

PANIC STATION

Aide de jeu

Proposée par [Gus&Co](#)

1) Phase Parasite


- Déplacer les parasites: premier joueur lance le dé et déplace les parasites d'une case dans la direction correspondante au chiffre obtenu
- Attaquer les personnages dans la pièce: parasites gris : 1 pt de dommage, parasites noirs: 2pts. **Attention**, les parasites n'attaquent que lors de cette phase, pas lorsqu'ils apparaissent en jeu (cf. Alerte Parasite)

2) Phase Equipe

- Additionner les PA (points d'action) des deux personnages (si encore en jeu)
- Dépenser les PA: les PA peuvent être distribués entre les deux personnages, soldat + androïde

ACTIONS A CHOIX: chaque action coûte 1 PA

1) Explorer

- Placez la nouvelle pièce verticalement et sur sa face noire, adjacente à la pièce dans laquelle le joueur se trouve
-  - S'il y a un symbole "Alerte Parasite" sur la nouvelle pièce, lancez le dé et placez un parasite gris dans une pièce adjacente. Si aucune pièce adjacente, placer le parasite dans la même pièce que le joueur.

2) Se déplacer





- Se déplacer dans une pièce adjacente.
- Si symbole de course, la pièce ne coûte pas de PA pour être traversée. Si pièce occupée par un personnage / parasite, on ne peut **pas** courir

3) Tirer (seulement les Androïds)

- Tirer sur un parasite ou un personnage dans la même pièce. 1PA par tir, une munition utilisée par PA.
- Les parasites noirs ont 2 points de vie (PV). Si touchés une fois, ils sont retournés sur leur face grise. Les parasites gris ont 1 PV

4) Fouiller

- **Attention, tous les joueurs DOIVENT effectuer au moins une fouille lors du premier tour de jeu**
- Si la pièce est sur sa face noire, retournez-la sur sa face rouge
- Si la pièce est sur sa face rouge, effectuez une "Alerte Parasite" avant de fouiller ou effectuer d'autres actions.
-  - Prenez la première carte du Deck Fouille
-  - Si la pièce a un symbole Entrepôt, prenez 3 cartes
- Si la pièce a un symbole Equipe, le joueur actif peut tirer 2 cartes et en donner une à un personnage présent dans la pièce. Si plus que 2 personnages présents, le joueur actif choisit avec qui fouiller. Seul le joueur actif dépense son PA.

5) Activer le Terminal



- Ne peut être effectué qu'une seule fois par tour
- **Réaliser un Scan Thermique**: chaque joueur place sa vraie carte "statut" sur le signe plus vert, l'autre sur le moins rouge. Les cartes sur le vert sont mélangées et ensuite dévoilées. Chaque joueur reprend alors deux cartes statut.
- **Ouvrir toutes les portes de sécurité**: toutes les portes nécessitant une carte magnétiques sont ouvertes. Ces portes se referment à la fin de la phase Equipe.
- **Découvrir une pièce**: ajoutez une nouvelle pièce adjacente à laquelle le joueur se trouve (android ou soldat)

6) Se soigner à l'infirmier



- Soignez 2 PV
- Tournez la pièce sur sa face rouge après utilisation

7) Utiliser un objet

- Le joueur ne peut **PAS** effectuer cette action s'il n'a que 5 cartes en main. Chaque joueur doit **toujours** avoir un minimum de 5 cartes à tout moment de la partie (sauf pour utiliser les jerrican dans le Nid)

ORDRE DE RESOLUTION DES ACTIONS

- 1) Attaquer un autre joueur dans la même pièce
 - Si l'attaque a lieu, aucun échange
 - Si aucune attaque, l'échange **DOIT** avoir lieu
- 2) Après l'échange, l'attaque peut encore avoir lieu
- 3) Continuez vos actions avec les PA restants

CONDITIONS DE FIN DE PARTIE

- 1) Un soldat non-infecté joue 3 cartes "jerrican" dans la pièce Nid (**les humains gagnent**). **Attention**, dans ce cas uniquement, la règle des 5 cartes minimum en main peut être dérogée.
- 2) Tous les joueurs sont infectés, comme le prouve un Scan Thermique (**l'Hôte et les infectés gagnent**)
- 3) Il ne reste plus qu'un humain non-infecté, comme le prouve un Scan Thermique, et il n'y a plus de cartes "jerrican" en main ni dans le paquet de cartes Fouille (**l'Hôte et les infectés gagnent**)
- 4) Tous les soldats sont morts (**l'Hôte et les infectés gagnent**)