

### Déroulement du jeu

1. Déplacer tous ses OVNIS
2. Résoudre les combats
3. Actions des OVNIS :
  - a. Dans les villages : construire ou convertir une friterie adverse
  - b. Dans les villes : construire ou convertir un restaurant adverse
4. Comptabiliser les villes contrôlées et déplacer le marqueur sur le compteur de villes

Si le nombre de villes contrôlées par le joueur le permet, il peut choisir de ne faire aucune action pendant le tour et de placer un nouvel OVNI sur une ville qu'il contrôle et dans laquelle ne se trouve aucun OVNI ennemi.

### Construire ou convertir un restaurant (dé à 12 faces avec les bonus/malus suivants) :

- + 1 par friterie dans les villages adjacents
- + 1 par OVNI supplémentaire de son camp présent dans la ville (Frappeurs et Sédatifs compris)
- 2 par restaurant adverse présent dans la ville
- 2 par témoin oculaire de la couleur du joueur
- 1 s'il s'agit d'un OVNI Frappeur ou Sédatif

### Combattre (dé à 6 faces avec les bonus/malus suivants)

- + 1 pour l'attaquant
- + 1 s'il s'agit d'un OVNI Frappeur
- 1 s'il s'agit d'un OVNI Sédatif
- + 1 pour chaque OVNI supplémentaire sur la case contestée ou sur les cases adjacentes (S'ils appartiennent à une autre faction, le joueur choisit qui il soutient dans le combat)

### Caractéristiques des OVNIS

OVNI Standard : aucun bonus/malus

OVNI Frappeur : +1 au combat, -1 pour la construction ou la conversion d'un restaurant

OVNI Sédatif : supprime les témoins oculaires de sa propre couleur en passant sur les villes et villages concernés, -1 pour la construction ou la conversion d'un restaurant

### Fin du jeu

Lorsqu'au moins un restaurant a été construit dans chaque ville (sauf à 3 joueurs)

Lorsqu'un joueur contrôle 4 villes (à 3, 5 ou 6 joueurs)

Lorsqu'un joueur contrôle 5 villes (à 2 ou 4 joueurs)

## UFOs ! FRITTEN AUS DEM ALL

### Déroulement du jeu

1. Déplacer tous ses OVNIS
2. Résoudre les combats
3. Actions des OVNIS :
  - a. Dans les villages : construire ou convertir une friterie adverse
  - b. Dans les villes : construire ou convertir un restaurant adverse
4. Comptabiliser les villes contrôlées et déplacer le marqueur sur le compteur de villes

Si le nombre de villes contrôlées par le joueur le permet, il peut choisir de ne faire aucune action pendant le tour et de placer un nouvel OVNI sur une ville qu'il contrôle et dans laquelle ne se trouve aucun OVNI ennemi.

### Construire ou convertir un restaurant (dé à 12 faces avec les bonus/malus suivants) :

- + 1 par friterie dans les villages adjacents
- + 1 par OVNI supplémentaire de son camp présent dans la ville (Frappeurs et Sédatifs compris)
- 2 par restaurant adverse présent dans la ville
- 2 par témoin oculaire de la couleur du joueur
- 1 s'il s'agit d'un OVNI Frappeur ou Sédatif

### Combattre (dé à 6 faces avec les bonus/malus suivants)

- + 1 pour l'attaquant
- + 1 s'il s'agit d'un OVNI Frappeur
- 1 s'il s'agit d'un OVNI Sédatif
- + 1 pour chaque OVNI supplémentaire sur la case contestée ou sur les cases adjacentes (S'ils appartiennent à une autre faction, le joueur choisit qui il soutient dans le combat)

### Caractéristiques des OVNIS

OVNI Standard : aucun bonus/malus

OVNI Frappeur : +1 au combat, -1 pour la construction ou la conversion d'un restaurant

OVNI Sédatif : supprime les témoins oculaires de sa propre couleur en passant sur les villes et villages concernés, -1 pour la construction ou la conversion d'un restaurant

### Fin du jeu

Lorsqu'au moins un restaurant a été construit dans chaque ville (sauf à 3 joueurs)

Lorsqu'un joueur contrôle 4 villes (à 3, 5 ou 6 joueurs)

Lorsqu'un joueur contrôle 5 villes (à 2 ou 4 joueurs)

## UFOs ! FRITTEN AUS DEM ALL

### Déroulement du jeu

1. Déplacer tous ses OVNIS
2. Résoudre les combats
3. Actions des OVNIS :
  - a. Dans les villages : construire ou convertir une friterie adverse
  - b. Dans les villes : construire ou convertir un restaurant adverse
4. Comptabiliser les villes contrôlées et déplacer le marqueur sur le compteur de villes

Si le nombre de villes contrôlées par le joueur le permet, il peut choisir de ne faire aucune action pendant le tour et de placer un nouvel OVNI sur une ville qu'il contrôle et dans laquelle ne se trouve aucun OVNI ennemi.

### Construire ou convertir un restaurant (dé à 12 faces avec les bonus/malus suivants) :

- + 1 par friterie dans les villages adjacents
- + 1 par OVNI supplémentaire de son camp présent dans la ville (Frappeurs et Sédatifs compris)
- 2 par restaurant adverse présent dans la ville
- 2 par témoin oculaire de la couleur du joueur
- 1 s'il s'agit d'un OVNI Frappeur ou Sédatif

### Combattre (dé à 6 faces avec les bonus/malus suivants)

- + 1 pour l'attaquant
- + 1 s'il s'agit d'un OVNI Frappeur
- 1 s'il s'agit d'un OVNI Sédatif
- + 1 pour chaque OVNI supplémentaire sur la case contestée ou sur les cases adjacentes (S'ils appartiennent à une autre faction, le joueur choisit qui il soutient dans le combat)

### Caractéristiques des OVNIS

OVNI Standard : aucun bonus/malus

OVNI Frappeur : +1 au combat, -1 pour la construction ou la conversion d'un restaurant

OVNI Sédatif : supprime les témoins oculaires de sa propre couleur en passant sur les villes et villages concernés, -1 pour la construction ou la conversion d'un restaurant

### Fin du jeu

Lorsqu'au moins un restaurant a été construit dans chaque ville (sauf à 3 joueurs)

Lorsqu'un joueur contrôle 4 villes (à 3, 5 ou 6 joueurs)

Lorsqu'un joueur contrôle 5 villes (à 2 ou 4 joueurs)

## UFOs ! FRITTEN AUS DEM ALL

### Déroulement du jeu

1. Déplacer tous ses OVNIS
2. Résoudre les combats
3. Actions des OVNIS :
  - a. Dans les villages : construire ou convertir une friterie adverse
  - b. Dans les villes : construire ou convertir un restaurant adverse
4. Comptabiliser les villes contrôlées et déplacer le marqueur sur le compteur de villes

Si le nombre de villes contrôlées par le joueur le permet, il peut choisir de ne faire aucune action pendant le tour et de placer un nouvel OVNI sur une ville qu'il contrôle et dans laquelle ne se trouve aucun OVNI ennemi.

### Construire ou convertir un restaurant (dé à 12 faces avec les bonus/malus suivants) :

- + 1 par friterie dans les villages adjacents
- + 1 par OVNI supplémentaire de son camp présent dans la ville (Frappeurs et Sédatifs compris)
- 2 par restaurant adverse présent dans la ville
- 2 par témoin oculaire de la couleur du joueur
- 1 s'il s'agit d'un OVNI Frappeur ou Sédatif

### Combattre (dé à 6 faces avec les bonus/malus suivants)

- + 1 pour l'attaquant
- + 1 s'il s'agit d'un OVNI Frappeur
- 1 s'il s'agit d'un OVNI Sédatif
- + 1 pour chaque OVNI supplémentaire sur la case contestée ou sur les cases adjacentes (S'ils appartiennent à une autre faction, le joueur choisi qui il soutient dans le combat)

### Caractéristiques des OVNIS

OVNI Standard : aucun bonus/malus

OVNI Frappeur : +1 au combat, -1 pour la construction ou la conversion d'un restaurant

OVNI Sédatif : supprime les témoins oculaires de sa propre couleur en passant sur les villes et villages concernés, -1 pour la construction ou la conversion d'un restaurant

### Fin du jeu

Lorsqu'au moins un restaurant a été construit dans chaque ville (sauf à 3 joueurs)

Lorsqu'un joueur contrôle 4 villes (à 3, 5 ou 6 joueurs)

Lorsqu'un joueur contrôle 5 villes (à 2 ou 4 joueurs)

## UFOs ! FRITTEN AUS DEM ALL

### Déroulement du jeu

1. Déplacer tous ses OVNIS
2. Résoudre les combats
3. Actions des OVNIS :
  - a. Dans les villages : construire ou convertir une friterie adverse
  - b. Dans les villes : construire ou convertir un restaurant adverse
4. Comptabiliser les villes contrôlées et déplacer le marqueur sur le compteur de villes

Si le nombre de villes contrôlées par le joueur le permet, il peut choisir de ne faire aucune action pendant le tour et de placer un nouvel OVNI sur une ville qu'il contrôle et dans laquelle ne se trouve aucun OVNI ennemi.

### Construire ou convertir un restaurant (dé à 12 faces avec les bonus/malus suivants) :

- + 1 par friterie dans les villages adjacents
- + 1 par OVNI supplémentaire de son camp présent dans la ville (Frappeurs et Sédatifs compris)
- 2 par restaurant adverse présent dans la ville
- 2 par témoin oculaire de la couleur du joueur
- 1 s'il s'agit d'un OVNI Frappeur ou Sédatif

### Combattre (dé à 6 faces avec les bonus/malus suivants)

- + 1 pour l'attaquant
- + 1 s'il s'agit d'un OVNI Frappeur
- 1 s'il s'agit d'un OVNI Sédatif
- + 1 pour chaque OVNI supplémentaire sur la case contestée ou sur les cases adjacentes (S'ils appartiennent à une autre faction, le joueur choisi qui il soutient dans le combat)

### Caractéristiques des OVNIS

OVNI Standard : aucun bonus/malus

OVNI Frappeur : +1 au combat, -1 pour la construction ou la conversion d'un restaurant

OVNI Sédatif : supprime les témoins oculaires de sa propre couleur en passant sur les villes et villages concernés, -1 pour la construction ou la conversion d'un restaurant

### Fin du jeu

Lorsqu'au moins un restaurant a été construit dans chaque ville (sauf à 3 joueurs)

Lorsqu'un joueur contrôle 4 villes (à 3, 5 ou 6 joueurs)

Lorsqu'un joueur contrôle 5 villes (à 2 ou 4 joueurs)

## UFOs ! FRITTEN AUS DEM ALL