

UNDER FALLING SKIES

Un jeu solo de 9 cartes à imprimer



Tomáš “uhlík” Uhlíř

UNDER FALLING SKIES

Tomáš "uhlík" Uhlíč



SOLO



20-40 min

Alors que le Vaisseau Mère envahisseur poursuit sa descente vers la Terre, l'Humanité est forcée de se réfugier dans des bases souterraines afin de se protéger de ses bombardements incessants. En tant que chef de votre abri, vous devez construire une arme pour anéantir ces extraterrestres tout en développant votre base et en prenant garde aux vaisseaux ennemis.

MATÉRIEL :

- 9 cartes
- 7 dés à six faces (idéalement 12 mm)



- 11 jetons (idéalement des cubes de 8 mm)



MISE EN PLACE

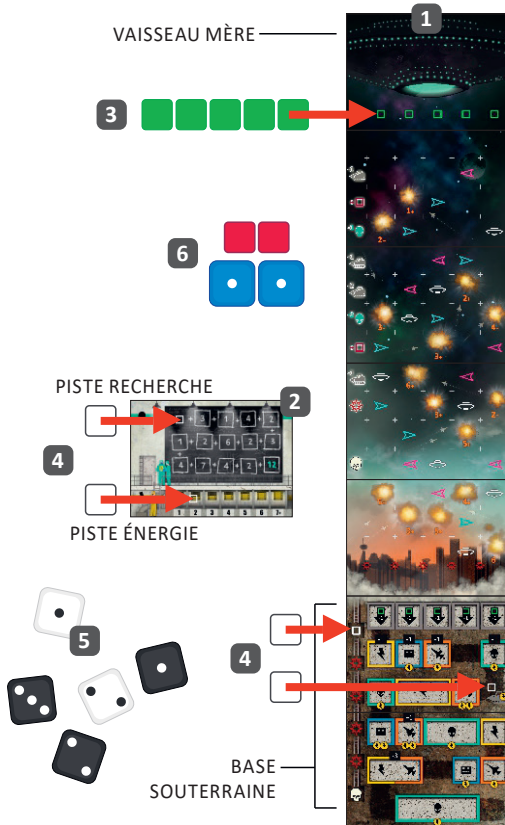
- 1 Placez les 7 cartes l'une au-dessus de l'autre afin de former une image continue (voir ci-contre).
- 2 Placez la carte comportant les pistes Énergie et Recherche à proximité.

Les cartes disposent de deux faces : le recto est Facile, alors que le verso (marqué d'une ★ dans son coin supérieur droit) est Difficile.

Pour votre première partie, utilisez la face Facile. Lors de vos parties suivantes, vous pouvez augmenter la difficulté en retournant une ou plusieurs cartes sur leur face Difficile.

Chaque ★ ajoute +1 NIVEAU (jusqu'au NIVEAU 8).

- 3 Placez les 5 vaisseaux ennemis verts sur les zones de départ de la carte Vaisseau Mère.
- 4 Placez les 4 marqueurs blancs sur leurs positions de départ (marquées d'un petit carré blanc) sur les pistes Recherche, Énergie, Dégâts et, pour le dernier, sur votre base en guise d'Excavatrice.
- 5 Conservez 5 dés (3 noirs et 2 blancs) à portée de main.
- 6 Mettez les 2 dés Robot bleus et les 2 jetons Ennemi rouges de côté pour l'instant.



LA PARTIE

Votre objectif est de développer une arme à même de détruire le Vaisseau Mère de ces envahisseurs avant qu'il ne soit trop près et que votre base ne subisse trop de dégâts. **Vous l'emportez lorsque vous atteignez la dernière case de la piste Recherche.** La partie se déroule en plusieurs manches, jusqu'à ce que vous l'emportiez ou que vous périissiez.

Chaque manche se divise en trois phases :

- 1 Placement des dés et déplacement des vaisseaux.
- 2 Résolution des salles.
- 3 Déplacer le Vaisseau Mère.

1

PLACEMENT DES DÉS ET DÉPLACEMENT DES VAISSEAUX

Au début de la manche, lancez 5 dés (3 noirs et 2 blancs) et placez-les, l'un après l'autre, sur les zones disponibles de votre base.

Les dés blancs bénéficient d'un effet spécial : lorsque vous en placez un, vous devez relancer tous les dés restants qui n'ont pas encore été placés.

Chaque fois que vous placez un dé, tous les vaisseaux ennemis dans la colonne de ce dé descendent vers votre base. Ils se déplacent d'un nombre de cases égal à la valeur du dé. Si la case d'arrivée dispose d'un symbole, résolvez cet effet (voir explications ci-contre).

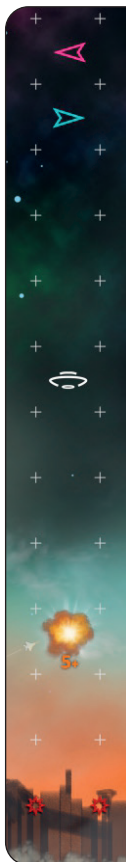
Lorsqu'un vaisseau atteint la case la plus basse de sa colonne, votre base subit 1 dégât. Déplacez le marqueur Dégât en conséquence et remplacez le vaisseau ennemi sur la carte Vaisseau Mère (il sera relancé plus tard).

Le placement des dés est soumis à quelques restrictions :

- Chaque case ne peut contenir qu'un seul dé.
- Vous ne pouvez placer qu'un seul dé dans chaque colonne.
- Les dés ne peuvent être placés que sur des salles excavées. Exception : un dé peut être placé sur une salle ou sur un tunnel pour déplacer l'excavatrice.

(La case sous l'excavatrice n'est pas encore excavée.)

Continuez à placer vos dés, en résolvant les mouvements ennemis après chaque placement, jusqu'à avoir placé les cinq dés. Procédez ensuite à la résolution des salles.



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

Remarque : Un vaisseau se déplaçant vers une autre colonne se déplacera de nouveau si vous placez un dé dans cette nouvelle colonne.

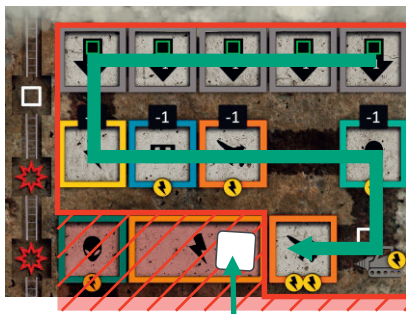
Rapprochez la carte Vaisseau Mère d'une rangée vers votre base.

Ce n'est pas bon, le Vaisseau Mère se rapproche ! Mais cela vous donne également un peu de contrôle sur l'effet du Vaisseau Mère qui sera résolu à la fin de la manche.

L'explosion n'a pas d'effet immédiat lorsqu'un vaisseau y termine son mouvement, mais **elle vous permettra d'éliminer un vaisseau en activant un chasseur** avec un dé de la bonne valeur.

Votre base subit 1 dégât.

Exemple de salles déjà excavées :



Excavatrice

2

RÉSOLUTION
DES SALLES

Après avoir placé vos cinq dés, résolvez-les l'un après l'autre et dans l'ordre de votre choix. Après avoir résolu un dé, mettez-le de côté.

UTILISER DES SALLES

Pour activer l'effet d'une salle, vous devez dépenser la quantité d'énergie indiquée. Si vous n'avez pas suffisamment d'énergie ou si vous ne souhaitez pas en dépenser, retirez le dé sans effet.

Les effets sont expliqués ci-contre.

La puissance d'un effet dépend de la valeur du dé (plus elle est importante, mieux c'est).

Si une salle dispose d'un modificateur, celui-ci s'applique au dé lorsque vous résolvez l'effet de la salle. Toutefois, les vaisseaux ennemis descendent uniquement en fonction de la valeur non modifiée du dé.

Une salle disposant de plusieurs cases ne peut être utilisée que si chaque case contient un dé. Tous les effets de la salle sont résolus en considérant la somme des valeurs des dés dans la salle. Si la salle dispose d'un modificateur, vous ne l'appliquez qu'une seule fois.



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

DÉPLACER L'EXCAVATRICE

Un dé peut être placé sur une case qui n'est pas encore accessible afin de déplacer l'excavatrice.

La valeur de ce dé doit être supérieure ou égale à la distance séparant l'excavatrice du dé. Par ailleurs, **déplacer l'excavatrice vous coûte toujours 1 énergie**, quel que soit le nombre de cases parcourues.

Donc, si vous dépensez 1 énergie et que la valeur du dé est suffisamment élevée, remplacez le dé par l'excavatrice. Dans le cas contraire, retirez simplement le dé.



Contrairement aux autres salles, cet effet s'applique dès que vous y placez un dé : **lorsque vous déplacez des vaisseaux ennemis dans cette colonne, ils se déplacent d'une case de moins**. Si vous placez un 1 ici, le vaisseau ennemi ne se déplace pas.



Ajoutez la valeur du dé à votre réserve d'énergie. Si le total est supérieur à 7, placez votre marqueur Énergie sur 7.



Détruisez tous les vaisseaux ennemis sur une case Explosion ayant un nombre inférieur ou égal à la valeur de votre dé. Placez les vaisseaux éliminés sur la carte Vaisseau Mère (ils seront relancés plus tard).



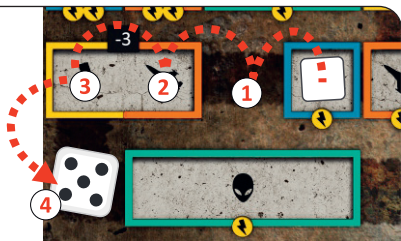
Progresser sur la piste Recherche. Pour avancer sur la case suivante, la valeur du dé doit être supérieure ou égale à la valeur indiquée sur celle-ci. Vous pouvez progresser de plusieurs cases si la valeur du dé est supérieure ou égale à la somme de ces cases (pour traverser une case 3 et finir sur une case 1, la valeur du dé doit être au minimum de 4).



Construire un robot. Prenez un dé bleu : sa valeur est celle de cette salle. Placez le dé bleu sur la salle excavée de votre choix : il devient un robot.

Un robot peut être utilisé comme n'importe quel autre dé pendant l'étape de Résolution des salles, une fois par manche, sauf lors de la manche où il a été construit. Après utilisation, **le robot demeure sur le plateau, mais sa valeur est diminuée de 1** : tournez-le de 45° pour indiquer qu'il a été utilisé (redressez-le à la fin de la manche). Vous pouvez choisir de ne pas utiliser le dé : dans ce cas, il reste sur le plateau et conserve sa valeur. Si vous utilisez un robot de valeur 1, retirez-le du plateau au lieu de diminuer sa valeur.

Lorsque vous placez des dés, vous placez toujours un dé dans chaque colonne, en ignorant donc les dés Robot. Vous pouvez choisir de retirer un robot à tout moment. Les robots ne déclenchent jamais le déplacement des vaisseaux ennemis.



Pour faire avancer l'excavatrice de 4 cases, vous placez un 4, un 5 ou un 6 sur la case vers laquelle elle se déplace. Vous pouvez tout à fait placer le dé sur une case de tunnel. Au prochain tour, vous pourrez utiliser les salles nouvellement excavées.



(1) L'effet du Vaisseau Mère place un vaisseau rouge sur la carte Vaisseau Mère. (2) Lorsque le Vaisseau Mère descend, le vaisseau vert dans la rangée du haut est remplacé sur le Vaisseau Mère. (3) Les colonnes de gauche et de droite sont vides, les vaisseaux doivent donc être placés sur ces zones de départ. (4) Les zones restantes sont à la même distance du vaisseau le plus haut de leur colonne, le vaisseau rouge peut donc être placé sur l'une de ces deux zones.

3 DÉPLACER LE VAISSEAU MÈRE

- Résolvez le symbole brillant vers lequel pointe la flèche du Vaisseau Mère (voir le détail des symboles ci-contre).
- Descendez ensuite le Vaisseau Mère vers la rangée inférieure. S'il y a des vaisseaux dans cette rangée, ils sont placés sur la carte Vaisseau Mère.
- Enfin, lancez tous les vaisseaux ennemis présents sur la carte Vaisseau Mère.

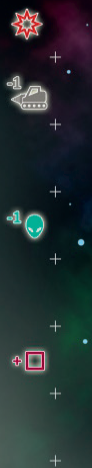
LANCER DES VAISSEAUX ENNEMIS

Placez les vaisseaux ennemis un par un sur un emplacement de départ vide, en suivant ces règles :

- Les vaisseaux verts sont placés avant les rouges.
- Ne placez des vaisseaux que dans des colonnes vides, si possible.
- Si chaque colonne contient un vaisseau, choisissez la zone de départ disposant du plus grand nombre de cases entre elle et le vaisseau le plus haut de sa colonne.

Si plusieurs options sont possibles, vous choisissez.

Si aucune zone de départ n'est disponible, laissez les vaisseaux non lancés sur la carte Vaisseau Mère pour la prochaine manche.



Votre base subit 1 dégât.

Reculez l'excavatrice du nombre de cases indiquées le long de son tunnel (éliminez tout dé Robot ainsi rencontré).

Reculez le marqueur Recherche du nombre de cases indiquées.

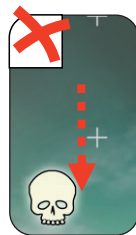
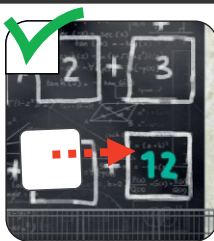
Placez un vaisseau ennemi rouge (si disponible) sur la carte Vaisseau Mère.


Le vaisseau rouge fonctionne comme un vaisseau normal, sauf qu'après avoir été tiré, il est mis de côté au lieu d'être relancé.

FIN DE PARTIE

Vous pouvez perdre la partie de deux façons : soit le Vaisseau Mère descend jusqu'à recouvrir le symbole Mort, soit votre marqueur Dégât atteint le symbole Mort de votre base.

Vous l'emportez si votre marqueur Recherche atteint la dernière case de sa piste.





**CGE et Iello lancent cette année Under
Falling Skies, basé sur la version
PnP à succès, avec plein de contenu
supplémentaire :**

- De nouvelles illustrations
- De superbes figurines
- Un mode Campagne
- Plus de 20 cités différentes
- Des missions pour varier les parties

**Illustré par
Kwanchai Moriya**

CGE
Czech Games Edition

ielloTM