NÉGOCIATEUR PRISE D'OTAGES
VAGUE DE CRIMES

MERCI D'AVOIR ACHETÉ NÉGOCIATEUR : PRISE D'OTAGES - VAGUE DE CRIMES !

Négociateur : Prise d'Otages - Vague de Crimes est une extension du jeu de base. Mais c'est également un jeu à part entière : tout y est inclus pour que vous puissiez en profiter pleinement ! S'il s'agit de votre première expérience avec ce jeu, préparez-vous à incarner le protagoniste d'une expérience tendue et immersive, pseudo-cinématographique, le tout en moins de 30 minutes !

Si vous êtes déjà familier avec les règles de *Négociateur : Prise d'Otages*, vous allez découvrir que les règles de *Négociateur : Prise d'Otages - Vague de Crimes* sont similaires, avec seulement des variations dues aux nouvelles cartes incluses dans cette boîte. Vous pouvez d'ores et déjà passer à la section des marqueurs Alerte (nouveaux dans *Vague de Crimes*) page 9, et aux règles optionnelles pour combiner les cartes du jeu de base et de *Vague de Crimes*, page 10.

UN MOT SUR LA BOÎTE...

Vous pouvez être surpris par la taille de la boîte, mais ceci s'explique facilement. Le jeu original *Négociateur : Prise d'Otages* est livré dans une boîte compacte juste assez grande pour contenir les composants du jeu de base et des quatre premières extensions. L'un de nos objectifs avec *Négociateur : Prise d'Otages - Vague de Crimes* était de faire en sorte que la boîte puisse contenir TOUS les contenus que nous avons publiés et que nous publierons à l'avenir. Nous avons conçu la boîte *Négociateur : Prise d'Otages - Vague de Crimes* afin que vous puissiez ranger la boîte du jeu de base directement à l'intérieur. La petite boîte est idéale pour les déplacements, ou si vous manquez de place. Nous avons également inclus des séparateurs pour organiser vos cartes, pour une mise en place assurément plus rapide !

ÉTENDRE VOTRE EXPERIENCE

Nous avons inclus un livret présentant quelques règles et informations sur d'autres extensions de *Négociateur : Prise d'Otages* qui peuvent être achetées si vous décidez de découvrir davantage ce que le jeu a à offrir. Ces produits sont disponibles dans les magasins de jeux, les détaillants en ligne ou directement via notre site sur www.dontpanicgames.com.

Deux versions de cette boîte existent : l'édition Classique et l'édition Intégrale, qui comprend en plus, le jeu de base et 4 extensions. Le contenu indiqué ci-dessous est donc différent en fonction de celle que vous possédez.

CONTENU

64 CARTES

- **3** Cartes Preneur d'Otages
- **1** Carte Complice
- **5** Cartes Revendication d'Évasion
- **6** Cartes Revendication Majeure
- **21** Cartes Terreur rouges
- **6** Cartes Terreur Événement Crucial dorées
- **22** Cartes Discussion

* ces contenus ne sont pas présents dans l'Édition Intégrale de Crime Wave car déjà présents dans le Jeu de Base intégré.

32 MARQUEURS EN BOIS

- **20** Pions Otage jaunes *
- **1** Marqueur de Menace rouge *
- **1** Compteur de Discussion bleu *
- **10** Marqueurs Alerte orange

SUPPLÉMENTS

- Extension Preneur d'Otages **N°5** - 16 cartes
- Extension Preneur d'Otages **N°6** - 15 cartes + 8 jetons
- Extension Preneur d'Otages **N°7** - 16 cartes
- Extension Preneur d'Otages **N°8** - 16 cartes
- Une affaire... particulière

AUTRES

- **1** Livret de règles *Vague de Crimes*
- **1** Livret Preneur d'Otages
- **1** Plateau du Négociateur
- **30** Séparateurs de cartes
- **5** Dés spéciaux *
- **1** Fiche explicative de rangement

SUPPLÉMENTS DE L'ÉDITION INTÉGRALE

- Jeu de Base *Négociateur : Prise d'Otages* et son contenu intégral
- Extension Preneur d'Otages **N°1** - 16 cartes
- Extension Preneur d'Otages **N°2** - 16 cartes
- Extension Preneur d'Otages **N°3** - 16 cartes
- Extension Preneur d'Otages **N°4** - 16 cartes

AVERTISSEMENT

Ce jeu est une œuvre de fiction. Les noms, les personnages, les lieux et les incidents décrits dans ce jeu sont issus de l'imagination de l'auteur ou sont utilisés de manière fictionnelle. Les personnages et les situations de ce jeu étant purement fictifs, toute ressemblance avec des personnes ou des situations existantes ou ayant existées ne saurait être que fortuite.

APERÇU DU JEU

Négociateur : Prise d'Otages - Vague de Crimes est un jeu solo. Vous jouez le rôle d'un négociateur portant la lourde charge de parlementer avec un preneur d'otages déterminé à atteindre son objectif par tous les moyens mis à sa disposition. Faites preuve d'intelligence pour vous adapter à tous les changements de situation, dans l'unique but de sauver les otages et gagner la partie !

OBJECTIF DU JEU

Votre objectif en tant que négociateur est de libérer les otages et de mettre un terme à cette crise par la capture ou l'élimination du preneur d'otages. Pour gagner, au moins la moitié des otages doit être libérée ET le preneur d'otages doit être capturé ou éliminé.

Vous êtes déclaré vainqueur si TOUS les objectifs suivants sont remplis :

1. Il ne reste plus d'Otages dans la "Zone Otages"
2. Au moins la moitié des Otages est libérée
3. Le Preneur d'Otages a été éliminé ou capturé (et dans ce dernier cas, son Complice capturé)

Vous perdez immédiatement la partie si, à tout moment, au moins UNE des conditions suivantes est atteinte :

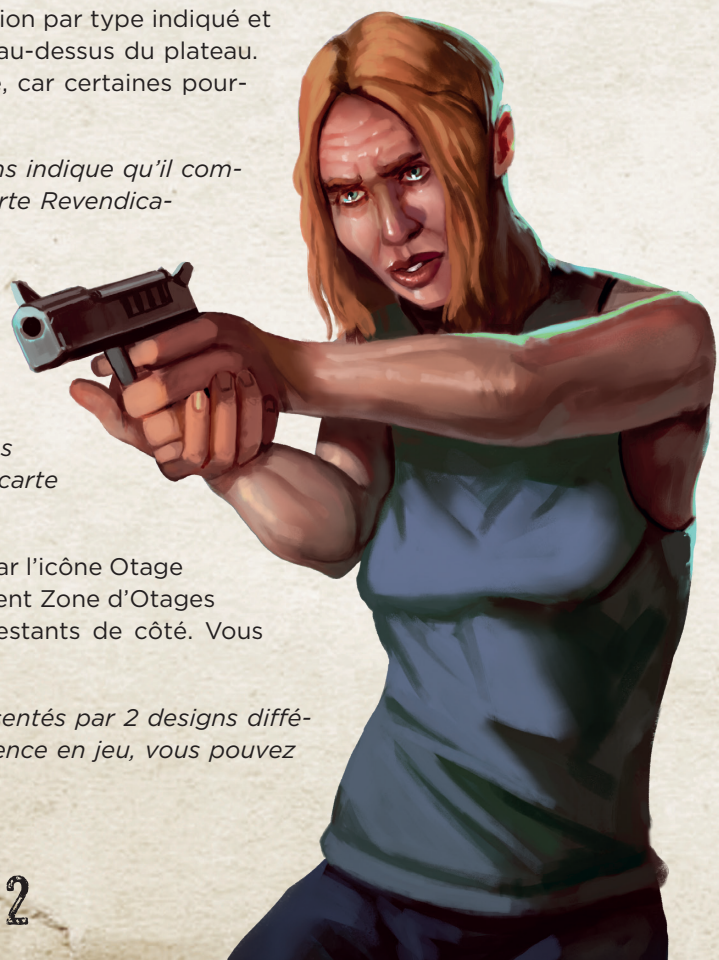
- Plus de la moitié des Otages est éliminée
- Le Preneur d'Otages parvient à s'évader
- Vous ne pouvez plus piocher de carte Terreur durant la Phase de Terreur

MISE EN PLACE

1. Sortez tous les éléments de la boîte et placez le plateau du Négociateur devant vous, en laissant un emplacement assez large pour y disposer les cartes de la Zone d'Achat (voir plus loin).
2. Choisissez ou piochez au hasard une carte Preneur d'Otages. Pour votre première partie, il est conseillé de choisir Lijah. Placez la carte sur l'emplacement Preneur d'Otages indiqué sur la gauche du plateau. Puis placez la carte Complice en-dessous.
3. Lisez la carte Preneur d'Otages et identifiez le nombre et le type de Revendications associés. Mélangez les cartes Revendication par type indiqué et placez le nombre de cartes requises face cachée au-dessus du plateau. Mettez les cartes Revendication restantes de côté, car certaines pourraient être rajoutées plus tard dans la partie.

   EXEMPLE : la carte Preneur d'Otages Barret Mullins indique qu'il commence avec 1 carte Revendication Majeure et 1 carte Revendication d'Évasion. Vous mélangez les cartes Revendication Majeure de Barret, en prenez une au hasard, et la placez face cachée au-dessus du plateau. Puis vous faites la même chose avec les cartes Revendication d'Évasion, pour en placer une également au-dessus du plateau.

   NOTE : les Preneurs d'Otages n'utilisent pas tous les types de demande. Lijah, par exemple, n'a pas de carte Revendication Majeure.



4. Placez le nombre de pions Otage jaunes, indiqué par l'icône Otage sur la carte du Preneur d'Otages, dans l'emplacement Zone d'Otages en bleu sur le plateau. Mettez les pions Otage restants de côté. Vous pourriez en avoir besoin pendant la partie.

   NOTE : les pions Otage de cette boîte sont représentés par 2 designs différents, purement esthétiques. Il n'y a pas de différence en jeu, vous pouvez donc les utiliser comme bon vous semble.

5. Placez le Marqueur de Menace rouge sur la valeur de Niveau de Menace du cadran dessiné sur le plateau du Négociateur. Le Niveau de Menace de départ est indiqué par l'icône Menace sur la carte Preneur d'Otages.

6. Placez le Compteur de Discussion bleu sur l'icone de téléphone bleu situé sur la piste de Discussion du plateau.

7. Regroupez les Marqueurs Alerte orange à côté du plateau.

8. Prenez en main les 6 cartes Discussion de base. Il s'agit des cartes dont le coût est égal à 0, indiqué par une bulle de dialogue bleue située en bas à droite de chaque carte.

9. Triez le reste des cartes Discussion par nom, indiqué dans la bulle de dialogue blanche en haut de chaque carte, et disposez-les face visible sur deux rangées devant vous. Classez-les par ordre croissant selon le coût indiqué en bas à droite de chaque carte. Laissez un espace pour y placer les cartes à coût 0 que vous jouerez pendant la partie. La zone que forme ces cartes est appelée Zone d'Achat.

10. Mélangez les cartes Terreur Événement Crucial dorées. Puis prenez-en une au hasard et mettez-la face cachée sur l'emplacement Paquet Terreur du plateau. Mettez les autres cartes de côté.

11. Mélangez les cartes Terreur rouges. Prenez-en 10 au hasard et placez-les face cachée sur la carte Événement Crucial précédemment placée. Ces cartes ensemble forment le Paquet Terreur. Mettez les autre cartes de côté.

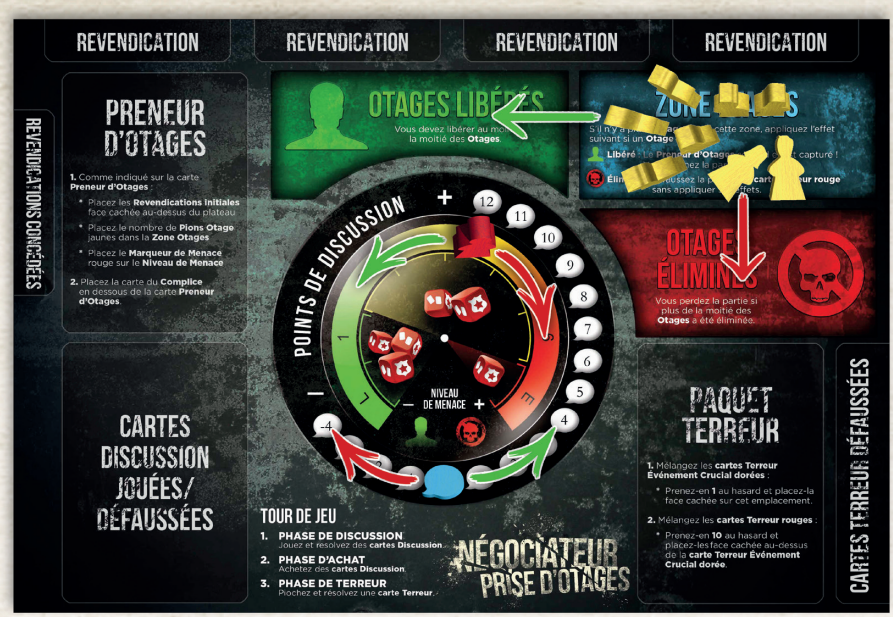
12. Placez les dés à portée de main.

13. Vous êtes prêts à démarrer !



LE PLATEAU DE NÉGOCIATEUR

Le plateau indique toutes les informations cruciales dont vous aurez besoin tout au long de la partie. Certaines cartes nécessitent de comparer le résultat obtenu aux dés avec le Niveau de Menace. La position “L” équivaut à 0, et la position “E” à 7.



POINTS DE DISCUSSION

Certaines cartes ajoutent ou retirent des Points de Discussion. Appliquez les effets des cartes jouées en déplaçant le Compteur de Discussion bleu sur le cadran extérieur. Le score de Discussion peut dépasser les limites indiquées bien que cela soit rare. Le Compteur est remis sur 0 à chaque fin de Phase d’Achat.

NIVEAU DE MENACE

Lorsque le Niveau de Menace augmente ou diminue, déplacez le Marqueur de Menace rouge en conséquence. Si le Marqueur est sur la case “E” alors que le Niveau de Menace doit augmenter, le Marqueur ne bouge pas. À la place, le Preneur d’Otages élimine un Otage pour chaque hausse de niveau au delà de “E”. De même, si le Marqueur est sur la case “L” alors que le Niveau de Menace diminue, ne déplacez pas le Marqueur. À la place, un Otage est libéré pour chaque baisse de niveau au-dessous de “L”.

EXEMPLE : le Niveau de Menace est sur “L”. Vous arrivez à baisser le Niveau de Menace de 2 points. Le Marqueur de Menace ne bouge pas et vous sauvez 2 pions Otage. Vous les déplacez de la “Zone Otages” vers la zone “Otages Libérés” du plateau.

OTAGES

Au début de la partie, les pions Otage sont tous dans la “Zone Otages”. Lorsqu’un Otage est éliminé, déplacez un Otage de la “Zone Otages” vers la zone “Otages Éliminés”. De même, lorsqu’un des Otages est secouru, déplacez un Otage de la “Zone Otages” vers la zone “Otages Libérés”. Lorsqu’un effet de jeu indique qu’un Otage est éliminé alors qu’il n’en reste plus dans la “Zone Otages”, défaussez la première carte du Paquet Terreur (ne résolvez pas son effet). S’il ne reste plus de cartes dans le Paquet Terreur, ignorez cet effet.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu consiste à animer les discussions entre vous et le Preneur d’Otages. Votre objectif est d’utiliser vos talents de négociation pour l’influencer et libérer les Otages. Vous y arriverez en jouant stratégiquement vos cartes et en réussissant vos jets de dés. Au début de chaque tour de jeu, une nouvelle Discussion s’engagera entre vous et le Preneur d’Otages. Ce sera le moment pour le convaincre de relâcher les Otages, ou de vous en occuper vous-même.

Note : Au début, vous pourriez avoir l’impression que le facteur chance des dés vous fera gagner ou perdre une partie. Mais plus vous jouerez, plus vous découvrirez que la façon dont vous gérerez votre main et le moment où vous jouerez ou non vos cartes aura une grande influence sur le jeu.

TOUR DE JEU

Un tour de jeu se décompose en 3 phases :

1. La Phase de Discussion
2. La Phase d’Achat
3. La Phase de Terreur

PHASE DE DISCUSSION

Durant cette phase, vous jouez des cartes Discussion de votre main pour modifier le Niveau de Menace du Preneur d’Otages, gagner des points de Discussion et libérer des Otages. Jouez autant de cartes Discussion de votre main que vous le désirez en les plaçant sur l’emplacement réservé du plateau.

Vous pouvez utiliser les cartes Discussion de plusieurs façons :

- Chaque carte Discussion de votre main peut être jouée gratuitement, face visible, pour résoudre son effet. Vous effectuez alors un Test de Menace (décrit ci-dessous) pour savoir quels effets de la carte jouée appliquer, sauf si la carte spécifie le contraire.
- Vous pouvez jouer n'importe quelle carte Discussion de votre main face cachée pour gagner automatiquement 1 point de Discussion au lieu de résoudre ses effets normalement (si vous choisissiez de la jouer face visible).
- Lors d'un Test de Menace, vous pouvez jouer 2 cartes Discussion de votre main face cachée pour transformer un résultat "4" en succès. Vous pouvez le faire pour chaque 4 obtenu lors d'un lancé de dés.

ASTUCE !

Essayez de conserver des cartes supplémentaires si vous devez convertir en urgence un 4, surtout pour des jets critiques !

ASTUCE !

Jouer des cartes Discussion face cachée pour gagner des points de Discussion sans risque est une compétence essentielle que les meilleurs négociateurs savent utiliser !

EXEMPLE : CARTE DE DISCUSSION



1. Nom de la carte
2. **2+** Succès
3. **1** Succès
4. **0** Succès / Échec
5. Texte d'ambiance
6. Coût d'Achat
7. Icône Vague de Crimes
8. Effet si jouée face cachée

TESTS DE MENACE

La plupart des cartes Discussion (ainsi que d'autres types de cartes) nécessitent un Test de Menace pour appliquer leurs effets. Lancez le nombre de dés indiqués sur le cadran de Menace selon le Niveau de Menace actuel. Chaque résultat de 5 ou plus est considéré comme un succès. Pour chaque résultat égal à 4, vous POUVEZ jouer 2 cartes Discussion de votre main face cachée pour le transformer en un succès. Si aucun des dés n'indique de succès et que vous ne voulez ou ne pouvez pas transformer un 4 en succès, le Test de Menace est un échec.

Quelques précisions :

- Certains effets de cartes modifient le nombre de dés que vous lancez.
- Vous lancerez toujours au minimum 1 dé et au maximum 5 dés par test.
- Les succès obtenus au-delà de 2 succès ne servent à rien.

ASTUCE !

Vos chances de succès dépendent grandement de l'état psychologique du Preneur d'Otages, qui est mesuré par le Niveau de Menace. Plus le Preneur d'Otages est calme, plus vous avez de dés pour vos Tests de Menace. Inversement, un Preneur d'Otages énervé diminuera votre nombre de dés à lancer, ce qui réduit tout autant vos chances de succès...

EXEMPLE DE TEST DE MENACE

Le Niveau de Menace est égal à 4, lancez 2 dés et comparez le résultat



RÉSOUDRE LES EFFETS DES CARTES DISCUSSION

Les cartes Discussion présentent trois types de résultat : 2+ succès, 1 succès, ou échec. Résolvez les effets de gauche à droite, selon le résultat obtenu au Test de Menace. La plupart des effets sont décrits à l'aide de symboles. Ces effets peuvent être positifs ou négatifs. Faire plus de 2 succès n'apporte pas d'effet supplémentaire.

- Ajoutez (+) ou soustrayez (-) le nombre spécifié de points de Discussion. Déplacez le Compteur de Discussion sur le plateau.
- Augmentez (+) ou diminuez (-) le Niveau de Menace par le nombre indiqué. Déplacez le Marqueur de Menace sur le cadran du plateau. Si vous ne pouvez pas, libérez ou éliminez un Otage.
- Augmentez (+) ou diminuez (-) le nombre de dés que vous devez lancer (indiqué par le cadran Menace) par le nombre de dés spécifiés. Appliquez cet effet pour la durée indiquée sur la carte.
- Le Preneur d'Otages libère un Otage par icône. Déplacez autant de pion(s) Otage dans la Zone "Otages Libérés".
- Le Preneur d'Otages élimine un Otage par icône. Déplacez autant de pion(s) Otage dans la Zone "Otages Éliminés".
- La Discussion prend fin. Vous ne pouvez plus jouer de cartes pour le reste de la Phase de Discussion. Passez directement à la Phase d'Achat.

EXEMPLE DE DISCUSSION



Vous êtes en milieu de partie et vous avez une main de 7 cartes Discussion. Le Niveau de Menace est alors de 2, soit 2 dés à lancer pour vos Tests de Menace. Avec le Marqueur de Discussion sur 0, vous commencez la Phase de Discussion.

Tout d'abord, vous jouez ***Relax*** pour tenter de diminuer le Niveau de Menace, ce qui vous permettra de lancer un dé supplémentaire pour la prochaine carte. Vous lancez les dés...

Aucun succès, mais vous avez obtenu un 4, et vous décidez de jouer 2 cartes Discussion face cachée de votre main pour transformer le 4 en succès. Vous diminuez le Niveau de Menace sur 1. Vous lancerez désormais 3 dés lors de vos prochains Tests de Menace.

Puis vous jouez ***Petit compromis***. Vous lancez les dés...

Même si vous avez obtenus 3 succès, vous n'en avez besoin que de 2 pour obtenir l'effet optimal de la carte.

D'abord vous gagnez 2 points de Discussion. Puis vous réduisez le Niveau de Menace de 2. Or dès que vous devez réduire le Niveau de Menace alors que celui-ci est déjà sur "L", vous pouvez libérer un Otage. Vous réduisez donc le Niveau de Menace de 1 en le plaçant sur "L", puis vous libérez un Otage. Enfin, vous libérez un autre Otage en résolvant le dernier effet de la ligne.





Il vous reste 3 cartes en main. Vous décidez d'en jouer une face cachée pour gagner 1 point de Discussion, car vous désirez vraiment acheter ***Escorte d'otages*** lors de la Phase d'Achat, et ne voulez pas prendre de risques inutiles.

Vous décidez de stopper la discussion et donc de conserver les 2 cartes qu'il vous reste. Vous passez à la Phase d'Achat.

TERMINER LA DISCUSSION

Si vous ne souhaitez pas ou ne pouvez pas jouer une autre carte Discussion, la discussion s'arrête. Certains effets peuvent interrompre la discussion prématurément. Mettez toutes les cartes Discussion jouées ce tour-ci sur l'emplacement correspondant du plateau.

LA PHASE D'ACHAT

La Phase d'Achat vous permet de dépenser vos points de Discussion acquis durant la Phase de Discussion précédente, en suivant l'ordre indiqué ci-dessous :

1. Vous pouvez dépenser les points de Discussion gagnés durant ce tour de jeu pour acheter des cartes Discussion de la Zone d'Achat. Déplacez le Compteur de Discussion pour tenir compte de vos dépenses et prenez les cartes achetées dans votre main.
   - Vous ne pouvez PAS acheter les cartes que vous avez jouées ce tour-ci (et qui se trouvent actuellement dans la défausse).
   - Vous ne pouvez PAS acheter une carte dont le coût ferait passer votre Compteur de Discussion dans le négatif.
   - Vous pouvez acheter autant de cartes que vous le permet votre total de points de Discussion. Cependant, vous ne pouvez JAMAIS avoir plus de 10 cartes dans votre main (ce qui arrive très rarement).
2. Remettez le Compteur de Discussion sur 0. Les points inutilisés ou négatifs ne sont PAS conservés pour le prochain tour.
3. Enfin, remettez à leur place, dans la Zone d'Achat, toutes les cartes Discussion que vous avez jouées lors de ce tour. Ceci inclut les cartes de coût 0, qui doivent être toutes placées ensemble dans le même tas de la Zone d'Achat.

CARTES À COÛT 0

À moins de dépasser la limite de 10 cartes en main, vous pouvez TOUJOURS acquérir toutes les cartes disponibles à coût 0 de la Zone d'Achat. En effet, vous n'avez pas à dépenser de point de Discussion pour les acheter. Vous pouvez les prendre même si le Compteur de Discussion est sur 0 ou dans le négatif.

NOTE : les cartes que vous avez jouées ce tour-ci ne sont PAS disponibles à l'achat.

ASTUCE !

N'hésitez pas à mettre un terme à la discussion, même s'il vous reste des cartes en main. Ces cartes pourraient être d'une plus grande utilité lors d'une prochaine discussion.

EXEMPLE DE PHASE D'ACHAT

1. Plutôt que de dépenser vos 5 points de Discussion pour une seule carte, vous décidez qu'en prendre plusieurs serait plus intéressant. Vous achetez donc ***Respire un bon coup...*** avec 2 points, ***Tu es dans une situation difficile. Je peux t'aider.*** avec 2 points, et ***Considère ceci...*** avec votre dernier point.

2. Vous déplacez le Compteur de Discussion à chaque achat, pour finir sur 0 après votre dernier achat.

3. Puisqu'il reste 2 cartes à coût 0 dans la Zone d'Achat, vous pouvez les prendre gratuitement, même s'il ne vous reste plus de points de Discussion.

4. Vous avez fini vos achats, vous devez remettre le Compteur sur 0 avant de passer à la Phase de Terreur. Il se trouve qu'il y est déjà !

5. Enfin, vous prenez ***Discussion prolongée*** et les autres cartes de Discussion que vous avez jouées lors de la phase de Discussion et les remettez dans la Zone d'Achat. Ceci termine la Phase d'Achat, et vous pouvez passer à la Phase de Terreur.



LA PHASE DE TERREUR

Retournez la première carte du Paquet Terreur et appliquez ses effets, puis défaussez-la. S'il n'y a plus de cartes à piocher, tous les Otages restants sont éliminés, le Preneur d'Otages s'échappe et vous perdez la partie ! Les cartes Terreur symbolisent les actions du Preneur d'Otages et/ou les évènements qui se produisent durant les minutes ou les heures qui passent entre deux discussions.

Certaines cartes Terreur ont un effet additionnel décrit au bas de la carte. Cet effet doit être résolu après l'effet principal si AU MOINS une carte Revendication est toujours face cachée (non révélée). Si toutes les cartes Revendication ont été révélées, ignorez-les.

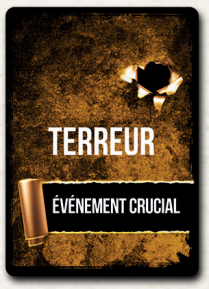
LES CARTES TERREUR ROUGES





1. Nom de la carte
2. Effets principaux
3. Effets secondaires
4. Symbole Vague de Crimes

L' ÉVÉNEMENT CRUCIAL ET LA DERNIÈRE DISCUSSION



Lorsque vous ne pouvez plus révéler de cartes Terreur lors de la Phase Terreur, vous perdez la partie ! La dernière carte du paquet est généralement l'Événement Crucial (sauf si vous jouez avec certaines extensions !). Cette scène paroxystique compliquera, ou parfois facilitera, la victoire. Après avoir résolu cette carte, il ne vous reste alors plus qu'une phase de Discussion et donc une ultime chance de résoudre la crise en cours en vous occupant du Preneur d'Otages d'une manière ou d'une autre (et de son Complice si nécessaire). Le Paquet Terreur étant vide, vous perdrez en effet automatiquement lors de la Phase Terreur suivante.

Pendant cette dernière Discussion, vous pouvez dépenser les points de Discussion gagnés pour acheter d'autres cartes de la Zone d'Achat et les jouer immédiatement, et ce tant que vous le pouvez ! Cela symbolise votre ultime effort afin d'éviter le pire ! Une carte jouée lors de cette Discussion ne peut évidemment pas être rachetée.

RÈGLES ADDITIONNELLES

REVENDICATIONS

Il existe 3 types de Revendications : Majeure, Mineure, et d'Évasion.

REVENDICATIONS MAJEURES ET D'ÉVASION

Au début de la partie, les cartes Revendication Majeure et d'Évasion sont posées faces cachées car celles-ci n'ont pas été encore communiquées par le Preneur d'Otages. Vous pouvez jouer la carte ***Qu'est-ce que tu veux ?*** pour tenter de prendre connaissance de ces cartes. Une fois révélées, elles restent en jeu face visible jusqu'à ce que le Preneur d'Otages soit capturé ou éliminé, ou que cela soit noté sur la carte.

CARTES DE REVENDICATION





1. Nom de la carte
2. Texte d'ambiance (si présent)
3. Coût en points de Discussion (si présent)
4. Effets
5. Contrepartie pour avoir concédé
6. Symbole Vague de Crimes
7. Dos de carte Revendication Majeure
8. Dos de carte Revendication d'Évasion
9. Dos de cartes Terreur (où se trouvent les cartes Revendication Mineure)

REVENDICATION MINEURES

Les cartes Revendication Mineure sont piochées du Paquet Terreur et restent en jeu face visible jusqu'à ce qu'elles soient concédées.

CONCÉDER UNE REVENDICATION

Vous pouvez concéder une Revendication face visible durant une Phase de Discussion en payant les points de Discussion indiqués pour convaincre votre hiérarchie d'accepter la demande. Lorsqu'une Revendication est concédée, appliquez l'effet de la carte en premier, puis sa contrepartie. Si vous concédez une Revendication Majeure, la carte reste en jeu, inclinée à angle droit sur le côté gauche du plateau. La contrepartie d'une Revendication Majeure continue de s'appliquer jusqu'à ce que le Preneur d'Otages soit capturé ou éliminé. Une Revendication ne peut être concédée qu'une seule fois.



Il n'y a généralement aucun coût en point de Discussion pour les concéder. Contrairement aux cartes Revendication Majeure, les cartes Revendication Mineure sont défaussées une fois les effets appliqués et la contrepartie résolue.

CAPTURER OU ÉLIMINER LE PRENEUR D'OTAGES

En plus de sauver les otages, vous devez capturer ou éliminer le Preneur d'Otages, afin que celui-ci ne terrorise plus jamais personne.

CAPTURER LE PRENEUR D'OTAGES

Quand vous capturez le Preneur d'Otages, vous gagnez immédiatement la partie (si plus de la moitié des Otages a été libérée !). Vous pouvez uniquement le capturer lorsqu'il n'y a plus d'Otages dans la "Zone Otages". Lorsqu'un effet vous indique de libérer un Otage, mais qu'il n'y en a plus dans la "Zone Otages", le Preneur d'Otages se rend et vous le capturez. Cependant, ceci ne peut pas avoir lieu durant la Phase de Terreur. Tout effet de jeu qui entraîne la capture du Preneur d'Otages durant la Phase de Terreur doit être ignoré.

ÉLIMINER LE PRENEUR D'OTAGES

Qu'il reste des Otages ou non dans la "Zone Otages", vous pouvez éliminer le Preneur d'Otages durant la Phase de Discussion avec une carte le permettant, comme ***Tous les snipers engagent les cibles !***. S'il n'y a plus d'Otages dans la "Zone Otages" lors de son élimination, vous gagnez la partie !

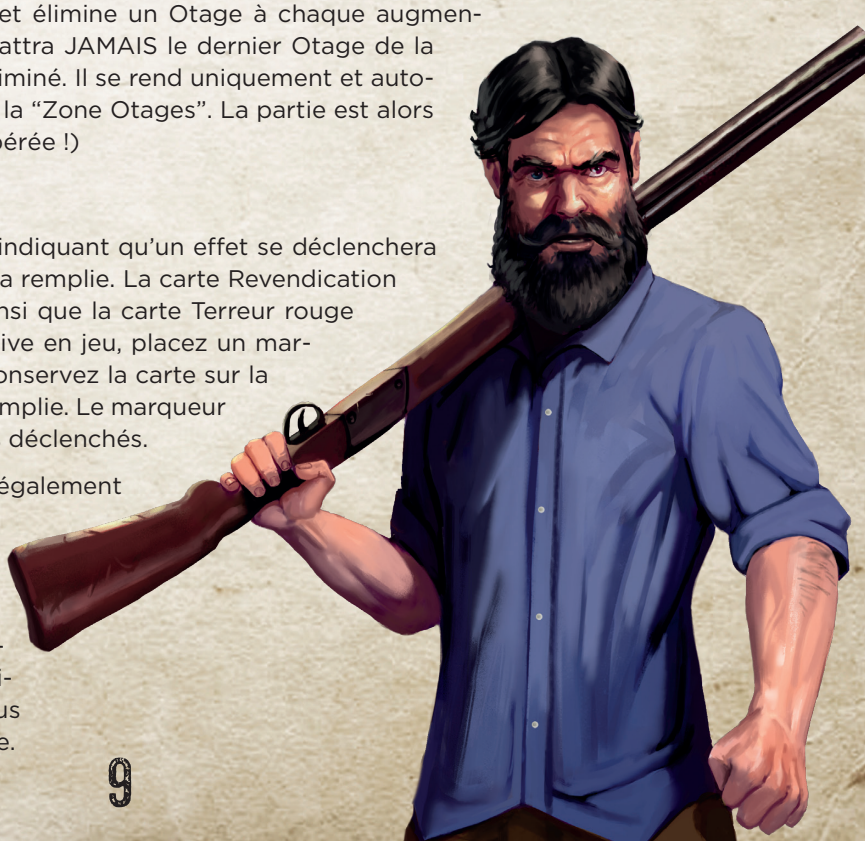


S'il reste toujours des Otages dans la "Zone Otages" lorsque le Preneur d'Otages est éliminé, son Complice prend la relève ! Défaussez la carte Preneur d'Otages et TOUTES les cartes Revendication. La carte Complice (que vous aviez placé sous le Preneur d'Otages lors de la mise en place) est maintenant visible à la place du Preneur d'Otages. Les contreparties des Revendications précédentes ne s'appliquent plus (vous les avez défaussées). Toute Revendication Mineure piochée du Paquet Terreur est immédiatement défaussée sans être résolue. Les effets additionnels des cartes Terreur, dépendant de Revendications non révélées, ne sont donc plus appliqués.

Le Complice est beaucoup moins raisonnable et élimine un Otage à chaque augmentation du Niveau de Menace. Cependant il n'abattra JAMAIS le dernier Otage de la "Zone Otages". Le Complice ne peut pas être éliminé. Il se rend uniquement et automatiquement dès qu'il n'y a plus d'Otages dans la "Zone Otages". La partie est alors gagnée (si plus de la moitié des Otages a été libérée !)

MARQUEURS ALERTE !

Certaines cartes présentent une icône d'Alerte indiquant qu'un effet se déclenchera plus tard dans la partie lorsqu'une condition sera remplie. La carte Revendication Majeure de Renesha en est un bon exemple, ainsi que la carte Terreur rouge ***Colère passagère***. Lorsqu'une de ces cartes arrive en jeu, placez un marqueur Alerte (orange) sur la zone indiquée et conservez la carte sur la table jusqu'à ce que la condition indiquée soit remplie. Le marqueur vous aidera à vous souvenir de vérifier les effets déclenchés.



Vous pouvez trouver les marqueurs Alerte utiles également pour des cartes qui n'ont pas l'icône Alerte. Par exemple, la règle spéciale de Barret ***Rentrer dans son délire*** ne peut être utilisée que quand le Niveau de Menace est d'au moins 3. Vous pouvez mettre un marqueur Alerte sur l'emplacement "3" du cadran de Menace si vous souhaitez un rappel. C'est évidemment optionnel. Vous trouverez d'autres exemples sur la page suivante.

MARQUEURS ALERTE : EXEMPLE 1

Si la carte de Revendication Majeure de Renesha ***Je veux juste être comprise*** est en jeu, placez un marqueur Alerte sur chacun des emplacements “E” et “L” du cadran de Menace pour vous souvenir que la Revendication est concédée si le Niveau de Menace atteint l’un ou l’autre. Lorsque l’effet se déclenche, retirez les marqueurs Alerte du jeu.









MARQUEUR ALERTE : EXEMPLE 2

Si la carte Terreur révélée pendant la Phase de Terreur est la carte ***Colère passagère***, augmentez le Niveau de Menace de 2. Puis placez un marqueur Alerte sous le Compteur de Discussion pour vous souvenir que lorsque la Phase de Discussion sera terminée, vous devrez réduire le Niveau de Menace de 1.

FIN DE PARTIE

Vous gagnez si, à n’importe quel moment, il n’y a plus d’Otages dans la “Zone Otages”, que vous en avez sauvé au moins la moitié et que le Preneur d’Otages a été capturé ou éliminé (et dans ce dernier cas, son Complice capturé).

Vous perdez immédiatement si, à n’importe quel moment, plus de la moitié des Otages a été éliminée, ou si le Preneur d’Otages s’échappe, ou que vous ne pouvez plus piocher de cartes Terreur lors de la Phase de Terreur (dans ce dernier cas, voir page 8).

PERSONNALISEZ VOTRE EXPÉRIENCE

EN UTILISANT LE DOS DU PLATEAU NÉGOCIATEUR

Au dos du plateau se trouvent les instructions et un organigramme pour créer un Paquet Terreur et un set de cartes Discussion personnalisés. Ceci peut être utile pour optimiser vos chances, modifier la difficulté, ou changer votre approche !

COMPOSER UN SET DE CARTES TERREUR PERSONNALISÉ *(Optionnel)*

Si vous possédez le jeu original *Négociateur : Prise d’Otages*, vous pouvez associer les cartes Terreur du jeu de base et de *Vague de Crimes* pour créer un Paquet Terreur combinant les cartes de chaque version. Mettez-vous au défi !

Nous recommandons aux nouveaux joueurs de commencer avec les cartes Terreur présentes uniquement dans *Vague de Crimes* (ou bien provenant uniquement du jeu de base) pendant quelques parties avant de faire votre propre set.

Très important ! Nous conseillons fortement de ne pas simplement mélanger les cartes Terreur des deux jeux, pour ne pas déséquilibrer la partie, car ceci pourrait la rendre très facile, ou bien au contraire impossible. Suivez plutôt les instructions suivantes !

COMMENT CRÉER UN SET DE CARTES TERREUR PERSONNALISÉ

Pour créer un set de cartes Terreur personnalisé, suivez les étapes suivantes :

1. Prenez toutes les cartes Revendications Mineures et choisissez-en 3 ou prenez-en 3 au hasard pour débuter votre set.
2. Prenez les cartes suivantes issues de *Vague de Crimes* et ajoutez-les à votre set. Elles doivent TOUJOURS être incluses dans n’importe quel set de cartes Terreur (le nom de la carte issue du jeu de base se trouve entre parenthèses).
    - ***Je le sens pas du tout*** (ou ***La situation s’aggrave***) - 4 cartes
    - ***J’vais péter un câble*** (ou ***Ça commence à m’énerver***) - 1 carte
    - ***Je n’ai pas de temps pour ça*** (ou ***Je perds patience***) - 2 cartes
    - ***Augmentons les enjeux*** (ou ***J’ai pris d’autres otages***) - 1 carte
3. Parmi les cartes Terreur restantes, séparez toutes les cartes qui pourraient augmenter le Niveau de Menace en tant qu’effet principal. Ajoutez-en 2 au hasard à votre set. Notez que des cartes telles que ***Choisis ton poison*** donnant la possibilité d’augmenter le Niveau de Menace peuvent être choisies.

4. Parmi les cartes Terreur rouges restantes qui n'augmentent pas le Niveau de Menace comme effet principal, prenez 8 cartes au hasard et ajoutez-les à votre set.

Vous devriez maintenant avoir un set de 21 cartes Terreur rouges. Utilisez-les pour créer votre Paquet Terreur. Il faudra toujours y rajouter une carte Terreur Événement Crucial dorée. Vous pouvez associer les cartes Événement Crucial entre elles avant d'en prendre une au hasard.

Lorsque vous jouez avec une extension (Paquets Preneur d'Otages vendus séparement), formez votre set de cartes Terreur personnalisé comme expliqué précédemment, puis suivez les consignes de l'extension pour le modifier avec les cartes Terreur fournies.

CONSTUIRE UN SET DE CARTES DISCUSSION PERSONNALISÉ *(Optionnel)*

Si vous possédez également le jeu de base *Négociateur : Prise d'Otages*, vous pouvez associer les cartes Discussion avec celles de *Vague de Crimes* pour personnaliser votre Zone d'Achat. Cela peut vous permettre d'essayer certaines combinaisons, ou d'adapter votre technique de négociation selon le Preneur d'Otages que vous affrontez.

Nous recommandons tout de même aux nouveaux joueurs d'utiliser uniquement les cartes Discussion issues de *Vague de Crimes* avant de construire un set personnalisé.

COMPOSITION D'UN SET DE DISCUSSION PERSONNALISÉ

Votre set de cartes Discussion doit suivre les règles suivantes afin de maintenir un équilibre de jeu correct. Il est composé de 22 cartes.

- **6 cartes de coût** 0 - 3 cartes différentes en 2 exemplaires chacune.
  Il s'agit toujours des mêmes cartes. Vous devez utiliser les 3 types de carte. Mais vous pouvez toujours mélanger les versions si vous aimez varier l'ambiance du jeu et les illustrations.
- **2 cartes de coût** 1 - 1 seule carte en 2 exemplaires
- **6 cartes de coût** 2 - 3 cartes différentes en 2 exemplaires chacune
- **2 cartes de coût** 3 - 1 seule carte en 2 exemplaires
- **5 cartes de coût** 4 **à** 7 - 5 cartes de votre choix
- **1 carte de coût** 8 - 1 carte

COMMENT CRÉER UN SET DE DISCUSSION PERSONNALISÉ

En respectant la composition précédente, triez et sélectionnez les cartes de votre choix (ou faites-le au hasard pour plus de challenge !). Les cartes de départ seront toujours les mêmes. Regardez ensuite les cartes coûtant 1, 2 et 3 et choisissez vos paires pour chaque coût. Vous ne pouvez pas séparer les paires de cartes. Puis prenez 5 cartes de votre choix coûtant entre 4 et 7. Enfin, prenez l'une des cartes coûtant 8.

Votre set de cartes Discussion est maintenant complet, et vous êtes prêt à l'essayer !

Défiez vos hypothèses lors de la construction d'un set personnalisé. Une stratégie axée sur la réduction de la menace est une approche pertinente et viable, mais un bon négociateur voudra de nombreux outils à sa disposition. Expérimentez différentes combinaisons !



CRÉDITS

VAN RYDER GAMES (Jeu original)

Conception et développement : A.J. Porfirio

Conception graphique : Evan Derrick

Illustrateurs: Ivan Pushkov & Kristi Kirisberg

Playtesteurs principaux : Mike Martins and Mikolaj Laczynski

Playtesters : Mike DePasquale, Tim Keller, Pierre Chum, Chris Alton, Pete Hawkins, Edward Tang, Joshua Faherty, Peter Kossitis, Andrea Rumiano, JT Holderman, Jimmie Harp, Andre Filip, Wayne LaBlanca, Pascal Van Vlaenderen, Mason Weaver, Ron Lacock, Martina Wolff, Mike Sims, Kevin Marema, Rosalyn Jordan, Maciej Obszanski, Rob Struble, Michael Weber, Trevor Wilson, Claude Hemberger, Eduardo Bvidal, Robert Koch, Oda, Ralph Ferrari, oldschoolgamr, et beaucoup d'autres.

DON'T PANIC GAMES (Version française)

Président : Cedric Littardi

Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost

Mise en page : Vincent Diez

Traduction et production :
Nicolas Aubry (SYNERGY GAMES)

www.dontpanicgames.com

38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France

EXPLOITS DE CARRIÈRE

Mettez-vous au défi !

NÉGOCIATIONS RÉUSSIES ☐ 10 ☐ 25 ☐ 50 ☐ 100

GÉNÉRAL

- ☐ Victoires consécutives contre les 3 Preneurs d'Otages
- ☐ Libérer un Otage avec le Niveau de Menace sur "E"
- ☐ Éliminer le Preneur d'Otages à la fin du tour 3
- ☐ Gagner après avoir concédé une Revendication d'Évasion
- ☐ Gagner en 5 tours ou moins
- ☐ Réduire le Niveau de Menace d'au moins 4 en un tour
- ☐ Ne pas jouer de cartes pendant une Phase de Discussion
- ☐ Gagner pendant le tour précédent l'Événement Crucial

LIJAH

- ☐ Révéler le nombre maximum de Revendications d'Évasion
- ☐ Lancer 5 dés au moins une fois
- ☐ Libérer un Otage au tour 2
- ☐ Concéder 2 Revendications d'Évasion lors d'un même tour

BARRETT

- ☐ Libérer un Otage avec le Niveau de Menace sur "E"
- ☐ Gagner plus de 10 points de Discussion en 1 tour
- ☐ Gagner avec le Niveau de Menace sur "L"
- ☐ Éliminer Barret avec au moins 1 Otage dans la "Zone Otages"

RENESHA

- ☐ Gagner après que toutes les Revendications Majeures ont été concédées
- ☐ Déclenchez les 3 Revendications Majeures en 1 tour
- ☐ Gagner sans révéler de Revendication Majeure
- ☐ Réduire le Niveau de Menace de 4 en un tour

GUIDE DE JEU

CONDITIONS DE VICTOIRE

Vous **GAGNEZ** en remplissant **TOUTÉS** ces conditions :

1. Aucun Otage dans la "Zone Otages"
2. Au moins la moitié des Otages libérée
3. Preneur d'Otages capturé ou éliminé (Complice capturé)

CONDITIONS DE DÉFAITE

Vous **PERDEZ immédiatement** si **l'UNE** de ces conditions se produit :

- Plus de la moitié des Otages est éliminée
- Le Preneur d'Otages s'échappe
- Vous ne pouvez plus piocher de carte Terreur pendant la Phase Terreur

TOUR DE JEU

1. **PHASE DE DISCUSSION :** jouez et résolvez des cartes Discussion
2. **PHASE D'ACHAT :** dépensez vos points de Discussion pour acheter des cartes
3. **PHASE DE TERREUR :** piochez et résolvez une carte Terreur

TEST DE MENACE

Lancez le nombre de dés indiqué par le Niveau de Menace. Chaque résultat montré ci-dessous est un succès :



RÉSULTATS

Les cartes Discussion ont 3 résultats possibles :

- **2+ Succès :**
- **1 Succès :**
- **Échec :**

EFFETS DES CARTES

Augmentez (+) ou réduisez (-) les points de Discussion du nombre indiqué en déplaçant le Compteur de Discussion.

Augmentez (+) ou réduisez (-) le Niveau de Menace du nombre indiqué en déplaçant le Marqueur Menace.

Augmentez (+) ou réduisez (-) le nombre de dés à lancer du nombre d'icônes affiché pour la durée indiquée.

Le Preneur d'Otages libère un Otage pour chaque icône indiquée. Déplacez les Otages de la "Zone Otages" vers la zone "Otages Libérés".

Le Preneur d'Otages élimine un Otage pour chaque icône indiquée. Déplacez les Otages de la "Zone Otages" vers la zone "Otages Éliminés".

La Phase de Discussion s'achève immédiatement. Aucune carte Discussion ne peut plus être jouée ce tour. Passez à la Phase d'Achat.