s) en plaçant vos « Zovnis » en position d'atterrissage sur la planète à conquérir. Neutralisez les « Zovnis » qui vous dérangent grâce aux cartes « Zovnis Armés » et protégez vos chers « Zovnis » grâce aux cartes « Astres ».

Mise en place

On distribue face cachée à chaque joueur une carte « Extra-Terrestre » ainsi qu'une carte « Soucoupe Volante ». On mélange les autres cartes et on en distribue 4 par joueur. On forme ensuite sur la table une ligne de 4 cartes qui matérialisera la planète à conquérir.

Ces 4 cartes resteront en place pour toute la partie. Le reste des cartes forme un tas qui constitue la pioche.



Déroulement

Chaque joueur prend connaissance de ses 2 cartes secrètes. L'objectif pour chaque joueur va être maintenant de placer un maximum d'Extra-Terrestres et de Soucoupes Volantes indiqués par leurs cartes secrètes, bien orientés en position d'atterrissage sur la planète à conquérir. Pour le décompte des points, on ne tiendra compte, à la fin de la partie, que du « Zovnis » du bas de chacune des cartes déposées, qui sera ainsi en bonne position d'atterrissage ; à vous donc de bien orienter votre carte !

Les joueurs prennent ensuite en main leurs 4 cartes. Le joueur le plus jeune démarre et dépose une carte au-dessus de la planète à conquérir :

Cette carte ainsi orientée place l'extra-terrestre « Shaggy » ainsi que la soucoupe volante « G-Lul » en position d'atterrissage.

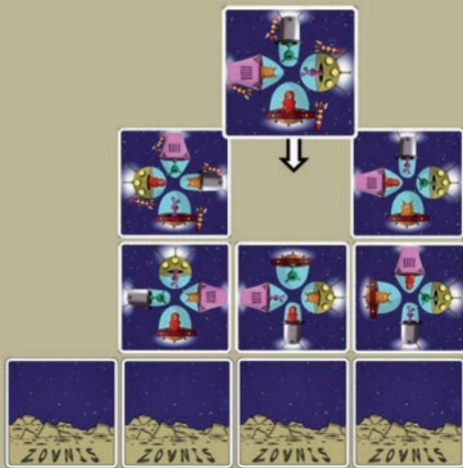


Le joueur pioche ensuite la carte du sommet de la pioche. Le joueur suivant dépose à son tour une carte, (juste au-dessus de la planète à conquérir ou au-dessus d'une carte précédemment posée), puis il pioche une carte et ainsi de suite. Le « trafic » au-dessus de la planète à conquérir se densifie ainsi peu à peu. Attention, la hauteur des cartes au-dessus de la ligne de départ (planète à conquérir) ne peut excéder 5 hauteurs de cartes.

Les cartes « Zovnis Armés »

Au moment où elles sont posées, ces cartes peuvent provoquer la neutralisation des « Zovnis » voisins. Ces cartes se posent de la même manière que les cartes « Zovnis » et rapporteront autant de points à la fin de la partie.

Exemple : un joueur décide ici de poser une carte « Zovnis Armé »...



... qui va provoquer l'élimination des cartes voisines (armées ou non) par Extra-Terrestre ou Soucoupe Volante similaires et adjacentes.

Toutes les éliminations possibles doivent être effectuées, en commençant par les éliminations horizontales et ensuite les éliminations verticales ...

Le joueur retire alors ces cartes et les dépose devant lui en un tas.

1ère étape :

Élimination de la carte par Extra-Terrestre similaire et adjacent (ici « Shaggy »), même si celle-ci est une carte « Zovnis Armé ».



2ème étape :

Élimination de la carte par Soucoupe Volante similaire et adjacente (ici « Egg »).

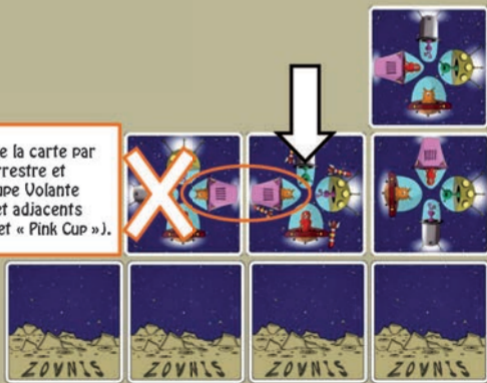


... Ces éliminations de cartes provoquent une descente de la carte vers le nouvel espace libre (les « Zovnis » se rapprochent naturellement de leur objectif, toutes les cartes y compris les cartes « Astre » se déplacent ainsi verticalement et non horizontalement pour combler les espaces laissés libres).

Cette nouvelle position engendre à nouveau une élimination de carte ...
Le joueur intègre alors cette nouvelle carte éliminée à son tas, devant lui.
La Carte « Zovnis Armé » jouée perd ensuite son effet et ne pourra plus éliminer de cartes par la suite.

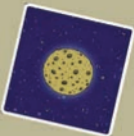
3ème étape :

Élimination de la carte par
Extra-Terrestre et
par Soucoupe Volante
similaires et adjacents
(ici « Shaggy » et « Pink Cup »).



Les cartes « Astre »

Pour protéger des « Zovnis » déjà placés contre une éventuelle élimination, vous pouvez utiliser les cartes « Astre ».
En effet ces cartes vont vous permettre d'isoler vos « Zovnis ».
En revanche ces cartes ne rapporteront aucun point à la fin de la partie.



En déposant une carte « Astre » ici, le joueur protège le « Zovnis » d'une éventuelle élimination verticale...



Une autre carte « Astre » déposée ici rendra le « Zovnis » indestructible, et ce jusqu'à la fin de la partie.



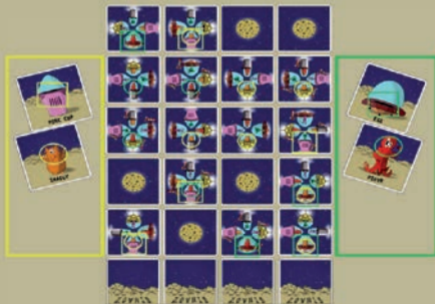
Fin de partie

La partie peut se terminer de 2 manières :

- 1- La limite de 5 hauteurs de cartes est atteinte par les 4 colonnes de cartes (toutes les cartes restant en mains sont alors défaussées).
- 2- Il ne reste plus de cartes ni dans la pioche, ni dans les mains des joueurs.

Une fois l'une de ces 2 conditions atteinte, chaque joueur dévoile ses cartes Extra-Terrestre et Soucoupe Volante et défausse ses cartes restantes.

Ici, une partie à 2 joueurs se termine car toutes les limites de hauteurs sont atteintes, soit 5 hauteurs de cartes au-dessus de la planète à conquérir...



Le décompte des points peut alors commencer...

Chaque Extra-Terrestre et Soucoupe Volante en position d'atterrissage rapporte 1 point à son possesseur :



Marie a révélé ses cartes Pink Cup et Shaggy. Elle totalise 12 points



Wilfried a révélé ses cartes Egg et Piovr. Il totalise 10 points

... Marie remporte la partie avec 12 points contre 10 points pour Wilfried !

En cas d'égalité de points, le Joueur ayant devant lui le moins de cartes dans son tas de cartes éliminées (par les cartes « Zovnis Armés ») remporte la partie car il a réussi la conquête la plus pacifique ! Si les Joueurs à égalité ont aussi le même nombre de cartes éliminées, ils sont vraiment faits pour s'entendre et pourront sans aucun doute cohabiter sur cette nouvelle planète ! Ils sont donc déclarés vainqueurs !