

Venu des confins de la galaxie, un groupe d'extraterrestres avec un goût prononcé pour les hamburgers est descendu sur terre afin de se sustenter. Afin de rétablir l'ordre, le Bureau de Mesures Anti-Aliens a envoyé des agents spéciaux. La ville est désormais en pagaille : les agents chassent les extraterrestres qui, eux-mêmes, sont à la recherche des précieux hamburgers. Dans ce jeu, vous vous efforcerez de créer une ville plus rapidement que les autres joueurs, tout en prenant soin de respecter les objectifs donnés par les cartes.

Contenu



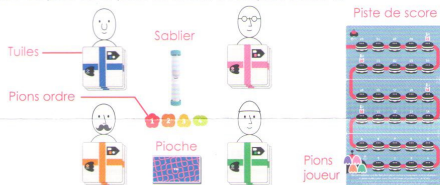
1. Dans ce jeu...

... les joueurs orientent et agencent leurs neuf tuiles en fonction de ce qui est indiqué sur les différentes cartes objectif. Le joueur dont la ville remplit le mieux les objectifs donnés par les cartes gagne le plus de points. Après avoir joué plusieurs manches, le joueur qui a gagné le plus de points remporte la partie.

2. Mise en place

▼ Chaque joueur prend un set de neuf tuiles de la même couleur et sur lesquelles figurent différentes parties de la ville. Les cartes objectifs doivent être bien mélangées et placées en pile, face cachée, sur la table. Les joueurs placent sur la table autant de pions ordre qu'il y a de joueurs dans la partie, en partant toujours du pion numéro 1 (à trois joueurs : pion 1, pion 2, pion 3). Le sablier et les pions ordre sont placés de manière à être accessibles à tous les joueurs.

▼ La piste score doit être assemblée comme indiqué sur le schéma. Chaque joueur prend le pion joueur dont la couleur correspond à la couleur de ses tuiles et place ce pion sur la piste de score, à l'emplacement 0.



3. Créer une ville qui atteint les objectifs !

▼ Les trois cartes au dessus de la pile de cartes objectif sont révélées et placées de manière à être lisibles par tous les joueurs. Tous les joueurs prennent connaissance des cartes objectif révélées. Le symbole ★ dans le coin supérieur droit des cartes objectif signale des objectifs plus compliqués. Pour des parties plus faciles (lors de premières parties par exemple), ces cartes peuvent être retirées.



▼ Sur les tuiles, en plus des routes, figurent d'autres éléments, listés ci-dessous :



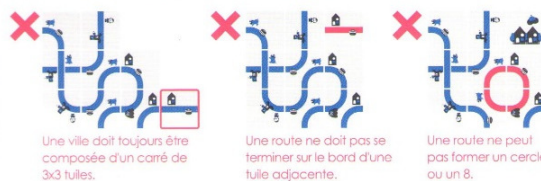
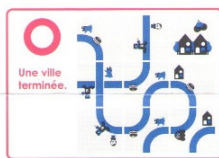
▼ Chaque joueur mélange ses tuiles et les prend en mains. Les joueurs choisissent le joueur qui donnera le signal de départ. Lorsqu'il annonce « Prêts ?... Partez ! », tous les joueurs commencent à créer leur ville, en même temps.

▼ Les joueurs peuvent déplacer, retourner et agencer les tuiles dans n'importe quel sens.

▼ Les joueurs doivent créer leur ville en essayant d'atteindre au mieux les objectifs des cartes.

▼ Pour terminer la création d'une ville, les trois conditions suivantes doivent être respectées.

- (1) Une ville doit toujours être composée d'un carré de 3x3 tuiles.
- (2) Les routes doivent toujours être reliées aux autres routes des tuiles adjacentes.
- (3) Les routes doivent toujours sortir de la ville.



4. Terminer la création d'une ville

▼ Le premier joueur à avoir terminé de créer sa ville prend le pion ordre « 1 » et retourne immédiatement le sablier. Les autres joueurs ont jusqu'à la fin du sablier pour finir de créer leur ville.



▼ Dès que les joueurs terminent la création de leur ville, ils prennent un pion ordre en commençant par le plus petit nombre restant (le premier joueur prend le pion « 1 », le deuxième joueur prend le pion « 2 », le troisième joueur prend le pion « 3 », et ainsi de suite). Une fois qu'un joueur a pris un pion ordre, il ne peut plus toucher à ses tuiles pour modifier sa ville.

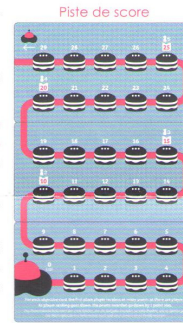
▼ Si un joueur prend un pion ordre alors qu'il n'a pas terminé la construction de sa ville en respectant les conditions, sa ville n'est pas terminée et il doit reposer le pion ordre. Si ce joueur avait retourné le sablier, tous les joueurs doivent terminer leur ville avant que le temps ne soit écoulé.

▼ Quand chaque joueur a terminé sa ville ou quand le temps est écoulé, le calcul de points commence.

5. Calcul des points

▼ Pour chacune des cartes objectif, les joueurs sont classés en fonction de la ville qu'ils ont créée. Si plusieurs joueurs ont la même position dans le classement, le joueur qui a récupéré le pion ordre de la plus petite valeur est classé plus haut.

▼ Pour chacune des cartes objectif, le joueur classé le plus haut gagne autant de points que le nombre de joueurs dans la partie (4 joueurs dans la partie = 4 points gagnés). De la deuxième à la dernière place, chaque joueur gagne un point de moins que le joueur classé au-dessus de lui. Du moment qu'il termine la création de sa ville en respectant les trois conditions, le joueur classé le plus bas gagne 1 point. Chaque joueur avance son pion joueur sur la piste de score d'autant de points qu'il a gagnés dans la manche.



▼ Un joueur qui n'a pas créé sa ville dans les temps ou qui n'a pas respecté les trois conditions pour terminer sa ville ne gagne pas de point.

▼ Après le calcul des points pour chaque carte objectif et une fois que les pions joueur ont été déplacés sur la piste de score, la manche prend fin. Tous les joueurs replacent le pion ordre qu'ils ont récupéré, au centre de la table. Les cartes objectif utilisées sont défaussées. Si la pioche de cartes objectif est vide, la pile de défausse est mélangée et forme la nouvelle pioche.

▼ La manche suivante commence en suivant les étapes à partir de la numéro 3.

6. Fin de la partie

▼ Quand un joueur atteint le nombre de points pour gagner (indiqué sur la piste de score), les joueurs terminent le calcul des points et la partie se termine.

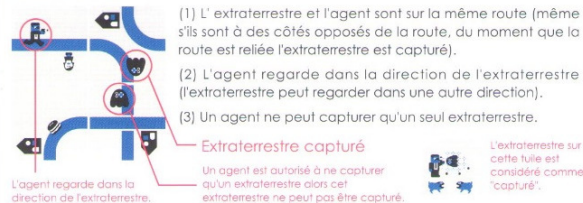
Nombre de joueurs	2	3	4	5
Points pour gagner	10	15	20	25

▼ Si l'un des joueurs dépasse 30 points, il déplace son pion joueur sur la position 0 de la piste de score et commence une deuxième rotation.

▼ Le joueur avec le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a récupéré le pion ordre de la plus petite valeur dans la dernière manche remporte la partie.

Extraterrestre capturé

▼ Un extraterrestre est considéré comme « capturé » si les conditions suivantes sont réunies. Plusieurs cartes objectifs concernent la capture des extraterrestres.



Ver 1.0

Auteurs: Jean-Claude Pellin, Jens Merkl
 Illustrations: Hiroko Izumida, Jun Sasaki
 Assistante de production: Rie Komatsuzaki, Satoe Hatano
 Traduction française: Lénaïck Petitjean
 Règles du jeu: Rie Komatsuzaki
 Collaboration: Laura Grundmann, Keiko Inagaki, Yoshihiro Ura, Fumihiko Kanaya, Yoshihiro Shindo, Tomoaki Tsuchie, Hisanori Hiraoka, Yuta Fujikawa, Dan Yamamoto
 Publisher: Oink Games Inc. oinkgms.com

Attention

- ▼ Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petites parties pouvant être ingérées.
- ▼ Veuillez ne pas exposer les éléments à trop forte température, ni à l'humidité, il y a un risque de détérioration.
- ▼ Ne placez pas ce jeu à côté d'un feu, car il y a un risque de détérioration et un risque d'incendie.