

Un jeu de cartes de 2 à 4 joueurs

de 8 ans et +

15 min

Wilfried et Marie FORT

Matériel de jeu



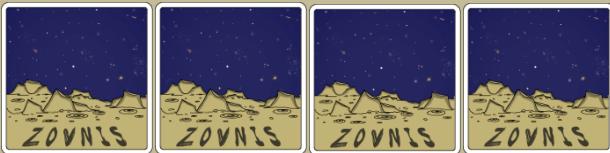
But du jeu

Vous devrez faire plus de points que votre ou vos adversaire(s) en plaçant vos « Zovnis » en position d'atterrissement sur la planète à conquérir. Eliminez les « Zovnis » qui vous dérangent grâce aux cartes « Zovnis armés ». Vous pouvez aussi protéger vos chers « Zovnis » grâce aux cartes « Astres ».

Mise en place

On distribue face cachée à chaque joueur une carte « Extra-Terrestre » ainsi qu'une carte « Soucoupe Volante ».

On mélange les autres cartes et on en distribue 4 par joueur. On forme ensuite sur la table une ligne de 4 cartes qui matérialisera la planète à conquérir. Ces 4 cartes resteront en place pour toute la partie.



Le reste des cartes forme un tas qui constitue la pioche.

Déroulement

Chaque joueur prend connaissance de ses 2 cartes secrètes. L'objectif pour chaque joueur va être maintenant de placer un maximum d'Extra-Terrestre et de Soucoupe Volante indiqués par leurs cartes secrètes, bien orientés en position d'atterrissement sur la planète à conquérir. Pour le décompte des points, on ne tiendra compte, à la fin de la partie, que du « Zovnis » du bas de chaque carte qui sera ainsi en bonne position d'atterrissement ; vous donc de bien orienter votre carte !

Les joueurs prennent ensuite en main leurs 4 cartes. Le premier joueur dépose une carte au-dessus de la planète à conquérir:

Cette carte ainsi orientée place l'Extra-Terrestre « Shaggy » ainsi que la soucoupe volante « G-Lul », en position d'atterrissement.



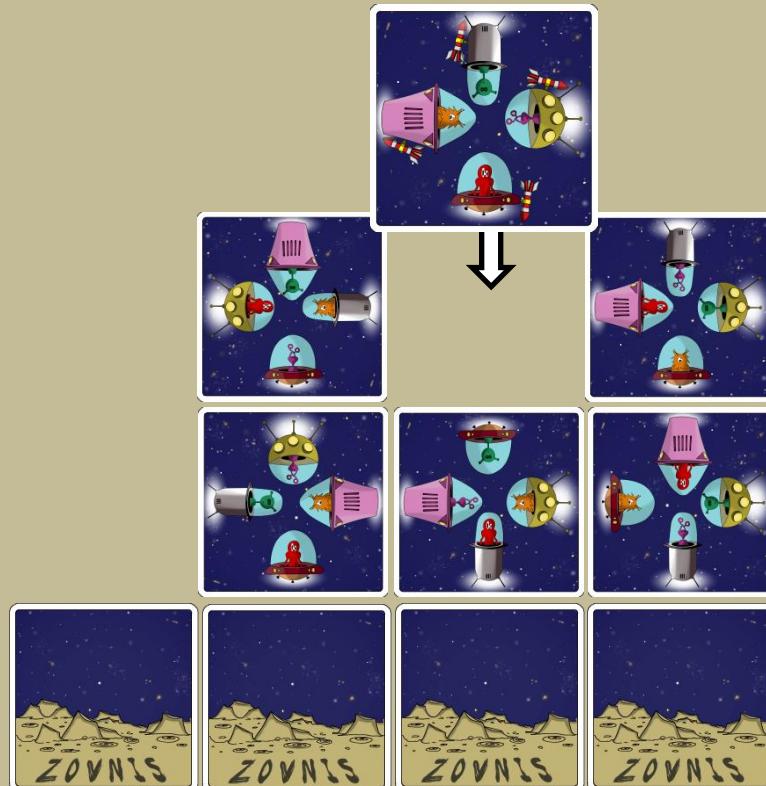
Le joueur pioche ensuite la carte du sommet de la pioche. Le joueur suivant dépose à son tour une carte, (juste au-dessus de la planète à conquérir ou au-dessus d'une carte précédemment posée) pioche une carte et ainsi de suite. Le « traffic » au-dessus de la planète à conquérir se densifie ainsi peu à peu.

Attention, la hauteur des cartes au-dessus de la ligne de départ (planète à conquérir) ne peut excéder 5 hauteurs de cartes.



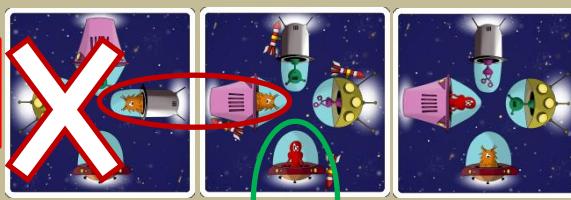
Les cartes « Zovnis armés »

Au moment où elles sont déposées, ces cartes peuvent provoquer l'explosion (l'élimination) de « Zovnis » voisins. Ces cartes se posent de la même manière que les cartes « Zovnis » et rapporteront autant de points à la fin de la partie.



Un joueur décide ici de déposer une carte « Zovnis armé »...

Elimination de la carte par Extra-Terrestre similaire et adjacent (ici « Shaggy »)



Elimination de la carte par Soucoupe volante similaire et adjacente (ici « Egg »)



...qui va provoquer l'élimination des cartes voisines par Extra-Terrestre ou Soucoupe Volante similaires et adjacentes, toutes les éliminations possibles doivent être effectuées, en commençant par les éliminations horizontales (ici en rouge), ensuite les éliminations verticales (en vert)... Le joueur retire alors ces cartes et les dépose devant lui en un tas.

↓

Elimination de la carte par Extra-Terrestre et par Soucoupe volante similaire et adjacente (ici « Shaggy » et « Pink Cup »)

...Ces éliminations de cartes provoquent une descente de la carte vers le nouvel espace libre (les « Zovnis se rapprochent naturellement de leur objectif, les cartes se déplacent ainsi verticalement et non horizontalement).

Cette nouvelle position engendre à nouveau une élimination de carte... Le joueur intègre alors cette nouvelle carte éliminée à son tas, devant lui. La carte « Zovnis armée » jouée ensuite perd ensuite son effet et ne pourra plus éliminer de cartes par la suite.

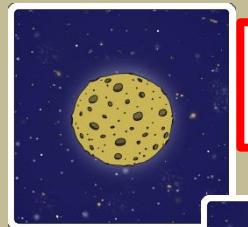


Les cartes « Astres »

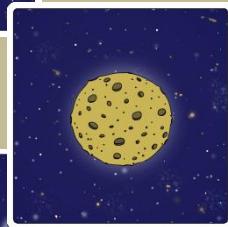
Pour protéger des « Zovnis » déjà placés contre une éventuelle élimination, vous pouvez utiliser les cartes « Astres ».

En effet, ces cartes vont vous permettre d'isoler vos « Zovnis ».

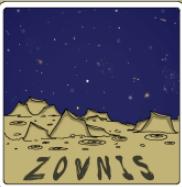
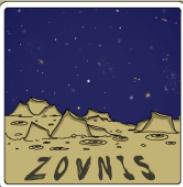
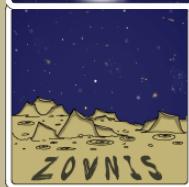
En revanche, ces cartes ne rapporteront aucun point à la fin de la partie.



En déposant une carte « Astre » ici, le joueur protège le « Zovnis » d'une éventuelle élimination verticale...



Une autre carte « Astre » déposée ici rendra le « Zovnis » indestructible, et ce jusqu'à la fin de la partie.



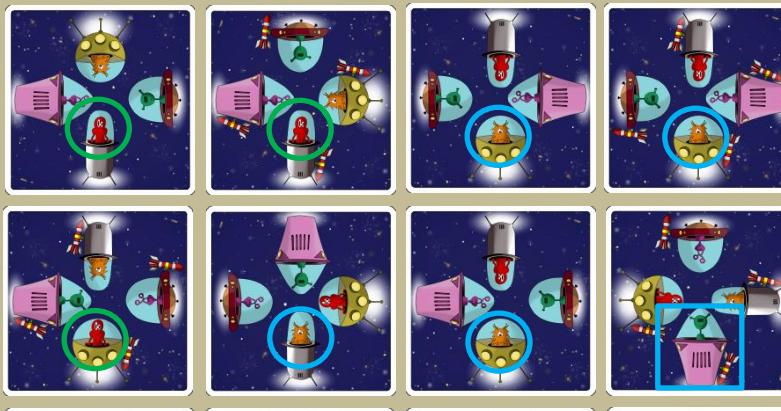
Fin de partie

La partie peut se terminer de 2 manières :

- 1- La limite de 5 hauteurs de cartes est atteinte par les 4 colonnes de cartes.
- 2- Il ne reste plus de cartes ni dans la pioche, ni dans les mains des joueurs.

Une fois l'une de ces 2 conditions atteinte, chaque joueur dévoile ses cartes Extra-Terrestre et Soucoupe Volante et on passe alors au décompte des points.

Chaque Extra-Terrestre et Soucoupe Volante en position d'atterrissage rapporte un point à son possesseur:



Marie a révélé ses cartes
« Pink Cup » et
« Shaggy ».

Elle totalise 12 points.



Wilfried a révélé ses cartes
« Egg » et
« Piovrr ».

Il totalise 10 points.

Ici, une partie à 2 joueurs se termine car toutes les limites de hauteurs sont atteintes,
soit 5 hauteurs de cartes au-dessus de la planète à conquérir...

... Marie remporte la partie avec 12 points contre 10 points pour Wilfried !

En cas d'égalité de points, le joueur ayant devant lui le moins de cartes dans son tas de cartes éliminées (par les cartes « Zovnis armé ») remporte la partie ; il a réussi la conquête la plus pacifique !

Si les joueurs à égalité ont aussi le même nombre de cartes éliminées, ils sont vraiment faits pour s'entendre et pourront sans aucun doute cohabiter sur cette nouvelle planète ! Les 2 joueurs sont donc déclarés vainqueurs !