

Don't Talk to Strangers



RÈGLE DU JEU

1-4 JOUEURS 15-20 MINUTES 14 ANS+

**Ne parle jamais aux inconnus !*

APERÇU

Papa et Maman répètent sans cesse de ne pas parler aux inconnus, mais depuis peu, il en surgit partout en ville. Et ils semblent venir de loin ! La cloche a sonné et vous devez maintenant rejoindre des endroits sûrs sans vous faire enlever par ces inconnus venus d'ailleurs.

À chaque tour, jouez une carte de votre main pour aider vos **Gamins** à se déplacer de l'École à n'importe quel **Lieu sûr**. Marchez, courez, prenez le bus scolaire ou municipal pour atteindre les lieux les plus favorables... Plus vous êtes rapide, mieux ce sera !

Certains **Lieu sûrs** rapportent des points en fin de partie et parfois même un bonus supplémentaire. Une fois que le **Gamin** que vous déplaçiez a rejoint un **Lieu sûr**, vous pouvez en placer un autre sur le plateau de jeu.

Piochez une carte à la fin de votre tour. Mais attention, dès qu'une carte **Alien repéré !** ou **Soucoupe volante !** est piochée, il faut la révéler immédiatement. Si un **Alien** est placé dans un lieu occupé par un de vos **Gamins**, ce dernier est enlevé. La partie est terminée lorsque tous les **Aliens** sont placés ! Le joueur qui marque le plus de points grâce à ses **Gamins** en **Lieu sûr** l'emporte !

MATÉRIEL

- 100 cartes
- 10 jetons Alien
- 1 plateau de jeu à 2 faces
- 1 jeton Soucoupe
- 40 jetons Gamin (4 couleurs pour les 4 joueurs)

MISE EN PLACE

1. Mélangez les cartes. Vous pouvez faire 2 pioches pour que tout le monde puisse les atteindre plus facilement.
2. Chaque joueur choisit une couleur et prend les jetons Gamins de cette couleur dans sa réserve.
3. Décidez si vous voulez jouer sur le quartier A ou B du plateau. Pour vos premières parties, nous recommandons le quartier A. Placez-le au centre de la zone de jeu.
4. Placez les 10 jetons Alien près du plateau. Si vous utilisez le quartier A, remettez-en 2 dans la boîte, car ils ne seront pas utilisés.
5. Chaque joueur pioche 3 cartes qui forment sa main. Toutes les cartes **Alien repéré !** ou **Soucoupe volante !** piochées en début de partie sont immédiatement défaussées sans effet et remplacées. Les cartes sont défaussées face visible et consultables par tous.
6. Le joueur à s'être trouvé dans une école le plus récemment commence. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple de mise en place pour 3 joueurs :



FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsque le dernier Alien est placé sur le plateau (le 8^e sur le quartier A, le 10^e sur le quartier B). La partie se termine également si un joueur rapatrie tous ses Gamins en Lieu sûr. Chaque joueur doit alors additionner les points rapportés par ses Gamins en Lieu sûr. Les Gamins sur les emplacements de routes ne comptent pas. Le joueur avec le plus de points gagne ! En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Remarque : Il est également possible de remporter une victoire alternative en établissant un contact avec les Aliens à l'aide de la carte **Club de sciences**.

TOUR DE JEU

Effectuez une action par tour parmi les 2 suivantes :

1. LAISSER SORTIR UN GAMIN : Placez un Gamin de votre réserve sur la case École du plateau. Vous ne pouvez pas effectuer cette action si vous avez déjà un enfant en chemin ! Une fois que ce Gamin rejoint un Lieu sûr, vous pourrez alors laisser sortir un autre Gamin.

2. JOUER UNE CARTE : Sélectionnez une carte de votre main et jouez-la face visible. Jouez l'effet de la carte, puis placez-la dans la pile de défausse. La limite de main standard est de 3 cartes.

EFFETS DES CARTES

Les textes des cartes sont explicites, mais voici quelques explications supplémentaires :

SE DÉPLACER

La plupart des cartes vous demandent de déplacer un de vos Gamins d'un certain nombre de cases. Vous devez alors choisir un de vos Gamins qui n'est pas déjà en Lieu sûr et le déplacer orthogonalement (jamais en diagonale) d'autant de cases. Vous devez toujours vous déplacer du nombre exact de cases et vous ne pouvez pas revenir en arrière, c'est-à-dire entrer dans une case dans laquelle vous avez commencé ou que vous avez déjà

traversée ce tour. La seule exception est lorsqu'un Gamin rejoint un Lieu sûr. Dans ce cas, vous n'avez pas besoin d'un mouvement exact pour rejoindre la case du Lieu sûr et le mouvement en cours s'arrête immédiatement. Les lignes rouges du plateau sont des murs et ne peuvent pas être franchies avec les effets de mouvement, sauf avec la carte **Saut de barrière**. Les rectangles jaunes entre les cases indiquent les entrées des Lieux sûrs.

DÉPLACEZ N'IMPORTE QUEL NOMBRE DE VOS GAMINS

Vous pouvez jouer cette carte même si vous n'avez qu'un seul Gamin en jeu. Mais si vous avez réussi à obtenir le bonus d'un Parc, il se peut que vous ayez plusieurs Gamins en jeu sur le plateau. Dans ce cas, vous pouvez déplacer et faire entrer en Lieu sûr plusieurs de vos Gamins dans le même tour.

ALIENS ET SOUCOUPES

Les cartes **Alien repéré !** et **Soucoupe volante !** ne fonctionnent pas comme les autres. Elles ne rejoignent jamais votre main et vous ne les jouerez jamais comme action principale de votre tour. Vous devez les révéler immédiatement quand vous les piochez. Une fois leurs effets appliqués, vous devez piocher une autre carte. Cela signifie qu'il est possible de piocher et de résoudre plusieurs cartes **Alien repéré !** et **Soucoupe volante !** à la suite.

PLACER UN ALIEN

Lorsqu'une des cartes **Alien repéré !** mentionnées ci-dessus vous le demande, vous devez placer un **jeton Alien** de la réserve sur le plateau sur l'une des cases indiquées du plateau. La case choisie ne doit pas déjà être occupée par un autre **jeton Alien**. Les conséquences sont les suivantes :

1. Tous les Gamins présents sur cette case sont retirés du plateau et rejoignent la réserve du ou des joueurs concernés.
2. La case est désormais infranchissable, sauf par certaines cartes spéciales.
3. La partie se termine immédiatement lorsque tous les **jetons Alien** ont été placés sur le plateau.

CARTES « SOUCOUBE VOLANTE ! »

Lorsque l'une de ces cartes est piochée, désignez un des Gamins du plateau de jeu (y compris ceux présents dans les

Lieux sûrs). Lancez alors le **jeton Soucoupe** comme vous le feriez avec une pièce de monnaie pour jouer à pile ou face. Si l'image de la soucoupe volante est révélée, ce Gamin est retiré du plateau ! Cette action peut entraîner pour un joueur la perte des bonus de la Bibliothèque ou des Parcs. Dans ce cas, le joueur peut temporairement dépasser sa limite de Gamins en jeu ou de cartes en main et ne prend aucune mesure immédiate pour revenir dans les limites fixées par les règles. Par exemple : Jean-Daniel a 2 Gamins qui se déplacent sur le plateau, ainsi qu'un Gamin en Lieu sûr au Parc nord. Michel pioche une carte Soucoupe volante ! et réussit à enlever le Gamin de la case Parc nord, réduisant ainsi le nombre maximum d'enfants à déplacer de 2 à 1. Jean-Daniel est autorisé à dépasser temporairement ce maximum jusqu'à ce qu'un de ses 2 Gamins en jeu rejoigne un Lieu sûr ou se fasse enlever.

SPÉCIFICITÉS DES LIEUX SÛRS

PAVILLONS/MANOIRS

Ces cases ne peuvent recevoir qu'un seul Gamin à la fois. Aucun autre Gamin ne peut y entrer si la case n'est pas vide. La carte **Voiture de Maman** fonctionne uniquement avec les Pavillons et non les Manoirs !

PISCINE

Ce Lieu sûr comporte plusieurs espaces de score de valeurs variables. Les premiers arrivés seront les premiers servis pour marquer le plus de points !

BIBLIOTHÈQUE

En plus de la valeur de points indiquée, la taille maximale de votre main est augmentée d'une carte par Gamin au-delà des 3 cartes autorisées. Par exemple, si vous avez 2 Gamins placés dans une Bibliothèque, la taille maximale de votre main augmente à 5 cartes. Chaque joueur pioche jusqu'au maximum de sa main à la fin de son tour. Vous piocherez généralement 2 cartes si un de vos Gamins rejoint un espace de la Bibliothèque.

PARC

En plus de la valeur de points indiquée, le nombre de Gamins en mouvement autorisé est augmenté d'un Gamin par espace

de Parc occupé par un de vos Gamins. Vous devrez toujours effectuer une action « laisser sortir un Gamin » pour chaque Gamin que vous souhaitez ajouter au tableau !

GYMNASE/CLUB SECRET/BAL DE PROMO

Plusieurs joueurs peuvent occuper ces espaces. Vos Gamins présents dans ces lieux ne marquent des points que pour vous, mais le score final est plus intéressant si le lieu est complet.

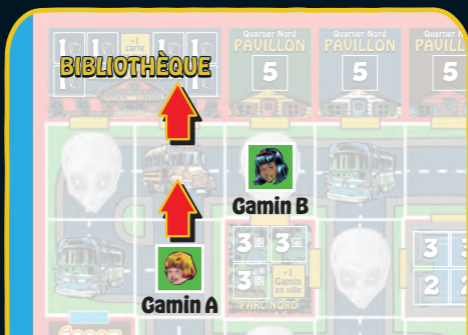
LES AUTRES CASES DU PLATEAU

Le plateau comporte de nombreuses cases de routes vides, des cases avec une tête d'Alien ou d'arrêts de bus scolaires ou municipaux. Ces cases ne rapportent pas de points en fin de partie ! Les cases avec une tête d'Alien non occupées par un jeton Alien sont franchissables. Les arrêts de bus permettent d'utiliser les cartes correspondantes.

EXEMPLE DE TOUR

Jean-Daniel possède 2 Gamins en mouvement sur le plateau grâce au bonus d'un Parc. Il joue une carte **Course !** et doit maintenant choisir un de ses deux Gamins pour le déplacer de 2 cases. Jean-Daniel choisit de déplacer son Gamin A de 2 cases jusqu'à la Bibliothèque. Ce Gamin y restera jusqu'à la phase de comptage des points. D'ici là, Jean-Daniel pioche une carte de plus que sa taille de main précédente grâce au bonus de la Bibliothèque.

RÈGLES ADDITIONNELLES



Il n'y a aucune limite au nombre de Gamins pouvant se trouver sur une case avec un fond de route. Les cases de score des Lieux sûrs ne peuvent en revanche jamais être partagées.

LA PIOCHE EST ÉPUISEE ? Mélanger la défausse ! Il est cependant assez difficile d'épuiser la pioche. Avec 18 cartes **Alien repéré !** dans le jeu, vous en piocherez 8 ou 10 plus tôt que vous ne le pensez. Notez que plus de cartes **Alien repéré !** seront défaussées en début de partie lorsque les joueurs piochent leurs mains initiales, plus la partie durera longtemps !

RÈGLE FACULTATIVE : Si les joueurs souhaitent éviter de mélanger la défausse lorsque la pioche est épuisée ou souhaitent des parties plus courtes, il est souhaitable de replacer dans la pioche les cartes **Alien repéré !** initialement écartées au-delà de la 5^e piochée.

COURAGE FUYONS : Il y a en fait une 3^e action que vous pouvez faire à chaque tour, mais elle est très inefficace et ne doit être utilisée qu'en dernier recours. Vous pouvez faire fuir un de vos Gamins en le retirant du plateau. Dans ce cas, vous ne piochez aucune carte à la fin du tour. Dans de rares circonstances, vous pourriez avoir un Gamin coincé entre des Aliens et cela pourrait être votre meilleure option !

Conseils :

- Pour chaque Gamin que vous placez dans un Parc, vous êtes autorisé à avoir un Gamin supplémentaire en jeu sur le plateau !
- N'oubliez pas que la case de l'École où tous les Gamins commencent leurs aventures est aussi un arrêt de bus scolaire.
- Ne vous inquiétez pas de manquer de jetons Gamins. Il est très peu probable que vous les utilisiez tous avant la fin du jeu.

VARIANTES

Pour les joueurs qui apprécient particulièrement le jeu et souhaitent pimenter l'expérience, nous avons concocté les variantes suivantes :

JEU EN ÉQUIPE : Il est possible de jouer à 2 contre 2 en équipe ! Asseyez-vous à côté de votre coéquipier de manière à pouvoir facilement communiquer votre stratégie et le contenu de vos

mains, ou au contraire, asseyez-vous en diagonale opposée à votre coéquipier sans aucune communication d'aucune sorte. Vous jouez vos tours avec la règle habituelle, mais additionnez vos scores en fin de partie.

PREMIER DE LA CLASSE : Les joueurs peuvent augmenter la limite de main par défaut de 3 à 4 cartes. Cela peut entraîner la suppression d'un plus grand nombre de cartes **Alien repéré !** en début de partie.

GROSSE TÊTE : Une action gratuite supplémentaire est disponible dans cette variante pour les joueurs recherchant une expérience plus stratégique. Les joueurs peuvent défausser 1 carte à chaque tour, ce qui signifie qu'ils piochent une carte supplémentaire en fin de tour pour refaire leur main.

INVASION TOTALE : Chaque fois qu'une carte **Alien repéré !** ou une carte **Soucoupe volante !** est révélée, résolvez les effets des deux types de cartes dans n'importe quel ordre. Cela a pour conséquence une utilisation plus fréquente du **jeton Soucoupe**. Il est ainsi plus difficile de conserver ses Gamins en Lieux sûrs. Un chaos total !

COMPÉTITION 1 V 1 : 2 joueurs s'affrontent en 3 manches. Déterminez au hasard qui commence, le gagnant étant premier lors de la partie suivante. Jouez la 1^{re} partie sur le **Quartier A** et la 2^e partie sur le **Quartier B**. Si chaque joueur a gagné une partie à l'issue des 2 premières manches, le joueur qui a obtenu le score le plus élevé lors des 2 premières parties peut choisir le côté du plateau.

DÉFI SOLO : Combien de points pouvez-vous engranger avant que les Aliens ne prennent le contrôle du monde ? Essayez de battre votre meilleur score ! Dans ce mode, la carte **Club de sciences** ne permet pas de gagner la partie, mais vous rapporte 10 points. Retirez la carte **Rencard chez le glacier** lors de la mise en place.

DÉFI SOLO ARCHITECTE : Ce mode de jeu est centré sur la planification. Retirez les cartes **Soucoupe volante !** et **Club de sciences** lors de la mise en place. Définissez votre main de départ et l'ordre de la pioche. Vous devez inclure une carte **Alien repéré !** toutes les 2 cartes, en commençant par la 2^e carte du jeu (puis la 4^e, la 6^e, et ainsi de suite) ! Disposez votre

programmation de cartes face visible afin de pouvoir les organiser et expérimenter plus facilement. Combien de points pourrez-vous accumuler en programmant l'ensemble des tours du jeu ?

FAQ GÉNÉRALE

Puis-je volontairement déplacer un de mes Gamins vers un Alien pour qu'il soit retiré du plateau ?

Non. Si vous êtes coincé et que vous souhaitez récupérer votre jeton Gamin, utilisez la règle **Courage fuyons** comme action de votre tour.

Puis-je placer un jeton Alien sur une case qui en possède déjà un ?

Non, vous devez choisir un autre emplacement.

Y a-t-il une limite au nombre de jetons Gamin pouvant occuper une case ?

Il n'y a aucune limite au nombre de Gamins pouvant se trouver sur une case avec un fond de route, quelle que soit leur couleur de joueur. Les cases de score des Lieux sûrs ne peuvent en revanche jamais être partagées.

Dois-je utiliser la totalité des cases mentionnées sur une carte de déplacement ?

Vous n'avez pas besoin d'un mouvement exact pour rejoindre la case d'un Lieu sûr et le mouvement en cours s'y arrête immédiatement. Dans tous les autres cas, vous devez toujours vous déplacer du nombre exact de cases mentionné. Vous ne pouvez pas faire demi-tour, c'est-à-dire entrer dans une case où vous avez commencé ou que vous avez traversée ce tour.

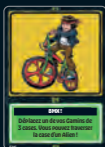
Puis-je déplacer un Gamin d'un Lieu sûr ?

Une fois qu'un Gamin est en Lieu sûr, il ne peut plus être déplacé par des cartes de mouvement. En revanche, les cartes **Soucoupe volante !** et **Nouveau copain de Maman** peuvent agir sur un jeton Gamin placé sur un Lieu sûr.

Puis-je traverser les cases boisées du Quartier B ? Celles avec les têtes d'Aliens grisées ?

Oui. Même si ces cases ne comportent pas un fond de route, vos Gamins peuvent les traverser. En supposant qu'aucun **jeton Alien** n'y soit placé, bien sûr !

FAQ DES CARTES



BMX !

Vous ne pouvez pas terminer votre mouvement sur une case comportant un **jeton Alien**.



BAL DE PROMO

Vous pouvez déplacer un de vos Gamins ou un Gamin appartenant à un autre joueur. Cette carte ne permet pas de déplacer un Gamin qui a rejoint un Lieu sûr.



CLUB DE SCIENCES

Si vous n'avez qu'un seul Gamin dans la Bibliothèque, cette carte est une garantie d'échouer.



POOL PARTY !

Vous pouvez déplacer 1 à 2 enfants au total, qu'ils soient les vôtres ou adverses. Cette carte ne permet pas de déplacer un Gamin qui a rejoint un Lieu sûr.



RENCARD CHEZ LE GLACIER

La carte choisie dans la main d'un autre joueur reste dans sa main après que vous en avez copié l'effet.



VOITURE DE MAMAN

Notez que cette carte ne permet pas de déplacer un Gamin vers un Manoir.

LISTE DES 100 CARTES

- 18 x Alien repéré !
- 5 x Soucoupe volante !
- 10 x Marche
- 10 x Course !
- 10 x Planche à roulette
- 10 x Bus scolaire
- 10 x Bus municipal
- 10 x Talkies-walkies
- 3 x Saut de barrière
- 3 x BMX !
- 3 x Bal de promo
- 1 x Club de sciences
- 1 x Pool party !
- 1 x Nouveau copain de Maman
- 1 x Men in black
- 1 x Rencard chez le glacier
- 1 x Synchronisation des montres
- 1 x Voiture de Maman
- 1 x Covoiturage !


CRÉDITS

Auteur : Ben Stoll - Graphisme: Larry Renac
Testeurs : Brenda Gutierrez, Kimberly Meza,
Michelle Hamilton, Cory Jones, Holiday Jones.

CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Président et fondateur : John Sepenuk
Fondateur : John Nee
Fondateur : Cory Jones
Directeur, développement produit : Eric Moss
Directeur des opérations : Ming Wan
Remerciements : Rumi Asai, Amanda
Barker, Javier Casillas, Matt Hoffman,
Jason Lim, Joshua Moran, Hudson Mullar,
Sophia Shimamura, Shane Smith, John
Vineyard, MaryCarmen Wilber.

DON'T PANIC GAMES

Président : Cedric Littardi
Directeur éditorial : Sébastien Rost
Chef de projet : Paul Malairan
Correction : Mélissa Veludo
Fabrication : Nicolas Aubry 
Communication : Julie Debonne

www.dontpanicgames.com



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



© 2024 Steven Rhodes. © 2024 Cryptozoic Entertainment.
Version française © 2024 Don't Panic Games



[dontpanicgames](https://www.facebook.com/dontpanicgames)



[@DontPanicGames1](https://twitter.com/DontPanicGames1)



[@dontpanicgames](https://www.instagram.com/dontpanicgames)



[@DontPanicGames](https://www.youtube.com/DontPanicGames)