

TARGET EARTH

Objectif Terre

31/05/2011

Jeu de Jacobo Cagigal

Traduction de Philippe De Sousa

INTRODUCTION

Année 2030 après J.C. Des centaines de soucoupes volantes venues de l'Espace encerclent notre planète. L'invasion alien a commencé.

Utilisant la contrainte, l'intimidation et la terreur, et aidés par une technologie avancée, les Aliens parviennent à leurs premiers succès lorsque plusieurs pays succombent et prennent leur parti, convaincus de la supériorité de l'envahisseur. Les Aliens installent des bases dans les pays dont ils contrôlent le territoire et étouffent la moindre tentative de résistance.

Cependant, certaines nations sont déterminées à résister et courageusement, elles maintiennent leurs positions contre les envahisseurs ; ensemble, elles forment l'Alliance. Mais leurs armes conventionnelles sont facilement détruites. Leur seul espoir repose sur un projet secret allié reposant sur les dernières technologies humaines.

Le projet consiste à créer des bases secrètes sur Terre d'où la résistance sera organisée. Les pays alliés financent ces bases qui possèdent alors les moyens les plus avancés. Cependant, la technologie humaine seule ne suffit pas pour vaincre les envahisseurs. Une étude plus approfondie de la technologie alien est requise pour avoir une chance de victoire.

Une dure bataille est sur le point de commencer entre les Aliens et les forces de l'Alliance pour le contrôle de la planète. Chacun aura du mal à s'assurer le soutien des grandes nations sur Terre dans une offensive de plus en plus « extraterrestre ». Certaines succomberont à l'envahisseur, d'autres rejoindront courageusement l'Alliance, fournissant des ressources vitales pour continuer le combat. Le reste attendra de voir comment se déroulent les événements pour soutenir le camp vainqueur.

Durant les combats, chaque joueur gèrera ses propres ressources and devra prendre des décisions coordonnées pour déterminer la stratégie globale de l'Alliance.

Quelles nations allez-vous défendre ?
Dans quelles technologies allez-vous investir ?
Où allez-vous concentrer vos essais diplomatiques ?
Comment configurerez-vous votre base ?

Chaque joueur commande une faction et une base de l'Alliance et devra faire face à de nombreuses décisions. Seul le dernier effort de la résistance humaine pourra empêcher les Aliens de conquérir leur prochain objectif : la planète Terre.

Description du jeu de base

Target Earth, dans son mode basic est un jeu coopératif où de 1 à 4 joueurs forment l'Alliance combattant l'invasion alien de la Terre.

Le jeu se déroule en sept tours, chacun divisé en neuf étapes, détaillées par la suite.

Le champ de bataille est la Terre, représentée par le globe sur le plateau. Ce globe montre les caractéristiques des 30 plus grandes puissances économiques sur Terre. Les pays alliés rapporteront de l'argent et des Points de Victoire (PV) à l'Alliance. Ceux qui soutiennent les Aliens leur apporteront des points de victoire. La différence entre les points de victoire de chacun des côtés déterminera la victoire de l'un ou l'autre des parties à la fin de la partie.

Chaque joueur représente une faction alliée et gèrera une de ses bases et les ressources associées (argent, unités et cartes). Les joueurs devront collectivement affronter l'offensive alien en utilisant leurs unités militaires et, dans un même temps, ils renforceront l'Alliance en incitant des pays à la rejoindre à l'aide de la diplomatie. Afin d'arrêter l'offensive alien et chasser l'envahisseur, les joueurs devront découvrir de nouvelles technologies, représentées sur la piste des Niveaux de Technologie.

Dans ce mode de jeu, si l'Alliance parvient à la victoire, tous les joueurs gagnent. Sinon, tout le monde perd.

Sommaire

INTRODUCTION.....	2
Description du jeu de base	2
Sommaire	2
Contenu.....	3
Préparation d'une partie.....	3
Les cartes Alliance dans le jeu de base	5
SEQUENCE D'UN TOUR DE JEU.....	5
DETAILS D'UNE SEQUENCE D'UN TOUR.....	6
1. Revenus	6
2. Recherche.....	6
3. Production.....	7
4. Diplomatie.....	7
5. OVNI.....	8
6. Interceptions	8
7. Missions.....	9
8. Retour à la base	11
9. Fin du tour.....	11
Conditions de victoire (jeu de base).....	12
Exemple de début de partie (jeu de base).....	12
Description du jeu avancé.....	14
Changement par rapport au jeu de base.....	14
Factions	15
Objectifs secrets	16
Les cartes Alliance dans le jeu avancé	17
Points de victoire par combat.....	17
Conditions de victoire pour le jeu avancé	17
Règles optionnelles	17
Commentaires de l'auteur	18
Annexes.....	19

Contenu

- Le plateau principal ce qui inclut :
 - Le globe avec les 30 plus grandes puissances économiques de la planète en 2030. Chaque pays est représenté par une case contenant une valeur pour l'argent (C), la diplomatie (D) et les PV (V). Le statut d'une nation est neutre par défaut (fond gris). Un marqueur de contrôle sur un pays est nécessaire pour indiquer s'il est allié (fond bleu) ou alien (fond vert).
 - Plateau des Missions OVNI :
 - 8 emplacements pour les tuiles OVNI
 - 8 emplacements pour les tuiles objectifs
 - 8 emplacements pour les tuiles alliées.
 - Un tableau de combat
 - Une piste des dégâts (touches) Alien (Alien Hits)
- Le plateau des pistes contenant les pistes : du nombre de tour, des Niveaux de Technologie, des revenus de l'Alliance, des fonds de l'Alliance, des PV et des points de connaissances alien.
- Tuiles OVNI (46) : petit (12), moyen (13), gros (14), terreur (7)
- Tuiles objectifs (38) : pays (30) et bases (8 – 2 de chaque couleur, bleu, rouge, blanc, jaune)
- Plateaux de Faction (4) où apparaissent la faction, les étapes d'un tour, le prix des unités, un emplacement pour les marqueurs, une grille représentant la base.
- Cartes d'Objectifs secrets (6)
- Cartes Alliance (46)
- Cartes Alien (3)
- 88 tuiles Module (16 hangars, 20 entrepôts, 16 casernes, 12 garages, 12 laboratoires, 12 radars)
- Unités alliées (72 – 18 par faction). Le verso d'une tuile représente le statut Elite sauf pour les transporteurs. Chaque faction possède 3 transporteurs, 6 chasseurs, 6 infanteries, 3 tanks
- Unités alien (12)
- Marqueur Crédit (30 au total – 20 fois 1€ et 10 fois 2€) – Les joueurs les utilisent pour indiquer leur propre fond. Aucun transfert n'est autorisé entre joueur.
- Marqueur de contrôle d'un pays (30)
- Points de Victoire Personnels (jeu avancé) – PVP – 40 (10 fois 10PVP, 10 fois 5PVP, 20 fois 1 PVP)

- Compteurs d'action pour les factions (jeu avancé) – 3 Diplomates, 3 Agents, 6 Rejouer
- Marqueurs de jeu divers : 1 marqueur de Tour, 1 pour le Premier Joueur (PJ), 4 marqueurs technologie, 2 marqueurs PV, 1 pour les connaissances alien, 4 marqueurs crédit €/+€, 1 marqueur pour les touches alien, 4 marqueurs Base, 4 marqueurs Base Fortifiée.
- Un livret de règle
- 8 dés.

Préparation d'une partie

Préparation pour 4 joueurs

Chaque joueur choisit une faction. S'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord, choisissez au hasard. Puis chacun choisit une couleur et récupère le marqueur base de la couleur correspondante ainsi que les unités de la faction. Le marqueur de base est placé sur l'emplacement des marqueurs du plateau de Faction, la flèche vers le haut. Les tuiles unités sont placées à côté du plateau.

Ensuite, les tuiles OVNI sont séparées en 3 piles correspondant à chacune des trois phases de la partie :

- * Phase I (tours 1, 2, 3) : 6 petits – 4 moyens – 2 gros
- * Phase II (tours 4,5) : 4 petits – 4 moyens – 4 gros
- * Phase III (tours 6,7) : 4 moyens – 6 gros – 6 terreur

Placer les tuiles de la phase I dans un récipient opaque (bol, tasse, sac...) et les mélanger. Conserver dans un coin les tuiles des autres phases qui seront utilisées ensuite.

Détermination des pays alien : classer les tuiles Objectifs représentant les pays en fonction de leur valeur de Crédit (C). Ceux dont la valeur est supérieure ou égale à 5 sont mis de côté. Les autres sont classés et mélanger par valeur. Choisir aléatoirement deux pays à 4C, deux à 3C, deux à 2C et enfin deux à 2C. Ces huit pays font partie du camp alien, totalisant alors 24PV (ajuster le marqueur), et les tuiles sont mises de côté. Placer les marqueurs de contrôle de pays sur les 8 pays alien, fond vert.

Distribution des pays alliés : piocher de la même manière deux pays sur chaque pile parmi les restants, ajuster le marqueur VP allié sur 24 et placer les marqueurs de contrôle de pays avec le fond bleu. Les 8 pays ensemble engendrent un revenu de 20€. Les revenus sont identifiés à l'aide des marqueurs € rouges. La première ligne de la piste des Crédits re-

présente les unités et la deuxième les dizaines. Les Alliés bénéficiant d'un revenu de 20€ en début de partie, placer un marqueur rouge sur le 0 de la première ligne et sur le 2 de la seconde. En revanche, l'Alliance n'a pas de fonds pour le moment donc les marqueurs € bleus sont placés sur le 0 de chaque ligne.

Les pays restant sont neutres au départ. Il faut maintenant créer le récipient des objectifs (tasse, sac opaque...) qui contiendra toutes les tuiles objectifs des pays neutres et alliés. Chaque joueur ajoute une tuile base de sa couleur (la deuxième tuile ne sert pas lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs). Le tout est mélangé dans le récipient.

Le marqueur Tour est placé sur la première position de la piste de Tour, le marqueur de Connaissance Alien est placé sur le 0 de la piste des connaissances alien et les marqueurs de technologie sont placés sur le niveau 1 de chaque technologie.

Placer face visible la carte alien de la Phase I à côté du plateau. Les cartes Phase II et Phase III seront utilisées plus tard lors des tours prévus.

Mélanger les cartes Alliance et en distribuer 4 à chaque joueur.

Distribuer 12€ à chaque joueur pour constituer la configuration initiale de leur base. Cette somme peut être investie dans des modules ou des unités. Indiquer l'argent restant à l'aide des marqueurs €.

Exemples de configurations initiales :

* 1 caserne, 1 entrepôt, 1 hangar, 1 infanterie, 1 transporteur, 1 garage = 12€

* 2 entrepôts, 2 hangars, 2 chasseurs = 12€

* 1 entrepôt, 1 laboratoire, 1 hangar, 1 chasseur, 1 radar, 1 caserne = 12€

Le Premier Joueur est choisi au hasard, reçoit le marqueur Premier Joueur et... vous êtes prêts à jouer !

À chaque tour, le Premier Joueur a la responsabilité des jets de dés pour le camp alien et de la réalisation de toutes les actions de ce camp. Il est également responsable des jets de dé Diplomatie lors de l'étape Diplomatie. C'est le Premier Joueur qui tranche les décisions en cas d'égalité ou de désaccord entre les joueurs. L'ordre de jeu débute avec le Premier

Joueur suit ensuite le sens des aiguilles d'une montre.

Préparation pour 3 joueurs

La préparation est identique à celle pour 4 joueurs, avec les différences suivantes :

- Chaque joueur ne gère qu'une seule base. Les unités et les tuiles Objectif de la base non utilisées sont remises dans la boîte.
- Préparation initiale : chaque joueur reçoit 16€ pour sa configuration initiale et 5 cartes Alliance.
- À chaque tour, le Premier Joueur peut jouer une seconde carte Alliance.
- À la fin d'un tour, le Premier Joueur pioche 2 cartes Alliance au lieu d'une.

Préparation pour 2 joueurs

La préparation est identique à celle pour 4 joueurs, avec les différences suivantes :

- Chaque joueur ne gère qu'une seule base. Les unités et les tuiles Objectif de la base non utilisées sont remises dans la boîte.
- Les deux tuiles Objectifs des bases des joueurs sont placées dans le récipient Objectifs.
- Préparation initiale : chaque joueur reçoit 24€ pour sa configuration initiale et 7 cartes Alliance.
- À chaque tour, les deux joueurs peuvent jouer une seconde carte Alliance.
- À la fin d'un tour, les deux joueurs piochent 2 cartes Alliance au lieu d'une.

Préparation pour 1 joueur

Pour jouer en solitaire, utiliser une des trois configurations détaillée ci-dessus. Les cartes piochées pour une base ne peuvent pas être jouées en faveur d'une autre base (à moins que la carte ne l'accepte) et les crédits ne sont pas transférables d'une base à l'autre.

Les cartes Alliance représentent des ressources assignées aux bases alliées. Les cartes sont placées face visible à côtés de leur base (ce sont des connaissances publiques). Le nombre de cartes Alliance jouées qu'un joueur peut jouer lors d'un tour dépend du nombre de joueurs. À 4 joueurs, chaque joueur ne peut jouer qu'une carte Alliance et ceux qui en auront joué une en piocheront une nouvelle à la fin du tour. Pour se souvenir qu'un joueur a utilisé une carte Alliance, il tourne son marqueur base de 90° (flèche pointant sur le côté et plus en face). Les cartes Alliance d'un joueur ne peuvent être utilisées pour une autre base (sauf *Ingénieur*) et les échanges ne sont pas permis. À 2 ou 3 joueurs, celui qui joue une seconde carte Alliance tourne à nouveau son marqueur base (flèche pointant vers le bas) pour signifier que sa seconde carte a été jouée et qu'il devra donc piocher deux cartes à la fin du tour. Les Points de Victoire obtenus grâce aux cartes Alliance sont utilisés uniquement dans le mode avancé. À la fin de ce livret de règles, les effets des cartes Alliance sont détaillés.

Une fois jouée, une carte Alliance est défaussée, sauf s'il s'agit d'un effet continu (comme *Base Fortifiée*).

SEQUENCE D'UN TOUR DE JEU

- 1. Revenus.** Ajouter la contribution des tous les pays alliés (marqueur +**€** rouge). Le montant obtenu est alors ajouté aux fonds de l'Alliance sur la piste des fonds (marqueur **€** bleu).
- 2. Recherche.** Les joueurs discutent entre eux pour décider de la technologie sur laquelle ils vont investir. Une seule technologie ne peut être recherchée durant un tour (2 technologies possibles en jouant la carte *Scientifique*). Les joueurs dépensent l'argent nécessaire durant cette étape. À la fin du tour, si les joueurs remplissent les autres conditions (laboratoires et/ou connaissances alien), la recherche aboutit et la technologie est disponible au tour suivant.
- 3. Production.** Les fonds de l'Alliance restants sont équitablement répartis entre les joueurs (on utilise pour cela les marqueurs Crédit). Ce qui ne peut être distribué est conservé sur la piste des fonds et servira aux tours suivants. Chaque joueur investit ensuite l'argent reçu pour développer leur base en achetant de nouveaux mo-

dules et/ou de nouvelles unités. L'argent qui n'est pas utilisé est conservé pour les tours suivants.

- 4. Diplomatie.** Les Alliés peuvent effectuer une tentative diplomatique avec un pays neutre, choisi par les joueurs (ou le Premier Joueur en cas de désaccord). Le Premier Joueur lance deux dés et compare le résultat obtenu (somme des deux dés) avec la valeur diplomatique (lettre D) du pays. Si le résultat des dés est supérieur ou égal à la valeur diplomatique du pays, alors celui-ci passe dans le camp des Alliés (ajouter alors le marqueur pays avec le fond bleu). Ajouter un bonus au jet de dés en fonction du nombre de pays alliés : moins de 10 = pas de bonus, de 10 à 14 pays = +1, de 15 à 19 = +2, de 20 à 29 = +3.
- 5. OVNI.** Les tuiles OVNI sont piochées aléatoirement de leur récipient et placer sur le plateau des Missions OVNI. Le nombre de tuiles piochées dépend du tour engagé. Durant la Phase I (tours 1, 2 et 3), 4 OVNI sont piochés, 6 OVNI lors de la Phase II (tours 4 et 5) et 8 lors de la Phase III (tours 6 et 7). Ensuite, on mélange les tuiles Objectifs (ne contenant que les pays Alliés et Neutres) et on en pioche une pour chaque OVNI.
- 6. Interceptions.** Dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur envoie des chasseurs pour intercepter les OVNI détectés. Une fois les chasseurs placés, les combats sont résolus dans l'ordre des missions OVNI de gauche à droite. Défausser les OVNI abattus et renvoyer les chasseurs à côté de leur base.
- 7. Missions.** Dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur envoie ses unités dans le pays (ou base) attaqué(e). Ensuite, les combats sont résolus en suivant l'ordre des missions OVNI de gauche à droite. Pour finir, les combats des Alliés contre les bases des pays Alien sont résolus. Les OVNI dont les unités ont été détruites sont défaussés et les unités alliées survivantes sont placés à côté de leur base. Les OVNI qui ne sont pas détruits effectuent leur mission, les marqueurs de Contrôle de pays sont alors mis à jour.
- 8. Retour à la base.** Les unités qui ont été placées à côté de leur base y retournent. S'il n'y a plus d'emplacement dans les modules, les unités ne pouvant être positionnées sont supprimées.

9. **Fin d'un tour.** La technologie ayant obtenu les ressources nécessaires est maintenant possédée par les joueurs et le marqueur technologie passe au niveau supérieur. Les conditions de victoire sont ensuite vérifiées et si la partie n'est pas terminée, les joueurs replacent leur marqueur base (flèche pointant vers le haut) et pioche une ou plusieurs carte Alliance selon les cas. Le Premier Joueur passe son marqueur à son voisin de gauche et le marqueur de tour est avancé d'une case.

DETAILS D'UNE SEQUENCE D'UN TOUR

1. Revenus

Les revenus que rapportent les pays Alliés sont rappelés en permanence par les compteurs **€** rouges (notés +€). Lors de cette étape, ajuster les compteurs **€** bleus en ajoutant la valeur des fonds avec les revenus.

2. Recherche

Il y a quatre types de technologie pouvant être recherchée : chasseurs, fantassins, tanks et connaissance alien. Chacune d'entre elle possède une piste à 4 niveaux (de 1 à 4) sur la piste des Niveaux de Technologie.

- *Fighter* : représente le niveau technologique des chasseurs. Le nombre indiqué pour chaque niveau indique le facteur d'attaque des chasseurs (= nombre de dés lancés pour **chaque** chasseur)
- *Troops* : représente le niveau technologique de l'infanterie. Le nombre indiqué pour chaque niveau indique le facteur d'attaque de l'infanterie (= nombre de dés lancés pour **chaque** infanterie)
- *Tanks* : représente le niveau technologique des tanks. Le nombre indiqué pour chaque niveau indique le facteur d'attaque des tanks (= nombre de dés lancés pour **chaque** tank)
- *Alien science* : représente le niveau de connaissance alien. Pour gagner, l'Alliance doit avoir recherché avec succès tous les niveaux de connaissance alien.

Les technologies sont communes à tous les Alliés et, une fois découvertes, toutes les unités alliées en bénéficient. La piste des technologies indique la

somme d'argent, le nombre de laboratoire et de connaissance alien nécessaires pour la découverte d'une technologie.

Durant cette étape, les joueurs décident entre eux de la technologie à rechercher lors de ce tour. En cas d'égalité ou de désaccord, le Premier Joueur choisit. En principe, une seule technologie peut être recherchée par tour mais la carte Alliance *Scientifique* permet de rechercher une seconde technologie, à partir du moment où elle n'est pas du même type que la première. Les Alliés peuvent également décider de ne pas investir dans la recherche durant un tour.

L'argent nécessaire pour le développement d'une technologie est payé immédiatement durant cette étape et la recherche est indiquée en plaçant le marqueur rond technologie sur la connexion entre le niveau actuel de la technologie et le suivant. Le coût d'une recherche de technologie est retranché des fonds de l'Alliance. Les Crédits possédés par les joueurs ne peuvent pas servir à payer une recherche.

Les besoins en laboratoire et connaissances alien sont vérifiés à la fin du tour.

Afin d'obtenir le nombre de laboratoires requis, les Alliés doivent avoir dans l'ensemble de leur base un nombre au moins égal de laboratoires. Les connaissances alien sont dépensées à chaque fois qu'elles sont utilisées ; ainsi, un progrès qui coûte 1 point de connaissance alien entraîne une perte de 1 point de connaissance alien sur la piste des Connaissances alien.

Si les Alliés échouent dans le rassemblement des ressources nécessaires à la recherche à la fin du tour, le niveau de la technologie n'augmentera pas et l'argent investi est perdu.

Les coûts globaux sont :

- Niveau 1 -> Niveau 2 : 5€ + 2 labs
- Niveau 2 -> Niveau 3 : 6€ + 4 labs + 1 connaissance alien
- Niveau 3 -> Niveau 4 : 8€ + 6 labs + 2 connaissances alien

Les coûts de la technologie alien sont :

- Niveau 1 -> Niveau 2 : 5€ + 6 labs + 1 connaissance alien

- Niveau 2 -> Niveau 3 : 6♣ + 8 labs + 2 connaissances alien
- Niveau 3 -> Niveau 4 : 8♣ + 10 labs + 4 connaissances alien

Pas plus d'un niveau par technologie ne peut être recherché lors d'un même tour.

3. Production

Durant cette étape, les fonds de l'Alliance sont distribués entre tous les joueurs qui dépenseront ses fonds en achetant des modules et des unités.

Les fonds sont distribués équitablement entre chaque base. Chacune reçoit les compteurs Crédit correspondant. L'argent alloué à une base n'est pas transférable à une autre. Les fonds de l'Alliance qui ne peuvent être répartis équitablement entre tous les joueurs sont conservés dans la piste des Fonds.

Chaque joueur peut, de façon simultanée, investir :

- Modules : 2♣ - Placer le nouveau module sur un emplacement disponible de la base adjacent à un autre module.
- Chasseurs : 2♣ - Pour acheter un chasseur, un hangar vide doit être disponible. Placer alors le chasseur sur le hangar.
- Transporteur : 3♣ - Pour acheter un transporteur, un hangar vide doit être disponible. Placer le transporteur sur le hangar.
- Infanterie : 1♣ - Pour acheter une infanterie, une caserne vide doit être disponible. Placer l'infanterie sur la caserne.
- Tank : 2♣ - Pour acheter un tank, un garage vide doit être disponible. Placer le tank sur le garage.

La construction de n'importe quel type de module nécessite de posséder des entrepôts. Pour un type de module, le nombre d'entrepôts présents sur la base doit être supérieur ou égal au nombre de modules. Cette limitation n'est évidemment pas valable pour les entrepôts eux-mêmes.

Par exemple, un seul entrepôt suffit pour construire 1 hangar et 1 garage. En revanche, avant de construire un deuxième hangar, il faudra posséder un deuxième entrepôt.

Si un entrepôt venait à être détruit, cela n'implique pas la destruction d'un autre module qui se retrou-

verait en surnombre par rapport à la règle précédente.

Le nombre maximum de modules pouvant être construits sur une base est de 36. Les joueurs ne peuvent pas volontairement détruire un de leur module.

Le nombre d'unités qu'un joueur peut construire est limité par le nombre de pions disponible dans la couleur choisie.

Les différents modules pouvant être construits sont :

- Entrepôts : nécessaires pour l'extension de la base (voir règle ci-dessus)
- Hangars : nécessaires pour acquérir des chasseurs et des transporteurs. La capacité du hangar est d'1 unité placée dessus.
- Casernes : nécessaires pour acquérir l'infanterie. La capacité d'une caserne est d'1 unité placée dessus.
- Garages : nécessaires pour acquérir tanks. La capacité d'un garage est d'1 unité placée dessus.
- Radars : nécessaires pour l'interception des OVNI (voir 6. Interceptions)
- Laboratoires : nécessaires pour la recherche (voir 2. Recherche)

4. Diplomatie

Durant cette étape, une tentative diplomatique pour attirer un pays neutre dans l'Alliance sera réalisée. Le pays doit être choisi après discussion et vote entre les joueurs. En cas d'égalité, le Premier Joueur décide.

Le Premier Joueur lance deux dés et ajoute au résultat obtenu (somme des deux dés) un éventuel bonus en fonction du nombre de pays alliés : moins de 10 = pas de bonus, de 10 à 14 = +1, de 15 à 19 = +2, de 20 à 29 = +3. *Note* : plus il y a de pays dans l'Alliance, plus elle est puissante diplomatiquement.

Si le résultat final est supérieur ou égal à la valeur Diplomatie du pays choisi (valeur D), alors la tentative est un succès et le pays neutre passe du côté allié. Utiliser un marqueur de contrôle de pays avec le fond bleu pour indiquer le changement. Ajuster immédiatement les PV des Alliées ainsi que leurs revenus.

Une tentative diplomatique ne peut s'effectuer sur un pays alien, excepté avec la carte *Rébellion*. Si cette carte est jouée efficacement, retirer le marqueur de contrôle de pays avec le fond vert et laisser l'emplacement libre, indiquant que le pays est neutre. Ajuster alors les PV des aliens. Ensuite, la tuile Objectif du pays concerné est mélangée aux autres tuiles Objectif (le pays devient donc une cible pour les envahisseurs).

Important : Les joueurs ne peuvent pas effectuer de tentative diplomatique sur un pays devenu neutre à l'aide d'une carte *Rébellion* durant un même tour.

5. OVNI

Durant cette étape de jeu, les missions alien sont révélées. Les missions alien sont effectuées par des OVNI attaquant des objectifs de la Terre.

Pour cela, des tuiles OVNI sont piochées au hasard de leur récipient et placées sur le plateau des missions OVNI, de gauche à droite. Le nombre de tuiles OVNI à placer est :

- Tours 1 à 3 (Phase I) : 4 OVNI
- Tours 4 et 5 (Phase II) : 6 OVNI
- Tours 6 et 7 (Phase III) : 8 OVNI

Ensuite, les tuiles Objectifs sont mélangées (rappel : les tuiles Objectifs correspondant aux pays alien ne doivent pas être dans le récipient). Une tuile est piochée au hasard et placée en face de chaque OVNI dans l'ordre de gauche à droite à l'emplacement prévu.

6. Interceptions

Durant cette étape, les Alliés peuvent envoyer leurs chasseurs pour intercepter les OVNI détectés dans le but de les détruire et les empêcher de mener à bien leur mission.

Au-dessus du plateau de missions apparaît de nombre de radars que l'Alliance doit posséder en totalisant toutes ses bases pour intercepter un OVNI. Selon l'endroit où est placé l'OVNI, le nombre de radars nécessaire change, le plus grand nombre étant à droite.

Dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur place ses chasseurs pour intercepter les OVNI détectés (et uniquement cela). Les chasseurs sont placés sur l'emplacement en dessous des tuiles Objectif cor-

respondant à un OVNI intercepté. Les joueurs peuvent envoyer des chasseurs intercepter des OVNI détectés et déjà interceptés par d'autres joueurs. Dans ce cas, les chasseurs alliés joignent leur force. Les OVNI qui n'ont pas été détectés car les Alliés n'avaient pas assez de radars ne peuvent pas être interceptés.

Note : Il est recommandé que les joueurs analysent la menace alien du tour en cours et se mettent d'accord sur une stratégie coordonnée pour déployer leurs chasseurs.

Après que chaque joueur ait placé ses chasseurs, les combats sont résolus un par un, dans l'ordre des missions OVNI, de gauche à droite.

Chaque combat se déroule en plusieurs rounds. Dans le premier round, le combat est obligatoire. Dans les suivants, chaque joueur dans l'ordre du tour de jeu décide s'il veut retirer ses chasseurs ou bien les laisser au combat.

À chaque round, l'OVNI (Premier Joueur) lance autant de dé que son facteur d'attaque (nombre entouré en bas à gauche). Une touche est obtenue pour chaque 5 ou 6. Marquer le nombre de touche sur la piste des Dégâts.

Les attaquants lancent ensuite un nombre de dés égal à la somme des facteurs d'attaque de chaque chasseur attaquant (par exemple, si deux chasseurs de force 4 attaquent, 8 dés seront lancés). Une touche est obtenue pour chaque 5 ou 6.

Le résultat du combat est égal au nombre de touches obtenues par les alliés moins le nombre de touches obtenues par les OVNI.

Si la différence est strictement supérieure à 0 alors l'OVNI est retiré du jeu. Si la différence est inférieure ou égale à 0, alors un chasseur (choisi au hasard) est retiré du jeu.

Pour chaque combat, les rounds sont joués jusqu'à ce qu'un de ses événements ne se produisent :

- Victoire alliée : l'OVNI est détruit (défaussé du jeu). La mission n'ira pas à terme et si la victoire est obtenue sur un territoire neutre, l'Alliance a la possibilité de jouer une carte Alliance *Diplomatie*. Les Alliés peuvent éga-

lement utiliser une carte *Ace* (As du pilotage). La tuile Objectif est replacée dans le récipient avec les autres.

- **Retraite alliée :** les alliés ont retiré leurs chasseurs avant de tous les perdre. La mission des OVNI continue.
- **Victoire alien :** tous les chasseurs alliés ont été éliminés. La mission des OVNI continue.

7. Missions

Les OVNI qui n'ont pas été détruits durant la phase d'interception atterrissent sur le pays ou la base Objectif. Durant cette étape, les Alliés peuvent envoyer leurs armées sur le terrain pour combattre ces incursions et/ou attaquer une base ennemi dans un pays alien. Les alliés peuvent envoyer des troupes contre tous les OVNI durant cette étape (les radars ne sont pas nécessaires).

Une fois que les Alliés ont envoyés toutes leurs armées, l'ensemble des missions (alliées et alien) sont résolues une par une dans l'ordre de gauche à droite sur le plateau de missions. En dernier, les missions contre les pays alien sont résolues.

Les armées alliées sont formées de transporteurs, infanteries et tanks. Une armée doit être constituée d'au moins un transporteur et avec celui-ci une infanterie ou un tank. Un transporteur peut toutefois contenir un maximum de deux infanteries et un tank. Les infanteries et les tanks qui s'en vont pour une mission ne pourront pas défendre leur base durant ce tour. Les transporteurs ne peuvent pas être complétés avec les unités d'un autre joueur.

Toutes les troupes alliées peuvent être envoyées sur :

- **Un pays alien :** la mission alliée consiste à détruire la base alien sur ce pays. Si cela réussit, le pays devient automatiquement neutre et l'Alliance reçoit un bonus de 2 PV. Placer le transporteur avec les unités sur le marqueur de Contrôle du pays alien visé.
- **Un pays attaqué par un OVNI :** la mission est de repousser les Alien en dehors du territoire. Placer le transporteur avec les unités sur l'emplacement en dessous de la tuile Objectif attaquée par l'OVNI.
- **Une base alliée attaquée par un OVNI :** la mission est de défendre la base. Placer le

transporteur avec les unités sur la tuile Base de la couleur attaquée.

Dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur envoie ses troupes en assignant un transporteur muni d'unité à un objectif.

Note : il est recommandé aux joueurs d'analyser la menace lors de ce tour et d'envoyer leurs troupes en employant une stratégie coordonnée.

Une fois que les Alliés ont envoyé leurs armées, tous les combats sont résolus un par un, en commençant par les missions OVNI, de la gauche vers la droite. Les différents cas sont :

- Des unités alliées ont été assignées à l'OVNI : dans ce cas, le combat a lieu.
- Il n'y a pas d'unité alliée pour l'OVNI : dans ce cas, l'OVNI mène sa mission au bout.

Pour finir, les missions alliées sur les pays alien sont résolues dans l'ordre choisi par les joueurs. Dans ce cas, le combat est nécessairement résolu.

Note : Dans le cas où le jeu se passe avec deux bases alliées (à 2 joueurs), il est possible que l'une d'entre elle soit attaquée par deux OVNI dans le même tour. Dans ce cas, l'attaque est considérée comme étant simultanée et les forces alien sont rassemblées pour une attaque résolue avec le premier OVNI (donc, inutile d'ajouter des unités alliées sur le second OVNI).

Pour résoudre une bataille dans chaque mission, les forces alien sont déterminées en utilisant la carte alien de la phase en cours. Les compteurs alien sont alors choisis en conséquence.

Les combats sont résolus en plusieurs rounds. Le tableau de combats est utilisé. Tout d'abord, les Alien (Premier Joueur) place au hasard les unités alien sur les emplacements de la partie supérieure du tableau formant quatre groupe en assignant une unité à un groupe et en créant le plus grand nombre de groupe possible (par exemple, 3 unités alien occuperont les 3 premiers emplacements : 1 unité par emplacement). Dans le cas d'une attaque de plusieurs OVNI sur le même objectif, les unités doivent être réparties le plus équitablement possible entre les groupes. S'il y a plus de quatre unités, il est alors

possible que certains groupes possèdent plus d'une unité.

Ensuite, les joueurs assignent au moins une unité (infanterie ou tank) disponible pour le combat sur chaque groupe de combat contenant une unité alien en la plaçant sur l'emplacement inférieur correspondant. S'il y a plus d'unités alliées que de groupes, le reste peut être assigné à n'importe quel groupe de combat. Dans le cas où les unités appartiennent à plusieurs joueurs, ceux-ci peuvent décider d'un arrangement pour disposer leurs unités (il peut avoir des unités de différentes couleurs sur un même groupe). S'ils ne sont pas d'accord, elles seront placées aléatoirement. Les transporteurs restent sur le plateau de missions avec les OVNI.

Dès que les troupes alliées sont placées, si les alien ont des unités sur des groupes et pas les Alliés, alors le surplus d'unité alien est attribué aléatoirement mais équitablement aux autres groupes.

Le premier round d'un combat est obligatoire. Par la suite, le joueur ayant des unités dans un groupe peut décider de les retirer avant qu'un round ne commence.

Exception : base alliée attaquée : les unités de la base attaquée ne peuvent pas battre en retraite.

Pour chaque round, les combats d'un groupe sont résolus un par un, de la gauche vers la droite. Pour chaque groupe, le Premier Joueur lance autant de dés que le total des facteurs d'attaque de toutes les unités alien présentes dans le groupe, chaque 5 ou 6 étant compté comme une touche. Ensuite, les Alliés lancent autant de dés que le total des facteurs d'attaque de toutes les unités alliées présentes dans le groupe, chaque 5 ou 6 étant compté comme une touche.

Dans le cas d'une mission alliée contre une base alien, ajouter 1 au facteur d'attaque de chaque unité alien. Dans le cas d'une mission alien contre une base alliée **fortifiée**, toutes les unités défendant voient leur facteur d'attaque augmenté de 1.

Pour chaque groupe, la différence de touches est calculée en retranchant le nombre de touches alien au nombre de touches alliées (touche alliée – touche alien). Si la différence est :

Supérieure à 0 : une unité alien est retirée aléatoirement.

Inférieure ou égale à 0 : une unité alliée est retirée aléatoirement.

Après la résolution d'un round de combat d'un groupe, on continue avec le prochain groupe à droite jusqu'à ce que tous les groupes aient combattu. Le premier round est alors terminé.

À la fin d'un round d'un combat où des unités des deux côtés ont survécu, les Alliés décident s'ils battent en retraite avec leurs unités. Ensuite, si des unités des deux camps restent sur le plateau, les survivants sont repositionnés de la façon suivante : les unités qui n'ont plus d'adversaires sont positionnées dans un groupe où un combat aura encore lieu. Il faut suivre les règles de placement d'unité dans les groupes.

Pour chaque bataille, on continue de jouer des rounds jusqu'à ce qu'un des résultats suivants ne survienne :

Résultats d'une bataille :

- **Victoire alliée** : toutes les unités alien sont détruites (les OVNI sont également éliminés et retirés du jeu). L'Alliance gagne un point de Connaissance Alien. La mission OVNI n'arrive pas à terme ou la base alien est détruite. La tuile Objectif retourne dans le récipient.
Si la victoire survient en pays neutre et que l'OVNI était de type Grand ou Terreur, alors l'Alliance peut automatiquement tenter une action diplomatique sur le pays défendu (en ajoutant +1 pour le type Terreur). Si la victoire se produit sur une base alien, le pays devient automatiquement neutre et l'Alliance reçoit un bonus de 2 PV (mettre la tuile Objectif dans le récipient).
- **Retraite alliée** : les unités alliées ont battu en retraite avant d'être toutes détruites. La mission alien a réussi.
- **Victoire alien** : toutes les unités alliées ont été détruites. Les transporteurs sont alors aussi éliminés. La mission alien est un succès.

Dans le cas d'une victoire alliée ou d'une retraite, les unités survivantes sont placées à côté de leur base respective. Elles ne seront placées sur leur base que durant l'étape *Retour à la base*.

Les OVNI qui n'ont pas été détruits ou qui n'ont pas d'unités alliées assignées parviennent au bout de leur mission.

Si l'objectif de l'attaque alien est un pays, alors le Premier Joueur lance 2 dés et compare le résultat obtenu (somme des deux dés) à la valeur diplomatique du pays pour vérifier si l'attaque alien est un succès.

Appliquer les modifications suivantes au résultat final des dés en fonction du type d'OVNI :

- Petit : +0
- Moyen : +1
- Grand : +2
- Terreur : +3

Si l'attaque est un succès (résultat supérieur ou égal à la valeur diplomatique), le pays progresse d'un niveau vers les alien (si le pays était allié, il devient neutre, s'il était neutre, il devient alien). Les points de victoire, les revenus alliés et les marqueurs de contrôle sont mis à jour.

Si l'objectif rejoint le camp alien, la tuile Objectif est placée avec les tuiles Objectifs des pays alien au lieu de retourner dans le récipient.

Si l'objectif est une base alliée et que les alien emportent la victoire (ou que la base n'est pas défendue), le défenseur doit aléatoirement retirer autant de modules que d'unités alien survivantes (s'il n'y avait aucune défense alliée, ajouter +1 à ce nombre). Pour chaque module détruit, les alien gagnent 1 PV. Toute unité (infanterie, chasseur, transporteur ou tank) placée sur un module détruit est détruite également.

Note : pour faciliter la détermination du module détruit, lancer un dé pour déterminer la colonne de la grille de la base et un autre dé pour la ligne. La combinaison des deux indique le module à supprimer. Si l'espace ne contient pas de module, les dés sont à nouveau lancés, jusqu'à ce qu'un résultat ne soit valide. Une option est de retirer le module en

fonction de la valeur du dé : 1- entrepôt, 2- hangar, 3- caserne, 4- garage, 5- radar et 6- laboratoire.

8. Retour à la base

Les transporteurs et les unités alliées placées à côté de leur base retournent se positionner sur des modules disponibles. Une unité qui n'a plus de module disponible dans sa base est supprimée.

Les OVNI qui ont mené à bien leur mission ne retournent pas dans leur récipient.

9. Fin du tour

Tout d'abord, il faut vérifier que la recherche technologique est validée. Pour cela, vérifier le nombre total de laboratoires possédés par l'Alliance ainsi que les Connaissances Alien. Les conditions pour accéder au niveau supérieur doivent être réunies. Si c'est le cas, décaler le marqueur Technologie vers le niveau correspondant et retirer les points de Connaissances Alien utilisés.

Dans le cas où toutes les conditions ne sont pas remplies, le marqueur Technologie ne change pas de niveau et l'argent investie en début du tour est perdu.

Dans le cas où plus d'une technologie avait été recherchée dans le même tour, et s'il n'y a des points Connaissances Alien en nombre suffisant que pour l'une d'entre elle, les Alliés décident par un vote de la technologie qui sera améliorée. En cas de désaccord, le premier joueur choisit.

Ensuite, les conditions de fin de jeu sont vérifiées : voir la section *Conditions de victoire (jeu de base)*.

Si le jeu continue, chaque joueur pioche autant de cartes Alliances que de cartes jouées durant le tour (jusqu'à 2 maximum à 2 ou 3 joueurs), remplace leur marqueur Base (flèche pointant vers le haut).

Note : à la fin du tour 7, les joueurs ne piochent pas de nouvelles cartes.

À la fin du tour 3, la phase II commence : placer la carte alien correspondante à la place de la carte Phase I et placer dans le récipient les OVNI correspondant à la phase II (ils ont été préparés au début de la partie).

À la fin du tour 5, la phase III commence : placer la carte alien correspondante à la place de la carte

Phase II et placer dans le récipient les OVNI correspondant à la phase III (ils ont été préparés au début de la partie).

Enfin, le marqueur Premier Joueur passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre et le marqueur Tour avance de 1.

Exemple : Les joueurs ont fait la recherche *Chasseur* de niveau 3. Durant cette étape, les joueurs vérifient qu'ils possèdent à eux tous au moins 4 laboratoires et retirent 1 point de Connaissances Alien à leur total pour avancer le marqueur technologie sur le niveau 3 de la technologie *Chasseur*, maintenant acquise. Les conditions de victoire n'étant pas complétées, tous les joueurs placent leur marqueur de Base avec la flèche pointant vers le haut et reçoivent une nouvelle carte Alliance s'ils en avaient jouées une. Le Premier Joueur passe le marqueur à son voisin de gauche et avant le marqueur de Tour d'une case vers la droite pour indiquer le commencement du prochain tour.

Conditions de victoire (jeu de base)

À la fin du tour 7, la partie est terminée. Il est temps de vérifier si les joueurs ont réussi à repousser l'invasion alien !

Pour une victoire alliée, l'Alliance doit :

- Posséder le niveau 4 de Technologie Alien **ET**
- Avoir plus de PV que le camp alien.

Sinon, les envahisseurs ont gagné : ils ont conquis la Terre !

À la fin d'un tour (avant le Tour 7), si l'Alliance possède strictement plus de 50 PV alors les joueurs ont gagné et la partie s'arrête.

À la fin d'un tour (avant le Tour 7), si les Alien possèdent strictement plus de 50 PV alors les joueurs ont perdu et la partie s'arrête. Si les deux camps ont plus de 50 PV à la fin d'un tour de jeu alors la victoire revient aux Alien. De plus, si avant la fin du Tour 7, l'Alliance est dans l'incapacité d'arriver au Niveau 4 de la Technologie Alien, alors les Alien ont automatiquement gagné.

Exemple de début de partie (jeu de base)

Exemple d'un tour d'une partie à 4 joueurs avec les règles de base.

Après la distribution initiale des pays, les camps sont définis de la façon suivante :

Pays alliés : Malaisie, Belgique, Pologne, Iran, Italie, Mexique, Allemagne et Royaume-Uni.

Pays alien : Afrique du Sud, Thaïlande, Australie, Pays-Bas, Espagne, Canada, Russie et Brésil.

Le reste des pays sont neutre. Le récipient Objectif est complété avec les tuiles Objectifs des pays alliés et neutres ainsi qu'avec les 4 bases alliées (une par couleur). Les tuiles sont mélangées.

Les tuiles des pays alien sont placées à part, à côté de la zone de jeu. Le récipient OVNI est complété avec le nombre d'OVNI correspondant à la Phase I.

Les deux camps commencent avec un total de 24 PV. Les fonds initiaux de l'Alliance sont de 0€ et les revenus alliés sont à 20€.

Les cartes Alliances sont mélangées et chaque joueur en reçoit 4. Voici les cartes obtenues :

Bleu – Bonus (1), Connaissance Alien (1), Ingénieur (1), Rébellion (1)

Rouge – Troupe d'élite (1), As du pilotage (1), Bonus (1), Base fortifiée (1)

Blanc – Bonus (2), Diplomatie (1), Tank d'élite (1)

Jaune – As du pilotage (1), Diplomatie (1), Scientifique (1), Bonus (1)

Après avoir analysé leur carte Alliance et discuté brièvement, les joueurs décident de créer une base spécialisée dans les chasseurs et les radars afin d'optimiser les interceptions. Ils utilisent la carte *Ingénieur* sur une autre base afin d'obtenir rapidement un transporteur « plein ». Les autres joueurs créent des bases avec des chasseurs et des transporteurs, mais contenant aussi les laboratoires nécessaires aux recherches du début de partie.

Pour cela, les joueurs décident d'investir leurs 12€ pour configurer leur base de la façon suivante :

Bleu : 2 entrepôts, 2 hangars et 2 chasseurs

Rouge : 1 entrepôt, 1 hangar, 1 chasseur, 1 laboratoire, 1 radar, 1 caserne

Blanc : 1 entrepôt, 1 hangar, 1 chasseur, 1 laboratoire, 1 radar, 1 caserne

Jaune : 1 entrepôt, 1 hangar, 1 caserne, 1 garage, 1 transporteur, 1 infanterie

Tous les joueurs ont utilisé l'intégralité de leur somme de départ. Ils auraient pu également choisir de ne pas tout investir pour conserver de l'argent pour plus tard et prendre alors les tuiles € nécessaires.

Le joueur Bleu est choisi au hasard pour être le Premier Joueur. La partie peut maintenant commencer.

TOUR 1

Revenus.

L'alliance reçoit 20€ qui sont ajoutés aux fonds de départ. Les alliés ont donc maintenant 20€ à utiliser (puisque les fonds de départ sont à 0€).

Recherche.

Le joueur Jaune décide d'utiliser sa carte *Scientifique* et les alliés s'en servent pour rechercher une seconde technologie : *Chasseur* et *Infanterie*. Chacune de ces deux technologies nécessite 2 laboratoires que les Alliés possèdent déjà et aucun point de Connaissance Alien. Le joueur Jaune indique qu'il a joué une carte Alliance en tournant son marqueur Base : il ne pourra plus jouer de carte lors de ce tour. Ces deux technologies coûtent 10€ à l'Alliance (il reste 10€ dans les fonds).

Production.

Les 10€ restant dans les fonds sont distribués équitablement entre les 4 joueurs : chacun reçoit alors 2€ et il reste 2€ dans les fonds de l'Alliance. Le joueur bleu décide de jouer sa carte *Ingénieur* (il tourne son marqueur de base) pour permettre au joueur Jaune de construire gratuitement un second entrepôt. Le joueur Rouge décide de ne pas jouer sa carte *Base Fortifiée* car il préfère attendre la suite du tour pour jouer sa carte *As du pilotage*. Les joueurs investissent leurs 2€ de la façon suivante :

Bleu – 1 entrepôt, Rouge – 1 infanterie (et conserve 1€), Blanc – 1 infanterie (et conserve 1€), Jaune – 1 tank.

Diplomatie.

Les alliés décident qu'ils vont essayer d'attirer dans leur camp un pays « facile » afin d'augmenter le nombre de pays alliés le plus rapidement possible, ce qui donnera un plus gros poids diplomatique à l'Alliance plus tard. Ils décident de tenter avec l'Argentine. Le Premier Joueur (Bleu) lance le dé et obtient un 7, une réussite ! L'Argentine passe du côté allié. Le marqueur de Contrôle de Pays est placé sur l'Argentine, côté Bleu, et les PV ainsi que les revenus alliés sont ajustés. L'Alliance possède maintenant 26 PV et 21€ de revenus.

OVNI.

Les quatre premiers OVNI sont piochés et placés un par un, face visible, de la gauche vers la droite dans l'emplacement prévu. Dans l'ordre, les joueurs tirent 1 Petit, 1 Petit, 1 Moyen, 1 Grand. Ensuite, quatre tuiles objectifs sont également piochées et placées face visible de la gauche vers la droite juste en dessous des OVNI, sur l'emplacement prévu. Les objectifs suivants ont été piochés : Mexique (Petit OVNI), Belgique (Petit), Arabie Saoudite (Moyen) et Chine (Grand). Ce sont donc les Objectifs attaqués par les Alien lors de ce tour.

Interception.

Les Alliés discutent de la menace alien lors de ce tour. Ils ont 4 chasseurs avec un facteur d'attaque (FA) égal à 2 et 1 transporteur dans la base Jaune pouvant contenir un tank (FA = 2) et une infanterie (FA = 1). Grâce à la possession de leurs 2 radars, les alliés peuvent intercepter n'importe quel OVNI. Le joueur Blanc possède une carte *Diplomatie* que les Alliés peuvent utiliser s'ils repoussent une attaque alien sur un pays neutre. L'OVNI placé en Chine est une menace importante pour les Alliés. C'est un Grand OVNI et les Alliés considèrent qu'ils ne sont capables de lutter dans les airs contre celui-ci qu'avec tous leurs chasseurs. S'il n'est pas détruit, les Alien n'auront besoin que d'un 7 pour que la Chine rejoigne leur camp. Mauvaise chose pour les Alliés puisque ça fera 8 PV pour les Alien. D'un autre côté, s'ils envoient tous leurs chasseurs en Chine, ils n'auront qu'un transporteur « incomplet » pour lutter contre le reste des OVNI. Ils décident cependant d'envoyer leurs 4 chasseurs abattre l'OVNI positionné en Chine. Il n'y aura qu'une interception lors de ce tour. Le Premier Joueur lance 5 dés pour l'OVNI et obtient 2 touches. Les Alliés doivent obte-

nir au moins 3 touches pour gagner le combat. Ne voulant pas risquer de perdre un chasseur, le joueur Blanc utilise une carte *Bonus* pour le combat. Les Alliés lancent 12 dés (3 pour chaque chasseur grâce au Bonus) et obtiennent 4 dés, détruisant l'OVNI. Le joueur Rouge joue sa carte *As du pilotage* sur l'un de ses chasseurs ayant participé au combat. L'OVNI est défaussé du jeu. Les joueurs ne peuvent plus utiliser de carte Alliance, ils ont tous tourné leur marqueur Base pour l'indiquer.

Missions.

Les trois OVNI restant atterrissent sur leur objectif et commencent leur mission. Pour lutter contre cette menace, les Alliés n'ont qu'un seul transporteur pouvant contenir un tank et une infanterie. L'OVNI Moyen semble trop puissant pour eux, mais les Petits représentent des missions risquées. Sans carte *Bonus*, les Alliés auront 3 FA (tank 2 FA + infanterie 1 FA) contre 2 FA pour les Alien. Finalement, ils décident de prendre le risque et défendre la Belgique, pays allié. Le joueur Jaune envoie son transporteur et ses unités vers la tuile Objectif Belgique.

Les missions suivantes sont résolues :

Dans la première, le Petit OVNI attaque le Mexique. Le Premier Joueur lance les 2 dés et obtient un 10, le Mexique devient un pays neutre. Le marqueur de Contrôle de Pays est retiré et les PV alliés passent à 24.

Lors de la deuxième mission, l'attaque contre la Belgique, une bataille a lieu. L'unité alien est déployée sur le premier groupe de combat ainsi que les unités alliées. Le Premier Joueur lance 2 dés pour l'unité alien et n'obtient pas de touche. Puis, le joueur Jaune lance 3 dés et obtient une touche, c'est suffisant pour remporter la victoire. La Belgique reste un pays allié. Les Alliés ajoutent 1 point de Connaissance Alien à la piste prévue. Les unités survivantes sont placées à côté de leur base.

Lors de la dernière mission, l'OVNI Moyen attaque l'Arabie Saoudite. Comme il est de type Moyen, il possède un bonus de +1 pour le jet de dés et ne nécessite donc qu'un 5 pour convertir le pays. Le Premier Joueur lance les dés et obtient 3... Cette fois-ci, l'Arabie Saoudite a résisté à l'attaque.

Retour à la base.

Les unités près de la base Jaune retournent sur leur module de la base Jaune.

Fin du tour.

Tout d'abord, les conditions nécessaires à la validation des deux recherches technologiques sont vérifiées. Dans ce cas, deux laboratoires sont requis. Les Alliés possèdent ce qu'il faut donc les deux technologies passent au niveau supérieur.

Les conditions de victoire ne sont vérifiées pour aucun des deux camps. Le marqueur de Base de chaque joueur est tourné dans le bon sens (flèche vers le haut) et chacun pioche une carte Alliance : Bleu : *Ingénieur* – Rouge : *Bonus* – Blanc : *Scientifique* – Jaune : *Base Fortifiée*.

Le Premier Joueur passe son marqueur au joueur à sa gauche, dans ce cas, le joueur Rouge qui devient alors à son tour Premier Joueur. Le marqueur de Tour est décalé d'une case vers le Tour 2.

Description du jeu avancé

Target Earth, dans son mode de jeu avancé, est un jeu semi-coopératif pour 2 à 4 joueurs, où ces derniers forment l'Alliance humaine pour repousser l'invasion alien, tout en cherchant à accomplir un objectif personnel.

Dans le jeu avancé, chaque joueur représente une faction cherchant à obtenir le contrôle de l'Alliance à la fin de la guerre contre les envahisseurs alien. Combinant leurs forces, tous les Alliés doivent repousser l'invasion, mais une seule faction pourra prétendre à la victoire et dominer l'Alliance – et donc le monde – après la guerre.

Changement par rapport au jeu de base

Le mode de jeu avancé possède les changements suivants par rapport au jeu de base :

- Chaque joueur représente une faction possédant des avantages qui lui sont propres.
- Durant la préparation de jeu, les deux premiers joueurs reçoivent 2€ de moins que les autres mais commencent avec un laboratoire sur leur base.

- Les joueurs vont accumuler des Points de Victoire Personnels (PVP) pour des actions menées avec succès et auront également un objectif secret à remplir en fin de partie afin d'obtenir plus de PVP. Les joueurs gardent leurs PVP secrets jusqu'à la fin de la partie.
- Les joueurs doivent garder leur carte Alliance secrètes et certaines d'entre elles pourront apporter des PVP à leur propriétaire en fin de partie si elles n'ont pas été jouées. Les cartes *Diplomatie* et *Rébellion*, si elles sont jouées avec succès, apportent des PVP au joueur les ayant jouées.
- Durant la phase de recherche des Tours 5, 6 et 7, l'Alliance doit investir dans la technologie alien si son niveau est inférieur à 4. Pour les autres tours, la méthode de recherche est identique au jeu de base. La carte *Scientifique* peut être jouée à chaque tour comme d'habitude.
- Durant la phase Diplomatie, le Premier Joueur décide du pays sur lequel sera portée la mission diplomatique.
- Si l'Alliance parvient à repousser l'invasion alien, la faction possédant le plus de PVP peut réclamer la victoire. En cas d'égalité, la faction avec l'initiative la plus élevée l'emporte.

Toutes les autres règles sont les mêmes que pour le jeu coopératif.

Il est très important, dans ce mode de jeu, de respecter l'ordre du tour (en commençant par le Premier Joueur puis les autres dans le sens des aiguilles d'une montre), aussi bien pour jouer une carte que pour construire durant la phase Production, ou bien pour envoyer des chasseurs/troupes au combat.

Exemple : Durant la phase Production, les joueurs peuvent se consulter pour décider ce qu'ils vont produire, mais les constructions se font dans l'ordre du tour de jeu. Ainsi, un joueur peut changer d'avis pour construire autre chose que ce qui était prévu.

Exemple : Durant la phase Interception, les joueurs se consultent pour décider du déploiement de leurs chasseurs mais ceux-ci sont placés dans l'ordre du tour de jeu. Ainsi, un joueur peut annuler sa promesse en envoyant un chasseur ailleurs que là où il

avait dit. Il peut aussi ne pas envoyer de chasseur du tout !

Factions

Les cartes Factions sont distribuées au joueur de façon aléatoire (une par joueur) à la première étape de la préparation du jeu. Les cartes Faction ont une valeur d'initiative ; le joueur avec la plus petite initiative est le Premier Joueur pour le premier tour. Les autres joueurs s'assoient dans l'ordre de leur initiative dans le sens des aiguilles d'une montre en partant de la gauche du Premier Joueur. S'il y a moins de 4 joueurs, les Factions non utilisées sont retirées du jeu.

Chaque carte Faction donne un ou plusieurs avantages à son possesseur :

- **L'Officier des Renseignements** (Initiative 1) : le joueur a 3 marqueurs Agents qui peuvent être utilisés durant une action diplomatique (*Diplomatie* ou *Rébellion*) réalisée par n'importe quel camp ou joueur (maximum un Agent par tour). Dès qu'un Agent est joué, le joueur décide si la mission de l'Agent est d'aider (+1 au résultat du dé) ou d'entraver (-1 au résultat du dé) la tentative. Si l'Agent réussit sa mission, l'Officier des renseignements obtient 1 PVP. De plus, à la fin d'un tour, le joueur peut choisir de défausser une carte Alliance et en piocher une nouvelle. Les PVP obtenus grâce aux cartes Alliance en fin de partie sont doublés pour ce joueur. AVANTAGE : Ce joueur peut obtenir jusqu'à 3 PVP grâce à ses agents. De plus, ce joueur est le mieux placé pour obtenir des cartes utiles et il double ses PVP des cartes Alliance à la fin de la partie.
- Le **Général de l'Armée de l'Air** (Initiative 2) : ce joueur débute la partie avec 3 marqueurs Rejouer. Ce joueur peut dépenser un de ses marqueurs par tour pour relancer n'importe quel dé utilisé par ses chasseurs lors d'une interception. À chaque fois que cette faction participe à une interception réussie, le joueur reçoit 1 PVP (maximum 1 par tour). AVANTAGE : Cette faction peut obtenir jusqu'à 7 PVP en participant à chaque tour à une interception victorieuse.

- Le **Général de l'Armée de Terre** (Initiative 3) : ce joueur débute la partie avec 3 marqueurs Rejouer. Ce joueur peut dépenser un de ses marqueurs par tour pour relancer n'importe quel dé utilisé par ses unités terrestres lors d'une mission. À chaque fois que cette faction participe à une mission réussie, le joueur reçoit 1 PVP (maximum 1 par tour). AVANTAGE : Cette faction peut obtenir jusqu'à 7 PVP en participant à chaque tour à une mission victorieuse.
- Le **Diplomate** (Initiative 4) : Le joueur a 3 marqueurs Diplomatie qui peuvent être utilisés durant l'étape Diplomatie pour faire une tentative diplomatique supplémentaire. Le diplomate peut dépenser un marqueur pour tenter une action diplomatique sur un pays neutre OU une rébellion sur un pays alien (1 fois par tour). Si la tentative est un succès, le joueur reçoit 2 PVP. Les marqueurs non utilisés à la fin de la partie de fournissent pas de PVP supplémentaires. AVANTAGE : Cette faction peut obtenir jusqu'à 6 PVP avec ses actions diplomatiques supplémentaires. C'est un avantage pour atteindre son objectif secret.

Objectifs secrets

Après avoir reçu sa carte Faction, chaque joueur reçoit aléatoirement une carte Objectif Secret. Cette carte doit être gardée secrète jusqu'à la fin de la partie. À ce moment, les cartes sont révélées et les PV des Objectifs Secrets sont ajoutés à ceux déjà obtenus par les joueurs.

A – USA chef de l'Alliance :

USA alliés à la fin de la partie : +4 PVP
 USA neutres à la fin de la partie : 0 PVP
 USA alien à la fin de la partie : 0 PVP
 Chine alien à la fin de la partie : +2 PVP
 Chine neutre à la fin de la partie : +1 PVP
 Japon alien à la fin de la partie : +2 PVP
 Japon neutre à la fin de la partie : +1 PVP
 Inde alien à la fin de la partie : +2 PVP
 Inde neutre à la fin de la partie : +1 PVP

B – Chine chef de l'Alliance :

Chine allié à la fin de la partie : +3 PVP
 Chine neutre à la fin de la partie : 0 PVP

Chine alien à la fin de la partie : 0 PVP
 USA alien à la fin de la partie : +3 PVP
 USA neutre à la fin de la partie : +1 PVP
 Japon alien à la fin de la partie : +2 PVP
 Japon neutre à la fin de la partie : +1 PVP
 Inde alien à la fin de la partie : +2 PVP
 Inde neutre à la fin de la partie : +1 PVP

C – Japon chef de l'Alliance :

Japon allié à la fin de la partie : +3 PVP
 Japon neutre à la fin de la partie : 0 PVP
 Japon alien à la fin de la partie : 0 PVP
 Chine alien à la fin de la partie : +2 PVP
 Chine neutre à la fin de la partie : +1 PVP
 USA alien à la fin de la partie : +3 PVP
 USA neutre à la fin de la partie : +1 PVP
 Inde alien à la fin de la partie : +2 PVP
 Inde neutre à la fin de la partie : +1 PVP

D – Inde chef de l'Alliance :

Inde alliée à la fin de la partie : +2 PVP
 Inde neutre à la fin de la partie : 0 PVP
 Inde alien à la fin de la partie : 0 PVP
 Chine alien à la fin de la partie : +2 PVP
 Chine neutre à la fin de la partie : +1 PVP
 USA alien à la fin de la partie : +3 PVP
 USA neutre à la fin de la partie : +1 PVP
 Japon alien à la fin de la partie : +2 PVP
 Japon neutre à la fin de la partie : +1 PVP

E – l'Alliance est faible, je serai leur leader :

Nombre de pays alliés à la fin de la partie < 10 : +8 PVP
 Nombre de pays alliés à la fin de la partie = 10 : +6 PVP
 Nombre de pays alliés à la fin de la partie = 11 : +4 PVP
 Nombre de pays alliés à la fin de la partie = 12 : +3 PVP
 Nombre de pays alliés à la fin de la partie = 13 : +2 PVP
 Nombre de pays alliés à la fin de la partie = 14 : +1 PVP
 Nombre de pays alliés à la fin de la partie > 14 : 0 PVP

F – l'Alliance est puissante et ne nécessite pas de chef. Les pays suivants apportent 1 PVP chacun s'ils sont alliés :

Russie
Espagne
Allemagne
Royaume-Uni
France
Italie
Brésil
Mexique
Canada
Corée du Sud

Les cartes Alliance dans le jeu avancé

À la fin de la partie, chaque joueur révèle ses cartes Alliance et ajoute les PVP offerts par celles-ci. Les cartes suivantes qui sont dans la main d'un joueur à la fin de la partie rapportent +1 PVP (+2 PVP pour l'Officier des Renseignements). ATTENTION : +1 PVP par type de carte et non par carte :

Rébellion
Diplomatie
Ingénieur
Scientifique
Connaissance Alien

Les cartes sont marquées d'une étoile en haut à droite.

Points de victoire par combat

Les joueurs reçoivent des PVP chaque fois qu'il participe à un combat victorieux contre les Alien (Interception ou Mission) et qu'ils n'ont pas battu en retraite avant la fin du combat. Un joueur reçoit quand même des PVP si toutes ses unités ont été détruites mais qu'un autre joueur (combattant à ses côtés) gagne le combat. Les PVP sont reçus de la façon suivante :

+2 PVP si le joueur a combattu seul contre les Alien
+1 PVP si les joueurs étaient plusieurs lors du combat. Chaque joueur touche le Bonus.

Note : Ces points sont obtenus en plus des PVP gagnés par les Factions de l'armée de l'air et l'armée de terre.

Note : Les joueurs reçoivent leurs PVP même si toutes leurs unités ont été détruites lors d'un combat gagné par l'Alliance mais ne reçoivent rien en cas de retraite (même si le combat est gagné). Les PVP représentent l'augmentation de l'influence de la

Faction pour son courage à faire face contre l'ennemi.

Exemple : Durant l'étape Interception, un chasseur de la faction Diplomatique et un autre de la faction de l'armée de l'air combattent un OVNI Moyen (FA = 4). Dans le premier round, le chasseur de la faction Diplomatique est abattu mais durant le second tour, le chasseur restant parvient à détruire l'OVNI. Chacune des deux factions reçoit 1 PVP pour la victoire. La faction de l'armée de l'air remporte un autre PVP pour avoir participé à une Interception victorieuse. Si cette faction remporte une autre Interception victorieuse lors de ce tour, elle ne pourra plus toucher son PVP Bonus.

Exemple : Durant l'étape Mission, la faction de l'armée de terre défend sa base toute seule contre une attaque alien. Après avoir emporté la victoire, la faction reçoit 2 PVP pour avoir combattu seule ainsi que 1 PVP de bonus lié à sa faction.

Conditions de victoire pour le jeu avancé

La fin de la partie est déterminée avec les règles du jeu de base. Dans ce cas, si le camp alien est victorieux, toutes les factions alliées ont perdu la partie.

Sinon, chaque joueur additionne tous ses PVP obtenus durant la partie. La faction avec le plus grand nombre de PVP est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, la faction avec la plus grande initiative gagne et contrôle l'Alliance.

Règles optionnelles

Ces règles peuvent être utilisées pour modifier la difficulté, aussi bien avec les règles de base que les règles avancées.

MODE FACILE

Dans la préparation du récipient OVNI, utiliser la répartition suivante. Les OVNI non utilisés sont retirés du jeu :

- Phase I : 7 Petits – 4 Moyens – 1 Grand
- Phase II : 5 Petits – 4 Moyens – 3 Grands
- Phase III : 5 Petits – 6 Grands – 5 Terreurs

MODE DIFFICILE

Dans la préparation du récipient OVNI, utiliser la répartition suivante. Les OVNI non utilisés sont retirés du jeu :

- Phase I : 5 Petits – 4 Moyens – 3 Grands
- Phase II : 3 Petits – 4 Moyens – 5 Grands
- Phase III : 3 Petits – 6 Grands – 7 Terreurs

MODE ALEATOIRE

Durant la préparation des OVNI, placer toutes les tuiles OVNI dans le récipient.

Note : Durant l'étape Mission, les OVNI de type Terreur transportent toujours 3 unités alien et 1 tank de la phase en cours. Les OVNI de type Petit ne transportent qu'une unité alien s'ils sont tirés durant la Phase III.

DIPLOMATIE ALIEN

Durant l'étape Diplomatie, après les tentatives effectuées par l'Alliance, le camp alien peut également procéder à une étape Diplomatie. Pour déterminer la cible alien, piocher une tuile Objectif. Si la tuile piochée est un pays allié ou une base, il n'y aura pas de phase Diplomatie pour les Alien lors de ce tour : la tuile est remise dans le récipient (la diplomatie n'est possible que sur les pays neutres).

Pour effectuer la diplomatie alien, le Premier Joueur lance les 2 dés et compare le résultat obtenu à la valeur Diplomatique du pays ciblé. Les Alien bénéficient du même bonus que les Alliés en fonction du nombre de pays possédés. Si le résultat du dé est supérieur ou égal à la valeur Diplomatie du pays, alors celui-ci passe dans le camp Alien et le marqueur de Contrôle de Pays est placé sur la carte, fond vert. Les PV alien sont ajustés en conséquence.

UTILISATION DES FACTIONS DANS LE JEU DE BASE

Durant la préparation du jeu, distribuer aléatoirement une carte Faction à chaque joueur. Les joueurs peuvent utiliser les capacités spéciales des factions mais ignorent les PVP obtenus.

Note : Utiliser les factions avec les règles de base favorise considérablement l'Alliance. Il est recommandé d'utiliser cette règle avec le Mode Difficile et la Diplomatie Alien pour compenser.

Le jeu *Target Earth* représente un conflit hypothétique entre des envahisseurs alien dirigés par le système de jeu et les pays de l'Alliance faisant face à l'invasion de la Terre, représentés par les joueurs. *Target Earth* est deux jeux en un car il inclut de mode de jeu, le jeu de base (coopératif) et le jeu avancé (semi-coopératif). Bien que les deux modes de jeu partagent de nombreuses règles, le style est particulièrement différent. Donc, j'espère que le jeu comportera des éléments à la fois d'un jeu coopératif et d'un jeu compétitif.

Le mode de jeu de base est complètement coopératif. Dans ce mode, les joueurs peuvent coopérer les uns avec les autres ouvertement pour repousser l'envahisseur et gagner conjointement. Ils gagnent tous ou perdent tous. Les joueurs devront prendre des décisions affectant l'ensemble du groupe mais devront aussi faire face à des décisions les affectant individuellement et plus directement. Chaque joueur doit aussi gérer ses propres ressources et étendre et améliorer sa base, et donc, pour cela, il faut que les joueurs organisent et suivent une stratégie commune. Mon but était que les joueurs aient à prendre de multiples décisions à chaque tour qui ne sont pas si évidentes mais plutôt ouvertes à la discussion entre les joueurs. Afin d'obtenir un jeu de conflit où aucun plan n'est parfait et où le hasard joue son rôle, la possibilité d'une décision évidente est réduite. Les joueurs peuvent décider d'assurer leur objectif au détriment de combattre plusieurs menaces en même temps. Mais probablement, si les joueurs sont trop « conservateurs », les Alien parviendront à la conquête de la planète. À l'inverse, s'ils risquent trop lors de leurs missions, la probabilité d'un désastre augmente considérablement. Les joueurs doivent trouver une stratégie intermédiaire ; ils doivent apprendre à savoir quand il faut être prudent et quand il faut prendre des risques. Une gestion optimale des cartes Alliance est également vitale et peut faire la différence. Toutes les cartes sont bonnes pour les Alliés, mais le nombre de cartes que chaque joueur peut jouer lors d'un tour est très limité, ils devront donc les utiliser à bon escient. Dans le jeu de base, *Target Earth* est aussi facilement jouable en solitaire parce que les décisions du camp alien sont gérées par le système du jeu.

Les règles avancées apportent une autre dimension au jeu. Les changements sont minimaux, mais l'approche du jeu change radicalement. Les joueurs doivent toujours lutter contre l'envahisseur s'ils ne veulent pas perdre, mais maintenant chacun représente une faction de l'Alliance possédant ses propres caractéristiques et ses propres intérêts. Maintenant, tous les joueurs perdent ou une seule faction gagne. Toutes les Factions doivent continuer de coopérer sinon, elles sont perdues, seulement, cette fois, la collaboration ne sera pas aussi parfaite que dans le jeu de base. Les joueurs seront également en compétition pour la victoire finale. Il est très probable que les Factions ne reçoivent pas toute l'assistance de leurs partenaires et quelquefois, elles peuvent même être trahies. Dans ce mode de jeu, la Faction attribue une personnalité à chaque joueur, les distinguant les uns des autres, et influençant leur stratégie de jeu. Et l'objectif secret attribue le but ultime de chaque Faction et influencera de façon significative leur décision. Plusieurs cartes Alliance ont maintenant une double valeur pour les joueurs, une valeur correspondant à leur action et une valeur en Point de Victoire pour la fin de la partie. Les joueurs seront plus frileux à les utiliser et essaieront de conserver les meilleures cartes pour obtenir plus de points en fin de partie, bien qu'elles puissent soutenir un peu l'Alliance. En résumé, c'est un mode compétitif où chaque joueur devra faire de son mieux pour lutter contre l'invasion alien tout en assurant ses objectifs personnels et s'imposer sur les autres joueurs... une balance délicate.

La longueur et la complexité du jeu ne varie pas d'un mode à l'autre. Je recommande aux joueurs d'essayer les deux modes, en commençant par le jeu de base, et vérifiant ensuite quel mode de jeu correspond le mieux à leur groupe de jeu.

Appréciez le jeu !

Annexes

Description des cartes Alliance

As du pilotage – Ace (4) : Un chasseur allié victorieux devient Elite (FA +1). À utiliser immédiatement après une interception allié réussie.

Troupe d'élite – Elite squad (4) : Une unité d'infanterie devient Elite en cas de victoire (FA +1). À

utiliser immédiatement après une bataille lors d'une mission allié réussie.

Tank d'élite – Elite crew (4) : Un tank devient Elite en cas de victoire (FA +1). À utiliser immédiatement après une bataille lors d'une mission allié réussie.

Ingénieur – Engineer (4) : L'ingénieur vous autorise à construire un module gratuitement sur la base de n'importe quel joueur. À utiliser durant l'étape Production.

Bonus (10) : Le facteur d'attaque de chaque unité allié impliquée dans le groupe de combat est augmenté de 1. À utiliser lors de n'importe quelle phase où se produit un combat. Plus d'une carte Bonus par combat/groupe peut être jouée par les Alliés. La carte Bonus doit être jouée avant le jet de dé allié mais peut être jouée après avoir vu le résultat du camp alien.

Diplomatie – Diplomacy (6) : Permet une tentative diplomatique pour le pays sauvé. À utiliser après la victoire de l'Alliance sur une mission OVNI sur un pays neutre. Maximum une carte jouée par victoire. Durant le même tour de jeu, un pays ne peut pas changer de fois de suite son statut.

Rébellion – Rebellion (2) : Une nation contrôlée par les Alien se révolte contre les envahisseurs. À utiliser durant l'étape Diplomatie. Le joueur a une action diplomatique envers un pays alien pour qu'il devienne neutre.

Scientifique – Scientist (4) : Autorise le joueur qui joue cette carte de choisir une deuxième technologie à rechercher. Il n'est pas possible de rechercher plus d'un niveau d'une technologie en un tour. L'Alliance doit payer le coût classique.

Base fortifiée – Fortified base (4) : À utiliser durant l'étape de Production en la plaçant à côté de sa base. Toutes les unités alliées sur la base ont un facteur d'attaque augmenté de 1 pour la défense de la base.

Connaissance alien – Alien knowledge (4) : à utiliser après une victoire allié lors de l'étape Mission pour avoir un bonus d'un point de connaissance alien supplémentaire. Maximum une carte jouée par victoire.