

veut Attaquer avec le Blob (FA9) Mais il ne suffit pas. Donc Ray joue le Décor QG Extraterrestre (PD+5 mais -5 contre les Attaques Extraterrestres) sur Dana, réduisant ses PD à 3. Facile pour le Blob ! Ray déclare l'Attaque et pose le Blob sur la table. Dana riposte avec la carte Effets spéciaux "Ce n'était qu'un rêve", espérant ainsi arrêter l'Attaque, mais Amanda défusse deux cartes et joue "Chat dans le placard" pour arrêter la carte de Dana et l'Attaque de Ray continue. Dana lance alors Éducationné sur le Petit frère pénible lui octroyant +2PD (ce qui le fait passer à 5), puis Pistolet Laser pour le doubler ce qui fait 10. Dans un dernier effort, Ray joue le Scientifique fou utilisant sa capacité à être joué comme une carte Effets spéciaux pour tripler la FA des Créatures. Doté alors d'une FA de 27, le Blob avance vers le Film de Dana est tue le Robot.

Compter les Points

Une fois qu'un joueur a posé la carte "Envoyez le Générique" ou que la pile de carte est terminée, il est temps de passer aux comptes. Ajoutez les PD de toutes les cartes de votre film pour obtenir le score de base. Ajoutez ensuite 5 Points de Bonus pour chaque carte dans votre Film ou dans votre main dont le mot de "Titre" apparaît dans le Titre choisi en début de partie. Par exemple, si votre Film s'appelle la "Nuit des Étudiants Morts-vivants" et que vous avez les cartes correspondant aux mots de "Titre" *Nuit* et *Étudiants*, vous obtenez 10 Points de Bonus. Ajoutez-les au score de base et vous avez le score final. Le joueur qui a le total le plus élevé gagne la partie. Si vous jouez pour un montant de Points déterminé, ajoutez votre score final au montant déjà acquis et reprenez une nouvelle partie.

Remerciements

Je voudrais remercier les personnes suivantes qui m'ont aidé à développer et tester les Pilleurs de Tombe de l'Espace : T.L. Bryers, Liz & Ray Fritz-Nemeth, Dale Garnier-Wells, Christo Gigantes, Stan Hooper, Amanda Martyn, Dana Sarafinchan, Tim Sullivan, Adam Tuori, Cristina Upton et sa famille, Tony Walsh et Craig Walker pour m'avoir rappelé ce qui était possible. Remerciements particuliers à Zev Shlasinger et Z-Man games pour m'avoir aidé à réaliser mon projet.

Mais par-dessus tout, je voudrais remercier Ed Wood, Roger Corman, Sam Raimi, Russ Meyer et tous ceux qui à Hollywood ont réalisé de très mauvais, très grands films. Merci du fond du cœur, ce jeu n'existerait pas sans vous.

Crédits

Créé par Stephen Tassie

Traduction française : Neko et John Berk

Maquette : Florent

Playtest : Ghislain, Laurent, Blanche, Greg, Sev, Olympia, et toutes nos autres victimes. Merci à tous.

© 2001 Sparechange productions, inc.

Published by Z-Man Games, Inc.

Card Artwork © 2001 Steve Bryant and Jalon Millet

Graphic Design by Paul Gerardi & Mark McNabb

Publié par

Le 7ème Cercle

42, rue de Tauzia

33 000 BORDEAUX

<http://www.7emecercle.com>

LES PILLEURS DE TOMBES DE L'ESPACE

Films de série B

Ce nom évoque un jeu d'acteur figé, des effets spéciaux ringards et des invraisemblances de scénario assez importantes pour y garer un camion. Et pourtant, nous les regardons toujours. Mais oui, avouez donc : le soir tard, lorsque vous pensez que personne ne peut vous surprendre, nous savons que vous les regardez. Sautez sur la chance qui vous est offerte de créer votre propre film de série B, avec **Les Pilleurs de Tombes de l'Espace** !

Pour jouer aux Pilleurs de Tombes de l'Espace (PTE), vous avez besoin d'un paquet de cartes du jeu, d'une table pour les étaler, d'au moins un pote et du sens de l'humour.

But du jeu

Pour gagner, vous devez engranger plus de Points que vos adversaires. Vous pouvez décider d'un certain montant de Points et le premier joueur à l'atteindre gagne, ou vous pouvez jouer une partie entière et le joueur avec le total de Points le plus élevé à la fin est déclaré vainqueur.

Un jeu PTE est composé de plusieurs types de cartes : Personnages, Décors, Accessoires, Créatures, Effets spéciaux et 2 cartes spéciales "Envoyez le Générique". Le type de la carte est indiqué sur le côté gauche et comporte un code couleur : bleue pour les Personnages, rouge pour les Créatures, orange pour les Accessoires et jaune pour les Effets Spéciaux. Le nom de la carte est indiqué en haut. Les mots de "Titre" sont imprimés à l'envers en bas de la carte.

Les Personnages sont les acteurs de votre Film. Ils possèdent tous des Points de Défense (PD) imprimés en haut à gauche de la carte ("DEF"), et s'utilisent pour se défendre des Attaques et donner la Valeur de votre Film à la fin de la partie. Les Personnages sont utilisés dans votre Film à votre Tour, et vous pouvez en poser autant que vous voulez en un Tour. Ils restent dans le jeu tant qu'ils ne sont pas tués par les Attaques des Créatures ou retirés du jeu par les Effets spéciaux. Lorsque cela se produit, les Accessoires et toute autre carte les accompagnant sont également défaussés.

Les Décors sont les divers endroits dans lesquels se déroule votre Film. Ils ont tous des PD imprimés en haut à gauche qui sont utilisés comme ceux des Personnages. Le Bonus de plusieurs Décors change parfois selon les circonstances répertoriées sur la carte même. Lorsque c'est le cas, il suffit de remplacer le bonus en haut à gauche par celui de la liste. Un Film ne peut avoir qu'un Décor à la fois ; jouer un nouveau Décor remplace l'ancien. Les Décors restent en place jusqu'à ce qu'ils soient remplacés ou ôtés par les Effets spéciaux. Vous pouvez déposer un Décor dans un autre Film que le vôtre, mais seulement à votre Tour.

Les Accessoires sont les outils, armes et autres choses que les Personnages trouvent çà et là. Ils ont tous des PD imprimés en haut à gauche. Un Personnage peut avoir un nombre illimité d'Accessoires, mais vous ne pouvez lui en donner qu'un nouveau par Tour. Les Personnages de votre Film peuvent s'échanger les Accessoires en les déplaçant simplement d'un Personnage à l'autre (cela revient à attribuer un nouvel Accessoire à ce Personnage). Les Accessoires restent en jeu jusqu'à ce que le Personnage auquel ils appartiennent soit retiré du jeu (ou l'Accessoire lui-même par des Effets spéciaux). On ne peut attribuer des Accessoires qu'à son Tour.



Les Créatures sont les monstres et les tueurs que vous utilisez pour Attaquer le Film de vos adversaires. Ils ont tous une Force d'Attaque (FA) imprimée en haut à gauche sur la carte ("ATT"). Vous ne pouvez attaquer, et donc jouer les cartes Créatures, qu'à votre Tour. À la fin de l'Attaque la carte est défaussée. Les Accessoires ne peuvent pas être ajoutés aux Créatures, sauf à une carte ayant le Trait "Tueur Psychopathe". N'importe qui peut ajouter un Accessoire sur un "Tueur Psychopathe" pour augmenter sa FA. Tout Accessoire sur la Créature est défaussé à la fin de l'Attaque.

Les Effets spéciaux sont les petits extras qui rendent le jeu différent à chaque partie. Ils peuvent augmenter les FA ou PD, retirer des cartes, empêcher certaines cartes d'être jouées, etc. Ils peuvent être joués n'importe quand et prennent immédiatement effet. Les Effets qui arrêtent les cartes annulent tous les effets d'une carte et l'envoie dans la pile de défausse. Les Effets spéciaux qui stoppent une Attaque mettent immédiatement fin à celle-ci.

Les cartes "**Envoyez le Générique**" mettent fin à la partie en cours. On ne peut pas les jouer durant les 2 premiers Tours. Ensuite, vous ne pouvez jouer un "Envoyez le Générique" que pendant votre Tour et seulement si vous avez un Personnage vivant dans votre Film, Si personne ne contrecarre "Envoyez le Générique", le jeu s'achève et chacun compte ses Points. (Note : le jeu se termine également lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche.)

Conflits entre cartes : Si jamais une carte entre en conflit avec les règles établies dans cette notice, le texte sur la carte prend toujours le dessus sur les règles du jeu.

Comment jouer ?

Chaque jeu des Pilleurs de l'Espace est un Film de série B, et a donc besoin d'un titre ridicule. Voilà à quoi servent les mots "Titres" au bas de chaque carte. Pour déterminer le titre de la première partie, prenez les 6 premières cartes du tas et jetez un coup d'oeil aux mots "Titre". Utilisez au mieux les mots tirés en ajoutant pronoms, conjonctions, etc. Tous les joueurs tentent ensemble de trouver un Titre au Film, qui sera votre chef d'œuvre macabre.

Exemple : Vous avez tiré les mots suivants : Zombie, Étudiante, Massacre, Planète, Mégère et Vampire. Vous pouvez créer par exemple les titres : "La Planète des Mégères Vampires" ou "Le Massacre des Étudiantes Zombies" ou "Massacre sur la Planète des Étudiantes Vampires"...

Une fois que vous avez un Titre, vous pouvez commencer la partie. Battez les cartes et attribuez en 6 à chaque joueur. Si la première main ne contient pas au moins un Personnage, montrez votre jeu aux autres joueurs et remettez-le dans la pioche, rebattez et retirez 6 nouvelles cartes. Recommencez cette procédure autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que chaque joueur ait au moins un Personnage. Déposez tous vos personnages faces visibles devant vous. Ce sont vos premiers acteurs. Dès que tout le monde a fait de même, vous êtes prêts à jouer.

Le jeu commence par le joueur à gauche de celui qui a distribué les cartes et se poursuit dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Au début du Tour, vous piochez jusqu'à composer une main de 6 cartes.

Voici une petite liste de ce que vous pouvez faire à votre Tour, dans l'ordre que vous voulez :

1. Poser de nouveaux Personnages
2. Poser de nouveaux Accessoires
3. Poser de nouveaux Décors
4. Mener une Attaque. Vous pouvez en faire autant que vous voulez mais chacune d'elle est une action séparée. Voir le paragraphe "Mener une Attaque" ci-dessous.
5. Utiliser les capacités de certaines cartes. Beaucoup de Personnages, Accessoires et Décors ont des capacités spéciales que vous pouvez utiliser à votre Tour.
6. Jouer des Effets spéciaux, ce que l'on peut faire également en dehors de son Tour. N'importe quand en fait. Si cela donne une pénalité ou un bonus permanent au Personnage qui la reçoit, glisser la carte "Effet Spéciaux" sous la carte Personnage.
7. Envoyez le Générique

Lorsque vous jouez une carte, il est conseillé d'en lire à voix haute le nom et la citation.

À la fin de votre Tour, après avoir joué toutes les cartes que vous désiriez, vous pouvez défausser autant de cartes que vous le souhaitez. Si vous avez plus de 6 cartes en main, vous devez en défausser assez pour redescendre à 6.

Mener une Attaque

Vous utilisez les cartes Créatures pour mener des Attaques contre vos adversaires. Chaque carte représente une Attaque séparée à moins que la carte ne précise autre chose, Posez votre carte Créature sur la table et annoncez quel Film vous Attaquez. L'Attaque est réussie si la Force d'Attaque (FA) est égale ou supérieure au nombre de Points de Défense du Film Attaqué, (Vous pouvez ajouter les PD de tous les Personnages du Film Attaqué, plus les bonus apportés par les Accessoires, les Effets spéciaux, et du Décor.). Une fois l'Attaque déclarée, tous les joueurs peuvent jouer toutes les Cartes Effets spéciaux qu'ils désirent pour changer l'issue de l'Attaque. Une fois que tous les joueurs ont pu poser les cartes ou utiliser les capacités spéciales des cartes qu'ils voulaient, l'Attaque est résolue, Si l'Attaque échoue, la carte de la Créature ainsi que toutes les cartes d'Effet spéciaux jouées vont à la pile de défausse. Si l'Attaque réussit, l'Attaquant choisit l'un des Personnages du film du joueur visé qui sera défaussée avec ses Accessoires et les éventuelles cartes spéciales glissées dessous.

Exemple d'Attaque

Ray, Dana et Amanda jouent. C'est le Tour de Ray et il désire Attaquer le film de Dana. Elle a les Personnages suivants : le Journaliste (PD3), le Robot (PD3) et le Petit frère pénible (PD2) dans son Film. Ils sont en ce moment dans le Tombeau (PD+2) et Dana a en main 6 cartes. Ray