

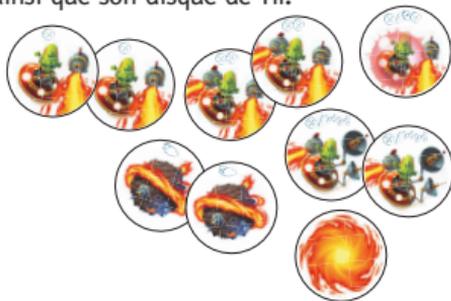


BUT DU JEU

Éliminer les autres joueurs de la galaxie pour rester le dernier joueur en jeu.
Un joueur qui n'a plus de cartes en jeu est éliminé.

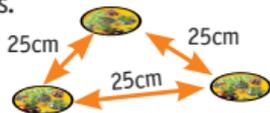
INSTALLATION

Chaque joueur choisit une armée Alien et prend les 9 cartes correspondantes ainsi que son disque de Tir.



NAISSANCE DE LA GALAXIE

- Placez les 3 Champs de mines face cachée au centre de la table en triangle, à environ 25cm les uns des autres.



- Tous les joueurs placent en même temps leurs cartes l'une après l'autre face cachée sur la table, en respectant les règles suivantes :
 - Vous pouvez regarder vos cartes avant de les poser.
 - Vous devez respecter les règles de Gravité (cf page suivante).



RÈGLES DE GRAVITÉ : une carte ne peut jamais en recouvrir une autre. Pendant la partie, si une carte ou un groupe de cartes est à plus de 2cm du groupe principal (par exemple, suite à l'élimination d'une carte), déplacez la carte ou le groupe de cartes pour qu'ils soient à moins de 2cm les uns des autres.

COMMENT JOUER

Le joueur qui finit de placer ses cartes avant les autres récupère la soucoupe et devient le premier joueur. La bataille peut commencer lorsque toutes les cartes ont été posées.

- À votre tour, **choisissez une carte et retournez-la.**

- **Si c'est une de vos cartes :**
Déclenchez son effet.

- **Si c'est la carte d'un adversaire :**
Il déclenche son effet.

- **Si c'est un Champ de mines :**
Rien ne se passe.

• **Remplacez ensuite la carte révélée face cachée.** Passez la soucoupe au joueur à votre gauche, c'est à lui de jouer.

EFFETS DES ALIENS

Les **effets bleus** se déclenchent lorsque les cartes sont révélées. Les **effets rouges** lorsqu'on leur tire dessus.

 : vous pouvez tirer 1 fois.

 : vous pouvez tirer 2 fois.

 : vous pouvez remplacer cette carte avec une de vos cartes détruites.

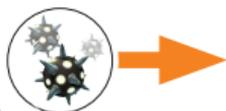
 : vous pouvez tirer 1 fois **OU** regarder 2 cartes sans les montrer aux autres joueurs.

 : vous pouvez tirer 1 fois. **De plus si elle est détruite suite à un tir, vous pouvez tirer 1 fois avant qu'elle soit détruite.**



COMMENT TIRER

Pour tirer, placez votre petit doigt sur la carte révélée et lancez votre disque de Tir () comme un frisbee. S'il recouvre une ou plusieurs cartes, retirez du jeu celle de votre choix avant de la regarder (ça peut être une des vôtres). Attention ! Votre petit doigt doit rester sur la carte jusqu'à ce que le disque de Tir s'arrête. Si vous ne recouvrez aucune carte ou que vous avez décollé votre petit doigt, vous n'éliminez aucune carte, c'est la fin de votre tour.





Champ de mines. Il ne se passe rien lorsque vous le révélez. Par contre si vous tirez dessus, votre carte est détruite et le Champ de mines reste en jeu, retournez-le face cachée.

6^e sens : lorsque vous perdez votre 3^e et votre 6^e carte de votre armée, vous pouvez regarder sans la montrer aux autres joueurs une carte en jeu.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur perd sa dernière carte, il est éliminé. Le jeu se termine dès qu'il ne reste plus qu'un joueur en jeu, il gagne la partie et prend le Commandement Suprême des peuples extra-terrestres.

CREDITS

- **Auteur :** Markus Geiger
- **Illustrateur :** Regis Torres
- **Éditeur :** Superlude
- **Directeur de collection :** Antoine Davrou
 - **Packager :** Origames



- **Développement des règles :** Guillaume Gille-Naves
 - **Direction artistique :** Igor Polouchine
 - **Équipe de test :** Justine, Vincent, Yohann, Elliot, Rodolphe, Roman et Timothée.
- ©2015 ORIGAMES. ORIGAMES, ALIEN WARS, SUPERLUDE et leur logo sont des marques déposées de ORIGAMES.

ATTENTION ! Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Ce produit n'est pas un jouet. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois - Informations à conserver.

Fabriquée en Chine par

