

Aliens Eyes v1.2

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

- 15 cartes réparties comme suit :
 - 3 cartes **Bonus** (1 rouge, 1 verte, 1 bleue)
 - 12 cartes **Contrat**
- 10 dés à 6 faces
- 102 Jetons **Aliens** (78 blancs, 24 noirs)
- 1 sablier de **30 secondes**
- 1 jeton **premier joueur**

Aliens Eyes est un jeu de dés, de combinaisons et de collecte en temps limité pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans pour une durée de 15 minutes.

But du jeu :

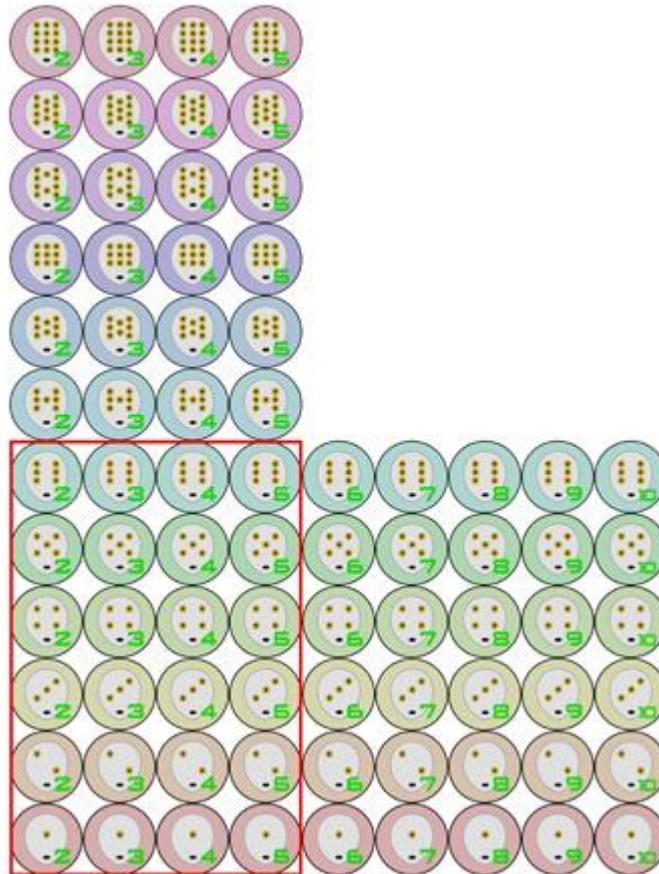
Être le joueur qui a le plus de points à l'issue de la partie à l'aide des combinaisons réalisées, des bonus remportés et des contrats effectués.

Mise en place :

Chaque joueur reçoit une carte **Contrat** piochée au hasard.

Les cartes **Bonus**, le sablier ainsi que les dés sont placés au centre de la table.

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.

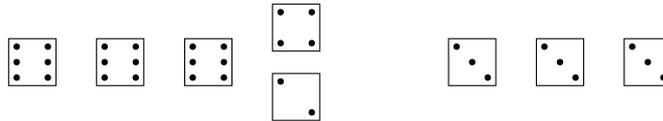
Un joueur retourne le sablier et le **premier joueur** lance les 10 dés.

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).

A chaque fin de tour de table, on procède à l'affectation des cartes **Bonus** bleues et rouges, puis le jeton **premier joueur** change de main.

Affectation des cartes Bonus bleues et vertes :

Première affectation des cartes Bonus : On regarde les jetons **Aliens** récupérés par les joueurs durant le tour :

- le joueur qui a récupéré le jeton **Aliens** avec le plus d'yeux reçoit la carte **Bonus** bleue et place son jeton **Aliens** dessus.
- le joueur qui a récupéré le jeton **Aliens** avec la plus grande quantité reçoit la carte **Bonus** verte et place son jeton **Aliens** dessus.

En cas d'égalité, les cartes **Bonus** ne sont pas affectées.

Réaffectation des cartes Bonus bleues et vertes en cours de partie : On regarde les jetons **Aliens** récupérés par les joueurs durant le tour :

Si un joueur dépasse ou égale le jeton **Aliens** posé sur une carte **Bonus** avec l'un des jetons récupérés ce tour, il récupère la carte et pose son jeton dessus.

En cas d'égalité entre des jetons récupérés ce tour, la carte **Bonus** ne change pas de main.

Affectation de la carte Bonus rouge :

En fin de partie, le joueur qui a strictement récupéré le plus de jetons **Aliens** gagne la carte **Bonus** rouge.

Fin du jeu et conditions de victoire :

A 2 joueurs, la partie se termine lorsque chaque joueur a été 3 fois premier joueur.

A 3 joueurs, la partie se termine lorsque chaque joueur a été 2 fois premier joueur.

De 4 à 6 joueurs, la partie se termine lorsque chaque joueur a été 1 fois premier joueur.

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

Exemple :

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

Il ajoute éventuellement à cela les gains des cartes **Bonus** qu'il a récupérées.

Ainsi que les points éventuels de son **Contrat** : s'il a récupéré 2 jetons **Aliens** présents sur son **Contrat**, il marque 10 points, 25 points pour 3 jetons **Aliens** présents, 50 points pour 4 et 100 points pour 5.

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

Pour départager une éventuelle égalité on donne l'avantage au joueur qui a le plus de jetons **Aliens**.

Par Lionel BORG / lioborg@free.fr

Cartes Bonus et Contrat

