

Phase du jeu en solo

- Chaque manche se divise en deux phases consécutives : Phase Joueur et Événement. (P.10 règles)
- **Phase Joueur** (P.10 règles) :
 - 1 : Piochez des cartes Action jusqu'à atteindre 5 cartes. Si pioche vide, mélangez la défausse.
 - 2 : Jouez une succession de tours jusqu'à ce que vous passiez. Un tour est composé de 2 actions (ou d'une action suite à laquelle vous passez, ou de 0 action si vous ne faites que passer). Lorsqu'un joueur passe, il peut défausser autant de cartes qu'il le souhaite. +1 blessure légère si vous terminez 1 tour sur une case en feu.
- **Phase Événement** (P.10 règles) :
 - 1 : Déplacez le marqueur Temps sur la piste, d'un cran vers la droite. Si la séquence d'autodestruction a été lancée, déplacez le marqueur correspondant d'un cran vers la droite également.
 - 2 : Tout Intrus engagé en combat avec un personnage l'attaque.
 - 3 : Tout Intrus occupant une salle avec un marqueur Feu subit 1 dégât.
 - 4 : Piochez et résolvez 1 carte Événement. Les symboles d'Intrus affichés sur la carte Événement indiquent quels Intrus se déplacent dans une salle adjacente (sauf s'ils sont en combat) en empruntant le couloir dont le numéro est indiqué. Après l'étape de déplacement des Intrus, résolvez l'effet de la carte Événement. Si vous arrivez au bout du paquet Événement, mélangez la défausse.
 - 5 : Piochez 1 jeton Intrus dans le sac.
 - **Larve** : retirez ce jeton du sac et mettez 1 jeton Adulte à la place.
 - **Rôdeur** : retirez ce jeton du sac et mettez 1 jeton Hybride à la place.
 - **Adulte ou Hybride** : tous les joueurs hors combat résolvent un jet de bruit, dans l'ordre. Remettez le jeton dans le sac.
 - **Reine** : s'il y a au moins un personnage dans le nid, placez-y la Reine et résolvez une rencontre. Si le nid n'a pas encore été découvert ou si personne ne s'y trouve, ajoutez un jeton OEuf supplémentaire sur le plateau Intrus. Remettez le jeton Reine dans le sac.
 - **Vierge** : ajoutez un jeton Adulte dans le sac. S'il n'y a pas de jeton Adulte disponible, rien ne se passe. Remettez le jeton vierge dans le sac.

Attaque d'Intrus (Surprise/Evenement/Fuite) (P.20 règles)

- S'il y a plusieurs personnages dans la salle, les Intrus attaquent toujours celui qui a le moins de cartes Action en main. S'il y a égalité, ils attaquent le premier joueur. Piochez et résolvez 1 carte Attaque d'Intrus :
 - Si la carte affiche un symbole d'Intrus correspondant à l'Intrus qui attaque, résolvez l'effet de la carte.
 - Sinon, l'attaque échoue.
- Si vous êtes attaqué par une **Larve**, ne piochez pas de carte Attaque d'Intrus. En revanche retirez la figurine de Larve du plateau et placez-la sur votre plateau individuel (s'il y en a déjà une, gardez celle que vous avez, et retirez l'autre du jeu) et piochez une carte Contamination.
- Si vous épuisez le paquet de cartes Attaque d'Intrus, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

Rencontres (P.18 règles)

- Lors d'un rencontre :
 - Défaussez tous les marqueurs Bruit des couloirs reliés à la salle.
 - Piochez un jeton Intrus dans le sac et placez la figurine correspondante dans la salle. Si c'est un jeton vierge, placez un marqueur bruit dans chaque couloir/conduit et remettez ce Jeton dans le sac. Si le jeton vierge était le dernier du sac, ajoutez 1 jeton Intrus Adulte dans le sac (s'il en reste), puis remettez le jeton vierge avec.
 - Comparez le chiffre du jeton avec le nombre de cartes que vous avez en main. Si vous avez moins de cartes que le chiffre indiqué, vous subissez une attaque-surprise.
 - Mettez le jeton Intrus pioché de côté. Sous certaines conditions, il retournera dans le sac.

Attaquer un Intrus

- Lorsqu'un personnage et un Intrus se trouvent dans la même salle, les deux sont considérés comme étant en combat. (P.18 règles)
- **ARME** : Choisissez votre arme et votre cible (P.18 règles). Défaussez 1 munition et lancez un dé de combat rouge :
 - **Face vide** : Cible manquée.
 - **Face Rôdeur** : 1 dégât sur les larves et rôdeurs.
 - **Face Adulte** : 1 dégât sur les larves, rôdeurs et adultes
 - **Face 1 cible** : 1 dégât.
 - **Face 2 cibles** : 2 dégâts.
- **CORPS A CORPS** : Piochez une carte Contamination et ajoutez-la à votre défausse de cartes Action. (P.19 règles). Choisissez votre cible et lancez un dé de combat rouge :
 - **Face vide** : +1 blessure grave.
 - **Face Rôdeur** : 1 dégât sur les larves et rôdeurs sinon +1 blessure grave.
 - **Face Adulte** : 1 dégât sur les larves, rôdeurs et adultes sinon +1 blessure grave.
 - **Face 1 cible** : 1 dégât.
 - **Face 2 cibles** : 1 dégât.

Fin de la partie (P.11 règles)

- Pour gagner la partie, un joueur doit remplir 2 conditions : remplir son objectif et survivre.
- La partie s'arrête lorsqu'une des conditions suivantes est remplie :
 - Le marqueur Temps atteint la dernière case de la piste temporelle : le vaisseau fait son saut dans l'hyperespace. Tous les personnages qui ne sont pas en hibernation sont tués par l'accélération. Les Intrus ne sont pas tués par l'accélération.
 - Le marqueur d'autodestruction atteint la dernière case de la piste d'autodestruction OU vous devez placer un 9e marqueur Feu ou Panne : le vaisseau explose et tout ce qui est à son bord est tué (personnages actifs et en hibernation, Intrus, nid, etc. – cela peut être important pour certains objectifs).
 - Le dernier joueur en vie (pas en hibernation) à bord du vaisseau meurt, hiberne, ou utilise une nacelle : plus personne ne peut faire quoi que ce soit sur le plateau.
- **Contrôle de victoire :**
 - 1 : Si le vaisseau n'a pas explosé, vérifiez l'état de ses moteurs. Révélez les tuiles Moteur du dessus de chacun des trois moteurs. S'il y a 2 ou 3 moteurs endommagés, le vaisseau explose et tout ce qui est à son bord est tué.
 - 2 : Révélez la carte Coordonnées. Si le vaisseau ne se dirige pas vers la Terre, tous les personnages de l'hibernatorium meurent. L'objectif Quarantaine qui demande une autre destination (Mars) est la seule exception à cette règle. Un personnage avec cet objectif ne meurt pas s'il est en hibernation et que la destination du vaisseau est Mars.
 - 3 : Chaque personnage en vie (soit en hibernation, soit dans une nacelle) vérifie ses cartes Contamination.
 - A) Chaque personnage scanne les cartes Contamination de sa pioche de cartes Action, de sa défausse et de sa main.
 - B) S'il y a au moins 1 carte infectée, il mélange toutes ses cartes (Action et Contamination) pour former une nouvelle pioche, puis pioche les 4 premières cartes. S'il y a au moins 1 carte Contamination (infectée ou non), il est tué. Sinon, il en réchappe.
 - 4 : A cette étape, si l'objectif est rempli, le joueur a gagné.

Moments spéciaux (P.12 règles)

- **La première rencontre avec un Intrus :** Choisir immédiatement l'une de vos deux cartes Objectif.
- **Ouverture des compartiments d'hibernation :** Lorsque la piste temporelle atteint une case bleue, les compartiments d'hibernation s'ouvrent. Vous ne pouvez pas y entrer avant.
- **Point de non-retour :** lorsque le marqueur d'autodestruction atteint une case jaune, toutes les nacelles se déverrouillent automatiquement et il n'est plus possible d'arrêter la séquence d'autodestruction.

Actions de base (P.13 règles)

- **DÉPLACEMENT ou FUITE [1] :** Déplacement dans une salle adjacente avec jet de dé. En cas de fuite, faire une attaque d'intrus par intrus dans la salle avant le déplacement.
- **DÉPLACEMENT VIGILANT [2] :** Hors combat, déplacement dans une salle adjacente sans jet de dé mais placer un marqueur bruit dans le couloir ou conduit de votre choix.
- **TIR [1] :** attaquez un Intrus (de votre salle uniquement) avec une arme que vous tenez en main (emplacement «main gauche» ou «main droite»). Vous devez défausser un marqueur Munition de cette arme.
- **CORPS-A-CORPS [1] :** attaquez un Intrus (de votre salle uniquement) à mains nues.
- **RAMASSER UN CORPS LOURD [1] :** ramassez 1 corps lourd de votre salle. Cela peut être un cadavre de personnage, une carcasse d'intrus ou un œuf d'intrus.
- **ÉCHANGER [1] :** Echange de cartes avec les personnages de votre salle. Même si plusieurs joueurs peuvent participer, seul le joueur actif doit payer l'action.
- **FABRIQUER UN OBJET [1] :** Défausser 2 cartes Objet avec des icônes bleues pour prendre une carte Objet fabriqué comportant les mêmes icônes (en gris).

Dégâts, retraite et mort des Intrus (P.20 règles)

- Lorsqu'un Intrus subit des dégâts (à cause d'une attaque ou du feu), placez sur sa figurine autant de marqueurs Dégâts que le nombre de dégâts reçus. Vérifiez ensuite les effets des dégâts :
 - **Oeuf et Larve :** 1 dégât suffit à les tuer. Retirez leur figurine du jeu.
 - **Rôdeur ou Adulte :** piochez 1 carte Attaque d'Intrus. Ignorez tout ce qui est écrit à l'exception du chiffre indiqué dans la tache de sang en haut à gauche. Si ce chiffre est inférieur ou égal au nombre de marqueurs Dégâts de l'Intrus, l'Intrus est tué. Retirez sa figurine de la salle où elle se trouve et remplacez-la par un jeton Carcasse d'Intrus (ce jeton représente donc un corps). Si en revanche le chiffre est supérieur, l'Intrus est toujours en vie. Défaussez la carte piochée : vous en piocherez une autre à la prochaine attaque.
 - **Hybride ou Reine :** faites de même que pour un Rôdeur ou un Adulte, mais avec 2 cartes dont vous additionnez les chiffres au lieu d'une seule. Si le total des cartes est inférieur aux dégâts déjà infligés, alors l'Hybride ou Reine est tué(e) ; sinon, il ou elle survit.
- Si une carte affiche une icône de retraite (=>) dans une tache de sang à la place d'un chiffre, alors l'Intrus **bat en retraite**. Piochez une carte Événement et déplacez l'Intrus par le couloir indiqué dans la section Déplacement d'Intrus de cette carte, puis défaussez l'Événement.

Blessures et mort des personnages (P.21 règles)

- Pendant la partie, vous pouvez subir deux types de blessures : légères ou graves.
- Lorsque vous subissez une blessure légère, placez un marqueur Blessure sur la case du haut de la piste de blessures de votre plateau. Si un marqueur Blessure se trouvait déjà sur votre piste de blessures, déplacez-le d'un cran vers le bas au lieu d'en placer un nouveau. Si le marqueur atteint la case Blessure grave, défaussez-le et subissez une blessure grave.
- Lorsque vous subissez une blessure grave, piochez 1 carte Blessure grave et placez-la à côté de votre plateau. La blessure vous affecte en permanence. Si vous souffrez de 3 blessures graves, la moindre blessure supplémentaire (légère ou grave) vous tuera.
- Si vous piochez plusieurs blessures graves identiques, leurs effets ne se cumulent pas.
- **Panser une blessure grave** : retournez une de vos cartes Blessure grave face cachée. Son effet est ignoré, mais elle compte toujours dans la limite des 3 blessures graves que vous pouvez subir.
- **Soigner** : sur une blessure légère, remontez votre marqueur Blessure d'un cran (ou retirez-le s'il est en haut). Sur une blessure grave pansée, défaussez la carte Blessure grave.
- Lorsque vous mourez (quelle qu'en soit la raison), retirez votre figurine de la salle où elle se trouvait et remplacez-la par un jeton Cadavre de personnage. De plus, vous lâchez tous les corps lourds (pas les objets lourds) en votre possession. Le reste de vos objets est remis dans la boîte face cachée.

Cartes point Faible (P.21 règles)

- Pour découvrir une carte Point faible, n'importe quel personnage doit aller au laboratoire pour analyser le corps correspondant.
- Après avoir analysé un corps, révélez la carte Point faible associée sur le plateau Intrus. Tout l'équipage profite de cette avancée. Les cartes Point faible découvertes modifient les règles de base des Intrus et vous donnent un léger avantage contre eux.

Objets et corps (P.22 règles)

- Vous disposez de 2 objets de quête. Ces deux cartes sont placées face cachée, à l'horizontale. Une fois que vous avez rempli les conditions d'activation d'une carte, vous pouvez dépenser une action de base pour la retourner et elle devient une carte Objet normale.
- Les objets lourds (comme les armes) sont marqués d'une icône de main. Ils ne peuvent pas être tenus secrets et ne vont pas dans l'inventaire.
- Vous pouvez mettre autant d'objets que vous voulez dans votre inventaire.
- Lorsque vous trouvez une arme au cours d'une action Fouille, placez immédiatement 1 marqueur Munition dessus. Une arme ne peut jamais excéder sa capacité en munitions.
- Vous pouvez gratuitement lâcher un ou des corps/objets à tout moment de votre tour. Ces éléments peuvent venir de vos mains ou de votre inventaire. Un corps lâché reste dans la salle où vous l'avez lâché. Un objet lâché est perdu. Remettez-le face cachée sous sa pioche.

Fouille/Fabriquer un objet/Objets de quête (P.23 règles)

- Lorsque vous faites une action Fouille dans une salle blanche, vous pouvez piocher des objets de l'une des 3 pioches Objet, au choix.
- Les cartes Objets bleues sont les objets fabriqués. Ils ne peuvent pas être trouvés en fouillant les salles, mais peuvent être assemblés à partir d'autres objets grâce à l'action Fabriquer un objet.
- Les objets de quête ne sont pas disponibles dès le début du jeu. Chacun d'entre eux a une condition spéciale que vous devez remplir pour débloquent l'objet (inscrite du côté horizontal de la carte).

Exploration d'une nouvelle salle

- Faites pivoter la tuile Salle pour que le compteur d'objets indique la moitié du chiffre du jeton (arrondi au supérieur), en le plaçant en face de la flèche rouge. (P.27 règles)
- Puis résoudre et défausser le Jeton Exploration (P.15 règles) :
 - **Croix blanche (Silence)** : Rien ne se passe. Pas de jet de bruit. S'il y a un marqueur Slime sur votre plateau, résolvez les effets d'un Danger à la place.
 - **Griffe (danger)** : Pas de jet de bruit, tout Intrus situé dans une salle adjacente et qui n'est pas en combat se déplace dans cette salle (plusieurs Intrus peuvent donc arriver). Si des Intrus sont bloqués par une porte, ils ne se déplacent pas, mais détruisent la porte. S'il n'y a aucun Intrus dans les salles adjacentes ou s'ils sont tous en combat, placez un marqueur Bruit dans chaque couloir relié à cette salle qui n'en comporte pas déjà un.
 - **Slime** : Placez un marqueur standard sur la case Slime de votre plateau pour indiquer que vous êtes couvert de slime.
 - **Feu / Panne** : Placez un marqueur dans cette salle.
 - **Porte** : Placez un pion Porte dans le couloir que vous avez emprunté pour entrer.

Jet de bruit (P.15 règles)

- **Sur un 1, 2, 3 ou 4**, placez un marqueur Bruit sur le couloir correspondant.
- **Griffe (danger)** : tout Intrus situé dans une salle adjacente et qui n'est pas en combat se déplace dans cette salle (plusieurs Intrus peuvent donc arriver). Si des Intrus sont bloqués par une porte, ils ne se déplacent pas, mais détruisent la porte. S'il n'y a aucun Intrus dans les salles adjacentes ou s'ils sont tous en combat, placez un marqueur Bruit dans chaque couloir relié à cette salle qui n'en comporte pas déjà un.
- **Croix blanche (Silence)** : Rien ne se passe. S'il y a un marqueur Slime sur votre plateau, résolvez les effets d'un Danger à la place.

Cartes Contamination

- Toute carte Contamination reçue, quelle que soit son origine, doit être prise dans le paquet Contamination et placée au sommet de votre défausse de cartes Actions. (P.20 règles)
- Vous devez les garder en main comme des cartes Action, elles n'offrent pas d'actions supplémentaires et vous ne pouvez pas les dépenser pour payer une action. Vous pouvez les défausser quand vous passez. (P.20 règles)
- Chaque carte Contamination cache une information : la carte peut être infectée ou non. (P.20 règles)
- Plusieurs méthodes existent pour vous débarrasser de vos cartes Contamination (carte Action Repos, salles Cantine, Douches ou Bloc opératoire, action d'objet Antidote). (P.20 règles)
- Lors d'un scan (P.21 règles) : Prenez le Scanner et placez son filtre sur la carte Contamination que vous voulez scanner. Il se peut que le mot infectée apparaisse. Si ce n'est pas le cas, la carte n'est pas infectée. Si votre carte est infectée, placez une figurine de Larve sur votre plateau (conservez la carte Contamination !). S'il y avait déjà une Larve sur votre plateau, vous êtes tué et un Rôdeur surgit de votre cadavre. Placez sa figurine dans votre salle. Si une règle vous demande de retirer une carte Contamination, retirez-la du jeu.

Important

- Lors d'un déplacement, s'il y a quelqu'un dans la salle (un personnage ou un Intrus), ne résolvez pas de jet de bruit. (P.14 règles)
- Si l'on vous demande de placer un Intrus Adulte sur le plateau, mais que les 8 figurines sont déjà en jeu, les Intrus Adultes se retirent. Enlevez toutes les figurines d'Adulte qui ne sont pas en combat et remettez les jetons correspondants dans le sac (si possible). Ensuite, placez une figurine d'Adulte dans la salle où vous devez résoudre une rencontre. (P.15 règles)
- Si un Intrus se déplace vers un conduit, il disparaît dedans. Défaussez tous ses marqueurs Dégâts, remettez son jeton dans le sac, et retirez la figurine du plateau. (P.16 règles)
- S'il faut placer un jeton feu ou panne et que cela n'est pas possible, le nemesis explose. (P.17 règles)
- Le nid et la salle de slime ne peuvent pas accueillir de marqueur Panne. (P.17 règles)
- L'état des moteurs (endommagé/opérationnel) n'est jamais affecté par le marqueur Panne de leur salle. (P.17 règles)
- Si plusieurs Intrus se déplacent depuis la même salle et qu'ils tombent sur une porte. Ils détruisent la porte, mais restent tous dans la salle de départ. (P.17 règles)
- Dans une nacelle : vous pouvez partir immédiatement ou attendre qu'un autre passager vous rejoigne et occupe la deuxième case disponible. (P.26 règles)
- Quand un intrus subit un dégât du feu, exécuter les règles de la section **Dégâts, retraite et mort des Intrus**.