

Règles du jeu

BADASS FORCE

ÉDITION DVD

Vous êtes le producteur de *Badass Force*, le plus grand film d'action de tous les temps... tourné en Europe de l'Est. Des stars internationales en fin de carrière, un scénario qui tient sur la tranche d'un timbre-poste et des figurants qui ne parlent pas la langue devraient assurer à votre prochain film un franc succès sur les sites de partage de vidéos. Hélas, d'autres producteurs se sont mis en tête de tourner le même genre de chef-d'œuvre.

Badass Force, c'est l'histoire de ce combat, et un hommage aux héros des films d'action où il était de bon ton de descendre des dizaines de figurants entre deux répliques hasardeuses.



BUT DU JEU

Dans *Badass Force*, le but est d'être le plus badass ; pour ce faire, il faudra être le **1^{er}** à **atteindre 16 points sur le plateau de score, le Badassomètre**.

Pour une partie plus rapide, vous pouvez jouer en **12 points**, et pour une plus longue, en **20, 30 ou même 50 points** si vous attendez toujours le livreur de pizza. Dès qu'un participant parvient à la limite fixée en début de partie, **la partie s'arrête à la fin du tour du joueur actif**. Celui qui a **atteint ou dépassé la limite fixée** est déclaré vainqueur. Si plusieurs joueurs sont dans ce cas, le joueur **le plus haut sur le Badassomètre l'emporte** !

À chaque fois qu'un joueur est à l'origine de la perte d'un personnage d'un adversaire, il gagne des points de victoire et le marqueur de score est ajusté immédiatement.



MATÉRIEL



1 plateau de score



6 marqueurs de score



6 tuiles Mode de jeu



24 cartes Arme
(8 armes en 3 exemplaires)



56 cartes Personnage
(8 personnages en 7 exemplaires)



6 cartes Aide de jeu



2 dés



6 marqueurs de charge



1 livret de règles

Badass Force se joue de
3 à 6 personnes.

MISE EN PLACE

1 Sélectionnez 7 personnages différents parmi ceux disponibles et distribuez un exemplaire de chaque à tous les joueurs (chaque joueur aura donc 7 cartes). Placez ensuite un exemplaire restant de chaque personnage sélectionné face visible au centre de la table (ces cartes serviront à se rappeler les pouvoirs des personnages durant la partie). Le reste des cartes Personnage retourne dans la boîte de jeu et ne sera pas utilisé durant cette partie.

2 Récupérez chacun un marqueur de charge, une tuile Mode de jeu placée face Cool et posez votre marqueur de score sur la case 0 du Badassomètre.

3 Distribuez une carte Arme au hasard à chaque joueur, puis placez-en 3 au centre de la table. Chaque joueur place sa carte Arme face visible devant lui et pose son marqueur de charge sur la case départ de la barre de charge de son arme (souvent 0). Constituez une pile face cachée (pioche Arme) avec les cartes restantes.

4 Chaque participant va écarter 1 carte au hasard de sa main. Le mieux est de demander au joueur à votre droite de tirer cette carte au hasard de votre main. Cette carte est appelée la « Loge ». Elle est placée face cachée sous votre arme.

Note : À tout moment de la partie, vous pourrez regarder votre Loge, mais elle devra rester face cachée sous votre arme. Elle n'est pas considérée comme faisant partie de votre cimetière.

5 Chaque joueur sélectionne 1 personnage parmi les 6 à sa disposition dans sa main. Il le place devant lui face cachée : c'est son personnage actif, ou, pour plus de commodités, son Badass !

6 Le 1^{er} à demander qui commence sera désigné 1^{er} joueur. Si personne ne pose la question, c'est le dernier à avoir vu un film de Steven Seagal ou avec un ninja qui est désigné 1^{er} joueur. Voilà, vous êtes prêt !

Exemple de mise en place pour 4 joueurs :



TOUR DE JEU

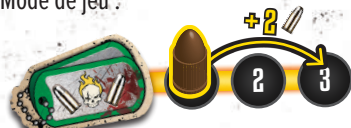
Lorsque c'est votre tour de jouer, vous devez obligatoirement faire 2 choses :

AUGMENTER LA CHARGE DE VOTRE ARME

Regardez votre tuile Mode de jeu :



Si elle est sur la face Cool, vous augmentez d'une charge.



Si elle est sur la face Vengeance, vous augmentez de 2 charges.

Pour cela, déplacez le marqueur de charge vers la droite sur votre carte Arme. Si votre arme était déjà chargée au maximum, le marqueur de charge reste sur sa case.

PUIS

EFFECTUER UNE DES ACTIONS SUIVANTES

CHANGER DE PERSONNAGE OU D'ARME

Cette action est gratuite (elle ne coûte pas de munitions).

Si vous changez de personnage, reprenez en main celui qui était posé devant vous et choisissez-en un nouveau parmi ceux qui vous restent en main. Vous pouvez tout à fait reposer le même !



Si vous changez d'arme, toutes les charges restantes sur celle-ci sont perdues. Défaussez votre carte (la défausse est à côté du paquet de cartes Arme) et choisissez une des cartes Arme, puis posez-la face visible devant vous avec 0 charge dessus. **Révélez immédiatement une nouvelle carte Arme du paquet** de sorte à avoir 3 cartes Arme au centre de la table.

UTILISER LA CAPACITÉ D'EXÉCUTION DE VOTRE ARME

Sur votre carte Arme, il y a 1 case marquée par une explosion.

Si votre marqueur de charge a atteint ou dépassé cette case, vous avez le droit d'utiliser la capacité d'exécution de votre arme. Faites alors ce qui est indiqué sur la carte.



Le plus souvent, cela vous permettra d'éliminer un personnage actif chez un adversaire et de gagner les points de victoire correspondants, mais il vous faudra aussi **changer d'arme et donc prendre une nouvelle arme avec 0 charge dessus.**

Révélez immédiatement une nouvelle carte Arme du paquet de sorte à avoir 3 cartes Arme au centre de la table.

ALLER À L'ARMURERIE

Lancez les 2 dés de l'armurerie :



pour chaque symbole vert : gagnez 1 charge ;



pour chaque symbole jaune : tous les joueurs – y compris vous – gagnent 1 charge ;



pour chaque symbole rouge : tous les joueurs – sauf vous – gagnent 1 charge ;



si les 2 faces indiquent un symbole rouge, non seulement les autres joueurs gagnent 2 charges, mais vous perdez aussi toutes les vôtres. Pieds dans le tapis, arme enrayée, glissade malvenue... essayez de rester digne.

ANNONCER UN PERSONNAGE ET UTILISER SON POUVOIR

Quand vous utilisez un pouvoir, **annoncez qui est le personnage actif posé devant vous, en disant « Je suis... »**. Vous appliquerez par la suite, si tout se passe bien, le pouvoir correspondant.

Toutefois, **rien ne vous oblige à utiliser le personnage qui est réellement devant vous**. Il est possible et même conseillé de bluffer !

Une fois le nom du personnage annoncé, **les autres joueurs ont la possibilité de dénoncer si c'est un bluff ou non**.



Si personne n'a dénoncé un bluff, on considère que le personnage joué est bien celui annoncé et vous appliquez ses effets.

Si quelqu'un dénonce un bluff, vous devrez dévoiler votre personnage actif. Dans le cas où plus d'un joueur dénonce le bluff, c'est le 1^{er} dans le sens horaire à partir du joueur actif qui est impliqué dans cette tentative de dénonce.

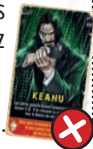
Option 1

Vous n'aviez pas bluffé, c'est bien le personnage annoncé : celui qui dénonce le bluff perd 1 personnage pris au hasard dans sa main et vous gagnez 2 points sur le Badassomètre. On joue ensuite le pouvoir de votre personnage normalement.



Option 2

Vous aviez bluffé et on vous a démasqué : vous perdez votre personnage actif, le joueur qui vous a dénoncé gagne 2 points sur le Badassomètre et vous ne jouez donc aucun pouvoir à ce tour-ci.



Note : Un personnage envoyé au cimetière fait marquer des points, mais n'entraîne pas d'autres effets, sauf si précisé sur la carte.

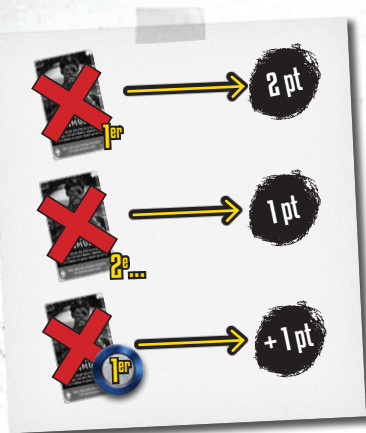
À tout moment du jeu, **si un joueur est amené à montrer son personnage pour une raison ou une autre aux autres joueurs** (et pas seulement à un seul), **il reprend ce personnage en main et change de personnage gratuitement** en prenant l'un de ceux à sa disposition dans sa main (il peut reposer le même).

Un joueur doit toujours avoir un personnage actif devant lui. Si son personnage est tué par un autre joueur ou qu'il le perd à la suite d'un bluff qui a été dénoncé avec succès, il place immédiatement un nouveau personnage devant lui face cachée depuis sa main.

MARQUER DES POINTS

À chaque fois qu'un joueur est directement responsable de la mort d'un personnage, il marque des points. Cela peut être via une arme, un pouvoir, mais aussi en dénonçant ou en résistant à une dénonciation de bluff. Mais c'est également possible en faisant exploser l'arme d'un autre joueur en lui donnant des munitions. Soyez créatifs !

Le premier personnage que vous tuez pendant le tour de n'importe quel joueur rapporte 2 points. Les suivants, 1 point. Si vous vous en êtes pris à celui qui est seul en tête du Badassomètre, vous gagnez également 1 point de plus. Attention, en cas d'égalité, personne n'est considéré comme étant en tête !




RETOUR EN JEU



Dès qu'un joueur ne possède plus qu'un seul personnage en tout (en comptant le personnage actif et ceux dans sa main), il n'est plus Cool et passe alors en mode Vengeance.

Il retourne sa tuile Mode de jeu sur sa face Vengeance et reprend toutes ses cartes en main, y compris celle de la Loge. Il écarte ensuite au hasard une carte dans la Loge, remet un personnage en jeu et reprend normalement.

Une fois en mode Vengeance, un joueur gagne 2 charges par tour au lieu d'une seule et peut désormais utiliser le pouvoir de l'encadré rouge marqué d'un .

Si un joueur est amené à nouveau à perdre tous ses personnages alors qu'il est déjà en mode Vengeance, procédez de la même façon. Il n'y a pas d'effet particulier autre que la honte d'être une cible vivante pour les autres.

À partir du moment où il y a au moins 1 joueur en mode Vengeance, les autres joueurs en mode Cool gagnent 1 point sur le Badassomètre au début de leur tour.



PRÉCISIONS

- En cas de contradiction entre le pouvoir d'un personnage et les règles, le pouvoir du personnage l'emporte.
- Tous les personnages perdus ou tués sont placés dans le cimetière du joueur face visible à côté de lui.
- Les personnages dans le cimetière sont visibles par les autres joueurs, qui ont le droit de venir consulter vos morts.
- Si la pile d'armes est épuisée, mélangez sa défausse pour la reconstituer.

FIN DE PARTIE

Si un joueur atteint 16 points sur le Badassomètre, la partie s'arrête à la fin du tour du joueur actif.

Celui qui a atteint ou dépassé la limite fixée est déclaré vainqueur.

Si plusieurs joueurs sont dans ce cas, le joueur le plus haut sur le Badassomètre l'emporte !

Si les 2 joueurs ne sont pas départagés par les points, alors celui qui a le plus de cartes en main ou de munitions sur son arme l'emporte. S'il y a encore égalité, il va falloir tourner la suite et une nouvelle partie doit être jouée pour les départager !






16+

Note : Utilisez l'autre face du marqueur de score quand un joueur dépasse 16 points.

MÉLANGER PLUSIEURS BÔÎTES DE BADASS FORCE

Le casting de *Badass Force* ne se limite pas aux héros présents dans votre boîte. Des extensions amèneront petit à petit d'autres personnages venus de plusieurs sous-genres du cinéma d'action. Pour les utiliser, c'est très simple : il suffit d'avoir 7 personnages différents dans une partie !

Essayez cependant de conserver un personnage défensif , un assassin  et un personnage qui gagne des munitions  dans votre sélection (suivez les icônes de classe présentes sur les cartes). Les armes sont aussi compatibles, n'hésitez pas à les mélanger entre extensions. Toutefois, pour qu'elles aient toutes une chance d'apparaître, une fois les cartes mélangées, n'en prenez que 24.

Cedric Littardi présente

BADASS FORCE

ÉDITION 



Cedric Littardi présente
Une production Don't Panic Games

38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France

Auteur : Ghislain Masson

Illustrations : Evgeny Yurichev

Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost

Chef de projet : Paul Malairan

Maquette : Sébastien Rost, Cindy Bourgeot

Correction : Mélissa Veludo

Communication : Clara Morin

Responsable de fabrication : Nicolas Aubry 

Distribution : MAD Distribution

Remerciements de l'auteur :

Benoit Bannier, la bande de l'Harmonie, les Funky Sheep, le charcutier de Steven, les commandos du Meïsia, Yannick Dahan et ses Yakayos, la Cannon, salut aussi à Rantanplan.