



Welcome to the Panic Station



46 cartes Fouille contenant les objets que vous pourrez trouver pendant votre mission. Ce paquet contient aussi une carte Hôte.



20 cartes Exploration qui forment la base à « nettoyer » pendant la mission.



12 cartes Personnage. Chaque joueur contrôle 2 personnages pendant la partie.



12 cartes Scan utilisées lors des scan thermiques pour détecter les Personnages Infectés. Il y en a 6 positives (rouges) et 6 négatives (bleues).



12 jetons Personnage en bois pour marquer la position des Personnages. 2 dans chacune des couleurs : un Soldat et un Androïde.



Ils représentent les parasites qui arpentent la base. Il y en a 5 noirs (les plus gros) et 5 gris (normaux). Les parasites noirs sont réversibles (côté noir et côté gris).



1 dé Parasite à 4 faces pour résoudre les placements et mouvements des Parasites.



18 cartes Infection réparties en 6 lots de 3 (un lot par joueur) utilisées par les joueurs Infectés pour essayer de contaminer les humains. Leur dos est identique à celui des cartes Fouille.

Panic Station est un jeu coopératif qui vous rendra paranoïaque dans lequel vous contrôlez 2 membres du Corps d'Extermination envoyé par le gouvernement pour enquêter sur la présence de formes de vie extraterrestres hostiles. Les joueurs devront traverser la base avec leurs Androïdes et leurs Soldats à la recherche d'équipements qui leur permettront de réussir leur mission : trouver et détruire le Nid des Parasites caché dans un coin de ce sinistre endroit. Si un joueur parvient à faire entrer son Soldat dans le Nid des Parasites et à jouer 3 cartes Jerrican pour alimenter son lance-flammes, les Humains remportent la partie.

Toutefois, l'un des joueurs va devenir l'Hôte, le premier porteur du virus extraterrestre. Il doit garder son identité secrète et infecter autant de membres de l'équipe que possible pour s'en faire des alliés et empêcher les Humains de remplir leurs objectifs. Seuls les joueurs qui parviendront à discerner les comportements étranges chez leurs partenaires auront une chance de survivre aux joueurs infectés et aux parasites.

Panic Station est un jeu où la paranoïa règne, vous ne pouvez faire réellement confiance à personne. Parviendrez-vous à résister à la folie et à détruire la source du mal ?

Avant votre première partie

Coller soigneusement les étiquettes sur les jetons en bois de la couleur correspondante. Notez que les jetons Parasite gris ne reçoivent qu'une étiquette sur une de leurs faces. Les jetons Parasite noirs reçoivent eux une étiquette noire sur une face et une étiquette grise sur l'autre.

Mise en place

Au début du jeu, chaque joueur reçoit :

- 2 jetons Personnage et 2 cartes Personnage dans la couleur de son choix (un Soldat et un Androïde)
- 3 cartes Infection de la couleur correspondante
- 2 cartes Scan : une « positive » et une « négative »

Placez la Salle du Réacteur au milieu de la table. C'est la pièce qui est entourée des numéros 1 à 4. Il s'agit du lieu de départ. Les joueurs laissent leurs cartes Scan de côté jusqu'à ce qu'ils en aient besoin pour un Scan Thermique.



Carte Hôte

Dans la pioche de cartes Fouille, prenez 1 carte Jerrican par joueur. Piochez ensuite autant de cartes que deux fois le nombre de joueurs moins une carte. Ajoutez-y la carte Hôte, mélangez ce petit paquet de cartes et placez-le face cachée sur la pile de carte Fouille. Ce petit paquet de cartes sera toujours formé d'autant de cartes que trois fois le nombre de joueurs. Par exemple, à 5 joueurs, il y aura 5 Jerricans, 9 cartes tirées au hasard ($[5 \times 2] - 1$) et la carte Hôte. A 6, il y aura 6 Jerricans, 11 cartes au hasard et la carte Hôte.

Chaque joueur reçoit ensuite 2 cartes de la pioche de cartes Fouille (parmi les cartes que vous venez justement de préparer). Chaque joueur regarde ensuite secrètement sa main. Si l'un d'entre eux a reçu une carte Alerte Parasite, il doit la résoudre immédiatement en plaçant un jeton Parasite gris dans la Salle du Réacteur et prendre une autre carte en remplacement. Tous les joueurs doivent avoir 5 cartes en main au début de la partie - leurs 3 cartes Infection et 2 autres provenant du paquet Fouille. Il est possible qu'un joueur ait déjà la carte Hôte en main, ce qui signifie qu'un des membres de l'équipe est déjà Infecté !

Les joueurs placent ensuite leurs deux cartes Personnage face visible devant eux, les 4 cœurs dirigés vers le centre de la table (santé maximum). Ces cartes seront utilisées pour suivre le niveau de vie de chaque Personnage. De ce niveau de vie dépend aussi le nombre de Points d'Action (PA) dont ils disposeront à chaque tour.

Enlevez la carte Nid (celle avec le cocon) et la carte représentant le Terminal (avec un ordinateur sur un bureau) du paquet de cartes Exploration. Formez deux piles grossièrement équivalentes, mélangez la première avec le Terminal puis ajoutez le Nid parmi les trois dernières cartes. Placez ensuite la deuxième pile par-dessus la première pour former la pioche de cartes Exploration. Prenez soin de bien placer les cartes avec l'icône noire sur le dessus. Il s'agit du côté « non fouillé » des cartes Exploration.



Carte Nid



Carte Terminal

Déterminez au hasard un premier joueur et donnez-lui un jeton ou une pièce. Ce jeton est appelé Marqueur Parasite, il servira lors de la Phase Parasite et se déplacera à chaque tour de jeu.

Les cartes Personnage en détail

Cette icône représente le type d'arme dont le Personnage est équipé. Les Androïdes portent des pistolets, ce qui est idéal pour garder les Parasites à distance.

Cependant ils ne peuvent pas remplir la mission sans les Soldats. Comme le montre l'icône sur leur carte Personnage, ces derniers sont les seuls à pouvoir utiliser un lance-flammes, indispensable pour détruire le Nid.

Les Points de Vie (PV - représentés par les cœurs) déterminent le nombre de Points d'Action (PA) disponibles. Un Personnage avec 3 ou 4 PV reçoit 2 PA alors qu'un Personnage avec seulement 1 ou 2 PV reçoit 1 PA.

Chaque Personnage démarre avec 4 PV et 2 PA. Quand un Personnage est blessé, pivotez sa carte dans le sens contraire des aiguilles d'une montre pour chaque PV perdu. La position de la carte vous montre aussi s'il perd un Point d'Action. Si un Personnage perd son dernier PV, il est éliminé du jeu et son jeton est retiré du plateau.



Chaque joueur n'a qu'une seule main de cartes qu'il peut utiliser aussi bien pour son Androïde que pour son Soldat, sans se soucier d'où elles viennent ni de qui les a trouvées. Même si un Personnage meurt, le joueur conserve toutes ses cartes. En résumé, les objets ne sont pas rattachés à un Personnage en particulier. Par contre, si les 2 Personnages d'un joueur meurent ses cartes sont définitivement retirées du jeu.

Structure du Tour de jeu

Un tour de jeu à Panic Station est composé de 2 phases : la Phase Parasite suivie de la Phase Equipe.

Phase Parasite

Le joueur qui possède le Marqueur Parasite doit résoudre cette Phase avant de jouer son tour de jeu dans la Phase Equipe. S'il y a des Parasites sur le plateau, ils vont tenter de se déplacer et d'attaquer tout Personnage présent dans la même pièce qu'eux. Les joueurs ne peuvent pas attaquer les Parasites lors de cette Phase. De plus, toutes les portes ouvertes depuis le Terminal lors du tour précédent sont considérées comme s'étant refermées juste avant le déplacement des Parasites. Le premier joueur lance le dé Parasite, reporte le résultat dans la Salle du Réacteur et déplace tous les Parasites d'une pièce dans la direction correspondante, sauf s'ils sont bloqués par un mur, une porte fermée ou que ce déplacement ne les conduise dans une pièce pas encore révélée. Si tel est le cas, ils restent dans la même pièce, malheureusement pour les Personnages qui s'y trouvent (voir l'exemple ci-dessous).

Car après ce déplacement chaque Parasite attaque tous les Personnages présents dans la même pièce que lui. Un Parasite noir inflige 2 blessures, un Parasite gris seulement 1.

A la fin de la Phase Parasite, le Marqueur Parasite est transmis au joueur suivant dans le sens horaire. La prochaine Phase Parasite aura lieu après un tour de table complet, au moment où le joueur nouvellement désigné reprendra à nouveau la main. Par exemple, dans une partie à 4 joueurs, après que le Joueur 1 ait réalisé la Phase Parasite et passé le Marqueur au Joueur 2, il va y avoir 5 tours d'actions de la part des joueurs lors de la Phase Equipe avant la prochaine Phase Parasite. Il s'agira des actions des Joueurs 1, 2, 3, 4 puis de nouveau 1. Le Joueur 2 résout ensuite une nouvelle Phase Parasite, transmet le Marqueur à son voisin puis reprend la Phase Equipe avec son propre tour de jeu.



Phase Equipe

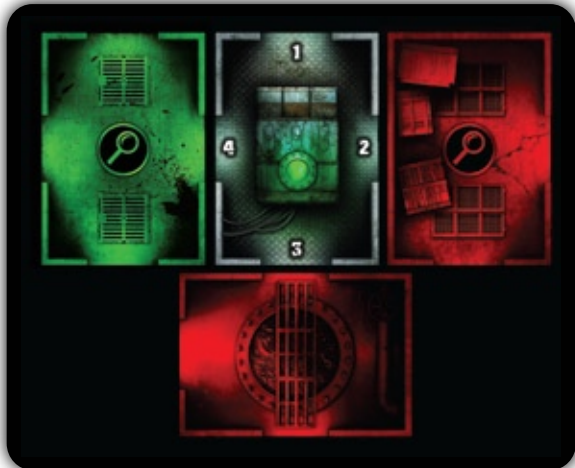
En commençant par le joueur qui vient de réaliser la Phase Parasite et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur peut dépenser ses PA (Points d'Action), en fonction des indications de ses cartes Personnage. Lors du premier tour, avant de faire sa première action, chaque joueur place ses deux jetons Personnage dans la Salle du Réacteur. Les joueurs ne pénétrant dans la station que lors de leur premier tour de jeu, le premier joueur commence donc seul l'exploration du complexe !

Point très important, les PA des Personnages d'un joueur se cumulent. Il peut les dépenser comme bon lui semble : s'il a un Androïde avec 2 PA et un Soldat avec 1 PA, il les ajoute et possède donc 3 PA au total. Il peut les utiliser pour un seul Personnage ou les répartir entre ses deux Personnages. Un joueur n'est pas obligé d'utiliser tous ses PA durant son tour de jeu. Les actions disponibles coûtent toutes 1 PA et peuvent toutes être répétées plusieurs fois dans un même tour. Les joueurs peuvent :

1. Explorer

Explorer permet d'agrandir l'aire de jeu formée par les cartes Exploration. Tous les joueurs commencent la partie avec leurs 2 Personnages dans la Salle du Réacteur. Comme les cartes Exploration comportent deux faces identiques, les joueurs peuvent voir à l'avance quelle sera la prochaine zone à entrer en jeu. Quand un Personnage explore, il dépense 1 PA pour prendre la première carte de la pioche Exploration et la place adjacente à la carte où il se trouve. Il doit s'assurer que l'icône (s'il y en a une) au centre de la carte est du côté noir, ce qui signifie que la zone n'a pas encore été fouillée. De plus, cette nouvelle zone doit être connectée à la (aux) pièce(s) adjacente(s) de sorte qu'aucune porte (qu'elle soit fermée ou ouverte) ne donne sur un mur.

Le joueur peut faire pivoter la carte mais elle doit rester verticale. Un joueur peut placer une nouvelle pièce derrière une porte de sécurité fermée. On considère qu'il la découvre en jetant un coup d'œil par la fenêtre de cette porte. Il ne pourra par contre pas découvrir de nouvelle pièce dans cette direction tant qu'il n'aura pas réussi à franchir la porte de sécurité.



Dans cet exemple, 3 pièces sont placées adjacentes à la Salle du Réacteur grâce à l'action Explorer. Cependant une seule (sur la gauche) est placée correctement. La carte de droite ne peut pas être placée ici car l'une des portes de la Salle du Réacteur conduirait à un mur. La pièce du bas est également mal placée car elle est horizontale et non verticale.

Un joueur ne peut pas placer deux portes de sécurité fermées l'une à côté de l'autre.

Si un joueur ne peut pas légalement placer la nouvelle carte Exploration à côté de la pièce où il se trouve, il ne peut plus effectuer l'action Explorer dans cette pièce si un autre emplacement, ailleurs sur le plateau, peut accueillir cette carte Exploration.

Si, par contre, il n'est pas possible de la placer ailleurs, le joueur peut remettre cette carte sous la pioche Exploration et essayer de placer la carte suivante sans avoir à payer 1 nouveau Point d'Action. Il ne peut toutefois faire cela qu'une seule fois dans son tour de jeu. S'il ne peut pas placer la seconde carte Exploration, son action Explorer échoue et il ne peut plus explorer à ce tour.

Lorsque l'on place la carte Nid, le jeu s'arrête un instant pour procéder à un Scan Thermique automatique (voir Activer le Terminal – Réaliser un Scan Thermique).

Selon le résultat du Scan, il se peut qu'à ce moment la partie soit déjà terminée !

Dans le cas peu probable où la carte Nid ne peut pas être placée légalement, il est possible de la placer à l'horizontale. Dans le cas quasi impossible où la carte Nid ne peut pas être placée quelque soit son orientation, prenez la carte Exploration suivante et essayer de la placer correctement (verticalement) puis remettez la carte Nid sur le dessus de la pioche. Si le Nid est la dernière carte du paquet Exploration et qu'il n'est pas possible de le placer quelque soit l'orientation, la partie s'achève et les Infectés l'emportent. S'il reste des cartes Exploration après avoir placé le Nid, l'équipe peut très bien continuer à explorer la base jusqu'à épuisement de la pioche.

Une action Explorer ne permet pas au joueur d'entrer automatiquement dans la pièce qu'il vient de découvrir. Il doit ensuite dépenser un PA pour se déplacer dans la pièce s'il souhaite s'y rendre.

2. Se Déplacer

Se déplacer entre deux pièces par une porte ouverte coûte 1 PA. Certaines pièces sont fermées par des portes de sécurité que l'on ne peut ouvrir qu'avec des cartes magnétiques disséminées dans le paquet de cartes Fouille ou en accédant au Terminal. Notez que certaines cartes Exploration représentent 2 pièces différentes, se déplacer de l'une à l'autre coûte donc 1 PA.

Chaque fois qu'un joueur entre pour la première fois de son tour de jeu dans une pièce où se trouve(nt) un ou plusieurs Personnage(s) appartenant à au moins un autre joueur, il doit réaliser un échange (voir « Echanger ») sauf s'il décide d'attaquer.

3. Ouvrir le Feu

Seuls les Androïdes peuvent tirer avec leur pistolet (pour 1 PA) et seulement s'ils ont une balle à dépenser. Les cartes Munitions se trouvent dans le paquet de cartes Fouille.

Elles sont pivotées dans le sens anti-horaire pour suivre le décompte des balles de la même façon que le sont les cartes Personnages pour les PV. N'oubliez pas de pivoter les cartes des Personnages qui se font tirer dessus par leurs coéquipiers !

A moins qu'elle ne soit améliorée par une carte (Lunette de Précision par exemple), l'arme des Androïdes ne leur permet de tirer que sur une cible se trouvant dans la même pièce qu'eux. Si un objet leur permet de tirer dans les pièces adjacentes, ils ne peuvent tirer à travers une porte de sécurité que s'il possède une carte magnétique ou si les portes ont été ouvertes durant cette Phase grâce à l'action « Ouvrir toutes les portes de sécurité » du Terminal. Si certaines améliorations permettent à un Androïde de tirer à plus d'une pièce de distance (carte promotionnelle par exemple), la cible doit se trouver dans la ligne de mire de l'Androïde (ok, on est en 2220, mais les balles ne savent pas encore prendre les virages !).

Une balle suffit pour se débarrasser d'un Parasite standard (gris) qui retourne alors dans la réserve. Les gros Parasites (noirs) doivent être touchés deux fois.

Un gros Parasite blessé (touché 1 fois) est remplacé par un Parasite gris venant de la réserve. S'il n'y a plus de Parasite gris dans la réserve, le Parasite noir est simplement retourné du côté gris. Les Soldats sont armés de lance-flammes qui servent uniquement à détruire le Nid. Ils doivent donc compter sur leurs équipiers et leur sens tactique pour échapper aux Parasites. Ils peuvent toutefois s'équiper d'un Couteau de Combat que l'on trouve parmi les cartes Fouille.

4. Fouiller une pièce

Une pièce avec une icône en son centre peut être fouillée (peu importe l'icône). Pour montrer qu'une pièce a été fouillée, retournez la carte du côté de l'icône rouge. La carte ne pourra plus être à nouveau retournée (elle reste du côté de l'icône rouge).

Une carte Exploration contenant deux pièces peut être fouillée depuis l'une ou l'autre de ces deux pièces. La carte est retournée du côté de l'icône rouge quelle que soit la pièce fouillée.

Quand un Personnage dépense 1 PA pour Fouiller, il prend la première carte de la pioche de cartes Fouille et l'ajoute à sa main, sauf s'il pioche une carte Alerte Parasite. Dans ce cas il doit la révéler immédiatement, la résoudre et la défausser (lancer le dé Parasite pour placer un nouveau Parasite comme expliqué plus bas dans la section Alerte Parasite). Il ne pioche pas de carte de remplacement (ce n'est le cas que lors de la Mise en Place du jeu).

De la même façon, Fouiller une pièce avec une icône rouge déclenche une Alerte Parasite et fait apparaître un nouveau Parasite avant que le joueur ne pioche sa carte Fouille. S'il reste un Parasite gris en réserve, placez-le en priorité avant de passer aux noirs. Les Parasites noirs entrent toujours en jeu du côté noir. Si tous les Parasites sont en jeu, on résout l'arrivée du Parasite en déplaçant un Parasite déjà en jeu sur la pièce nouvellement désignée par le dé. Le joueur qui déclenche cette arrivée choisit quel Parasite est déplacé. Les Parasites tués pendant la partie rejoignent la réserve et pourront donc revenir sur le plateau.

Durant leur premier tour de jeu, tous les joueurs doivent obligatoirement effectuer une Fouille. Dans les rares cas où ce ne serait pas possible, cette obligation est ignorée.

5. Activer le Terminal

L'ordinateur du Terminal a trois fonctions. Les joueurs ne peuvent en activer qu'une seule par tour, au prix d'1 PA, même s'il y a deux Terminaux en jeu. Après sa première utilisation, la carte du Terminal est retournée du côté de l'icône rouge. Activer un Terminal avec l'icône rouge visible fera apparaître un Parasite !



Réaliser un Scan Thermique

Les joueurs peuvent dépenser 1 PA pour réaliser un Scan Thermique de toute la base afin de connaître le nombre de membres Infectés dans l'équipe.

Lors d'un Scan, on forme 2 piles de cartes Scan : chaque joueur place face cachée la carte Scan représentant son véritable état (rouge = Infecté, bleu = non Infecté) sur l'emplacement de gauche (+ vert) du plateau Scan Thermique puis place sa deuxième carte sur l'emplacement de droite (- rouge), en prenant bien soin que les autres joueurs ne voient pas ses cartes par accident. Il est interdit de tromper les autres joueurs en plaçant la mauvaise carte Scan.

Les joueurs sont tous encouragés à clamer haut et fort qu'ils ne sont pas Infectés !

Au sein de chacune des piles, les cartes sont ensuite mélangées (toujours face cachée). Les cartes présentes du côté du + vert sont révélées une par une aux yeux de tous. Les joueurs savent ainsi combien de leurs coéquipiers sont Infectés mais ne savent pas de qui il s'agit. Nous les encourageons vivement à porter des accusations ! Après le test, les joueurs reprennent tous une carte positive et une carte négative.

Ouvrir toutes les portes de sécurité

En dépensant 1 PA, un Personnage peut ouvrir toutes les portes de sécurité qui ne peuvent normalement être ouvertes qu'avec les cartes magnétiques des cartes Fouille. Les portes restent ouvertes jusqu'à la prochaine Phase Parasite et se referment automatiquement juste avant le déplacement des Parasites. Le travail d'équipe est indispensable pour s'assurer que les portes soient ouvertes au bon moment.

Découvrir une pièce cachée

Le joueur peut activer les caméras de sécurité pour découvrir une pièce cachée. En dépensant 1 PA le joueur peut ajouter une nouvelle carte Exploration adjacente à n'importe quelle pièce déjà découverte en respectant les règles de placement décrites plus tôt. Il s'agit d'une exception à la règle selon laquelle toute nouvelle carte Exploration doit être adjacente à la pièce où se trouve le joueur qui la révèle. Cette action ne peut être réalisée qu'une seule fois par tour.

6. Se Soigner à l'Infirmierie

Dans cette pièce, un joueur peut soigner 2 blessures par tour au prix d'1 PA. Si les deux Personnages d'un même joueur se trouvent dans la même infirmerie, le joueur répartit les soins à son gré. Si la carte Exploration est du côté de l'icône noire, retournez-la pour faire apparaître l'icône rouge. Désormais, se soigner dans cette pièce déclenchera l'apparition d'un Parasite. Si un joueur récupère 1 PA grâce aux soins, il ne pourra s'en servir qu'à partir du tour suivant.



7. Utiliser un Objet

L'utilisation de certains objets comme le Scanner Thermique ou le Couteau de Combat coûte 1 PA. Les armes améliorées ne peuvent être utilisées que par les Androïdes (eux seuls peuvent utiliser des armes à feu).

Les objets utilisés sont placés face visible sur la table en payant le coût en PA si nécessaire. Les objets à usage unique sont défaussés après utilisation. Les objets réutilisables restent sur la table devant leur propriétaire et peuvent nécessiter 1 PA pour être réactivés.

L'action Ouvrir le Feu ne coûte que 1 PA. Les armes améliorées ne portent la mention « 1 PA » que pour rappeler le coût de cette action. Une arme améliorée remplace en quelque sorte l'arme standard d'un Androïde. L'action Ouvrir le Feu, même avec une arme améliorée, ne coûte toujours que 1 PA.



Cette icône avertit le joueur que cet objet ne peut être utilisé qu'une seule fois et doit être défaussé après usage. D'autres cartes se déchargent progressivement, comme les Munitions ou les Gilets Pare-Balles, et sont placées sur la défausse quand elles sont épuisées. S'il n'y a plus de carte Fouille dans la pioche, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pile.



Cette icône signifie qu'utiliser cet objet coûte 1 PA. Dans cet exemple, le Fusil d'Assaut remplace le pistolet standard de l'Androïde, l'utiliser correspond donc à une action Ouvrir le Feu standard qui coûte 1 PA.

Quand cette icône est présente, le joueur peut garder cette carte en jeu pour la réutiliser. Il doit la placer face visible devant lui quand il l'utilise pour la première fois. A partir de ce moment, il ne peut plus la reprendre en main, pour l'échanger par exemple.

IMPORTANT : A tout moment, un joueur doit avoir au minimum 5 cartes en main. Il ne doit jamais en avoir moins et ne PEUT DONC PLUS mettre de cartes en jeu s'il ne lui reste plus que cinq cartes en main !

Types de Pièces

Course

Entrer dans les pièces contenant ce symbole donne la possibilité de faire un mouvement supplémentaire dans n'importe quelle direction. Considérez ce bonus comme un PA supplémentaire à dépenser uniquement pour se déplacer. Un joueur ne peut profiter de ce bonus que si aucun autre joueur n'est présent dans cette pièce. La présence du deuxième Personnage du joueur actif ne bloque pas le déplacement. Si un joueur profite du bonus, il ne peut pas fouiller la pièce (car il la traverse en courant !).



Alerte Parasite

Entrer dans ce type de pièce attire un Parasite dans les parages. Le joueur qui entre dans cette pièce lance le dé Parasite, consulte la Salle du Réacteur et place un jeton Parasite dans la pièce adjacente correspondante, même si celle-ci se trouve derrière un mur ou une porte de sécurité. S'il n'y pas de pièce dans la direction indiquée, le Parasite est placé dans la même pièce que le Personnage qui vient de déclencher l'alerte.

Le Parasite n'attaque cependant pas et les autres Parasites ne se déplacent pas (ceci n'arrive que lors de la Phase Parasite).

Une pièce de ce type, une fois fouillée, devient très dangereuse puisqu'elle peut faire apparaître deux Parasites si un joueur souhaite la fouiller : un premier simplement lorsqu'il entre dans la pièce (à cause de l'icône Parasite) et un deuxième car la pièce a déjà été fouillée (icône rouge visible).

Faites toujours apparaître les Parasites avant toute chose, que ce soit tirer une carte Fouille ou toute autre action dans une pièce.



Entrepôt

Les entrepôts contiennent une grande quantité de matériel. Fouiller ici pour la première fois permet au joueur de piocher trois cartes Fouille au lieu d'une. S'il pioche une carte Alerte Parasite il doit la résoudre immédiatement. Comme lors d'une fouille classique, une carte Alerte Parasite n'est pas remplacée. Une fois retournés, les entrepôts affichent une icône rouge avec un « 1 » ce qui signifie qu'à partir de maintenant, fouiller ici ne fera plus piocher qu'une seule carte Fouille.



Fouille en Equipe

Cette pièce peut être fouillée de manière classique. Cependant, jusqu'à 2 Personnages de joueurs différents peuvent la fouiller ensemble en se répartissant le travail.

Seul le joueur actif dépense alors 1 PA. S'il y a plusieurs autres joueurs dans la même pièce, celui qui lance l'action peut choisir avec qui il fouille. Le joueur actif et le partenaire de son choix prennent une carte Fouille chacun (le joueur qui lance la Fouille reçoit obligatoirement une carte, il ne peut pas choisir deux autres joueurs).

Les cartes piochées sont distribuées aléatoirement face cachée entre les Personnages concernés.

Un joueur qui reçoit une carte Alerte Parasite doit la révéler et la résoudre immédiatement.

Attention, si le joueur dont c'est le tour a attaqué un autre joueur dans cette pièce, il ne peut plus lancer de Fouille en Equipe (voir page 10 « Ordre de Résolution des Actions »)



Echanger

Hormis dans la Salle du Réacteur où les échanges sont interdits, à chaque fois qu'un joueur entre dans une pièce où se trouve au moins un Personnage d'un autre joueur, il DOIT : soit l'attaquer (pour 1 PA), soit échanger avec lui une carte face cachée, à moins d'avoir déjà réalisé un échange dans cette pièce lors de ce tour de jeu. S'il y a plus d'un Personnage, le joueur entrant choisit avec lequel il échange.

Chacun des joueurs concernés prend une carte de sa main et la place face cachée devant l'autre joueur.

Chaque joueur ajoute ensuite la carte à sa main. Le joueur Hôte ou n'importe quel joueur Infecté peut essayer de contaminer un joueur en lui donnant une carte Infection.

Mais attention ! Une Infection peut être évitée, comme expliqué ci-dessous. Quand un joueur échappe à une tentative d'Infection, il garde la carte Infection en main même s'il n'est pas Infecté.

Bien sûr, les joueurs non Infectés ne peuvent pas transmettre de carte Infection lors d'un échange.

Si l'un des membres de votre duo est Infecté, vos deux Personnages le sont. Par exemple, même si l'Androïde bleu est d'un côté du plateau et que le Soldat bleu est de l'autre, lorsque l'Androïde est Infecté le Soldat l'est aussi. A partir de ce moment, le joueur bleu peut jouer ses cartes Infection !



Ce schéma montre deux scénarios possibles. Dans le premier cas à gauche, l'Infecté donne une carte Infection lors d'un échange. Son partenaire d'échange, qui ne suspecte rien, lui offre une Grenade. La pauvre victime est Infectée et passe dans le camp des Parasites. Dans le deuxième scénario, le partenaire d'échange ne fait pas confiance à l'Infecté. Pour se protéger, il joue un Jerrican qui lui permet d'éviter l'Infection. Il vient de perdre un Jerrican, vital pour sa mission, mais au moins il est encore sain et sauf et vient de découvrir des informations précieuses sur l'identité de ses adversaires. Rappelez-vous que les joueurs non concernés ne doivent pas voir les cartes de l'échange. Un objet à usage unique n'est jamais « utilisé » quand il est échangé.

Échanger est toujours une action forcée, les joueurs ne peuvent choisir eux-même de réaliser cette action. Lors d'un échange, les joueurs ne doivent pas jouer de cartes Infection d'une autre couleur que la leur, à moins qu'ils ne se retrouvent sans objet à échanger. Dans un cas rare comme celui-ci, un joueur peut exceptionnellement échanger une carte Infection d'une autre couleur que la sienne. Toutefois, cette carte n'infecte pas le joueur qui la reçoit.

Les joueurs ne doivent JAMAIS jouer de carte Infection de leur couleur tant qu'ils ne sont pas Infectés. Seules les cartes de la couleur d'un joueur infectent les autres lors d'un échange. Il est donc très important qu'un joueur recevant une carte Infection lors d'un échange s'assure que sa couleur corresponde à celle du joueur qui vient de la lui transmettre. Si la couleur correspond et qu'aucun Jerrican n'a été joué, les deux joueurs sont Infectés. Si la carte Infection n'est pas de la couleur correspondante, les joueurs ne sont pas Infectés (à moins qu'ils ne le soient déjà !). Rappelez-vous que chacun de vos Personnages ne peut réaliser qu'un seul échange par pièce dans un même tour. Si vous voulez réaliser deux échanges dans la même pièce, vous devez y amener votre deuxième Personnage. Par contre, en procédant ainsi vous risquez fort d'être soupçonné par vos coéquipiers !

Survie et Trahison

Les joueurs peuvent jouer leur rôle comme bon leur semble. Ils doivent surveiller attentivement les comportements suspects qui pourraient leur indiquer qu'un joueur est Infecté. Les Infectés doivent jouer subtilement, gagner la confiance des membres de l'équipe et frapper au bon moment pour en infecter un qui rejoindra leurs rangs. Gardez à l'esprit qu'une tentative d'Infection ratée provoquera généralement une accusation fracassante (« C'est l'Hôte ! »), ne lancez donc vos attaques qu'au moment critique. Les joueurs sont libres d'accuser les autres pendant la partie, même si ces accusations sont totalement infondées ou qu'elles relèvent d'un stratagème destiné à détourner l'attention. Mais les Infectés et l'Hôte ne doivent jamais se révéler, même s'ils ont été justement accusés.

Rappelez-vous qu'il y a toujours au moins un Hôte actif et qu'il peut être n'importe quel membre de l'équipe. Même celui qui vient juste de vous aider à vous débarrasser d'un Parasite ! Il n'y a pas de code d'honneur à Panic Station. Vous pouvez attaquer un équipier que vous suspectez d'être Infecté ou suggérer aux autres de le faire. Rien ne permet d'empêcher l'Hôte d'éliminer les membres de l'équipe qui pourraient découvrir son identité plutôt que de les infecter. Comme pour les Parasites, l'Androïde d'un joueur peut utiliser son arme pour attaquer un membre de l'équipe qui se trouve dans la même pièce que lui, lui faisant perdre 1 PV (et peut-être aussi 1 PA). Toutefois, un joueur attaqué peut jouer une carte Gilet pare-balles pour éviter la blessure, mais chaque Gilet pare-balles ne protège que d'une attaque. La même règle s'applique au Couteau de Combat. Si vous n'avez plus de Gilet pare-balles, courez !

Ordre de Résolution des Actions

Quand les joueurs entrent dans une pièce, ils doivent réaliser leurs actions dans un ordre spécifique. Avant qu'un joueur ne puisse Explorer, Fouiller ou réaliser l'action spéciale de la pièce avec son Personnage, il doit décider s'il attaque ou non un Personnage d'un autre joueur (s'il y en a un dans la même pièce). S'il n'attaque pas, il est OBLIGE de réaliser un échange, à moins qu'il n'en ait déjà réalisé un dans cette pièce plus tôt dans son tour. S'il décide d'attaquer, l'échange devient optionnel : un joueur peut toujours réaliser un échange avant d'attaquer un Personnage. Il peut ensuite continuer son tour et effectuer d'autres actions en utilisant ses PA.

Conditions de Fin de Partie

Quand tous les joueurs ont réalisé leurs actions, un nouveau tour commence par la Phase Parasite jusqu'à ce qu'une des conditions de fin de partie suivantes soit remplie :

Victoire des Humains

Une victoire humaine ne peut intervenir que si un Soldat non Infecté joue trois cartes Jerrican alors qu'il se trouve dans le Nid des Parasites. Jouer les trois cartes pour brûler le Nid coûte 1 PA. En brûlant le Nid, le joueur peut passer outre la règle qui lui impose d'avoir au minimum cinq cartes en main. Seuls les joueurs humains encore sains et saufs partagent cette victoire, remportée de la plus dure et la plus belle manière qui soit.

Victoires des Parasites

- Si tous les membres de l'équipe sont Infectés (comme le prouve un Scan Thermique de la base) l'Hôte et les Infectés encore en vie remportent la partie (les Infectés les plus fourbes pourraient être tentés de supprimer leurs petits camarades juste avant la fin de partie).

Toutefois, le dernier joueur Infecté n'est pas considéré comme victorieux. Il faut donc à tout prix éviter d'être le dernier joueur Infecté. La seule exception à cette règle est le cas rare où l'Hôte gagnerait sans infecter aucun autre joueur ou si le dernier joueur Infecté était mort (et aurait donc déjà perdu).

- S'il ne reste plus qu'un humain (comme le prouve un Scan Thermique de la base) et qu'il n'y a plus de cartes Jerrican ni dans sa main, ni dans le paquet de cartes Fouille, l'Hôte et les Infectés remportent la partie.

- Si tous les Soldats sont morts, étant donné que seuls les Soldats peuvent brûler le Nid, les Infectés gagnent.

La partie NE PREND PAS FIN si l'Hôte meurt. Les joueurs doivent toujours trouver et détruire le Nid. Dans tous les cas, seuls les joueurs encore en vie peuvent partager la victoire. La mort est synonyme de défaite.

Notes

Si la pioche de cartes Exploration est épuisée, mélanger la défausse pour former une nouvelle pioche. Les cartes des joueurs éliminés sont retirées du jeu pour toute la partie.

Un joueur ne doit jamais montrer ses cartes, à moins qu'il n'y soit forcé par un Scanner Thermique. Par contre, les joueurs peuvent parler de leurs cartes, sans aucune obligation de dire la vérité ! L'Hôte et les Infectés peuvent remporter la partie en tuant simplement les joueurs humains. C'est un bon moyen de gagner sans avoir à en partager le mérite. Et c'est encore mieux si l'Hôte et/ou les Infectés arrivent à convaincre tout le monde qu'ils sont en train de tirer sur un joueur car il est l'Hôte !

Une fois jouée face visible devant un joueur, une carte ne peut jamais être reprise en main. Si l'objet est épuisé, il est défaussé.

Si vous piochez une carte Parasite lors de la mise en place, le Parasite n'attaquera personne dans l'immédiat puisque la première Phase Parasite a lieu avant que les Humains n'entrent dans la base.

Les Parasites ne se déplacent et n'attaquent que lors de la Phase Parasite. De nouveaux Parasites peuvent apparaître pendant les Fouilles mais ils n'attaqueront que lors de la prochaine Phase Parasite.

Si un joueur se trouve sur une carte Exploration représentant deux pièces distinctes et qu'il doit placer un nouveau Parasite, le dé Parasite peut faire apparaître le nouveau Parasite dans la deuxième pièce de la carte Exploration.

Conseils stratégiques

- Prenez le temps de faire suffisamment de Fouilles en début de partie. Il est crucial de récupérer le matériel qui vous permettra de vous protéger quand l'opposition se fera trop pressante. Avoir un Jerrican d'avance permet de se protéger contre les tentatives d'Infection et il est indispensable d'avoir plus de cinq cartes en main afin de pouvoir poser ses objets devant soi.

- N'oubliez pas que vous pouvez éviter d'Echanger si vous attaquez en rentrant dans une pièce. Vous pourriez certes en subir les conséquences, mais ça pourrait vous permettre d'éviter le pire si vous n'avez plus de Jerrican pour contrer une tentative d'Infection.

- Servez-vous du Terminal pour placer le Nid aussi loin que possible des Infectés. Cela donnera aux humains un énorme avantage.

- La confusion est votre meilleure arme contre vos adversaires. Si vous êtes humain, essayez de tromper les Infectés en agissant comme eux. Si vous êtes l'Hôte, tentez de gagner la confiance des Humains en leur échangeant quelques objets utiles ou en les aidant à sortir de situations dangereuses. Attendez le bon moment pour frapper lorsqu'ils baissent leur garde. Le mensonge peut être un allié précieux dans ce jeu.

- En tant qu'Humain, cherchez au moins un autre joueur Humain en qui vous pourrez avoir confiance. Vous pouvez gagner en jouant dans votre coin mais deux humains qui travaillent de concert sont encore plus efficaces. Utilisez le Scanner Corporel, l'un des objets les plus puissants du jeu, non seulement pour révéler un Infecté mais aussi pour trouver un allié humain digne de confiance qui vous aidera à remplir votre mission.

- Placez consciencieusement vos cartes Exploration. Une rotation de 180° peut tout changer. Les Humains cherchent un chemin optimal pour traverser la base en rencontrant un minimum de problèmes. Les Infectés vont au contraire chercher à leur mettre des bâtons dans les roues.

- Rappelez-vous que l'apparition de nouveaux Parasites peut aussi vous « aider ». Créer une dangereuse horde de Parasite entre vous et les Infectés les empêchera de vous approcher.

- En tant qu'Humain, il vaut mieux éloigner vos deux Personnages l'un de l'autre. Si vous laissez vos Personnages proches, un Hôte malin pourrait en profiter pour réaliser une double tentative d'Infection dans le même tour, affaiblissant fortement vos défenses.

- En tant qu'Hôte, vous pouvez forcer des échanges avec certains joueurs en plaçant soigneusement vos cartes Exploration. Vous pouvez par exemple créer un cul de sac forçant les Humains à passer par la pièce où vous vous trouvez.

- Réfléchissez bien à la pièce dans laquelle vous finissez votre déplacement pour éviter au maximum les risques d'être attaqué par les Parasites. Entrer dans une pièce avec 3 ou 4 sorties et un Parasite est plus sûr (car il a de grandes chances de se déplacer au début de Phase Parasite) que de finir son déplacement dans une pièce vide mais entourée de plusieurs Parasites qui peuvent potentiellement vous attaquer durant leur tour.

Ajuster la difficulté

Panic Station est un sacré challenge pour les débutants. Afin de donner aux Humains de plus grandes chances de victoire face aux Infectés, enlevez une carte Infection de la main de départ de chaque joueur. Votre main de carte sera dans ce cas formée de 4 cartes minimum.

Des joueurs débutants peuvent aussi se mettre d'accord pour rendre le rôle d'Hôte un peu plus facile en appliquant la règle suivante : si l'Hôte se retrouve sans carte Infection après trois tentatives d'Infection ratées, il peut utiliser la carte Hôte lors d'un échange pour infecter un autre joueur. Il n'est plus l'Hôte mais reste Infecté, le joueur qui reçoit la carte devenant le nouvel Hôte.

Si les joueurs souhaitent au contraire affronter un challenge encore plus relevé pour les humains, ils peuvent essayer de détruire le Nid avec quatre cartes Jerrican au lieu de trois pour remporter la partie.

Variante Maître et Serviteur

Dans cette variante, l'Hôte gagne la partie s'il remplit l'une des conditions décrites précédemment mais les Infectés ne gagnent avec lui que s'ils sont arrivés à prouver leur loyauté à leur maître.

Afin de partager la victoire, un Infecté doit remplir l'une des conditions suivantes :

Infecter un membre de l'équipe pas encore Infecté

Cette condition peut être vérifiée en fin de partie lorsque les joueurs expliquent qui les a Infecté et par la présence de cartes Infection d'autres joueurs.

Eliminer le dernier Personnage survivant d'un joueur

On vérifie là aussi en fin de partie et ça peut être prouvé simplement : quand un Infecté élimine le dernier Personnage d'un joueur, ce dernier lui donne la carte Scan qui décrit son état actuel. Il doit transmettre sa carte face cachée en s'assurant que personne ne la voit. Le joueur qui la reçoit doit la garder face cachée jusqu'à la fin de la partie lorsqu'elle est révélée pour vérifier s'il a bien éliminé un joueur non Infecté.

Naturellement, un Infecté peut éliminer autant de joueurs qu'il le souhaite. Mais il doit avoir au moins une carte non Infecté d'un autre joueur en fin de partie pour partager la victoire.

Cette condition est souvent assez dure à remplir, un Infecté devra parfois abattre les deux Personnages d'un même joueur pour pouvoir récupérer sa carte.



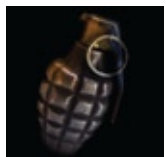
Carte Magnétique

Cet objet permet au Personnage qui la possède (et seulement lui) de passer les portes de sécurité. Il ne peut pas ouvrir les portes de sécurité pour un autre joueur.



Scanner Corporel

Un joueur peut utiliser le scanner pour contrôler l'identité d'un des Personnages présents dans la même pièce que lui. Jouer cette carte oblige le joueur ciblé à montrer ses cartes à celui qui a lancé le test. Cela peut révéler que le joueur testé est un Infecté voir même l'Hôte. Par exemple un joueur avec deux cartes Infection de sa couleur ou moins est forcément Infecté puisqu'il a commencé la partie avec trois. Il en a donc manifestement jouée une lors d'une tentative d'Infection. La présence de cartes Infection d'une autre couleur vous révèlent aussi des informations sur les autres Infectés.



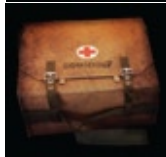
Grenade

Un Personnage peut lancer une Grenade dans une pièce adjacente et infliger ainsi une blessure à tous les Parasites et Personnages qui se trouvent dans cette pièce. Une Grenade ne peut pas être lancée que dans une pièce adjacente et non dans la pièce où se trouve le Personnage qui la lance. Notez aussi que lancer une Grenade dans une pièce est considéré comme une attaque, et peut éviter d'Echanger si on entre dans le même tour dans cette pièce.



Jerrican

Les Jerricans sont cruciaux. Ils peuvent être utilisés pour éviter une tentative d'Infection lors d'un Echange ou pour détruire le Nid et remporter ainsi la partie. Rappelez-vous que seuls les Soldats peuvent détruire le Nid.



Kit de Premiers Soins

Un Personnage peut s'en servir pour se soigner ou soigner n'importe quel autre membre de l'équipe présent dans la même pièce pour un total de 2 PV. Il peut aussi se soigner et soigner un autre Personnage pour 1 PV chacun.



Lunette de Précision

Cet objet ne peut être utilisé que par les Androïdes. Normalement un Androïde ne peut tirer que sur un Personnage ou un Parasite se trouvant dans la même pièce que lui. Avec la Lunette de Précision, il peut aussi tirer sur une cible se trouvant dans une pièce adjacente, que ce soit avec le Pistolet ou avec le Fusil Mitrailleur. La Lunette de Précision ne peut pas être combinée avec le Fusil de Sniper (carte promotionnelle).



Couteau de Combat

Cette arme peut être utilisée aussi bien par les Soldats que par les Androïdes pour attaquer les Parasites ou des membres de l'équipe. Lancez le dé : sur un résultat de 3 ou plus, le Personnage inflige une blessure à la victime. La cible d'un coup de Couteau peut esquiver l'attaque en jouant une carte Gilet Pare-Balles.



Fusil Mitrailleur

Cette arme automatique ne peut être utilisée que par les Androïdes et remplace leur Pistolet : pour 1 PA, le Fusil Mitrailleur tire deux balles (et inflige 2 blessures) au lieu d'une. Ces deux balles peuvent viser deux cibles différentes. Equipé d'une Lunette de Précision, le Fusil peut toucher des cibles dans la même pièce ou dans une pièce adjacente. Cette arme permet d'éliminer immédiatement un Parasite noir en dépensant seulement 1 PA.



Gilet Pare-Balles

Cet équipement permet d'éviter une blessure suite à une attaque au Couteau, par arme à feu ou d'un Parasite. Les Gilets Pare-Balles utilisés sont placés sur la défausse de cartes Fouille. Cette carte peut être jouée en dehors de son tour, en réaction à une attaque. Si les deux Personnages d'un même joueur se trouvent dans la même pièce, une carte Gilet Pare-Balles permet de protéger les deux en même temps.



Munitions

Ces balles servent à recharger les armes des Androïdes. Sans munition, une arme est totalement inutile. Pour chaque balle tirée, la carte Munition correspondante est pivotée une fois dans le sens anti-horaire pour suivre le nombre de balles restant dans l'arme. Il faut donc la pivoter deux fois si on tire deux balles d'un coup avec le Fusil Mitrailleur. Quand la dernière balle est tirée, la carte est défaussée. Les cartes Munition sont placées devant le joueur qui les possède. Elles rejoignent la défausse dès qu'elles sont épuisées.



Adrénaline

Ce surplus temporaire d'énergie offre à un Personnage 2 PA additionnels pour ce tour. On peut utiliser plusieurs cartes Adrénaline dans un même tour.



Alerte Parasite !

Cette carte doit être révélée et appliquée dès qu'elle est piochée : le joueur qui déclenche l'alerte lance le dé Parasite et place un Parasite dans la pièce adjacente à sa position en fonction du résultat du dé (on procède de la même façon lors de l'activation d'une icône Alerte Parasite). La carte est ensuite défaussée.

Crédits

Conception et graphismes : David Ausloos
Rédaction de la règle : Kevin Nesbitt et Christine Biancheria
Edito : Bart Nijssen
Chef de projet : Jonny de Vries, Johan Kuipers
Règle Française : Bruno Larochette



www.whitegoblingames.com
© 2011-2012 White Goblin Games