

Dr.STONE

LE JEU

LIVRET DE RÈGLES



Un jeu de Seiji Kanai (Love Letter)

Inspiré de l'histoire originale de Riichirô Inagaki et Boichi
éditée en série par la société Shueisha dans Weekly Shônen Jump.



EMPRUNTEZ LA VOIE DU RENOUVEAU DE LA CIVILISATION AVEC L'AIDE DE SENKU !

HISTOIRE

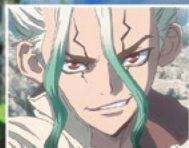
Vous êtes un groupe de jeunes vivant dans un village d'environ 40 personnes (si on oublie les enfants et les retraités). C'est alors qu'arrive un jeune homme du nom de Senku Ishigami.

Senku vient d'une civilisation beaucoup plus avancée que votre village. Cependant, ce monde civilisé dans lequel vivaient Senku et ses amis s'est mystérieusement figé ; des milliards d'humains ont soudainement été pétrifiés. C'est difficile à croire, mais Senku possède des connaissances et des compétences très éloignées de tout ce qu'on pourrait imaginer ici. Senku appelle ça de la « science », et non pas de la sorcellerie.

Au même moment, Ruri, la prêtresse vénérée du village, souffre d'une maladie mystérieuse. Les habitants sont très préoccupés par son état. Senku affirme qu'il pourrait sauver Ruri en créant un « remède universel ». Mais pour cela, il aurait besoin d'électricité.

« De l'électricité ? » Tes amis et toi avez décidé d'aider Senku à obtenir cette chose mystérieuse. Pour avoir la moindre chance de sauver Ruri, il fallait croire en cet homme – ce que vous avez fait.

L'histoire de Senku, le jeune homme mystérieux, est sur le point de commencer !



SENKU ISHIGAMI



KOHAKU



CHROME



SUIKA



KINRO



GINRO



RURI

Ce jeu est de type coopératif. Vous devrez vous entraider pour gagner.

Il vous sera difficile de gagner votre première partie de ce jeu aux allures énigmatiques. Les défaites vous aideront à emprunter le chemin de la réussite.

Au fur et à mesure du jeu, la difficulté ainsi que le nombre de tâches à accomplir vont augmenter.

Alors ne vous découragez pas et accrochez-vous jusqu'à la victoire.

Trouvez une explication aux choses inconnues... Cet effort colossal qu'on appelle tout simplement la science !



Les joueurs deviennent les habitants d'un monde postapocalyptique dû au phénomène de pétrification.

Le but du jeu est de relancer l'activité scientifique avec l'aide de Senku Ishigami, qui vient d'une civilisation très développée technologiquement.



Chaque joueur incarne un personnage et aura pour mission de rapporter des éléments éloignés du village à Senku. Guidés par celui-ci, vous transformerez ces éléments jusqu'à l'obtention de l'objet requis pour clore chaque épisode. Pendant ce temps, Shishio Tsukasa et ses sbires vous guetteront car eux ne souhaitent pas le renouveau de la civilisation. Prenez garde, ils pourront vous attaquer à tout moment ! De plus, si vous dépassez le temps imparti, vous échouez.

Au fil de votre périple, vous apprendrez à transformer les cartes Matériaux pour créer de nouvelles cartes Objet.



Si vous possédez les livrets des épisodes 2 et 3, veillez à ne pas les ouvrir avant d'avoir accompli l'épisode 1 afin de vous assurer le plaisir de la découverte des scénarios.

Prenez les cartes au dos bleu ; ce sont les cartes Objet et les cartes Matériaux.

Faites attention de ne pas regarder la face des cartes.



MATÉRIEL DE L'ÉPISODE 1

1 plateau de jeu

5 cartes **Personnage** (Chrome, Kohaku, Suika, Kinro, Ginro)

*Seuls ces personnages sont utilisables pour cet épisode.

6 tuiles **Personnage** (Chrome, Kohaku, Suika, Kinro, Ginro, Senku)

*Senku ne peut pas être incarné par un joueur.

6 socles

8 cartes **Épisode**

1 carte Début, 1 carte Mission, 5 cartes Manche, 1 carte Fin.

28 cartes **Matériaux**

Entrepôt x 4, Village x 4, Rivière x 7, Forêt x 8, Montagne x 5.

14 cartes **Objet**

Il y a 1 exemplaire de chaque carte, sauf pour les cartes numéro 3, 10 et 11 qui possèdent 2 exemplaires chacune.

3 cartes **Senku**

18 jetons PA

3 tuiles **Installation**

3 tuiles « X »

5 dés

1 livret de règles (bleu)



Si vous pouvez guérir ma sœur, je ferai tout ce qu'il faut pour vous aider !

DESCRIPTION DU CONTENU

Plateau de jeu

Il s'agit d'une carte centrée sur le **Royaume de la Science** où vivent et travaillent les personnages.

Des lieux de fouille y sont représentés ainsi que des chemins pour se déplacer.



A Royaume de la Science

Il s'agit d'une carte centrée sur le Royaume de la Science où vivent et travaillent les personnages.

B Lieux

Zones où vous pouvez récolter des matériaux.

C Chemins

Sentiers pour se déplacer entre les lieux.

D Réserve

Zone de stockage pour les cartes Matériaux et Objet.

Cartes Personnage

Les joueurs incarnent les personnages de *Dr. Stone*. Tous ont différents talents et particularités.

1 PA

Nombre d'actions que vous pouvez effectuer. Plus vous avez de points d'action, plus vous pouvez effectuer d'actions.

2 Force

Elle est utilisée lors des tests **Force** et affecte aussi la limite du nombre de Matériaux et Objet que vous pouvez porter.

3 Intelligence

Elle est utilisée lors des tests (Intelligence).

4 Capacité Spéciale



Utilisez la face marquée par ce pictogramme dans une partie à 3 joueurs.

Tuiles Personnage

Les tuiles Personnage permettent de voir où se trouvent les personnages. Elles tiennent debout grâce à des socles.



Cartes Épisode

Les cartes Épisode sont utilisées tout au long de chaque partie. Elles décrivent le déroulement de celle-ci.

Le nombre et l'ordre des cartes Manche dépendent de l'épisode et affectent directement les actions des personnages.



Recto des cartes Manche

1 Nom de l'événement

2 Effet

Effets produits pendant cette manche.

3 Numéro de la Manche

Au dos des cartes Manche est stipulé le moment où vous devez révéler chaque carte.



Carte Début



Carte Mission



Carte Manche



Carte Fin

Cartes Matériaux

Les cartes Matériaux sont placées sur le plateau en fonction de l'épisode en cours et peuvent être obtenues en **fouillant avec succès** les lieux où elles se trouvent.



Recto



Verso

1 Nom des Matériaux

2 Caractéristiques

Explique comment transformer les Matériaux, les éléments requis et les cartes Objet que vous pouvez obtenir en les transformant.

3 Description des Matériaux

4 Lieu

Le placement des cartes est indiqué au dos. Les mêmes matériaux peuvent être placés sur des lieux différents.

Cartes Objet

Indique les Objets que vous pouvez obtenir en transformant des Matériaux.

Les cartes Objet sont numérotées de façon à ne pas connaître leur nature avant de les avoir obtenues. À vous de deviner ce que vous allez obtenir !



Recto



Verso

1 Nom de l'objet

2 Caractéristiques

Indique les effets de l'Objet ainsi que les Matériaux requis pour procéder à une transformation. Certains Objets ont aussi des effets spéciaux sur la partie.

3 Description de l'Objet

4 Numéro de l'Objet

Les cartes avec un numéro identique représentent le même Objet. Si une carte indique « Prenez la carte Objet XX », référez-vous au dos des cartes pour trouver la carte Objet correspondante.

Cartes Senku

Les cartes Senku permettent d'**aider les joueurs**. Vous pouvez les utiliser **à tout moment**. Leur effet est immédiat. Certains effets peuvent durer jusqu'à la fin de la partie.



Jetons PA (Points d'Action)

Les jetons PA indiquent le **nombre d'actions** qu'il est possible d'effectuer avec un personnage. Chaque joueur prend autant de jetons PA que le nombre de PA indiqué sur sa carte Personnage. Quand vous effectuez 1 action, retournez 1 jeton.



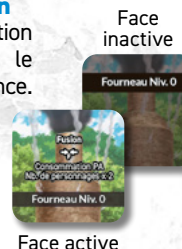
Recto

Verso

Tuiles Installation

Les tuiles Installation sont placées dans le Royaume de la Science.

C'est là que vous pourrez **transformer vos Matériaux et créer des Objet**.



Face active

Face inactive

Tuiles « X »

Les tuiles « X » sont placées sur des lieux auxquels **vous ne pouvez pas accéder**.



MISE EN PLACE

Mise en place pour 4 joueurs (difficulté : normale)



Préparation du plateau de jeu

Placez le plateau au milieu de la table.

Placez ensuite la tuile **Fourneau Niv.0 face active** sur l'emplacement des tuiles Installation dans le Royaume de la Science **A**.

Prenez toutes les cartes requises pour l'épisode 1, c'est-à-dire les cartes au dos bleu. Veillez à ne pas regarder la face recto des cartes.

Disposez les cartes de l'épisode en haut du plateau **B** dans l'ordre suivant : **carte Début** ► **carte Mission** ► **cartes Manche** ► **carte Fin**. Il s'agit de la « pioche de manche ».

Triez les cartes Matériaux selon le lieu **C** indiqué sur le verso des cartes, puis mélangez chaque paquet. **Chaque pioche est appelée selon son lieu** (par exemple, le paquet du lieu Rivière s'appelle la « pioche Rivière »).



Placez le paquet de cartes Objet dans le Royaume de la Science **D**, face cachée. Il s'agit de la « pioche Objets ».

Placez ensuite des tuiles « X » sur les lieux **Plage**, **Source** et **Grotte** **E**.

Les personnages **ne peuvent pas se déplacer sur les lieux Source et Grotte**. Ils ne sont pas utilisés lors de l'épisode 1.

Choisir votre personnage

Chaque joueur choisit le personnage qu'il souhaite incarner.

Choisissez 4 personnages pour une partie solo. Choisissez 2 personnages chacun pour 2 joueurs et 1 personnage chacun pour 3-4 joueurs.

Les personnages que vous n'avez pas choisis ne seront pas utilisés pour cette partie.

Chaque joueur reçoit ensuite les éléments suivants :

- carte Personnage correspondante ;
- tuile Personnage correspondante ;
- nombre de jetons « PA » égal aux PA du personnage.



Dans une partie à 3 joueurs, on utilise la face des cartes Personnage marquée par le symbole (indiqué près des PA du personnage). De plus, chaque personnage bénéficie de **1 PA supplémentaire**.

Posez votre carte Personnage devant vous **F** et placez votre tuile Personnage dans le Royaume de la Science **G**.



Le Royaume de la Science
La tuile Personnage de Senku est également placée dans le Royaume de la Science.

Choix de la difficulté et cartes Senku

Les cartes Senku apportent une aide importante aux personnages dans leur périple. **Le niveau de difficulté varie en fonction du nombre de cartes Senku utilisées**. Discutez entre vous pour choisir le niveau de difficulté.

Choix de la difficulté

Facile	2 cartes
Normale	1 carte
Difficile	Aucune

Une fois le niveau de difficulté choisi, mélangez les cartes Senku face cachée, puis révélez autant de cartes que le nombre indiqué dans le tableau ci-contre **H**. Les cartes Senku révélées peuvent être utilisées à tout moment pendant la partie. **Le jeu est en place !**

OBJECTIF DE CHAQUE ÉPISODE

Le but de chaque épisode est de compléter une mission (en développant une technologie ou en fabriquant un Objet).

Prenez ensuite la carte Début et la carte Mission dans la pioche de manche et lisez-les à voix haute.

Le but de l'épisode est décrit sur la carte Mission. Cependant, le chemin vers la victoire est initialement caché. Votre objectif deviendra plus clair au fur et à mesure que vous récolterez, traiterez et fusionnerez des Matériaux.

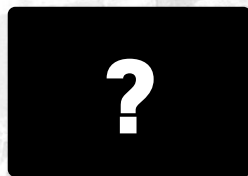
La partie peut commencer !



Senku, dis-moi comment faire le remède universel ! La maladie de Ruri, je vais la battre !



Révéler



TOUR DE JEU

La partie se déroule en plusieurs manches. Chaque manche se termine lorsque chaque joueur a effectué toutes ses actions.

Début de chaque manche

Au début de chaque manche, révélez la carte Manche au-dessus du paquet. Suivez les instructions notées sur la carte.

Chaque joueur place les jetons PA de son ou ses personnages sur le recto (côté couleur), à côté de sa carte Personnage.



Actions

Les actions sont le cœur du jeu. Une fois la manche commencée, chaque personnage peut effectuer différentes actions tant qu'il lui reste des PA. S'agissant d'un jeu coopératif, n'hésitez pas à vous concerter pour prendre des décisions communes.

L'ordre des actions est libre.

Par exemple, Kohaku peut d'abord agir avec des PA, Chrome peut ensuite utiliser ses PA pour effectuer une action, et Kohaku peut à nouveau utiliser ses PA.

Le même personnage peut effectuer la même action plusieurs fois.

Actions des personnages

1 Déplacement // (voir p.12)

Déplacez votre personnage vers un lieu adjacent.

2 Fouille (voir p.13)

Fouillez le lieu où se trouve votre personnage et obtenez des Matériaux.

3 Échange ⇄ (voir p.15)

Échangez les cartes de votre inventaire avec un personnage sur le même lieu que votre personnage.

4 Transformation ☼ (voir p.16)

Créez une carte Objet dans le Royaume de la Science.

5 Passer son tour X (voir p.18)

Déclarez quand vous ne pouvez ou ne voulez plus agir.



Lorsque vous utilisez des PA, retournez les jetons PA face verso (côté noir et blanc).

Fin de la manche

La manche se termine lorsque tous les joueurs ont passé leur tour. S'il reste des cartes Manche dans la pioche de manche, vous pouvez passer à la manche suivante.

Malheureusement, si la manche se termine avec la carte Fin sur le dessus du paquet, c'est que votre temps est expiré !

Passes à « Fin de partie » (voir p.19).

Tour de jeu

Révélez une carte Manche

Actions des personnages

Déplacement

Fouille

Échange

Transformation

Passer son tour

La manche se termine lorsque tous les joueurs ont passé leur tour

Révélez la carte de la prochaine manche

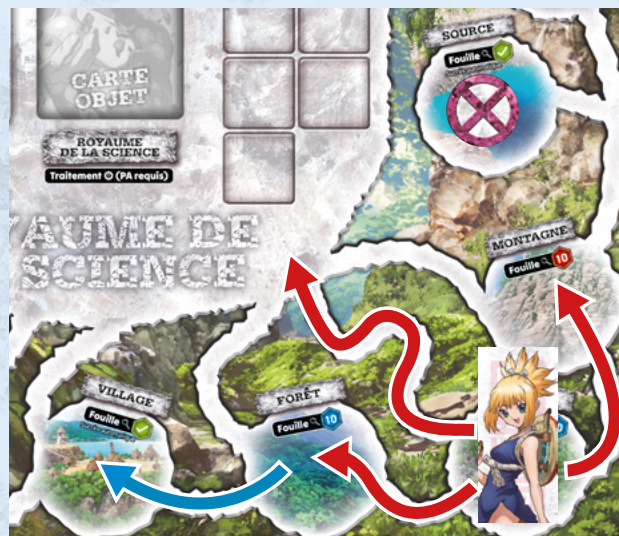
1 DÉPLACEMENT //

Coût : 1 PA

Vous pouvez déplacer votre personnage sur un lieu adjacent.

Les lieux dits « adjacents » sont connectés entre eux par des chemins sur le plateau de jeu.

Exemple de déplacement



Kohaku est sur le lieu Rivière. La Rivière est reliée au Royaume de la Science, à la Montagne et à la Forêt. Il est possible de se déplacer (en dépensant 1 PA) sur un des lieux adjacents.

Si vous voulez vous déplacer vers le Village ou la Plage, vous devez d'abord vous déplacer vers le Royaume de la Science, puis vous déplacer à nouveau (en dépensant au total 2 PA). Les tuiles « X » sur les lieux Source et Grotte indiquent que les joueurs ne peuvent pas s'y déplacer.

2 FOUILLE 🔍

Coût : 1 PA

Fouillez le lieu où se trouve votre personnage et obtenez des Matériaux.

Quand vous fouillez un lieu, vous pouvez être soumis à un test. Pour les lieux qui ne nécessitent pas de test, déclarez simplement « Je fouille » et piochez une carte. Si vous déclarez « Je fouille », piochez la carte qui se trouve au sommet de la pioche du lieu correspondant et ajoutez-la à votre inventaire.

Pour les lieux qui requièrent un test, vous ne pourrez obtenir des cartes Matériaux que si vous réussissez le test. N'importe quel joueur peut vérifier librement le nombre de cartes restantes dans chaque pioche de lieu.

Test 🎲

Lors de certaines actions, un test 🎲 peut avoir lieu (par exemple lors d'une fouille) ; le résultat dépend de la capacité du personnage indiquée par le test : les tests d'Intelligence sont indiqués en bleu 🟡, et les tests de force sont indiqués en rouge 🔴.

Le test est réalisé comme suit.

Score de capacité + résultat de 2 dés

- Si le total est (sup. ou égal) Difficulté du test > **Test réussi**
- Si le total est (strict. inf.) Difficulté du test > **Test échoué**

Dés supplémentaires

Lors d'un test 🎲, vous pouvez lancer 1 dé supplémentaire en dépensant 1 PA avant de lancer les dés.

Cependant, on ne retient le score que de 2 dés sur le jet lors d'un test 🎲. Le joueur peut choisir de **garder les 2 dés aux plus grandes valeurs**.

Le nombre maximum de dés qui peuvent être lancés à la fois est de 5.



1 Exemple de Fouille 🔍

Kohaku se trouve sur la Rivière. Elle décide de fouiller ce lieu en dépensant 1 PA. Pour réussir ce test, elle doit obtenir un score de Force ≥ 10 , ou d'Intelligence ≥ 10 . Kohaku a 5 points de Force et 2 points d'Intelligence. Elle choisit donc sans hésiter de faire un test de Force.



Le résultat du jet de ses 2 dés est de 4 et 2, au total 6. Grâce à ses 5 points de Force qui s'ajoutent à ses dés, elle obtient un score de 11, c'est-à-dire supérieur ou égal à 10. Le test est donc réussi ! Kohaku réussit sa fouille et pioche une carte Matériaux de la Rivière.

Force **5** + 4 + 2 = **11** Test réussi !

2 Exemple de Fouille 🔍

Suika se trouve sur la Forêt. Elle dépense 1 PA pour fouiller ce lieu. Pour réussir son test, il faut qu'elle obtienne un score d'Intelligence ≥ 10 . Suika a 3 points d'Intelligence. Elle doit donc obtenir un score supérieur ou égal à 7 avec son jet de dés pour réussir.



Cependant, la probabilité que la somme de ses dés soit supérieure ou égale à 7 est d'environ 58 %, ce qui n'est pas très élevé. Elle décide donc de lancer un dé supplémentaire en dépensant 1 PA. Maintenant elle peut lancer 3 dés et choisir les 2 dés aux scores les plus élevés. La probabilité de faire un score supérieur ou égal à 7 monte à 78 %. Elle lance les dés. Avec ses 3 dés, elle obtient 5, 2 et 1. Elle choisit les résultats les plus élevés : 5 et 2. Ses dés sont alors additionnés à son Intelligence, ce qui lui donne un score final de 10. Le test est donc réussi ! Suika réussit sa fouille et pioche une carte Matériaux de la Forêt.

Intelligence **3** + 5 + 2 = **10** Test réussi !

Informations sur l'inventaire des personnages

La carte Matériaux obtenue en fouillant le lieu est **posée face visible devant vous et rejoint votre inventaire**. Les autres joueurs peuvent la consulter à tout moment.

Limite d'inventaire

La Force d'un personnage indique le nombre maximum de cartes qu'il peut posséder.

3 ÉCHANGE ⇄

Coût : 1 PA

Si des personnages se trouvent sur le même lieu, ils peuvent s'échanger des cartes de leur inventaire.

Lors d'un échange, n'importe lequel des personnages participants peut payer le coût en PA. Le nombre de participants n'influe pas sur le coût ; il est toujours de 1 PA.

Vous pouvez faire autant d'échanges que vous voulez tant que vous avez assez de Force pour porter toutes les cartes de votre inventaire.

Réserve du Royaume de la Science

Le Royaume de la Science comporte une zone appelée la Réserve, où vous pouvez **entreposer autant de cartes Matériaux et Objet que vous le souhaitez**.



Les personnages peuvent également échanger les cartes de leur inventaire avec celles de la Réserve. Il est conseillé d'y rapporter les cartes que vous ne pouvez plus transporter.

Échanger avec la Réserve

Un échange entre la Réserve et les personnages ne coûte pas de PA. **C'est Senku qui s'en charge.**

Si vous procédez à un échange là-bas, vous ne dépenserez aucun PA. Une gestion efficace des PA est primordiale. Cette technique d'échange est une des clés du succès.

4 TRANSFORMATION

Les PA consommés dépendent de la carte Objet produite

En utilisant des cartes Matériaux ou Objet provenant de la Réserve, vous pouvez fabriquer une nouvelle carte Objet.

Cette action est essentielle pour réussir l'épisode. Elle n'est réalisable que si le personnage se trouve dans le Royaume de la Science.

Les inscriptions sur les cartes Objet vous indiquent si la carte peut être transformée, les types de transformation possibles, le nombre de PA consommés et les cartes Objet nécessaires.

Une fois la carte Objet utilisée, défaussez-la. Les cartes de la défausse ne peuvent plus être utilisées pour le reste de la partie. Posez la carte Objet fabriquée dans la Réserve du Royaume de la Science.

Types de transformation

Il existe plusieurs types de transformation. Certaines requièrent des tuiles Installations spécifiques.

Dans l'épisode 1, deux types de transformation sont possibles : **le Traitement et la Fusion.**

Traitement  C'est la transformation de base. Vous martelez, coupez et broyez les Matériaux afin de les transformer.

Fusion  Il existe plusieurs types de fusion, mais il s'agit ici de « pyrométallurgie ». Un fourneau est utilisé pour faire fondre le minerai et obtenir du métal. Dans le jeu, la Fusion est effectuée par la tuile Fourneau.

PA consommés

Pour effectuer une transformation, il est nécessaire de **dépenser des PA**. Le coût en PA est inscrit sur la carte.

Certaines cartes indiquent  Cela signifie que le coût en PA de leur transformation varie en fonction du nombre de personnages en jeu, sans compter Senku (notez qu'il ne s'agit pas du nombre de joueurs).



Aide

Lorsqu'un joueur effectue une transformation, les autres personnages qui se trouvent dans le Royaume de la Science peuvent l'aider.

Le personnage qui vient en aide peut **consommer autant de PA qu'il le souhaite**. Cependant, chaque participant doit consommer au moins 1 PA (même si vous utilisez la capacité spéciale de Kohaku ou celle de Gen qui fera son apparition dans l'épisode 2).

Cartes Matériaux ou Objet requises pour la transformation

La transformation nécessite des cartes Matériaux (ou Objet) en plus des PA.

Les cartes requises sont indiquées dans la section « Caractéristiques ». Si un numéro est écrit après le nom des Matériaux ou de l'Objet requis, il indique le nombre de cartes Matériaux ou Objet de ce type nécessaires. Si vous n'avez pas tous les Matériaux ou Objet requis, la transformation ne peut pas être effectuée.

Après la transformation, défaussez toutes les cartes Matériaux ou Objet utilisées. Les cartes défaussées ne peuvent pas être utilisées à nouveau durant cette partie.

Veillez noter que les cartes Objet requises, autres que la carte Objet transformée, sont indiquées par leur numéro.

Achèvement de la transformation

Une fois que vous avez dépensé les jetons PA et les cartes Matériaux ou Objet nécessaires, vous pouvez obtenir les cartes Objet indiquées dans la section « Caractéristiques », en les prenant dans la pioche Objet. **Référez-vous au numéro inscrit au verso et veillez à ne pas regarder le recto des autres cartes.**

Les cartes Objet nouvellement créées par la transformation seront placées dans la Réserve du Royaume de la Science.



Verso d'une carte Objet

Lorsque la carte Objet spécifiée n'est pas dans la pioche Objet

Selon l'épisode, il peut y avoir plus de cartes Matériaux ou Objet à transformer qu'il n'y a de cartes dans la pioche Objet. Cependant, le **nombre de cartes Objet nécessaires pour terminer l'épisode est limité au nombre de cartes de la pioche Objet**.

Si la carte Objet avec ce numéro n'est pas dans la pioche Objet lorsque vous essayez de la transformer, on considère que la **transformation n'a pas été effectuée**. Veuillez revenir à l'état initial.

Tous les PA dépensés et les cartes Matériaux ou Objet sont alors récupérés.

Exemple de Fusion

Suika a décidé de fusionner 2 cartes **Matériaux X** en une carte **Objet A**.

Puisque le **Niveau du Fourneau** est encore à 0 et qu'il y a 4 personnages en jeu, il faut dépenser 8 PA pour effectuer la **Fusion**.

Suika a 5 PA ; ce n'est pas suffisant. Kohaku et Chrome, qui se trouvent dans le Royaume de la Science, décident de l'aider. Kohaku consomme 2 PA et Chrome 1 PA.



Ainsi, elle a pu obtenir 1 carte **Objet A** en consommant 2 cartes **Matériaux X** qui étaient dans la Réserve du Royaume de la Science.

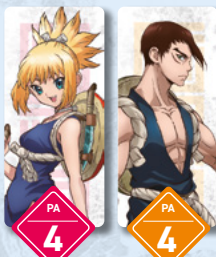
Exemple de Traitement

Kohaku a décidé d'effectuer le Traitement suivant : **Matériaux X + Y ► Objet B**. Il faut dépenser 4 PA pour effectuer cette transformation.

Kohaku a 4 PA et possède la capacité spéciale suivante : « Le nombre de PA requis pour le Traitement est réduit de 1 », donc ce Traitement peut être effectué en dépensant seulement 3 PA.

Mais Kohaku voulait faire une autre transformation durant cette manche. La capacité spéciale de Kohaku est extrêmement avantageuse pour le Traitement. Afin que Kohaku préserve un maximum de ses PA, Kinro, qui se trouvait dans le Royaume de la Science, a décidé de l'aider. Kohaku dépense 1 PA, Kinro dépense 2 PA pour arriver aux 3 PA requis pour ce Traitement.

Ils ont ensuite pu obtenir **Objet B** en consommant 1 carte **Matériaux X** et 1 carte **Matériaux Y** qui étaient dans la Réserve du Royaume de la Science.



5 PASSER SON TOUR

Déclarez quand vous ne pouvez ou ne voulez plus agir.

Lorsqu'un personnage n'a plus de PA, le joueur doit déclarer qu'il passe son tour. Vous pouvez passer votre tour même s'il vous reste des PA, mais vous ne pouvez pas les conserver pour la manche suivante.

FIN DE PARTIE

La partie se termine quand l'une de ces deux conditions est remplie :

Lorsque la carte « Épisode réussi ! » apparaît

Si vous piochez la carte Objet indiquant « Épisode Réussi ! », vous avez terminé cet épisode ; la mission est accomplie !

Révélez la carte Fin en bas de la pioche de manche et lisez-la à haute voix. Puis la partie prend fin.



Verso de la carte Fin

FÉLICITATIONS !

Lorsque la pioche est épuisée et que vous ne pouvez plus piocher une nouvelle carte Manche

S'il n'y a plus de cartes Manche dans la pioche de manche et que vous ne pouvez pas piocher la carte Objet indiquant « Épisode Réussi ! » vous permettant de piocher la carte Fin durant le tour, la partie se termine.

Malheureusement, vous avez échoué lors de cette mission. Mais ne soyez pas trop déçu. Le chemin que vous avez emprunté aux côtés de Senku est semé d'embûches.

Si vous souhaitez recommencer une partie, remettez tous les jetons, les tuiles, les cartes Objet, Matériaux et Manche dans leur état initial.

Amusez-vous à changer de personnage et à discuter de votre stratégie !

PASSEZ À L'ÉPISODE 2

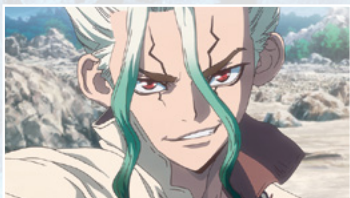
Après avoir terminé l'épisode 1, nous vous recommandons de passer à l'épisode 2.

À partir de l'épisode 2, vous pouvez choisir un nouveau personnage nommé Gen. De nombreuses surprises vous attendent !

Référez-vous au « Livret Épisode 2 » pour comprendre les nouvelles cartes et les nouvelles règles avant de vous lancer dans cette nouvelle aventure !

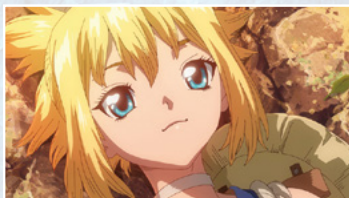


PERSONNAGES



SENKU ISHIGAMI

Doté d'une intelligence surhumaine et d'un esprit curieux, c'est un véritable scientifique dans l'âme. Il souhaite utiliser la science pour ramener à la vie la civilisation disparue de ce monde pétrifié. Il peut sembler froid et toujours rationnel, mais il tient aussi énormément à ses amis.



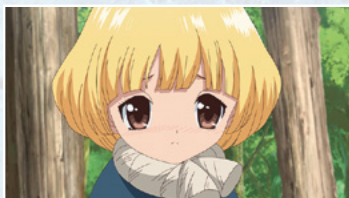
KOHAKU

Elle est la fille du chef du village. Ses yeux sont bleus et ses cheveux blonds. Grâce à ses réflexes et à sa force physique, c'est une combattante aussi forte que n'importe quel homme. Elle peut sembler un peu distante, mais elle a aussi un côté protecteur ; elle s'inquiète beaucoup pour Ruri, sa sœur malade.



CHROME

Le meilleur scientifique du village. Il est curieux, intelligent et honnête. Il cherche sans cesse de nouveaux matériaux afin de guérir la maladie de Ruri. Son esprit flexible lui permet parfois de surprendre Senku avec ses idées.



SUIKA

Une petite fille du village. Elle porte un chapeau en peau de pastèque muni de lentilles en verre pour compenser sa mauvaise vue due à la « maladie du flou ». Bien qu'elle ne soit qu'une enfant, elle est très travailleuse et toujours prête à aider les autres.

Un jeu de Seiji Kanai (Love Letter)

Inspiré de l'histoire originale de Riichirô Inagaki et Boichi éditée en série par la société Shueisha dans Weekly Shônen Jump.

Édition originale :

Game Design : Kanai Seiji
Conception graphique : Ryo Fukushima
Montage : Atsushi Hashimoto, Keiji Kariya (Arclight, Inc.)
Coopération au développement : Comité de production Dr. STONE
Remerciements spéciaux : Hiroyuki Honda, Kanata Sato (Shueisha Inc.), Rie Inoue, Mao Suzuki (TMS Entertainment Co., Ltd.)
©Kome Studio, Boichi/SHUEISHA, Dr.STONE
Project through MEDIATOOO LICENSING
©2020 Arclight, Inc.

Édition française : DON'T PANIC GAMES

Président : Cedric Litardi
Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost
Chef de projet : Nicolas Lion
Conception graphique : Charlotte Cauly et Cindy Bourgeot
Traduction : Masumi Sato, Adrien Couaillet et Nicolas Lion
Correction : Mélissa Veludo, Nicolas Badoux
Fabrication : Nicolas Aubry 
Communication : Julie Debonne
Don't Panic Games
38 rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris, France
www.dontpanicgames.com



PR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quairendemesdechets.fr

 [dontpanicgames](https://www.facebook.com/dontpanicgames)

 [@DontPanicGames1](https://twitter.com/DontPanicGames1)

 [@dontpanicgames](https://www.instagram.com/dontpanicgames)

 [@DontPanicGames](https://www.youtube.com/DontPanicGames)