



SPYFALL



LIVRET DE BRIEFING DE MISSION

Le **Joker** est en cavale ! Le Clown du Crime teste de nouvelles farces. Sa dernière idée l'a amené à semer le chaos en infiltrant différents lieux de l'univers DC. Sa couverture est tellement bonne, que même lui ne sait pas où il se trouve ! La Justice League est consciente de ses bouffonneries, et les héros ont décidé que le meilleur moyen de le démasquer était de faire parler tout le monde. Le **Joker** va-t-il dire quelque chose qui fera tomber sa couverture ? Ou va-t-il encore s'en tirer ?

CONTENU

- **196 Cartes à séparer en :**
 - 20 Paquets Lieu standards (8 cartes chacun)
 - 1 Paquet **Le Joker** (8 cartes)
 - 2 Paquets Multivers (8 cartes chacun)
 - 1 Paquet Capacité (12 cartes)
- **24 Sachets refermables**
- **Ce livret de Briefing de Mission**

Vous aurez également besoin de chronométrer les parties. Faites-en sorte d'avoir de quoi le faire facilement. Un smartphone fera tout à fait l'affaire.

PRÉSENTATION

Une partie de **DC Spyfall** est faite de plusieurs manches de 8 minutes. Lors de chaque manche, les joueurs se trouveront dans un Lieu spécifique du Multivers DC. À chaque fois, un joueur sera secrètement **Le Joker**, et il sera le seul à ne pas savoir où les joueurs se trouvent. L'objectif du **Joker** est d'être très attentif aux discussions afin d'identifier le Lieu actuel, tout en évitant de révéler son identité. Les autres joueurs, les Héros, doivent prouver aux autres Héros qu'ils ne sont pas **Le Joker** et qu'ils savent donc où ils se trouvent, en répondant sobrement aux questions posées, sans toutefois aider **Le Joker** à découvrir le Lieu où ils sont ! Observation, concentration, sobriété, et fourberie — vous aurez besoin de tout cela dans ce jeu.

Restez sur vos gardes !

OBJECTIFS

L'objectif du **Joker** est de deviner le Lieu actuel avant la fin du temps, ou d'éviter d'être démasqué avant ou même après la fin du temps.

L'objectif des Héros est d'identifier à l'unanimité l'identité du **Joker** et de le démasquer.

PRÉPARATION DE LA PREMIÈRE MANCHE

Avant de débiter la première manche, triez toutes les cartes pour en faire des paquets Lieu. Chaque paquet standard doit contenir 7 cartes avec des illustrations identiques, et 1 carte **Le Joker** (soit 8 cartes en tout). Chaque paquet doit être mis dans un sachet séparé. Toutes les cartes doivent être mises face cachée, et la carte **Le Joker** placée en bas. Une des cartes Lieu de chaque paquet a une pastille **Harley Quinn**. Cette carte doit être mélangée dans le paquet Lieu comme n'importe quelle autre carte.

La carte Lieu comportant la pastille **Harley Quinn** est utilisée dans le module optionnel "**Harley Quinn**" expliqué page 9. Si vous ne voulez pas jouer avec ce module, n'y prêtez pas attention. Cependant, au début de chaque nouvelle session, faites attention à bien expliquer à chacun son intérêt, que vous jouiez ou non au module. Sinon, quelqu'un pourrait gâcher une manche en posant la question en milieu de partie.

Ce jeu contient également 8 cartes supplémentaires **Le Joker** et 12 cartes Capacités. Placez chacun de ces paquets dans un sachet. Vous trouverez également 16 copies supplémentaires de 16 des Lieux. Mélangez ces 16 cartes (aucune d'elles ne doit comporter la pastille **Harley Quinn**) et créez 2 paquets de 8 cartes chacun. Mettez ces paquets dans des sachets. Mettez de côté ces paquets, ils ne seront utilisés que dans les modules optionnels "**La Farce du Joker**" "**Folie des Multivers**," et "**Super-Pouvoirs**", tous expliqués en pages 8 à 10.

Tous les Lieux sont représentés en page centrale de ce livret. Il est conseillé aux joueurs de les étudier correctement avant le début de la première manche. Ceci devrait donner au joueur incarnant **Le Joker** une idée sur le type de Lieu qu'il est possible de rencontrer pendant la partie. Nous lui recommandons vivement de ne pas le faire **PENDANT** la partie !

DÉBUT D'UNE MANCHE

Chaque partie est une série de manches, dont le nombre doit être décidé par les joueurs avant de débiter. Nous recommandons de jouer 5 manches pour votre première session (ce qui devrait pendre environ une heure).

Un nouveau donneur est choisi à chaque manche. Le donneur participe à la manche comme n'importe quel autre joueur. Le joueur qui semble le plus sournois est le donneur de la première manche. Le donneur prend tous les sachets en jeu (avec ou sans module, selon le choix des joueurs), les place face cachée, les mélange, et en choisit un au hasard, sans regarder duquel il s'agit. Il retire les cartes du sachet sans les regarder, et prend autant de cartes que de joueurs, en commençant par le bas du paquet (afin que la carte **Le Joker** soit présente). Puis il les mélange, et en donne une à chaque joueur. Les cartes non distribuées ne sont pas révélées, et doivent être mises de côté. Les joueurs regardent discrètement leurs cartes, puis les placent devant eux face cachée.

Lors des manches suivantes, le joueur ayant été **Le Joker** dans la manche précédente devient le donneur. Ce joueur sélectionne un nouveau paquet et distribue les cartes comme indiqué au-dessus.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Le donneur lance un compteur de 8 minutes, et la manche commence. Le donneur pose une question à un des joueurs, en l'appelant par son nom : "Dis-moi Vincent, ...". Poser des questions relatives au Lieu est évidemment une bonne idée, en espérant avoir une réponse qui y fasse référence également. Une seule question est autorisée, sans pouvoir la répéter. Les réponses peuvent prendre n'importe quelle forme. Le joueur qui a répondu à la question pose ensuite une question à un autre joueur, différent de celui qui vient de lui poser une question. L'ordre dans lequel les joueurs s'interrogent dépend donc directement des joueurs, et est basé sur les soupçons qu'ils ont les uns envers les autres au fur et à mesure des questions posées.

NOTE : à chaque fois qu'une question est posée, le livret de Briefing de Mission, ouvert en page centrale, doit être passé au joueur devant répondre.

STRATÉGIES

Les Héros ont besoin d'identifier **Le Joker** et doivent éviter de lui révéler le Lieu où ils sont. Ils doivent donc éviter d'être trop explicites dans leurs questions. Par exemple, si un joueur demande "Comment va Alfred aujourd'hui ?", **Le Joker** devinera immédiatement qu'il s'agit de la Batcave ! Cependant, si les questions ou les réponses d'un Héros sont à l'inverse trop vagues, les autres joueurs commenceront à le suspecter d'être **Le Joker**, permettant au vrai **Joker** de gagner !

Si vous êtes **Le Joker**, vous devez écouter attentivement les réponses des Héros, car lorsque viendra votre tour de répondre, vous devrez savoir quoi dire, et vite ! Si les Héros répètent quelque chose plus d'une fois, comme le fait d'être à l'extérieur, faites-en sorte que votre réponse y fasse mention également. Après avoir entendu plusieurs questions et réponses, vous pourrez peut-être deviner le Lieu. Si le temps est écoulé, essayez de convaincre les autres joueurs que quelqu'un d'autre est **Le Joker**, ou encore mieux, soyez d'accord avec une accusation erronée d'un joueur envers un autre joueur, pour semer le doute !

Nom du Lieu
Carte Lieu



Description du Lieu

Pastille
Harley Quinn

Le Joker



EXEMPLE D'UNE MANCHE

Anne, Vincent, Marie, et Paul se trouvent dans la Tour de Guet. Mais Anne ne le sait pas car elle a la carte **Le Joker**. Vincent, Marie et Paul tentent de poser des questions pour identifier **Le Joker**, tandis qu'Anne essaye de deviner le Lieu où elle se trouve sans exposer sa couverture.

Marie pose la première question : "Paul, qu'est-ce tu vois en ce moment ?"

Paul répond : "Un gros paquet d'eau !"

Anne, qui est **Le Joker** prend note : il y a pas mal d'eau à Atlantis. Mais ça peut être un piège trop évident. Paul a pu vouloir indiquer la glace de la Forteresse de Solitude ou plus sournoisement faire allusion à l'Iceberg Lounge. C'est encore trop vague.

Puis Paul, qui ne peut pas reposer de questions à Marie immédiatement, décide de poser une question à Vincent : "Vincent, comment es-tu arrivé ici ?"

Tous les autres joueurs sont en alerte, car cette question plutôt générale pourrait indiquer que Paul est **Le Joker**. Cependant, Paul essaye juste de ne pas trop aider le vrai **Joker**. Puisque Vincent ne l'est pas, il répond à la question facilement : "Comme d'habitude, j'ai détourné un Boom Tube !"

Anne, **Le Joker**, n'imagine pas que quelqu'un puisse envisager de prendre un Boom Tube pour se rendre dans un nightclub, ce qui élimine l'Iceberg Lounge. Par contre, ça fonctionnerait pour la Forteresse, ou Atlantis. Mais elle vient aussi de remarquer la Tour de Guet, d'où on peut voir les océans. Elle manque encore d'informations !

Vincent pose à Anne la prochaine question : "Anne, c'est comment autour de toi ?"

Anne doit ruser, et décide de répondre : "C'est plutôt calme et silencieux", ce qui semble correspondre aux trois Lieux qu'elle a identifiés. Elle s'en sort bien, et c'est maintenant son tour de poser une question !

FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine quand un des trois événements suivants survient :

1. Huit minutes sont passées

Quand le temps est écoulé, les joueurs deviennent maintenant libres de discuter ouvertement de leurs soupçons, mais ne peuvent pas parler du Lieu ou demander des informations indiquées sur la carte Lieu. Après une ou deux minutes de discussions, chaque joueur doit avoir un suspect à l'esprit. Les joueurs lèvent un bras et se préparent à désigner la personne qu'ils pensent être **Le Joker**. Puis ils comptent à haute voix jusqu'à 3, et à "3", pointent un doigt simultanément vers le suspect qu'ils ont choisi. Il n'est plus possible de changer de vote ! Le joueur avec le plus de doigts pointés vers lui est accusé d'être **Le Joker** et doit révéler sa carte immédiatement. Si c'est bien lui, les Héros gagnent. Si les joueurs se sont trompés, **Le Joker** gagne. En cas d'égalité, personne n'est accusé.

2. Si un joueur a des soupçons pendant les 8 minutes

Chaque joueur peut arrêter la minuterie une fois par manche pour désigner un des joueurs comme suspect et demander aux joueurs de voter. Si le vote est unanime (le suspect n'a pas le droit de voter), le suspect a été accusé avec succès, et la manche s'achève en révélant la carte du joueur accusé. S'il s'agit bien du **Joker**, les Héros gagnent. Si la carte est un Lieu, **Le Joker** gagne. S'il n'y a pas d'accord unanime, les joueurs relancent la minuterie, et le joueur ayant lancé l'accusation ne peut plus le faire lors de cette manche. C'est dans l'intérêt des Héros de lancer ces accusations. Mais cela peut aussi servir au **Joker** s'il l'utilise pour obliger les joueurs à soupçonner quelqu'un d'autre que lui.

La même personne peut être la cible de plusieurs accusations lors d'une même manche.

Note : les joueurs doivent s'abstenir de discuter l'identité du **Joker** lors du vote. Les arguments "pour" ou "contre" un joueur pourrait donner des indications au **Joker** sur le Lieu à deviner, dans le cas où le vote échoue, et que la manche reprend.

3. À la demande du Joker pendant les 8 minutes

Le **Joker** peut arrêter la minuterie à n'importe quel moment (sauf si la minuterie est déjà stoppée par un autre joueur) en révélant sa carte. Le **Joker** est alors autorisé à consulter la liste des Lieux du livret pour l'aider à identifier le Lieu actuel. Le **Joker** gagne s'il l'identifie correctement. Sinon, les Héros gagnent.

Note : le joueur incarnant Le **Joker** ne peut révéler sa carte que lorsque la minuterie est en route, et avant la fin du temps.

Lorsque la manche est terminée, les cartes utilisées sont remises dans le sachet avec le reste du paquet, qui ne pourra plus être utilisé pour les autres manches de la partie.

SCORES

MODE STANDARD (SANS MODULES)

Victoire du Joker

- Le **Joker** gagne 2 points si personne n'est accusé avec succès d'être **Le Joker**.
- Le **Joker** gagne 4 points si un Héros est accusé avec succès d'être **Le Joker**.
- Le **Joker** gagne 4 points s'il stoppe la manche et devine le Lieu avec succès.

Victoire des Héros

- Chaque Héros gagne 1 point s'ils démasquent **Le Joker**.
- Si un Héros stoppe la manche et que **Le Joker** est unanimement accusé, ce Héros gagne 1 point supplémentaire.
- Si **Le Joker** est désigné à la fin de la manche, mais a survécu à un vote plus tôt dans la manche, le Héros qui était à l'origine du vote gagne 1 point supplémentaire.

EXEMPLES

Les Héros démasquent **Le Joker** pendant la manche — Paul arrête le temps et déclare qu'Anne est **Le Joker**.

Tous les joueurs, à l'exception d'Anne, votent en utilisant leurs pouces. Le vote finit sur un 3-0 contre Anne. Elle révèle sa carte, indiquant qu'elle était en effet **Le Joker**. Chaque Héros gagne 1 point pour l'avoir accusé avec succès. Paul gagne 1 point supplémentaire pour avoir initié le vote réussi.

Les Héros démasquent **Le Joker** après la fin du temps — Les joueurs parlent tous de leurs soupçons, puis comptent jusqu'à 3 et pointent du doigt le joueur qu'ils pensent être **Le Joker**. Deux doigts sont dirigés vers Anne, 1 vers Paul, et 1 vers Marie. Puisque la majorité est envers Anne, elle retourne sa carte et révèle qu'elle était bien **Le Joker**. Chaque Héros gagne 1 point.

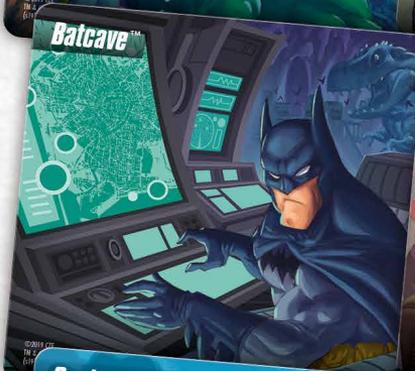
Les Héros échouent à démasquer **Le Joker** pendant la manche, mais réussissent après la fin du temps — Paul stoppe le temps pour accuser Anne. Mais Marie vote contre. Le vote n'étant pas unanime, la minuterie redémarre et la manche continue. Puis la manche se termine, et les joueurs doivent désigner un joueur. Anne a 3 doigts pointés vers elle, ce qui est la majorité, et doit révéler qu'elle est bien **Le Joker**. Chaque Héros gagne 1 point. Paul gagne 1 point supplémentaire car il a initié un vote contre Anne durant la manche.

Personne n'est accusé après la fin du temps — Lorsque les joueurs pointent leurs suspects, Anne et Vincent obtiennent chacun 2 voix. Puisqu'il n'y a pas de majorité, personne n'est accusé. Anne révèle sa carte du **Joker** et gagne 2 points.

Un Héros est accusé après la fin du temps — Lorsque les joueurs votent, trois doigts pointent vers Vincent, tandis qu'un seul pointe vers Anne. Vincent est accusé et révèle sa carte Lieu. Anne révèle alors sa carte du **Joker** et gagne 4 points.

Le Joker devine le Lieu pendant la manche — Anne pense être dans la Tour de Guet ou dans la Forteresse. Elle décide de se lancer. Anne retourne sa carte et annonce "On est dans la Tour de Guet !". Les Héros révèlent leurs cartes, et Anne marque 4 points pour avoir raison.

Le Joker désigne le mauvais Lieu — Anne retourne sa carte et annonce "On est à la Forteresse !". Anne s'étant trompé, les Héros gagnent chacun 1 point.





DC Spyfall contient 4 modules optionnels pour des joueurs avancés. Il n'est pas recommandé d'utiliser ces modules la première fois que vous jouez.

Lorsque vous êtes prêt à ajouter du piquant à votre jeu, vous pouvez utiliser n'importe quel nombre de modules expliqués ici. Lorsque vous ajoutez un ou plusieurs modules, faites-en sorte que cela soit fait en début de partie et que tous les joueurs soient bien avertis, pour éviter les explications en milieu de manche.

MODULE "SUPER-POUVOIRS"

Les Super-Héros peuvent faire des choses étranges et étonnantes n'est-ce pas ? Dans **DC Spyfall**, vous pouvez donner aux joueurs des capacités intéressantes en choisissant de jouer avec le module "Super-Pouvoirs". Au début de chaque partie, mélangez les 12 cartes du paquet Capacité et distribuez-en une face cachée à chaque joueur en plus de leurs cartes Lieu. Bien que certaines de ces cartes n'apportent rien, les autres ont des effets puissants ou des restrictions qui ajouteront de la confusion parmi les joueurs.

Note : Ce module peut aussi être ajouté aux autres versions de **Spyfall**.

Si votre carte indique "Utilisation Unique", vous devez retourner cette carte face visible au moment où vous choisissez de l'utiliser. Si elle est indiquée "Permanent", laissez votre carte face cachée devant vous toute la durée de la manche.

À la fin de chaque manche, les joueurs doivent révéler leur carte Capacité pour déterminer qui a le mieux joué son rôle. Il n'y a pas de points supplémentaires pour ça, il s'agit juste de voir quels sont les joueurs les plus investis ! Rassemblez toutes les cartes Capacité, mélangez-les et redistribuez-en une nouvelle à chaque joueur au début de la prochaine manche.

Clarification pour Complexe Divin : Cette carte Capacité ne peut être utilisée que lors d'une accusation pendant une manche. Vous pouvez être celui qui lance l'accusation. "Faire partie de la majorité" signifie qu'il y a plus de gens d'accord avec vous que l'inverse. Si c'est une égalité, vous ne pouvez pas utiliser cette carte.

Exemple : Dans une partie à 6 joueurs, vous stoppez le temps et accusez un joueur d'être **Le Joker**. Vous et 3 autres joueurs votez Pour tandis que le joueur restant vote Contre. Puisque votre vote fait partie de la majorité (4-1), vous pouvez retourner cette carte et transformer cette majorité en unanimité ! La manche s'achève et le joueur accusé révèle sa carte pour savoir qui a raison.



MODULE HARLEY QUINN POUR 5 JOUEURS ET PLUS

Chaque paquet Lieu standard contient une carte Lieu indiquant une pastille **Harley Quinn** dans un coin. Lors d'une partie normale, cette pastille est ignorée. Si vous jouez avec le module **Harley Quinn**, un des joueurs sera de mèche avec **Le Joker**, tout en connaissant le Lieu... mais n'aura aucune idée de qui il s'agit ! Si votre carte possède cette pastille, vous êtes donc **Harley Quinn**. Dans les parties de moins de 8 joueurs, la carte **Harley Quinn** peut ne pas apparaître ! **Harley Quinn** ne marque évidemment jamais de points si les Héros gagnent.

Harley Quinn doit essayer de donner des indices au **Joker** durant la manche. Elle doit cependant faire attention à ce qu'ils ne soient pas trop évidents. Si c'est le cas, **Le Joker** devinera le Lieu mais les Héros sauront qui est **Harley Quinn**, et elle ne marquera finalement pas de point.

Si **Le Joker** devine correctement le Lieu, tous les autres joueurs (incluant **Harley Quinn**) doivent discuter de leurs soupçons à propos du joueur incarnant **Harley Quinn**, et qui a donné trop d'informations au **Joker**. **Harley Quinn** doit donc ruser pour ne pas se faire prendre. Après 30 secondes de discussion, les Héros (dont **Harley Quinn**) comptent jusqu'à 3 et pointent un joueur sur "3". Une majorité force un joueur à révéler sa carte. En cas d'égalité, personne ne révèle sa carte. Si ce joueur n'était pas **Harley Quinn**, **Le Joker** et **Harley Quinn** gagnent. Si les joueurs ont vu juste, les Héros leur volent la victoire.

Fin de la manche

- Si **Le Joker** devine correctement le Lieu et que **Harley Quinn** n'est pas démasquée, **Le Joker** gagne 4 points et **Harley Quinn** gagne 3 points.
- Si **Le Joker** n'est pas démasqué mais ne devine pas le Lieu, **Le Joker** et **Harley Quinn** gagnent chacun 2 points.
- Si un Héros est accusé avec succès d'être **Le Joker**, **Le Joker** gagne 4 points et **Harley Quinn** gagne 2 points.
- Si les Héros démasquent **Harley Quinn**, chaque Héros gagne 1 point, tandis que **Le Joker** et **Harley Quinn** n'en marquent aucun.

- Si les Héros démasquent **Le Joker** pendant la manche, chaque Héros gagne 1 point. Le joueur ayant initié le vote gagne 1 point supplémentaire.
- Si **Le Joker** est démasqué après la fin du temps, chaque Héros marque 1 point. S'il a survécu à un vote plus tôt dans la manche, le Héros à l'origine du vote gagne 1 point supplémentaire.
- Si **Harley Quinn** est accusée d'être **Le Joker**, les Héros et **Le Joker** gagnent chacun 1 point.



MODULE "LA FARCE DU JOKER"

DC Spyfall contient 8 cartes supplémentaires **Le Joker**. Conservez les dans leur propre sachet et mélangez ce sachet aux autres quand vous souhaitez jouer à ce module.

Important : Faites-en sorte que chacun soit conscient que vous jouez avec ce module. Le paquet 100% **Joker** peut arriver à n'importe quel moment pendant la partie.

Lorsque vous jouerez avec ce paquet, tous les joueurs seront des **Jokers**, mais personne ne le saura. N'importe quel joueur **Joker** lors de la partie peut retourner sa carte pendant la manche pour tenter de deviner le Lieu (bien qu'il n'y en ait pas !), ou déclarer à la place qu'il pense être en train de participer à "la Farce du **Joker**" ! Le risque est évidemment que ça ne soit pas le cas, et qu'il soit le seul **Joker** de la manche. Mais si vous sentez que tout le monde a l'air vague, ou perdu, faites attention à retourner votre carte **Joker** rapidement, pour déclarer "la Farce" avant les autres !

- Si le joueur qui a révélé sa carte **Le Joker** a vu juste en déclarant qu'il s'agissait de "la Farce du **Joker**", ce joueur gagne 3 points.
- Si le joueur qui a révélé sa carte a eu tort, le reste des joueurs marquent 1 point chacun.

Si la manche se termine sans que personne n'ait découvert qu'il s'agissait de "la Farce du **Joker**", personne ne marque de point.

MODULE "FOLIE DES MULTIVERS"

DC Spyfall contient une copie supplémentaire de 16 des 20 Lieux disponibles :

Asile d'Arkham, Atlantis, Batcave, Centre Pénitentiaire Belle Reve, Compagnie Ferris Aircraft, Daily Planet, Département de Police de Central City, Forteresse de Solitude, Hall de Justice, Iceberg Lounge, S.T.A.R. Labs, Themyscira, Tour de Guet de la Justice League, Tour des Titans, Tour LexCorp, et Université de Gotham City.

Mélangez ces 16 cartes ensemble et divisez-les en 2 paquets de 8 cartes que vous placez dans des sachets. Notez qu'il n'y a pas de carte **Le Joker** ou de pastille **Harley Quinn** parmi ces cartes. Il est préférable de

refaire des paquets différents entre 2 parties où vous utiliserez ce module.

Pour jouer au module "Folie des Multivers", mélangez ces 2 sachets avec les autres sachets pour ne pas pouvoir les différencier. A chaque nouvelle manche, lorsque vous prenez un paquet au hasard, vous tomberez peut-être sur l'un d'entre eux, sans que personne ne le sache. Vous devez évidemment expliquer le principe de ce module aux joueurs AVANT de commencer la partie.

Un joueur peut annoncer à n'importe quel moment qu'il croit être dans une manche utilisant ce module, ce qui aura pour conséquence d'initier une discussion et un vote. Tous les joueurs conservent leurs cartes cachées et comptent jusqu'à 3. A "3", les joueurs pensant jouer au module "Folie des Multivers" doivent lever la main.

Si une majorité pense jouer avec le paquet "Folie des Multivers", la manche se termine et les joueurs révèlent leurs cartes. Sinon, la manche continue.

S'il s'agit bien de la "Folie des Multivers" :

- Le joueur qui a initié le vote gagne 3 points.
- Tous les joueurs qui pensaient être dans la "Folie des Multivers" gagnent 1 point.
- Tous les joueurs qui ne pensaient pas être dans la "Folie des Multivers" ne marquent pas de points.

S'il ne s'agit pas de la "Folie des Multivers"

- **Le Joker** marque 3 points, quel que soit son vote.
- Tous les joueurs qui pensaient être dans la "Folie des Multivers" ne gagnent pas de points.
- Tous les joueurs qui ne pensaient pas être dans la "Folie des Multivers" gagnent 1 point.

Si la manche se termine sans que les joueurs n'aient découvert avec succès qu'il s'agissait du paquet "Folie des Multivers", personne ne gagne de points.

Note : Si vous êtes **Le Joker**, et que votre groupe joue avec le paquet "Folie des Multivers" lors de votre partie, vous pouvez déclarer qu'il s'agit du module "Folie des Multivers" pendant n'importe quelle manche. Vous SAVEZ que ce n'est pas le cas, puisque vous êtes présents, mais les autres joueurs pourraient vous croire et vous faire gagner 3 points ! Seulement, faites attention : si les Héros se sont donnés de très bons indices, ils pourraient vous suspecter instantanément.

CRÉDITS

Détenteurs des Droits : Hobby World LLC

Créé par : Alexander Ushan

Modules de jeu créés par : Matt Hyra and Dekan Wheeler

Game Development : Hobby World **Illustrations :** Robb Mommaerts

Directeurs : Mikhail Akulov et Ivan Popov **Directeur d'édition :** Vladimir Sergejev

Création du livret : Alexander Kiselev, Valentin Matyusha, Matt Hyra, Shahriar Fouladi, and Dekan Wheeler

Design : Larry Renac

CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Co-CEO et co-Fondateur : John Nee and John Sepenuk

Direction Artistique : Adam Sblendorio **Directeur des Ventes :** Mike Lauter

Directeur Marketing et Développement Produit : Jamie Kiskis

Remerciements particuliers à Ilya Karpinsky.

ÉDITION FRANCAISE : DON'T PANIC GAMES

Président : Cédric Littardi

Responsable de Production et Traduction : Nicolas AUBRY - Synergy Games

Maquette : Vincent Diez



Aucune partie de ce livret, du contenu du jeu, ou des illustrations associées ne peuvent être copiée ou publiée sans le consentement des détenteurs des droits.

© 2019 Hobby World LLC. All rights reserved. <http://international.hobbyworld.ru/>

©2019 Cryptozoic Entertainment. www.cryptozoic.com.

JUSTICE LEAGUE and all related characters and elements © &™ DC Comics.

(s19)

FIN DE PARTIE ET SCORES

PARTIE STANDARD (SANS MODULES)

Victoire du Joker

- Le **Joker** gagne 2 points si personne n'est accusé avec succès d'être **Le Joker**.
- Le **Joker** gagne 4 points si un Héros est accusé avec succès d'être **Le Joker**.
- Le **Joker** gagne 4 points si **Le Joker** arrête le temps et devine correctement le Lieu.

Victoire des Héros

- Chaque Héros gagne 1 point.
- Si un Héros arrête le temps, et que **Le Joker** est correctement démasqué, ce Héros gagne 1 point supplémentaire.
- Si **Le Joker** est démasqué après la fin du temps, mais a survécu à un vote, le Héros à l'origine du vote gagne 1 point supplémentaire.

MODULE "HARLEY QUINN"

Rappel : une nouvelle étape se passe à la fin de la manche si **Le Joker** a correctement deviné le Lieu. Tous les joueurs, à part **Le Joker**, votent pour savoir qui est **Harley Quinn**. Si ils parviennent à la démasquer, les Héros volent la victoire ! Sinon, **Harley Quinn** et **Le Joker** gagnent tous les deux.



- Si **Le Joker** devine correctement le Lieu, et que **Harley Quinn** n'est pas démasquée, **Le Joker** gagne 4 points et **Harley Quinn** 3 points.
- Si personne n'est accusé avec succès d'être **Le Joker**, **Le Joker** et **Harley Quinn** gagnent chacun 2 points.
- Si un Héros est accusé avec succès d'être **Le Joker**, **Le Joker** gagne 4 points et **Harley Quinn** gagne 2 points.
- Si les Héros démasquent **Harley Quinn**, chaque Héros gagne 1 point, tandis que **Le Joker** et **Harley Quinn** n'en gagne aucun.
- Si les Héros démasquent **Le Joker** lors d'un vote à l'unanimité, chaque Héros gagne 1 point. Le joueur qui a initié le vote gagne 1 point supplémentaire.
- Si **Le Joker** est démasqué après la fin du temps, mais a survécu à un vote lors de cette manche, le Héros à l'origine du vote gagne 1 point supplémentaire.
- Si **Harley Quinn** est accusée avec succès d'être **Le Joker**, les Héros et **Le Joker** gagnent chacun 1 point.

MODULE "LA FARCE DU JOKER"

Si la manche se termine sans que personne n'ait découvert qu'il s'agissait de "la Farce du **Joker**", personne ne marque de points. N'importe quel joueur avec une carte **Le Joker** peut mettre un terme à la manche en retournant sa carte et déclarer qu'il s'agit de "la Farce du **Joker**".

Si l's'agit bien de "la Farce du Joker" :

- Le joueur qui a deviné correctement gagne 3 points.

Si l's'agit pas de "la Farce du Joker" :

- Chaque autre Héros gagne 1 point.

MODULE "FOLIE DES MULTIVERS"

Si la manche se termine sans que personne n'ait découvert qu'il s'agissait de la "Folie des Multivers", personne ne marque de points. N'importe quel joueur peut mettre un terme à la manche en demandant un vote, et déclarer qu'il s'agit de la "Folie des Multivers".

Si l's'agit bien de la "Folie des Multivers" :

- Le joueur qui a initié le vote gagne 3 points.
- Les joueurs qui ont voté POUR gagnent 1 point.
- Les joueurs qui ont voté CONTRE ne gagnent pas de points.

Si l's'agit pas de la "Folie des Multivers" :

- **Le Joker** gagne 3 points.
- Les Héros qui ont voté POUR ne gagnent pas de points.
- Les Héros qui ont voté CONTRE gagnent 1 point.