

# MARS ATTACKS

LE JEU



RÈGLES DE JEU  
EN SOLO

# DÉFENDRE LA TERRE EN SOLITAIRE

Ces règles vous permettent de jouer à *Mars Attacks* en solitaire. Jouer en solo est très simple. Vous prenez le commandement des vaillants défenseurs de la Terre, tandis que la pioche d'Intelligence Artificielle (IA) décide des actions des envahisseurs Martiens. Bien sûr, vous devrez quand même déplacer les figurines et lancer les dés. Étant donné que vous serez le seul joueur, il vous appartiendra de placer les figurines des deux camps dans les meilleures positions possibles. Tricher contre soi-même n'a que peu d'intérêt !

Un paquet de cartes n'étant pas spécialement malin, vous pouvez donner aux Martiens un avantage, afin d'équilibrer un peu les choses et de rendre la partie plus passionnante. La pioche IA contient trois cartes PV, qui représentent des avantages accordés aux Martiens. Comme tous les autres PV, ils entrent dans le total de 8 à atteindre pour remporter la bataille. L'avantage doit rester le même pendant la bataille, mais rien ne vous empêche de rejouer le scénario avec un montant différent si la partie vous a semblé trop simple ou trop difficile.

La grande majorité des règles reste identique au jeu de base, à l'exception de la pioche IA qui décide des actions de l'adversaire, et de la façon dont est gérée la main de cartes des Martiens.

## MISE EN PLACE D'UNE PARTIE

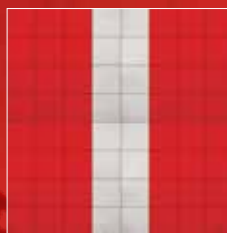
La mise en place d'une partie solitaire de *Mars Attacks* est identique à celle du jeu standard à deux joueurs, avec quelques légères variantes. Suivez les étapes ci-dessous :

- Choisissez un scénario.
- Placez les décors, les pions et les figurines pour les deux camps, en essayant de positionner les Martiens dans les endroits les plus avantageux possibles.
- Distribuez les cartes pour les Martiens, et placez la main Martienne face découverte de leur côté du plateau.
- Décidez du nombre de PV que vous accordez aux Martiens en tant qu'avantage. Placez la (ou les) carte(s) appropriée(s) de leur côté du plateau. Remettez les cartes PV non utilisées dans la boîte.
- Mettez de côté les cartes « Référence » de la pioche IA. Vous aurez probablement à y recourir au cours de la partie.
- Mélangez les cartes IA restantes et placez-les à proximité de la zone de jeu.

## SECTEURS DE CHAMP DE BATAILLE

Pour les parties en solitaire, le plateau est divisé en trois secteurs imaginaires : gauche, centre et droit. Ces sections servent à définir quelles figurines Martiennes vont agir au cours d'un Tour donné, et ne seront de fait pas forcément en adéquation avec les zones de déploiement ou les positions réelles des figurines. Cela n'a pas d'importance. Utilisez toujours les définitions suivantes pour la gauche, le centre ou la droite, en fonction de votre placement initial à la table. Vous remarquerez que le secteur central déborde largement sur les sections latérales. C'est intentionnel et ne pose pas de problème, étant donné que vous n'avez qu'un secteur à gérer à la fois.

### Secteurs Gauche et Droite



### Secteur Central



## JOUER UNE PARTIE EN SOLO

Le scénario définit quel camp joue le premier. Vos propres Tours se déroulent normalement, à deux exceptions près :

- Vous lancez les dés pour les deux camps.
- Le joueur Martien utilise ses cartes dès qu'il en a la possibilité (voir le paragraphe sur la Main de cartes des Martiens).

Résolvez ensuite le Tour des Martiens en suivant les étapes ci-dessous :

## TOUR MARTIEN

Les Martiens peuvent faire deux choses durant leur Tour : soit activer une ou deux figurines, soit résoudre une ou deux cartes AI Invasion, soit une combinaison des deux. En solo, les Martiens jouent les cartes de leur main gratuitement.

Pour les figurines, il va falloir décider laquelle va agir et ce qu'elle va faire, et à qui (dans le cas où son action nécessite une cible). On utilise une liste plaçant chaque option selon un ordre de priorité. Partez du début de chaque liste et appliquez la première option possible. Si aucune ne l'est, passez à la liste suivante, jusqu'à tomber sur une action réalisable. Cette approche pas-à-pas permet aux Martiens d'adopter le meilleur comportement possible, tout en étant simple à mettre en œuvre.

- Piochez la première carte de la pioche IA.
- Si c'est une carte Invasion, les Martiens utilisent une série de cartes Soutien déjà en jeu. Si aucune n'est disponible, mettez alors en jeu toutes les cartes Soutien de la main Martienne et piochez des cartes de remplacement.
- Si ce n'est pas une carte Invasion, décidez alors quelle figurine va agir en utilisant la description de la carte. Ne choisissez qu'une figurine n'ayant pas encore reçu de Marqueur d'Activation.
- Le choix des figurines s'effectue en deux étapes :

1. **Secteur** : La carte indique dans quel secteur du plateau vous devez choisir la figurine (gauche, central ou droit). Si le secteur indiqué ne contient aucune figurine ou qu'elles ont toutes été déjà activées pour ce Round, choisissez une figurine n'importe où sur le plateau.
2. **Position** : Soit la figurine **La Plus Proche**, soit **La Plus Éloignée** d'une figurine adverse, soit la figurine à **Gros Flingue** la plus proche. Une figurine à Gros Flingue se définit comme étant celle qui porte une arme différente de celle de la troupe de base, un Héros, une

Soucoupe ou un Robot Géant. Si aucun Gros Flingue n'est disponible, résolvez alors la carte comme si elle indiquait **La Plus Proche**. Définissez La Plus Proche ou La Plus Éloignée en mesurant la distance réelle depuis la figurine ennemie la plus près plutôt que de compter les cases, afin d'éviter les égalités.

- Maintenant que vous avez choisi une figurine, que va-t-elle faire ? Les Martiens sont bien entraînés et agissent toujours en suivant un ordre de priorité très strict : **OBJECTIF, TIR, DÉPLACEMENT, COMBAT**. Commencez par Objectif et voyez si cette action est possible. Si c'est le cas, résolvez-la. Sinon, passez à l'option suivante.

- **Objectif** : La figurine peut-elle gagner des PV ce Tour-ci ? Si oui, faites-lui accomplir les actions requises pour y parvenir. Si plusieurs possibilités se présentent, optez pour les PV garantis plutôt que pour les PV éventuels. Imaginons par exemple un scénario dans lequel les Martiens gagnent des PV grâce aux pions Créatures. Si la figurine choisie a l'option de soit s'emparer d'un pion Créature découvert, soit d'un pion face cachée (et de fait inconnu), elle ira vers le pion découvert, qui assure des PV garantis. Si la figurine doit opter pour deux possibilités de gain éventuel de PV, ne vous embarrassez pas à calculer les probabilités : appliquez à la place l'ordre suivant dans les priorités Martiennes : **TIR, DÉPLACEMENT, COMBAT**. Si plusieurs options similaires de gain de PV peuvent être atteintes au cours de l'action, optez pour la plus proche.
- **Tir** : Si une figurine n'a pas la possibilité de gagner des figurines avec son Action, elle **TIRE** sur une figurine ennemie à portée. Si le tireur est muni d'un Rayon Réfrigérant, il ciblera la case la plus proche contenant au moins 2 figurines ennemies non activées. Si une telle case n'est pas disponible, ou s'il est équipé d'une autre arme, le Martien choisira sa cible en suivant l'ordre de priorité ci-dessous :
  - La figurine adverse la plus proche avec Vue Dégagée.
  - La figurine adverse non activée la plus proche.
  - La figurine adverse la plus proche.
- **Déplacement** : Une figurine ne pouvant ni gagner de PV, ni **TIRER** au cours de son action choisira de se **DÉPLACER**. La direction et la distance parcourues dépendent de l'avancement de la bataille et

sont résolues en suivant la liste de priorité ci-dessous :

- **DÉPLACEMENT** en direction d'un Objectif, si aucune autre figurine alliée n'en est plus proche.
- **DÉPLACEMENT** de 1 case afin d'avoir une LdV vers une figurine adverse, et ensuite **TIRER**.
- **DÉPLACEMENT** de 2 cases vers une figurine ennemie, en essayant de se mettre en LdV et à Portée.
- Rester sur place.



## LA MAIN DE CARTES DES MARTIENS

L'IA Martienne utilise les cartes Mars Attacks de façon un peu différente. Distribuez les cartes normalement pour les Martiens, mais placez leur main découverte sur leur côté du plateau.

Au cours d'un Tour Martien, si une carte peut aider à la résolution d'une action, jouez-la. **Cela ne compte pas dans les deux choses que les Martiens peuvent accomplir chaque Tour.** De plus, piochez des cartes de remplacement pour chaque carte jouée, ainsi qu'à la fin du Round.

À la fin du Round, posez en jeu toutes les cartes de Soutien Martiennes, en séries. Jouez aussi toute carte Les Renforts Arrivent !, puis **DÉPLACEZ** la nouvelle figurine sur le plateau. Lancez un dé pour décider où.

Étape	Priorités	Notes
<b>Quelle Figurine ?</b>	<p><b>Secteur ?</b> Gauche, Central, Droit (à défaut = tout le plateau)</p> <p><b>Position ?</b> La Plus Proche, La Plus Éloignée, Gros Flingue (à défaut = La Plus Proche)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les options sont indiquées par la carte.</li> </ul>
<b>Quelle Action ?</b>	<p><b>Ordre de priorité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objectif</li> <li>• Tir</li> <li>• Déplacement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ne tenez compte que des ennemis à Portée.</li> </ul>
<b>Cible du Tir ?</b>	<p><b>Ordre de priorité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (Rayon Réfrigérant) case contenant le plus d'ennemis non activés (2+)</li> <li>• Tir en Vue dégagée sur ennemi le plus proche</li> <li>• Tir sur ennemi non activé le plus proche</li> <li>• Tir sur ennemi activé le plus proche</li> </ul>	
<b>Où se Déplacer ?</b>	<p><b>Ordre de priorité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vers Objectif si aucune autre figurine alliée n'est plus proche</li> <li>• 1 case pour avoir une LdV, puis Tir</li> <li>• 2 cases vers ennemi (essaie d'avoir LdV et Portée)</li> <li>• Reste sur place</li> </ul>	