

# PREMIER CONTACT



Dans **Premier Contact**, les joueurs se divisent en deux camps : les humains et les extraterrestres. Les premiers cherchent à faire des offrandes pour entrer dans les bonnes grâces de leurs maîtres célestes, tandis que les seconds essaient d'expliquer aux humains ce qu'ils désirent. Il ne peut y avoir qu'un seul vainqueur par camp : un humain et un extraterrestre ! Le jeu s'arrête dès que l'un des extraterrestres a reçu des humains le nombre d'objets requis.

## Contenu



*Lexiques extraterrestres (x12)*



*Bloc-notes humain (x4)*



*Paravent extraterrestre*



*Feutres (x5)*



*Tablette à dessin extraterrestre*



*Paravent humain (x4)*



*Cartes Offrande (x60)*



*Cartes de vote humaines (x4)*



*Cartes Requête extraterrestre (x12)*



*Jetons Gratitude (x25 par couleur)*

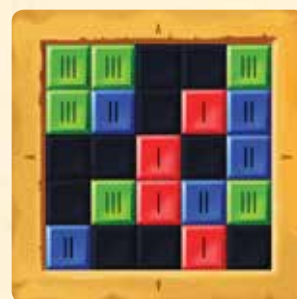
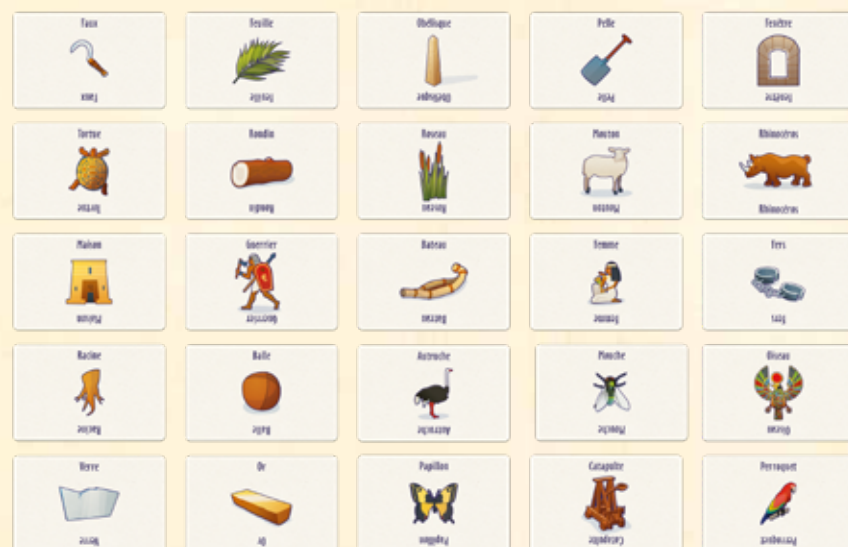
## But du jeu

Le but du jeu dépend du camp dans lequel vous êtes. À la fin de la partie, il n'y aura qu'un seul vainqueur par camp.

Dans le camp extraterrestre, le premier joueur à recevoir **trois** offrandes justes l'emporte (ou **cinq** en mode difficile). Cela déclenche aussi la fin de la partie.

La carte Requête reçue au début du jeu indique aux joueurs extraterrestres quelles offrandes ils doivent recevoir. Elle correspond à la grille formée par les cartes Offrande sur la table. Par exemple, le joueur extraterrestre rouge devra recevoir les offrandes des cases marquées en rouge sur la carte Requête.

Dans le camp humain, c'est le joueur qui a obtenu le plus de pions Gratitude à la fin de la partie qui l'emporte. Ces pions sont donnés par les extraterrestres lorsqu'ils reçoivent l'offrande qui leur convient.



Ici (mode facile), le joueur rouge devra recevoir trois offrandes parmi : Mouton, Bateau, Autruche, Catapulte.

## Préparation (4-7 joueurs)

- 1 Divisez les joueurs en deux camps : les extraterrestres, et les humains.  
**Note** : il ne peut y avoir que 3 joueurs maximum dans le camp extraterrestre, et 4 dans le camp humain.
- 2 Les joueurs d'un même camp prennent place d'un côté de la table, ceux de l'autre camp se mettent en face.
- 3 Mélangez les cartes Offrande, piochez-en 25 et formez un rectangle de 5x5 cartes avec celles-ci (comme sur l'exemple ci-dessus).

- 4 Le camp des extraterrestres tire au sort 1 carte Requête (côté facile, A, ou côté difficile, B) et 1 lexique extraterrestre. Il cache ces éléments derrière son paravent comme indiqué ci-contre. Il reçoit aussi 1 feutre et 1 tablette à dessin.

- 5 Chaque joueur extraterrestre choisit une couleur et prend les jetons Gratitude correspondants.

**Important** : le joueur **rouge** jouera toujours en premier, suivi du **bleu** puis du **vert**.



- 6 Chaque joueur du camp humain reçoit un bloc-notes, une carte de vote, un paravent et un feutre.

- 7 Le premier **joueur humain** (phase humaine) est celui qui parle le plus de langues. Le premier **joueur extraterrestre** (phase extraterrestre) est toujours le joueur rouge.

- 8 Pour une première partie, nous vous recommandons de jouer un tour préliminaire (voir plus loin).  
**Vous êtes prêts à jouer !**

## Modes de jeu

Vous pouvez jouer en mode facile ou difficile. Le mode difficile est plus long.

En mode facile, la partie cesse dès qu'un joueur extraterrestre a collecté **trois** offrandes justes. En mode difficile, il doit en collecter **cinq**.

Les extraterrestres doivent veiller à ce que la carte Requête reçue en début de partie corresponde au mode choisi : A pour le mode facile, B pour le mode difficile. Notez aussi que la carte Requête peut être placée sur n'importe quel côté, ce qui donne en tout huit configurations différentes pour une même carte (4 par face).



## Tour préliminaire (4-7 joueurs)

Pour votre **première** partie, ou s'il n'y a que deux joueurs humains, nous vous recommandons de jouer un tour préliminaire. Cela rendra le jeu plus facile. Avant de commencer la partie, chaque humain peut demander aux extraterrestres de leur dessiner le symbole d'une caractéristique de leur choix. Par exemple, le premier humain peut demander aux extraterrestres d'écrire "Outil", le deuxième "Vivant" et le troisième "Précieux". Ainsi, les humains auront déjà une base de départ pour faire leurs déductions. **Tous les humains** doivent voir ces symboles.

## Déroulement de la partie

On joue en plusieurs manches, chaque manche se divisant en deux phases : la phase humaine et la phase extraterrestre.

### Phase humaine

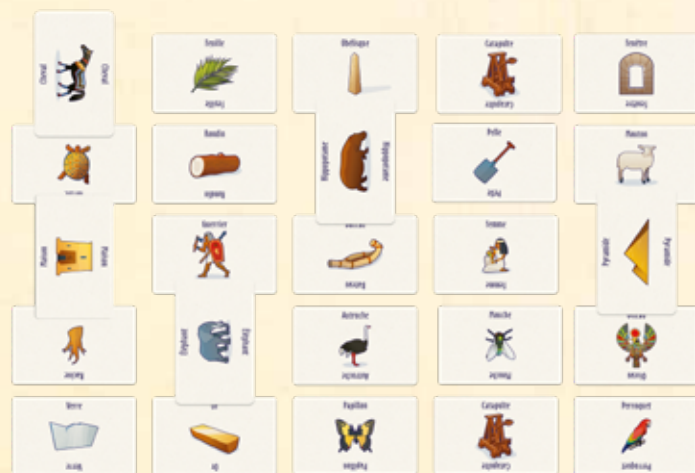
Pendant cette phase, les humains jouent **chacun leur tour** pour apprendre la langue des extraterrestres, en commençant par le **premier joueur** puis dans le **sens horaire**.

En tant que joueur humain, à votre tour, vous devez tourner de 90° une ou plusieurs cartes Offrande, de manière à ce que les joueurs extraterrestres vous donnent le symbole qui correspond à la caractéristique commune de ces cartes, parmi celles de votre bloc-notes.

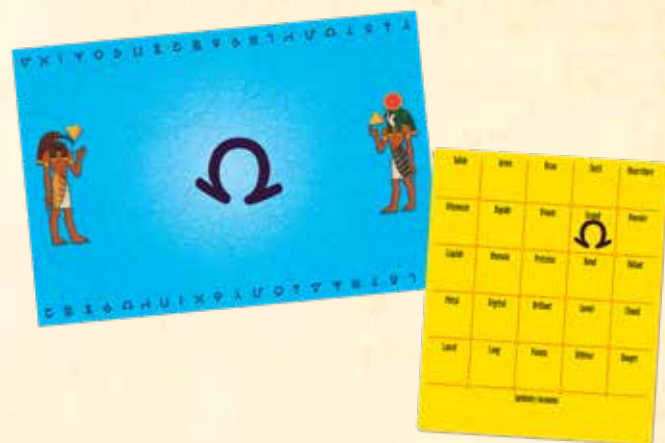
Vous pouvez tourner de 1 à 5 cartes. Ensuite, les extraterrestres analysent les cartes que vous avez tournées et cherchent à déduire la caractéristique que vous cherchez. Puis ils dessinent le symbole correspondant à cette caractéristique sur leur tablette à dessin. Tout ceci reste visible de tous les joueurs.

Une fois que les extraterrestres vous ont dessiné un symbole, vous passez la main et le joueur à votre gauche joue son tour, jusqu'à ce que tous les joueurs humains aient joué.

**Important !** Les joueurs d'un même camp peuvent parler entre eux, mais ils ne doivent **jamais** mentionner une caractéristique. Par exemple, il est interdit de dire "Je pense qu'il a demandé **Grand**" ou encore "Je vais demander aux extraterrestres comment dire **Rond**".



Alexis, joueur humain, veut savoir comment dire Grand en langue extraterrestre. Il décide de tourner les cartes qui selon lui partagent cette caractéristique : Pyramide, Cheval, Hippopotame, Maison, et Éléphant.



Les extraterrestres ont compris le point commun et dessinent le symbole correspondant sur leur tablette à dessin. Alexis recopie le symbole sur son bloc-notes.

Tous les humains peuvent noter les symboles dessinés par les extraterrestres dans leur propre bloc-notes, dans l'emplacement prévu à cet effet. De plus, chaque bloc comporte aussi une case "symboles inconnus" qui peut servir à noter les symboles dont vous n'êtes pas sûr, en attendant plus de précisions.

Nous recommandons aux joueurs extraterrestres de **marquer les symboles donnés aux humains**, par exemple en les cochant dans le lexique. Lors de la phase extraterrestre, cette information vous sera utile.

**Important !** Votre bloc-notes de joueur humain est **personnel** : il doit toujours rester caché derrière votre paravent.



### Phase extraterrestre

Pendant cette phase, les extraterrestres jouent **chacun leur tour** pour demander une offrande aux humains en langue extraterrestre, en commençant par le **joueur rouge**, suivi du **bleu** (puis du **vert** s'il y a 3 joueurs extraterrestres).

En tant que joueur extraterrestre, à votre tour, vous devez dessiner un ou plusieurs symboles sur la tablette, qui représentent les caractéristiques de l'offrande que vous désirez. Vous pouvez utiliser des symboles inconnus des humains ; ils les copieront et les garderont pour plus tard.

Exemple : Perrine veut que les humains lui apportent un Marteau. Elle dessine donc les symboles Outil, Danger et Métal sur sa tablette. Les humains ne connaissent pas tous les symboles, mais à terme, cette information leur sera utile.



Ensuite, chacun de leur côté, les humains analysent les symboles, en déduisent l'offrande voulue par l'extraterrestre, puis cochent sur leur carte de vote l'emplacement de la grille qui correspond à l'offrande.

**Note :** faites attention à l'orientation de la carte ! Le côté bleu est celui des extraterrestres, le jaune celui des humains.



Lorsque tout le monde est prêt, les humains révèlent leur carte de vote. Si un ou plusieurs humains ont coché une offrande demandée par le joueur extraterrestre (qui correspond donc à sa couleur sur la carte Requête), alors ils reçoivent chacun un **pion Gratitude** de la couleur correspondante. La carte Offrande est ensuite recouverte d'un autre pion Gratitude pour indiquer qu'elle n'est plus en jeu.

Si des humains ont coché une offrande demandée par un **autre** joueur extraterrestre, alors rien ne se passe ; pour qu'une offrande soit valide, il faut l'avoir faite **lors du tour du joueur extraterrestre** concerné par cette offrande : les autres n'en veulent pas !

Si des humains ont coché une offrande qui ne correspondait pas à ce que demandait le joueur extraterrestre, mais qui faisait partie des offrandes prévues pour lui (à sa couleur), alors ils reçoivent tout de même un pion Gratitude chacun : ils n'ont certes pas compris ce que demandait l'extraterrestre, mais ils lui ont tout de même donné ce dont il avait besoin.

Il peut donc arriver qu'un extraterrestre reçoive **plusieurs offrandes justes** des humains dans le même tour. À chaque fois, veillez à couvrir l'offrande concernée d'un jeton, et de récompenser les humains d'un autre jeton.

Une fois que chaque joueur extraterrestre a pu demander une offrande, c'est la fin de la manche : une nouvelle manche s'engage avec une phase humaine, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un extraterrestre récupère trois offrandes (ou cinq en mode difficile).

## Fin de la partie

La partie s'arrête **immédiatement** dès qu'un joueur extraterrestre a collecté trois offrandes justes (ou cinq en mode difficile). Ce joueur remporte la partie côté extraterrestre. Ensuite, les joueurs humains comptent leurs jetons Gratitude ; celui qui en a remporté le plus remporte la partie du côté humain.

En cas d'égalité chez les humains, les joueurs doivent vérifier qui parmi eux a la meilleure maîtrise de la langue extraterrestre. Ils disposent alors d'une minute pour vérifier leurs notes, les confirmer, ou effacer les symboles dont ils ne sont pas sûrs. Une fois la minute écoulée, sous l'arbitrage des extraterrestres, ils doivent révéler leurs bloc-notes et le comparer avec le lexique extraterrestre. Chaque symbole correct rapporte 1 point. Ces points départagent les égalités. En cas de nouvelle égalité, les ex-aequo partagent la victoire.

## Règle des contraires

Si vous voulez indiquer une négation ou un contraire pour faire deviner la carte Offrande que vous voulez, appliquez la convention suivante : tracez une ligne horizontale **au-dessus** du symbole que vous dessinez. Par exemple, pour essayer de guider les humains vers la carte "Souris", vous pouvez essayer de tracer le symbole "Grand" surmonté d'un trait, qui signifie alors "Petit" ; et le symbole "Végétal" surmonté lui aussi d'un trait, qui signifie alors "Non végétal", ... vous pouvez espérer que les joueurs en déduiront "Animal".



## Désaccord sur le symbole à dessiner

Si lors de la phase humaine, les extraterrestres n'arrivent pas à se mettre d'accord sur le symbole à dessiner, chaque extraterrestre, l'un après l'autre, dessine un symbole et le montre aux humains.

## Mode 2-3 joueurs

À 2-3 joueurs, utilisez les règles suivantes. À 2 joueurs, l'un des joueur est humain, l'autre extraterrestre. À 3 joueurs, jouez avec 2 humains et 1 extraterrestre.

### Préparation

Faites une mise en place standard avec les exceptions suivantes :

- 1 Le joueur extraterrestre place sa carte Requête du côté difficile (B).
- 2 Le joueur extraterrestre place 9 jetons Gratitude rouge devant lui.
- 3 Le joueur extraterrestre prend tous les jetons bleus et verts. Il utilisera les jetons verts pour recouvrir les offrandes reçues, et les bleus pour récompenser le ou les humains. Si vous tombez à court de jetons, utilisez les jetons rouges supplémentaires.

### But du jeu

Les humains ont un objectif commun : faire des offrandes à l'extraterrestre, et obtenir autant de jetons Gratitude que possible. S'il y a deux humains, c'est l'humain qui récoltera le plus de jetons Gratitude qui remportera la partie.

L'objectif de l'extraterrestre est de récupérer les 8 offrandes vertes de sa carte avant de tomber à court de jetons rouges. Le joueur extraterrestre perd un jeton rouge à chaque tour. De plus, toute offrande correspondant à une case noire de sa carte Requête lui coûte un jeton rouge supplémentaire.

### Comment jouer

Suivez les règles classiques, avec une exception : à deux joueurs, le joueur humain a le droit à deux essais au lieu d'un seul, à chaque fois qu'il propose une offrande. Faites ces essais un par un. Vous n'êtes pas obligé de faire les deux. Souvenez-vous des offrandes qui correspondent aux cases noires, car chaque offrande de ce type vous rapproche de la fin du jeu. Il est parfois préférable de ne pas tenter les deux essais si vous n'êtes pas sûr.

### Fin du jeu

Le jeu peut se terminer de deux façons :

- 1 Le joueur extraterrestre a récupéré les 8 offrandes vertes.
- 2 Le joueur extraterrestre doit défausser 1 jeton rouge alors qu'il n'en a plus.

Consultez le tableau de la page suivante pour évaluer votre performance.

| Nombre d'offrandes collectées | Résultat   |
|-------------------------------|--|
| 0-3                           | Vous ne venez pas de la même planète, c'est certain ; mais tout porte à croire que vous ne venez pas du même univers, tellement vous êtes incapables de vous comprendre. |
| 4-5                           | Vos peuples respectifs doivent bien être doués dans un domaine, mais ce n'est clairement pas celui de la communication.  |
| 6-7                           | C'est presque ça ! Vous parvenez à vous comprendre, même si vous faites encore quelques erreurs qui mettent tout le monde mal à l'aise.                                  |
| 8                             | Superbe ! Vous vous comprenez à merveille, et si vous n'étiez pas si différents, on vous prendrait pour deux amis de toujours.   |

## Remerciements

Sergey Pritula, Igor Skluev, Ekaterina Gorn, Andrey Grigoryev, Ivan Lashin, Timofey Nikulin, Ekaterina Zemtsova, Sergey Usimsky, Tasha Telezhkina, et le club de jeux "Two Cats".  
L'auteur remercie personnellement Yulia Vorobyova.

### Tests :

Konstantin Malygin, Ilya Stepanov, Yulia Ilyinskaya, Igor Ganzha, Viktoria Drobotova, Mariya et Vladislav Nechaev, Aleksandr Eremin.

**Auteur :** Damir Khusnatdinov

**Illustrations :** Alexandra Sharyapova

**Traduction :** Antoine Prono



ATTENTION : Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.  
Données et adresse à conserver. 04-2019



Cosmodrome Games LLC  
28 Old Rudnick Lane, Dover, DE 19901  
© Tous droits réservés

Adaptation et  
distribution Françaises :  
  
Gigamic  
ZAL Les Garennes  
F 62930 - Wimereux - France  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)