

# Rick and Morty

## RICK-ORNICHON

LE JEU



Dans ce jeu, l'un des joueurs joue le rôle de **Rick-ornichon (Pickle Rick en anglais)**, alors que l'autre contrôle les **Russes** et **Jaguar**. Le jeu comporte aussi des règles en **solitaire** (voir page 19). L'objectif est simple : Rick-ornichon doit partir des toilettes (tuile « Bathroom ») pour rejoindre l'hélicoptère sur le toit de l'immeuble (tuile « Rooftop »). Les Russes doivent l'en empêcher.

### CONTENU

- |                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>25</b> cartes Rick-ornichon | <b>3</b> grandes cartes personnage                     |
| <b>25</b> cartes des Russes    | <b>2</b> marqueurs de points de vie                    |
| <b>28</b> tuiles d'immeuble    | <b>1</b> figurine Rick-ornichon                        |
| <b>4</b> dés d'action          | <b>1</b> figurine Jaguar                               |
| <b>1</b> livret de règles      | <b>10</b> silhouettes de Gardes russes avec leur socle |

# MISE EN PLACE



## LES RUSSES ZONE DU JOUEUR



## RICK-ORNICHON ZONE DU JOUEUR



Le schéma ci-dessus montre le couloir central tournant vers la droite au « Guard Post A » (Poste de garde A), mais vous pouvez le faire tourner vers la gauche. Faites simplement en sorte de suivre le modèle de 2 tuiles face cachée entre chaque tuile spéciale de départ.

1. Chaque joueur choisit un camp : Rick-ornichon ou les Russes.
2. Placez la tuile « Bathroom » (toilettes) près du joueur Rick-ornichon et la tuile « Rooftop » (toit de l'immeuble) près du joueur des Russes. Gardez de côté les tuiles « Guard Post A et B » (Poste de garde A et B) puis mélangez le reste des tuiles.
3. Placez 2 tuiles face cachée partant de la tuile « Bathroom » en allant vers le joueur des Russes, puis placez le « Guard Post A » à côté de la tuile la plus éloignée de la tuile « Bathroom ».
4. Placez deux tuiles face cachée vers la gauche ou la droite en partant du « Guard Post A », puis placez la tuile « Guard Post B » près de la tuile la plus éloignée du « Guard Post A ».
5. Placez 2 tuiles face cachée en partant du « Guard Post B » en allant vers le joueur des Russes, puis placez la tuile « Rooftop » de l'immeuble près de la dernière tuile qui a été placée. Placez les tuiles restantes face cachée près du joueur de Rick-ornichon.
6. Le joueur de Rick-ornichon prend la grande carte de personnage qui lui correspond. Le joueur des Russes prend les deux autres grandes cartes. Placez un marqueur de points de vie sur le 10 de Rick-ornichon et l'autre sur le 10 de Jaguar.
7. Placez la figurine de Rick-ornichon sur la tuile « Bathroom ».
8. Placez la figurine de Jaguar sur la grande carte de personnage de Jaguar.
9. Placez 2 silhouettes de Garde sur chacun des « Guard Post ». Placez les Gardes restant près de la carte de personnage des Gardes Russes.
10. Pour finir, chaque joueur prend le paquet de cartes lui correspondant, le mélange, et pioche 5 cartes.

## OBJECTIF DE RICK-ORNICHON

Atteindre le toit de l'immeuble avant qu'il ne soit trop tard !

Gardez l'esprit vif, utilisez toutes vos ruses et des armes de tueur pour vous tailler un chemin jusqu'au Toit. Placez des pièges pour vous débarrasser des Gardes sur le plateau. Passez par les conduits d'aération pour les éviter et vous tirez des situations les plus ardues. Gardez des cartes en main, c'est grâce à elles que vous ferez des dégâts !

Rick-ornichon est le seul personnage qui puisse se déplacer sur les tuiles face cachée (ce qui les retourne), et le seul qui puisse se déplacer sur un espace vide (il pioche une tuile immédiatement et la place face visible à cet endroit). Une dernière chose... Rick-ornichon joue toujours en premier au début de la partie.

## OBJECTIF DES RUSSES

À la FIN du tour de n'importe quel joueur, les Russes gagnent la partie s'ils atteignent une des conditions suivantes :

- Rick-ornichon n'a plus de points de vie.
- Rick-ornichon n'a plus de cartes dans sa pioche.
- Il n'y a plus de tuiles dans la pile de tuiles.

Utilisez les cartes de votre main pour déployer des Gardes supplémentaires et infliger des dégâts à Rick-ornichon ! Lorsque Jaguar entre en jeu, pourchassez Rick-ornichon sans lui laisser de répit. Vous pouvez lui faire des dégâts en utilisant simplement les dés. Faites en sorte que Jaguar et les Gardes soient au bon endroit au bon moment !

## DÉROULEMENT DU TOUR

1. Lancez 4 dés
2. Relancez des dés
3. Dépensez les dés
4. Fin du tour

## LES DÉS

Les dés comportent différents symboles que vous pourrez dépenser pour tenter de battre votre adversaire. Les quatre dés sont identiques et comportent les symboles suivants :



**DÉPLACEMENT** : Dépensez un dé de Déplacement pour déplacer un personnage sous votre contrôle vers un espace adjacent. Certaines cartes nécessitent de dépenser un symbole de Déplacement afin de pouvoir être jouées.



**PIOCHE** : Dépensez un dé de Pioche pour piocher une carte de votre deck. Vous pouvez avoir autant de cartes en main que vous le souhaitez. Certaines cartes nécessitent de dépenser un symbole de Pioche afin de pouvoir être jouées.



**OUTIL** : Ce symbole n'a pas de capacité inhérente mais certaines cartes de votre deck nécessitent de dépenser un symbole d'Outil afin de pouvoir être jouées.



**ARME** : Il y a deux symboles d'Arme sur chaque dé. Le joueur des Russes dépense un symbole Arme pour tirer sur Rick-ornichon. Le symbole n'a pas d'effet particulier pour Rick-ornichon. En revanche, Rick-ornichon devra dépenser des symboles d'Arme pour jouer certaines de ses cartes d'arme. Quel que soit le joueur, certaines cartes nécessitent de dépenser un symbole d'Arme afin de pouvoir être jouées.



**JOKER** : Ce symbole peut tenir lieu du symbole de votre choix, donc ne relancez jamais un dé Joker ! Ce symbole n'a pas de capacité inhérente mais peut être dépensé comme s'il s'agissait de n'importe quel symbole. Il n'y a aucune carte dans votre deck qui nécessite un symbole Joker afin de pouvoir être jouée.

# LES DÉS

## 1. Lancer les dés

Lors de votre tour, lancez les 4 dés, de préférence tous en même temps. On n'a pas que ça à faire, quoi !

Après avoir lancé les dés, prenez le temps de comparer vos résultats à ce dont vous avez besoin sur le plateau et au « coût » des cartes dans votre main. Nous y reviendrons.

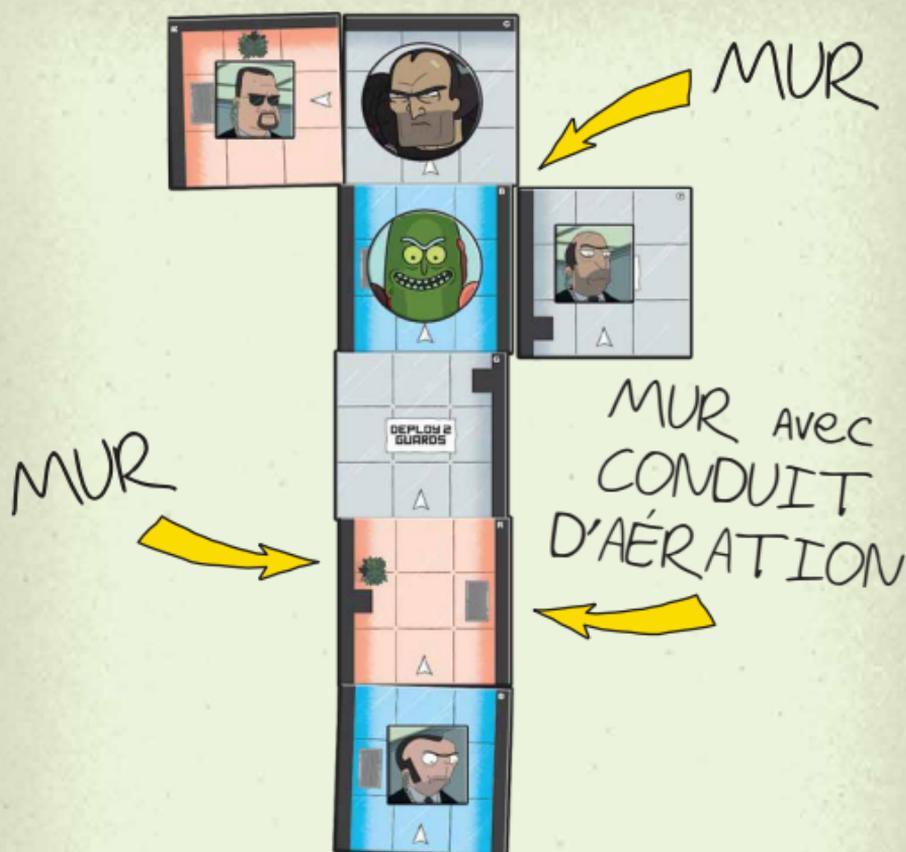
Durant les premiers tours de jeu de Rick-ornichon, vous voudrez surtout le déplacer. Il n'y a pas de Gardes à proximité donc autant commencer à vous rapprocher du toit de l'immeuble. Une décision que vous aurez à prendre en début de partie est de suivre le couloir principal ou bien de tracer votre propre chemin à travers l'immeuble.

Durant les premiers tours de jeu des Russes, vous n'aurez pas vraiment besoin de vous déplacer. Les Gardes ne peuvent pas encore quitter leurs postes, toutes les tuiles adjacentes étant encore face cachée. Bien sûr, si Rick-ornichon se déplace à proximité, cela peut leur ouvrir de nouvelles options de déplacement.

Déterminez les dés que vous souhaitez garder et placez-les de côté. Si vous gardez les 4 dés, sautez la phase de relance. Si vous ne souhaitez pas tous les garder, vous pourrez peut-être en relancer certains.

## 2. Relancer les dés... enfin peut-être

En général, Rick-ornichon a la possibilité de relancer les 4 dés s'il le souhaite. En revanche, si les Gardes ou Jaguar sont à proximité, son nombre maximal de relance est réduit de 1 par adversaire dans le champ de vision dans lequel il se trouve. Les personnages ne peuvent voir qu'en ligne droite (jamais en diagonale) et ne peuvent pas voir au travers des murs, des tuiles face cachée ou des conduits d'aération. Il n'y a pas de limite de distance au champ de vision.



### Exemple :

Jaguar et le Garde sur la tuile bleue peuvent tous les deux voir Rick-ornichon. Rick-ornichon n'est pas dans le champ de vision du Garde sur la tuile rouge (il ne peut pas voir en diagonale). Le Garde sur la tuile grise ne peut pas voir Rick-ornichon car un mur lui bloque la ligne de vue.

Les murs sont des lignes épaisses sur le bord de certaines tuiles. Aucune des quatre tuiles spéciales de départ ne contient de mur.

Donc, dans cet exemple, Rick-ornichon perdrait 2 relances et ne pourrait relancer que 2 de ses dés.

Pour ce qui est des Russes, ils reçoivent des relances en fonction du nombre de Gardes en jeu, jusqu'à un maximum de 4. Jaguar ne fournit pas de relance.

Les relances ne sont effectuées qu'une seule fois et toutes en même temps. Cela signifie que vous pouvez lancer 1 à 4 dés lors de la relance. Par exemple, si vous avez 3 relances mais que vous avez gardé 2 dés, vous pouvez relancer une seule fois les 2 dés en même temps. Vous ne pouvez pas relancer les deux dés, puis en relancer un de nouveau.

### 3. Dépenser les dés

Pendant le lancement des dés et les relances, ne dépensez pas de symbole et ne jouez pas de carte. Une fois que vous aurez effectué vos relances, vous pourrez alors dépenser vos symboles. Vous pouvez les dépenser dans l'ordre de votre choix. À mesure que vous les dépensez, déplacez les dés de votre côté de la table vers celui de votre adversaire. Cela vous aidera à vous rappeler des symboles qu'il vous reste à dépenser pour ce tour.

Vous devez dépenser les dés que vous lancez, si possible. Si vous lancez plein de symboles de Déplacement, vous devez déplacer un personnage si possible. Si vous lancez plusieurs symboles de Pioche, vous devez piocher des cartes. Si vous jouez les Russes et que vous tirez des symboles d'Arme, vous devez les utiliser pour tirer, si possible. Remarquez que vous pouvez dépenser des symboles pour acheter des cartes que vous avez en main, mais vous ne serez jamais forcé à jouer des cartes pour dépenser des symboles. Si vous ne pouvez pas bouger, ni tirer, ni piocher, passez simplement vos dés restants à votre adversaire.

\*Si Rick-ornichon arrive à court de cartes, il perd la partie. À moins de gagner avant la fin du tour du joueur actif. Si le joueur des Russes arrive à court de cartes, rien de grave, mais il ne peut pas remélanger ses cartes.



Comment dépenserez-vous 2 **Déplacements**,  
1 **Outil** et 1 **Pioche** pendant ce tour ?

## JOUER DES CARTES

Les cartes que vous avez en main comportent un coût stipulé en haut à gauche de la carte. Le symbole représente la face de dé dont vous avez besoin. Le chiffre à côté de celui-ci vous indique le nombre de symboles que vous avez besoin de dépenser pour acheter la carte. Le titre de la carte figure également en haut de celle-ci, et fait généralement référence à une des hilarantes répliques de l'épisode. Au bas de la carte figure le texte de jeu, qui indique l'effet de la carte

lorsque celle-ci est jouée. Une fois qu'elle a été jouée, placez la carte face visible dans une pile de défausse près de votre pioche.

Par exemple, si une carte a un coût de , vous auriez besoin de dépenser deux dés sur la face Outil pour pouvoir jouer cette carte.



Certaines cartes de Rick-ornichon n'ont pas de symbole dans le coin supérieur gauche, mais indiqueront « Au choix » à la place. Cela signifie que vous pouvez payer le coût de la carte avec n'importe quel symbole.

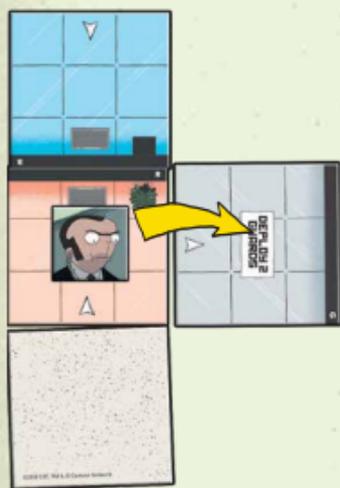
Vous pouvez jouer autant de cartes de votre main que vous le souhaitez à chaque tour, tant que vous avez les symboles nécessaires pour en payer le coût. Pour avoir plus de cartes en main, vous devez dépenser des symboles Pioche afin de tirer de nouvelles cartes.

## DÉPLACEMENT

À chaque fois que vous dépensez un symbole de Déplacement, bougez un personnage que vous contrôlez d'une case vers un espace adjacent (jamais en diagonale). Vous pouvez vous déplacer sur une tuile où vous étiez déjà durant votre tour. Il n'y a pas de limite au nombre de personnages qui peuvent occuper une tuile en même temps.

### Les Russes

Pour les personnages russes, se déplacer signifie aller d'une tuile face visible à une autre tuile face visible adjacente. Vous pouvez dépenser 1 symbole de déplacement chaque tour pour chaque Garde. Vous pouvez dépenser jusqu'à deux symboles pour Jaguar à chaque tour. À moins que cela ne soit indiqué ailleurs, les Russes ne peuvent se déplacer au travers des murs, des conduits d'aération ou sur les tuiles face cachée.



### Exemple :

Le Garde sur la tuile rouge ne peut se déplacer que sur la tuile grise adjacente. Un mur l'empêche de se déplacer sur la tuile bleue, et les Russes ne peuvent pas se déplacer sur les tuiles face cachée.

### Rick-ornichon

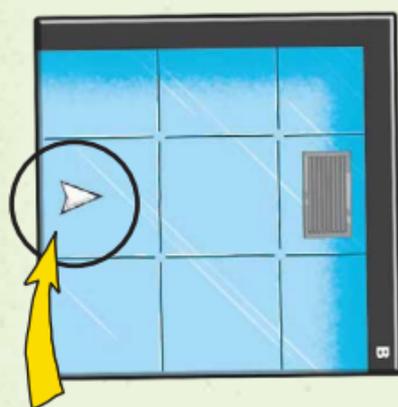
Rick-ornichon a quatre options de déplacement. À moins d'indication contraire, Rick-ornichon ne peut pas se déplacer au travers des murs. Lorsque Rick-ornichon dépense un symbole de Déplacement pour se déplacer, il peut :

#### ***Se déplacer sur une tuile adjacente face visible***

Cela se passe de la même manière que pour les Russes.

### ***Se déplacer sur une tuile adjacente face cachée***

Cela permet à Rick-ornichon de retourner les tuiles qui étaient face cachée au début de la partie. Pour effectuer cette action, désignez la tuile adjacente face cachée, dépensez le symbole de Déplacement en le posant en face de votre adversaire, puis retournez la tuile face visible. Trouvez la petite flèche blanche au bas de l'un des côtés de la tuile. Placez la tuile de façon à ce que la flèche pointe dans la direction du déplacement qui va être effectué. Enfin, déplacez votre figurine de Rick-ornichon sur la tuile qui vient d'être révélée.



LA flèche



### **Exemple :**

Rick-ornichon retourne une tuile bleue. Il la tourne et la replace sur le plateau avec la flèche pointant dans la direction du déplacement qui va avoir lieu, puis se déplace sur la nouvelle tuile.



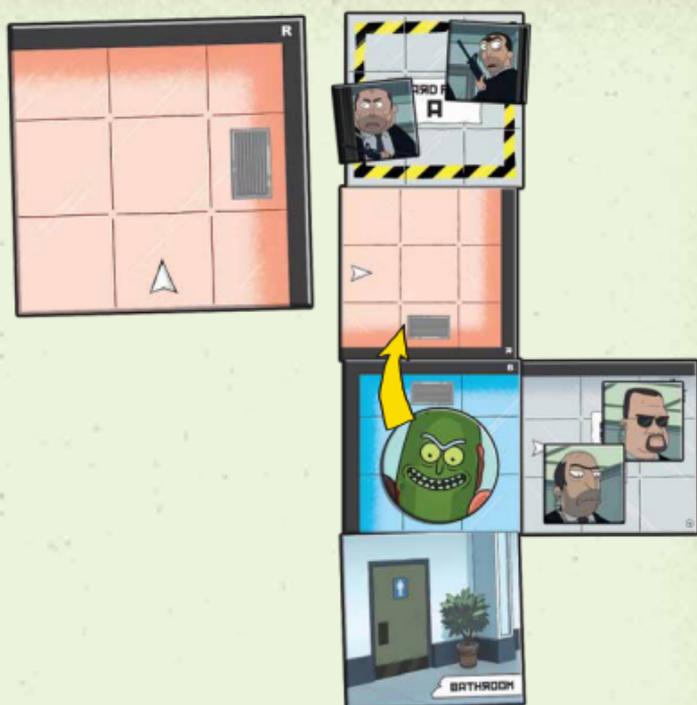
## ***Passer par un conduit d'aération sur la tuile, ce qui permet de traverser un mur***

Pour passer par un conduit d'aération, il doit y en avoir un sur la tuile sur laquelle se trouve Rick-ornichon. Désignez l'emplacement de l'autre côté du conduit d'aération et dépensez un symbole de Déplacement en le posant en face de votre adversaire. Si cet emplacement contient une tuile face cachée, retournez la tuile. Si cet emplacement est vide, piochez une tuile de la pile de tuiles. Vérifiez si la nouvelle tuile a un conduit d'aération : les deux tiers des tuiles ont un conduit d'aération, il y a donc de bonnes chances que ça marche.

S'il n'y a pas de conduit d'aération, le déplacement a échoué et Rick-ornichon reste là où il est. Placez la nouvelle tuile de façon à ce que la flèche pointe dans la direction du déplacement qu'espérait faire Rick-ornichon. Les Gardes éventuels sont placés sur la tuile normalement. Si la tuile a bien un conduit d'aération, le déplacement est un succès. Ignorez la flèche blanche et placez la tuile de façon à ce que le conduit d'aération soit sur le bord adjacent à la tuile dont vient Rick-ornichon. Placez enfin sa figurine sur la nouvelle tuile.

Notez bien qu'un déplacement au travers d'un conduit d'aération vers une tuile déjà face visible ne permet pas de piocher une nouvelle tuile, ni d'aligner les conduits d'aération (s'il y en a). On va pas reconstruire l'immeuble non plus ! Si la tuile de destination n'a pas de conduit d'aération, le seul moyen de s'y rendre est d'utiliser une carte de Parkour.

Rick-ornichon peut se déplacer entre deux conduits d'aération alignés simplement en dépensant des symboles de Déplacement. Il n'y a plus besoin de piocher ou retourner des tuiles pour effectuer ce déplacement.



### Exemple :

Vous décidez de déplacer Rick-ornichon au travers du conduit d'aération sur la tuile bleue. Vous dépensez un symbole de déplacement pour aller sur la tuile bleue, puis un symbole de Déplacement pour tenter de passer par le conduit d'aération. Vous piochez une tuile rouge avec un conduit d'aération, donc vous avez navigué entre les conduits avec succès et vous traversez le mur. Ignorez la flèche blanche et placez la tuile de façon à ce que les conduits d'aération soient alignés. Puis placez la figurine de Rick-ornichon sur la tuile rouge.

Plus tard, en se déplaçant, Rick-ornichon pourra passer d'un conduit d'aération à un autre comme s'il n'y avait pas de mur, en dépensant simplement un symbole de Déplacement, ou un espace de mouvement s'il utilise le Jetpack.

### AVIEZ-VOUS REMARQUÉ ?

Les tuiles ont toutes une lettre R, B ou G dans le coin supérieur droit, afin d'aider ceux qui ont du mal avec les couleurs. Certaines personnes ne font pas bien la différence entre rouge, bleu et gris, et pour les cornichons c'est archi-dur !

## TIRER

Il faut normalement des symboles Arme pour pouvoir tirer. Les Russes n'ont pas besoin d'utiliser de cartes pour faire des dégâts à Rick-ornichon, mais Rick-ornichon doit jouer des cartes pour faire des dégâts aux Russes.

Les Gardes et Jaguar ont une portée de 0-1. Cela signifie qu'ils peuvent tirer sur Rick-ornichon s'ils sont sur la même tuile (portée 0) ou sur une tuile adjacente (portée 1). Chaque Garde peut utiliser un symbole d'Arme à chaque tour. Jaguar, en revanche, peut utiliser 2 symboles d'Arme à chaque tour pour tirer sur Rick-ornichon. Chaque symbole d'Arme dépensé pour tirer sur Rick-ornichon lui retire 1 point de vie. Si Rick-ornichon tombe à 0 points de vie, les Russes gagnent la partie !



### Exemple :

Le Garde sur la tuile rouge est hors de portée (en diagonale et non adjacent) de Rick-ornichon. Bien sûr, il suffirait à ce Garde de dépenser un symbole de déplacement pour se mettre à portée. Les Gardes en dessous de Rick-ornichon et à sa droite ne peuvent pas tirer au travers des murs. Notez bien que vous ne pouvez pas non plus tirer au travers des conduits d'aération. Les 2 Gardes du « Guard Post A » sont à une portée de 1 de Rick-ornichon et peuvent donc tirer chacun une fois, si le joueur des Russes a suffisamment de symboles d'Arme.

La portée de combat de Rick-ornichon dépend entièrement de la carte qu'il utilise pour attaquer.



Le **Canon à vis** fait des dégâts à un adversaire dans l'emplacement de Rick-ornichon. C'est une très bonne arme à utiliser en se déplaçant sur une tuile contenant des Gardes, puisque vous partagerez le même emplacement. Le coût de la carte est de « 1 AU CHOIX », ce qui signifie que vous pouvez dépenser n'importe quel symbole pour payer le coût de la carte.

Le **Lance-lames** peut toucher des adversaires jusqu'à une portée de 1. Cela signifie qu'il peut infliger des dégâts à des adversaires sur votre tuile ou sur une tuile adjacente (mais pas au travers des murs). Elle inflige 2 dégâts à 2 adversaires maximum lorsque vous vous en servez. Vous pouvez l'utiliser sur 1 ou 2 adversaires et même sur un adversaire sur votre tuile et un autre sur une tuile adjacente, d'un seul coup. Cette carte coûte 1 symbole d'Arme à jouer.



Le **Laser portatif** est votre arme de choc. Il a une portée de 1-6 et peut toucher plusieurs adversaires à portée s'ils se trouvent en ligne droite, leur infligeant 3 points de dégât chacun. Avec une portée minimale de 1, il ne peut pas être utilisé pour attaquer des adversaires se situant sur votre tuile. Lorsque vous tirez,

choisissez une direction. Le Laser portatif touche tous les adversaires se trouvant à portée et en ligne droite en partant de votre tuile (les murs et les tuiles face cachée bloquent le laser).

## Exemple :



Rick-ornichon est vert : il y a plein d'ennemis à sa poursuite. Vous remarquez la carte de Laser portatif dans votre main et heureusement, vous avez les deux symboles d'Armes dont vous avez besoin pour la jouer. Vous choisissez de tirer vers le haut.

Le Laser touche le Garde sur la tuile adjacente à la vôtre (portée 1), puis touche Jaguar, puis le Garde sur la tuile grise derrière lui. Le Garde sur la tuile bleue ne prend aucun dégât, puisque le mur bloque l'attaque. Le Garde sur la tuile rouge non plus, puisque vous avez visé dans la direction opposée. Le Garde sur votre tuile non plus, puisque le Laser a une portée minimale de 1. Tous les Gardes que vous avez touchés sont tranchés en petits morceaux, et Jaguar prend 3 sérieux points de dégât !

## ÇA GAGNE SEC !

Rick-ornichon doit se déplacer sur la tuile du Toit de l'immeuble pour gagner la partie. Plus facile à dire qu'à faire ! La tuile du Toit n'a pas de mur, on peut donc y accéder depuis n'importe quelle direction. Remarquez qu'il n'y a pas de conduit d'aération sur cette tuile, donc vous ne pouvez pas y aller de cette manière, à moins d'avoir une carte de Parkour qui vous permet de passer par un conduit d'aération et de sauter sur une tuile qui n'en a pas !

La vérification des conditions de perte de la partie n'intervient qu'à la fin du tour d'un des joueurs. Si Rick-ornichon pioche la dernière tuile de la pile de tuiles ou bien la dernière carte de sa pioche, mais parvient à atteindre le Toit durant le même tour, il gagne la partie d'un cheveu de cornichon !

## CARTES DE PERSONNAGE

### **Rick-ornichon**

Vous pouvez déplacer Rick-ornichon autant de fois que vous le souhaitez pendant votre tour, en dépensant 1 symbole de Déplacement pour chaque mouvement. Les seules conditions requises pour que vous puissiez tirer sont les cartes que vous avez en main et les symboles que vous pouvez dépenser. Rick-ornichon a une capacité spéciale qui lui permet de convaincre Jaguar d'arrêter d'essayer de le tuer. Si vous pouvez réduire Jaguar à 5 points de vie ou moins, cette capacité devient active, mais n'est pas facile à payer. Il vous en coûte 2 symboles de Pioche (qui sont simplement dépensés, vous ne piochez ou défaussez aucune carte).

Vous n'avez pas besoin de voir Jaguar pour utiliser cette capacité. Si Jaguar perd son dernier point de vie ou est convaincu de laisser tomber, sa figurine est retirée du jeu. Il ne peut pas revenir en jeu, même en jouant une carte.

### **Jaguar**

Il ne commence pas la partie en jeu, mais il y a plusieurs manières de le faire venir. Le moyen le plus évident est de placer de nouvelles tuiles sur le terrain de jeu. Lorsqu'une troisième tuile rouge ou une troisième tuile bleue est placée/retournée, placez Jaguar dessus (obligatoire). Cela ne peut arriver qu'une fois, et pas à chaque fois que la troisième tuile d'une couleur est mise en jeu. S'il est déjà en jeu, ignorez cette capacité.

L'autre manière est de jouer certaines cartes. La carte « Rien de personnel » permet de le faire apparaître en dépensant 2 symboles de Déplacement. Notez bien que si vous utilisez la carte « Rien de Personnel » les 2 points de déplacement dépensés pour celle-ci ne comptent pas pour le déplacement de Jaguar. Dépenser 2 symboles de Déplacement pour utiliser sa capacité à traverser les murs compte cependant, donc le Jaguar ne peut pas se déplacer à nouveau s'il a déjà traversé un mur durant son tour.

**Jaguar ne peut en aucun cas revenir en jeu après avoir été retiré de la partie.**

## Les Gardes russes

Lorsqu'un Garde est tué, placez-le près de la carte de personnage des Russes. Les Gardes peuvent revenir. Si vous arrivez à court de Gardes en réserve, vous pouvez redéployer des Gardes qui sont déjà en jeu.

Vous pouvez dépenser 1 symbole de Déplacement et 1 symbole d'Arme maximum par Garde et par tour. Si une carte permet à un Garde de tirer ou de se déplacer, c'est une action supplémentaire et vous pouvez quand même dépenser un symbole de Déplacement ou d'Arme avec ce Garde durant le même tour.

## RÈGLES EN SOLITAIRE

Vous êtes Rick-ornichon. Durant la mise en place du jeu, augmentez le nombre de tuiles face cachée entre les tuiles de départ à 3 tuiles entre chaque. Pour un défi encore plus fou, placez 4 tuiles face cachée entre les 4 tuiles spéciales.

Les Russes n'utilisent pas de cartes et ne tirent pas de dés. Jaguar n'entre en jeu que si vous révélez la troisième tuile rouge ou bleue.

- Durant le tour des Russes, chaque Garde se déplace d'une tuile en direction de Rick-ornichon par la voie la plus directe autorisée (à moins d'être déjà sur sa tuile) et tire une fois.
- Durant le tour des Russes, Jaguar se déplace de 2 espaces vers Rick-ornichon par la voie la plus directe autorisée (à moins d'être déjà sur sa tuile) et tire deux fois. Jaguar peut traverser un mur, ce qui lui coûte ses deux déplacements. Jaguar ne peut pas se déplacer une fois, puis traverser un mur durant le même tour. Il devra attendre le prochain tour avant de traverser un mur.

**Si les 10 Gardes sont tous en jeu en même temps, vous perdez la partie.** Sinon, continuez à jouer normalement.

**Rappel :** Vous DEVEZ dépenser vos dés de Déplacement et de Pioche !

## CLARIFICATIONS DE CERTAINES CARTES

« **Déplacez-vous d'une case** » : On le trouve sur plusieurs cartes et cela signifie que l'on peut se déplacer sur une tuile adjacente comme si l'on avait dépensé un symbole de Déplacement. Ce déplacement suit toutes les règles normales de déplacement, à moins d'une indication contraire sur la carte.

**Pot-de-vin** : C'est à Rick-ornichon de décider s'il accepte ou non le pot-de-vin. S'il l'accepte, il devra se débarrasser de plusieurs cartes de sa pioche. S'il refuse, le joueur des Russes gagne un symbole Joker à dépenser.



**Assaisonnement curatif, Dégainage rapide, Pot-de-vin** : Lorsque vous dépensez un symbole de Pioche pour jouer l'une de ces cartes, vous ne piochez pas de carte en plus. Le nombre maximal de points de vie de Rick-ornichon est de 10. Vous pouvez jouer la carte Assaisonnement curatif même s'il a déjà ses points de vie au maximum.



**Est-ce que c'est fait ?** : « X » est une valeur de votre choix entre 1 et 4. Vous devez dépenser au moins 1 symbole d'Outil pour jouer cette carte. Le nombre de symboles d'Outil que vous dépensez correspond au nombre de tuiles à défausser du sommet de la pile de tuiles. C'est une bonne façon de mettre la pression sur Rick-ornichon.

**Jetpack** : « qui vient d'être placée ou retournée » signifie que vous venez de piocher une nouvelle tuile et que vous l'avez placée ; ou que vous vous êtes déplacé sur une tuile face cachée et que vous l'avez retournée. Vous pouvez tenter de passer par un conduit d'aération, mais lorsque vous placerez ou retournerez une tuile, cela mettra fin à votre déplacement en Jetpack. Vous pouvez vous déplacer entre des conduits d'aération déjà placés auparavant, sans que cela ne mette fin à votre déplacement.

**Verrouillage** : Ces puissantes cartes vous permettent de bloquer un chemin prometteur que Rick-ornichon pensait pouvoir suivre. Ignorez la flèche blanche. Vous pouvez même tourner la tuile sur laquelle se trouve Rick-ornichon ! Dans l'éventualité peu probable où Rick-ornichon serait complètement bloqué, le jeu peut se terminer plus tôt que prévu, avec une victoire des Russes. Si Rick-ornichon a accès à un conduit d'aération, il n'est pas bloqué.



**Parkour** : Utilisez cette carte pour passer par un conduit d'aération sur votre tuile, que ce soit vers une tuile face cachée, un tuile face visible ou bien un emplacement vide. Si vous retournez, ou placez une tuile sur un emplacement vide et qu'il y a un conduit d'aération, placez les deux conduits dos-à-dos (alignés). S'il n'y a pas de conduit d'aération sur la tuile nouvellement placée ou retournée, pointez la flèche dans la direction dans laquelle allait se passer le déplacement. Rick-ornichon parvient à s'y déplacer, grâce à cette carte.

**Solen'ya** : Cette carte vous permet de dépenser n'importe quel symbole pour gagner deux symboles Joker à dépenser durant votre tour.



**Tir de suppression** : Vous ne pouvez pas déplacer Rick-ornichon au travers d'un mur, à moins que les deux côtés du mur aient un conduit d'aération.

**Rien de personnel, Soins à la poudre** : Si Jaguar n'est plus en jeu, il ne reviendra pas. Néanmoins, dans ce cas, vous pouvez toujours jouer ces cartes (en payant leur coût) pour piocher une carte. Le maximum de points de vie de Jaguar est de 10. Vous pouvez jouer les Soins à la poudre même si le Jaguar a tous ses points de vie.

## CRÉDITS

Conception – Matt Hyra et Cory Jones

Sculpture – Stephan Ehl

– CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT –

PDG et Fondateur – John Sepenuk

Fondateur – John Nee

VP Marketing et Développement – Jamie Kiskis

VP Ventes globales – Mike Lauter

VP Création – Adam Sblendorio

Conception graphique – Shane Smith (lead), John  
Vineyard

Chef de Produit Jeux – Dekan Wheeler

Marketing Jeux – Amanda Barker

Edition – Shahriar Fouladi

Conception et Développement – Matt Dunn, Nathaniel  
Yamaguchi

Testeurs – Marcos Payan, Jared Saramango, Nicholas Scam-  
man, Ryan Sutherland, Kimberly “Solo Quen” Walker, Kyle  
Wlodyga, et bien d’autres.

Version Française

– DON’T PANIC GAMES –

38 rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris, France

Président : Cédric Littardi

Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost

Traduction : Nicolas Lion

Corrections : Sarah Touzeau

Adaptation graphique : Vincent Diez

Responsable de fabrication : Jérémie Rueff

Distribution : MAD Distribution

Communication : Thomas Thus

[www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com)

**CRYPTOZOIC™**  
ENTERTAINMENT

**[adult swim]**™



ADULT SWIM, le logo, RICK ET MORTY et tous les contenus et personnages  
sont des marques déposées et © 2018 Cartoon Network.

Une compagnie Time Warner. Tous droits réservés.

© 2018 et la marque et le logo Cryptozoic sont des marques déposées de  
Cryptozoic Entertainment.

25351 Commercentre Dr., Suite 250, Lake Forest, CA 92630, USA.

Tous droits réservés.

Essayez nos autres jeux  
**Déjà disponibles !**

RICK ET MORTY  
Total Rickall



LÂCHE PAS LA SAVONNETTE !



et PLUS encore sur  
[www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com)



DÉPLACEMENT



PIOCHE



OUTIL



ARME



JOKER

## DÉROULEMENT DU TOUR

1. Lancez 4 dés
2. Relancez une fois les dés non-gardés
  - a. Les Russes ont un dé par Garde en jeu (max 4)
  - b. Rick-ornichon peut relancer jusqu'à 4 dés, moins 1 par adversaire pouvant le voir
3. Dépensez les dés
4. Fin du tour

## OPTIONS DE DÉPLACEMENT DE RICK-ORNICHON

- Se déplacer sur une tuile adjacente face visible
- Se déplacer sur une tuile adjacente face cachée (la retourner)
- Se déplacer sur un emplacement adjacent et VIDE (piocher une tuile et la placer face visible)
- Passer par un conduit d'aération de votre tuile, ce qui permet de traverser un mur

## OBJECTIFS RUSSES

À la FIN du tour de l'un des joueurs, les Russes gagnent si l'une de ces conditions est atteinte :

- Rick-ornichon n'a plus de points de vie.
- Rick-ornichon n'a plus de cartes dans sa pioche.
- Il n'y a plus de tuiles dans la pile de tuiles.

## OBJECTIF DE RICK-ORNICHON

Atteindre le Toit avant qu'il ne soit trop tard !