

SPACE ESCAPE



En l'an 2798, les humains parviennent à créer une technologie qui leur permet de voyager dans l'espace à très grande vitesse. Lors d'une exploration d'une planète, les humains explorent une grotte qui se révèle être un nid d'une espèce endémique. Ces derniers vont alors se considérer comme menacés et vont alors attaquer les humains. Ces mêmes humains doivent alors rejoindre le plus vite possible leur unique vaisseau pour échapper aux monstres qui les poursuivent.

But :

En tant qu'explorateur, votre but est simple, survivez et courez jusqu'à votre vaisseau pour vous enfuir. Mais si vous êtes l'alien, empêchez-les de fuir et traquez-les jusqu'au bout.

Préparation :

Désignez le joueur qui incarnera l'alien et les 3 joueurs qui seront les explorateurs. Ou alors cela sera fait de manière aléatoire.

Cochez 5 cases pour mettre les pièges.

Faites un paquet de cartes pour l'alien avec les cartes alien.

Distribuez 5 cartes à chaque explorateur, vous ne devez pas voir la main des autres joueurs, et constituez une pioche avec les cartes restantes.

À chaque tour, un joueur doit avancer d'une case le jeton noir dans les cases.





Règles :

Il est interdit aux joueurs de revenir sur ces pas sauf si indiqué par une carte.

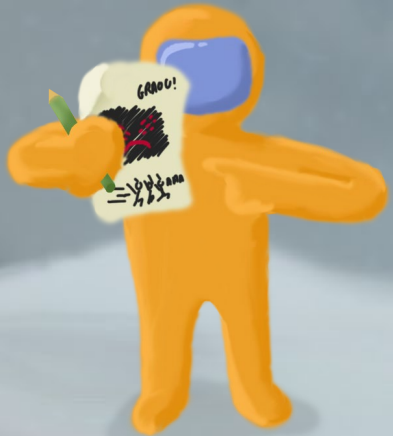
Lorsque vous arrivez sur une nouvelle case, retournez la tuile, si un piège y est indiqué alors vous passez votre prochain tour.

Lorsque le premier explorateur arrive au vaisseau, il reste 2 tours pour le reste de l'équipe de rejoindre le vaisseau.

Si l'alien est sur la même case qu'un explorateur, alors celui-ci est définitivement mort.

Les déplacements peuvent être faits tout droit et/ou en diagonale, mais ne doivent pas aller en arrière ou sur les côtés, à part l'alien qui a le droit de se déplacer dans toutes les directions possibles (avant, arrière, sur le côté et en diagonal).

Lorsqu'un des joueurs est mort il doit mettre un jeton avec une tête de mort sur la case où il est mort.



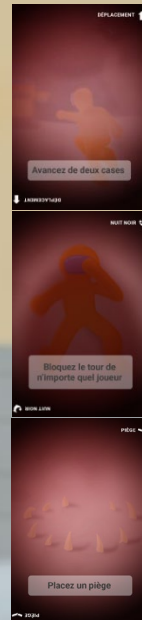
Fin du jeu :

Le jeu se termine dans les cas suivants :

Si au moins un des joueurs vivants atteint et ferme le vaisseau, alors ceux présents dans le vaisseau ont gagné la partie.

Si tous les explorateurs sont morts, l'alien a gagné la partie.

Si l'alien atteint le vaisseau et que celui-ci n'est pas parti.



Fonction des cartes :

Déplacement : Déplacement du montant de case indiqué par la carte.

Nuit Noir : empêche les joueurs de faire des actions. Un humain peut l'utiliser contre un autre humain

Piège : immobilise l'ennemi pendant 2 tours.

Chance : Cette carte exclusive aux humains peut détecter un piège alien ou éviter une attaque fatale

