



CONTACTS



MICHAËL MUÑOZ



VIDU

MATÉRIEL

1 Plateau central (recto/verso), appelé Plan



Recto Plan (L)

Ce Plan correspond à la zone de traque. Il est composé d'hexagones (appelés cases) de 5 types de terrains différents et il est formé de 3 zones (A/B/C). Les 3 zones sont délimitées par des rivières franchissables.



Verso Plan (S)

Note :

Vous retrouverez du matériel en double dans la boîte.

Les jetons sur le punchboard sont ceux de la version standard du jeu.

1 Marqueur Détection

1 Marqueur Journée

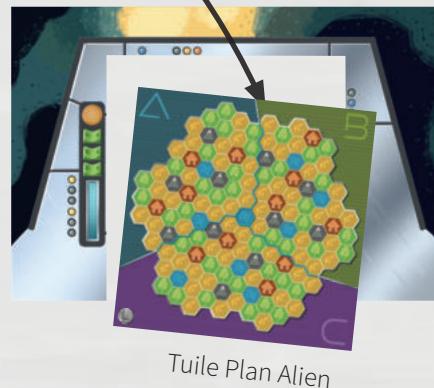
24 pions Détection

x10 x10

x4

1 Paravent (Socle, Ecran, Tuile Plan Alien)

Socle



Tuile Plan Alien

Ecran



+ 1 Feutre effaçable

La tuile Plan Alien est une reprise à l'identique sous forme d'un écran digital du plateau central. Cette tuile est effaçable et permet à l'Alien de noter ses déplacements et ses campements secrètement.

L'extérieur du Secret Files présente les informations essentielles à la préparation du scénario.

L'intérieur est secret mais est composé toujours de la même façon :

- Journal de Bord
- Événement : règles spécifiques
- Mission Spéciale de l'Alien

12 Secret Files



9 pions Secret Files + 1 Dé Alien



Cabane
d'observation

Soucoupe

Manifestation



Porte des étoiles

Vélo

Dé Alien

12 SETS AGENT

Exemple de Set :



SET DE BASE

12 cartes Agent (1 par Agent)



12 pions Agent (1 par Agent)



12 cubes Agent (1 par Agent)



12 bases Agent (1 par Agent)



CAPACITÉ

7 Rayons de détection

Agent Brown



Agent Green



Agent Yellow



Agent Blue



Agent Orange



Sniffington (Agent Purple)



1EE3EE5EE78

8 jetons Journée (recto/verso)

1 pion Barrière (Agent Turquoise)



4 jetons Patte de chien (Carlin)



1 carte Témoin



12 cartes Équipement Agent



8 cartes Mission Agent



2 cartes Aide de Jeu (recto/verso)



1 carte Oracle



12 cartes Équipement Alien



8 cartes Mission Alien



ORDRE DE MISSION

LES FAITS

Interception d'un signal extra-terrestre.

Retranscription du signal :

Des rumeurs prétendent que l'on aurait vu un astéroïde ou une soucoupe volante en flammes. Je confirme la seconde hypothèse, je suis l'Alien qui a dû s'éjecter en urgence de sa soucoupe. Une "petite" erreur de pilotage et ma mission de reconnaissance est compromise.

Le vaisseau mère a été averti de mes difficultés et est déjà en route pour venir me chercher. Les humains ne sont pas encore jugés prêts par la Federation. Établir un contact avec eux est interdit, je dois rester caché. D'après mes informations l'Agence, section 8, division Galaxie va envoyer une équipe d'Agents d'élite pour me trouver. S'ils me trouvent dans l'un de mes campements je suis fichu. Ces agents auront l'avantage du terrain, je vais devoir faire au mieux parmi ces territoires hostiles.

Me cacher et survivre à cette traque, encore un plan qui devrait se dérouler sans accroc !

BRIEF

1ers Contacts est un jeu de déduction et de traque à 1 contre tous. Les joueurs incarnent des rôles asymétriques : un joueur joue le rôle de l'Alien alors qu'un ou plusieurs joueurs jouent les Agents. L'objectif des Agents est de capturer l'Alien alors que l'Alien doit réaliser une mission spéciale et ne pas être capturé.

Dans chaque partie, plongez dans un premier contact avec une race Alien différente. Ces premiers contacts ont été classés dans des dossiers secrets, appelés Secret Files. Chaque Secret File renferme des informations sur l'événement, l'Alien et sa mission spéciale.

Les Secret Files sont rejouables à l'infini, essayez les différents rôles pour chacun d'entre eux, et expérimentez ainsi toutes les variétés de jeu.

Que la traque commence !

PRÉPARATION

A. CHOIX DU SECRET FILE

Les Secret Files sont jouables dans n'importe quel ordre, ils représentent le scénario de votre partie.

Pour votre première partie, nous vous conseillons le Secret File **Panne Majeure**. Il vous permet de découvrir les bases en jouant une partie en 6 tours de jeu maximum sur le plateau côté Plan S avec un scénario favorable à l'équipe d'Agents.

B. CHOIX DES RÔLES

Choisir un joueur qui joue l'Alien. L'Alien se place en bout de table avec le paravent.



Pour gagner, l'Alien ne doit pas être capturé et doit remplir une mission spéciale.

L'Alien doit donc passer inaperçu auprès de l'équipe d'Agents tout en réalisant sa mission spéciale.



Favorable
à l'Alien



Favorable
à l'équipe
d'Agents

Tous les autres joueurs sont des Agents. Ils forment l'équipe d'Agents.



Pour gagner, l'équipe d'Agents doit capturer l'Alien.

Les Agents vont donc essayer de détecter l'Alien plusieurs tours consécutifs afin de réduire son champ d'action et de l'attirer dans des zones où ses déplacements sont plus difficiles afin de maximiser leur chance de le capturer.

MISE EN PLACE (1/2)

Prenez les Aide de Jeu, et procédez à la mise en place en respectant les informations indiquées à l'extérieur du Secret File :

- A** Placez le plateau au centre de la table sur sa face S ou L



- B** Placez le marqueur Détection sur 0



- C** Placez le marqueur Journée sur 1



Échelle de Détection



Echelle du temps divisée en 8 Journées (6 sur le Plan S).

Une Journée correspond au Tour de l'Alien suivi du Tour des Agents.

A



- D** Placez les pions Détection et pions Alien près du plateau de jeu



- E** Placez les cartes Témoin et Oracle près de la piste de détection



F

- Prenez les cartes Agent correspondant au nom des Agents.



Chaque Agent choisit une carte Agent et la place devant lui.
Il prend également le set associé à son Agent et donne le cube à l'Alien.

Astuce : Ces cubes permettent à l'Alien de localiser sur sa tuile Plan Alien la position des Agents.

G

Distribuez le nombre indiqué de cartes Équipement Agent.
Regardez-les et gardez-en le nombre indiqué. Remettez dans la boîte les cartes non retenues.
Prenez éventuellement du matériel complémentaire.



H

Faites de même avec les cartes Équipement Alien.
Prenez éventuellement du matériel complémentaire.
- Les cartes Équipement sont gardées secrètes.

- Certains Secret Files n'ont pas de carte Équipement.
- Les cartes Équipement Agent sont à l'équipe d'Agents.

Important :

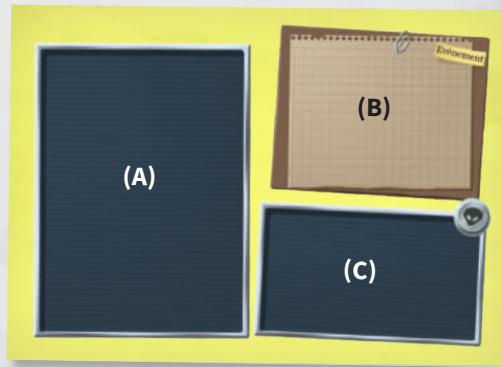
Le nombre de cartes Agent est toujours celui indiqué sur le Secret File quel que soit le nombre de joueurs. Si la partie comprend moins de joueurs que le nombre d'Agents, un joueur peut avoir 2 ou plus cartes Agent devant lui.

Règles avancées : Cf. Cartes Mission p.18

Vous pouvez maintenant ouvrir le Secret File.
Il contient entre autres la captation de l'enregistrement du journal vocal de l'Alien et de sa mission.

L'Alien ouvre le Secret File et lit tout haut son Journal de Bord (A), l'Événement (B) et sa mission Spéciale (C).

L'événement (B) présente les règles et la mise en place spécifique liées au Secret File. Procédez alors à cette mise en place si demandée.



MISE EN PLACE (2/2)



1 L'Alien dessine secrètement son campement de départ sur une tuile champ ou forêt.



2 Chaque Agent place son pion et sa base sur une ville. Les Agents choisissent des villes différentes.



differentes

3 L'Alien annonce sa zone de départ : A, B ou C.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le jeu se déroule en 8 Journées (6 pour le Plan S), mais la partie s'arrête immédiatement en cas de victoire de l'équipe d'Agents ou de l'Alien. (Cf. Fin de Partie p.11)

UNE JOURNÉE

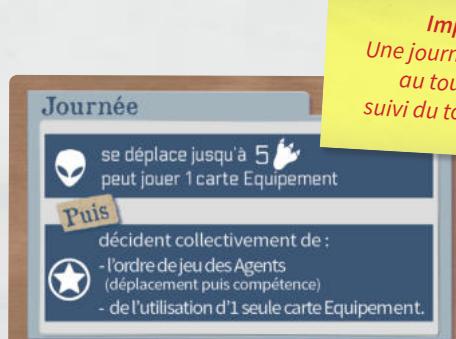
Une Journée se déroule dans cet ordre :

- Tour de l'Alien :

L'Alien se déplace et peut jouer 1 carte Équipement.

- Tour des Agents :

Les Agents se déplacent, puis effectuent leur compétence et peuvent jouer 1 carte Équipement.



Important :
Une journée correspond au tour de l'Alien suivi du tour des Agents

TOUR DE JEU DE L'ALIEN



SE DÉPLACER (OBLIGATOIRE)

Le déplacement de l'Alien est secret, il n'a pas de pion physique. L'Alien trace ses déplacements et campements sur la tuile Plan Alien effaçable cachée par le paravent.



Les déplacements sont symbolisés par des flèches, le bout de la flèche marque l'emplacement de son campement et la fin de son déplacement. Chaque flèche correspond à 1 Journée.

Restrictions de Déplacements

Si l'Alien effectue l'un de ces déplacements, il se fait attraper immédiatement.

- L'Alien ne peut pas s'arrêter deux fois sur la même case.

Par précaution, il ne s'arrête jamais sur une case où il s'est déjà arrêté. Son campement précédent a déjà laissé trop d'indices de sa présence.

- L'Alien ne peut jamais traverser une case occupée par un Agent.

Il utilise les cubes Agent pour marquer l'emplacement des Agents sur sa tuile Plan Alien.

- L'Alien ne peut pas terminer son tour sur la case d'un Agent.

L'Alien dispose de 5 pieds de déplacement. Il n'est pas obligé de tous les utiliser mais ne peut pas rester sur place.

Le coût de déplacement est différent selon le terrain :



Champ = 1 pied de déplacement

Forêt = 2 pieds de déplacement

Ville = 3 pieds de déplacement

Lac = terrain inaccessible

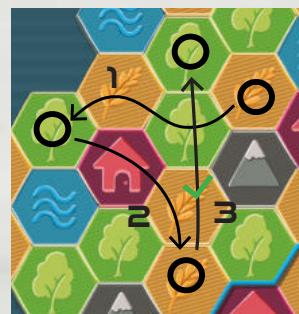
Montagne = terrain inaccessible

Case d'un Agent = terrain inaccessible

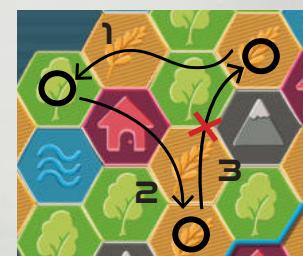
Ici l'Alien utilise 2 pas de déplacement pour se rendre sur la première case Forêt, 2 autres pas pour la deuxième case Forêt et enfin 1 pas pour terminer son déplacement sur une case Champ.



L'Alien peut repasser par une case où il est déjà passé.



Il ne peut pas s'arrêter sur un campement précédent.



JOUER UNE CARTE ÉQUIPEMENT (OPTIONNEL)

Dans certains Secret Files, l'Alien peut recevoir des cartes Équipement. Il ne peut jouer qu'une seule carte à chaque tour de jeu. Il peut la jouer avant ou après son déplacement. L'effet de la carte n'est valable qu'une seule fois (Cf. Cartes Équipement Alien p.16).





TOUR DE JEU DES AGENTS

Tous les Agents sont joués à tour de rôle. Les joueurs choisissent l'ordre dans lequel ils jouent les Agents. L'ordre peut être différent d'un tour à l'autre.

Chaque Agent se déplace sur le Plan, effectue sa compétence et demande à l'Alien s'il est détecté ou capturé.

1. SE DÉPLACER (OBLIGATOIRE)

Le nombre de déplacement de l'Agent est indiqué sur sa carte. Un Agent n'est pas obligé d'utiliser tous ses  mais il doit se déplacer d'au moins 1 . 2 Agents ne peuvent pas se trouver sur la même case.



2  de déplacement



3  de déplacement

Les joueurs jouent collectivement et décident ensemble pour chacun des Agents. Mais chaque joueur a la décision finale sur le ou les Agents qu'il a choisi lors de la mise en place.

1  correspond à 1 case quel que soit le type de terrain sauf la montagne :

Champ = 1  de déplacement



Forêt = 1  de déplacement



Ville = 1  de déplacement



Lac = 1  de déplacement



Montagne = terrain inaccessible.

2. ACTIVER UNE COMPÉTENCE

Chaque Agent dispose de compétences et parfois d'une expertise pour l'aider dans sa traque (Cf. Cartes Agent p.12).

Il existe 2 principales types de compétences : détection ou capture. Dans le cas où l'Agent a 2 compétences il doit choisir l'une des deux.

L'Agent active sa compétence puis demande à l'Alien s'il a été détecté ou capturé. L'Alien doit répondre immédiatement et il n'a pas le droit de mentir.

Si l'Alien est capturé, alors la partie s'arrête immédiatement (Cf. Fin de Partie p.11).

Si l'Alien est détecté, l'équipe d'Agents déplace le marqueur de détection d'une case.

Si l'Alien est détecté plus de 3 fois, il n'est plus nécessaire de déplacer le marqueur de détection.



JOUER UNE CARTE ÉQUIPEMENT (OPTIONNEL)

Dans certains Secret Files, l'équipe d'Agents peut recevoir des cartes Équipement. Ils ne peuvent jouer qu'une seule carte par tour de jeu. L'effet de la carte n'est valable qu'une seule fois (Cf. Cartes Équipement Agents p.17).

Ils peuvent la jouer à n'importe quel moment :

- Au début du tour des Agents
- Entre deux Agents
- À la fin du tour des Agents



Principales compétences des Agents

COMPÉTENCE DE DÉTECTION

Pour détecter, certains Agents utilisent des rayons de détection, ils ont des formes et des diamètres différents. Ils permettent de détecter l'Alien sur l'ensemble de la zone couverte.

Important : la montagne est haute et elle bloque les rayons de détection (sauf le drone). Toutes les cases directement derrière la montagne ne sont pas détectées.

COMPÉTENCE DE CAPTURE

N'importe quel Agent peut capturer l'Alien en terminant son tour sur la case occupée par l'Alien.

Attention : traverser la case de l'Alien ne permet pas de le capturer.

Certains Agents ont des compétences de capture spécifiques supplémentaires (Cf. Cartes Agent p.12).

Exemple d'un tour de jeu d'un Agent :

Journée 2, pour cette journée, l'Agent Yellow joue en dernier. L'Alien n'a pas été détecté par les Agents précédents.

1. Déplacement

Michaël réalise le déplacement de l'Agent Yellow.

L'Agent Yellow a jusqu'à 3 ⚡ de déplacement, mais Michaël n'en utilise que 2.



2. Compétence

Après le déplacement, Michaël utilise la compétence de détection de l'Agent Yellow : un Scan de niveau 2. Il place le centre du Scan sur la case d'arrivée de l'Agent Yellow. Toutes les cases visibles à l'intérieur du Scan sont détectées.



Astuce : veillez à ce que l'hexagone central du Scan soit aligné à celui du Plan. Le Scan sera ainsi bien superposé. Il est inutile de le tourner, il couvre toujours la même superficie.

Michaël pose ensuite les questions à l'Alien :

- Est ce que je t'ai capturé à la fin de mon déplacement ?
- Est ce que tu es détecté par le Scan ?



L'Alien se trouve actuellement sur la case ville. L'Agent Yellow ne s'est pas arrêté sur la case de l'Alien mais l'a détecté avec son Scan. L'Alien doit donc répondre NON à la première question et OUI à la deuxième.

Attention : si l'Alien se trouve sur la case directement derrière la Montagne (case rouge), l'Alien est caché et n'est pas détecté par le Scan.



L'Alien a été détecté. Michaël peut alors placer les jetons de détection sur le Plan et avancer le marqueur de détection d'une case.



C'est la Fin de journée, l'équipe d'Agents récupère les Scans et replace leur base Agent sous leur pion Agent. Le marqueur Journée est avancé sur la Journée 3.

FIN DE LA JOURNÉE

CAS N°1 : L'ALIEN A ÉTÉ CAPTURÉ

Le jeu se termine immédiatement et l'équipe d'Agents a gagné (Cf. Fin de partie p.11).

Rappel : Comment capturer l'Alien ?

- Un Agent termine son tour sur la case de l'Alien.
- Un Agent utilise une compétence de capture spécifique (Cf. Cartes Agent p.12).
- L'Alien réalise un déplacement interdit (Cf. Restrictions de déplacements p.7).

CAS N°2 : L'ALIEN N'A PAS ÉTÉ CAPTURÉ

Déplacez le marqueur Journée sur la Journée suivante. Commencez une nouvelle Journée.



- Si c'est la fin de la Journée 4 (3 pour Plan S), les cartes Témoin et/ou Oracle sont débloquées.
- Si c'est la fin de la Journée 7 ou 8 (6 pour Plan S), vérifiez les conditions de fin de partie. (Cf. Fin de Partie p.11)

Cartes Témoin et Oracle

Les cartes sont débloquées en fonction du nombre de fois où l'Alien a été détecté lors des Journées précédentes.



CARTE TÉMOIN



Le témoin G. Thouvu a vu quelque chose et son témoignage peut aider les Agents.

La carte Témoin peut être utilisée 1 fois dans la partie, de la même manière qu'une carte Équipement.

Lors d'un de leurs prochains tours, l'équipe d'Agents peut poser 1 question fermée à l'Alien. La réponse de l'Alien est forcément OUI ou NON.

Exemple :

Es-tu dans la zone A ?

Es-tu sur une case Champ ?

As-tu fait un déplacement de 3 pas ?

Important : toutes les questions concernant la soucoupe sont interdites.

3 cas peuvent se produire :



0 fois

L'Alien n'a encore jamais été détecté, l'équipe d'Agents reçoit la carte Témoin et l'Alien ne reçoit pas la carte Oracle.



1/2 fois

L'Alien a déjà été détecté 1 ou 2 fois, alors l'équipe d'Agents reçoit la carte Témoin et l'Alien reçoit la carte Oracle.



3+ fois

L'Alien a été détecté 3 fois ou plus, l'Alien reçoit la carte Oracle et l'équipe d'Agents ne reçoit pas la carte Témoin.



CARTE ORACLE



La carte Oracle peut être utilisée 1 fois dans la partie, de la même manière qu'une carte Équipement.

Au début d'un de ses prochains tours, l'Alien désigne un Agent qui doit révéler son prochain tour. Il annonce ses déplacements et l'utilisation de sa compétence.

Il sera le premier Agent à jouer au début du tour des Agents.

Important : L'Agent qui révèle son prochain tour ne l'effectue pas immédiatement. Lors de son déplacement, l'Alien peut donc traverser la case où l'Agent terminera son prochain tour (car il n'y est pas encore) mais il ne peut pas s'y arrêter sinon il sera capturé au Tour des Agents.

FIN DE PARTIE

CONDITIONS CLASSIQUES DE VICTOIRE

La partie se termine immédiatement quand l'Alien est capturé ou à la fin de la dernière Journée (Journée 8 sur le Plan L ou 6 sur le Plan S).



La victoire est pour l'Alien si :

- l'Alien n'est pas capturé
- ET**
- l'Alien a réussi sa Mission Spéciale.



La victoire est pour l'équipe d'Agents si :

- l'Alien est capturé

Certains Secret Files peuvent déroger à ces conditions de victoire.

Vous êtes maintenant prêts à découvrir les 1^{ers} Contacts.

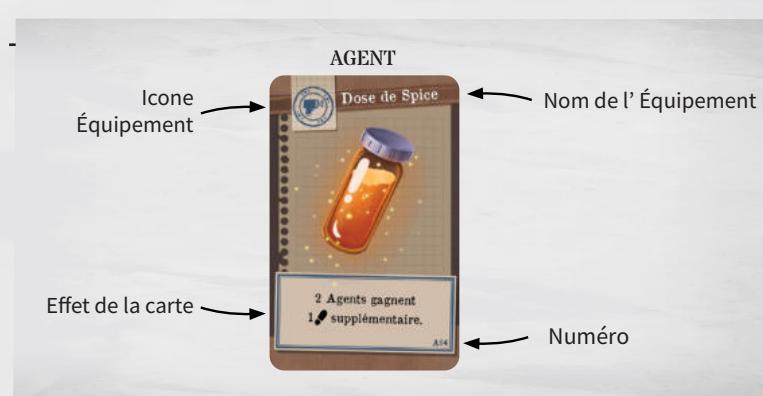
A la suite retrouvez plus d'infos sur les cartes Agents, Équipement, Mission et la FAQ.

ANATOMIE DES CARTES

Cartes Agent



Cartes Équipement



Cartes Mission



CARTES AGENT



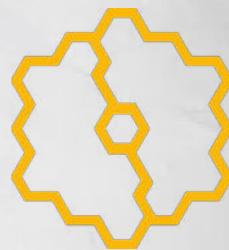
Agent Yellow

DÉPLACEMENT : 3 cases

COMPÉTENCE

Détection : Scan niveau 2

Scan



OBSERVATION :

Rapide, précise, inarrêtable. Depuis le camp d'entraînement, elle bat tous les records d'endurance – au point que certains se demandent si elle ne serait pas, elle-même, un peu extraterrestre.



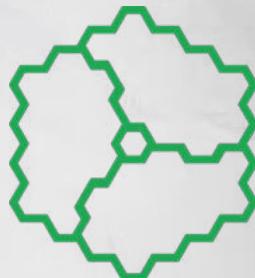
Agent Green

DÉPLACEMENT : 2 cases

COMPÉTENCE

Détection : Scan niveau 3

Scan



OBSERVATION :

L'Agent Yellow et elle ont fait les 400 coups ensemble. Elle maîtrise la technologie comme personne et a toujours le nez dedans, un atout majeur dans chacun de ses plans.



Agent Brown

DÉPLACEMENT : 2 cases

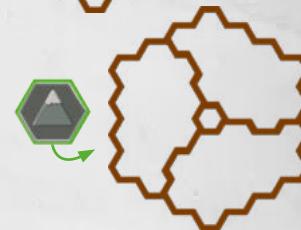
COMPÉTENCE

Détection : Scan niveau 2

EXPERTISE :

Il peut utiliser 1 ⚡ pour aller sur les montagnes. A leur sommet, il peut utiliser un Scan niveau 3.

Scans



OBSERVATION :

Ami des Hommes et des animaux, il a traversé des terrains où même les satellites refusent d'aller. Spécialiste en infiltration alpine et domptage de marmottes... surtout la sienne, RoboMotte 3000.



Agent Orange

DÉPLACEMENT : 2 cases.

COMPÉTENCE

Détection : Drone qui détecte 4 cases n'importe où, à n'importe quelle distance de l'Agent.

Capture spécifique : Drone qui capture, n'importe où sur le Plan et à n'importe quelle distance de sa position, cible une case pour capturer l'Alien.



Drone



OBSERVATION :

Toujours détendu, presque trop. Il contrôle des drones à distance grâce à une interface directement reliée à sa pensée. Son préféré : «Vigilant-V2», n'a qu'une seule faiblesse, il est convaincu que «scanner les donuts» est une mission prioritaire.



Agent Pink

DÉPLACEMENT : 3 cases

COMPÉTENCE

Capture spécifique : Capture sur les cases adjacentes à sa position après s'être déplacé

OBSERVATION :

Mon robot Grabby attrape tout ce qui traîne : preuves, gadgets, parfois même les collègues par accident. Mon seul souci ? Qu'il me confisque mon propre sandwich en pleine mission.



Agent Purple

DÉPLACEMENT : 2 cases.

COMPÉTENCE

Détection : Sniffington



Sniffington

DÉPLACEMENT :

Commence chaque tour sur la case de l'Agent et suit ses déplacements. Peut ensuite être envoyé en repérage sur les cases Forêt et Champ pour sentir les traces de l'Alien.

Le chien se déplace en chemin continu (pas de mouvement en Y). Ses **pataches** correspondent aux **traces** de l'Alien mais il ne peut pas se rendre sur les cases ville.

Le chien dispose de 4 **pataches** de déplacement. Le coût de déplacement est différent selon le terrain :

Champ = 1 patache de déplacement

Forêt = 2 pataches de déplacement

- Pour indiquer les cases explorées, placez 1 jeton Patte de Chien sur les cases Champ et 2 sur les cases Forêt.

- Après son exploration, le chien revient toujours sur la case de l'Agent.

OBSERVATION :

Ne pas se fier à son sourire timide : c'est une experte du pistage. Mais son vrai atout c'est Sniffington, son chien, capable de repérer une trace vieille de plusieurs jours... Dernier exploit : flaire un martien déguisé en facteur.

Exemple :

Après son déplacement l'Agent Purple peut réaliser la compétence de Sniffington.



Attention : les pas doivent se suivre.

L'Alien doit ensuite annoncer son passage le plus récent.



Ici il doit annoncer être passé à la Journée 4. Comme deux cases correspondent à la journée 4 il choisit entre les 2 celle qu'il annonce.



Agent Blue

DÉPLACEMENT : 2 cases.

COMPÉTENCE

Détection : Détecte sur la totalité de 2 lignes droites à partir de sa position.

Le Sniper n'est pas limité à 3 cases, il couvre toute la ligne (sauf si il est bloqué par une montagne).



Sniper



Capture spécifique :

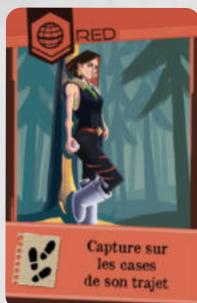
Dans 1 ligne droite, à partir de sa position, l'Agent Blue cible 1 case pour capturer l'Alien. L'Alien est capturé s'il occupe bien la case ciblée.



OBSERVATION :

Toujours impeccable, il maîtrise ses fléchettes paralysantes comme un art et il est même capable de surveiller deux directions en même temps.

Son problème, il adore rester planqué pendant que les autres font le sale boulot.



Agent Red

DÉPLACEMENT : 3 cases

COMPÉTENCE

Capture spécifique : Capture sur l'ensemble des cases traversées lors de son déplacement.

OBSERVATION :

Toujours pressée, toujours en mouvement. J'arrête les suspects en courant si vite qu'ils pensent avoir vu un nuage de poussière avant de comprendre que c'est moi. Mon plus grand défi ? Éviter les crottes du chien de l'Agent Purple.



Agent Black

DÉPLACEMENT : 1 case puis vole en ligne droite (y compris à travers les montagnes) Capture sur la case après son premier déplacement puis sur sa case d'atterrissement.

COMPÉTENCE

Détection : Détecte sur toutes les cases survolées

EXPERTISE :

Peut transporter un Agent qui se trouve sur sa case après son déplacement.

L'Agent transporté est ensuite déposé à 1 case de distance de la case d'arrivée.

OBSERVATION :

J'ai le ciel pour terrain de jeu, mais ma spécialité reste d'impressionner les collègues. J'arrive même à ne pas renverser mon café pendant un looping.



Agent Grey

EXPERTISE :

A la mise en place, l'Agent Alien choisit 4 cartes Agent non sélectionnées.

Chaque journée, Grey « se transforme » en l'un des 4 Agents et en prend les caractéristiques (Déplacement, Compétence, Expertise).

A la fin de la Journée, la carte est retournée face cachée et ne peut plus être jouée.

A la quatrième journée, les cartes Agent sont retournées face visible et peuvent à nouveau être utilisées une fois de la même manière.

Exemple :



OBSERVATION :
Ici Paul, Alien renégat et maître du mimétisme. Je copie les pouvoirs des Agents : vitesse, précision. Mon seul souci ? Éviter qu'ils ne captent que leur meilleur Agent... c'est moi.

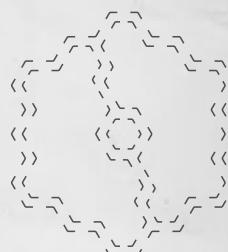


Agent White

DÉPLACEMENT : L'IA se téléporte entre les villes. Se déplace vers une nouvelle ville chaque journée

COMPÉTENCE

Détection : Déetecte à deux cases de distance autour de la ville
(utilise un Scan virtuel niveau 2)



Capture spécifique : Capture autour de sa case (autour de la ville)

OBSERVATION :
IA White au rapport. Je vois tout, j'entends tout... même vos discussions sur où manger ce soir (prenez des tacos, c'est mercredi).



Agent Turquoise

DÉPLACEMENT : 2 cases

COMPÉTENCE

Détection : Déetecte autour de sa case

EXPERTISE :

Dépose une barrière adjacente à sa position, rendant la case infranchissable pour les Agents et l'Alien. Si la barrière est posée sur la case occupée par l'Alien, l'Alien n'est pas détecté.



OBSERVATION :
J'adore bloquer les routes, c'est mon petit kif. Mais j'apprends à me calmer... surtout à l'heure de pointe.



CARTES ÉQUIPEMENT ALIEN

Tous les effets des cartes Équipement ne s'appliquent qu'une seule fois. La carte est ensuite défaussée.



B01 - GLAGLANADE

Tous les Agents ont 1 ⚡ de moins.



B07 - PROZI'HOMME

Les Agents jouent sans parler. Ils peuvent juste poser leur question à l'Alien suite à l'activation de leur compétence.



B02 - GRENADE FOG

Tous les Scans de niveau 2 et niveau 3 sont réduits de 1 case.

Le sniper de l'Agent Blue et le drone de l'Agent Orange ne sont pas impactés.



B08 - SIFFL'ONDU

L'Alien déplace un Agent adjacent de 5 ⚡.



B03 - HOVERBOARD

L'Alien se déplace jusqu'à 9 ⚡ au lieu de 5 ⚡.



B09 - MIROIR NOIR

L'Alien remplace un Agent par un Agent de la réserve (pour le reste de la partie)



B04 - GRAVITOR

L'Alien choisit un Agent qui ne pourra pas se déplacer à ce tour. L'Agent peut quand même effectuer sa compétence.



B10 - VER QUANTIQUE

L'Alien se déplace de 5 ⚡ y compris sur les lacs.



B05 - PLAQUE DU SILENCE

L'Alien choisit un Agent qui ne pourra pas utiliser sa compétence à ce tour. L'Agent effectue quand même son déplacement.



B11 - BRANCHIES

Pour toute la partie, l'Alien peut se déplacer sur les cases Lac pour 1 ⚡. La première fois qu'il va sur une case lac, il révèle aux Agents la case correspondante.



B06 - PAPIER PSYCHIQUE

L'Alien peut traverser les cases des Agents.



B12 - PARADOXEUR TEMPOREL

L'Alien peut terminer son tour sur un campement précédent.

CARTES ÉQUIPEMENT AGENT



Tous les effets des cartes Équipement ne s'appliquent qu'une seule fois. La carte est ensuite défaussée.



A01 - CARLIN

L'équipe d'Agents a un chien.
(Cf. Sniffington p.13)



A07 - TÉLEPORTEUR

2 Agents, qui n'ont pas encore joué, peuvent échanger leurs compétences. Les deux Agents gardent leur déplacement respectif.



A02 - DRONE

L'équipe d'Agents a un drone. Le drone permet de détecter sur 4 cases ou de capturer à distance sur une case ciblée (Cf Agent Orange p.12).



A08 - BOTTES

Un Agent se déplace deux fois mais n'utilise pas sa compétence.



A03 - PARABOLE

Tous les Scans de niveau 2 et niveau 3 sont augmentés de 1 case. *Le sniper de l'Agent Blue et le drone de l'Agent Orange ne sont pas impactés.*



A09 - BOULE FILET

Un Agent peut cibler une case adjacente pour capturer l'Alien.



A04 - DOSE DE SPICE

2 Agents peuvent augmenter leur déplacement de 1 case supplémentaire.



A10 - JUMELLES

Un Agent peut détecter 2 cases adjacentes n'importe où sur la carte.



A05 - PIÈGE

DE SCHRODINGER

Lors de son prochain tour l'Alien a 2 cases de moins pour son déplacement.



A11 - HÉLICOPTÈRE

Se déplace sur une ligne droite et détecte l'Alien sur tout le trajet. L'Agent capture sur la case après son premier déplacement puis sur sa case d'atterrissage.



A06 - TALK-I MIN-I

Un Agent de l'équipe d'Agents est remplacé par l'un des Agents disponibles dans la réserve. L'Agent est remplacé jusqu'à la fin de la partie.



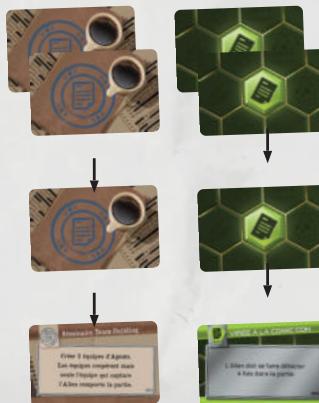
A12 - 3ÈME OEIL

Un Agent utilise un Scan niveau 3.

CARTES MISSION

Mise en place

- Après la sélection des Agents, l'Alien et l'équipe d'Agents piochent chacun 2 cartes Mission.
- Ils en choisissent 1 et défaussent l'autre face cachée.
- Les cartes Mission sélectionnées sont ensuite révélées.



Les cartes Mission sont une nouvelle condition de victoire, elles s'ajoutent aux conditions classiques de victoire (Cf. Fin de Partie p.11).

Ces cartes modifient les règles de la partie, en introduisant un avantage ou une contrainte supplémentaire pour l'Alien et l'équipe d'Agents.

Elles apportent une dimension tactique et asymétrique à chaque partie.

PERSONNALISEZ VOS PARTIES

1^{ers} Contacts est un système de jeu conçu pour être flexible et adaptable.

Jouez comme vous aimez et personnalisez vos parties :



Modifiez

A partir d'un Secret File existant, par exemple Perdu dans les Rocheuses, modifiez les Agents et ajoutez ou supprimez des cartes Équipement.



Créez

Créez vos propres Secret Files.

Adaptez

Ajustez un Secret File en fonction de l'expérience des joueurs et favorisez ainsi l'Alien ou favorisez l'Équipe d'Agents



Dépassez-vous

Jouez en mode défi : enchaînez le même Secret File en ajoutant de plus en plus de cartes Mission pour le vainqueur de chaque partie.

Recommandations

- Choisissez maximum 3 Agents sur le Plan S
- Intégrer au moins un Agent avec un scan dans l'équipe d'Agents sur le Plan L

Comment rendre un Secret File

- favorable aux Agents :

Recevez et gardez plus de cartes Équipement
Recevez une des cartes Mission suivantes :

M10 - M12 - M15

- favorable à l'Alien :

Reçoit et garde plus de cartes Équipement
Reçoit une des cartes Mission suivantes :

M04 - M05 - M06

Si vous inventez une aventure que vous souhaitez partager, vous êtes chaleureusement invités à la publier sur BoardGameGeek (BGG), afin que la communauté puisse en profiter à son tour.

Ensemble, faisons vivre et évoluer cet univers !



FAQ

Cette FAQ vous aide à résoudre rapidement les situations de doute en cours de partie. Elle couvre les points de règles particuliers, les cas spéciaux et quelques erreurs fréquentes.

Règle d'or
Les règles indiquées dans les Secret Files ou dans le module Missions prennent toujours sur celles du livret principal.

Déplacement et terrain

Q : Que signifie «à X cases de distance» ?

R : Cela signifie que vous devez vous éloigner de X hexagones, peu importe le type de terrain. Chaque hexagone compte pour 1 case.

Q : Qu'est-ce qu'une «case adjacente» ?

R : C'est l'une des six cases immédiatement autour de la position d'un Agent ou de l'Alien.

Q : Que signifie «infranchissable» ?

R : C'est un terrain que ni l'Alien ni les Agents ne peuvent traverser. Exemple : les montagnes, sauf pour l'Agent Brown.

Q : Comment fonctionne la téléportation ?

R : L'Alien dépense les pas requis pour entrer dans une case de téléportation, puis est instantanément déplacé vers la deuxième case de téléportation sans coût supplémentaire.

Détection et capture

Q : Quelle est la différence entre *Scanner* et *Détecter* ?

R : Scanner : utiliser un rayon de détection de forme hexagonale (ex. : Agents Yellow, Green...).

Détecter : utiliser une compétence ou un équipement permettant de localiser l'Alien (ex. : Drone, Sniper, Sniffington, Jumelles...).

Dans les deux cas, si l'Alien répond qu'il est détecté, le marqueur de détection avance d'une case.

Q : Comment capturer l'Alien ?

R : En terminant son tour sur sa case, en utilisant une compétence de capture spécifique ou une carte Équipement. Ou l'Alien réalise un déplacement interdit. La capture entraîne une victoire immédiate des Agents.

Rôles et sélections

Q : Qu'est-ce qu'un «Agent de la réserve» ?

R : C'est un Agent non sélectionné pendant la mise en place.

Q : Que signifie «Alien choisit»

lors de la sélection des Agents ?

R : L'Alien choisit d'abord un Agent.

Ensuite, l'équipe d'Agents complètent son équipe à partir des Agents restants.



Soucoupe et campements

Q : Peut-on poser des questions sur la soucoupe ?

R : Non, si vous pouvez questionner l'Alien (avec le témoin par exemple) les questions sur la localisation de la soucoupe sont interdites.

Q : Où l'Alien place-t-il son campement de départ ?

R : Il doit être sur une case Forêt ou Champ.

Q : Combien de campements peut avoir l'Alien ?

R : Un maximum de 8, soit un par Journée de jeu.

Informations cachées

Q : Que signifie «secrètement» ?

R : Cela désigne une action ou une information inconnue de l'autre camp (Agents ou Alien).

Autres

Q : L'Alien peut-il repasser sur un ancien campement ?

R : Oui, il peut le traverser à nouveau, mais ne peut plus s'y arrêter.

Q : Que se passe-t-il si l'Alien traverse ou termine sur une case occupée par un Agent ?

R : Il est immédiatement capturé et la partie s'arrête.

Q : Peut-on jouer plusieurs cartes Équipement par tour ?

R : Non, chaque camp ne peut en jouer qu'une seule par tour.

Q : L'Alien peut-il jouer sa carte Équipement avant de se déplacer ?

R : Oui, il peut la jouer avant ou après son déplacement.

Q : Que se passe-t-il si l'Alien n'a pas rempli sa mission à la fin de la Journée 8 ?

R : Il perd la partie même s'il n'a pas été capturé, dans ce cas l'équipe d'Agents perd la partie aussi.

Q : Que se passe-t-il si l'Alien remplit sa mission mais se fait capturer ensuite ?

R : Il perd la partie. Pour gagner, il doit remplir sa mission et ne pas être capturé.

Mise en place

Procédez à la Mise en place (1/2) en respectant les informations indiquées à l'extérieur du Secret File.

L'Alien ouvre ensuite le Secret Files et lit tout haut son Journal de Bord, l'événement et sa mission Spéciale.

Puis passez à la Mise en place (2/2).



Liste de succès

Double Vue

Jouer un même Secret File deux fois de suite : une fois en tant qu'Alien, une fois en tant qu'Agent.

Contact total

Jouer tous les rôles disponibles (Alien et tous les types d'Agents) au moins une fois.

Le 6^e Contact

Jouer 6 Secret Files au moins une fois chacun.

Cercle des Anciens

Jouer une partie uniquement entre joueurs ayant déjà réussi le succès : Le 6e contact.

Infiltré parfait

Gagner une partie en tant qu'Alien sans jamais se faire détecter par les Agents.

Agents d'élite

Ne laisser aucune chance à l'Alien et gagner en moins de 5 Journées (ou 3 Journées pour Plan S).

Première mission

Après avoir validé 4 succès de cette liste, faire découvrir le jeu à un nouveau joueur.

Crédits

1^{ers} Contacts est
un jeu Explor8.
Tous droits réservés.
©Explor8 2025



Auteur : Michaël Muñoz
Illustrations : VIDU, Titouan Crasson,
Lecorre Ulysse, Roulet Julie
Graphisme : Anaë Deblock

Une Journée

1. Tour de l'Alien

L'Alien effectue les actions suivantes :

Se déplacer jusqu'à 5 pas (obligatoire)

Jouer une carte Équipement (optionnel)



Important : Les cartes Équipement peuvent être jouées à n'importe quel moment du tour.

2. Tour des Agents

Chaque Agent est joué à tour de rôle.

Un Agent effectue les actions suivantes :



Se déplacer (obligatoire)

Activer sa compétence

Jouer une carte Équipement (optionnel)

3. Fin de Journée

Si l'Alien n'est pas capturé,

avancez le marqueur Journée d'une case et passez à la Journée suivante.

Fin de partie



Victoire de l'Alien

- Ne doit pas avoir été capturé
- Doit réussir sa mission spéciale



Victoire des Agents

- Capturer l'Alien

