

# OVNIs ! Les Frites De l'Univers ! – Règles (UFOs! Fritten aus dem All)

Un jeu de plateau nourrissant pour 2 à 5 joueurs, âge 12 et +, de Petra Brandenburger

Les extra-terrestres ont obtenu presque tout ce qu'ils pourraient souhaiter : La paix dans la galaxie, des industries fortement développées - et beaucoup de temps libre entre leurs mains. Mais à quoi bon toute cette richesse sans la vénération appropriée ? Ainsi ils errent à travers l'espace à la recherche de l'amour et de l'admiration. Quelques uns de ces voyages les ont amené sur terre mais les habitants humains qu'ils ont rencontrés ont reculé dans l'effroi et la confusion. Les étrangers ont battu en retraite avec leurs espoirs déçus et leur fierté blessée, mais un de leurs scientifiques a alors découvert que le chemin vers le coeur des humains passe par leur estomac. Ceci s'est avéré bien plus vrai quand la nourriture a été mélangée avec une dose généreuse de produits psycho pharmaceutiques...

En tant que chef d'expédition d'un peuple extraterrestre, votre tâche est de construire des restaurants avec les meilleurs hamburgers et les meilleurs cornets de frites pour devenir le Directeur de Restauration Rapide le Plus Adoré afin de conquérir la terre.

## Composants

Ce livret de règles et



1 Plateau de Jeu



5 Fiches Résumés



50 Fast Food



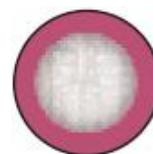
60 Points Frites



18 Marqueurs de Cités



1 Plateau des Cités



5 Marqueurs d'Enregistrement



1 d12



2 d6



15 OVNIs Standards



15 OVNIs Frappeurs



10 OVNIs Sédatifs

40 OVNIs



60 Témoins oculaires



20 Supports d'OVNIs en Plastique

## But du jeu

L'amour inconditionnel de la Race Humaine sera gagné par le joueur qui aura marqué le plus de points avec ses Fast Food et ses points frites à la fin de la partie.

## Mise en place de la partie

Chaque joueur choisit une couleur et place tous les marqueurs de cette couleur devant lui. Le plateau de jeu est placé sur la table. En jouant à 2 ou 3 joueurs, seules les cités et les villes reliées par les lignes rouges sont utilisées.

Les 18 marqueurs de cité sont mélangés face cachés et placés sur les cités du plateau de jeu. Les marqueurs de cité inutilisés peuvent être mis de côté. Les marqueurs de cité sur le plateau de jeu sont alors retournés face visible.

Si un joueur a réellement vu un OVNI, il est le premier joueur. Si aucun joueur (ou plusieurs) n'est dans ce cas, le dernier avoir visité un endroit de restauration rapide commence.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur choisit une ville où il place deux OVNIs standard. Chacun place son marqueur d'enregistrement sur le plateau des cités dans la case '0'. Les dés sont placés sur la table, facilement accessibles à tous.

## Déroulement de la partie

OVNIs ! Fritures De l'Espace ! est joué en plusieurs tours dont chacun se compose de quatre phases. Chaque joueur joue ses quatre phases avant le tour du joueur suivant :

1. Déplacement
2. Frappe
3. Actions
4. Décompte des cités

Ce marqueur de cité avec un hamburger unique montre qu'un seul Fast Food peut être ouvert dans cette cité. La résistance des humains dans cette cité et le nombre de points qu'elle rapporte à la fin de la partie est 6.



Ici la résistance est maigrement de 4 et deux Fast Food peuvent être ouverts.

# OVNIs ! Les Frites De l'Univers ! – Règles

## (UFOs! Fritten aus dem All)

### 1. Déplacement

Dans cette phase le joueur actif déplace autant de ses OVNIs qu'il souhaite dans les cases de la carte (cités et villes). Les déplacements ne sont pas autorisés dans les phases ultérieures (avec l'exception possible d'un OVNI butoir).

Tant qu'un OVNI se déplace au-dessus des villes avec un point frites de sa propre couleur ou des cités avec au moins un Fast Food de sa propre couleur, il peut se déplacer autant que le joueur le souhaite.

Un OVNI doit immédiatement arrêter son déplacement dans les cases qui sont vides ou qui ont seulement des points frites ou des Fast Food des autres joueurs. Il doit également s'arrêter en quand il arrive dans une case avec n'importe quel OVNI ennemi.

### Infiltration d'autres points frites ou Fast Food

Au lieu de se déplacer, un OVNI peut infiltrer un Fast Food ou un point frites d'un autre joueur. L'OVNI est placé sur le Fast Food ou le point frites pour prouver qu'il essaiera d'en prendre le contrôle pendant la phase d'action. Ceci est possible uniquement si l'OVNI était dans cette case avant la phase de déplacement.

N'importe quel nombre d'OVNIs peut être présent dans une case. S'il y a des OVNIS de différentes couleurs dans une case après un déplacement, ils essayeront de frapper les autres pour les écarter.

### 2. Frappe

Comme les extra-terrestres sont fortement civilisés, ils ne résolvent pas leurs conflits avec des armes mais essayent plutôt de se débarrasser des adversaires par une frappe puissante mais non destructrice. Ceka arrive à chaque fois que des OVNIs de différentes factions partagent une case après un déplacement. Vous ne pouvez pas choisir de renoncer à frapper - à la fin de cette phase, il peut ne pas y avoir de cases avec des OVNIs de différents joueurs.

Les deux joueurs comptent et annoncent leur **bonus de frappe** :

- L'OVNI attaquant gagne +1
- Les OVNIs frappeurs gagnent +1
- Les OVNIs sédatifs soustraient 1
- Les OVNIs supplémentaire sur la case contestée ou sur les cases directement adjacentes peuvent supporter un côté, même si ils appartiennent à une troisième faction. Chaque OVNI de support ajoute +1.

Les joueurs avec des OVNIs qui pourrait supporter décident à leur tour si et qui ils veulent supporter, en commençant par le joueur à gauche du joueur actif.

Les OVNIs de support ajoutent toujours +1 au bonus de frappe, indépendamment de leur type.

Une fois que tous les supports sont déclarés, les deux joueurs lancent un **d6**, ajoutent leur bonus de frappe et comparent le résultat. En cas d'égalité, le lancement de dés est répété.

Le joueur avec le résultat le plus élevé gagne le concours de frappe.

Il peut déplacer l'OVNI perdant d'autant de cases que la différence entre les résultats du concours mais doit le déplacer d'au moins une case.

Si le côté perdant avait plusieurs OVNIs dans la case, les retraites autorisées sont distribuées entre eux au choix du gagnant du concours de frappe. Chaque OVNI perdant doit battre en retraite d'au moins une case, même si la différence est inférieure au nombre d'OVNIs du côté perdant.

Une fois frappé, un OVNI peut être déplacé sur des cases vides ou des cases avec des OVNIs adverses ou des Fast Food/points frites. Il ne peut cependant pas finir sa retraite sur une case avec un OVNI d'un autre joueur.

Si toutes les cases cibles sont occupées par OVNIs ennemi, tous les OVNIs perdant vont vers la case la plus proche qui est vide ou uniquement occupée par des OVNIs de la même couleur.

**Si l'OVNI attaquant perd la frappe, il ne peut plus effectuer aucune action ce tour-ci (après avoir été déplacé par l'autre joueur).**

### Déplacement

*Déplacez aucun, plusieurs ou tous vos OVNIs*

Déplacez-vous librement sur vos propres Fast Food et points frites. Dès qu'un OVNI pénètre dans une case vide ou une case occupée par un adversaire, il doit s'arrêter

ou :

débarquez sur un Fast Food ou un point frites d'un adversaire pour l'infiltrer

Aucune limite au nombre d'OVNIs sur une case.

### Frappe (d6)

Attaquant	+1
OVNI Frappeur	+1
OVNI Sédatif	-1

OVNIs de support +1 par OVNI

Le gagnant déplace les OVNIs perdants d'autant de cases que la différence entre les résultats totaux des dés



L'OVNI Frappeur bleu essaye de frapper l'OVNI Standard jaune pour l'éjecter de la cité. Comme il n'y a aucun OVNI sur les cases adjacentes, il n'y a aucun support pour l'un ou l'autre joueur. Jaune tire 6 au dé. Un OVNI standard n'a aucun bonus de frappe, ainsi le résultat reste à 6. Bleu tire 5 au dé et ajoute +1 pour être l'attaquant et encore +1 pour l'OVNI Frappeur. Le résultat total est de 7, c'est assez pour écarter l'OVNI jaune de une case.

# OVNIs ! Les Frites De l'Univers ! – Règles

## (UFOs! Fritten aus dem All)

### Témoins oculaires

Contrairement à son déplacement furtif habituel, un OVNI frappé dégringole du ciel de manière plutôt disgracieuse et peut alors être vu et reconnu comme vaisseau spatial extra-terrestre par des humains. A chaque fois qu'un OVNI frappé est déplacé au-dessus d'une case de cité (indépendamment de la case où a eu lieu la frappe), mettez-y un témoin oculaire de sa couleur. Ce marqueur rend plus difficile à ce joueur d'ouvrir ou de prendre le contrôle d'un Fast Food (modificateur -2). S'il n'y a plus aucun témoin oculaire disponible de la couleur de l'OVNI frappé, le gagnant de la frappe peut déplacer un témoin oculaire de cette couleur d'une autre cité.

### Retirer des témoins oculaires

1. Pendant la phase de déplacement, un Ovni Sédatif retire tous les témoins de sa propre couleur à chaque fois qu'il se déplace dans une cité ou hors d'une cité.
2. Si un joueur parvient à ouvrir un Fast Food dans une cité avec des témoins de sa couleur, ils sont immédiatement retirés.

Les témoins oculaires retirés sont placés dans la réserve des joueurs.

### 3. Actions

Chaque OVNI du joueur actif peut effectuer une action. Les actions possibles sont l'ouverture ou la prise de contrôle de Fast Food ou de points frites. Les Fast Food peuvent seulement être ouverts dans les cités, alors que les points frites peuvent seulement être ouverts dans les villes.

### Ouverture d'un points frites

Il ne peut y avoir qu'un point frites **unique** dans une ville. Un OVNI peut automatiquement ouvrir un point frites de sa couleur dans une ville vide. Pour le faire, le joueur actif place un de ses marqueurs points frites sur la ville avec son OVNI.

### Prise de contrôle d'un points frites

Si un OVNI a infiltré (c'est-à-dire atterri dessus) un point frites adverse pendant son déplacement, la prise de contrôle est automatiquement réussie. Le joueur actif remplace simplement le point frites par un des siens.

Ouvrir ou prendre le contrôle d'un point frites est une action volontaire ; Le joueur actif peut toujours décider qu'un de ses OVNI n'effectue aucune action.

### Ouverture d'un Fast Food

A la différence des points frites, les Fast Food ne sont pas ouverts automatiquement (voir le **lancement de contrôle** ci-dessous). La résistance des humains dans une cité est égale au nombre sur le marqueur de cité. Les hamburgers sur le marqueur indiquent combien de Fast Food peuvent être ouverts dans cette cité.

Le joueur actif ne peut ouvrir qu'un Fast Food par cité pendant son tour. S'il y a plusieurs de ses OVNI dans la cité, chaque OVNI additionnel ajoute +1 au lancement de contrôle (voir les **modificateurs de lancement de contrôle** sur la prochaine page).

### Prise de contrôle d'un Fast Food

Tant que le joueur actif pourrait ouvrir un nouveau Fast Food dans une cité (c'est-à-dire si le marqueur de cité montre deux hamburgers), il ne peut pas essayer de prendre le contrôle du Fast Food d'un autre joueur. Prendre le contrôle d'un Fast Food exige également un lancement de contrôle ; en outre, l'OVNI qui essaye de prendre le contrôle d'un Fast Food doit l'infiltrer pendant sa phase de déplacement.

### Lancement de contrôle

Pour ouvrir ou prendre le contrôle d'un Fast Food, on doit faire un lancement de contrôle avec le **d12** contre la résistance des habitants humains de la cité. Le lancement de contrôle est réussi si le résultat (incluant les modificateurs énumérés à la prochaine page) est égal ou supérieur à la valeur de la résistance.

Un Fast Food nouvellement ouvert est identifié par un marqueur hamburger de Fast Food de la couleur du joueur actif placé sur la cité. Après une prise de contrôle réussie, remplacez le marqueur du Fast Food qui a été infiltré par un de ceux du joueur actif.

### Se débarrasser des témoins

Envoyer un OVNI Sédatif  
ou  
Ouvrir, un Fast Food



Le joueur rouge enlève tous les témoins oculaires rouges dans une cité en se déplaçant au-dessus d'elle avec un OVNI Sédatif. Les témoins oculaires des autres joueurs ne sont pas affectés.



Le joueur vert veut ouvrir un Fast Food dans une cité avec une résistance de 8. Le lancement de contrôle est 10, modifié de +1 pour chaque point frites adjacent et -2 pour chaque témoin oculaire dans la cité. Le résultat final est 8 (10 + 2 - 4) ce qui est juste assez! Le joueur vert peut ouvrir un Fast Food et retirer de ce fait les deux témoins oculaires.

# OVNIs ! Les Frites De l'Univers ! – Règles

## (UFOs! Fritten aus dem All)

### Modificateurs du lancement de contrôle :

- Chaque point frites adjacent du joueur actif ajoute +1
- Chaque Fast Food d'un autre joueur dans la cité soustrait 2
- Chaque témoin oculaire du joueur actif dans la cité soustrait 2
- Les OVNIs Frappeurs et les OVNIs Sédatifs soustraient 1 (NdT l'OVNI infiltré ?)
- Les OVNIs additionnels du joueur actif dans la cité ajoutent +1 par OVNI (indépendamment de leur type d'OVNI) mais ils ne peuvent pas effectuer d'actions additionnelles.

Le joueur actif peut effectuer les actions de ses OVNIs dans l'ordre de son choix. Ceci rend possible d'ouvrir un point frites avec **un** OVNI et voir **un autre** OVNI dans une cité adjacente tirer directement avantage du modificateur de +1 du point frites lors d'un lancement de contrôle.

### 4. Décompte des cités

Après que le joueur actif a effectué les actions pour tous ses OVNIs, il décompte les cités qu'il commande et, si nécessaire, ajuste son marqueur d'enregistrement sur le plateau des cités. Un joueur contrôle une cité si tous les Fast Food y sont de sa couleur. Un endroit inoccupé pour un deuxième Fast Food n'a aucun effet sur ceci.

Quand les actions d'un joueur ont eu un effet sur des cités contrôlées par un autre joueur, il ajuste également le marqueur d'enregistrement de ce joueur. En effet, le plateau des cités doit montrer le nombre actuel de cités contrôlées par chaque joueur après chaque tour.

### Arrivée de nouveaux OVNIs

Un joueur peut obtenir un OVNI additionnel s'il contrôle au moins autant de cités qu'il a actuellement d'OVNIS. Obtenir le nouvel OVNI exige de manquer un tour entier - aucun mouvement et aucune action.

Le type du nouvel OVNI peut être librement déterminé tant que le joueur a encore des OVNIs de ce type en stock. Il peut être placé dans n'importe quelle cité contrôlée par le joueur s'il n'y a aucun OVNI d'un autre joueur dans cette cité.

Le nombre de cités contrôlées est seulement un préalable pour obtenir des OVNIs, pas pour les garder – Les OVNIs ne sont jamais retirés de la partie même si un joueur perd le contrôle de certaines de ses cités.

### Fin de la partie et victoire

La partie s'arrête dès que

- Chaque cité a au moins un Fast Food (ceci ne s'applique pas dans une partie à 3 joueurs)
- Un joueur a le contrôle de 4 cités à (3 ou 5 joueurs) ou de 5 cités (à 2 ou 4 joueurs)

Chaque Fast Food vaut autant de points que la résistance de sa cité. Chaque point frites vaut un point. Chaque témoin oculaire de la couleur d'un joueur dans une cité soustrait 2 points à ce joueur.

Le joueur avec le plus grand total est le gagnant.

Une égalité est décidée par la plus grande flotte d'OVNIS jeu. S'il y a encore égalité, le joueur avec l'aspect le plus extra-terrestre gagne.



Vert veut ouvrir un Fast Food dans la cité, mais les deux cases disponibles sont déjà occupés par Rouge. Pendant ce tour, vert déplace son OVNI dans la cité. Aun tour suivant, vert infiltre un des Fast Food rouges et essaye d'en prendre le contrôle.

Le lancement de contrôle est de 11, qui est modifié en +1 pour chaque point frites vert adjacent et -2 pour chaque témoin vert et chaque Fast Food rouge dans la cité. Le total de 4 (11 + 1 - 8) bat la résistance de la ville de 3 et permet à vert de remplacer un des Fast Food et d'enlever les témoins.

### Requis pour de nouveaux OVNIS

Cités	Nombre total d'OVNIS
2	3
3	4
4	5

Une fois placés, les OVNIS ne sont jamais retirés de la partie