Une manche

1. Phase Joueurs

À tour de rôle, jusqu'à ce que tous aient passé : **2 actions**, puis **−1 oxygène** si le recycleur de votre section est inactif, puis **−1 santé** si votre salle est en feu.

Objectif : à choisir avant, entre ou après vos 2 actions, jamais au milieu d'une action (3 / 2 / 2 / 1 / 1 cartes).

2. Phase Intrus

1 touche à chaque Intrus d'une salle en feu (nid en feu : −1 œuf).

Puis les Intrus **attaquent**, salle par salle depuis le haut à gauche, les plus gros d'abord, sur le premier dans l'ordre du tour.

3. Phase Événement

Passagers du vaisseau : décollage possible au début de la phase.

Carte **Événement** (déplacements, effet principal, effet secondaire), puis **1 jeton** du sac Intrus.

4. Phase Nettoyage

Jeton Premier joueur à gauche ; chacun remonte à **5 cartes** ; compte-tours **+1**.

Vaisseau en case 10 : DCA. Autodestruction : explosion. Après la 14e manche : fin.

Actions

Coût	Action	À retenir
0	Jouer une carte Action	
0	Passer	
1	Se déplacer	jet de bruit
1	Placer 1 jeton Sécurisation	hors combat
1	Tir dans votre salle	arme chargée
1	Rafale dans un couloir adjacent	dépense des munitions
1	Mêlée	+1 Contamination
1	Utiliser un objet	
1	Activer le robot	hors combat ; +1 à distance
1	Échanger	hors combat
1	Utiliser un équipement tactique	autant de jetons que voulu
2	Action de salle	hors combat
2	Déplacement prudent	hors combat ; +1 Sécurisation

Hors combat : impossible dans une salle avec au moins 1 Intrus. Les cartes défaussées pour payer ne sont pas résolues ; les Contaminations ne paient jamais.

Bruit, Intrus et objets

Jet de bruit

- **1 à 4** : pour chaque couloir adjacent de ce numéro, un Intrus présent → **le plus gros entre** et attaque ; un marqueur Bruit → **résolvez-le** (sac, colonne couloir) ; rien → **posez un marqueur Bruit**.
- **Danger** : un jeton du sac, colonne salle : l'Intrus indiqué apparaît dans votre salle.
- Couloir renforcé = 0. Couloir plein = 6 Intrus (Reine = 4) ou 1 marqueur Bruit.

Sac Intrus (Reine en vie)

Jeton	Dans un couloir	Dans une salle	Phase Événement
Reine	Activez-la ; sinon placez-la dans le couloir.	Activez-la ; sinon placez-la dans la salle.	Reine en jeu : activez-la. Sinon : +2 Larves.
Guerrier, Adulte	Placez les Intrus indiqués au dos (blanc : Adultes, rouge : Guerriers).	Placez 1 Intrus du type indiqué.	+2 Reines.
Larve	Placez 1 Larve.	Placez 1 Larve.	+2 Guerriers.
Vierge	+2 Adultes dans le sac.	+2 Adultes dans le sac.	+2 Adultes dans le sac.

Le jeton tiré retourne **sous sa pile**, sauf le vierge, qui revient dans le sac. Sac de départ : 1 vierge, 2 Larves, 3 Adultes + 1 par personnage.

Face « La Reine est morte » (jeton vierge : inchangé)

Jeton	Dans un couloir	Dans une salle	Phase Événement
Reine	1 Guerrier ; retirez le jeton.	1 Guerrier ; retirez le jeton.	+2 Guerriers ; retirez le jeton.
Guerrier, Adulte	Intrus indiqués au dos.	1 Intrus du type indiqué.	+2 Larves.
Larve	1 Larve.	1 Larve.	+2 Guerriers.

Objets

- **Fouille** : 1 carte Objet par icône de la salle ; gardez-en 1, remettez les autres sous leur paquet.
- **Objets communs** : dans le sac à dos, sans limite, secrets. **Objets lourds** (armes, œufs) : un par main, 2 mains.
- **Interaction** : avec son accord, un objet peut servir à un personnage de votre salle (santé, blessure grave, panne, oxygène). Sinon, échangez (1 carte, hors combat).

Combat et survie

Combat

- **Tir** (salle) : +1 touche, puis dé Tir. Critique = mort ; 2 à 5 = mort si ≤ touches ; face munitions = dépensez des munitions.
- **Mêlée** : +1 Contamination, +1 touche, dé Tir (dernière face : rien). Si l'Intrus survit, il riposte.
- **Rafale** (couloir) : dépensez des munitions, 1 à 4 touches : 1 au plus par Adulte ou Larve, **exactement 2** par Guerrier, la Reine autant que voulu.
- **Grenade** : dé Rafale + 2 touches dans un couloir adjacent (ce n'est pas une rafale).
- **Larve** : 1 touche la tue. Son attaque : +1 Contamination et la Larve sur votre plateau.
- **Reine** : piste des touches ; au bout, une carte Santé (défaussez autant de cartes que son numéro, appliquez l'effet, cube à 0).

S'échapper

- **Vaisseau** : quand le compte-tours atteint son jeton, révélez le jeton DCA du dessus. Active : il est abattu. Inactive : il se pose dans la zone d'atterrissage.
- **Embarquer** : action de salle de la zone d'atterrissage, avec jet de bruit. À bord : tour ignoré, ni oxygène ni santé perdus. Un Intrus y apparaît : tous débarquent.
- **Décoller** : au début de la phase Événement, n'importe quel passager peut le décider seul. Tous ceux à bord sont échappés.
- **Navette d'évacuation** : jet de bruit, une seule place ; la DCA ne l'arrête pas. **Hibernatorium** : jet de bruit, s'il a été activé.
- **Autodestruction** : jeton à 5 manches de la manche en cours. À son tour, le complexe explose : tous ceux qui sont dedans meurent, hibernatorium compris. Seul le Réacteur l'arrête.

Santé et oxygène

- En forme → Affaibli → État critique → crâne. **Armure** : détruite au lieu de perdre 1 point.
- Oxygène 7 au plus ; jeton Oxygène +3, Medpack +2 santé.
- Cadran sous 0 : **Suffocation**, un tour pour trouver de l'oxygène.

Fin de partie

1. Sans Larve : toutes vos cartes en main, infection.
2. Avec Larve : +1 Contamination, éclosion (4 cartes ; une Contamination = mort).
3. Vivant, parti ou en hibernation : révélez votre objectif.

Loi de Murphy : en cas de doute, appliquez ce qui pénalise le plus les joueurs, puis le premier dans l'ordre du tour. **Effets locaux :** sans cible précise, l'effet s'applique dans votre salle.