

UNDER FALLING SKIES



Nous ne savons pas ce qu'ils sont. Nous ne savons pas d'où ils viennent. Nous ne savons pas pourquoi ils nous attaquent.

Tout ce que nous savons, c'est qu'ils sont là. Nous devons trouver un moyen de les arrêter et le temps nous est compté.

Under Falling Skies est un jeu solo dans lequel vous devez gérer au mieux vos dés pour faire face à des choix parfois cornéliens. Pour l'emporter, vous devez défendre votre ville et achever vos recherches avant que le Vaisseau-mère ne détruise votre base.

Vidéo Explicative



cge.as/ufv

MISE EN PLACE

Cette mise en place décrit tout ce dont vous avez besoin pour votre première partie. L'ensemble du matériel correspondant est réuni dans la partie supérieure de la boîte.

Laissez dans la boîte les chapitres de la campagne tant que vous ne vous êtes pas familiarisé avec le jeu. Pour ranger le jeu, reportez-vous au schéma de rangement figurant au dos de ce livret.



Marqueur Recherche

Case de départ



Marqueur Énergie

Case de départ



Marqueur Dégâts

Case de départ



Excavatrice

Case de départ



2 dés blancs

3 dés gris

Seuls ces dés sont utilisés
lors de votre première partie

Tuile Vaisseau-mère – Placez cette tuile au sommet du plateau

Points de largage

5 Vaisseaux violets – Placez un Vaisseau violet sur chaque point de largage

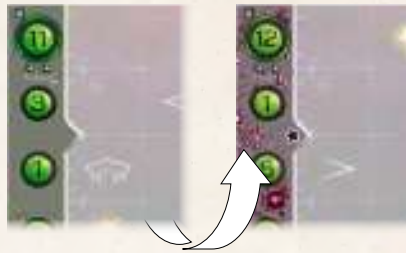


4 Vaisseaux blancs – Mettez de côté les Vaisseaux blancs. Ces vaisseaux supplémentaires peuvent apparaître au cours de la partie.

4 tuiles Ciel – Placez les tuiles Ciel dans cet ordre : les plus sombres en haut, et les plus claires près de vous. Cette mise en place correspond à une partie facile. Pour jouer au niveau de difficulté normal, retournez aléatoirement une tuile Ciel.

▽ Face Facile

▼ Face Menace



Tuile Ville Roswell – Utilisez la ville de Roswell pour votre première partie, face bleue visible.

Tuile Ville New York

Tuile Base C

Tuile Ville Washington DC

Tuile Base A – Utilisez la face indiquant ce A. Placez-la en haut.

Tuile Base B – Utilisez la face indiquant ce B. Placez-la en bas.
Remarque : Ces symboles correspondent à ceux indiqués sur la tuile Ville Roswell.

1 Vaisseau orange



2 dés bleus



Ces éléments de jeu ne sont pas utilisés lors de votre première partie. Ils seront détaillés ultérieurement.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Votre objectif est d'**amener votre marqueur Recherche au sommet de la piste Recherche** avant que les extraterrestres ne détruisent votre ville. Vous perdez la partie si votre marqueur Dégâts atteint le bas de sa piste ou si le Vaisseau-mère atteint la rangée marquée d'un crâne.

Chaque manche est divisée en trois phases :

- 1 Phase de Planification :** Placement des dés et déplacement des Vaisseaux.
- 2 Phase des Salles :** Résolution des effets des salles choisies.
- 3 Phase du Vaisseau-mère :** Progression du Vaisseau-mère.

1 PHASE DE PLANIFICATION

1. Lancez les 5 dés (vous devez avoir 3 dés gris et 2 dés blancs).

2. Placez chaque dé dans une colonne différente de votre base.

Chaque fois que vous placez un dé :

- ▶ **Tous les Vaisseaux de cette colonne** descendent d'autant de cases que la valeur du dé.
- ▶ Certains effets **peuvent être déclenchés** (voir en page 5).
- ▶ Après avoir placé un dé blanc, relancez tous les dés qui n'ont pas encore été placés.



Vous placerez deux dés blancs. Vous devrez donc relancer deux fois vos dés restants, ou une seule fois si vous placez l'un des dés blancs en dernier. Lorsque vous avez fini, vous avez un dé dans chaque colonne. Ces dés déclencheront divers effets lors de la phase des Salles.

L'EXCAVATRICE



L'excavatrice progresse en serpentant à travers votre base, une rangée après l'autre. Elle divise votre base en deux parties : toutes les cases derrière l'excavatrice sont **excavées**, toutes les autres ne sont pas encore excavées.

Vous ne pouvez placer qu'un seul dé sur les cases devant l'excavatrice. Tous les autres dés doivent être placés sur des cases excavées. Placer un dé sur une case non excavée permet uniquement d'y déplacer l'excavatrice lors de la phase des Salles. Avant de le placer, vous devez vérifier que sa valeur est supérieure ou égale au nombre de cases séparant cette case de l'excavatrice.

Exemple : Sur l'illustration de droite, le est placé 5 cases devant l'excavatrice. Ceci est autorisé. Un dans cette case le serait également, mais pas un .

Remarque : Un dé utilisé pour déplacer l'excavatrice doit toujours respecter la limitation d'un seul dé par colonne.



ACTIONS DE VAISSEAUX ENNEMIS

Chaque fois que vous placez un dé, tous les Vaisseaux ennemis de cette colonne descendent d'autant de cases que la valeur du dé placé ...



... sauf si le dé est placé sur une **Salle Canon AA**. Ces canons illuminent le ciel de tirs antiaériens, incitant les Vaisseaux ennemis à une descente plus prudente.

Les Vaisseaux de cette colonne descendent **d'une case de moins** que la valeur du dé. Si le dé est un , les Vaisseaux ne descendent pas et ils ne déclenchent donc aucun effet.

Une fois que tous les Vaisseaux de la colonne sont descendus, résolvez immédiatement les effets de leurs cases d'arrivée.

Ignorez les cases qu'ils traversent. Si plusieurs Vaisseaux se trouvent dans la colonne, déplacez-les simultanément, puis résolvez leurs effets, en commençant par celui du haut.

Déplacez le Vaisseau dans la case pointée par la flèche.

Exception : Si cette case contient déjà un Vaisseau, la flèche n'a aucun effet.



Déplacez la tuile Vaisseau-mère d'une rangée vers le bas. S'il se déplace dans une rangée contenant des Vaisseaux [quelles que soient leurs couleurs], remplacez-les sur le Vaisseau-mère. Ils seront largués ultérieurement.

Astuce : Vous pouvez utiliser cet effet néfaste à votre avantage. Si le Vaisseau-mère est sur le point d'effectuer une action particulièrement fâcheuse lors de la phase du Vaisseau-mère, cet effet vous permettra de l'éviter (voir page 8).



Il ne s'agit pas d'un effet déclenché. Ces explosions indiquent les cases sur lesquelles les Vaisseaux peuvent être détruits par vos chasseurs lors de la phase suivante.

DÉGÂTS

Si un Vaisseau descend sous le ciel, il atteint votre ville et votre base subit un dégât. Déplacez le marqueur Dégâts d'une case vers le bas.

Après avoir endommagé votre ville, le Vaisseau retourne victorieusement à bord du Vaisseau-mère pour être largué à nouveau à la fin de la manche.



Si votre marqueur Dégâts se déplace sur la case indiquant un crâne, vous perdez la partie (voir page 9).

Exemple :

Après plusieurs manches, deux Vaisseaux ennemis se trouvent dans la deuxième colonne, comme illustré ci-contre.

1. Supposons que vous placez un  dans cette colonne.
2. Les deux Vaisseaux descendent de 2 cases.
3. Le Vaisseau du haut se trouve désormais sur une case Explosion : il pourra donc être détruit ultérieurement. Le Vaisseau du bas déclenche l'effet de sa case d'arrivée et fait immédiatement descendre le Vaisseau-mère d'une rangée.

Remarque : Les deux Vaisseaux se déplacent en même temps, avant de résoudre le moindre effet.

Le Vaisseau violet termine son déplacement très près de votre ville. Lors de la prochaine manche, tout dé le faisant descendre de plus d'une case lui permettrait d'atteindre votre ville et de lui infliger un dégât. Il serait ensuite remis sur le Vaisseau-mère et largué à nouveau à la fin de cette manche.



2 PHASE DES SALLES

Dans cette phase, vous résolvez les effets de chacun des dés que vous avez placés. Retirez un dé pour indiquer que son effet a été résolu. **Les dés peuvent être résolus dans l'ordre de votre choix.**

Les dés ne peuvent pas être additionnés, sauf lorsqu'ils partagent une salle multicasas. Si vous avez choisi de ne pas utiliser un dé particulier, vous devez quand même le retirer.

COÛTS



Plusieurs salles disposent d'un coût en énergie. Cette salle, par exemple, nécessite de payer 2 énergies pour être utilisée. Vous payez de l'énergie en déplaçant votre marqueur Énergie sur sa piste. Si vous ne souhaitez pas, ou ne pouvez pas payer, retirez le dé sans effet.

VALEUR D'UNE SALLE



La valeur d'une salle est la valeur indiquée sur le dé, plus ou moins l'éventuel modificateur de cette salle.

Exemple : La salle illustrée ci-contre a une valeur de $3 - 1 = 2$.

Remarque : Le modificateur n'affecte pas le déplacement des Vaisseaux ennemis lors de la phase de Planification.

SALLES MULTICASAS



Si une salle comporte plusieurs cases, elle ne peut être utilisée que si toutes ses cases contiennent un

dé. Sa valeur est égale à la somme des dés présents, plus ou moins son modificateur.

Exemple : La valeur de la salle illustrée ci-contre est de $1 + 6 - 3 = 4$.

Si l'une des cases d'une salle multicasas est laissée vide, tous les autres dés sont retirés sans effet.

EFFETS DE SALLES EXCAVÉES



Une **salle Canon AA** ralentit les Vaisseaux ennemis de -1 case, comme expliqué précédemment. **Lors de la phase des Salles, les dés dans ces salles sont retirés sans autre effet.**



Les **Tunnels** excavés n'ont aucun effet, retirez simplement le dé.



Les **salles Énergie** génèrent de l'énergie, servant à alimenter d'autres effets. Ajoutez la valeur de la salle à votre piste Énergie. Si votre marqueur est déjà au maximum de sa piste, laissez-le sur sa valeur maximale.



Les **salles Chasseur** vous permettent d'abattre un ou plusieurs Vaisseaux ennemis. **Détruisez tous les Vaisseaux ennemis se trouvant sur des cases Explosion dont le chiffre est inférieur ou égal à la valeur de cette salle.** Les Vaisseaux violets détruits sont replacés sur le Vaisseau-mère en attente de largage. Les Vaisseaux blancs détruits sont retirés du plateau.



Les **salles Recherche** vous permettent de progresser sur la piste Recherche et à terme de remporter la partie. **Faites avancer d'une ou plusieurs cases votre marqueur Recherche : la somme des chiffres des cases de la piste Recherche doit être inférieure ou égale à la valeur de la salle.** Par exemple, pour traverser un 2 et terminer sur un 3, vous aurez besoin d'une salle de valeur 5 ou plus.

Exemple - Détruire des Vaisseaux

Durant la phase de Planification, vous placez vos dés judicieusement et déplacez 3 Vaisseaux ennemis sur des cases Explosion, comme illustré ci-contre.

Lors de la phase des Salles, vous avez la possibilité de résoudre une salle Chasseur de valeur 3.

Le Vaisseau A est détruit. Il s'agit d'un Vaisseau violet, il est donc replacé sur le Vaisseau-mère en attente de largage.

Le Vaisseau B est détruit. Il s'agit d'un Vaisseau blanc, il est donc retiré du plateau.

Le Vaisseau C n'est pas détruit. Sa case Explosion indique le chiffre 4 et la valeur de votre effet n'est que de 3. Le Vaisseau C reste dans le ciel, ainsi que tous les autres Vaisseaux ne se trouvant pas sur des cases Explosion.

Exemple - Recherche

Vous avez 2 dés dans des salles Recherche, comme illustré ci-contre. Une salle a une valeur de 2 et l'autre de 3 (le dé est un 3, mais la salle a un modificateur de -1).

Votre marqueur Recherche se trouve sur la case indiquée, avec des cases coûtant 1, 3 et 1 au-dessus de lui. Pouvez-vous utiliser vos dés pour avancer de trois cases ?

La réponse est non. Bien que le coût total des trois cases soit de $1 + 3 + 1 = 5$, vos deux salles doivent être résolues séparément. Si vous résolvez en premier la salle de valeur 2, elle ne vous fait avancer que d'une seule case. Puis, la salle de valeur 3 peut vous faire avancer jusqu'à la case 3, mais vous devrez vous y arrêter.

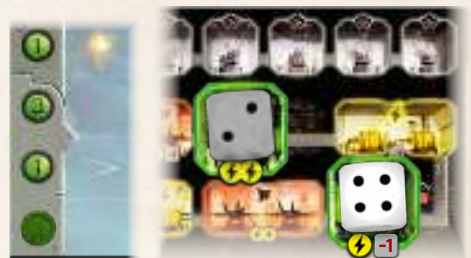
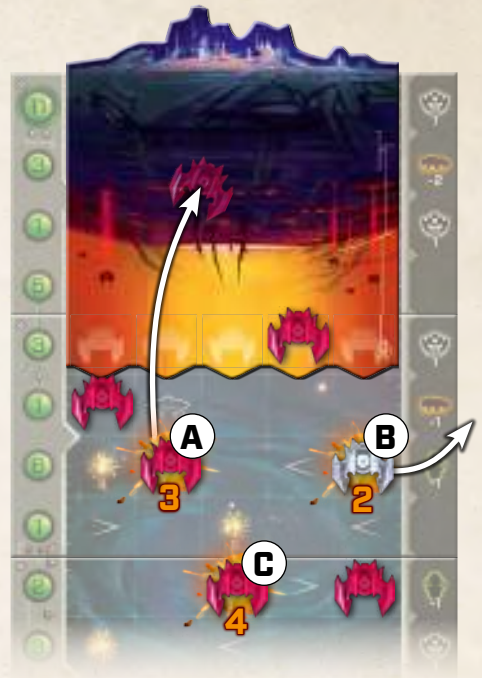
Si vous voulez résoudre en premier la salle de valeur 3, elle vous fait progresser d'une case seulement (jusqu'à la première case 1). À partir de là, l'effet de la salle de valeur 2 n'est plus utilisable. Le mieux est probablement d'utiliser les deux salles à condition que vous ayez 3 énergies à dépenser pour les activer.

Une salle de valeur 5 aurait été suffisante pour déplacer votre marqueur de 3 cases, car leur coût total est de 5.

EXCAVER VOTRE BASE

Lors de la phase de Planification, vous avez pu placer au maximum un dé sur une case non excavée. Lorsque vous résolvez ce dé durant la phase des Salles, **vous pouvez déplacer l'excavatrice en payant simplement 1 énergie** (ce coût est indiqué sur l'excavatrice). Retirez le dé et déplacez l'excavatrice sur la case du dé. Les cases derrière l'excavatrice sont désormais excavées.

Rappel : De combien de cases pouvez-vous déplacer l'excavatrice ? D'autant de cases (ou moins) que la valeur du dé utilisé. Si ce n'est pas le cas, le placement de ce dé lors de la phase de Planification n'est pas autorisé (voir page 4).



Exemple 3 - Excavation

Vous avez placé un 3 pour déplacer l'excavatrice. Il s'agit d'un déplacement de 5 cases, un 3 aurait également été suffisant. Lors de la phase Salles, retirez le dé et dépensez 1 énergie pour avancer l'excavatrice sur la case de ce dé.

3 PHASE DU VAISSEAU-MÈRE

La phase du Vaisseau-mère comporte 3 étapes :

1. Déplacement du Vaisseau-mère.
2. Action du Vaisseau-mère.
3. Largage des Vaisseaux

DÉPLACEMENT DU VAISSEAU-MÈRE

Lors de cette étape, le Vaisseau-mère descend d'une rangée. Si des Vaisseaux sont présents dans cette rangée, remplacez-les sur le Vaisseau-mère (la partie sombre de la tuile Vaisseau-mère). Les Vaisseaux seront largués à nouveau lors de la troisième étape de cette phase.

ACTION DU VAISSEAU-MÈRE

Ensuite, résolvez l'action indiquée à droite des points de largage.



Reculez l'excavatrice du nombre de cases indiqué (elle ne peut pas reculer au-delà de son point de départ).



Descendez votre marqueur Recherche du nombre de cases indiqué.



Placez le nombre de Vaisseaux blancs indiqué sur le Vaisseau-mère. Ils seront largués à la fin de cette phase.



Votre base subit un dégât.



Si les points de largage de la tuile du Vaisseau-mère atteint la rangée marquée d'un crâne, vous perdez immédiatement la partie. Contrairement aux actions précédentes du Vaisseau-mère, cela s'applique même lorsque le Vaisseau-mère se déplace lors de la phase de Planification.

Exemple

Lors de la phase de Planification, un Vaisseau est resté sur un point de largage, car un  avait été placé sur une salle Canon AA. Lors de la phase des Salles, un Vaisseau violet a été détruit et placé sur le Vaisseau-mère.

C'est désormais la phase du Vaisseau-mère.

Le Vaisseau-mère descend d'une rangée. Le Vaisseau présent dans cette rangée est placé sur le Vaisseau-mère en attente de largage.



L'action du Vaisseau-mère est déclenchée : ajoutez un Vaisseau blanc en attente de largage.



LARGAGE DES VAISSEAUX

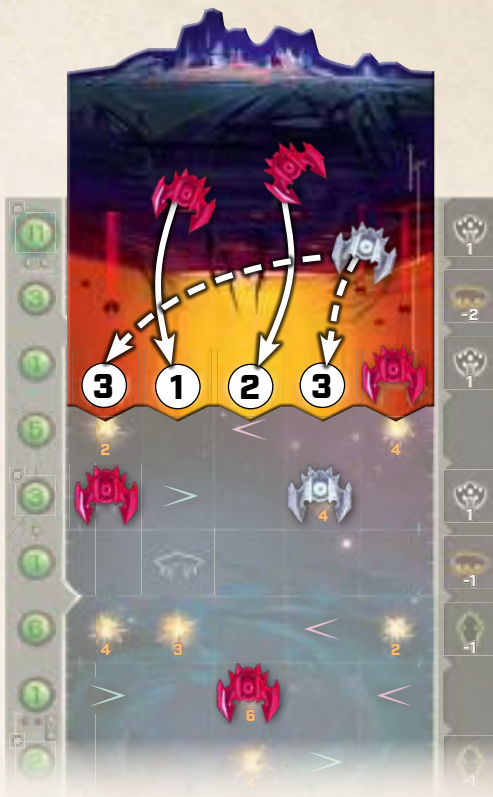
Lors de cette manche, des Vaisseaux ont pu être placés sur le Vaisseau-mère. Il est temps pour ces Vaisseaux d'être largués sur les points de largage. **Ils doivent tous être largués**, sauf si tous les points de largage sont déjà pleins.

- ▶ Larguez les Vaisseaux violets avant les blancs.
- ▶ Choisissez en priorité les points de largage des colonnes ne contenant pas de Vaisseau.
- ▶ Lorsque chaque colonne contient un Vaisseau, choisissez le point de largage le plus éloigné du Vaisseau le plus haut dans sa colonne.

Si ces règles laissent plusieurs possibilités, vous choisissez. Si les cinq points de largage sont pleins, les Vaisseaux qui n'ont pas été encore largués demeurent sur le Vaisseau-mère jusqu'à la prochaine manche.

Exemple :

1. Il y a une colonne vide. Les Vaisseaux violets sont largués en premier, un Vaisseau violet est donc largué ici.
2. Trois points de largage sont encore libres. Ces colonnes contiennent des Vaisseaux, vous comparez donc la position des Vaisseaux les plus hauts dans ces colonnes : le deuxième Vaisseau violet doit être placé sur le point de largage du milieu, car les autres colonnes comportent des Vaisseaux plus proches.
3. Le Vaisseau blanc doit également être largué. Les points de largage restants comportent des Vaisseaux à la même hauteur, vous pouvez donc choisir l'un de ces deux points de largage.



VAISSEAUX BLANCS

- ▶ Les Vaisseaux blancs sont largués après les Vaisseaux violets.
- ▶ Les Vaisseaux blancs reviennent sur le Vaisseau-mère s'ils atteignent votre ville.
- ▶ Mais les Vaisseaux blancs sont retirés du plateau s'ils sont détruits.
- ▶ Si tous les Vaisseaux blancs se trouvent sur le plateau, ignorez tout effet indiquant d'en ajouter d'autres.



FIN DE PARTIE

VICTOIRE

Si votre marqueur atteint la dernière case de la piste Recherche, vous remportez immédiatement la partie.

Remarque : La seule façon d'atteindre la case 11 est d'utiliser une salle Recherche multicases de la moitié inférieure de votre base.



DÉFAITE

Si le Vaisseau-mère atteint la rangée indiquant un crâne, vous perdez immédiatement la partie.

Vous perdez également immédiatement si votre base encaisse le maximum de dégâts.



**VOUS POUVEZ ARRÊTER ICI VOTRE LECTURE ET JOUER VOTRE PREMIÈRE PARTIE.
REPRENEZ VOTRE LECTURE EN PAGE 10 APRÈS AVOIR JOUÉ VOTRE PREMIÈRE PARTIE.**

JEU COMPLET

Félicitations pour votre première partie d'Under Falling Skies ! Nous allons désormais découvrir de nouveaux éléments. Les villes apportent de la variété à vos parties, avant même de débiter la campagne. Vous pouvez également utiliser le verso des tuiles Ciel pour augmenter le niveau de difficulté. Enfin, les robots vous donneront un coup de main pour faire fonctionner votre base de façon efficace.

NIVEAU DE MENACE

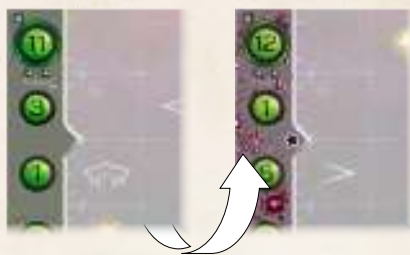
Chaque tuile Ciel possède deux faces, l'une étant plus menaçante que l'autre.

Le **niveau de menace** de votre partie correspond au nombre de tuiles Ciel face Menace visible. La mise en place des pages 2 et 3 correspond à une partie facile avec un niveau de menace de 0. La difficulté standard correspond à un niveau de menace de 1. Avec l'expérience, vous pourrez envisager de monter jusqu'au niveau de menace 4.

Lors de la mise en place, choisissez un niveau de menace et retournez autant de tuiles Ciel, aléatoirement, face Menace visible.

▽ Face Facile

▼ Face Menace

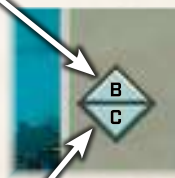
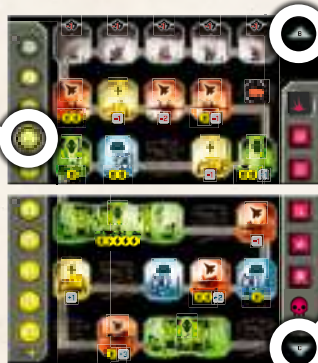


VILLES

Avant de vous lancer dans la campagne, vous pouvez choisir de défendre différentes villes. À l'exception de Roswell, chaque ville possède une capacité spéciale qui modifie les règles durant la partie.



Cette base commence au niveau d'énergie 3.

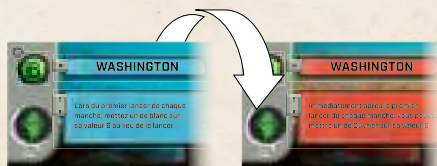


Utilisez la tuile supérieure B et la tuile inférieure C lorsque vous jouez cette ville.

Chaque ville est associée à une paire spécifique de tuiles Base. Chaque base dispose de pistes Dégâts et Énergie différentes.

VILLE ENDOMMAGÉE

Chaque ville dispose de deux faces. Vous commencez avec la face non endommagée (bleue) visible, mais si vous perdez cette partie, vous pouvez retourner la ville et tenter une seconde partie avec sa face endommagée. Dans la mesure où les citoyens de la Terre sont résilients, la capacité de la face endommagée est plus puissante que l'autre.



Remarque : Lorsque vous effectuez la mise en place pour la seconde partie, les tuiles Ciel retournées définissant votre niveau de menace doivent à nouveau être choisies aléatoirement.

ROBOTS

Un robot est un dé bleu qui reste dans votre base même après que tous les dés gris et blancs ont été résolus. Les robots ne sont jamais lancés et jamais placés lors de la phase de Planification. Ils restent simplement là où ils sont construits et font leur travail lors de la phase des Salles.

CONSTRUCTION D'UN ROBOT



Les salles Robot fabriquent des robots. Placez un dé bleu de la valeur de la salle (si la valeur est supérieure à 6, placez le dé bleu sur 6.)

Construisez immédiatement votre nouveau robot dans une case vide d'une salle excavée.



Les robots nouvellement construits sont **désactivés**, ce qui implique qu'ils ne sont pas utilisables lors de cette phase. Indiquez cet état en faisant pivoter le dé de 45 degrés.

Vous êtes limité à 2 dés Robot. Cependant, vous pouvez retirer un robot du plateau à tout moment. Par exemple, vous pouvez retirer un robot pour le reconstruire en tant que nouveau robot.

Remarque : Construire un robot ne fait pas descendre les Vaisseaux ennemis.

DÉS OUVRIER LORS DE LA PHASE DE PLANIFICATION

Désormais, les dés **gris et blancs** que vous placez lors de la phase de Planification sont appelés **dés Ouvrier**.

Lors de la phase de Planification, vous devez toujours placer un dé Ouvrier dans chaque colonne. Globalement, vous ignorez les dés Robot. Et si un dé Robot se trouve dans une case où vous souhaitez placer un dé Ouvrier, vous pouvez le retirer.

LES DÉS ROBOT LORS DE LA PHASE DES SALLES

Lors de la phase des Salles, les robots des manches précédentes peuvent déclencher des effets. Ils fonctionnent comme des dés Ouvrier, à quelques exceptions près :

- ▶ Après la résolution d'un dé Robot, vous pouvez le laisser sur le plateau.
- ▶ Si vous utilisez le dé Robot, **diminuez de 1 sa valeur** (s'il se trouvait déjà sur 1, retirez-le du plateau). Faites pivoter de 45 degrés le robot pour indiquer qu'il est désactivé et qu'il ne pourra pas être à nouveau utilisé lors de cette phase.

À la fin de la phase des Salles, redressez tous les dés Robot désactivés pour les rendre disponibles pour les prochaines manches.

CAS PARTICULIERS

- ▶ Si vous utilisez un dé Robot dans une salle Robot, vous pouvez prendre ce dé pour représenter le robot que vous construisez.
- ▶ Vous pouvez construire un robot dans une salle Canon AA, mais il n'y fera rien.
- ▶ Si une action de Vaisseau-mère fait reculer l'excavatrice, un robot peut se retrouver enterré. Retirez tout robot se retrouvant dans une salle non excavée.
- ▶ Dans une salle multicases, un robot désactivé est considéré comme une case vide, vous ne pouvez donc pas utiliser cette salle.

PARTIES INDÉPENDANTES

Vous savez désormais tout ce qu'il y a à savoir pour jouer des parties standard d'*Under Falling Skies*. Choisissez une ville, ajustez votre niveau de menace et essayez de remporter la partie avant que les extraterrestres ne vous exterminent ! Les lancers de dés rendent chaque partie unique et passionnante, même si vous n'avez toujours pas déballé la campagne.

Confrontez-vous à différents niveaux de menace jusqu'à ce que vous trouviez celui qui vous procure le plus de satisfaction. La campagne a été pensée pour des joueurs connaissant suffisamment bien le jeu et qui savent quel niveau de menace leur convient le mieux.

Lorsque vous serez prêt à commencer la campagne, vous pouvez lire les règles à partir de la page 12.



CAMPAGNE

Under Falling Skies peut également être joué en une campagne de quatre chapitres. Elle s'étend généralement sur une dizaine de parties. **La campagne est entièrement rejouable** et vous découvrirez de nouvelles combinaisons à chaque fois.

Les quatre chapitres sont pensés pour être révélés de façon progressive en racontant une histoire à mesure que vous avancez. Ils sont rangés dans l'ordre, isolés les uns des autres.

Commencez la campagne en sortant de la boîte le livret de campagne et le premier chapitre.

BRIEFING DE CHAPITRE

En haut de chaque paquet se trouve un briefing de chapitre avec une bande dessinée d'un côté et de nouvelles règles de l'autre. Familiarisez-vous avec ceux-ci et choisissez votre première bataille.

CHOISIR UNE BATAILLE

Lorsque vous ouvrez un chapitre, vous trouvez des scénarios avec des défis à relever, des personnages pouvant vous venir en aide, ainsi que plusieurs nouvelles villes.

Deux de ces villes sont attaquées. **Formez deux piles contenant chacune un scénario choisi aléatoirement, une ville et un personnage du chapitre en cours.**

Rangez pour le moment les autres scénarios, villes et personnages dans la boîte. Ils seront utilisés ultérieurement dans ce chapitre.

Les deux piles créées aléatoirement représentent deux attaques extraterrestres simultanées. **Choisissez l'une de ces deux piles.**

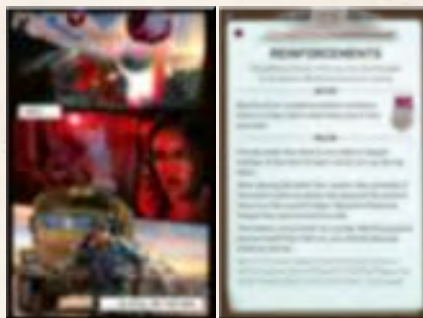


Celle que vous choisissez correspond à la bataille que vous allez mener. L'autre scénario est automatiquement perdu. La ville a été annihilée. Le personnage... eh bien... disons simplement que ces trois éléments de jeu sont retirés de la campagne (vous pouvez rassembler les éléments retirés dans un sachet plastique. Ne les jetez pas ! La campagne est rejouable !).



SCÉNARIOS

Chaque scénario possède des règles spécifiques à cette bataille. La bande dessinée vous donne un aperçu de ce que sera la bataille.



Si vous le désirez, vous pouvez choisir votre bataille en ne lisant que la bande dessinée. Les règles de l'autre scénario resteront donc inconnues, vous réservant ainsi de nouvelles surprises lorsque vous déciderez de rejouer la campagne une autre fois.

PERSONNAGES

Chaque personnage possède une capacité spéciale que vous pouvez utiliser **une fois par partie**. Après avoir utilisé cette capacité, mettez le personnage de côté pour indiquer que vous ne pouvez plus l'utiliser durant cette partie.

Face de départ

Face améliorée



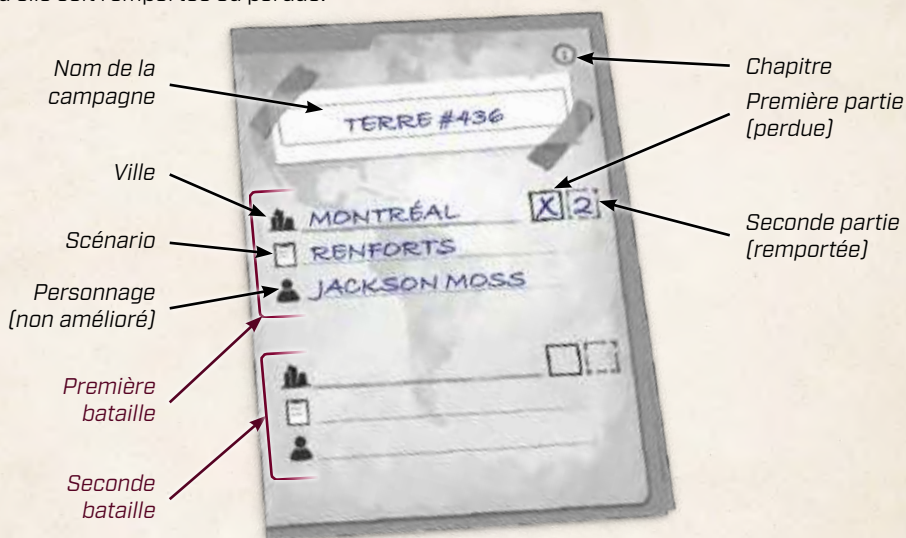
Utilisez la face bleue la première fois que vous rencontrez le personnage dans le chapitre. La face améliorée n'entre en jeu que lors des chapitres suivants.

COMMENCER LA CAMPAGNE

Au début de la campagne, prenez une feuille du carnet de score et pliez-la en deux afin de former votre livret de campagne. Choisissez un **nom de campagne** et inscrivez-le en haut de la première page, comme sur l'illustration.

Comme indiqué précédemment, formez aléatoirement deux piles et choisissez-en une comme **première bataille**. Notez le nom de la ville , du **scénario**  et du personnage  correspondant. Jouez une partie et notez le résultat de votre première partie dans la case . Si vous perdez la partie, notez un [x], comme illustré. Si vous l'emportez, notez le niveau de menace (le nombre de tuiles Ciel sur leur face Menace).

La case Endommagée  sert si vous perdez votre première partie. Dans ce cas, jouez une seconde partie avec la face endommagée de la ville. À nouveau, retournez aléatoirement les tuiles Ciel correspondant à votre niveau de menace. Utilisez le même scénario et le même personnage (l'effet du personnage peut être utilisé une seule fois lors de chaque partie). Notez le résultat de cette partie, qu'elle soit remportée ou perdue.



Formez désormais aléatoirement deux piles supplémentaires avec les éléments restants du chapitre. Choisissez une de ces piles comme seconde bataille. Livrez-la et notez son issue.

RETIRER OU METTRE DE CÔTÉ DES ÉLÉMENTS

Parfois, certains éléments sont retirés de façon permanente de la campagne :

- ▶ Après avoir choisi une des deux piles, retirez les éléments de l'autre pile.
- ▶ Après avoir terminé une bataille (en une ou deux parties, remportée ou perdue), retirez le scénario.
- ▶ Si vous perdez deux batailles dans la même ville, retirez-la.

Les autres éléments doivent être mis de côté pour les chapitres suivants :

- ▶ Si vous remportez une partie dans une ville, vous l'avez sauvée de la destruction. Conservez-la pour plus tard.
- ▶ Après avoir terminé une bataille (en une ou deux parties, remportée ou perdue), conservez le personnage.

Deux sachets sont fournis pour vous aider à séparer les éléments retirés de ceux mis de côté pour plus tard.

AJUSTER LE NIVEAU DE MENACE

Nous vous conseillons de jouer la campagne au niveau de menace que vous avez préféré lors de vos parties indépendantes : il est important que vous puissiez l'emporter, mais qu'il vous offre un défi intéressant. La difficulté de la campagne augmente au fil des chapitres, mais vous obtiendrez de l'aide en chemin, de sorte que vous puissiez remporter la campagne en conservant le même niveau de menace. Cependant, si vous désirez ajuster à la hausse ou à la baisse le niveau de menace durant la campagne, vous pouvez le faire.

ENRICHIR VOS PARTIES INDÉPENDANTES

Les éléments de jeu de la campagne peuvent également être utilisés pour agrémenter vos parties indépendantes en créant vos propres batailles.

Choisissez n'importe quelle ville, endommagée ou non. Choisissez un scénario ou jouez sans. Vous pouvez jouer avec n'importe quelle équipe de personnages ou aucun. Vous pouvez jouer avec des personnages améliorés ou non, voire un mélange des deux. Mettez en place le ciel avec une combinaison de tuiles Ciel de base ou avancées. Ajustez ensuite votre niveau de difficulté.

DIFFICULTÉ

La difficulté est déterminée par les étoiles noires et jaunes.



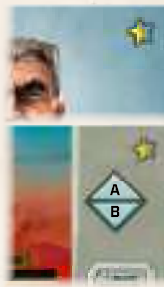
Chaque étoile noire sur une tuile Ciel ajoute 1 ★ au niveau de difficulté.



Si vous utilisez un scénario, celui-ci ajoute également 1 ★ à la difficulté.



Les étoiles jaunes annulent les étoiles noires. Chaque personnage amélioré diminue de 1 ★ la difficulté.



Les villes endommagées et les personnages non améliorés valent chacun une demi-étoile jaune.

Faites la somme des étoiles noires et déduisez les étoiles jaunes du total pour déterminer votre niveau de difficulté et à quel point votre partie sera épique.

Plus d'informations sur : www.iello.fr

UN JEU DE TOMÁŠ UHLÍŘ

Direction artistique : Filip Murmak

Illustrations : Kwanchai Moryia, Petr Boháček

Artistes Additionnels :

Jakub Politzer, Dávid Jablonovský

Mise en page : František Horálek

Modèles 3D : Radim Pech

Production : Vít Vodička

Écriture des règles : Jason Holt

Chef de projet : Jan Zvoníček

Superviseur du projet : Petr Murmak

Traduction française : MeepleRules.fr

Relecture Française :

Maëva Debieu, Pierre-François Llorente



© Czech Games Edition, Octobre 2020
www.CzechGames.com

© 2021 IELLO pour la version française
www.iello.com

Il n'y a qu'un seul nom sur la boîte, mais cela ne rend pas entièrement justice à tous ceux sans qui ce jeu ne pourrait exister. Je vous remercie tous de votre admirable implication, de tous vos conseils avisés, de votre expérience et du talent que vous avez mis dans ce jeu. Merci aussi pour vos encouragements. Sans vous, mon rêve ne se serait jamais réalisé.

Testeurs : Jakub Uhlíř, Vít Vodička, Petr Murmak, Vlaada and Pavlík Chvátíl, Monika Křivánková, Petr Čáslava, Tomáš Helmich, David Nedvídek, Jan Zvoníček, Michal Štach, Michaela Štachová, Paul Grogan, Miroslav Felix Podlesný, Filip Murmak, Pavel Tatiček, Tonda et Petr Palička, Ladislav Pospěch, Kuba Kutil, Martin Váňa, Adam Španěl, Michal Kopriva, Pavel Češka, Standa Kubeš, Olda Rejl, Petr Ovesný, Ivan Dostál, Dan Knápek, Petr Marek, et à tous les incroyables joueurs et amis qui ont joué au jeu, chez eux ou lors de conventions, en physique ou en virtuel. Ces tests virtuels n'auraient jamais été possibles sans Lukáš Novotný. Mention spéciale à tous les amateurs de Print&Play dont le retour m'a grandement aidé à franchir la première étape pour transformer ce jeu de 9 cartes en ce qu'il est devenu aujourd'hui.

Remerciements particuliers : Développer un jeu est une tâche immense et en premier lieu, je tiens à remercier ma bien-aimée, Jani, et toute ma famille pour leur patience et leur soutien durant cette période studieuse. Un grand merci à toutes les magnifiques personnes de CGE pour m'avoir accueilli parmi elles et m'avoir donné cette opportunité. Un grand merci notamment à Petr Murmak, qui nous a aidé à chaque fois que nous étions bloqués. Un grand merci à Vlaada pour avoir soutenu le jeu dès ses débuts et pour m'avoir aidé à garder le cap. Remerciements à Filip Murmak, Dávid Jablonovský et František Sedláček pour avoir partagé leurs expériences et compétences et m'avoir aidé avec les problèmes de graphismes. Jason Holt a été mon sauveur lorsqu'il a fallu poser des mots et écrire des histoires. Sans l'aide inestimable de František Horálek, nous n'aurions jamais atteint la ligne d'arrivée. Le jeu ne serait pas aussi populaire sans Paul Grogan qui l'a présenté pendant des heures et toujours avec la même passion lors de tous les événements majeurs. Merci à toutes ces fantastiques personnes qui ont rendu cela possible.



ATTENDEZ !



Ne sortez pas tout de la boîte n'importe comment. Le jeu a été rangé avec soin et les quatre chapitres de la campagne sont au fond.

**Sortez les éléments de départ situés sur le dessus,
mais laissez pour le moment la campagne dans la boîte.**

**ÉLÉMENTS
DE DÉPART**

*Tout ce dont vous avez besoin
pour une partie standard.*

CAMPAGNE

*Laissez tout cela dans
la boîte pour le moment.*

