

MARK CHAPLIN

INVADERS

UNE DIABOLIQUE INVASION EXTRA-TERRESTRE A COMMENCÉ



RÈGLES DU JEU





LE V.S.I. HANS FALLADA ÉMERGEA DU VIDE INTERSIDÉRAL, SEMBLABLE À UNE TORCHE COSMIQUE ALLUMÉE SOUDAINEMENT AU BEAU MILIEU DES PROFONDEURS DE L'ESPACE. SES MOTEURS EN FUSION VOMISSAIENT DES TONNES DE PLASMA INCANDESCENT ET LES GAZ D'ÉCHAPPEMENTS S'ÉTENDAIENT DANS SON SILLAGE SUR PLUS DE 20 MILES.

LES CAPTEURS DU VAISSEAU DÉTECTÈRENT LA SILHOUETTE MASSIVE BIEN AVANT QUE LES MEMBRES D'ÉQUIPAGE NE PUISSENT LA VOIR DE LEURS PROPRES YEUX. CE QUI ÉTAIT PLUTÔT LOGIQUE. LA SEULE CHOSE QUI DÉCONCERTA LA MAJOR ALEXIA BENNINGS ÉTAIT QUE, BIEN QU'À PLUS DE 20 000 MILES DE DISTANCE, ELLE PUISSE AUSSI NETTEMENT EN DISCERNER LES CONTOURS.

SHANTANA, JETANT UN ŒIL INTERROGATEUR À TRAVERS UN HUBLLOT, APERÇUT À SON TOUR L'IMMENSE SILHOUETTE SE DESSINER AU CŒUR DES TÉNÈBRES ÉTOILÉES. PLUSIEURS MEMBRES DE L'ÉQUIPAGE QUITTÈRENT LEURS POSTES POUR ESSAYER DE VOIR SI LEURS PROPRES YEUX CONFIRMAIENT EUX AUSSI LES INFORMATIONS INCROYABLES TRANSMISES PAR LES CAPTEURS DU VAISSEAU.

“UN AUTRE ASTÉROÏDE ? COMMENT ALLONS-NOUS BAPTISER CE MONSTRE ?”

LA MAJOR BENNINGS NE QUITTAIT PAS LA SILHOUETTE DES YEUX, LES PLISSANT POUR NE PAS ÊTRE AVEUGLÉE PAR LA LUMIÈRE DES ÉTOILES. LORSQU'ELLE INTERROGEA LE CONTRÔLEUR ANALYTIQUE, DES LIGNES VERTES SYMÉTRIQUES APPARURENT SUR L'ÉCRAN. ELLE ANNONÇA D'UNE VOIX FAIBLE :

“CE N'EST PAS UN ASTÉROÏDE. C'EST EN MÉTAL. ALIEN. ”

ILS RETOURNÈRENT IMMÉDIATEMENT À LEURS POSTES, POUR S'APERCEVOIR QUE, MALGRÉ L'ARRÊT DES MOTEURS, LA SILHOUETTE GRANDISSAIT... ELLE SE RAPPROCHAIT MÊME À VIVE ALLURE !

LORSQU'ELLE NE FUT PLUS QU'À 300 MILES, CELA NE FAISAIT PLUS AUCUN DOUTE. SANTANA S'ÉPOUMONA :

“C'EST UN VAISSEAU ! C'EST UN PUTAIN DE VAISSEAU !”

ALEXIA PRESSA UN BOUTON DE CONTRÔLE. À L'EXTÉRIEUR, UN ARC-LUMIÈRE SE DÉPLOYA POUR ENVELOPPER LE VAISSEAU. LE MODULE DE PILOTAGE PRIS SOUS SES MAINS UNE TEINTE VERMEILLE, PENDANT QUE LES MOTEURS SE RÉACTIVAIENT LENTEMENT.

“JE VAIS REQUÉRIR LA PERMISSION DE LANCER UNE MISSION D'INVESTIGATION. » ALEXIA FIT PIVOTER SON FAUTEUIL GYROSCOPIQUE, ET ACTIVA SON HOLD-CASQUE. « WAYPOINT ONE, ICI LE V.S.I. HANS FALLADA. DEMANDONS LE LANCEMENT D'UN PROTOCOLE D'APPROCHE ET D'INVESTIGATION – AVONS RENCONTRÉ LE PLUS INCROYABLE---- ”

WAYPOINT ONE N'ENTENDIT JAMAIS LA FIN DU MESSAGE. UN RAYON DE MORT TRAVERSA LES ÉTOILES ET FIT EXPLOSER LE PONT SUPÉRIEUR DU V.S.I. HANS FALLADA, TRANSFORMANT LE VAISSEAU EN UNE GIGANTESQUE BOULE DE FEU.

PREMIER CONTACT : 25 OCTOBRE 2126. DESTRUCTION DU V.S.I. HANS FALLADA – PERTES HUMAINES : 9.

SECOND CONTACT : 4 NOVEMBRE 2126. DESTRUCTION DE WAYPOINT ONE – PERTES HUMAINES : 63.

TROISIÈME CONTACT : 6 DÉCEMBRE 2126. IRRUPTION DANS LE SYSTÈME SOLAIRE.

7 DÉCEMBRE 2126. DÉBUT DE LA GUERRE CONTRE L'ENVAHISSEUR ALIEN.

15 MARS 2127. ENVOI DES VAISSEAUX-SEMEURS POUR POLLINISER LA TERRE. PROLIFÉRATION DE FORMES DE VIE IMMIGRANTES.

8 DÉCEMBRE 2127. AUJOURD'HUI.



MARK CHAPLIN

INVADERS

UN JEU DE CARTES POUR DEUX JOUEURS, À PARTIR DE 12 ANS

IDÉE PRINCIPALE

La partie se déroule sur Terre en 2127.

L'ennemi alien a commencé l'invasion de la planète.

L'un des joueurs contrôle l'inflexible armée d'invasion alien, les Envahisseurs (Invaders), tandis que son adversaire joue les Humains (Mankind).

L'Humanité réussira-t-elle à résister face à ce diabolique plan d'invasion ?

Note du traducteur : les cartes et le plateau de jeu n'étant pas traduits en français, certains termes anglais sont volontairement conservés tels quels dans ce livret de règles.

CONTENU DU JEU

- 1 PLATEAU DE JEU (BATTLE BOARD)
- PAQUET DE 70 CARTES HUMAINS (MANKIND DECK)



- PAQUET DE 70 CARTES ENVAHISSEURS (INVADERS DECK)



- 11 CARTES HÉROS DE LA RÉSTANCE (HEROES OF THE RESISTANCE)



- MARQUEUR INVASION (INVASION PLOT MARKER)



- 4 MARQUEURS STRATÉGIE HUMAINS



- 5 MARQUEURS STRATÉGIE ENVAHISSEURS



- JETONS DE FORCE (POWER TOKENS)
(RÉVERSIBLES : -1/+1, +1/+2)



- 30 JETONS FACTION (TOKENS)
(RÉVERSIBLES : ENVAHISSEURS/HUMAINS)



BUT DU JEU

Invaders est un jeu de cartes asymétrique (attaque/défense) pour deux joueurs. L'un dirige les **Humains** (Mankind) qui se défendent contre les attaques des **Envahisseurs** (Invaders), contrôlés par l'autre joueur.

Si, à tout moment, l'une des conditions de victoire suivantes est remplie, la partie se termine immédiatement.

Les Humains l'emportent si :

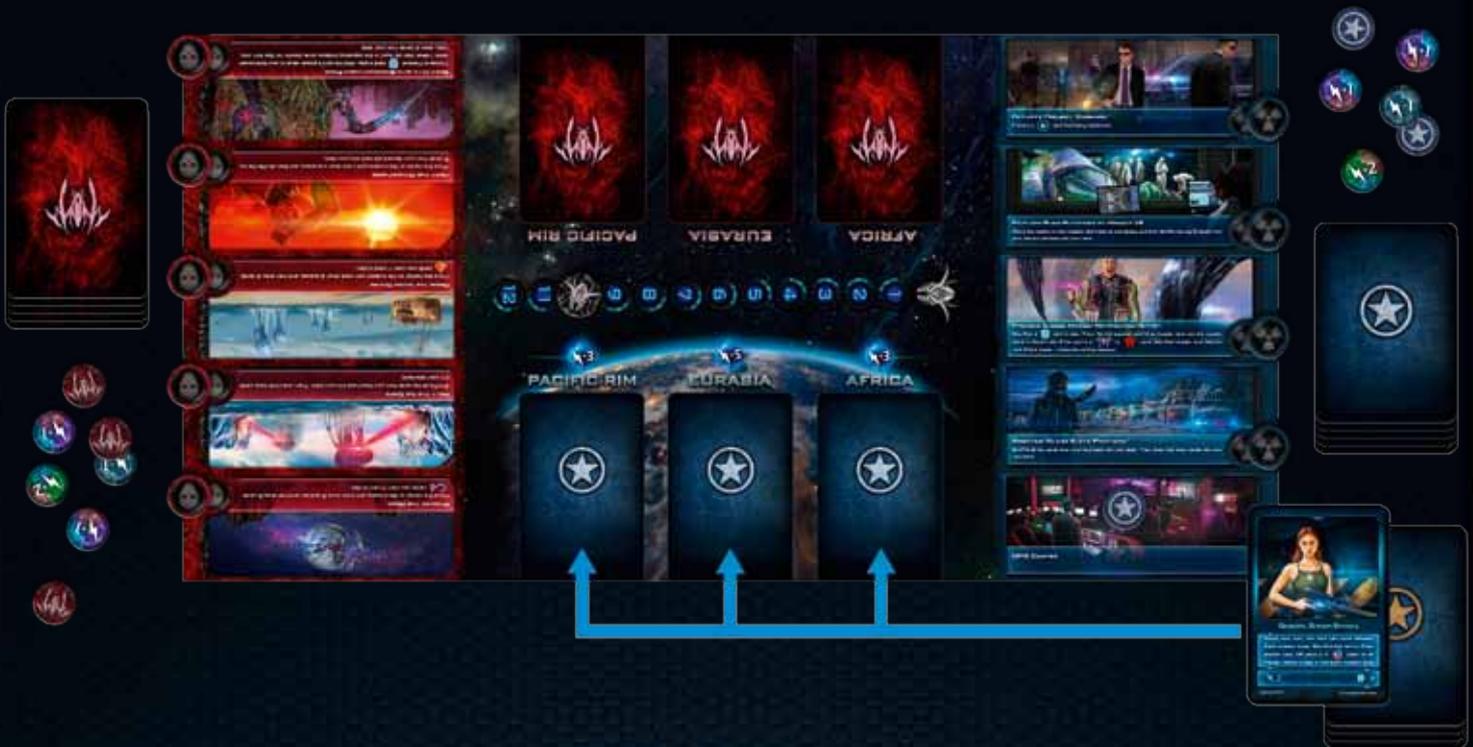
- le paquet de cartes **Envahisseurs** est épuisé alors qu'une carte doit y être piochée ou drainée.
- Le marqueur sur la Piste d'Invasion (Invasion plot track) est descendu à zéro..
- 5 jetons ont été placés sur la carte **Biological Weapon Package – Codenamed 'Alluring Succubus'**.

Les Envahisseurs l'emportent si :

- le paquet de cartes **Humains** est épuisé alors qu'une carte doit y être piochée ou drainée.
- la Force de la zone **Eurasia** est réduite à zéro.
- les Forces des deux zones Pacific Rim et Africa sont réduites à zéro.
- 11 cartes **Héros de la Résistance** ont été détruites ou sacrifiées.
- 5 jetons ont été placés sur la carte **Black-goo-sprayer**.

MISE EN PLACE

1. Placer le plateau de jeu entre les deux joueurs, le côté **Terre** proche du joueur **Humain**.
2. Le marqueur Invasion (Invasion plot marker) est placé sur la case #10 de la **Piste d'Invasion** (Invasion plot track).
3. Sur le plateau de jeu, placer un marqueur Stratégie sur chaque emplacement correspondant.
4. Placer un jeton (côté **Humain** visible) sur le **Centre Opérationnel** (Ops Centre).
5. Mélanger les cartes **Héros de la Résistance** et former une pioche face cachée avec ces cartes. Le joueur **Humain** pioche la première carte et la place face visible devant l'une des 3 zones d'invasion (de son côté).
6. Les deux joueurs mélangent leur paquet de cartes respectif et forment une pioche face cachée. Chaque joueur pioche 5 cartes de son paquet pour former sa main de cartes initiale.



DÉROULEMENT DU JEU

La partie se déroule en plusieurs tours de jeu.

Les joueurs effectuent chacun à leur tour toutes les phases de leur tour de jeu avant de passer la main à leur adversaire.

Le joueur **Envahisseur** débute la partie.

A chaque tour de jeu, les trois phases suivantes doivent être réalisées (dans l'ordre) :

- **A. Phase de pioche (obligatoire)**
- **B. Phase principale**
- **C. Phase d'attaque (Envahisseur uniquement - obligatoire)**

A. PHASE DE PIOCHE

Le joueur actif pioche deux cartes dans son paquet.

Si son paquet est épuisé et qu'il doit piocher, il perd la partie.

Chaque joueur peut avoir en main autant de cartes qu'il le souhaite (pas de limite).

B. PHASE PRINCIPALE

Le joueur actif peut :

- A) Jouer des cartes
- B) Utiliser des cartes déjà en jeu
- C) Activer une stratégie en sommeil
- D) Effectuer l'action Invasion (Envahisseur uniquement)

Ces actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre et une même action peut être réalisée plusieurs fois pendant un même tour de jeu.

Remarque : au début du tour du joueur Humain, son actuelle carte Héros de la Résistance est tournée verticalement (pour la rendre disponible si elle ne l'était pas).

A) Jouer des cartes

Pour jouer une carte de sa main, le joueur doit en payer le coût.

Il existe deux types de coût pour jouer une carte :

- **Défausser** (Discard) : le coût de la carte est payé en défaussant d'autres cartes de votre main. Le nombre de cartes défaussées correspond au coût indiqué sur la carte jouée. Les cartes défaussées sont placées face visible dans votre défausse.
- **Drainer** (Drain) : le coût de la carte est payé en piochant des cartes de votre paquet et en les plaçant immédiatement face visible dans votre défausse. Le nombre de cartes drainées correspond au coût indiqué sur la carte jouée.



Si la plupart des cartes n'ont qu'un seul type de coût, certaines ne coûtent rien et d'autres exigent de s'acquitter des deux types de coût (défausser et drainer) pour pouvoir être jouées.

Vous ne payez une carte qu'une seule fois : quand elle est jouée. Si vous ne pouvez pas payer la totalité du coût d'une carte, vous ne pouvez pas la jouer.

Pour pouvoir jouer une carte qui dispose d'une valeur de Force, il faut qu'il y ait un emplacement disponible dans une zone d'invasion pour que le joueur puisse y placer la carte.

Les cartes sans valeur de Force sont des cartes à usage unique : suivez les indications sur la carte et défaussez-la.

- De nombreuses cartes possèdent des effets spécifiques. Le texte sur une carte prend immédiatement effet lorsque la carte est jouée.
- L'effet de certaines cartes s'applique tant que la carte reste en jeu (il est permanent). Le texte sur une telle carte prend immédiatement effet lorsque la carte est mise en jeu. La carte n'est plus en jeu lorsqu'elle est placée dans une défausse ou retirée du jeu.
- L'effet de certaines cartes ne s'applique qu'au moment où la carte est jouée. L'effet est alors précédé de l'icône , il suffit de suivre ce qui est indiqué sur la carte.
- Certaines cartes vous demandent de placer des jetons (tokens) sur elles. Vous pouvez placer (ou retirer) le premier jeton dès le tour où elles rentrent en jeu.
- Certaines cartes Lieu (Location) entrent en jeu avec un certain nombre de jetons sur elles. A moins que ce ne soit précisé, vous pouvez utiliser tous les jetons lors du même tour de jeu.

ZONES D'INVASION

L'aire de jeu est divisée en trois zones d'invasion (**Pacific Rim**, **Eurasia**, et **Africa**). Devant chaque zone, de son côté, chaque joueur pourra placer un maximum de 4 cartes. Ces 4 emplacements (par joueur et par zone) forment une rangée appelée column zone sur les cartes.



Le joueur **Humain** peut sacrifier une carte en jeu pour libérer l'emplacement qu'elle occupe. La carte sacrifiée est défaussée face visible. Il ne peut faire cela que si les 4 emplacements de la zone d'invasion sur laquelle il veut intervenir sont occupés.

Le joueur **Envahisseur** ne peut pas défausser volontairement une carte pour libérer un emplacement.

Les zones d'invasion représentent des territoires hautement stratégiques. Les cartes qui interviennent sur une zone y sont envoyées par convoi, par voie maritime, par aéroglisseur, par train à propulsion, ou agissent via les réseaux satellitaires.

Par exemple : si le joueur **Humain** joue la carte **New York** sur la zone d'invasion **Africa**, cela ne signifie pas que la ville américaine a été téléportée sur un nouveau continent, mais simplement qu'elle va jouer ponctuellement et à distance un rôle sur ce territoire.

Dans ce jeu, **Pacific Rim** n'est pas adjacent à **Africa**. Ne l'oubliez pas lorsque vous déplacez une carte d'une zone d'invasion à une autre zone adjacente.

Certaines cartes, ou l'**Ops Centre**, vous permettent par contre de déplacer une carte  sur n'importe quelle zone de la planète.

- Le joueur actif choisit toujours quelle est la cible d'une carte jouée (sauf indications spécifiques sur la carte).
- Certaines cartes ont la capacité d'empêcher l'adversaire de profiter d'une carte (« cancel a card as it is played »). Dans ce cas, une fois que votre adversaire a payé le coût d'une carte pour la jouer, révélez votre carte cancel. Payez son coût et les deux cartes sont défaussées. Si votre adversaire réplique en jouant lui aussi une carte cancel, l'effet de la carte initiale s'applique car les deux cartes cancel s'annulent avant d'être défaussées. Les joueurs doivent payer pour toutes les cartes jouées, même pour les cartes annulées.
- Vos cartes défaussées (discarded), détruites (destroyed) ou drainées (drained) sont placées face visible dans votre défausse. L'ordre des cartes dans la défausse ne peut jamais être changé. A tout moment, chaque joueur peut regarder le contenu de n'importe quelle défausse.



Exemple : Le joueur Envahisseur souhaite jouer sa carte Nanobot Kill-Swarm pour retirer de la zone Eurasia le 'Mako' Combat Walker. Comme le coût pour jouer le Nanobot Kill-Swarm est de zéro, le joueur ne doit pas défausser de carte. Le 'Mako' Combat Walker est détruit ! Le joueur Envahisseur place son Nanobot Kill-Swarm dans sa défausse. Le joueur Humain place son 'Mako' Combat Walker dans sa défausse.



Exemple : Le joueur Humain veut jouer sa carte NORAD - Cheyenne Mountain Bunker dans la zone d'invasion Pacific Rim (dans laquelle il a déjà placé 2 cartes précédemment). Le coût du NORAD - Cheyenne Mountain Bunker est de 5, le joueur Humain doit donc défausser 5 cartes de sa main. S'il a plus de 5 cartes en main, il choisit lesquelles défausser.



Exemple : Le joueur Envahisseur souhaite jouer sa 'Kraken' Warmachine. Son coût est de deux types : il doit défausser 1 carte et drainer 2 cartes. Le joueur Envahisseur défausse une carte de sa main et pioche deux cartes de son paquet, qu'il place immédiatement face visible dans sa défausse. La 'Kraken' Warmachine peut désormais entrer en jeu.

CARTES HÉROS DE LA RÉSISTANCE

Ces cartes représentent le dernier espoir de l'Humanité.

- Le joueur **Humain** doit toujours avoir en jeu une carte **Héros de la Résistance**, placée dans l'une des zones.
- Certaines de ces cartes peuvent être déplacées d'une zone à l'autre pendant le tour de jeu du joueur **Humain** (tout en respectant la limite de 4 cartes maximum par zone), sauf précision contraire sur la carte.
- Les cartes **Héros de la Résistance** comptent toujours comme des cartes  lorsqu'elles interagissent avec d'autres cartes.
- Une carte **Héros de la Résistance** ne peut jamais être sacrifiée pendant le tour de jeu du joueur **Envahisseur**.

Si l'actuelle carte **Héros de la Résistance** est détruite ou volontairement sacrifiée, elle est immédiatement remplacée :

1. Retirez du jeu l'actuelle carte **Héros de la Résistance**.
2. Piochez une nouvelle carte **Héros de la Résistance** et placez-la dans la zone de votre choix.
3. Faites pivoter cette nouvelle carte de 90°, afin d'indiquer qu'elle vient d'entrer en jeu.

Lorsqu'une carte est tournée horizontalement (90°), la Force du Héros n'est pas ajoutée à la Force de défense de la zone sur laquelle il a été placé. Mais la carte peut toujours être détruite ou atteinte par des effets activés par l'un ou l'autre des joueurs.

La carte **Héros de la Résistance** sera tournée verticalement au début de la prochaine Phase principale du tour du joueur **Humain**.



Exemple : Le joueur Envahisseur jouer la carte Shapeshifting Alien 'Thing' qui lui permet de détruire deux cartes . Il choisit de détruire la carte Refugees' Shanty Town, ainsi que la carte Héros de la Résistance du joueur Humain. Celui-ci doit donc défausser la carte Refugees' Shanty Town et retirer du jeu sa carte Héros de la Résistance. Il met en jeu une nouvelle carte Héros de la Résistance, tournée à 90° (il peut placer cette carte sur n'importe lequel de ses emplacements disponibles).

Si la dernière carte **Héros de la Résistance** du joueur **Humain** est détruite, la partie est terminée et le joueur Envahisseur est déclaré vainqueur.

Remarque : si des jetons +1 sont placés sur la carte Héros de la Résistance, ils ne s'ajoutent qu'à la Force de cette carte – le joueur Envahisseur n'a pas à la détruire plusieurs fois.

B) Utiliser des cartes déjà en jeu

Le joueur actif peut utiliser une fois par tour la capacité de chacune de ses cartes déjà en jeu. Les cartes ainsi utilisées restent en jeu (sauf indication contraire précisée sur la carte).



Exemple : le joueur Envahisseur a joué les cartes 'Anthraxus' Mega-Slug et Deathworm Infestation dans la zone Pacific Rim. A son tour, il décide d'utiliser la capacité de son 'Anthraxus' Mega-Slug, obligeant le joueur Humain à drainer 1 carte. Les cartes 'Anthraxus' Mega-Slug et Deathworm Infestation restent en jeu et le joueur Envahisseur pourra à nouveau utiliser cette capacité lors de son prochain tour de jeu.

C) Activer une stratégie en sommeil

Chaque joueur a à sa disposition des stratégies prédéterminées (le joueur **Envahisseur** dispose de 5 stratégies, le joueur **Humain** en dispose de 4 ainsi que du **Ops Centre**). Ce sont des capacités spéciales qui peuvent être activées en retournant le marqueur Stratégie correspondant de son côté "en sommeil" à son côté "activée".. Le joueur actif suit alors les instructions correspondantes sur le plateau de jeu et devra tenir compte des éventuels effets permanents de la stratégie activée.

Les stratégies de chaque camp ne peuvent être utilisées que pendant le tour du joueur correspondant (exception : **Activate Project 'Chainmail'**). Chaque Stratégie ne peut être activée qu'une seule fois par partie.



Exemple : le joueur Humain joue Mount Rushmore - Secret Research Facility et place 8 jetons sur cette carte. Il peut utiliser ces jetons dès ce tour de jeu pour ne pas être obligé de drainer ou piocher des cartes.

D) Effectuer l'action Invasion (Envahisseur uniquement)

Le joueur **Envahisseur** peut, une fois pendant son tour, effectuer l'une des actions suivantes :

- piocher une carte
- ou
- réduire de 1 le coût d'une carte.

S'il effectue l'une de ces actions, le marqueur Invasion est descendu d'une case sur la Piste d'Invasion.

PRÉSENTATION DES STRATÉGIES

HUMAINS

OPS CENTRE

Au début de la partie, un jeton a été placé sur cet emplacement. Pendant son tour de jeu, le joueur **Humain** peut défausser un jeton de l'**Ops Centre** pour déplacer une carte  d'une zone d'invasion à n'importe quelle autre zone de la planète **Terre**.

Certaines cartes permettront au joueur **Humain** de placer de nouveaux jetons sur l'**Ops Centre**.

PERFORM ALIEN AUTOPSIES AT HANGER 18

Cette stratégie vous permet de récupérer les 5 dernières cartes mises dans votre défausse et de les mélanger dans votre paquet de cartes. Le marqueur Invasion est ensuite monté d'une case sur la Piste d'Invasion.

ACTIVATE PROJECT 'CHAINMAIL'

Cette stratégie vous permet d'empêcher votre adversaire de détruire une carte **Héros de la Résistance**. Elle peut être utilisée pendant le tour du joueur Envahisseur.

***Important:** si le joueur Envahisseur joue une carte lui permettant de détruire deux cartes des Humains (l'une d'entre elles étant une carte Héros de la Résistance) et que le joueur Humain utilise la stratégie Activate Project 'Chainmail', la carte Héros de la Résistance est sauvée, mais la seconde carte ciblée est détruite.*

PROVOKE SUICIDE MISSION 'RETRIBUTION-ALPHA'

Après avoir sacrifié une carte  en jeu, la première carte du paquet **Envahisseur** est révélée et défaussée. Si cette carte est une carte  ou , le joueur **Envahisseur** ne peut pas effectuer sa prochaine **Phase d'attaque**. Si la carte révélée est d'un autre type, rien ne se passe.

SANCTION "CLEAN SLATE PROTOCOL"

Mélangez toutes les cartes de votre main dans votre paquet de cartes. Piochez ensuite le même nombre de cartes pour reconstituer votre main.

ENVAHISSEURS

DRAIN THE INDIAN OCEAN

Utilisez cette stratégie pour piocher 3 cartes. Faites descendre le marqueur Invasion de deux cases sur la Piste d'Invasion. Désormais, le coût pour jouer une carte  est plus important : il faut défausser une carte supplémentaire de sa main pour jouer une telle carte.

ATOMISE THE MOON

Utilisez cette stratégie pour piocher 2 cartes. Faites descendre le marqueur Invasion de deux cases sur la Piste d'Invasion. Désormais, le coût pour jouer une carte  est plus important : il faut défausser une carte supplémentaire de sa main pour jouer une telle carte.

SEED CITY WITH BODYSNATCHER PODS

Cette stratégie peut être activée pendant la Phase d'attaque pour que, pour un tour seulement, la Force d'un Defender soit ajoutée à la Force totale des Envahisseurs sur cette zone (plutôt que de s'ajouter à la Force des Humains). Vous pouvez choisir une carte Héros de la Résistance comme cible. Drainez ensuite 2 cartes de votre paquet.

MELT THE ICE CAPS

Mélangez toutes les cartes de votre main dans votre paquet de cartes. Piochez ensuite le même nombre de cartes pour reconstituer votre main.

HEAT THE ATMOSPHERE

Cette stratégie vous permet de récupérer les 5 dernières cartes mises dans votre défausse et de les mélanger dans votre paquet de cartes. Le marqueur Invasion est ensuite descendu d'une case sur la Piste d'Invasion.

LA PISTE D'INVASION (INVASION PLOT TRACK)

Cette piste représente le plan d'invasion élaboré par les Envahisseurs et le temps qu'il leur reste pour accomplir leur projet diabolique. Au début de la partie, le marqueur Invasion est placé sur la case #10. Lorsque ce marqueur est descendu sur cette piste (move down), il se déplace en direction de la case zéro (symbole crâne). Inversement, lorsque le marqueur Invasion doit être remonté (move up), il se déplace en direction de la case #12 (sans pouvoir la dépasser).



Si le marqueur Invasion atteint la case zéro de la Piste d'Invasion (symbole crâne), la partie est terminée et le joueur Humain est déclaré vainqueur.

C. PHASE D'ATTAQUE

Cette phase est uniquement effectuée pendant le tour du joueur Envahisseur. Elle est constituée de deux étapes :

A) Attaque de chaque zone d'invasion

B) Evaluation des dégâts

A) Attaque de chaque zone d'invasion

Sur chaque zone, déterminez la Force (power value) de chaque camp (Envahisseurs et Humains).

Pour déterminer la Force d'attaque des Envahisseurs sur une zone d'invasion, additionnez la Force de toutes les cartes placées de son côté sur la zone (principalement les cartes **Invaders** et **Desolators**).

Pour déterminer la Force de défense des **Humains** sur une zone d'invasion, additionnez la Force de toutes les cartes placées de son côté sur la zone (principalement les cartes **Défenders** et **Location**) en y ajoutant la Force de la zone où se déroule l'attaque.

Toutes les cartes jouées sur une zone d'invasion ont une certaine Force, même si la valeur de cette Force est parfois égale à zéro ou même négative.

Important : si la carte Héros de la Résistance est tournée à 90°, sa Force n'est pas prise en compte pour calculer la Force de défense de la zone où le Héros a été placé.

Si, dans une zone d'invasion, la Force des Envahisseurs dépasse la Force des Humains (dans cette même zone), le joueur Humain doit alors drainer un nombre de cartes équivalent à la différence de Force entre les deux camps (rappel : « drainer » revient à révéler la première carte de son paquet et la défausser immédiatement).

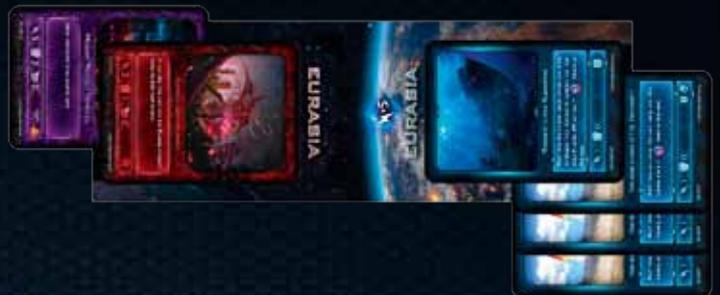
Si, dans une zone d'invasion, la Force des Humains dépasse ou égale la Force des Envahisseurs (dans cette même zone), rien ne se passe.

Une attaque est ainsi réalisée sur chacune des trois zones, la comparaison des Forces en présence étant réalisée zone par zone..

Si le joueur Humain doit drainer une carte et que son paquet de cartes est épuisé, la partie est perdue pour lui.



Exemple : le joueur Envahisseur a placé une 'Kraken' Warmachine (Force de 3) et un 'Squid' Lander Vehicle (Force de 2) dans la zone d'invasion Pacific Rim. Sa Force d'attaque est donc $3 + 2 = 5$. En opposition à ces cartes, le joueur Humain n'a placé que sa carte 'Refugees' Shanty Town (Force de 1), sa Force de défense est donc de $1 + 3 = 4$ ('Refugees' Shanty Town + la Force de base de la zone Pacific Rim). Bilan de l'attaque : le joueur Humain doit drainer une carte et la placer dans sa défausse.



Exemple : le joueur Envahisseur a placé une 'Kraken' Warmachine (Force de 3) et des 'Medusa' Assault Vehicles (Force de 5) dans la zone d'invasion Eurasia. Sa Force d'attaque est donc $3 + 5 = 8$. En opposition à ces cartes, le joueur Humain a placé 'Ramses' - class Submarine (Force de 1) et trois 'Saladin' - class VTOL Aircraft (Force de 1 chacun). Sa Force de défense est donc de $1 + 1 + 1 + 1 + 5 = 9$ (la Force de base de la zone Eurasia + les quatre cartes de Force 1). Bilan de l'attaque : l'Envahisseur a été maîtrisé ce tour.

LA FORCE D'UNE ZONE D'INVASION

Le chiffre inscrit sur chaque zone d'invasion correspond à la Force (la résistance) de la zone. Lors de la **Phase d'attaque** du joueur Envahisseur, la Force de la zone vient s'ajouter à la Force de défense (obtenue en additionnant la Force des cartes jouées sur cette zone par le joueur Humain).

Lorsqu'un jeton Power -1 est placé sur une zone, il y reste tant qu'il n'est pas retiré par le joueur Humain. Chacun de ces jetons réduit la Force de la zone de 1. Une zone d'invasion ne peut pas avoir une Force inférieure à zéro. Aucun jeton ne peut être placé sur une zone dont la Force est de zéro.

Important : réduire la Force d'une zone d'invasion n'est pas la même chose que de drainer le joueur Humain.

PRÉCISIONS SUR LES RÈGLES

Lorsque deux cartes rentrent en conflit, appliquez les règles suivantes :

1. « Can't » est plus fort que « Can ». Si une carte dit que quelque chose peut se passer et qu'une autre carte dit le contraire, c'est la seconde carte qui l'emporte (can't).
2. Do as much as you can. Si une carte vous demande de faire quelque chose et que vous ne pouvez le réaliser qu'en partie, vous DEVEZ le faire autant que possible, et ensuite ignorer le reste des indications (pas d'effet).



B) Evaluation des dégâts

Si durant son tour de jeu (pendant la Phase d'attaque ou autre) le joueur Envahisseur ne parvient pas à obliger le joueur Humain à drainer au moins une carte, le marqueur Invasion est descendu d'une case sur la Piste d'Invasion. Le joueur Envahisseur peut forcer le joueur Humain à drainer des cartes pendant la **Phase principale** de son tour de jeu (en jouant ou utilisant ses cartes) ou en l'emportant dans une zone lors de la **Phase d'attaque**.

Si le joueur Humain parvient à se protéger (par exemple grâce à la carte **Guerilla Fighter**), on considère que le joueur Envahisseur n'a pas réussi à le forcer à drainer.

Important : le joueur Envahisseur doit avoir forcé le joueur Humain à drainer au moins une carte. Si le joueur Humain a drainé une carte durant son tour de jeu pour payer le coût d'une autre carte, cela n'empêche pas le marqueur Invasion de descendre d'une case à la fin du tour de jeu de l'Envahisseur.

Remarque : peu importe à quel point le joueur Envahisseur a échoué à faire drainer des cartes à son adversaire : le marqueur Invasion n'est dans tous les cas descendu que d'une case par tour du joueur Envahisseur (il pourra parfois descendre davantage si le joueur Envahisseur choisit stratégiquement de le faire).

Si le marqueur Invasion atteint la case zéro de la Piste d'Invasion (symbole crâne), la partie est terminée et le joueur Humain est déclaré vainqueur.

MOTS-CLÉS

Sur la plupart des cartes est inscrit un mot-clé, comme **Tank**, **Robot** ou **Infestation**.

Certaines cartes feront référence à ces mots-clés, c'est leur seule utilité dans le jeu.

DESTRUCTION SIMULTANÉE

Si le joueur Envahisseur joue une carte (ou déclenche une situation) qui oblige les deux joueurs à prendre simultanément une carte dans leurs paquets et que ceux-ci sont épuisés, le joueur Humain est déclaré vainqueur.

JOUER À PLUS DE 2 JOUEURS ?

Invaders est un jeu uniquement prévu pour 2 joueurs. Mais vous pourrez remarquer que de nombreuses cartes font référence à un « joueur ciblé » (target player) : une extension permettant de jouer à 4 joueurs est en effet prévue, elle inclura les règles et les composants nécessaires pour des conflits encore plus vastes.

RÈGLES À NE PAS OUBLIER

- Drainer (drain) n'est pas la même chose que piocher (draw).
- Le joueur **Envahisseur** est le seul à attaquer, et il ne le fait que pendant son tour de jeu (à moins que la carte '**Black Narcissus Weapons Array**' ne soit en jeu).
- Lorsqu'une carte précise « **every turn** » (chaque tour), cela correspond uniquement aux tours de jeu du joueur qui contrôle la carte.
- Si pendant son tour de jeu le joueur **Envahisseur** ne parvient pas à obliger (quelle que soit la forme de cette obligation) le joueur **Humain** à drainer au moins une carte, le marqueur **Invasion** descend d'une case sur la Piste d'Invasion.

RÈGLES AVANCÉES

CONSTRUISEZ VOTRE PROPRE PAQUET DE CARTES

Invaders a été conçu pour être un jeu très complet et d'une grande rejouabilité.

Cependant, après de nombreuses parties, vous aurez peut-être envie de construire votre propre paquet de cartes, afin qu'il corresponde mieux à votre style de jeu, en incluant les cartes d'une extension ou des cartes promotionnelles.

Si vous souhaitez modifier votre paquet, vous devez vous mettre d'accord avec votre adversaire avant de commencer la partie. La partie se joue désormais en 2 manches gagnantes (et vous avez le droit de modifier votre paquet d'une manche à l'autre).

À l'issue des deux premières manches, si une troisième manche décisive est nécessaire pour départager les joueurs, le perdant de la seconde manche choisit un nombre (conseil : un nombre entre 3 et 10). Les deux joueurs doivent alors retirer de leur paquet ce nombre exact de cartes, en les remplaçant par un même nombre de nouvelles cartes (secrètement choisies parmi les cartes disponibles). Cela peut pimenter cette manche décisive : chaque joueur va essayer de deviner quels vont être les choix effectués par l'adversaire.

JOUER AVEC PLUS DE 70 CARTES

70 cartes est la taille minimum du paquet utilisé par les joueurs. Il n'y a pas de taille maximum : les joueurs peuvent donc se mettre d'accord pour ajouter à leurs paquets un certain nombre de cartes supplémentaires (tout en étant bien conscient que cela pourrait rendre leur paquet de cartes moins efficace).

- **70 cartes** = la partie se joue normalement.
- **71-80 cartes** = au début de la partie, le marqueur **Invasion** est placé sur la case #11.
- **81-90 cartes** = au début de la partie, le marqueur **Invasion** est placé sur la case #12.

HANDICAPER UN CAMP

Si l'un des joueurs l'emporte très souvent (avec les **Humains** ou les **Envahisseurs**), vous pouvez vous mettre d'accord pour rendre la partie plus tendue en plaçant initialement le **marqueur Invasion** sur la case #9 ou la case #11 afin de donner un handicap au meilleur joueur ou un avantage à son adversaire.

CRÉDITS

Auteur :

Mark Chaplin

Illustrations :

Chechu Nieto

Design graphique :

Chechu Nieto, Xavier Carrascosa

Livret de règles :

Jeroen Hollander

Traduction française :

Jean-Baptiste Ramond

Chef de projet :

Jonny deVries

Remerciements :

Mark Harkins, Joe Walerko
Andrew Davis et Leigh Caple

Remerciements spéciaux :

Gerry & Sylvia Anderson
Derek Meddings, James Cameron
Michael Trim, Sydney Newman
C E Webber, Donald Wilson
Terry Nation, David Gerrold et Terrance Dicks

Tests et conseils :

Corvayn Esdren, Michael Gale
Kathryn Caple, Diane Beechcroft
Kate Hooley, Toby Farrands
Merlign van Horsen, Paul Clarke
David Cooke, Andy Lambert
Lee Wardle, Eric Engstrom, Sean Chick
and to Jeroen Hollander ainsi que Jeroen Hollander et toute la
merveilleuse équipe de testeurs de White Goblin Games.

Je remercie aussi du fond du cœur la communauté
des joueurs sur boardgamegeek.com.



www.whitegoblingames.com

© 2013 White Goblin Games

LEXIQUE DES TERMES EMPLOYÉS

DESTROY (détruire) :

Lorsqu'une carte est détruite, elle est placée face visible sur la défausse de son propriétaire. Une carte Héros détruite est retirée du jeu.

SACRIFICE (sacrifier) :

Il n'est pas possible d'empêcher une carte d'être sacrifiée. Seules les cartes **Héros de la Résistance** sacrifiées sont retirées du jeu, toutes les autres cartes sont placées face visible sur la défausse de leur propriétaire.

OPPOSING (opposée) :

Cela indique qu'un effet ne peut s'appliquer que sur la zone d'invasion où se trouve la carte portant la mention « **opposing** ». L'effet s'applique aux cartes adverses qui lui sont opposées, c'est-à-dire les cartes lui faisant face dans la même zone d'invasion.



Exemple : Le joueur Envahisseur joue la carte Alien Legionnaires dans la zone d'invasion Africa. La carte indique qu'il peut détruire une carte opposée ('Destroy an opposing card'). Seule une carte Humains placée dans la zone Africa peut être prise pour cible.

IMPERVIOUS... (non affecté par...):

Ce terme peut être utilisé sur une carte pour préciser certaines conditions, mots-clés ou cartes qui ne peuvent pas affecter ou détruire la carte.

ICÔNES

COMMUNES



DÉFAUSSER :

le coût pour jouer la carte est payé en défaussant d'autres cartes de votre main. Le nombre de cartes défaussées correspond au coût indiqué sur la carte jouée. Les cartes défaussées sont placées face visible dans votre défausse.



DRAINER :

le coût pour jouer la carte est payé en piochant des cartes de votre paquet et en les plaçant immédiatement face visible dans votre défausse. Le nombre de cartes drainées correspond au coût indiqué sur la carte jouée.



EFFET IMMÉDIAT :

suivez les instructions sur la carte et appliquez-les immédiatement après avoir joué la carte.



FORCE :

la Force d'une carte s'ajoute à la Force de son camp dans une zone d'invasion.

HUMAINS (MANKIND)



Defender



Hero



Skull



Location



Tech



Support

ENVAHISSEURS (INVADERS)



Desolator



Tentacle



Pyramid



Invader



Pod



Scourge



Alien tech