

# MIIB

MEN IN BLACK II



RÈGLES DE JEU

## But du jeu :

Dans le jeu MIB 2 vous incarnerez l'un des personnages du film, J. H. Frank ou les Vers.

Votre but sera de protéger la Terre contre la menace extraterrestre.

Serleena, une créature originaire de Klythia et ayant pris apparence humaine, a débarqué sur Terre dans le but d'accomplir une mission secrète pouvant entraîner la destruction de l'ensemble de la race humaine.

Chaque joueur devra enquêter et découvrir quel est le véritable objectif de Serleena afin de pouvoir la contrer.

Chaque joueur a donc une énigme à reconstituer. Cette énigme est divisée en 6 morceaux qu'il vous faudra rassembler pour obtenir une image complète. Chaque joueur doit constituer sa propre image, dont le pourtour de couleur

doit correspondre à la fiche de personnage choisie en début de partie.

Les joueurs ont 2 moyens de récupérer les morceaux de leur énigme :

- En accomplissant des missions. Chaque mission réussie leur permettra de récupérer une partie de l'énigme.
- En rassemblant des indices. Il faudra 5 indices pour récupérer un morceau de l'énigme.

Le premier joueur à rassembler les 6 morceaux de son énigme remporte la partie.

*Attention ! Serleena elle aussi cherche à rassembler les divers éléments de son énigme. Si elle y parvient avant les joueurs, elle remporte la partie et tous les joueurs perdent.*

## Préparation du jeu :

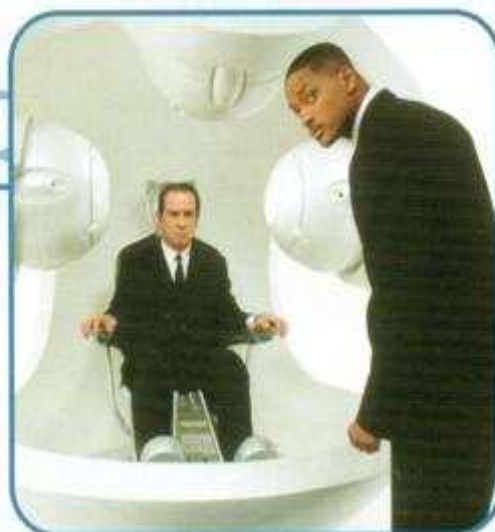
Installez le plateau de jeu au centre de la table. Mélangez les cartes « Mission » et les cartes « Équipement », puis placez les deux piles aux emplacements prévus sur le plateau.

Chaque joueur récupère une fiche de jeu, 4 couleurs différentes.

On distribue 2 cartes « Mission » à chaque joueur.

Après en avoir pris connaissance, tous les joueurs lancent les 2 dés. Celui qui obtient le plus haut résultat choisi le personnage avec lequel il va débiter la partie, les autres joueurs choisissent dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Chaque personnage est bon dans un certain domaine de



compétences, il est donc judicieux de choisir un personnage plutôt bon dans les domaines liés aux missions que vous avez tiré.

Les compétences sont au nombre de 4 : Combat [C], Chance [Ch], Flair [Fl] et Expérience [Ex].

Chacune de ces compétences a une valeur allant de 1 à 4 en fonction du personnage que vous jouez.



Les joueurs récupèrent alors la photo de leur personnage qu'ils placent sur leur fiche de jeu, dans l'encadré prévu à cet effet.

Chaque joueur place la figurine de son personnage sur la case « Départ ».

Choisissez en début de partie si les cartes « Missions » et « Équipement »



sont secrètes ou non. Les deux versions du jeu sont possibles. Nous vous suggérons de commencer en jouant avec les cartes posées devant vous, visibles de tous.



Placez le pion population sous du niveau d'alerte.

Placez le pion indice de Serleena sous la case 1 de son échelle d'indice.

## Déroulement de la partie :

L'objectif des joueurs est donc de réussir à rassembler les différents morceaux de leur énigme afin de pouvoir contrer Serleena.

Mais attention, car Serleena elle aussi cherche à accomplir son objectif et si elle réussit à rassembler les divers éléments de son énigme avant les joueurs, elle l'emporte et tous les joueurs perdent.

Serleena a besoin de 6 indices pour obtenir un morceau de son énigme.

c'est au joueur placé à votre gauche de jouer.

Si vous obtenez un double aux dés, vous rejouez une nouvelle fois juste après votre tour.

Si vous obtenez un nouveau double, vous pouvez déplacer votre figurine sur la case de votre choix. Puis c'est au joueur suivant de jouer.

### Déplacement.

À son tour de jeu, chaque joueur lance les deux dés pour déterminer son déplacement.

Les joueurs se déplacent toujours en suivant la flèche se trouvant sur la case Départ. Lors du déplacement, seule la case où l'on s'arrête a une influence sur le jeu, les case traversées n'ont pas d'incidences particulières.

L'effet des cases sur lesquelles on arrive s'applique immédiatement, sauf précisions contraires.

Le dé de couleur permet de gérer les déplacements de Serleena sur le plateau de jeu.

À chaque fois qu'un joueur lance les dés, il déplace Serleena du nombre de cases indiqués par le dé de couleur et se déplace ensuite soit de la valeur du dé blanc soit de la somme des 2 dés.

Une fois arrivé sur une case, vous appliquez son effet puis

### Différents types de cases.

#### A) LES CASES MIB.

Il y en a 4, une à chaque angle du plateau de jeu.

Quand vous tombez sur une de ses cases, vous avez 2 possibilités :



- 1- Prendre une carte « Mission » (maximum 6 par joueurs).
- 2- Prendre une carte « Équipement ».

#### B) LES CASES MARQUÉES D'UN M.

Vous pouvez récupérer une carte « Mission » ou accomplir l'une des actions indiquées sur la case.





### C) LES CASES « ALIENS ».

Sur ces cases, vous devez affronter les aliens. Pour ce faire lancez un dé et ajoutez votre facteur de combat, plus un éventuel bonus dû à une arme. Vous devez au moins atteindre le score indiqué sur la case pour vaincre l'alien.

**Vous gagnez :** prenez un indice et placez le sur votre fiche.



**Vous perdez :** Serleena gagne un indice. Faites avancer son pion sur l'échelle d'indice.



### D) LES MÉTROS.

Quand vous tombez sur une case Métro, vous pouvez vous déplacer à votre prochain tour de jeu sur la case de votre choix. Lancez le dé de couleur pour déplacer Serleena.



### E) LES CASES PERSONNAGES.

Si vous tombez sur l'une des 4 cases représentant l'un des personnages joueurs, vous disposez de plusieurs possibilités :

• Échanger votre personnage contre celui sur lequel vous



tombez. Seules les photos des personnages changent de main, la fiche, les indices accumulés et l'équipement ne bougent pas.

• Échanger des objets. Cela peut se faire sans le consentement du joueur. Vous lui donnez un objet et



pouvez lui en prendre un de votre choix. Si vous jouez à jeu fermé, il vous est possible de regarder sa main avant de choisir l'objet.

• Utiliser un neuralyseur sur un joueur soit pour lui prendre une carte équipement sans avoir à lui en donner une, soit pour lui faire perdre un morceau de son énigme.

### F) LES CASES INDICES.

Toutes les autres cases vous serviront à récupérer des indices et ainsi à reconstituer votre énigme.

Toutes les cases de ce type portent une valeur associée à une des 4 compétences des personnages.

Pour récupérer un indice, il vous faudra au moins atteindre cette valeur en lançant un dé et en y ajoutant la valeur de votre compétence correspondante.

Une fois que vous en avez obtenu 5, enlevez-les de votre fiche et échangez-les contre un morceau de votre énigme.

**Réussite :** vous gagnez un indice. Prenez un pion indice et placez le sur votre fiche de personnage.



**Échec :** rien ne se passe.



## 6) LES CASES SPÉCIALES.

Au nombre de 2, ces cases vous permettent d'accomplir des actions spéciales pouvant avoir une grande influence sur le jeu.

### 1) La case « Zeeb, prêteur sur gage ».

Si vous tombez sur cette case, vous avez la possibilité d'échanger un de vos équipements (un seul par arrêt) contre un indice. Défaussez l'équipement sous la pile « Équipements ». Cela vous permet de récupérer plus rapidement des indices.



### 2) La case « Zed ».

En tant que chef du MIB, Zed peut changer vos missions.

Si vous tombez sur cette case et que vous disposez d'une mission qui ne vous conviens pas, vous avez la possibilité de la défausser sous la pioche des cartes Mission et d'en tirer une nouvelle pour la remplacer. Vous prenez forcément celle située en haut de la pioche, vous n'êtes donc pas garanti d'obtenir une mission plus avantageuse.



## Les missions :

Vous pouvez récupérer une nouvelle carte « Mission » à chaque fois que vous tombez sur une case marquée d'un M ou sur une case MIB.

Les cartes « Mission » vous indiquent la Mission que vous devez accomplir pour obtenir une partie de votre énigme. Quand un jet de dé est nécessaire, la valeur à atteindre est indiquée, ainsi que la case sur laquelle la Mission doit être accomplie.

Vous devez donc vous rendre sur la ou les cases indiquées sur votre carte mission et y faire un test de Mission (qui se déroule de la même façon qu'un test classique de compétence, avec la compétence et la valeur à atteindre indiquées sur la carte).

**Réussite :** vous prenez directement une partie de votre énigme, que vous posez face visible devant vous.



**Échec :** Serleena gagne un indice. Faites avancer son marqueur sur l'échelle d'indice.



Certaines missions vous demandent de passer à divers endroits. Pour symboliser ceci, utilisez les pions à votre couleur que vous placerez sur les cases concernées.



Dès que vous vous serez arrêtés sur tous les lieux notés sur votre mission, la mission sera accomplie.



## Les équipements :

Vous pourrez vous procurer des cartes équipement sur les cases MIB.

Les équipements peuvent vous servir à combattre les aliens en vous donnant un bonus de 1 point à votre compétence de combat (Fusil blaster et Cricket infernal) ou vous aider à accomplir les missions les plus difficiles. Si vous possédez un équipement particulier servant à accomplir une mission, vous pourrez l'utiliser au moment de tenter la mission, si bien sûr vous avez la carte « Mission » correspondante.

Si l'objet ne vous est pas utile, vous aurez toujours la possibilité de l'échanger à un autre joueur ou à Jeeb contre un indice.

Une carte « équipement » vous permet d'obtenir un bonus d'1 point si vous tentez la mission correspondante. Une fois la mission en question réussie, la carte « équipement » est défaussée, elle ne servira plus pour le reste du jeu.

Les neuralyseurs sont conservés par les joueurs et pourront servir comme expliqué ci-dessus lorsque vous tombez sur les cases personnages, soit pour lui prendre une carte équipement sans avoir à lui en donner une, soit pour lui faire perdre un morceau de son énigme.

Les lunettes MIB vous permettent de vous protéger de l'effet d'un neuralyseur.

Quand vous utilisez un neuralyseur ou les lunettes, défaussez vous de cet objet, il ne servira plus pour le reste du jeu.

Un équipement donné à Jeeb retourne au bas de la pioche et n'est donc pas défaussé.



## Serleena :

Serleena cherche elle aussi à accomplir son objectif. Si elle y parvient, le jeu l'emporte et tous les joueurs perdent la partie.

Outre l'avancement qui est dû aux combats sur les cases Aliens et aux tests de mission ratés, Serleena dispose aussi d'une figurine qui parcourt le plateau de jeu comme les joueurs et qui peut aussi lui permettre de progresser plus vite.

À Chaque fois qu'un joueur lance les 2 dés de déplacement, le dé de couleur est utilisé pour déplacer Serleena. Le déplacement de Serleena se fait toujours avant le déplacement du joueur actif et dans le même sens que les joueurs.

Serleena est particulièrement visible et ne cherche pas à dissimuler ses gestes au public, aussi à chaque fois qu'elle intervient, elle se fait remarquer et peut entraîner une prise de conscience du public. Ce genre de prise de conscience entraînerait forcément une vague de panique menant au chaos et à l'effondrement de la société !



Les joueurs doivent donc tout faire pour empêcher que la population ne soit au courant de la vérité.

Serleena alerte le public à chaque fois qu'elle tombe sur la case d'un personnage joueur (sa figurine) et elle le bat. Dans ce cas, elle attaque le joueur et fait augmenter d'un point le niveau d'alerte de la population.

Un joueur attaqué par Serleena doit se défendre avec sa compétence de combat. Serleena dispose d'une force de C9.

**Réussite :** la figurine de Serleena est couchée sur la case et ne se déplacera pas lors de son prochain déplacement. Le niveau d'alerte du public n'augmente pas.

**Échec :** la figurine du personnage joueur est placée face couchée sur la case et perd son prochain tour de jeu. Relevez la figurine quand c'est à nouveau à ce joueur de jouer. Le niveau d'alerte du public augmente d'un cran.

*Si Serleena tombe sur une case occupée par plusieurs joueurs, ils cumulent leur valeur de combat.*

## Niveau d'alerte du public :

Le niveau d'alerte du public n'évolue qu'en fonction des attaques de Serleena.

À chaque fois que Serleena attaque et bat un joueur, le niveau d'alerte augmente de 1 point.



Déplacez le pion alerte sur le plateau de jeu.

Si jamais le niveau d'alerte 6 est atteint, c'est la panique !

Les joueurs perdent alors la partie et Serleena profite de la débâcle pour accomplir sa mission.

Il n'existe qu'un seul moyen pour diminuer le niveau d'alerte de la population, c'est l'utilisation d'un neuralyseur !

Un joueur peut donc à tout moment utiliser un neuralyseur pour ramener le niveau d'alerte à 1.

*Cela doit bien sûr être fait avant que ce niveau d'alerte n'atteigne le niveau 6.*

## Fin de partie :



Le joueur qui obtient les 6 morceaux de son énigme en premier remporte la partie.

Si Serleena rassemble les morceaux de son énigme avant les joueurs, c'est elle qui remporte la partie.

Si le niveau d'alerte de la population atteint le niveau 6, tous les joueurs perdent aussi et Serleena gagne car elle profite de la confusion pour accomplir son but.



TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur notre site web : [www.tilsit.fr](http://www.tilsit.fr)

**TILSIT**  
ÉDITIONS

© TILSIT Éditions 2002.  
TILSIT éditions  
8, place Marcel Rebuffat  
Z.A. Courtaboeuf 7  
91971 VILLEJUST France  
[www.tilsit.fr](http://www.tilsit.fr)

MIB II : TM & ©2002 Columbia Picture Industries, Inc. Tous droits réservés.

