



BATMAN

THE DARK KNIGHT RETURNS

LE JEU

Règles Livre 3

Auteurs : Daryl Andrews & Morgan Dontanville
Joueurs : 1 ou 2 • Âge : 14+ • Durée : 90 min / Livre



Mise en place

Important ! Assurez-vous de bien suivre toutes les étapes du « Rangement de Fin de Livre », page 22 du livret de règles principal avant de mettre ce Livre en place.

1. Repos et Récupération :

- Récupérez un total de **5 points** à répartir sur vos pistes de dégâts. Répartissez-les comme vous le souhaitez entre **cran** 🧠, **vie** ❤️, et **mental** 🧠.
- Améliorez **1 case Action** libre en ville (écrivez « x2 » sur la case).
- Remplissez vos **cartes Objectif** terminées présentant des emplacements pour des jetons **Bat-Signal**.

2. Préparez les Cartes :

Placez les 3 nouvelles **cartes Boss** (Yindel - Abner, Mary et Bobby - Joker™) sur l'emplacement Boss et posez les dés Boss sur la carte **Joker™**.

- Placez la nouvelle carte **Ennemis & Émeutes**.
- Placez la nouvelle carte **Batman™**.
- Placez les 3 **nouvelles cartes Objectif** aux emplacements Objectifs en cours.
- Placez la nouvelle **carte Véhicule** au **Manoir Wayne** et posez sa figurine dessus.
- Placez la nouvelle carte **Résumé de la Manche** et les **cartes Histoire** près de vous. Placez la carte Histoire Chapitres 3 & 4 sous la carte Histoire Chapitres 1 & 2, Chapitre 1 visible.

3. Préparez votre Pioche Action : Mélangez les cartes Actions Standard (marquées d'un \$) avec les cartes Action du Livre 3. Placez cette pioche, face cachée, sur l'emplacement **Pioche Action** du plateau.

4. Préparez la piste G.C.P.D. :

- Avec le marqueur, écrivez « 9 » dans la case « Ennemis par Manche ».
- Écrivez « Mary » près de la case Fin de Manche de la 1^{re} manche.
- Écrivez « Chapitre 3 » près de la case Fin de Manche de la 2^e manche.
- Mélangez et placez **8 jetons G.C.P.D. I** et **8 jetons G.C.P.D. II** sur la piste G.C.P.D., comme indiqué dans le livret principal à la page 5.
- Retournez tous les jetons G.C.P.D. « I » et « II » de la piste face visible.

5. Préparez la Ville :

- Placez **Yindel** au Pénitencier Blackgate 🇻.
- Placez le **Joker™** au Diamond District 🇯.
- Placez **Selina Kyle** à l'Appartement de Selina 🇸K, au centre du lieu.
- Prenez **1 jeton Selina** au hasard, face cachée. Placez-le sous la figurine de **Selina Kyle**. Remettez l'autre jeton **Selina** dans la boîte, sans le consulter.
- Placez **1 jeton Superman™** dans **chaque région**, chacun sur une case Action **Retarder l'Apocalypse** 🇸 de votre choix. Retirez les éventuels ennemis et émeutes présents sur ces cases.

6. Placez les Indices : Retournez face cachée les 3 jetons Indice marqués d'un 3 et mélangez-les. Placez-en 1 au hasard à **Cherry Hill**, 1 à **Robinson Park**, et 1 au **Fashion District**. Placez les indices sur une **case Action** de votre choix sur chacun de ces lieux et retirez les éventuels ennemis et émeutes présents sur ces cases.

Histoire : Gaz Hilarant Mortel

La nouvelle Commissaire de Police, **Ellen Yindel**, n'est pas du tout fan de vous ! Elle a fait de votre traque son objectif principal. En parallèle, le gouvernement s'apprête à lancer votre **vieil ami Superman™** à vos trousseaux. Encore pire : **le Joker™** est de retour, plus fou que jamais. Entouré d'hommes de main sanguinaires, il tue sans distinction en attendant votre face à face final.

Votre enquête

Vous devez trouver **Mary**, le robot d'**Abner**, avant qu'elle n'explose. Pour cela, vous allez devoir chercher des indices dans les différents parcs de **Gotham City™**. Vous pouvez révéler un indice en vous rendant sur le lieu où il se trouve et en utilisant la **case Action** qui contient le jeton Indice. Aucun ennemi ne peut être ajouté ou déplacé sur une case contenant un indice, et aucune émeute ne peut être déclenchée sur ce lieu.



- Si vous révélez une **fausse piste** (jeton « Dead End »), remettez-la dans la boîte sans effet.
- Lorsque vous révélez un indice avec **Mary**, vous la trouvez et l'empêchez d'exploser. Défaussez tous les jetons Indice non révélés de la ville et retournez immédiatement la **carte Histoire** pour passer au **Chapitre 2**.
- Si vous **n'avez pas** trouvé Mary avant la fin de la **manche 1**, elle explose ! Révélez tous les indices encore en ville, puis **détruisez** la case Action où se trouve Mary et placez une **émeute** sur ce lieu. Retournez ensuite la **carte Histoire** pour passer au **Chapitre 2**.

La Croisade de Yindel

À la fin de chaque tour, la **Commissaire Yindel** se déplace vers le lieu suivant, en empruntant les **chemins numérotés**, du Pénitencier Blackgate à l'Appartement de Selina (voir « **Commissaire Yindel** », page 4). Si elle atteint l'Appartement de Selina avant que vous n'obteniez les informations nécessaires, vous **perdez** immédiatement.

Plus rapide que l'Éclair...

Superman™ est à **Gotham City™** et ce n'est pas le moindre de vos soucis. À la fin de chaque tour, lorsque vous **avancez l'Horloge de l'Apocalypse**, avancez-la de 1 case supplémentaire pour chaque **jeton Superman™** encore en ville. Pour **retirer** un jeton **Superman™**, déplacez-vous sur le lieu qu'il occupe et utilisez la **case Action** où il se trouve. Aucun ennemi ne peut être ajouté ou déplacé sur une case contenant un jeton **Superman™**, et aucune émeute ne peut être déclenchée sur ce lieu.

Débusquer le Joker™

Selina a des informations qui peuvent vous aider à **débusquer le Joker™**, mais vous allez d'abord devoir vous occuper d'Abner et de ses robots. Progressez dans l'histoire jusqu'à ce que la **carte Histoire** vous indique ce dont vous avez besoin pour débusquer et vaincre **le Joker™**.

Selina n'occupe **pas** de case Action, donc une **émeute** peut commencer sur le lieu où elle se trouve.



Batman™ : Je Compterais les Morts, Un par Un

Déplacer Batman™

Vous n'avez **pas le droit** d'entrer ou de traverser le lieu occupé par **Yindel**.

Si vous **finissez votre déplacement** sur un lieu contenant au moins un **flic**, vous devez placer votre figurine sur un jeton Flic et le **combattre** durant l'étape Combattre ou se faufiler. Vous n'avez pas le droit de contourner les flics et n'avez pas le droit de vous placer sur un autre ennemi si un flic est présent.

Combattre

Voir la section « *Ennemis* ».

Véhicules

Batwing

Vous pouvez acquérir la **Batwing** au **Manoir Wayne**. Après l'avoir acquise, vous pouvez l'utiliser **une fois par Livre**, à n'importe quel moment **excepté lors d'un combat**.

Lorsque vous utilisez la **Batwing**, déplacez-vous immédiatement vers **n'importe quel lieu**, puis déplacez les alliés de votre choix sur ce même lieu. Si vous déplacez **Robin™**, vous pouvez la placer sur votre **carte Batman™**. Placez ensuite la **Batwing** sur une case Action libre du lieu que venez de quitter.

Une fois que vous avez placé la **Batwing**, aucun **ennemi** ne peut être ajouté ou déplacé sur sa case, et aucune émeute ne peut être déclenchée sur ce lieu.

À la fin de chaque Livre, si la **Batwing** est en ville, remettez sa carte et sa figurine au **Manoir Wayne**.



Ennemis

Flics

Spécial : lorsque vous subissez des **dégâts** à cause de flics, vous devez perdre des points de **vie** ou de **mental**. Vous ne pouvez pas choisir de perdre des points de **cran**.

	Après avoir résolu les Block , subissez 1 point de dégât sur votre piste de dégâts la plus faible . Si plusieurs pistes sont les plus faibles à égalité, vous pouvez choisir celle que vous réduisez.
	Compte comme un Raté .

Mutants

Spécial : aucun

	Compte comme un Raté .
--	-------------------------------

Émeutes

Spécial : lorsque vous subissez des **dégâts** à cause de **Pow** sur les **dés Flic**, vous devez perdre des points de **vie** ou de **mental**. Vous ne pouvez pas choisir de perdre des points de **cran**.

	Après avoir résolu les Block , avancez l'Horloge de l'Apocalypse d'une case.
	Après avoir résolu les Block , annulez ce dé et 1 dé Mutant de votre choix parmi les dés Ennemi lancés. Si le dé Mutant retiré est un Pow , celui-ci ne s'applique pas.
	Compte comme un Raté .

Commissaire Ellen Yindel

La **Commissaire Yindel** veut à tout prix arrêter **Batman™**. Vous devez absolument atteindre **Selina** avant elle.

Déplacement : À la fin de chaque tour, Yindel se déplace vers le lieu suivant, en empruntant les chemins numérotés, du Pénitencier Blackgate à l'Appartement de Selina.



Abner, Mary et Bobby

Abner et ses robots explosifs Mary et Bobby font des ravages pour le compte du **Joker™**.

Combattre : Seule **Robin™** peut combattre Abner, Mary et Bobby. Lorsque **Robin™** se trouve sur le même lieu que l'un d'eux, elle peut utiliser son **action Alliée** pour l'attaquer.

Lorsque **Robin™** attaque, lancez tous ses **dés Alliés**. Si vous obtenez au moins **1 Pow**, sa cible est battue et retirée de la ville. Vous pouvez jouer **1 carte Combat** pour aider **Robin™**. Abner, Mary et Bobby ne lancent aucun dé et n'infligent aucun dégât lorsque **Robin™** les attaque.



Le Joker™

Maintenant que vous êtes de retour, **le Joker™** a émergé de sa catatonie pour plonger à nouveau **Gotham City™** dans la terreur. Pourrez-vous survivre à la confrontation finale avec votre ennemi de toujours ?

Hommes de main : lorsque vous débusquez **le Joker™**, si Abner, Mary ou Bobby sont encore en ville, augmentez les PV du **Joker™** de **1** pour chacun d'eux encore en ville puis retirez-les.

Demain, Je suis Libre : vous ne pouvez pas utiliser les dés Alliés pour combattre **le Joker™**.

Chéri ! : appliquez les **Ha!** du **Joker™** avant les Block. Chaque **Ha!** retourne 1 de vos **Pow** sur sa face opposée. Vous pouvez choisir quel **Pow** est retourné.

Tant de Sourires... Tant de Visages... Tous Pareils : chaque **-1 mental** obtenu par **le Joker™** inflige 1 dégât de mental (imparable).

Je les Ajouterai sur ma Liste : à la fin de chaque round de combat contre **le Joker™**, épuisez tous les dés que vous avez lancés.



Important ! Yindel peut emprunter les chemins même s'ils sont détruits. Elle peut rejoindre l'Appartement de Selina depuis Crime Alley même s'il n'y a pas de chemin qui les relie.

Dès que Yindel se déplace sur un nouveau lieu, elle retire **1 ennemi** ou une **émeute** de ce lieu. Si elle retire une émeute, ajoutez **1 flic** sur ce lieu.

Combattre : Vous n'avez pas le droit de combattre Yindel.



BATMAN et tous les éléments et personnages apparentés sont © & ™ DC Comics.
WB SHIELD: © & ™ WBIE. (s21)

© 2021 Cryptozoic Entertainment.
25351 Commercentre Dr. Suite 250 Lake Forest, CA 92630. Tous droits réservés.

Version Française : Don't Panic Games, 38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris France
www.dontpanicgames.com cryptozoic.com Fabriqué en Chine.