



Escape Area 51

Mission :

Les aliens en captivité s'échappent ! Ils ont réussi à s'enfuir de leurs cellules et veulent se rendre à leur soucoupe volante. La mission donnée au personnel militaire de la Zone 51 est donc de les arrêter et de les ramener dans leurs cellules avec l'aide des capacités offertes par la technologie américaine. Attention cependant, les aliens pourront aussi utiliser leur technologie.

Par manque de personnel et de matériel suite aux dernières restrictions de l'État, soldats devront gérer l'incident seuls et avec les outils qu'ils trouveront.

Cette mission dure environ 30 minutes, nécessite 4 personnes et convient à partir de 10 ans.

Détails de la mission

Objectifs

L'objectif des aliens est d'accéder à leur soucoupe en ayant au préalable ouvert les portes du **hangar** via la **salle de contrôle**. Il leur faudra cependant retrouver les **clés** de la soucoupe ainsi que le **fioul** qui sont éparpillés dans la Zone 51 parmi de nombreux débris.

L'objectif des militaires est d'empêcher les aliens de parvenir à leur **soucoupe** et de les arrêter suffisamment de fois pour qu'ils n'aient plus l'énergie de s'échapper à nouveau. Ils devront donc protéger le **hangar** et la **salle des contrôles**.

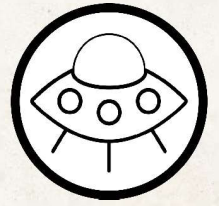
Matériel

- Plateau de jeu
- Fiches de règles
- 2 pions aliens
- 2 pions militaires
- 18 cartes aliens
- 18 cartes militaires
- Soucoupe
- 2 murs
- 8 jetons débris dont la clef et le fioul, ainsi que 6 débris inutiles
- 2 jetons piège aliens
- 10 jetons piège militaires :
 - 3 jetons « Mur de Trump »
 - 3 jetons « Piège à ours »
 - 4 jetons « Toaster 800 »

Escape Area 51

Mise en place

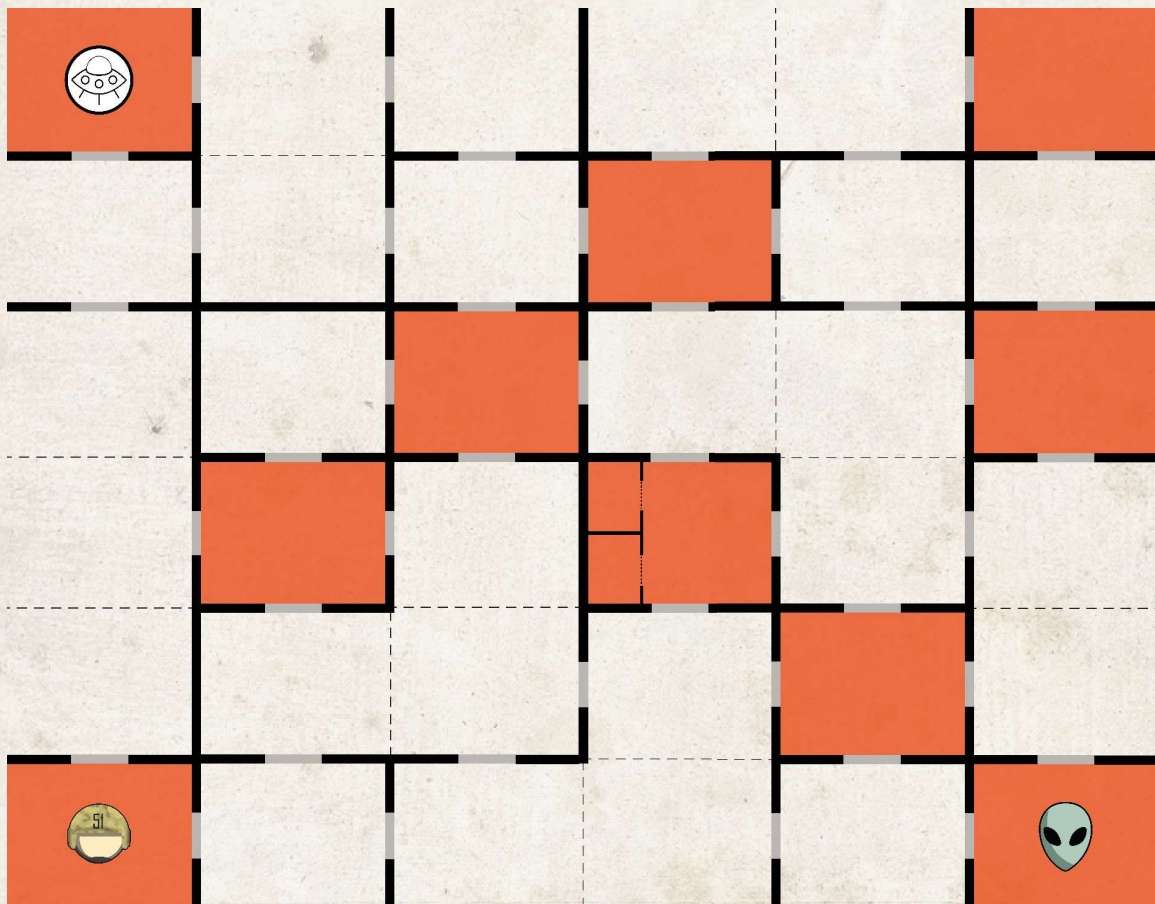
Deux joueurs incarnent les **aliens** et deux autres jouent les **militaires**. Placez la **soucoupe** sur le **hangar**, représenté par l'icône ci-contre, et placez les deux **murs** sur les portes de celui-ci.



Les aliens débutent dans la **salle des extra-terrestres** indiquée sur le plan ci-dessous par l'icône alien.



Les militaires commencent dans la **garnison**, également indiqué ci-dessous par l'icône militaire.



Mélangez séparément les **cartes** aliens et militaires. Chaque joueur prend deux cartes de son équipe et les cartes restantes sont disposées en deux pioches sur le côté du plateau.

Mélangez les 8 **jetons débris** et disposez les aléatoirement face cachée sur les cases du plateau, en dehors des cases spéciales colorées ci-dessus.



Vous êtes désormais prêts à commencer la partie !



Escape Area 51

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle en alternant **alien** et **militaire**, c'est un alien qui commence la partie. Le tour se déroule ensuite dans l'ordre suivant :

1. Le joueur peut utiliser une **carte** de sa main.
2. Le joueur doit se **déplacer** d'une case, si sa carte n'a pas impliqué de déplacement, et réaliser l'action de cette case s'il y en a une.

Attention, certaines salles s'étalent sur plusieurs cases du plateau mais vous devez vous déplacer case par case et non salle par salle.

Confrontations

Les aliens ne peuvent pas se déplacer sur une case si un militaire s'y trouve. Si un militaire bloque une case, l'alien doit donc dans un premier temps l'éliminer à l'aide d'une carte «Couteau de Scream», «Sabre laser» ou «Chtulhu».

Les militaires peuvent se déplacer sur une case où se trouve un alien, les renvoyant à leur lieu d'apparition. Attention cependant, celui-ci peut répliquer avec les cartes «Cape d'invisibilité» ou «Lunettes de Clarke Kent», faisant reculer le militaire d'une case, ou avec la carte «Bras de buzz», renvoyant le militaire à son lieu d'apparition. Si le militaire se défend contre «Bras de buzz» à l'aide de «Totem d'immunité» ou de «Bouclier de Captain America» en se trouvant sur la même case, l'alien retourne à son lieu d'apparition.

Points de réapparition

Les aliens possèdent **3** points de réapparition communs à leur équipe, et les militaires en possèdent **2**. Lorsque ces points sont épuisés, les joueurs ne peuvent plus réapparaître s'ils sont attaqués et la partie s'arrête pour eux.

Les cartes «Death Note» et «Chtulhu» font exception à cette règle: aucun point de réapparition n'est consommé, et les joueurs apparaissent même s'ils n'ont plus de point de réapparition.

Fin de la partie

Les aliens gagnent la partie en apportant les **clef** et le **fioul** dans le **hangar** après avoir ouvert les portes ou en éliminant les militaires lorsque ceux-ci n'ont plus de point de réapparition.

Les militaires gagnent la partie en éliminant les aliens lorsque ceux-ci n'ont plus de point de réapparition.

Escape Area 51

Fonctionnement des jetons débris

Les **jetons débris** sont dispersés face cachée sur le plateau. Six d'entre eux sont inutiles et marqués d'une croix, et deux sont des pièces du vaisseau, à savoir la **clef** et le **fioul**, nécessaires aux aliens pour remporter la partie.

Les militaires peuvent voir le dessous d'un jeton en allant sur la case où celui-ci se situe, en allant dans la **salle des caméras**, ou grâce à la carte «Lunettes X-ray». Dans ces trois situations, le militaire repose le jeton sans le montrer aux aliens.

Les Aliens peuvent voir le dessous d'un jeton en allant dans la **salle des caméras**, après quoi ils le reposent sans le montrer à l'équipe adverse, ou en passant sur la case où se situe le jeton, le retournant et le rendant visible aux deux équipes.

Lorsqu'un alien va sur une case où se situe une des deux pièces du vaisseau, il la garde avec lui et l'emporte dans chacun de ses déplacements. S'il est renvoyé à son lieu d'apparition, il doit laisser la pièce là où il se trouve. Pour terminer la partie, les aliens doivent se rendre dans le **hangar** en y ayant au préalable amené les deux pièces de vaisseau.

Salles spéciales

Les salles spéciales, qui apparaissent couleur sur le plan ci-contre ont des rôles bien précis pour le déroulement du jeu. Les pièges ne peuvent pas être posés sur ces salles, à l'exception des entrepôts.



Entrepôts :

Permet au joueur de piocher une carte de son équipe.



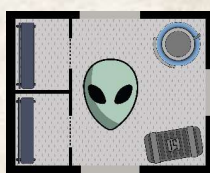
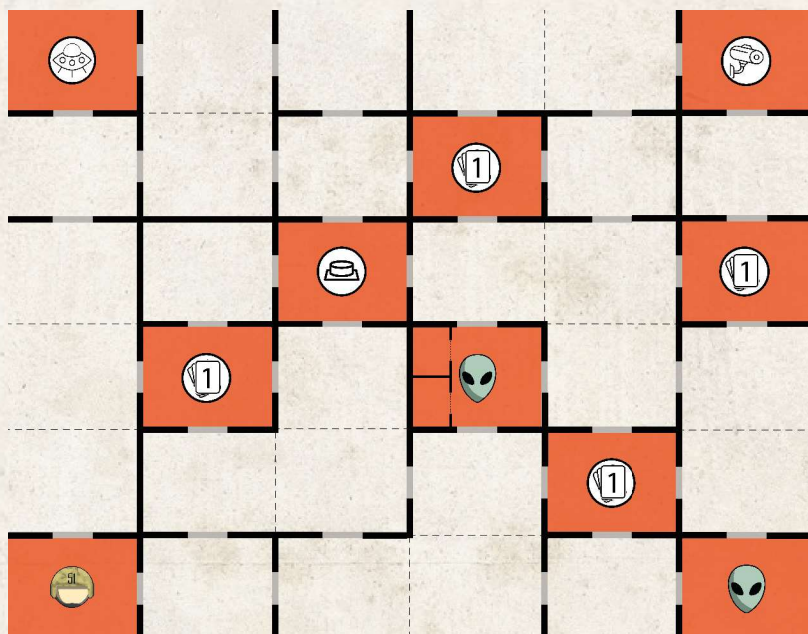
Salle des commandes :

Permet aux aliens d'ouvrir les portes du hangar de manière irréversible.



Salle des caméras :

Permet de regarder les dessous de deux jetons, sans les montrer à l'équipe adverse.



Prison :

Lorsqu'un joueur alien passe par la prison, celle-ci devient son nouveau lieu de réapparition, remplaçant la salle des extra-terrestres.