

# BATMAN

## THE DARK KNIGHT RETURNS

LE JEU

**Modes Mission Séparée  
& Affrontement**

Joueurs : 1 ou 2 • Âge : 14+ • Durée : 90 min / Livre

# The Dark Knight™ Returns – Modes Mission Séparée & Affrontement

## Introduction

Ce livret vous présente les règles et les mises en place spécifiques pour jouer chaque Livre comme une **mission séparée**, plutôt que de les jouer dans le cadre d'une campagne. Vous y trouverez également des règles pour jouer une campagne entière à 2 joueurs, en mode Affrontement, à partir de la page 12.

## INTRODUCTION

<b>Missions Séparées</b> . . . . .	2	<b>Livre ③ : Hunt the Dark Knight (Avancé)</b> . . . . .	9
<b>Tracer les Chemins de Départ</b> . . . . .	3	Préparation de la Ville . . . . .	9
Cartes 4 . . . . .	3	Mise en Place . . . . .	9
Calcul du Score . . . . .	3	Règles Spéciales . . . . .	9
Mode Avancé . . . . .	3	Icônes Alerte . . . . .	9
Icônes Alerte . . . . .	3	Boss . . . . .	9
<b>Livre ① : The Dark Knight Returns (Normal)</b> . . . . .	4	<b>Livre ④ : The Dark Knight Falls (Normal)</b> . . . . .	10
Préparation de la Ville . . . . .	4	Préparation de la Ville . . . . .	10
Mise en Place . . . . .	4	Mise en Place . . . . .	10
<b>Livre ① : The Dark Knight Returns (Avancé)</b> . . . . .	5	<b>Livre ④ : The Dark Knight Falls (Avancé)</b> . . . . .	11
Préparation de la Ville . . . . .	5	Préparation de la Ville . . . . .	11
Mise en Place . . . . .	5	Mise en Place . . . . .	11
Règles Spéciales . . . . .	5	Règles Spéciales . . . . .	11
Icônes Alerte . . . . .	5	Icônes Alerte . . . . .	11
Flics / Émeutes . . . . .	5	<b>Mode Affrontement</b> . . . . .	12
Boss . . . . .	5	Matériel Spécifique . . . . .	12
<b>Livre ② : The Dark Knight Triumphant (Normal)</b> . . . . .	6	Mise en Place . . . . .	12
Préparation de la Ville . . . . .	6	Objectif . . . . .	13
Mise en Place . . . . .	6	Tour de Jeu . . . . .	13
<b>Livre ② : The Dark Knight Triumphant (Avancé)</b> . . . . .	7	<b>Étapes Ennemi</b> . . . . .	14
Préparation de la Ville . . . . .	7	Étape 2.1 : Événement . . . . .	14
Mise en Place . . . . .	7	Étape 2.2 : Piste G.C.P.D. . . . .	14
Règles Spéciales . . . . .	7	Étape 2.7 : Actions Ennemi . . . . .	14
Icônes Alerte . . . . .	7	Points d'Action (PA) . . . . .	14
Mutants / Émeutes . . . . .	7	Ordres Ennemi . . . . .	14
Boss . . . . .	7	Pièges . . . . .	14
<b>Livre ③ : Hunt the Dark Knight (Normal)</b> . . . . .	8	Jetons Action . . . . .	15
Préparation de la Ville . . . . .	8	Étape 2.8 : Pioche Ennemi . . . . .	15
Mise en Place . . . . .	8	Étape 3.4 : Fermeture de Pont . . . . .	15
		<b>Combattre Batman™</b> . . . . .	15
		Relances (Reroll) . . . . .	15
		Parades (Block) . . . . .	15
		<b>Finir un Livre (Mode Campagne Uniquement)</b> . . . . .	15

# Missions Séparées

Pour jouer une mission séparée, vous devez commencer la partie avec un plateau propre. Effacez toutes les inscriptions éventuellement restantes d'une précédente partie. Référez-vous ensuite, dans ce livret, aux règles spécifiques du Livre que vous souhaitez jouer, et **installez le plateau et le matériel comme indiqué**. L'illustration du plateau vous donne les positions de départ des jetons et des figurines, et les tableaux vous indiquent le matériel et les cartes à utiliser, ainsi que les ressources dont vous disposez et les objectifs à remplir.

## Tracer les Chemins de Départ

Lors de la préparation de la ville, vous devez tracer plusieurs **chemins** reliant des lieux entre eux. Chaque mission nécessite avant toute chose de tracer **2 chemins à sens unique**. Ils sont représentés par une **flèche** sur le plan de la ville. Assurez-vous de bien les tracer avec une flèche **dans le bon sens**.

Après avoir tracé les 2 chemins à sens unique, vous pouvez tracer **2 chemins normaux**, pour relier les lieux de votre choix. Le premier doit relier **1 lieu de Downtown** à **1 lieu de Midtown**, le second doit relier **1 lieu de Uptown** à **1 lieu de Midtown**. Appliquez les règles habituelles, détaillées page 10 du livret de règles principal.

## Cartes

Chaque mission séparée se joue avec les cartes **Histoire** et **Résumé de la Manche** du Livre correspondant. Toutes les autres cartes utilisées sont indiquées dans le tableau **Cartes et Matériel**.

Des cartes des **Livres précédents** sont régulièrement incorporées dans les missions séparées (auxquelles s'ajoutent parfois quelques cartes des Livres suivants), puisque vous pouvez garder des cartes d'un Livre à l'autre en mode Campagne.

## Calcul du Score

À la fin de chaque mission séparée, que vous ayez gagné ou perdu, calculez votre **score**. Retirez **toutes les figurines amies** (**Batman™**, vos alliés et vos véhicules) de la ville, puis comptez le nombre total de **cases Action vides non détruites**.

Si vous avez **remporté** la mission, ce total est votre score final. Si vous avez **perdu**, réduisez ce total de **moitié** pour obtenir votre score final. Le score maximum pour chaque mission est de **105 points**.

N'hésitez pas à partager votre score sur les réseaux sociaux avec le hashtag #DarkKnightReturnsCZE

## Mode Avancé

Chaque mission séparée est jouable en mode **Avancé**. Il représente un défi bien plus relevé, et doit être réservé aux joueurs qui ont déjà joué et connaissent bien le jeu de base.

En mode Avancé, il y a plus d'ennemis en ville et vous avez moins de ressources en début de partie. De plus, chaque mission inclut des **règles spéciales** qui vous rendront la vie encore plus dure.

## Icônes Alerte

Lors d'une mission avancée, dès que vous révélez une **carte Événement** avec une **icône Alerte** dans son coin inférieur droit, vous n'avez pas le droit de vous faufiler lors de l'étape « Combattre ou se Faufileur » du tour en cours (voir page 14 du livret de règles principal).

Ainsi, si vous **terminez votre déplacement** sur un lieu contenant un ou plusieurs **jetons Ennemi**, vous **devez** le(s) combattre, vous n'avez pas le droit de vous faufiler vers une case Action libre. Si vous vous déplacez vers un lieu ne contenant **aucun** ennemi, vous pouvez vous placer sur n'importe quelle case Action, comme d'habitude.

# Standalone Mission – Book 1: The Dark Knight Returns (Normal)

## Préparation de la Ville

Horloge de l'Apocalypse	9
G.C.P.D. Ennemis/Manche	9
Pistes de Dégâts	9 Cran 9 Vie 9 Mental
Jetons de Départ	16 mutants, 8 flics, 8 journalistes, 3 émeutes, 8 indices
Figurines de Départ	Batman™ (Manoir Wayne) Double-Face™ (Asile d'Arkham) Commissaire Gordon (Résidence Gordon)
Tracez les Chemins	Appartement de Selina → Nouvelle Ville Diamond District → Robinson Park Downtown ↔ Midtown (reliez 2 lieux de votre choix) Uptown ↔ Midtown (reliez 2 lieux de votre choix)

## Cartes et Matériel

Boss	① Double-Face
Ennemis	① Jetons Ennemi du Livre 1
Véhicules Disponibles	① Drone de Batman™
Alliés	① Commissaire Gordon
Épuisement	① ② Épuisement
Batman™	① Batman™
Ceinture	Choisissez 2 Batarangs de base ■ Choisissez 1 Batarang Explosif, Électrique ou Assommant ■■■
Manoir Wayne	① Batcopter™ ③ Batwing™ ④ Cheval Noir
Objectifs en Cours	① Entraînement au Combat ① Aussi Calme, Aussi Bien ② Bat-Tank™

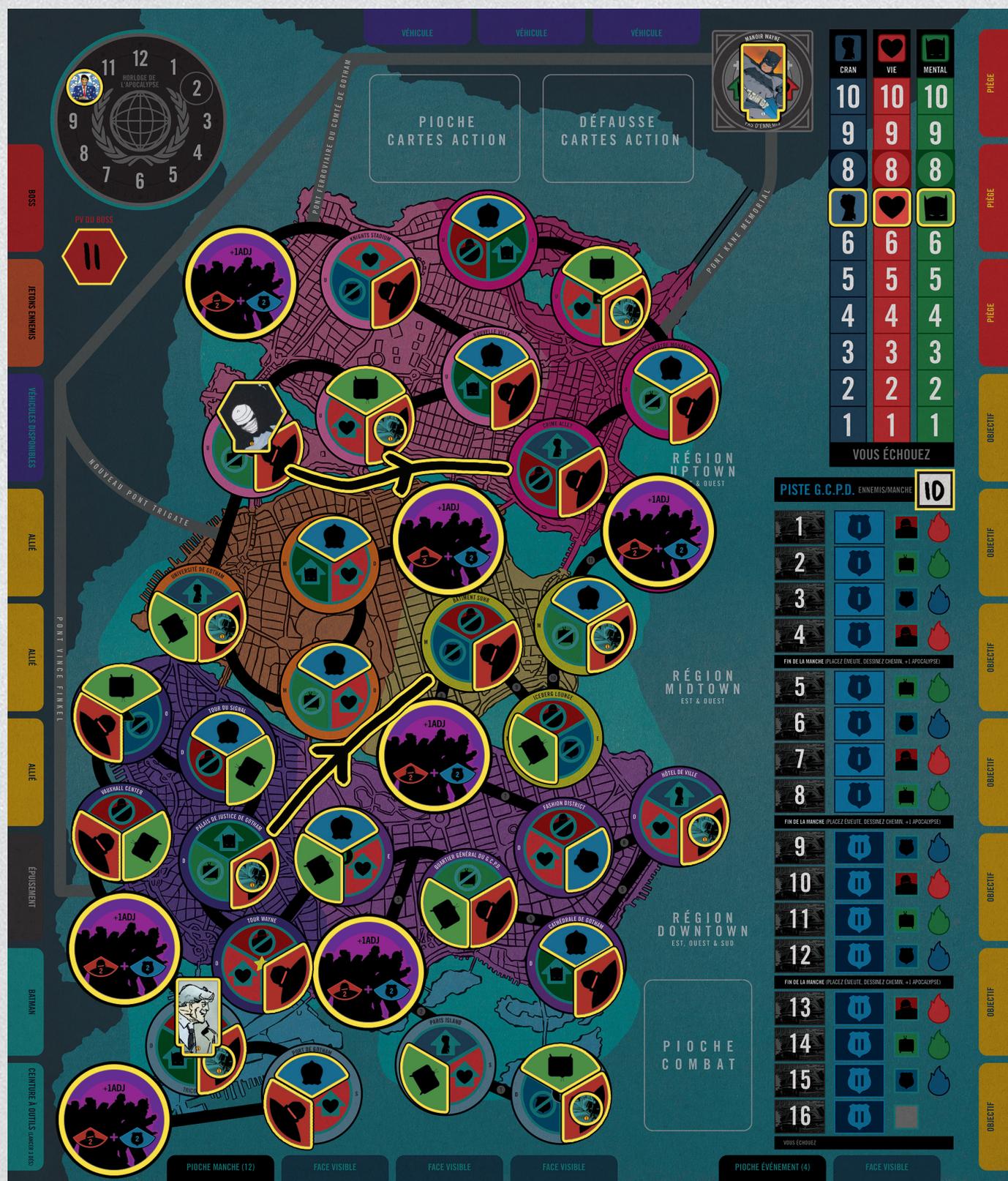
## Mission Séparée – Livre 1 : The Dark Knight Returns (Avancé)

### Préparation de la Ville

Horloge de l'Apocalypse	10
G.C.P.D. Ennemis/Manche	10
PV du Boss	+6
Pistes de Dégâts	7 Cran 7 Vie 7 Mental
Jetons de Départ	20 mutants, 11 flics, 11 journalistes, 7 émeutes, 8 indices
Figurines de Départ	Batman™ (Manoir Wayne) Double-Face™ (Asile d'Arkham) Commissaire Gordon (Résidence Gordon)
Tracez les Chemins	Asile d'Arkham → Crime Alley Palais de Justice de Gotham City → Bâtiment Suhr Downtown ↔ Midtown (reliez 2 lieux de votre choix) Uptown ↔ Midtown (reliez 2 lieux de votre choix)

### Cartes et Matériel

Boss	① Double-Face™
Ennemis	① Jetons Ennemi du Livre 1
Véhicules Disponibles	Aucun
Alliés	① Commissaire Gordon
Épuisement	① ② Épuisement
Batman™	① Batman™
Ceinture	Choisissez 3 Batarangs de base ■
Manoir Wayne	① Drone de Batman™ ① Batcopter™ ③ Batwing™
Objectifs en Cours	① Entraînement au Combat ① Amélioration des Batarangs ① Aussi Calme, Aussi Bien ② Bat-Tank™



### Règles Spéciales

#### Icônes Alerte ⚠

Si vous révélez un événement avec une icône Alerte, vous ne pouvez pas vous faufiler ce tour-ci.

#### Flics / Émeutes

Chaque 🕸 sur les lancers ennemis vous inflige 1 dégât de cran (après la résolution des Block).

#### Boss

Double-Face™ a 11 PV (au lieu de 5).



# Mission Séparée – Livre 2 : The Dark Knight Triumphant (Normal)

## Préparation de la Ville

Horloge de l'Apocalypse	9
G.C.P.D. Ennemis/Manche	9
Pistes de Dégâts	9 Cran 9 Vie 9 Mental
Jetons de Départ	11 mutants, 11 flics, 11 journalistes, 3 émeutes, 5 indices. Placez les émeutes en ville, puis mettez les 33 jetons Ennemi dans le couvercle de la boîte. Placez 1 jeton Ennemi, pioché au hasard du couvercle, sur la case Action de votre choix de chaque lieu ne contenant pas d'émeute. Remettez les jetons Ennemi en surplus dans la réserve.
Figurines de Départ	Batman™ (Manoir Wayne) Le Chef des Mutants (La Décharge) Commissaire Gordon (Quartier Général du G.C.P.D.) Robin™ (Bowery)
Tracez les Chemins	Tour Wayne → Port de Gotham City™ Pénitencier Blackgate → Quartier Général du G.C.P.D. Downtown ↔ Midtown (reliez 2 lieux de votre choix) Uptown ↔ Midtown (reliez 2 lieux de votre choix)

## Cartes et Matériel

Boss	② Chef des Mutants
Ennemis	② Jetons Ennemi du Livre 2
Véhicules Disponibles	② Batmoto™
Alliés	① Commissaire Gordon ② Robin™
Épuisement	① ② Épuisement
Batman™	① Batman™
Ceinture	Choisissez 2 Batarangs de base Choisissez 1 Batarang Explosif, Électrique ou Assommant
Manoir Wayne	① Batcopter™ ③ Batwing™ ④ Cheval Noir
Objectifs en Cours	① Entraînement au Combat ② Bat-Tank™ ② Grenade Fumigène ② Pied-de-Biche

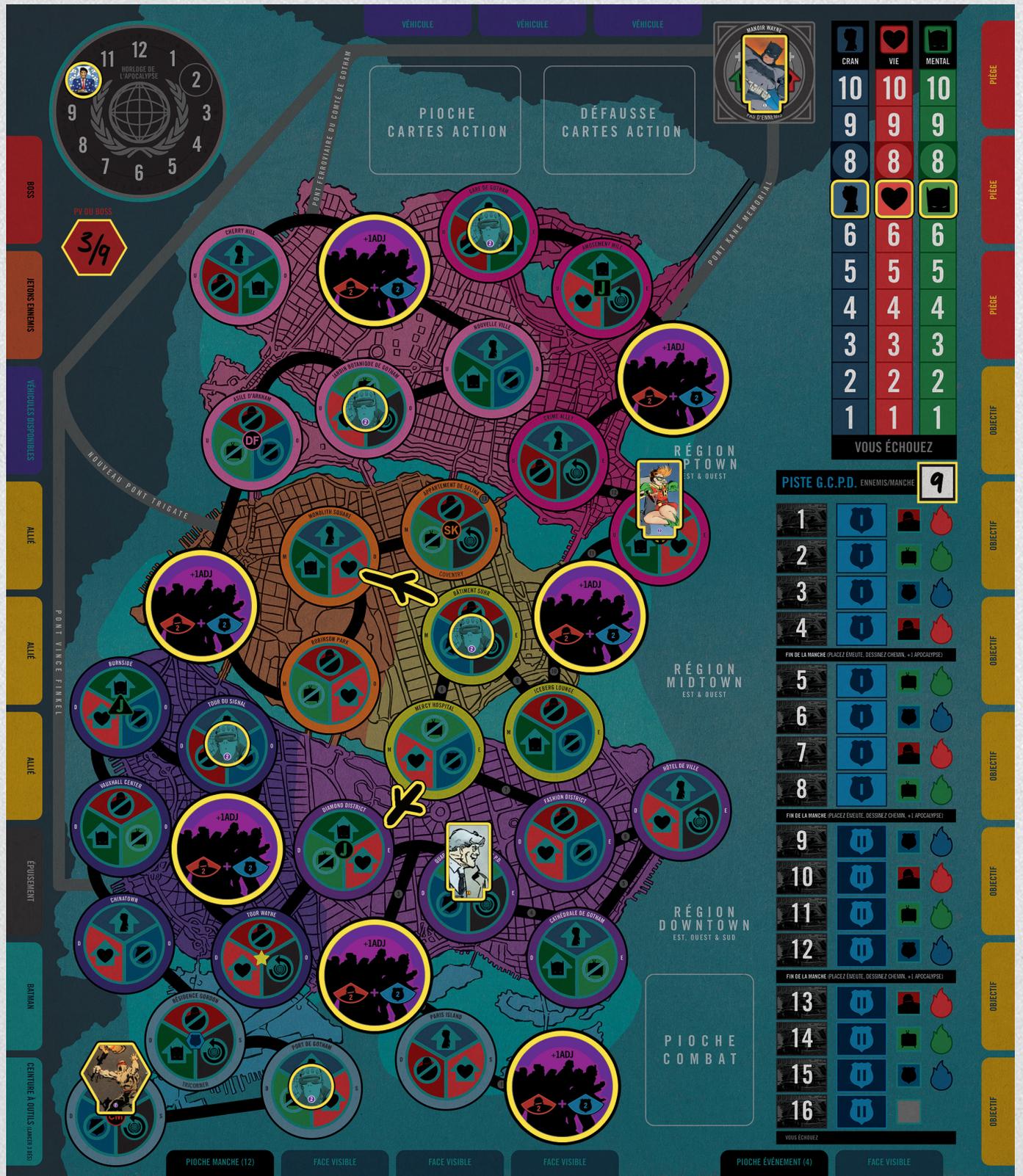
# Mission Séparée – Livre 2 : The Dark Knight Triumphant (Avancé)

## Préparation de la Ville

Horloge de l'Apocalypse	10
G.C.P.D. Ennemis/Manche	9
PV du Boss	+0/+4
Pistes de Dégâts	7 Cran 7 Vie 7 Mental
Jetons de Départ	17 mutants, 17 flics, 17 journalistes, 7 émeutes, 5 indices. Placez les émeutes et les indices en ville, puis mettez les 51 jetons Ennemi dans le couvercle de la boîte. Placez 1 jeton Ennemi, pioché au hasard du couvercle, sur la case Action de votre choix de chaque lieu contenant 1 indice. Puis placez 2 jetons Ennemi sur chaque lieu ne contenant ni indice, ni émeute. Remettez les jetons Ennemi en surplus dans la réserve.
Figurines de Départ	Batman™ (Manoir Wayne) Le Chef des Mutants (La Décharge) Commissaire Gordon (Quartier Général du G.C.P.D.) Robin™ (Bowery)
Tracez les Chemins	Bâtiment Suhr → Monolith Square Mercy Hospital → Diamond District Downtown ↔ Midtown (reliez 2 lieux de votre choix) Uptown ↔ Midtown (reliez 2 lieux de votre choix)

## Cartes et Matériel

Boss	2 Chef des Mutants
Ennemis	2 Jetons Ennemi du Livre 2
Véhicules Disponibles	Aucun
Alliés	1 Commissaire Gordon 2 Robin™
Épuisement	1 2 Épuisement
Batman™	2 Batman™
Ceinture	Choisissez 3 Batarangs de base
Manoir Wayne	1 Batcopter™ 3 Batwing™ 4 Cheval Noir
Objectifs en Cours	1 Entraînement au Combat 2 Bat-Tank™ 2 Grenade Fumigène 2 Pied-de-Biche



## Règles Spéciales

### Icônes Alerte ⚠️

Si vous révélez un événement avec une icône Alerte, vous ne pouvez pas vous faufiler ce tour-ci.

### Mutants / Émeutes

Chaque paire de 🦇 sur les lancers ennemis vous inflige 1 dégât de vie (après la résolution des Block).  
**Note :** si vous lancez un nombre impair de 🦇, le dernier ne vous inflige pas de dégât.

### Boss

Le Chef des Mutants a 3/9 PV (au lieu de 3/5).



# Mission Séparée – Livre 3 : Hunt the Dark Knight (Normal)

## Préparation de la Ville

Horloge de l'Apocalypse	6
G.C.P.D. Ennemis/Manche	9
Pistes de Dégâts	9 Cran 9 Vie 9 Mental
Jetons de Départ	7 mutants, 11 flics, 8 journalistes, 3 émeutes, 3 indices, 3 jetons Superman, 1 jeton Selina (sous la figurine Selina)
Figurines de Départ	Batman™ (Manoir Wayne) Le Joker™ (Diamond District) Yindel (Pénitencier de Blackgate) Commissaire Gordon (Théâtre Monarch) Robin™ (Mercy Hospital) Selina Kyle (Appartement de Selina)
Tracez les Chemins	Crime Alley → Nouvelle Ville Tour du Signal → Robinson Park Downtown ↔ Midtown (reliez 2 lieux de votre choix) Uptown ↔ Midtown (reliez 2 lieux de votre choix)

## Cartes et Matériel

Boss	3 Le Joker™ 3 Abner, Mary et Bobby 3 Ellen Yindel
Ennemis	3 Jetons Ennemi du Livre 3
Véhicules Disponibles	3 Batwing™
Alliés	1 Commissaire Gordon 2 Robin™ (démarre avec le dé Lance-Pierre débloqué)
Épuisement	3 4 Épuisement
Batman™	3 Batman™
Ceinture	Choisissez 2 Batarangs de base Choisissez 1 Batarang Explosif, Électrique ou Assommant
Manoir Wayne	1 Batcopter™ 1 Drone de Batman™ 4 Cheval Noir
Objectifs en Cours	1 Amélioration des Batarangs 1 Entraînement au Combat 2 Bat-Tank™ 3 Masque à Gaz 3 Déguisement

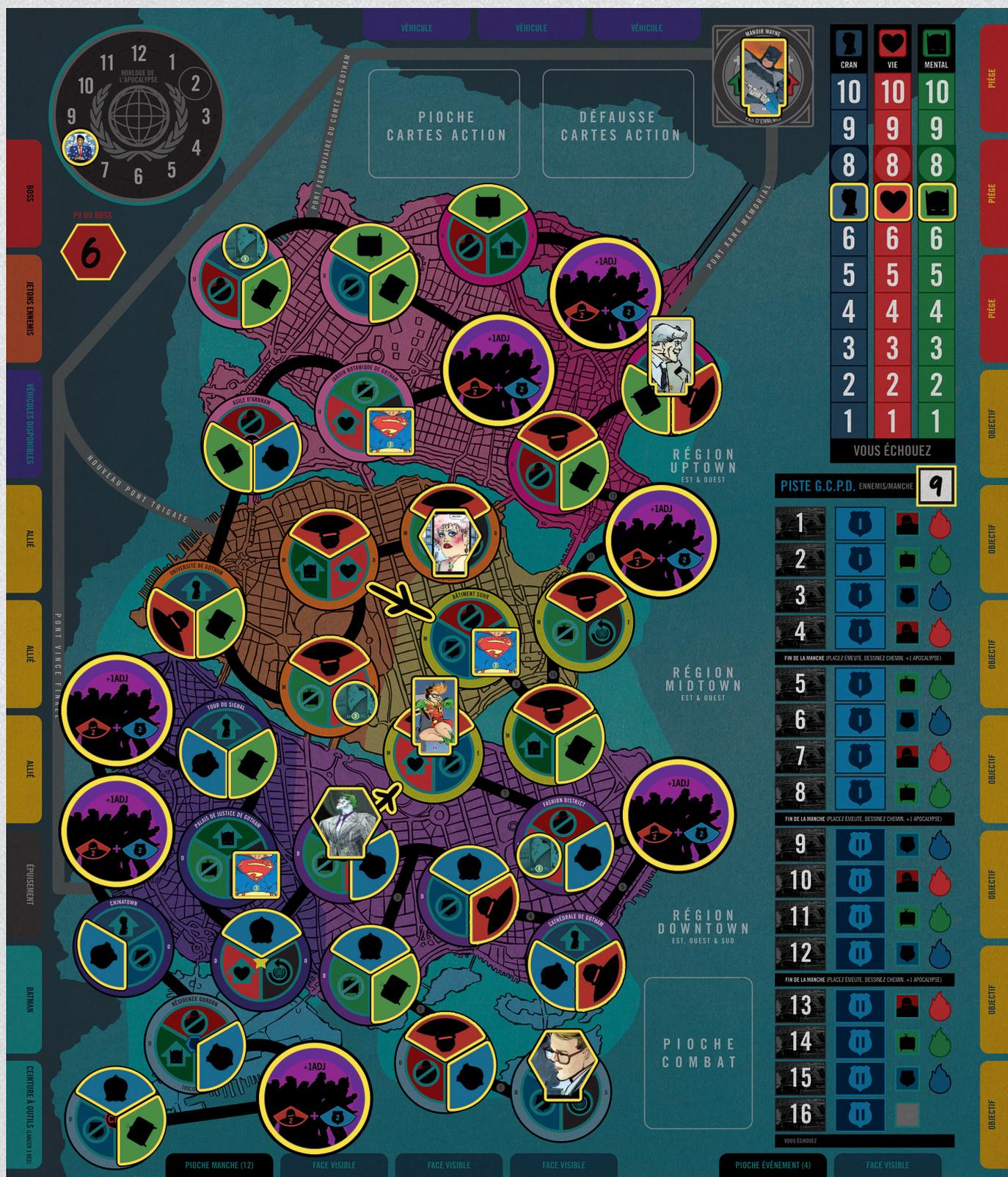
# Mission Séparée – Livre 3 : Hunt the Dark Knight (Avancé)

## Préparation de la Ville

Horloge de l'Apocalypse	8
G.C.P.D. Ennemis/Manche	9
PV du Boss	+2
Pistes de Dégâts	7 Cran 7 Vie 7 Mental
Jetons de Départ	12 mutants, 12 flics, 12 journalistes, 7 émeutes, 3 indices, 3 jetons Superman, 1 jeton Selina (sous la figurine Selina)
Figurines de Départ	Batman™ (Manoir Wayne) Le Joker™ (Diamond District) Yindel (Pénitencier de Blackgate) Commissaire Gordon (Théâtre Monarch) Robin™ (Mercy Hospital) Selina Kyle (Appartement de Selina)
Tracez les Chemins	Monolith Square → Bâtiment Suhr Diamond District → Mercy Hospital Downtown ↔ Midtown (reliez 2 lieux de votre choix) Uptown ↔ Midtown (reliez 2 lieux de votre choix)

## Cartes et Matériel

Boss	3 Le Joker™ 3 Abner, Mary et Bobby 3 Ellen Yindel
Ennemis	3 Jetons Ennemi du Livre 3
Véhicules Disponibles	Aucun
Alliés	1 Commissaire Gordon 2 Robin™ (démarre avec le dé Lance-Pierre débloqué 🎲)
Épuisement	3 4 Épuisement
Batman™	3 Batman™
Ceinture	Choisissez 3 Batarangs de base
Manoir Wayne	Mélangez tous les véhicules sauf le Bat-Tank™ 2 et piochez-en 2 au hasard.
Objectifs en Cours	1 Amélioration des Batarangs 1 Entraînement au Combat 2 Bat-Tank™ 3 Masque à Gaz 3 Déguisement



## Règles Spéciales

### Icônes Alerte ⚠️

Si vous révélez un événement avec une icône Alerte, vous ne pouvez pas vous faufiler ce tour-ci.

### Boss

Le Joker™ a 6 PV (au lieu de 4).



# Mission Séparée – Livre 4 : The Dark Knight Falls (Normal)

## Préparation de la Ville

Horloge de l'Apocalypse	9
G.C.P.D. Ennemis/Manche	9
Pistes de Dégâts	9 Cran 9 Vie 9 Mental
Jetons de Départ	10 mutants, 10 flics, 10 journalistes, 3 émeutes, 3 indices
Figurines de Départ	Batman™ (Gare de Gotham City™) Superman™ (sur sa carte Boss) Commissaire Gordon (Asile d'Arkham) Robin™ (sur la carte Batman™) Green Arrow™ (sur sa carte Allié)
Tracez les Chemins	Knights Stadium → Amusement Mile Nouvelle Ville → Théâtre Monarch Downtown ↔ Midtown (reliez 2 lieux de votre choix) Uptown ↔ Midtown (reliez 2 lieux de votre choix)

## Cartes et Matériel

Boss	4 Superman™ (démarre avec 1 dé Boss écarté de manière permanente)
Ennemis	4 Jetons Ennemi du Livre 4
Véhicules Disponibles	4 Cheval Noir
Alliés	1 Commissaire Gordon 2 Robin™ 4 Green Arrow™
Épuisement	3 4 Épuisement
Batman™	4 Batman™ (face « Ce soir, la loi, c'est nous » visible)
Ceinture	1 Batarang Explosif 1 Batarang Électrique 1 Batarang Assommant
Manoir Wayne	1 Batcopter™ 1 Drone de Batman™ 3 Batwing™
Objectifs en Cours	2 Bat-Tank™ 4 Blaster Sonique 4 Bombe d'Acide 4 Flèche à la Kryptonite 4 Bottes à Pointes 4 Les Fils de Batman™

**CRAN** 10 **VIE** 10 **MENTAL** 10

**PIOCHE CARTES ACTION** **DÉFAUSSE CARTES ACTION**

**MANOIR WAYNE** **PAS D'ENNEMIS**

**VOUS ÉCHEQUEZ**

**PISTE G.C.P.D. ENNEMIS/MANCHE** 9

**FIN DE LA MANCHE (PLACEZ ÉMEUTE, DESSINEZ CHEMIN, +1 APOCALYPSE)**

**FIN DE LA MANCHE (PLACEZ ÉMEUTE, DESSINEZ CHEMIN, +1 APOCALYPSE)**

**FIN DE LA MANCHE (PLACEZ ÉMEUTE, DESSINEZ CHEMIN, +1 APOCALYPSE)**

**VOUS FORNIEZ**

**PIOCHE MANCHE (12)** **FACE VISIBLE** **FACE VISIBLE** **FACE VISIBLE** **PIOCHE ÉVÉNEMENT (4)** **FACE VISIBLE**

## Mission Séparée – Livre 4 : The Dark Knight Falls (Avancé)

### Préparation de la Ville

Horloge de l'Apocalypse	10
G.C.P.D. Ennemis/Manche	9
Pistes de Dégâts	7 Cran 7 Vie 7 Mental
Jetons de Départ	14 mutants, 14 flics, 10 journalistes, 7 émeutes, 3 indices
Figurines de Départ	Batman™ (Burnside) Superman™ (sur sa carte Boss) Commissaire Gordon (Asile d'Arkham) Robin™ (sur la carte Batman™) Green Arrow™ (sur sa carte Allié)
Tracez les Chemins	Université de Gotham City™ → Burnside Tour Wayne → Vauxhall Center Downtown ↔ Midtown (reliez 2 lieux de votre choix) Uptown ↔ Midtown (reliez 2 lieux de votre choix)

### Cartes et Matériel

Boss	4 Superman™
Ennemis	4 Jetons Ennemi du Livre 4
Véhicules Disponibles	4 Cheval Noir
Alliés	1 Commissaire Gordon 2 Robin™ 4 Green Arrow™
Épuisement	3 4 Épuisement
Batman™	4 Batman™ (face « Ce soir, la loi, c'est nous » visible)
Ceinture	Choisissez 3 Batarangs de base
Manoir Wayne	Mélangez tous les véhicules sauf le Bat-Tank™ 2 et le Cheval Noir 4, et piochez-en 2 au hasard.
Objectifs en Cours	1 Entraînement au Combat 2 Bat-Tank™ 4 Blaster Sonique 4 Bombe d'Acide 4 Flèche à la Kryptonite 4 Bottes à Pointes 4 Les Fils de Batman™

The board game map shows Gotham City divided into several regions: UPTOWN (EST & OUEST), MIDTOWN (EST & OUEST), and DOWNTOWN (EST, OUEST & SUD). Key locations include Burnside, Vauxhall Center, Downtown, Midtown, and Downtown. The map is populated with various icons representing different events and actions, such as 'CRAN', 'VIE', 'MENTAL', and 'G.C.P.D. ENNEMIS/MANCHE'. The map also features a 'WORLD OF APOLYPTIS' logo and a 'PISTE G.C.P.D. ENNEMIS/MANCHE' track.

### Règles Spéciales

#### Icônes Alerte ⚠

Si vous révélez un événement avec une icône Alerte, vous ne pouvez pas vous faufiler ce tour-ci.

# Mode Affrontement **VS**

Le mode Affrontement **vous oppose à un ami** dans une lutte sans merci pour le contrôle de Gotham City™.

L'un des joueurs incarne **Batman™ et ses alliés**, et essaie de sauver la ville du chaos, tandis que l'autre joueur contrôle **les ennemis, les émeutes et les boss**, et cherche à vaincre **Batman™**.

Le mode Affrontement peut être joué **en campagne**, ou en **mission séparée**.

## **VS** Matériel Spécifique

Utilisé uniquement pour le mode Affrontement.

- 33 cartes Ordre (11 mutants, 11 journalistes, 11 flics) pour le joueur Ennemi
- 11 jetons
  - 1 marqueur Joueur Actif
  - 8 jetons Action pour le joueur Ennemi
  - 2 marqueurs Pont Fermé
  - 1 carte Résumé de la manche en mode Affrontement



**MARQUEUR JOUEUR ACTIF**

## **VS** Mise en Place

1. Répartissez les rôles : un joueur **Batman™**, un joueur **Ennemi**.

2. Lors de la Mise en Place :

- Installez le jeu selon votre choix de jouer **toute la campagne** ou juste une **mission séparée**. Orientez toutes les cartes pour que **Batman™** puisse les lire.
- Lors de la préparation de la **piste G.C.P.D.**, ne placez **aucun** jeton G.C.P.D. sur la piste.

3. **Ajustez les valeurs de départ** : si vous jouez en mode **Mission Séparée**, écrivez les valeurs suivantes sur le plateau (quel que soit le Livre ou le niveau de difficulté choisi) :

- Écrivez « 9 » dans la case blanche en haut de la piste G.C.P.D.
- Placez les marqueurs **Cran** 🧠, **Vie** ❤️, et **Mental** 🧠 de **Batman™** sur la case 9 de leur piste de dégâts respective.
- Placez le marqueur **Apocalypse** sur la case 9 de **l'Horloge de l'Apocalypse**.

4. Préparez les **Jetons Ennemi** :

- Triez tous les jetons **G.C.P.D.** par type (« I »/« II ») et placez-les face cachée, en 2 réserves séparées, devant le **joueur Ennemi**. Mélangez chaque réserve pour que le joueur Ennemi puisse les piocher au hasard.
- Placez les **8 jetons Action** devant le joueur Ennemi, face Actif (colorée) visible.
- Placez les 2 marqueurs **Pont Fermé** devant le joueur Ennemi.

5. **Préparez les cartes Ennemi** : mélangez chaque paquet de cartes Ennemi séparément (mutants, journalistes, flics), et placez-les, face cachée, devant le **joueur Ennemi**. Le joueur Ennemi pioche **1 carte de chaque paquet** pour constituer sa main de départ.

6. **Joueur Actif** : le joueur **Batman™** prend le marqueur Joueur Actif en premier.

**Marqueur Joueur Actif** : les joueurs jouent à tour de rôle, mais certaines actions peuvent être effectuées lors du tour de votre adversaire.

Le marqueur Joueur Actif permet de se rappeler le joueur dont c'est le tour, même si son tour est interrompu par son adversaire.



## Objectif

Le joueur **Batman™** contrôle **Batman™** et ses alliés. Il doit vaincre le boss et éviter les mêmes conditions de défaite que dans le jeu de base (voir page 8 du livret de règles principal).

Le joueur **Ennemi** contrôle les ennemis, les émeutes et les boss. Sa seule condition de victoire est de faire perdre **Batman™**.

## Déroulement d'une Manche

*Chaque manche contient plusieurs phases et étapes :*

### 1. Début de la Manche

- 1.1. **Choisir les cartes Action (Batman™)** : procédez comme pour le jeu de base.
- 1.2. **Mélanger les pioches** : mélangez uniquement la pioche Combat.
- 1.3. **Inscrire le nombre d'ennemis (Batman™)** : procédez comme pour le jeu de base (cependant, au lieu de définir le nombre d'ennemis ajoutés, chaque valeur définit la quantité de points d'action dont le joueur Ennemi dispose ce tour-ci).

### 2. Tours de Jeu :

- 2.1. **Événement (Ennemi)** : l'Ennemi choisit une carte Événement du paquet et applique ses effets.
- 2.2. **Piste G.C.P.D. (Ennemi)** : l'Ennemi pioche des jetons G.C.P.D., et en choisit un qu'il place sur la piste G.C.P.D. pour ce tour.
- 2.3. **Déplacement Batman™ (Batman™)** : procédez comme pour le jeu de base.
- 2.4. **Activation Allié (Batman™)** : procédez comme pour le jeu de base.
- 2.5. **Combattre ou se faufiler (Batman™)** : procédez comme pour le jeu de base.
- 2.6. **Utiliser une case Action (Batman™)** : procédez comme pour le jeu de base.
- 2.7. **Actions Ennemi (Ennemi)** : le joueur Ennemi dépense des points d'action pour ajouter ou déplacer des ennemis, et jouer des cartes Ordre et Piège (cette étape remplace l'étape « Ajouter des Ennemis »).
- 2.8. **Pioche Ennemi (Ennemi)** : le joueur Ennemi pioche 2 cartes Ordre, puis donne le marqueur Joueur Actif à **Batman™**.
- 2.9. **Avancer le compteur de tours** : procédez comme pour le jeu de base.

### 3. Fin de la Manche :

- 3.1. **Placer des émeutes** : procédez comme pour le jeu de base.
- 3.2. **Tracer un chemin (Batman™)** : procédez comme pour le jeu de base.
- 3.3. **Avancer l'Horloge de l'Apocalypse** : procédez comme pour le jeu de base.
- 3.4. **Fermeture de Pont (Ennemi)** : le joueur Ennemi place un marqueur Closed Bridge (pont fermé) sur un pont de son choix.

*N'oubliez pas de rajouter les étapes spécifiques au Livre que vous êtes en train de jouer.*

*Référez-vous à la carte **Résumé de la Manche** du Livre en question.*

# Étapes Ennemi

Cette section détaille les nouvelles étapes effectuées par le joueur Ennemi à chaque tour. Les étapes **Batman™** sont identiques au jeu de base, elles ne sont donc pas rappelées ici.

## Étape 2.1 : Événement

Une fois que **Batman™** a effectué les premières étapes de la manche, il transmet la **pioche Événement** au joueur Ennemi.

Au début de chaque tour, l'Ennemi choisit une carte Événement et la pose sur l'emplacement « face visible » à côté de l'emplacement **Pioche Événement** (en défaussant l'éventuelle carte déjà présente). **Batman™** doit appliquer l'événement, comme dans le jeu de base.

**Important !** Bien que ce soit l'Ennemi qui choisisse l'événement du tour, c'est toujours **Batman™** qui en applique les effets. Ainsi, si l'événement indique d'ajouter des ennemis en ville, c'est **Batman™** qui choisit où il les place.

## Étape 2.2 : Piste G.C.P.D.

Une fois que l'événement est résolu, l'Ennemi compte le nombre d'icônes **Bouclier**  au bas de la carte Événement, et pioche autant de **jetons G.C.P.D.** de la réserve appropriée. Lors des manches 1 et 2, il pioche des jetons G.C.P.D. « I », et lors des manches 3 et 4, il pioche des jetons G.C.P.D. « II ».

Une fois qu'il a choisi son jeton G.C.P.D., il le place, face visible, sur la case du tour en cours de la piste G.C.P.D. Puis il remet les autres jetons qu'il a piochés dans la réserve, et la remélange.

**Conseil :** si le texte d'une carte Événement a un effet sur le jeton G.C.P.D., l'Ennemi doit choisir son jeton G.C.P.D. avant de résoudre l'événement.

## Étape 2.7 : Actions Ennemi

Une fois que **Batman™** a terminé son étape « Utiliser une case Action », il passe le **marqueur Joueur Actif** au joueur Ennemi. Lors de l'étape « Actions Ennemi », le joueur Ennemi dépense ses **points d'action** pour jouer des cartes Ordre.



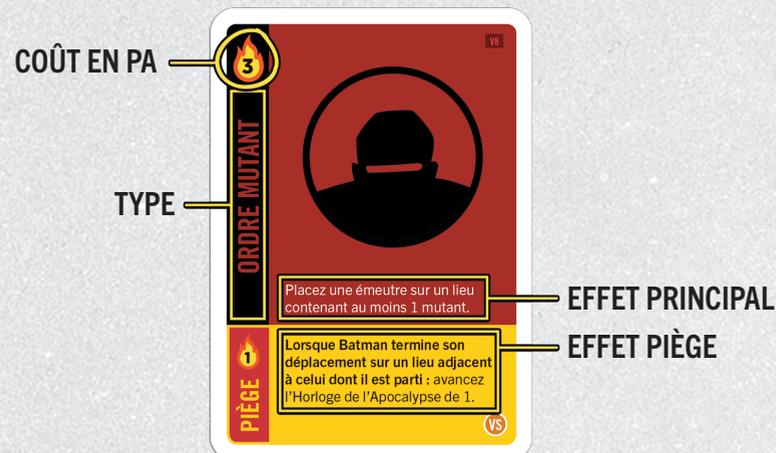
### Points d'Action (PA)

Le nombre de **points d'action** dont dispose le joueur Ennemi dépend du nombre que **Batman™** a écrit dans la flamme du tour en cours, sur la piste G.C.P.D. (le « nombre d'ennemis » dans le jeu de base). Chaque action de l'ennemi lui coûte entre 1 et 4 PA. Une fois que l'Ennemi a dépensé tous ses PA, cette partie de son tour est terminée.

## Actions Ennemi

Le joueur Ennemi peut effectuer autant d'actions qu'il le souhaite, dans n'importe quel ordre, tant qu'il lui reste des PA.

- **Donner un Ordre (1 à 4 PA)** : révéléz une carte de votre main, et dépensez les PA indiqués dans son coin **supérieur gauche**, pour appliquer l'**effet principal** de la carte. Placez ensuite la carte sur la défausse des cartes Ordre.



- **Tendre un Piège (1 PA)** : dépensez 1PA pour placer une carte de votre main, **face cachée**, sur un emplacement **Piège**, à droite de la ville. L'**effet de ce piège** est désormais actif.
- **Utiliser un jeton Action (1 PA)** : dépensez 1 PA pour utiliser 1 jeton Action **actif**, puis retournez-le **face épuisé**.



### Piège Actif

Lorsque **Batman™** remplit la **condition de déclenchement** d'un **piège actif**, l'ennemi **peut** immédiatement révéléz la carte correspondante, et résoudre son effet Piège. Une fois l'effet résolu, la carte est défaussée à côté de la pioche Ennemi correspondante.

Il peut y avoir jusqu'à **3 pièges actifs** au maximum. L'Ennemi peut les consulter à tout moment. S'il souhaite installer un nouveau piège, mais qu'il y a déjà 3 pièges actifs, il doit d'abord défausser un piège actif de son choix.

L'Ennemi peut choisir de ne **pas** révéléz un piège lorsque **Batman™** remplit la condition de déclenchement. S'il décide de ne pas (ou oublie de) le révéléz sur le coup, il doit attendre que **Batman™** remplisse de nouveau la condition pour pouvoir le faire.

**Important !** L'ennemi est responsable de ses pièges et il doit surveiller à quel moment il peut déclencher chacun de ses pièges actifs.

## Jetons Action

L'ennemi peut utiliser ses jetons Action qui se trouvent face **Actif** visible. Une fois utilisés, ils sont **épuisés** (retournés face Épuisé visible). Les jetons Action épuisés peuvent être **réactivés** en utilisant le jeton Action **Boss**.

### Jetons Action disponibles :

- **Add (Ajouter) (x3)** : ajoutez 1 ennemi du type correspondant au tour en cours de la piste G.C.P.D. sur n'importe quelle case Action du district/de la région G.C.P.D.
- **Move (Déplacer) (x3)** : déplacez 1 ennemi du type correspondant au tour en cours de la piste G.C.P.D. depuis OU vers n'importe quel lieu du district/de la région G.C.P.D.
- **Write (Inscrire) (x1)** : augmenter de manière permanente le nombre de n'importe quelle flamme de la piste G.C.P.D. de 1 (inscrivez « +1 » à côté de la flamme).
- **Boss (x1)** : déplacez la figurine Boss en parcourant jusqu'à 2 chemins. Le Boss peut parcourir les chemins imprimés et les chemins tracés, mais pas les ponts. Ensuite, **réactivez** tous vos jetons Action épuisés (retournez-les face **Actif** visible).  
Note : le jeton Boss n'a pas de face Épuisé car il est systématiquement réactivé dès qu'il est utilisé.

***Important !** Le joueur Ennemi doit appliquer les mêmes règles de placement et de déplacement des ennemis que celles du jeu de base (voir page 15 du livret de règles principal).*

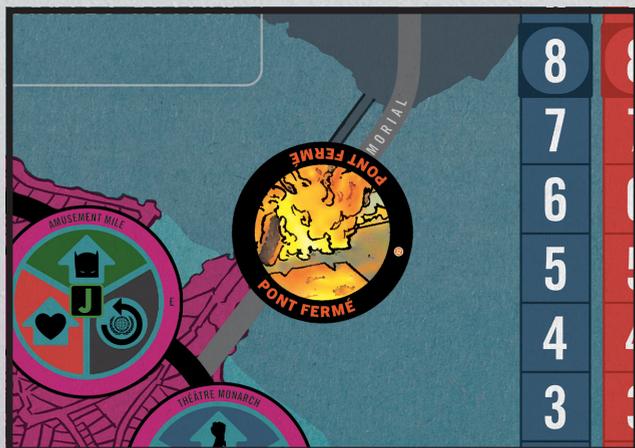
## Étape 2.8 : Pioche Ennemi

Une fois que l'ennemi a dépensé tous ses points d'action, il pioche 2 nouvelles **cartes Ordre**. Il peut piocher 2 cartes du même paquet ou de paquets différents (mutants, journalistes, flics).

***Important !** Les cartes Ordre défaussées ne sont **jamais** remélangées lors d'une partie. Si une pioche Ordre est épuisée, l'ennemi **ne peut plus** piocher de carte Ordre de ce type jusqu'à la fin de la partie.*

## Étape 3.4 : Fermeture de Pont

À la fin de chaque manche, une fois que **Batman™** a dessiné un nouveau chemin, l'ennemi peut **fermer** l'un des 4 ponts de la ville en y plaçant un marqueur **Closed Bridge** (pont fermé). **Batman™** ne peut plus parcourir les ponts fermés (que ce soit lors de son déplacement ou par l'effet d'une carte).



Il ne peut y avoir que **2 ponts** fermés en même temps, au maximum. S'il y a déjà 2 ponts fermés en ville, l'ennemi peut **déplacer** l'un des marqueurs déjà en jeu pour le mettre sur le pont qu'il souhaite fermer. Par exemple, si l'ennemi a placé ses marqueurs Closed Bridge (pont fermé) aux manches 1 et 2, à la fin de la manche 3, il peut déplacer 1 marqueur Closed Bridge (pont fermé) vers un autre pont (ou laisser les marqueurs à leurs places).

***Important !** Seuls les ponts qui portent un nom, reliés à Gotham City™, peuvent être fermés. Les marqueurs Closed Bridge (pont fermé) ne peuvent pas être placés en ville, ni sur les sections de pont en haut à gauche du plateau, qui ne sont pas reliées à Gotham City™.*

## Combattre Batman™

Lors des combats, le joueur Ennemi lance les dés des **ennemis, des émeutes et des boss**.

### Reroll (relance)

Après chaque **lancer**, une fois que **Batman™** a utilisé ses éventuels Reroll et Flip, l'ennemi peut défausser des **cartes Ordre** de sa main pour **relancer** des dés. Chaque carte défaussée lui permet de relancer **1 dé Ennemi ou Boss** présentant n'importe quel résultat **autre qu'une face blanche**.

L'ennemi peut consulter le résultat de chaque relance avant de décider s'il défausse une autre carte. Il peut défausser plusieurs cartes pour relancer **le même dé** à plusieurs reprises. Toutefois, une fois qu'un dé a été relancé, il **doit** utiliser le nouveau résultat.

### Block (parade)

Une fois que **Batman™** a résolu ses parades (Block), le joueur Ennemi peut résoudre les siennes. Pour chaque Block du lancer Ennemi, il peut transformer 1 dé **Batman™** ou 1 dé Allié non résolu **de son choix** en Raté (il n'est pas obligé de transformer les Pow en premier).

## Finir un Livre (Uniquement en Mode Campagne)

Si vous jouez une campagne complète, effectuez les étapes supplémentaires suivantes lors du rangement de fin de Livre :

1. L'Ennemi défausse tous les cartes Ordre de sa main, et remélange chaque pioche Ordre avec sa défausse.
2. L'Ennemi remet tous ses jetons Action face **Actif** visible.
3. Retirez les éventuels marqueurs **Closed Bridge** (pont fermé) de la ville.



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](http://www.dontpanicgames.com) [cryptozoic.com](http://cryptozoic.com) Fabriqué en Chine.