



UNDER FALLING SKIES

Un jeu Solo « Print & Play » en 9 cartes

Tomáš “uhlík” Uhlíř

Traduit par
BOARD **GAMER**

UNDER FALLING SKIES

Tomáš "uhlík" Uhlíř

Traduction française : Board & Gamer



SOLO



20–40 min

Alors que le vaisseau-mère envahisseur descend sur Terre, l'humanité a été obligée de se réfugier dans des bases souterraines afin de se protéger des bombardements.

En tant que commandant de base, vous devez développer une arme destinée à détruire les Aliens tout en étendant votre base et en vous en chargeant des vaisseaux ennemis.

Matériel :

- **7 + 2 cartes** (à imprimer recto-verso)
- **7 dés à six faces** (dés de 12mm, idéalement)



- **11 jetons** (cubes de 8mm, idéalement)



MISE EN PLACE

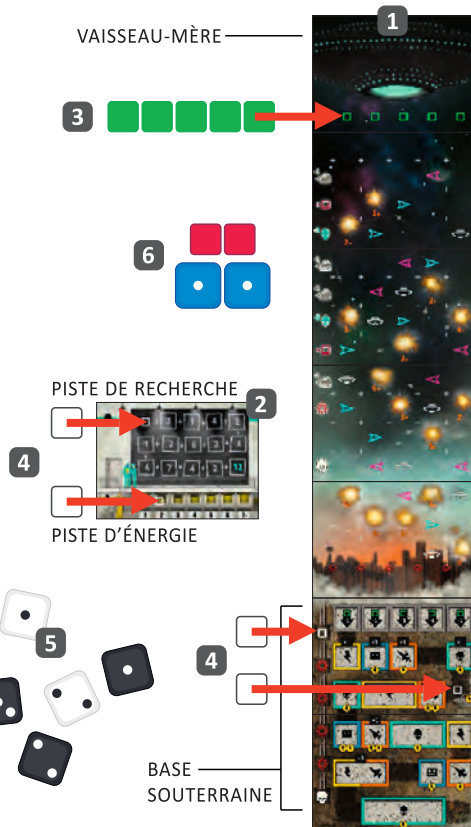
- 1 Placez 7 cartes alignées l'une après l'autre pour former une image continue (voir ci-contre).
- 2 Placez la carte avec les pistes Recherche et Énergie de façon à l'atteindre facilement.

Les cartes sont double face, Facile d'un côté et Difficile de l'autre (avec une ★ dans le coin supérieur droit).

Pour votre première partie, utilisez le côté Facile. Lors des parties suivantes, vous pouvez ajuster la difficulté en retournant n'importe quel nombre de cartes du côté Difficile.

Chaque ★ augmente la difficulté de +1 NIVEAU (jusqu'au NIVEAU 8).

- 3 Placez 5 vaisseaux ennemis verts sur les cases de départ de la carte vaisseau-mère.
- 4 Placez 4 marqueurs blancs sur leurs cases de départ (marquées d'un petit carré blanc) sur les pistes de recherche, d'énergie, de dégâts et un sur votre base en tant qu'excavatrice.
- 5 Gardez 5 dés (3 noirs et 2 blancs) à proximité.
- 6 Laissez les 2 dés robot bleus et les 2 vaisseaux ennemis rouges de côté pour le moment.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Votre objectif est de développer une arme capable de détruire le vaisseau-mère alien qui arrive avant qu'il n'approche de trop et que votre base ne subisse trop de dégâts. Vous remporterez la victoire en atteignant la dernière case de la piste de recherche.

La partie se déroule en tours successifs jusqu'à ce que vous gagniez ou perdiez.

Chaque tour comprend 3 phases :

- 1 Placer les dés et déplacer les vaisseaux.
- 2 Résoudre les salles.
- 3 Déplacer le vaisseau-mère.

1

PLACER LES DÉS ET DÉPLACER LES VAISSEAUX

Au début du tour, lancez 5 dés (3 noirs et 2 blancs) et placez les un par un sur les cases disponibles de votre base.

Les dés blancs ont une fonction spéciale : lorsque vous en placez un, vous devez relancer les dés qui n'ont pas encore été placés.

À chaque fois que vous placez un dé, tous les vaisseaux ennemis de la colonne correspondante descendent vers votre base. Ils se déplacent d'un nombre de cases égal à la valeur du dé. Si la case d'arrivée comporte une icône, résolvez l'effet (voir explication ci-contre).

Quand un vaisseau atteint la dernière case de sa colonne, votre base subit 1 dégât. Déplacez le marqueur de dégâts en conséquence et remplacez le vaisseau ennemi sur la carte vaisseau-mère (pour être régénéré plus tard).

Le placement de dé est soumis à quelques restrictions :

- Chaque case ne peut contenir qu'un seul dé.
- Vous ne pouvez placer qu'un dé par colonne.
- Les dés ne peuvent être placés que dans les salles creusées, sauf 1 dé qui peut être placé dans une salle ou un tunnel pour déplacer l'excavatrice.

(L'emplacement sous l'excavatrice n'est pas encore creusé).

Continuez jusqu'à avoir placé les 5 dés, en résolvant les déplacements ennemis après chaque dé.

Résolvez ensuite les salles.

Si la case vers laquelle pointe la flèche est vide, déplacez-y le vaisseau.

Notez qu'un vaisseau qui se déplace dans une autre colonne pourra se déplacer à nouveau si vous placez un dé dans sa nouvelle colonne.

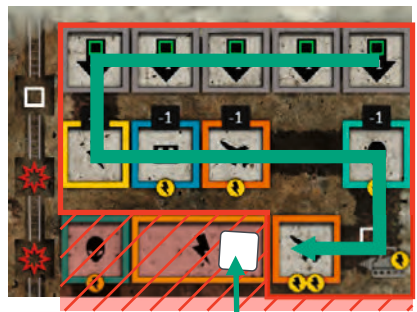
Déplacez la carte vaisseau-mère d'une ligne en direction de votre base.

C'est une mauvaise nouvelle car le vaisseau-mère se rapproche mais cela vous offre un peu de contrôle sur son effet qui se déclenche à la fin du tour.

L'explosion n'a pas d'effet immédiat quand le vaisseau s'y pose mais **vous permet de détruire le vaisseau plus tard en activant un avion de chasse** avec un dé d'une valeur suffisante.

Votre base subit 1 dégât.

Exemple de salles déjà creusées :



Excavatrice

Une fois les 5 dés placés, résolvez-les un par un dans l'ordre de votre choix. Après avoir résolu un dé, mettez-le de côté.

UTILISATION DES SALLES :

Pour utiliser l'effet d'une salle, vous devez dépenser la quantité d'Énergie indiquée. Si vous n'avez pas assez d'Énergie ou si vous ne voulez pas en dépenser, retirez le dé sans effet (*les effets sont expliqués ci-contre*).

La puissance de l'effet dépend de la valeur du dé (plus élevée = meilleur effet).

S'il y a un modificateur au-dessus de la salle, celui-ci s'applique au dé quand vous résolvez l'effet de la salle.

Malgré tout, les vaisseaux ennemis se déplacent en fonction de la valeur non modifiée du dé.

Une salle avec plusieurs cases ne peut être utilisée que si un dé est présent sur chacune d'elles. Tous les effets de la salle sont résolus avec la valeur de la somme des dés de la salle.

S'il y a un modificateur, il ne s'applique qu'une fois.



Vous devez dépenser 3 Énergie et placer 2 dés dans cette salle pour utiliser son effet. Dans l'exemple ci-dessus, la valeur totale est de 4 ($1 + 6 - 3 = 4$) donc résolvez les deux effets avec cette valeur.

DÉPLACER L'EXCAVATRICE :

Un dé peut être placé sur une case encore inaccessible pour déplacer l'excavatrice.

La valeur du dé doit être supérieure ou égale à la longueur du trajet entre l'excavatrice et le dé.

Déplacer l'excavatrice coûte toujours 1 Énergie quel que soit la longueur du déplacement.

Ainsi, si vous dépensez 1 Énergie avec une valeur de dé suffisamment élevée, remplacez le dé avec le jeton Excavatrice, sinon retirez seulement le dé.



À la différence des autres salles, cet effet s'applique dès que le dé est placé : **lorsque vous déplacez un vaisseau ennemi dans cette colonne, déplacez-le d'une case de moins.**



Ajoutez la valeur du dé à votre Énergie actuelle. Si le total est supérieur à 7, placez le marqueur sur la dernière case de la piste.



Détruisez tous les vaisseaux ennemis sur des cases Explosion qui comportent un nombre inférieur ou égal à la valeur du dé. Placez les vaisseaux détruits sur la carte vaisseau-mère (*pour être régénérés plus tard*).



Progresser sur la piste de Recherche. Pour avancer sur la case suivante, la valeur du dé doit être supérieure ou égale à celle indiquée sur la case. Vous pouvez avancer de plusieurs cases si la valeur est supérieure ou égale à leur somme (*pour traverser la case 3 et s'arrêter sur la 1, il faut 4 ou plus*).



Construisez un robot. Prenez un dé bleu et donnez-lui la valeur de cette salle. Placez le dé bleu sur n'importe quelle case inoccupée d'une salle creusée. Ce dé bleu devient un robot.

Un robot peut être utilisé comme n'importe quel autre dé lors de la phase de résolution des salles (*sauf pendant le tour pendant lequel il a été placé*).

Après utilisation le robot reste sur la salle - réduisez sa valeur de 1 et tournez-le de 45° pour indiqué qu'il a été utilisé (*remettez-le droit à la fin du tour*).

Vous pouvez choisir de ne pas utiliser le dé, dans ce cas il reste sur la salle et conserve sa valeur. Si vous utilisez un robot de valeur 1, retirez-le.

Lorsque vous placez les dés, vous devez toujours placer un dé par colonne en ignorant les dés Robot. Vous pouvez retirer un robot à tout moment. Les Robots ne déplacent jamais les vaisseaux ennemis.



Pour déplacer l'Excavatrice de 4 cases, placez un 4, 5 ou 6 sur la case de destination. Notez que vous pouvez également placer le dé sur une case Tunnel. Vous pourrez utiliser les salles nouvellement creusées à partir du prochain tour.

3 DÉPLACER LE VAISSEAU-MÈRE

- Résolvez le symbole en regard de la flèche de la carte vaisseau-mère (voir la signification des symboles ci-contre).
- Déplacez ensuite le vaisseau-mère d'une ligne. S'il y a des vaisseaux sur cette ligne, déplacez-les sur la carte vaisseau-mère.
- Enfin, régénérez tous les vaisseaux ennemis de la carte vaisseau-mère.

RÉGÉNÉRER LES VAISSEAUX ENNEMIS :

Placez les vaisseaux un par un sur les cases de départ libres en suivant ces règles :

- Les vaisseaux verts sont placés avant les rouges.
- Placez les vaisseaux uniquement dans des colonnes vides, si possible.
- Si chaque colonne contient un vaisseau, choisissez une case de départ avec le plus de cases libres entre elle et le vaisseau le plus haut de la colonne.

S'il y a plusieurs possibilités, libre à vous de choisir. Si toutes les cases sont occupées, laissez les vaisseaux sur la carte, ils seront régénérés au prochain tour.



- (1) L'effet du vaisseau-mère place un vaisseau rouge sur la carte vaisseau-mère.
- (2) Quand le vaisseau-mère se déplace, le vaisseau vert de la ligne supérieure retourne sur la carte vaisseau-mère.
- (3) Les colonnes aux extrêmes gauche et droite sont vides donc les vaisseaux doivent être placés sur ces cases de départ.
- (4) Les cases restantes sont à la même distance du vaisseau le plus haut de leur colonne donc le vaisseau rouge peut être régénéré sur l'une ou l'autre des cases.

Votre base subit 1 dégât.

Reculez l'Excavatrice du nombre de cases indiqué (retirez les dés robots sur le trajet).

Reculez le marqueur de la piste de Recherche du nombre de cases indiqué.

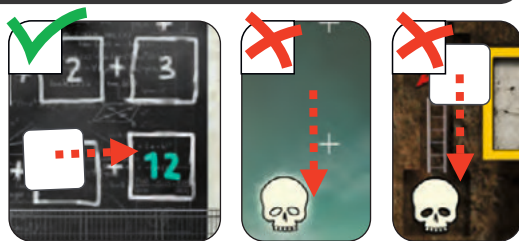
Placez un vaisseau ennemi rouge (si possible) sur la carte vaisseau-mère.

Les vaisseaux rouges sont des vaisseaux normaux à l'exception près que s'ils sont détruits, ils sont mis de côté plutôt que d'être régénérés.

FIN DE LA PARTIE

Vous pouvez perdre la partie de deux manières : soit lorsque le vaisseau-mère descend et recouvre le symbole crâne, soit lorsque le marqueur de dégâts atteint le symbole crâne de votre base.

Vous remportez la partie si vous faites avancer le marqueur Recherche jusqu'à la dernière case de la piste.





Basé sur l'édition PnP à succès,
CGE lance Under Falling Skies cette année
avec de nombreuses nouveautés :

- Nouveau design
- Chouettes figurines
- Mode campagne
- + de 20 villes originales
- Missions qui affectent la partie

Illustré par
Kwanchai Moriya

CGE

Czech Games Edition