

ARKADE

RÈGLES DU JEU

1. Mettre la borne en marche puis insérer une pièce dans la fente.
2. Sélectionner un mode de jeu.
3. Ajouter un joueur puis appuyer sur Start pour lancer la partie.



INSERT
COIN



Auzou
jeux



ON/OFF

RÈGLES DU JEU

QUI SORTIRA VAINQUEUR DE L'AFFRONTMENT SPATIAL ?

Retrouve la règle sur notre chaîne: Jeux Auzou  YouTube

7+

2

10 min

1 plateau de jeu recto verso

Face classique

Face avancée Alien

Première ligne

Cases Bonus

Dernière ligne

Zone Alien

Zone Défenseur

JOUEUR DÉFENSEUR

1 vaisseau Défenseur



1 dé de déplacement Défenseur



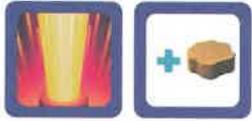
12 tuiles Pouvoir Défenseur (recto)



1 dé de tir



(verso)



11 pépites



JOUEUR ALIEN

12 soucoupes Alien



2 dés de déplacement Alien



12 tuiles Pouvoir Alien (recto)



(verso)



BUT DU JEU

Les deux joueurs s'affrontent avec des **objectifs différents**. Le but du joueur **Alien** est d'atteindre la **dernière ligne** du plateau avec l'une de ses soucoupes. Le but du joueur **Défenseur** est d'**éliminer toutes les soucoupes** du plateau.

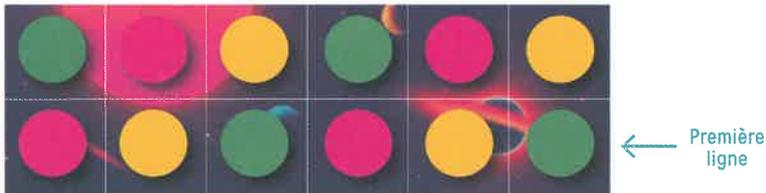
Arkade a **deux modes de jeu** : le mode **ARCADE** qui offre des parties courtes et intenses en simultané, et le mode **STRATÉGIE** qui permet une plus grande réflexion au tour par tour.

MISE EN PLACE COMMUNE AUX DEUX MODES

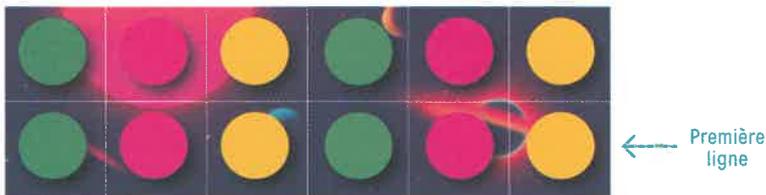
- Sortir les éléments de la boîte.
- Poser le plateau dans la boîte de jeu, chaque joueur choisissant son rôle et plaçant la zone correspondante en face de lui.

Pour le joueur Alien :

- Placer les **12 soucoupes**, côté cœur non visible, sur les deux premières lignes du plateau. Il y a **deux types de disposition** selon le niveau souhaité. La disposition de **base** est la suivante :



- Pour **simplifier le rôle** du joueur Alien, il est possible de disposer les soucoupes comme ci-dessous :



- Poser les **deux dés** de déplacement Alien devant soi.
- Pour le mode **Stratégie** : prendre au hasard **6 tuiles Pouvoir Alien** et les placer à côté de la boîte, recto visible. Mettre de côté les tuiles restantes.
- Pour le mode **Arcade** : mettre de côté toutes les tuiles Pouvoir Alien, elles ne sont **pas utiles** pour ce mode.

Pour le joueur Défenseur :

- Positionner le **vaisseau Défenseur** sur la **case 1** de sa zone.
- En fonction du **niveau** de difficulté souhaité, le joueur Défenseur commence la partie avec **4 pépites** (difficile), **6 pépites** (normal) ou **8 pépites** (facile) et les place devant lui. Les pépites restantes sont mises de côté.
- Poser le **dé de déplacement** Défenseur et le **dé de tir** devant soi.
- Pour le mode **Stratégie** : prendre au hasard **6 tuiles Pouvoir Défenseur** (2 de chaque couleur) et les placer à côté de la boîte, recto visible. Mettre de côté les tuiles restantes.
- Pour le mode **Arcade** : mettre de côté toutes les tuiles Pouvoir Défenseur, elles ne sont **pas utiles** pour ce mode.

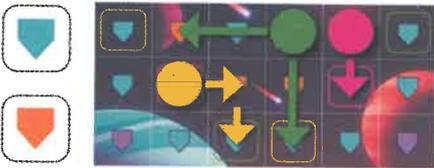
DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Les joueurs jouent à tour de rôle, le joueur Alien commence.

Pour le joueur Alien :

- À son tour de jeu, le joueur Alien lance ses deux dés de déplacement. S'il le veut, il peut relancer les deux dés ou un seul jusqu'à deux fois (trois lancers maximum au total). Seuls les résultats du dernier lancer comptent et permettent au joueur d'avancer la ou les soucoupes de son choix d'une ou de deux cases.

- Une soucoupe peut être déplacée sur une case adjacente, devant elle ou sur le côté si la couleur du résultat d'un dé de déplacement correspond à celle de la case sur laquelle on veut la déplacer.



- Attention, une soucoupe ne peut pas : se déplacer en diagonale ou en arrière, sauter par dessus une autre soucoupe, aller sur une case déjà occupée.

- Le joueur Alien peut décider d'avancer deux soucoupes d'une case ou une seule de deux cases. Il peut aussi décider de ne pas en faire avancer.

- Sur le plateau, les cases entourées d'un cadre de couleur sont des cases Bonus Alien. Si une soucoupe de la même couleur que le cadre s'arrête exactement sur cette case, le joueur Alien retourne l'une de ses 6 tuiles Pouvoir Alien au hasard et applique son effet immédiatement (voir Effets tuiles Pouvoir ci-après). Si l'effet ne peut être appliqué, la tuile est sans effet. Elle est ensuite défaussée. Une même soucoupe peut déclencher plusieurs cases Bonus.

Pour le joueur Défenseur :

- À son tour de jeu, le joueur Défenseur lance son dé de tir et son dé de déplacement. S'il le veut, il peut relancer les deux dés ou un seul jusqu'à deux fois (trois lancers maximum au total). Seuls les résultats du dernier lancer comptent et

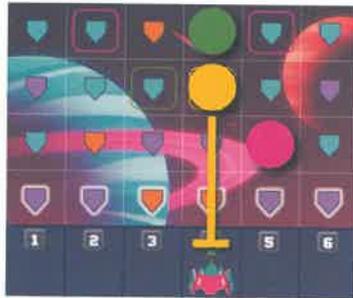
permettent au joueur de déplacer son vaisseau et de tirer ou inversement.

- Le joueur peut déplacer son vaisseau sur la case correspondant au résultat de son dé de déplacement. S'il le veut, il peut aussi choisir de ne pas se déplacer et rester sur sa case.

- À tout moment lors de son tour de jeu, le joueur Défenseur peut utiliser une ou plusieurs de ses pépites. Une pépite permet au joueur de déplacer son vaisseau sur une case adjacente à son emplacement. Lorsqu'une pépite a été utilisée, elle est défaussée.

- Le joueur Défenseur peut tirer sur une soucoupe si la couleur du résultat de son dé de tir correspond à celle de la première soucoupe placée dans la colonne où se trouve le vaisseau Défenseur. Après un tir, la soucoupe visée est éliminée du plateau (ou retournée face cœur non visible si elle avait une vie supplémentaire).

4



- Au cours de la partie, dès que le joueur Défenseur a éliminé deux soucoupes de la même couleur, il retourne l'une de ses tuiles Pouvoir disponibles correspondant à cette couleur et applique son effet (voir Effets tuiles Pouvoir ci-après). Elle est ensuite défaussée.

FIN DE LA PARTIE :

- Dès que le joueur Défenseur parvient à éliminer toutes les soucoupes du plateau, il remporte la partie.

- Dès que le joueur Alien réussit à placer l'une de ses soucoupes sur la dernière ligne du plateau, il remporte la partie.

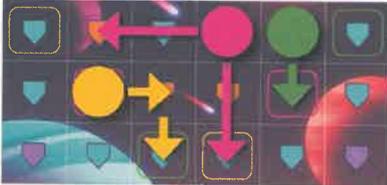
LE MODE ARCADE

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

À un top départ, les joueurs jouent en même temps, sans attendre l'adversaire.

Pour le joueur Alien :

- Le joueur Alien lance ses dés de déplacement. Il peut choisir d'appliquer immédiatement le résultat de ses deux dés, d'un seul dé ou bien d'aucun et de les relancer.
- Une soucoupe peut être déplacée sur une case adjacente, devant elle ou sur le côté si la couleur du résultat d'un dé de déplacement correspond à celle de la case sur laquelle on veut déplacer la soucoupe.



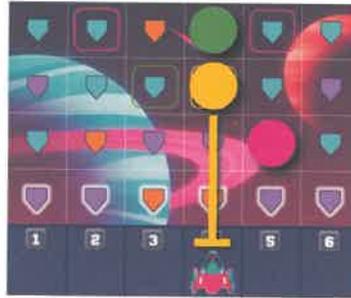
- Dans ce mode, les deux joueurs jouent en simultané. Le joueur Alien exécute donc ses déplacements et relance ses dés sans attendre le tour de son adversaire.

Pour le joueur Défenseur :

- Le joueur Défenseur lance son dé de tir et son dé de déplacement. Il peut choisir d'appliquer les effets de ses deux dés, d'un seul dé ou bien d'aucun et de les relancer.
- Le joueur peut déplacer son vaisseau sur la case correspondant au résultat de son dé de déplacement. S'il ne veut pas le déplacer, il peut rester sur sa case.
- À tout moment, le joueur Défenseur peut utiliser une ou plusieurs de ses pépites. Une pépite permet au joueur de déplacer son vaisseau sur une case adjacente à son emplacement. Lorsqu'une pépite a été utilisée, elle est défaussée.

- Le joueur Défenseur peut tirer sur une soucoupe si la couleur du résultat de son dé de tir correspond à celle de la première soucoupe placée dans la colonne d'où tire le vaisseau Défenseur. Après un tir, la soucoupe visée est éliminée du plateau.

4



- Dans ce mode, les deux joueurs jouent en simultané. Le joueur Défenseur exécute donc ses actions et relance ses dés sans attendre le tour de son adversaire.

FIN DE LA PARTIE :

- Dès que le joueur Défenseur parvient à éliminer toutes les soucoupes du plateau, il remporte la partie.
- Dès que le joueur Alien réussit à placer l'une de ses soucoupes sur la dernière ligne du plateau, il remporte la partie.



EFFETS TUILES POUVOIR

TUILES POUVOIR DÉFENSEUR :



Un astéroïde bloque le passage !
Le joueur Défenseur place cette tuile où il le souhaite sur le plateau (à l'exception des cases Bonus Alien). Les soucoupes ne peuvent pas la traverser, elles doivent la contourner. Le joueur Alien peut aussi décider de sacrifier l'une de ses soucoupes placée sur la case précédente pour retirer la tuile. La tuile et la soucoupe sacrifiée sont alors défaussées. Les tirs du vaisseau Défenseur ne sont pas bloqués par l'astéroïde.



Le Défenseur lance un champ magnétique qui dévie la trajectoire des soucoupes !
Il place cette tuile où il le souhaite sur le plateau (à l'exception des cases Bonus Alien) pour ralentir les soucoupes, car il est impossible de passer sur cette tuile. Pour la retirer, le joueur Alien devra placer une soucoupe sur une case adjacente et obtenir un résultat orange avec l'un de ses dés de déplacement. S'il veut ensuite placer sa soucoupe sur la case libérée, il devra avoir, en plus, un résultat correspondant à la couleur de cette case dans ses résultats de dés de déplacement.



Le Défenseur construit une mini-tour dans l'espace !
Il place cette tuile sur une case au choix de la dernière ligne, elle restera fixe jusqu'à la fin

de la partie. La tour est considérée comme un nouveau vaisseau Défenseur immobile qui contrôle toute la colonne sur laquelle elle est placée. Si une soucoupe rentre dans la colonne, le joueur Défenseur peut utiliser son dé de tir pour l'éliminer (s'il a la couleur correspondante) même si son vaisseau ne s'y trouve pas. Une soucoupe ne peut pas se poser sur la case où se trouve la tour.



Le Défenseur découvre une nouvelle mine intergalactique remplie de pépites !
Il récupère une ou deux pépites supplémentaires en fonction de la tuile Pouvoir retournée.



Une des soucoupes évite une comète et recule !
Le joueur Défenseur fait reculer la soucoupe de son choix d'une ou de deux cases en fonction de la tuile Pouvoir retournée.



Le Défenseur fait le plein de super munitions !
Il conserve cette tuile, elle ajoute un tir de la couleur indiquée. Ce pouvoir permet donc de tirer 2 fois en un tour si le joueur le souhaite (une fois grâce à son dé, une fois grâce à la tuile). Si le joueur Défenseur utilise son tir bonus sur une soucoupe avec une double vie (placée côté cœur visible), elle est immédiatement éliminée. Une fois utilisée, la tuile est défaussée.



Le GPS du vaisseau Défenseur a été mis à jour !
Le joueur Défenseur conserve cette tuile, elle compte comme un déplacement bonus. À tout moment, le Défenseur peut l'utiliser pour déplacer son vaisseau sur la case de son choix avant de défausser la tuile. Ce pouvoir permet donc de se déplacer 2 fois en un tour si le joueur le souhaite (une fois grâce à son dé, une fois grâce à la tuile).

TUILES POUVOIR ALIEN :

x 4



La soucoupe qui a déclenché la tuile bonus vient de gagner une vie supplémentaire !

Le joueur Alien retourne immédiatement la soucoupe côté

cœur. Dès que le joueur Défenseur touche cette soucoupe, le joueur Alien ne l'enlève pas du plateau mais la retourne côté cœur non visible. La soucoupe pourra alors de nouveau être éliminée si elle est touchée par un tir du Défenseur.

x 2



Une amélioration des moteurs permet à la soucoupe d'accélérer !

La soucoupe qui a déclenché ce pouvoir avance immédiatement d'une autre case devant elle, si elle n'est pas occupée.

x 2



Une faille dans la galaxie fait avancer la soucoupe plus loin !

Le joueur Alien avance la soucoupe de son choix en ligne droite

dégagée (il ne faut pas qu'il y ait de soucoupe devant elle dans la colonne) jusqu'à la même ligne que la soucoupe sur la case bonus. Si elle déclenche un autre bonus, c'est un combo !



x 2



Une soucoupe Alien réussit à toucher une tourelle du vaisseau Défenseur !

Le joueur Défenseur perd immédiatement une pépite.



Une soucoupe a été réparée et rejoint son escadron !

Le joueur Alien remplace immédiatement une soucoupe éliminée sur la première ligne du plateau, sur

la case de son choix. Si aucune soucoupe n'est éliminée ou que la première ligne est pleine, le pouvoir est sans effet.



Le réacteur du vaisseau Défenseur a subi des dégâts, son vaisseau est immobilisé !

Au prochain tour, le joueur Défenseur doit faire un 1 ou un 6 avec son dé

de déplacement pour le débloquer, il devra alors obligatoirement déplacer son vaisseau sur la case 1 ou la case 6 en fonction du résultat du dé et ne pourra plus se déplacer pour ce tour. S'il ne fait pas de 1 ou de 6, il ne peut pas bouger à ce tour. Au tour suivant, il sera de nouveau libre de bouger le vaisseau Défenseur sur toutes les cases.

QUE SE PASSE-T-IL SI...

- ... on veut faciliter le jeu en mode Stratégie ?

On joue sans intégrer les tuiles Pouvoir pour chaque joueur.

- ... on veut complexifier le jeu ?

Pour le mode Arcade : on peut jouer en intégrant les tuiles Pouvoir pour chaque joueur.

Pour le mode Stratégie : on joue en autorisant 2 lancers de dés par joueur au lieu de 3.

- ... on veut ajouter une ambiance Arcade ? Ne pas hésiter à faire le bruit "piouuu" quand on tire sur une soucoupe !

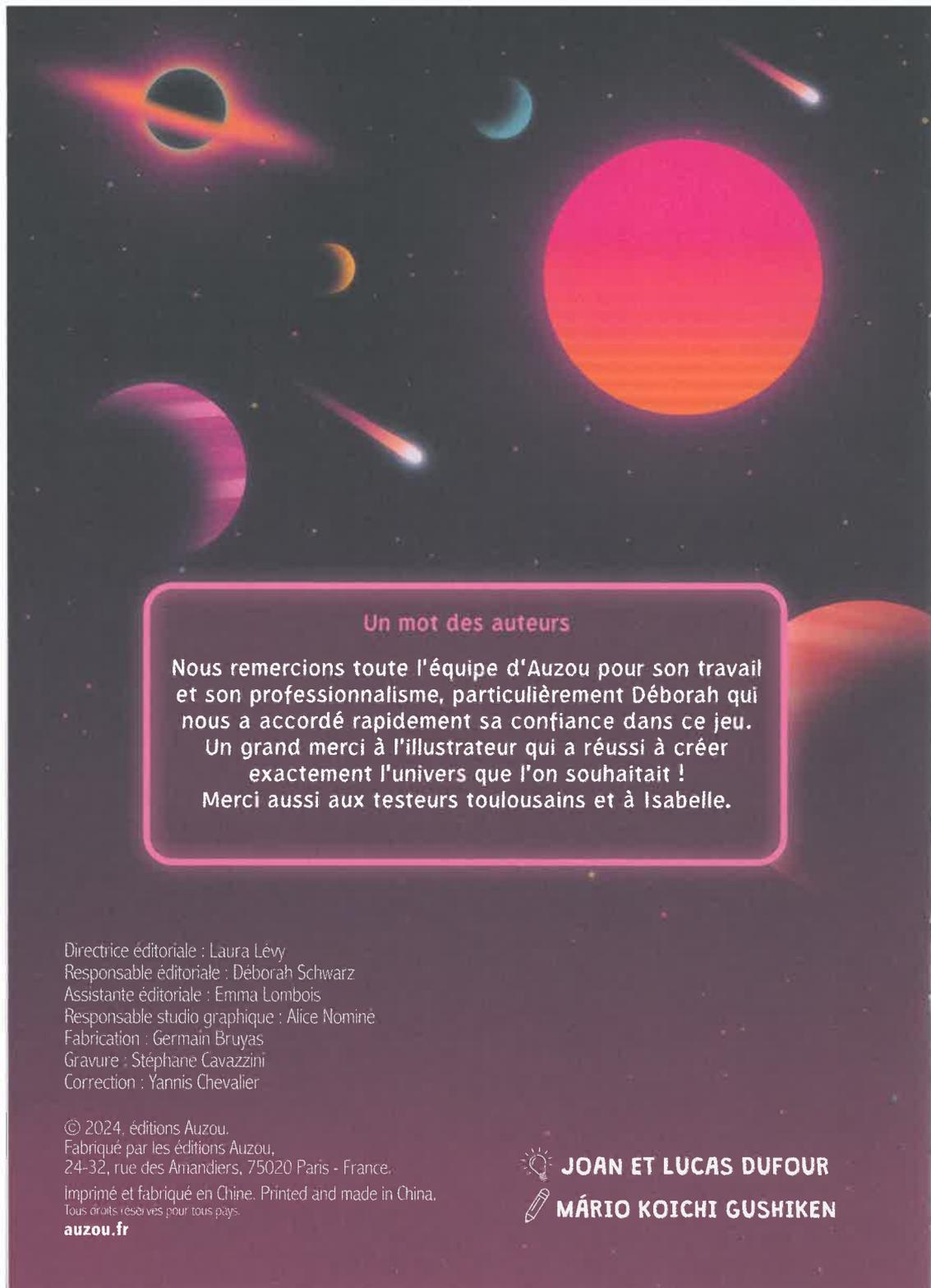
- ... on veut créer une différence de niveau entre un adulte et un enfant ? Il existe plusieurs façons de réguler la difficulté en fonction du mode de jeu choisi et du rôle des joueurs.

L'adulte est le joueur Défenseur : il utilise moins de pépites au départ (4 ou 6 pépites maximum).

L'enfant est le joueur Alien : on joue sur la face classique du plateau, avec la disposition des soucoupes simplifiée (en alignant les couleurs).

L'adulte est le joueur Alien : on joue sur la face avancée Alien du plateau, avec la disposition de base des soucoupes.

L'enfant est le joueur Défenseur : il joue avec 8 pépites.



Un mot des auteurs

Nous remercions toute l'équipe d'Auzou pour son travail et son professionnalisme, particulièrement Déborah qui nous a accordé rapidement sa confiance dans ce jeu.
Un grand merci à l'illustrateur qui a réussi à créer exactement l'univers que l'on souhaitait !
Merci aussi aux testeurs toulousains et à Isabelle.

Directrice éditoriale : Laura Lévy
Responsable éditoriale : Déborah Schwarz
Assistante éditoriale : Emma Lombois
Responsable studio graphique : Alice Nominé
Fabrication : Germain Bruyas
Gravure : Stéphane Cavazzini
Correction : Yannis Chevalier

© 2024, éditions Auzou.
Fabriqué par les éditions Auzou,
24-32, rue des Amandiers, 75020 Paris - France.
Imprimé et fabriqué en Chine. Printed and made in China.
Tous droits réservés pour tous pays.
auzou.fr

 **JOAN ET LUCAS DUFOUR**
 **MÁRIO KOICHI GUSHIKEN**