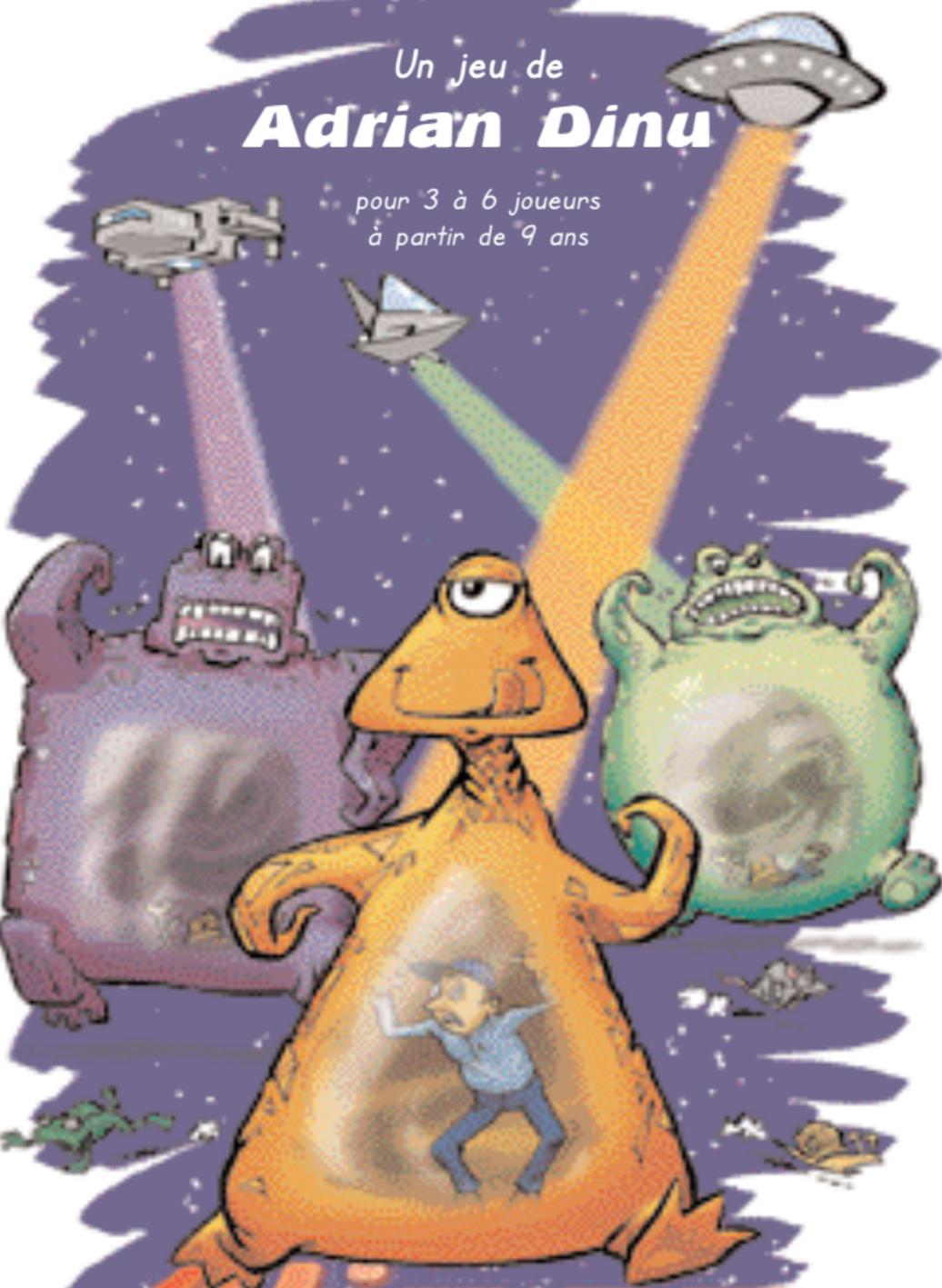


Un jeu de
Adrian Dinu

pour 3 à 6 joueurs
à partir de 9 ans



ALIENS

Dans Aliens, les joueurs endossent le rôle de l'enquêteur ou celui de témoins. Au début de chaque tour, les témoins piochent trois cartes « aliens » qu'ils regardent en secret. Puis ils jouent cinq cartes « témoignage » qui sont autant d'affirmations quant aux caractéristiques des aliens : leur race, leur couleur et leur appétit. L'enquêteur doit alors déterminer pour chaque témoignage s'il est vrai ou faux. Il gagne toutes les cartes « témoignage » pour lesquelles il voit juste. Les témoins gagnent celles où il se trompe. À la fin de la partie, le joueur qui a gagné le plus de cartes l'emporte.

Contenu

- 88 cartes dont :
 - 18 cartes « aliens »
 - 70 cartes « témoignage »
- 5 marqueurs en plastique
- La règle de jeu



Préparation du jeu

Les cartes « aliens » sont mélangées et posées face cachée afin de former une pioche.

Les cartes « témoignage » sont elles aussi mélangées puis on en distribue face cachée à chaque joueur le nombre indiqué sur le tableau ci-dessous. Les cartes « témoignage » restantes sont posées face cachée afin de former une pioche, sauf à 6 joueurs où les quatre cartes

restantes sont écartées du jeu. Une partie dure un nombre de tours fixe comme l'indique le tableau.

Nombre de joueurs	3	4	5	6
Nombre de tours de jeu	12	12	10	12
Nombre de fois enquêteur	4	3	2	2
Cartes « témoignage » distribuées à chaque joueur	13	12	9	11

Le tour de jeu

Le tour de jeu est divisé en quatre phases :

- 1) Apparition des aliens
- 2) Témoignages
- 3) Enquête
- 4) Fin du tour

À chaque tour, un joueur assume le rôle de l'enquêteur et les autres celui de témoin. Le joueur qui ressemble le plus à David Vincent est le premier enquêteur.

Apparition des aliens

Seuls les joueurs témoins participent à cette phase. L'un d'entre eux pioche trois cartes « aliens » et les pose face cachée au centre de la table. À tour de rôle, tous les témoins prennent connaissance de ces cartes. Ils peuvent les consulter aussi souvent qu'ils le veulent pendant la suite du tour.

L'enquêteur ne doit en aucun cas regarder ces cartes. Le mieux étant qu'il tourne le dos à la table pendant cette phase de jeu.

Les cartes « aliens »

Chaque alien est défini par trois caractéristiques. Tout d'abord, sa race : Gluon, Phi ou Quark. Ensuite, sa couleur : vert, violet ou orange. Enfin, son appétit : repu ou affamé. Toutes les combinaisons entre ces trois éléments sont présentes sur les cartes « aliens ».



Un Quark
vert repu



Un Phi
violet repu



Un Gluon
orange affamé

Témoignages

Seuls les joueurs témoins participent à cette phase. Celui d'entre eux situé à gauche de l'enquêteur pose une carte « témoignage » face visible devant lui. Puis le témoin à sa gauche fait de même, et ainsi de suite. La phase se termine lorsque 5 cartes « témoignage » ont été jouées. Donc, s'il y a moins de cinq témoins, certains d'entre eux jouent deux ou trois cartes. Un témoin doit jouer une carte, il ne peut pas passer. Il ne peut pas non plus en jouer plus d'une à la fois.

Signification des témoignages

Chaque carte « témoignage » donne une information sur une caractéristique des trois aliens piochés au début du tour. La valeur inscrite sur chaque carte est à comprendre au **sens absolu** : quand un joueur affirme par exemple qu'il y a deux Gluons, cela veut dire qu'il y en a deux et donc ni zéro, ni un, ni trois. Les joueurs peuvent parfaitement faire des faux témoignages et donc jouer une carte qui ne correspond pas aux aliens piochés.



Cette carte signifie qu'il y a 1 Phi et un seul parmi les trois aliens piochés.



Cette carte signifie qu'il y a 2 aliens violets parmi les trois aliens piochés.



Cette carte signifie qu'il y a 3 aliens affaiblis parmi les trois aliens piochés.



Cette carte signifie qu'il y a 1 alien repu et un seul parmi les trois aliens piochés.

Les cartes « témoignage » sur fond rouge sont moins contraignantes : le joueur choisit quelle race ou quelle couleur est définie par la carte. Pour s'en souvenir, il pose un marqueur sur la caractéristique choisie.



Cette carte signifie qu'il y a 1 Gluon, Phi ou Quark, au choix du joueur, parmi les trois aliens piochés. Quand on joue cette carte, on pose un marqueur sur la race de l'alien choisie.



Cette carte signifie qu'il y a 0 alien vert, violet ou orange, au choix du joueur, parmi les trois aliens piochés. Quand on joue cette carte, on pose un marqueur sur la couleur choisie.

Enquête

Maintenant, l'enquêteur va tenter de déterminer la vérité sur les aliens. Il choisit une carte « témoignage » parmi celles jouées et annonce si le témoignage en question est vrai ou faux.

Le témoin qui a joué cette carte doit alors dire, sans mentir, si c'est le cas ou non.

- Si l'enquêteur a raison, il gagne la carte « témoignage » qu'il pose face cachée devant lui.
- Si l'enquêteur a tort, c'est le joueur qui a joué la carte « témoignage » qui la gagne et la pose face cachée devant lui. L'enquêteur retourne

alors l'une des trois cartes « aliens ». À noter qu'on ne peut pas révéler ainsi plus de deux cartes « aliens ». Si un enquêteur se trompe une troisième fois, les témoins gagnent automatiquement les cartes « témoignage » posées devant eux (s'il en reste). L'enquêteur procède ainsi pour les 5 cartes « témoignage » jouées. Il est libre de l'ordre dans lequel il traite les témoignages.

Fin du tour

Le tour s'achève quand toutes les cartes « témoignage » ont été gagnées. Les trois cartes « aliens » sont alors défaussées face cachée. Les joueurs témoins piochent autant de cartes « témoignage » qu'ils en ont jouées, à condition qu'il en reste au moins 5 dans la pioche. S'il en reste moins, ces cartes sont définitivement écartées du jeu et les joueurs finissent la partie avec les témoignages qu'ils ont encore en main.

Le joueur assis à gauche de l'enquêteur devient le nouvel enquêteur. Les joueurs témoins piochent trois nouvelles cartes « aliens » et un nouveau tour commence. Si la pioche des cartes « aliens » est épuisée, on mélange les cartes défaussées afin de constituer une nouvelle pioche.

Le vainqueur

La partie se termine au bout de 10 ou 12 tours (voir le tableau au début de ces règles). Chaque joueur

compte alors les cartes « témoignage » qu'il a gagnées. Celui qui en possède le plus l'emporte. En cas d'égalité, les joueurs sont vainqueurs ex-aequo.

Variantes

With a little help from my aliens

Lors de la phase d'apparition des aliens, l'une des trois cartes, au choix des joueurs témoins, est posée face visible, les deux autres restant cachées. Dans ce cas, l'enquêteur ne retourne pas de carte « aliens » lors de sa première erreur.

Abondance de témoignages

Au commencement de la partie, toutes les cartes « témoignage » sont distribuées aux joueurs et il n'y a donc pas lieu d'en piocher à la fin de chaque tour. À 6 joueurs on distribue à chacun 11 cartes, à 5 joueurs 14 cartes, à 4 joueurs 17 cartes, à 3 joueurs 23 cartes. Les cartes en trop sont retirées du jeu.

Pour plus d'informations sur ces règles et sur ce jeu consultez notre site :

www.tilsit.fr

TILSIT

Z.A. des Clotais
rue Jean Jaurès
91160 Champlan- France
© TILSIT 2007

Auteur : **Adrian Dinu**
Illustrateur : **Didier Guiserix**
Tests et développement : **TILSIT Team**
Maquette : **TILSIT Studio**
Fabriqué en Chine