

Aliens Eyes

Matériel, Nombre de joueurs et durée d'une partie :

- 30 cartes réparties comme suit :
 - 18 cartes **Bonus** (6 rouges, 6 vertes, 6 bleues)
 - 12 cartes **Contrat**
- 10 dés à 6 faces
- 102 Jetons **Aliens** (78 blancs, 24 noirs)
- 1 sablier de **30 secondes**
- 30 jetons
- 1 jeton **premier joueur**

Afin de noter le score il convient de se munir d'un stylo et d'une feuille de papier

Aliens Eyes est un jeu de dés et de combinaisons en temps limité pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans pour une durée de 20 minutes.

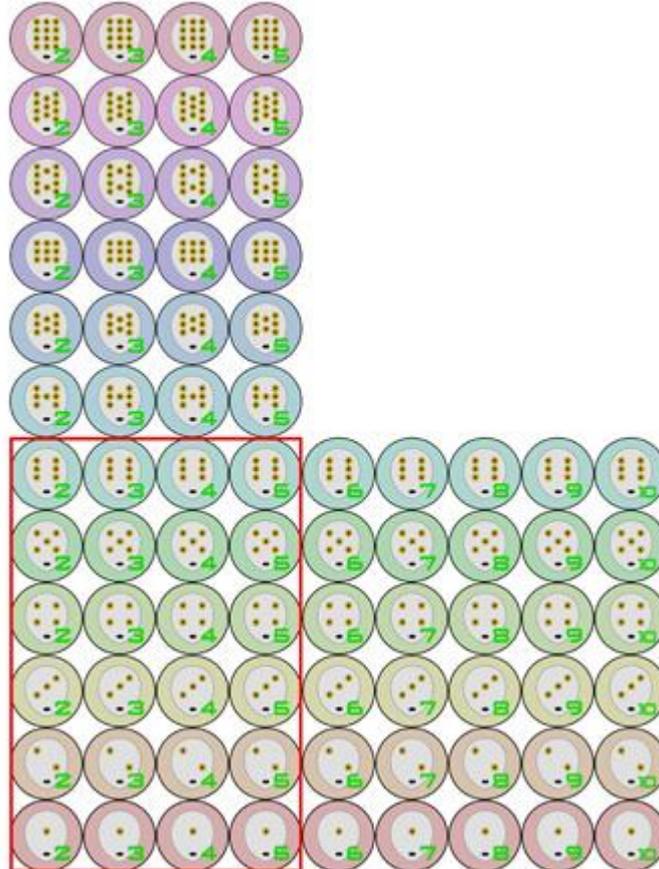
But du jeu :

Être le joueur qui a le plus de points à l'issue de la partie à l'aide des combinaisons réalisées, des bonus remportés et des contrats effectués.

Mise en place :

Chaque joueur reçoit une carte bonus de chaque couleur, une carte contrat piochée au hasard ainsi que 5 jetons.

Les jetons **Aliens** sont placés suivant le schéma ci-dessous (à 5 et 6 joueurs on utilise les jetons **Aliens** noirs en recouvrement des jetons **Aliens** blancs identiques, encadré rouge ci-dessous)



Celui qui fait le plus gros score avec 2 dés reçoit le jeton **premier joueur**.

Le tour de jeu :

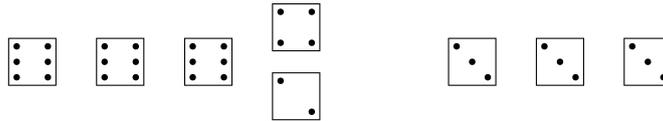
La partie se joue dans le sens horaire, tous les joueurs procèdent de même pour un tour de table (*une manche*) à l'issue duquel on compte les points de la manche.

Un joueur retourne le sablier et le **premier joueur** lance les 10 dés.

Il peut à tout moment s'il le désire relancer, une seule fois, l'ensemble des 10 dés.

Il réalise ensuite avec le résultat des dés des combinaisons de même valeur dans le temps imparti. Afin d'obtenir ces valeurs, il peut utiliser soit un, soit deux dés en ajoutant leurs valeurs faciales.

Exemple :



La première combinaison correspond à 4 six, la seconde à 3 trois.

Une fois qu'il a terminé ses combinaisons ou que le temps est écoulé, il récupère les jetons **Aliens** correspondants (*s'ils sont toujours sur la table*).

Il est interdit de faire 2 combinaisons différentes d'une même valeur.

Exemple :



Avec ma combinaison de 4 six je récupère  *(les yeux indiquant la valeur et le nombre en vert la quantité).*

La Carte Contrat :

Si un ou plusieurs jetons **Aliens** se trouvent sur sa carte **Contrat**, le joueur place un jeton sur chacun des **Aliens** correspondants. A partir du 3^{ème} **Alien** validé, il peut empocher immédiatement les points de son contrat (*10 points pour 3 Aliens, 25 points pour 4 Aliens, 50 points pour 5 Aliens*).

On empoche les points du **Contrat** qu'une seule fois et uniquement durant un tour où l'on a posé un jeton.

Exemple :

*Je valide le 3^{ème} Alien de ma carte **Contrat**, je peux choisir de gagner immédiatement 10 points (mais je ne pourrais plus prétendre au 25 ou 50 points) ou choisir d'attendre ; mais pour marquer les points du contrat il me faudra valider au moins un 4^{ème} Alien.*

Les Cartes Bonus :

A la fin de son tour, un joueur (à l'exception du dernier joueur de la manche) peut miser une carte **Bonus**. Pour cela, il pose la carte **Bonus** devant lui face visible et place l'un ou les jetons **Aliens** qu'il a récupérés dessus (*pour un bonus bleu je pose le jeton **Aliens** récupéré avec le plus d'yeux dessus*)

Comptage des points à l'issue de la manche :

Chaque joueur va marquer le produit du nombre d'yeux par le nombre en vert pour **chacun** de ses jetons **Aliens**.

Il ajoute éventuellement à cela les gains d'une carte **Bonus** mise (*les égalités ne fonctionnent pas, pour le bonus rouge par exemple il faut être le joueur qui a strictement le plus jetons **Aliens** devant lui*).

Les points du **Contrat** sont attribués en cours de manche.

Exemple :



J'ai récupéré le jeton  *, il me rapporte $6 \times 4 = 24$ points.*

Important : Tous les jetons Aliens sont remis en place à la fin de la manche !

Le jeton **premier joueur** passe de main.

Fin du jeu et conditions de victoire :

La partie se termine à la fin de la manche ou un joueur a atteint **300 points**.

Le joueur qui possède le plus de points l'emporte.

Par Lionel BORG / lioborg@free.fr