

# **LE JOUR OÙ LA TERRE RÉSISTA...**

## **JEU DE CARTE À IMPRIMER**

*Les extra-terrestres arracheurs de vertèbres attaquent la Terre !  
Heureusement pour l'humanité,  
vous avez en main les cartes qui peuvent la sauver.  
Serez-vous à la hauteur de cette tâche ?*

1 à 6 joueurs

### **Avant de commencer à jouer**

Imprimer et découper :

- 26 cartes
- 3 cartes « Envahisseurs »
- Le compteur de points de vie et ses marqueurs

### **Le jeu**

Deux équipes se font face : celle des extra-terrestres, composée de 3 vaisseaux et celle de la Terre, composée de... vous. Le but ?

Anéantir les trois vaisseaux ennemis et rester en vie.

### **Les ennemis**

Posez les trois cartes « Envahisseurs » devant vous selon ce schéma :

[Vaisseau amiral]  
[Envahisseur 1] [Envahisseur 2]

**Pour détruire le [Vaisseau amiral] :** vous devez impérativement utiliser lors de votre dernière attaque une carte comportant le symbole « Dédé ».

Attention, il n'en n'existe que 5 et ce sont les cartes les plus fortes du jeu !

**Les cartes [Envahisseur 1] et [Envahisseur 2] :** servent de bouclier au [Vaisseau amiral], il faut les éliminer toutes les deux pour pouvoir attaquer ce dernier.

### **Les attaques des envahisseurs :**

1/ Tant que la carte [Envahisseur 1] est en jeu, c'est elle qui attaque : la Terre perd 5 points à chaque tour.

2 / Si seules les cartes [Envahisseur 2] et [Vaisseau amiral], c'est [Envahisseur 2] qui attaque : la Terre perd 4 points à chaque tour.

3 / Si seule la carte [Vaisseau amiral] est en jeu: la Terre perd 4 points à chaque tour.

NB : Il est toutefois possible de détruire la carte [Envahisseur 2] même si [Envahisseur 1] est toujours en jeu.

## Sur Terre

La Terre possède 30 points : une fois arrivé à 0, l'équipe de la Terre perd la partie.

Chaque joueur prend trois cartes en main. Le reste du paquet forme une pioche. Il faut avoir posé toutes les cartes de sa main avant de pouvoir reprendre trois cartes.

La Terre est une équipe un peu particulière : elle peut être composée d'un, deux, trois, quatre, cinq ou six joueurs. S'il n'y a qu'un ou deux joueurs, ceux-ci s'entraident. A partir de trois joueurs, un traître doit être désigné de façon aléatoire (courte paille) et il doit être le seul au courant de son identité secrète. Celui-ci ne gagne que si les envahisseurs gagnent, il devra donc faire son possible pour faire perdre son équipe.

Les joueurs d'une même équipe ont le droit de parler entre eux, mais en aucun cas ils ne peuvent dévoiler quelles cartes ils ont en main.

## Déroulement d'un tour de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle, ils ne peuvent pas passer leur tour et sont obligés de poser une carte.

Début du tour 1: le joueur 1 pose une carte.

Résolution : on applique les effets de la carte.

Fin de tour : le vaisseau envahisseur attaque, on décompte les points des 30 points de vie de la Terre.

Début du tour 2 : le joueur 2 pose une carte, etc.

Si un événement fait passer un tour à l'un des joueurs de l'équipe de la Terre, celle-ci subit tout de même des dégâts durant le tour passé.

## Les cartes « Dédé »

Une exception au système de pioche peut se faire si votre dernière carte en main est une carte « Dédé ». Vous pouvez passer votre tour pour piocher deux cartes, et ainsi garder la carte « Dédé » en main. Ne fonctionne qu'une seule fois par partie.

*Jeu créé pour les lecteurs du blogzine Les j3ux Sont Faits par Eith et Phoenix, avec l'aide des membres de l'association. Plus d'infos sur : <http://riennevaplus.canalblog.com/>*

*Déposé sous licence Creative Commons : téléchargez-le, échangez-le, partagez-le, modifiez-le comme bon vous semble !*



Le jour où la terre résista... de [Les j3ux sont faits](#) est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage à l'Identique 3.0 non transposé](#).