

Nombre de joueurs : 1 à 4.

Durée d'une partie : 8 à 15 minutes.

13 Avril 2036. L'impact de l'astéroïde 99942 Apophis avec la Terre est imminent. Tous les efforts précédents pour éviter la collision se sont soldés par un échec. Dans un ultime espoir, une équipe de scientifiques s'est réunie pour construire suffisamment de missiles pour détruire ou modifier la trajectoire de l'astéroïde avant qu'il n'entraîne la prochaine extinction massive sur Terre...

Matériel

Un dé à 6 faces, un paquet de cartes à jouer, 5 marqueurs.

But du jeu

Détruire ou dévier suffisamment Apophis avant que le temps ne soit complètement écoulé.

Préparation

Placez un ensemble de pièces Icehouse noires emboîtées au milieu de la table. Ces pièces représentent Apophis.

Placez les compteurs de déviation à l'écart.

Retirez 1 carte de chaque famille du paquet et posez-les sur la table. Placez les pyramides, représentant des sections de missile spécifiques, sur les cartes de la manière suivante :

- Vertes - Trèfles - Ogive de déviation (règles de base) / Redondance système (règles avancées) ;
- Rouges - Cœurs - Ogive nucléaire ;
- Bleues - Carreaux - Système de guidage ;
- Jaunes - Piques - Combustible pour boosters.

Mélangez les cartes restantes et distribuez-en 3 à chaque joueur (4 pour une partie à 1 ou 2 joueurs).

Enfin, réglez le minuteur à la durée de jeu souhaitée :

- 15 minutes - Débutant ;
- 12 minutes - Facile ;
- 10 minutes - Intermédiaire ;
- 8 minutes - Difficile.

Choisissez le premier joueur et démarrez le minuteur. La partie commence !

Déroulement de la partie

À son tour, chaque joueur peut choisir une des actions suivantes : tirer deux cartes, construire une section de missile, initier un lancement ou mettre le missile au rebut. Souvenez-vous qu'il s'agit d'un jeu coopératif ; les joueurs sont encouragés à discuter de leurs décisions. Cependant, la décision finale revient toujours au joueur dont c'est le tour. Les joueurs ne peuvent pas se montrer leurs cartes, mais ils sont libres d'en parler.

1. Tirer 2 Cartes – Si, du fait de cette action, un joueur se retrouve avec plus de 5 cartes en main, il doit immédiatement défausser autant de cartes que nécessaire pour n'en avoir plus que 5. À chaque fois qu'un joueur essaie de tirer une carte lorsque la pioche est vide, l'équipe doit passer au moins 10 secondes à mélanger les cartes. Bien que n'importe qui puisse s'occuper de mélanger, le joueur dont c'est le tour ne peut pas terminer son tour avant que les 10 secondes se soient écoulées (si une seule carte a été tirée avant le mélange, le joueur tire alors sa seconde carte).

2. Construire une section de missile – Un joueur peut se défausser de cartes pour construire une et une seule section de missile. Le prix de chaque section dépend de sa taille. Par exemple, pour construire une grande ogive de déviation, le joueur devra se défausser de 3 piques. Pour construire un petit système de guidage, le joueur devra se défausser d'un carreau. Remarque : toutes les cartes valent 1. Par exemple, le 2 de cœurs, le 10 de cœurs et le valet de cœurs ont tous la même valeur : 1 cœur.

Le nombre des sections de missile est limité ; une seule section de chaque taille et de chaque couleur est disponible dans la réserve.

Un missile peut mesurer n'importe quelle hauteur. Toutefois, une section ne peut être placée que sur une autre section de taille supérieure ou égale à la sienne. Par exemple, une section moyenne peut être posée sur une grande section ou sur une autre section moyenne, mais jamais sur une petite section.

3. Initier une séquence de lancement – Pour initier une séquence de lancement, le joueur dont c'est le tour peut poser jusqu'à une carte de chaque couleur de sa main devant le missile. Si le joueur pose les quatre couleurs, le missile est lancé (voir ci-dessous). Si le joueur pose trois couleurs ou moins, le jeu continue. Si une séquence de lancement est incomplète, les autres joueurs ne peuvent pas construire d'autres sections de missile. Cependant, à leur tour, ils peuvent faire progresser la séquence de lancement.

Exemple : le joueur 1 initie une séquence de lancement en plaçant un cœur devant le missile. À son tour, le joueur 2 ajoute un carreau et un pique à la séquence. Le joueur 3 n'a pas de trèfle dans sa main et ne souhaite pas mettre le missile au rebut, il tire donc 2 cartes. Le joueur 4 pose un trèfle et le missile est lancé.

4. Mettre le missile au rebut – Remettez toutes les sections de missile dans la réserve. Si une séquence de lancement a été initiée, défaussez également ces cartes. Le joueur suivant peut commencer un nouveau missile.

Lancement

Lorsque la quatrième carte d'une séquence de lancement est posée, le missile est immédiatement lancé. Dans le contexte des lancements, les grandes pyramides comptent pour 3 points, les moyennes, pour 2 et les petites pour 1. Vérifiez le succès du missile dans l'ordre suivant :

1. Contrôlez le combustible pour booster. Au moins 25 % des points du missile doivent être du combustible pour booster (sections jaunes).

Exemple : un missile a 1 grande, 2 moyennes et 1 petite sections qui font donc 8 points. Au moins 2 de ces points doivent être du combustible pour booster.

Exemple 2 : un missile a 2 grandes, 1 moyenne et 2 petites sections qui font donc 10 points. Au moins 3 de ces points doivent être du combustible pour booster pour que le lancement soit réussi.

2. Vérifiez la précision du tir. Le missile touchera-t-il Apophis ? Lancez le dé à six faces et ajoutez sa valeur à celle d'Apophis plus celle des systèmes de guidage bleue. La valeur d'Apophis est déterminée par la plus grande pyramide visible. Si la valeur atteint 7 ou plus, le missile atteindra sa cible. Sinon, le missile la manque.

Exemple : Apophis a une valeur de 3 et le missile a 1 point de système de guidage. Le joueur obtient un 2 au dé. $3 + 1 + 2 = 6$, lancement manqué d'un point. Le missile échoue.

3. Déterminez les dégâts (passez cette étape si le missile ne comporte pas d'ogive nucléaire rouge). Les ogives nucléaires vont-elles affecter Apophis ? Lancez le dé à six faces et ajoutez sa valeur au nombre de points correspondant aux ogives nucléaires sur le missile. Si le nombre obtenu est supérieur ou égal à 7, retirez la pyramide supérieure d'Apophis et ajoutez un compteur de déviation. Si Apophis est endommagé 3 fois au cours de la partie, il est détruit et l'équipe gagne.

Exemple - le joueur a 2 points correspondant à des ogives nucléaires sur son missile et obtient un 5 au dé. Le missile endommage Apophis. Le joueur retire donc la grande pyramide d'Apophis, faisant ainsi apparaître la pyramide moyenne. Bien que l'équipe soit plus proche de la victoire, Apophis est maintenant plus petite et plus difficile à toucher.

4. Déterminez la déviation (passez cette étape si le missile ne comporte pas d'ogive de déviation verte). Les ogives de déviation vont-elles modifier la trajectoire d'Apophis ? Lancez le dé à six faces et ajoutez sa valeur au nombre de points correspondant aux ogives de déviation sur le missile. Si le nombre obtenu est supérieur ou égal à 7, ajoutez un compteur de déviation de la trajectoire d'Apophis. Dès qu'Apophis a 5 compteurs de déviation, sa trajectoire est modifiée et l'astéroïde passe à bonne distance de la Terre (vous avez gagné !).

Après un lancement, qu'il s'agisse d'une réussite ou d'un échec, remettez toutes les pyramides du missile dans la réserve.

Fin de la partie

L'équipe gagne si elle détruit Apophis ou si elle le dévie suffisamment pour qu'il passe loin de la Terre (5 compteurs de déviation ou plus). Si le délai imparti est atteint, Apophis percute la Terre et efface de sa surface 95 % de toutes les espèces la peuplant, dont les êtres humains. Avec un peu de chance, la prochaine espèce évoluée qui se développera se débrouillera mieux face à la prochaine menace d'extinction.

Règles avancées

La version avancée d'Apophis ne présente que trois différences avec le jeu normal :

1. Il est impossible de dévier Apophis, il doit être détruit pour que la partie soit gagnée.
2. Lors du lancement du missile, les joueurs lancent un dé et ajoutent le résultat au nombre total de points de combustible. Si le total est supérieur ou égal à 8, le missile explose et le lancement est manqué.
3. Les pyramides vertes ne dévient plus Apophis. (Le lancer de dé de la phase de déviation est donc inutile.) Elles jouent maintenant le rôle de redondances système. Deux points de redondance système permettent aux joueurs de relancer un dé lors du lancement.

La durée recommandée pour une partie est de 10 minutes. Comme pour le jeu de base, le niveau de difficulté peut être modifié en augmentant ou en diminuant la durée de la partie.