



Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

1. PHASE ACTION

1^{er} joueur lance les dés & en choisit un puis sens horaire
(Total par joueur : 2 dés d'énergie & 1 dé de mouvement):

1) 1 dé énergie pour jouer 1 carte

- valeur dé \geq valeur carte
- Couleur du dé = couleur de l'alien

2) 1 dé mouvement à placer sur sa case « move » pour déplacer ses aliens

1 empreinte permet :

- Sortir de l'OVNI
- Aller sur une tuile adjacente si les portes OK
 - Alien vert → Portes Jaune / Bleu
 - Alien violet → Portes Bleu / Rouge
 - Alien orange → Portes Rouge / Jaune
- Portes argentées (salles de l'artefact) = de n'importe quelle couleur → Il faut satisfaire l'autre couleur.
- L'Alien portant l'Artefact peut passer à travers toutes les portes. (même celles de 2 x la même couleur)
- Activer 1 terminal vide en se plaçant dessus (le mouvement de l'alien est terminé)
 - Plocher 1 carte
- Prendre l'Artefact dans la salle ou sur un autre alien
 - Chaque fois que vous récupérer l'Artefact (le ramasser dans labyrinthe ou le voler à un alien adverse), gagner 1 jeton artefact
 - 3 jetons = victoire
- Donner l'artefact à l'un de ses équipiers

Max 4 aliens sur 1 même tuile

2. PHASE DE DÉFAUSSE

- Retirer les dés
- Défausser les cartes (remélanger la défausse si pioche épuisée)
- Les terminaux informatiques sont libérés
- Les joueurs ayant plus de 7 cartes, les défaussent
- Joueur à gauche du 1^{er} joueur devient 1^{er} joueur.

FIN DU JEU

- Dès qu'un alien portant l'artefact atteint son OVNI : Victoire immédiate
- Dès qu'un joueur récupère 3 jetons artefact : Victoire immédiate