

DICE INVADERS

DE LUCAS VIALIS

PRISE EN MAIN



DICE INVADERS

DE LUCAS VIALIS



MATÉRIEL:



4 JETONS PERSONNAGES



1 BLOC DE 50
FEUILLES



1 CUBE RÈGLES DU
JEU



1-4 JOUEURS

MODE SOLO
MODE 1 VS 1 (JUSQU'À 4 JOUEURS)
MODE 2 VS 2



20-40 MIN*

*SELON LE NOMBRE DE JOUEURS ET LE
CHOIX DE LA PARTIE (COURTE OU LONGUE)



SOUS VOS AIRS SYMPATHIQUES, VOUS ÊTES L'ESPÈCE DOMINANTE LA PLUS REDOUTÉE DE LA GALAXIE ! EXPLORATRICE INTERGALACTIQUE, ANNIHILATRICE DE PLANÈTES... VOUS LES TERRAFORMEZ POUR LES REVENDRE AU PLUS OFFRANT TOUT EN PILLANT LES RESSOURCES AFIN DE GARANTIR VOTRE INSATIABLE EXPANSION.

OBJECTIF

CONQUÉRIR DES PLANÈTES POUR VOUS DÉMARQUER ! DÉTRUISEZ LES INFRASTRUCTURES MILITAIRES ET DE COMMUNICATION, ASSERVISSEZ LA POPULATION ET BIEN PLUS ENCORE POUR CONTRER VOS SEMBLABLES ET MONTRER QUE VOUS ÊTES LE PLUS FORT ! MAIS ATTENTION: GARE AUX RETOURNEMENTS EXPLOSIFS ! CHOIX TACTIQUES, COMBOS, RAPIDITÉ ET CHANCE SE CONJUGENT DANS UN UNIVERS CHAOTIQUE...ET **ALIÉNANT** !

MISE EN PLACE

DÉFINISSEZ SI VOUS SOUHAITEZ FAIRE UNE PARTIE COURTE (25 TOURS) OU LONGUE (50 TOURS). MUNISSEZ VOUS D'UN CRAYON ET D'UNE FICHE "CARTOGRAPHIE DES CONQUÊTES". CHOISISSEZ ENSUITE VOTRE PERSONNAGE AINSI QUE LES DÉS DE COULEUR QUI LUI SONT ASSOCIÉS. CHAQUE PERSONNAGE A UNE CAPACITÉ PROPRE.



EX: THERAL' KOON EST UN TERRAFORMEUR. LORSQUE VOUS FAITES UN LANCER DE DÉS ACTIONS DE CONQUÊTE ET QUE VOUS OBTENEZ 2 ACTIONS DE CONQUÊTE "TERRAFORMING", VOUS AVEZ AUTOMATIQUEMENT +1 SUR CETTE ACTION.

DÉROULEMENT D'UN TOUR



COCHEZ LA CASE TOUR DE JEU



LANCEZ VOS DÉS



ET PRENEZ CONNAISSANCE DE VOS ACTIONS DE CONQUÊTE ET DE VOTRE EFFET SPÉCIAL.



LANCEZ LE DÉ "ALIÉNATIONS"



(ROULEMENT DU LANCEUR DANS L'ORDRE CHRONOLOGIQUE À CHAQUE TOUR DE JEU) ET PROCÉDEZ A L'EFFET IMMÉDIAT DU DÉ.



RÉFLÉCHISSEZ COMMENT OPTIMISER VOTRE LANCER DE DÉS ET REPORTEZ SUR VOTRE "CARTOGRAPHIE DES CONQUÊTES" EN COCHANT LA OU LES DIFFÉRENTES ACTIONS.

FIN DE PARTIE

LA PARTIE S'ACHÈVE QUAND VOUS AVEZ RÉALISÉ LE DERNIER TOUR. IL EST POSSIBLE QUE UN OU PLUSIEURS JOUEURS AIENT DU "TEMPS ADDITIONNEL". EFFECTUEZ DANS CE CAS LE OU LES TOURS DE JEU SUPPLÉMENTAIRES.

EXERCEZ ENSUITE TOUTES VOS ACTIONS DE CONQUÊTE ET TOUS VOS EFFETS SPÉCIAUX OBTENUS GRÂCE À VOTRE SCORE 1ER (PARFOIS VOTRE SCORE ÉGALEMENT) ET REPORTEZ L'ENSEMBLE EN COCHANT DANS VOTRE "CARTOGRAPHIE DES CONQUÊTES".

COMPTABILISEZ VOS POINTS: SCORE 1ER (OU SCORE) + RESSOURCES + GALACTIC BONUS

LE VAINQUEUR EST CELUI OU CELLE QUI A LE PLUS DE POINTS ! FÉLICITATIONS !!! VOUS POUVEZ MAINTENANT REJOUER POUR AUGMENTER VOTRE SCORE !



DÉ-CRYPTAGE



ACTIONS DE CONQUÊTE



ACTION DE CONQUÊTE SEULE



CHOIX ENTRE 2 ACTIONS DE CONQUÊTE



DÉPLACEMENT



COMMUNICATION



ARMEMENT



POPULATION



RESSOURCE



TERRAFORMING



EFFETS SPÉCIAUX



RELANCEZ 1 OU 2 DÉs (ACTION OBLIGATOIRE)



REPORTER UNE MÊME ACTION DE CONQUÊTE D'UNE À UNE AUTRE*



UNE ACTION DE CONQUÊTE SUPPLÉMENTAIRE DE VOTRE CHOIX



UNE DE VOS ACTIONS DE CONQUÊTE EST MULTIPLIÉE PAR 3



PASSEZ VOTRE TOUR



BOUCLIER: LES ALIÉNATIONS N'ONT AUCUN EFFET SUR VOUS SAUF PLANÈTE EN PÉRIL



ALIÉNATIONS



COCHEZ UNE CASE TOUR DE JEU EN COMMENÇANT PAR LA FIN



CHOISISSEZ UN DÉ: OU IL SERA GELÉ AU PROCHAIN TOUR



ECHANGEZ VOS DÉs AVEC VOTRE ADVERSAIRE SUIVANT DANS LE SENS



RAPIDITÉ: ATTRAPEZ CE DÉ POUR ÉCHANGER UN DÉ CONTRE UN AUTRE DÉ DE LA MÊME CATÉGORIE EX:



ANNULE UNE DE VOS ACTIONS SAUF S'IL EST ATTRAPÉ: LE DETENTEUR VERRA TOUTES SES ACTIONS ANNULÉES



PLANÈTE EN PÉRIL: LANCEZ LE POUR SAVOIR QUELLE PLANÈTE SERA DÉTRUITE GARDEZ VOS POINTS SI VOUS L'AVEZ DÉJÀ CONQUISE AINSI QUE LE/LES POINTS DU PILLAGE DES RESSOURCES

* L'ACTION DE CONQUÊTE INITIALE EST SUPPRIMÉE AU PROFIT DE L'AUTRE-FONCTIONNE AVEC UNE DÉTRUITE MAIS PAS AVEC UNE DÉJÀ CONQUISE.

CARTOGRAPHIE DES CONQUÊTES



LA PLANÈTE S'AUTO-DÉTRUIT À UN MOMENT DONNÉ LORS DES DIFFÉRENTS TOURS DE JEU ET NE POURRA PLUS ÊTRE CONQUISE APRÈS.

EMPLACEMENT PERSONNAGE

	HELYNDAR	OKRON	SOLAR ONE	HELION	ASTRYX	NEXUS-6	TERRE	ZORTHEIA	ORKANIS	WALTNEA	POLARIS ZERO	ORVÉLIS
	☐ ☐	☐	☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐	☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐	☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐
	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐
SCORE 1ER	13 ■ +3	10 ■ +	12 ■ +2	11 ■ +2	8 ■ +	11 ■ +1	10 ■ +2	10 ■ +	8 ■ +	9 ■ +1	5 ■ +	12 ■ +
SCORE	11 ■ +1	8 ■ +	10 ■ +	9 ■	6 ■	9 ■	8 ■	8 ■	6 ■	7 ■	3 ■	10 ■
1 /												
GALACTIC BONUS				+10			+8			+6		

LE PREMIER À CONQUÉRIR LA PLANÈTE AURA UN SCORE SUPÉRIEUR À CELUI DE SES ADVERSAIRES (NOTÉ "SCORE"). LES EFFETS SPÉCIAUX OU ACTIONS SUPPLÉMENTAIRES COMME LANCER UN SE CUMULENT ET SE RÉALISERONT EN FIN DE PARTIE.

TOTAL DES POINTS



1 POINT SUPPLÉMENTAIRE PAR

EMPLACEMENT 2ÈME PERSONNAGE EN 2 VS 2

POUR AVOIR LE GALACTIC BONUS IL FAUT AVOIR CONQUIS 3 PLANÈTES D'UNE MÊME GALAXIE

IL FAUT D'ABORD REMPLIR LES CASES ACTIONS DE CONQUÊTE AVANT D'ACCÉDER À L'ÉTAGE INFÉRIEUR

PARTIE COURTE (25 TOURS)
 PARTIE LONGUE (50 TOURS)



MODE SOLO

VOUS ÊTES EN PHASE D'ENTRAÎNEMENT POUR ENVAHIR UN MAXIMUM DE PLANÈTES SANS ADVERSAIRES. VOUS VISEZ L'IMPOSSIBLE: FAIRE LES 162 POINTS ! QUELQUES MODIFICATIONS DANS LES EFFETS SPECIAUX PAR RAPPORT À UNE PARTIE CLASSIQUE:



MODE 2 VS 2



VOUS ÊTES À 2 CONTRE 2. TROUVEZ VOTRE PARTENAIRE ET SOYEZ **UNIVERS** LA MEILLEURE STRATÉGIE DE COMBINAISONS POSSIBLE TOUT EN SURVEILLANT VOS 2 ADVERSAIRES ET PASSANT ENTRE LES MAILLES DU CHAOS GALACTIQUE ! VOICI LES MODIFICATIONS PAR RAPPORT À UNE PARTIE CLASSIQUE:

VOUS UTILISEREZ UN SEUL  POUR DEUX.



LORS DE L'ÉCHANGE, CHOISISSEZ ENSEMBLE LES 2 DÉS   EN PLUS DE 



2 ACTIONS DE CONQUÊTE ANNULÉES AU LIEU D'UNE.



MODIFIE LES FACES DE TOUS VOS DÉS. À PARTIR DE LA VALEUR OBTENUE, PIVOTEZ SUR LA DROITE.



+ 1 



- 1 

AUTEUR: LUCAS VIALIS

© TOUS DROITS RÉSERVÉS - FABRIQUÉ EN FRANCE
2026 - ADRESSE: 8 RUE JAMES CLOSE 06600 ANTIBES
MAIL: VIALIS.CONSULTING.TIC@OUTLOOK.FR

**C'EST BIENTÔT !
L'EXTENSION "DICE INVADERS UPGRADE" !**

LE ROLL & WRITE DEVIENT DU ROLL/CARD & WRITE AVEC L'AJOUT DE MISSIONS CACHÉES INDIVIDUELLES, DE MISSIONS OUVERTES, DE CARTES D'ACTIONS, DE COLLABORATIONS ÉPHÉMÈRES OU ENCORE D'ÉVÉNEMENTS TOUJOURS PLUS... RENVERSANTS !

DEVENEZ LE PLUS HAUT GRADÉ DE L'ALIEN-NATION !

