

MARS ATTACKS™

LE JEU

FEUILLE DE RÉFÉRENCE

TOURS

Le jeu se déroule en une série de Rounds. Pendant un Round, les joueurs effectuent des Tours pour déplacer et faire combattre leurs figurines. Lorsque c'est votre Tour, vous DEVEZ accomplir l'une des tâches suivantes :

1. Activer jusqu'à deux figurines différentes.
2. Activer une figurine et jouer une carte de votre main. Vous pouvez jouer la figurine d'abord et la carte ensuite, ou bien le contraire. Si la carte affecte l'une de vos figurines, il doit s'agir de celle qui est activée lors du Tour.
3. Jouer jusqu'à deux cartes (uniquement si vous n'avez plus aucune figurine à activer pour ce Round).
4. Passer (uniquement si vous n'avez plus de figurines à activer et que vous ne souhaitez plus agir durant ce Round). Une fois que vous avez choisi de Passer, vous ne pouvez plus rien faire au cours de ce Round, hormis jouer des cartes en réponse aux actions de votre adversaire.

ACTIVER DES FIGURINES

Une figurine peut entreprendre une des actions suivantes lors du Tour où elle est activée :

- Se **DÉPLACER**, puis se **DÉPLACER**.
- Se **DÉPLACER**, puis **TIRER**.
- **TIRER**, puis se **DÉPLACER**.
- **VISER**, puis **TIRER**.
- Se **REDRESSER**, puis se **DÉPLACER**.
- Se **REDRESSER**, puis **TIRER**.
- Se **REDRESSER**, puis **COMBATTRE** (si une figurine adverse non Paniquée se trouve dans la même case).
- Ne rien faire.

Si une figurine commence son Tour dans une case occupée par une ou plusieurs figurines adverses non Paniquées, sa seule option consiste à **COMBATTRE** (si elle est Redressée) ou à se **REDRESSER** et à **COMBATTRE** (si elle est Paniquée).

Si une figurine se **DÉPLACE** dans une case occupée par une ou plusieurs figurines adverses, elle doit **COMBATTRE** lors ce déplacement et ne peut plus se **DÉPLACER** ensuite.

Une figurine ne peut pas **TIRER** si elle se tient dans une case occupée par une ou plusieurs figurines adverses.

Lorsqu'une figurine a agi, placez un Marqueur d'Activation à côté d'elle.



MARQUEUR D'ACTIVATION

DÉPLACEMENT

- Les Figurines peuvent se **DÉPLACER** de 1 case dans n'importe quelle direction.
- Vous pouvez repositionner une figurine à l'intérieur d'une case en l'activant et en la **DÉPLAÇANT**.
- Si vous vous **DÉPLACEZ** dans une case contenant une ou plusieurs figurines adverses, vous devez automatiquement **COMBATTRE** l'une d'entre elles.
- Vous ne pouvez pas quitter une case occupée par une ou plusieurs figurines adverses, à moins qu'elles ne soient toutes Paniquées.

COMBAT

- L'attaquant lance 3 dés et les compare à sa stat Combat.
 - +1 s'il se **DÉPLACE** dans la case.
 - +1 si des figurines alliées se trouvent dans la case.
- Le défenseur choisit Combat ou Survie et lance 3 dés.
 - +1 si des figurines alliées se trouvent dans la case.
- Détermination du vainqueur :
 - Victoire par Combat : La dérouillée ! La figurine perdante est battue à plate couture et tuée. Retirez-la du plateau.
 - Égalité ou victoire par Survie : Raté ! La cible est indemne.

TIR

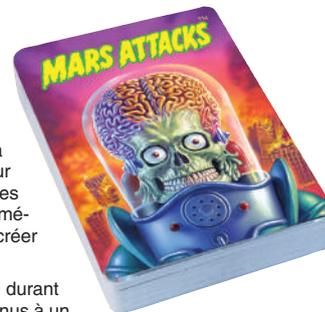
- L'attaquant lance 3 dés et les compare à sa stat Tir.
 - +1 s'il **VISE** d'abord.
 - +1 en cas de Vue Dégagée.
- Le Défenseur lance 3 dés et les compare à sa Survie.
 - +1 succès si le défenseur porte une **ARMURE**.
- Si l'attaquant l'emporte, le défenseur est éliminé.
 - Chaque autre figurine dans la case doit lancer un dé. Sur un résultat de 1 à 4, elle est Paniquée.
 - Chaque autre figurine dans la case doit lancer un dé. Elle est Paniquée sur un résultat de 1-4.

DISPERSION (X)

1	2	3
4		5
6	7	8

CARTES

Au début de la partie, chaque joueur pioche 4 cartes. À la fin d'un Round, chacun peut défausser les cartes qu'il ne souhaite pas conserver puis piocher jusqu'à avoir 4 cartes. On commence par le joueur qui a terminé en premier l'activation de ses figurines. Lorsque la pioche est épuisée, mélangez les cartes de la défausse afin d'en créer une nouvelle.



- Les cartes munies d'une **★** se jouent durant votre Tour (par exemple en tant que bonus à un test de **TIR**).
- Les cartes munies d'un **!** peuvent être jouées n'importe quand, soit durant votre Tour, soit en réaction à une action de l'adversaire.
- Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte pour modifier un test et vous n'êtes pas obligé de le faire.
- Le joueur dont c'est le Tour décide s'il veut utiliser une carte pour effectuer un test particulier avant que son adversaire ne le fasse. Les deux joueurs doivent décider s'ils utilisent ou non des cartes pour ce test avant que les dés ne soient lancés.
- Un effet de carte s'ajoute à l'action d'une figurine pour le Tour. Par conséquent, une figurine peut jouer son Tour et aussi recevoir l'effet d'une carte (ce qui peut lui donner une nouvelle action). Une figurine est limitée à une action et à une carte par Tour.

CARTES SOUTIEN

Pour jouer une carte Soutien, placez-la face visible devant vous. Une Série peut inclure jusqu'à 3 cartes du même type. Une Série de cartes Soutien ne génère pas d'effet jusqu'à ce qu'elle soit résolue. Vous pouvez résoudre une Série de cartes durant votre Tour. Cela compte comme jouer une carte, sauf qu'aucune carte n'est mise en jeu. Résolez les effets selon qu'une, deux ou trois cartes de la Série sont en jeu à ce moment-là. Vous ne pouvez pas résoudre une Série lors du Tour où vous y avez ajouté une carte.

CARTES ÉVÉNEMENT

Ce sont les cartes violettes du paquet. Les cartes Événement doivent être jouées immédiatement lorsqu'elles sont piochées. En début de partie, si un joueur pioche une de ces cartes dans sa première main, il doit la défausser puis repiocher jusqu'à ne plus en avoir aucune en main. À la fin du Round, lorsque les deux joueurs complètent leur main, les cartes Événement piochées par l'un ou l'autre sont résolues immédiatement, dans l'ordre où elles sont tirées. Continuez à piocher jusqu'à ce que chaque joueur ait 4 cartes qui ne soient pas des cartes Événement.

EFFETS DE CARTES

PRÉCISION

- **ALÉATOIRE** : Lancez les dés pour déterminer la ligne et la colonne de l'effet (voir page 14).
- **SEMI-ALÉATOIRE** : Le joueur peut choisir SOIT la ligne, SOIT la colonne et la direction (si applicable) de l'effet. Lancez les dés pour déterminer le reste.
- **CIBLÉ** : Le joueur choisit la position exacte et la direction (si applicable) de l'effet.

AIRE D'EFFET

- **CASE UNIQUE** : L'attaque affecte toutes les figurines sur la case ciblée.
- **DIRECTIONNEL** : L'attaque possède une case ciblée et une direction (haut, bas, gauche, droite). L'attaque affecte la case ciblée ainsi que toutes les cases situées entre la cible et le bord du plateau dans la direction choisie.
Note : Lors d'une attaque **SEMI-ALÉATOIRE** et **DIRECTIONNELLE**, le joueur choisit la direction et soit la colonne, soit la ligne. La case ciblée est déterminée de façon **ALÉATOIRE**.
- **EXPLOSION** : L'attaque affecte la case ciblée, ainsi que les huit cases adjacentes.



CONTINU

- La carte Soutien a un effet permanent tant qu'elle demeure en jeu. Elle n'a pas à être résolue ou défaussée après usage.

PANIKUÉ

Lorsqu'une figurine est tuée par un tir dans une case où se trouvent d'autres figurines, chaque survivant doit faire un test afin de déterminer s'il est Paniqué. Lancez un dé pour chaque figurine. Sur un résultat de 1-4, la figurine est Paniquée. Couchez la figurine dans sa case. Une figurine Paniquée engagée en Combat ne peut opter que pour la Survie.

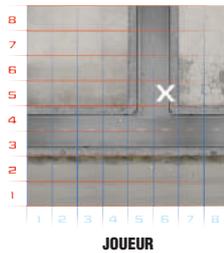
PLACEMENT ALÉATOIRE

Le joueur qui résout le placement aléatoire lance deux dés, l'un après l'autre. Le premier correspond à la ligne (indiquée en rouge sur le diagramme) et le second à la colonne (en bleu sur le diagramme).

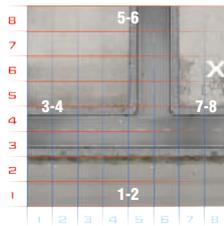
Par exemple, si vous avez obtenu un 5 puis un 6, votre figurine, objet ou attaque apparaît sur la case marquée d'un X.



Utilisé pour le placement des pions Créatures et Secrets Extraterrestres.



JOUEUR



JOUEUR

BORD ALÉATOIRE

Sur 1-2, ce sera le bord le plus proche, sur 3-4 celui sur la gauche, sur 5-6 le bord opposé et sur 7-8 celui sur la droite. Une fois le bord déterminé, générez la case exacte le long de ce côté en suivant la procédure normale.

Par exemple, si vous avez obtenu un 7 puis un 6, votre figurine, objet ou attaque apparaît sur la case marquée d'un X.

CAPACITÉS : ARMURE

Lorsqu'une figurine dotée de cette capacité teste sa Survie contre une attaque TIR, ajoutez 1 au nombre total de succès avant de le comparer à l'attaque ennemie. Si c'est l'ARMURE qui fait la différence entre la vie et la mort de la figurine, cette dernière est Paniquée. L'ARMURE est sans effet lors d'un COMBAT.

CAPACITÉS : INTRÉPIDE

Si une case contenant plusieurs figurines est ciblée par une attaque, la figurine INTRÉPIDE doit être ciblée si possible. Cela s'applique aussi bien au TIR qu'au COMBAT. Si plusieurs figurines INTRÉPIDES sont des cibles potentielles, c'est leur contrôleur qui choisit laquelle se sacrifie. Toutefois, si le TIREUR ne voit pas de figurines INTRÉPIDES, il ne peut pas les cibler.

Les attaques qui touchent simultanément toutes les figurines dans une case (comme l'artillerie ou les Rayons Ardents) ne sont pas affectées.

Notez toutefois que cette capacité ne fonctionne pas si la figurine INTRÉPIDE est Paniquée.

MISE EN PLACE DES SCÉNARIOS

1. Le joueur Humain place les décors.
2. Le joueur Martien choisit les zones de déploiement.
3. Placez les pions Créatures et Secrets Extraterrestres si nécessaire.
4. Distribuez 4 cartes à chaque joueur, en défaussant les Événements.
5. Déployez les figurines.
6. Jouez !



PROFILS DES PERSONNAGES

Figurine / Tir / Combat / Survie / Portée / Héroïsme / Capacités

* Toutes ces Capacités sont décrites page 17-21 du livret de règles.

Figurine	Tir	Combat	Survie	Portée	Héroïsme	Capacités
SOLDATS HUMAINS						
Sergent US	4+	4+	5+	1-6	2	INTRÉPIDE *, TOUS AVEC MOI ! ♥ *
Soldat US avec Lance-missiles	4+	6+	6+	3-20	-	ANTICHAR *, INTRÉPIDE, PERFORANT *
Soldat US avec Mitrailleur	5+	5+	6+	1-12	-	INTRÉPIDE, TIR DE COUVERTURE *
Soldat US avec Fusil	5+	4+	6+	1-6	-	INTRÉPIDE
Civil	-	6+	6+	-	-	CIVIL APEURÉ *
FANTASSINS MARTIENS						
Chef d'Infanterie Martienne	4+	4+	5+	1-4	2	ARMURE, TOUS AVEC MOI ! ♥ *
Fantassin Martien avec Rayon Réfrigérant	4+	6+	6+	1-6	-	ARMURE, ON NE BOUGE PLUS ! *
Fantassin Martien avec Fusil Désintégrateur	4+	5+	6+	1-4	-	ARMURE
HÉROS						
Général Tor	-	3+	5+	-	5	ARMURE LOURDE *, SEIGNEUR DE GUERRE ♥ *, FURIE ! *
Deke	3+	4+	3+	1-6	3	-
Buddy	5+	3+	4+	1-3	3	AMANTS MAUDITS ♥ *, FURIE ! *
Brandi	4+	6+	5+	1-3	3	AMANTS MAUDITS ♥ *
Joe	-	3+	5+	-	4	BRICOLEUR ♥ *
Ashley	4+	6+	5+	1-4	4	CHEF-NÉ ♥ *, TIR RAPIDE *
Eva	3+	4+	5+	1-3	4	AUTORITÉ ♥ *
Troy	4+	6+	5+	1-6	3	TROP DE NUITS BLANCHES ♥ *
Phil	4+	6+	5+	1-4	4	EMPOTÉ *
Edwyn	-	3+	4+	-	5	ARMURE, FURIE ! *, INTRÉPIDE, TUEUR DE DRAGONS *

EDGE

mantic

TOPPS