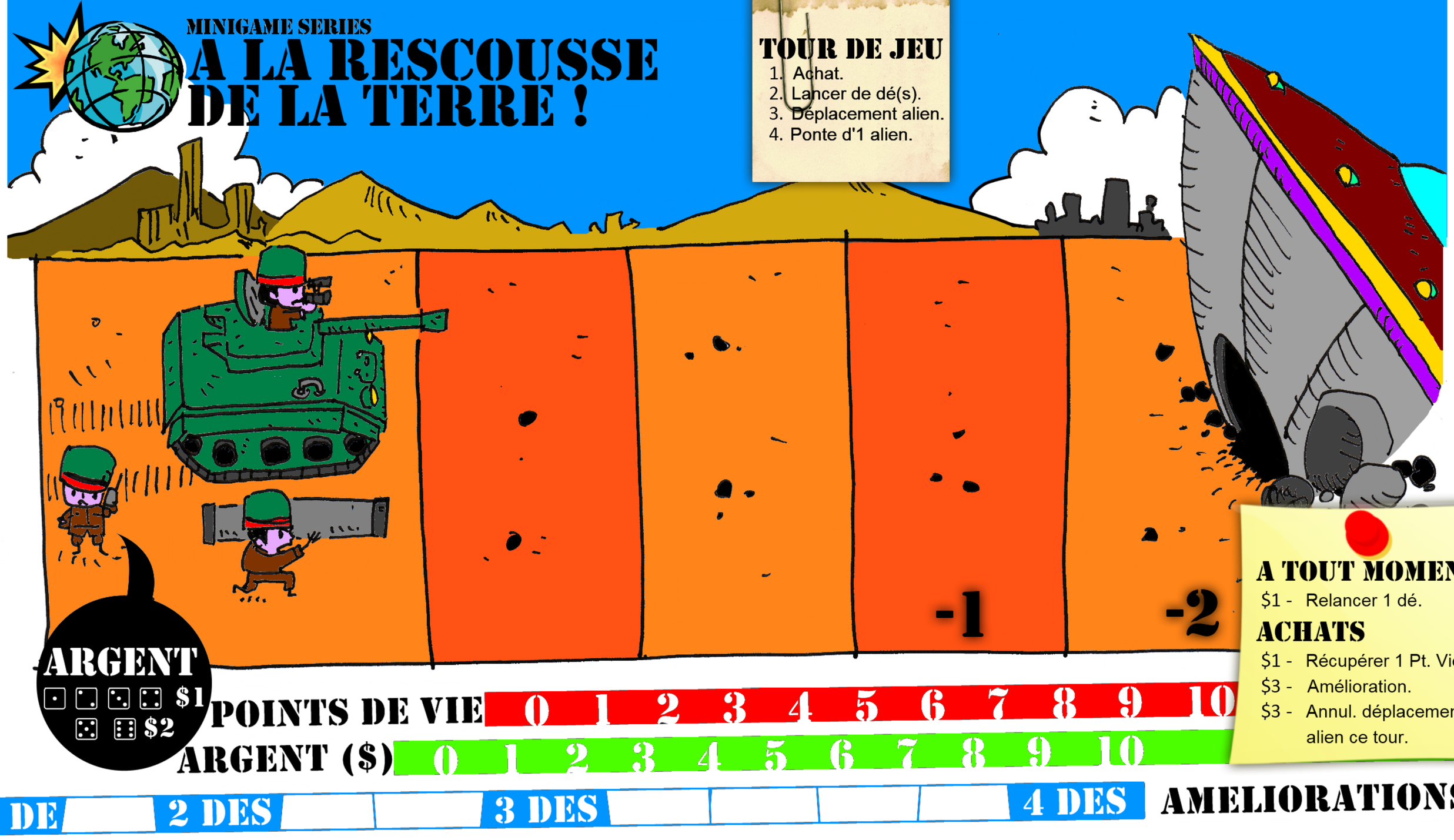


EXPERIMENTAL PLAYGROUND © 2011 DE JASON SONDOH / ILLUS. DE ROBERTSON SONDOH JR

A LA RESCOUSSE DE LA TERRE !

Par le passé, notre planète a déjà été attaquée mais cette fois-ci les aliens ont mis le paquet ! Une fois de plus, vous devrez sauver l'humanité, avec la seule et unique Force de Défense Terrienne (FDT), celle qui vient juste de sauver notre monde, il y a une heure à peine d'une attaque de zombies. A la rescousse de la Terre ! est un jeu en solitaire (1 joueur, pour les durs de la comprenette) dans lequel vous êtes l'ultime rempart entre cette menace et la Terre.

Équipement : Au moins 4 dés à 6 faces.
Objectif : Défaire la Reine alien, la bousiller quoi !
Déploiement : Posez face à vous le plateau de jeu, mettez de coté le pion Reine et faites une pile face cachée avec les pions aliens restants. Posez le marqueur Argent sur la case **0** sur la piste verte, le marqueur Vie (celui avec un petit cœur, ne confondez pas !) sur la case **10** de la piste rouge et le marqueur Améliorat. Sur la case **1 Dé** de la piste bleue. Vous débutez les opérations avec 1 seul dé.

Tour de jeu : Il y a 4 phases à chaque tour.

1. Achat.
2. Lancer de dé(s).
3. Déplacement alien.
4. Ponte d'1 alien (Beurk!)

Phase 1 : Achat, durant cette phase vous pouvez utiliser votre argent pour améliorer votre matériel, récupérer des points de vie (PdV) et/ou faire une action. Une amélioration coûte **$3**, récupérer 1 PdV coûte **$1** et annuler le déplacement alien pour le tour coûte **$3**.
Lors d'une amélioration, déplacez le marqueur sur la piste bleue d'1 case vers la droite. Si le marqueur arrive sur une case bleue, prenez 1 dé supplémentaire. Pour une récupération de PdV, déplacez le petit ♥ sur la piste rouge vers la droite, au maximum sur la case **10**.
Note : Vous pourrez rien faire d'autre durant cette phase.

Phase 2 : Lancer de dé(s), c'est la guerre ! Durant cette phase vous lancez 1 ou plusieurs dés pour attaquer les aliens et/ou pour gagner de l'argent. Lancez 1 dé à la fois. Si vous décidez d'attaquer un alien, désignez l'alien attaqué et jetez 1 dé, vous le touchez si vous obtenez un résultat valide correspondant à sa taille.

P (Petit)	3,4,5 ou 6
M (Moyen)	4,5 ou 6
L (Lourd)	5 ou 6

Les chiffres (-1 et -2) se trouvant au bas des 2 cases à l'extrême droite du champ de bataille réduisent la valeur de vos lancers de dés. Par exemple, si vous attaquez 1 petit alien sur la case **-2** vous ne la toucherez qu'avec un résultat de 5 ou 6.
Quand vous touchez 1 alien tournez son pion dans le sens antihoraire pour indiquer ses PdV restants, si ses PdV tombent à 0 récupérez sa valeur en $ en mettant à jour la piste verte et en plaçant le pion de l'alien mort sur la pile des pions morts.
Si vous décidez de gagner un peu d'argent, jetez un dé, 1,2,3 ou 4 vous font gagner $1 et si vous obtenez 5 ou 6 vous gagnez $2.
Cette phase prend fin quand il n'y a plus de dés disponibles.

Phase 3 : Déplacement alien, durant cette phase tous les aliens sont déplacés d'1 case sur la gauche. L'alien qui ne peut plus se déplacer parce qu'il se trouve sur la 4ème case vous fait perdre 1 PdV ainsi qu'à lui même. Si un alien meurt de cette manière, vous ne gagnerez pas sa valeur en $.

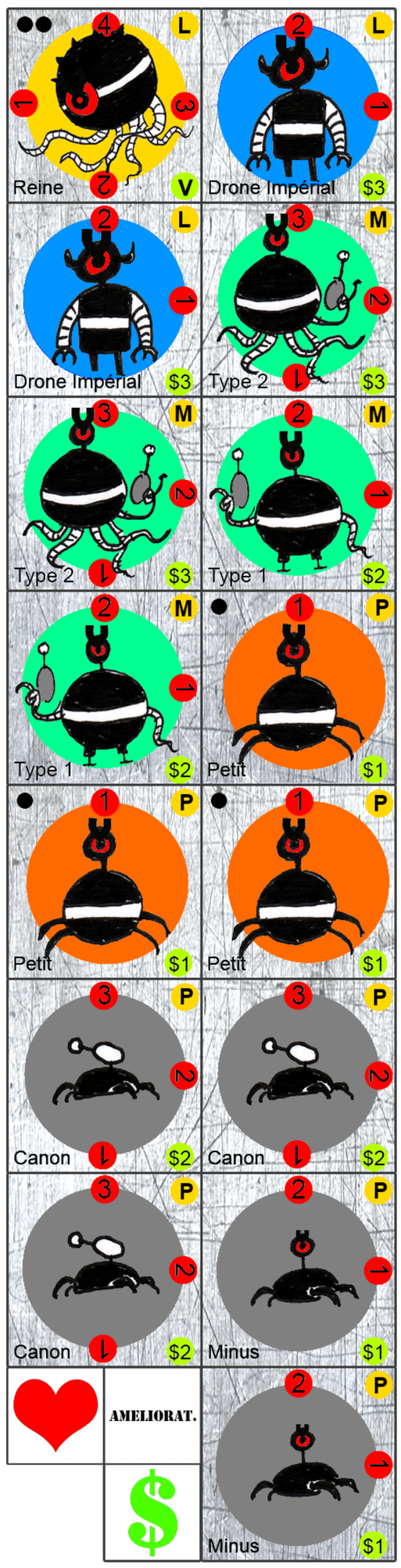
Phase 4 : Ponte d'1 alien, lors de cette phase, vous piochez un pion alien de la pile et le placez sur la 1ère case de droite. Si l'alien a le pictogramme ☻, vous devrez piocher immédiatement 1 autre pion alien et le poser à coté du 1er, si ce dernier possède aussi le pictogramme ☻, vous piocher à nouveau et ainsi de suite.
La Reine a un pictogramme double ☻☻ qui vous force à piocher 2 pions et à les poser à coté d'elle.
Quand il n'y a plus de pioche d'alien, mélangez à nouveau la pile des aliens morts et incluez-y le pion Reine. Quand cette pile sera épuisée à son tour, il n'y aura plus d'alien à piocher (terminé la ponte des œufs!).

Fin de partie : Le jeu ne peut se terminer que de 3 façons, vous gagnez en tuant la Reine, vous perdez quand vos PdV tombent à zéro ou gagnez en mourant si vous parvenez à tuer la Reine au même tour où elle vous tue.

Action spéciale : Vous pouvez pour $1 relancer 1 dé à tout moment du tour.

Jeu de Jason Sondoh
Graphismes de Robertson Sondoh Jr
Couleurs et traduction Yves Roig

Découpez et gardez ces pions pour désintégrer de l'alien à volonté !



Traduction et couleurs : Yves Roig