



# The Seven Deadly Sins



BATTLE OF DISCORD

RÈGLES DU JEU



# The Seven Deadly Sins

## BATTLE OF DISCORD

Comme toute belle journée qui commence dans le bar du Chapeau du Cochon, une dispute éclate entre les Seven Deadly Sins. Meliodas rappelle alors à tous sa 5<sup>ème</sup> règle :  
« Toute discorde entre deux membres devra être réglé lors d'un combat ! »  
Une bataille générale est alors organisée entre les membres de Seven Deadly Sins afin de régler ce conflit.

### Le système roll & clash



Pendant la partie, vous lancez vos dés aussi vite que possible et activez des techniques en utilisant les résultats sans interrompre le jeu. Tout le monde joue en même temps dans une bataille frénétique où il faut être le dernier personnage debout !

### Contenu

En plus de ce livret de règles, voici ce que vous trouverez dans la boîte :

- ① 8 plateaux Personnage double face  
4 tuiles Hawk double face
- ② 8 cubes de blessure
- ③ 4 dés noir & blanc et 16 dés colorés
- ④ 1 grande tuile centrale
- ⑤ 50 pions de dégâts ♦



## Mise en place

- ① Chaque joueur choisit deux plateaux Personnage et une tuile Hawk.  
Les plateaux Personnage sont posés l'un à côté de l'autre face ⑧, la tuile Hawk est posée en dessous face ②.
- ② Un cube de blessure est placé dans l'emplacement avec le symbole de coeur ♥ de chaque Personnage (emplacement le plus à gauche en haut de chaque plateau Personnage).
- ③ Chaque joueur prend 1 dé noir et blanc et 4 dés colorés.
- ④ La tuile centrale est placée au centre de l'aire de jeu, à portée de tout le monde.
- ⑤ Les pions de dégâts ♦ sont ajoutés prêt de la tuile centrale.



## Déroulement de la partie

Dans ce jeu, tout le monde joue en même temps sans attendre son tour.

Les joueurs prennent leur 5 dés (1 noir et blanc et 4 colorés) et les lancent en même temps pour être le premier à obtenir les faces demandées par l'une de ses techniques.

À chaque lancer, les joueurs peuvent lancer tout ou partie de leurs dés, et aussi souvent que nécessaire. Ils peuvent mettre les dés sur les techniques afin de mieux identifier quelles faces ils leur manquent pour activer une technique.

Quand un joueur est en position d'activer une technique grâce à ses dés, il doit placer les dés correspondants sur la technique utilisée et distribuer les pions de dégâts ♦ correspondants devant le plateau des joueurs visés.

Pendant ce temps, les autres joueurs continuent de lancer leur dés !

Une fois que la technique est résolue, le joueur doit reprendre ses dés afin de les relancer jusqu'à réussir une nouvelle technique ou jusqu'à ce qu'un joueur frappe la tuile centrale.

### RÈGLE SPÉCIALE :

Le symbole de spirale sur le dé noir et blanc est un joker et peut remplacer n'importe quelle face de dé (noir et blanc ou coloré).



### TUILE HAWK ET TUILE CENTRALE :

La tuile Hawk propose un Pouvoir qui fonctionne différemment des autres techniques.

Une fois qu'un joueur obtient les 5 symboles correspondant à son Pouvoir, il doit frapper avec sa main la tuile centrale.

Tous les autres joueurs doivent alors interrompre ce qu'ils faisaient et frapper à leur tour la tuile centrale.

Le jeu est alors mis en pause pour résoudre les 3 étapes suivantes : ① Dégâts, ② Blessures puis ③ Pouvoir.



## 1 - DÉGÂTS :

Le joueur qui a frappé la tuile *centrale* en dernier prend 2 pions de dégâts ♦ supplémentaires.

## 2 - BLESSURES :

Chaque joueur (à l'exception de celui qui a activé son Pouvoir) subit des blessures en fonction des pions de dégâts ♦ placés devant lui.

Une blessure est reçue lorsqu'un joueur possède devant lui autant ou plus de pions de dégâts ♦ qu'indiqué par le cube blessure d'un de ses plateaux Personnage.

Chaque fois qu'un Personnage subit une blessure, il décale son cube blessure d'un emplacement vers la droite et défusse les pions de dégâts ♦ correspondants.

S'il reste des pions de dégâts ♦, il répète l'opération. S'il n'y en a pas assez pour subir une autre blessure sur l'un de ses Personnages, les pions de dégâts ♦ restants sont alors défusés.

### EXEMPLE :

Meliodas et King ont 9 ♦ devant eux. Meliodas subit la 1<sup>ère</sup> blessure en déplaçant son cube blessure sur l'emplacement suivant.

Les 3 ♦ correspondants à cette blessure sont défusés.

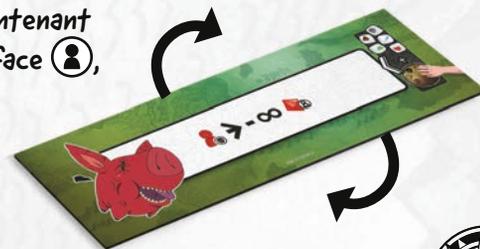
Les 6 ♦ restantes ne suffisent pas à infliger une 2<sup>ème</sup> blessure à Meliodas (il en faut 8), mais suffisent à blesser King. Les 6 ♦ correspondants à cette blessure sont alors défusés.



## 3 - POUVOIR :

Le joueur qui a activé son Pouvoir défusse tous les pions de dégâts ♦ placés devant lui et retourne sa tuile Hawk (↻). Son effet est maintenant disponible. Tous les autres plateaux Hawk retournés sur leur face (⊙), il ne peut y avoir qu'un seul Hawk (↻) à la fois.

Le jeu peut reprendre normalement : tout le monde lance ses dés simultanément et essaye d'activer ses techniques en lançant ses dés jusqu'à ce qu'un joueur frappe la tuile *centrale*.



## Règles supplémentaires

### PERSONNAGE K.O.

Si pendant l'étape de distribution des blessures, un joueur décale son cube de blessure sur le dernier emplacement de son plateau Personnage, il devient K.O. et retourne son plateau Personnage (↻).

Un personnage K.O. continue à jouer avec une nouvelle Technique et un Pouvoir de régénération.

Dès qu'un joueur active son Pouvoir de régénération, il doit frapper avec sa main la tuile centrale. Tous les autres joueurs doivent alors interrompre ce qu'ils faisaient et frapper à leur tour la tuile centrale. Le joueur qui a frappé la tuile centrale en dernier prend 2 pions de dégâts ♦ supplémentaires. Le joueur qui a activé son Pouvoir de régénération retourne son plateau Personnage (↻) et replace le cube blessure sur le dernier emplacement juste avant le K.O., la partie continue.

Chaque Personnage peut reprendre connaissance qu'une seule fois par partie. Si un Personnage est K.O. à nouveau après avoir repris connaissance, il est retiré du jeu et seule le Personnage restant permettra de continuer à jouer.

Le joueur est éliminé de la partie si les 2 Personnages sont éliminés ou K.O. en même temps.

### EXEMPLE :

Même si les 9 ♦ pourront être utilisés pour blesser Merlin (qui passera K.O. à son tour), il est préférable de tout faire pour obtenir les 5 icones de dés afin d'activer le Pouvoir de régénération de Ban.



## Fin de la partie

La partie s'arrête quand il ne reste qu'un joueur qui possède au moins un Personnage qui n'est pas K.O., ce joueur gagne la partie !

## Le mode Duel

Pour obtenir des parties plus palpitantes à 2 joueurs, nous vous recommandons d'utiliser cette variante :

- Chaque joueur prend 3 plateaux Personnages qu'il place l'un à côté des autres.
- Un cube de blessure est placé sur chacun des plateaux Personnage.
- Chaque joueur prend une tuile Hawk qu'il place sous les plateaux Personnage.

Lors des lancers de dés, le jeu se déroule comme avec plus de joueurs, mais avec une technique additionnelle pour chaque joueur.

Lorsqu'un joueur active le pouvoir de Hawk, l'adversaire peut remplacer sa tuile Hawk par une autre disponible.

La partie s'arrête dès qu'un joueur ne possède plus qu'un personnage en jeu, et ce même si les 2 autres personnages du trio sont seulement K.O., l'adversaire gagne la partie.



Ce joueur a perdu, 2 de ces personnages sont K.O. !

## Tuiles des personnages

Chaque personnage possède 2 techniques.

La première utilise leur arme, la seconde accompagne le Pouvoir de régénération.

Veuillez retrouver ci-dessous l'explication des techniques iconographiées sur les tuiles.

### Meliodas

Costvayne, l'Épée Démoniaque

Répartissez 4 ♦ parmi les autres joueurs.

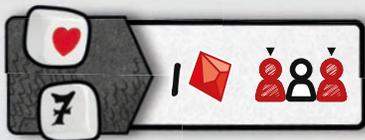


**K.-O.** : Distribuez 1 ♦ à un joueur.  
Prenez-le depuis les pions  
devant votre plateau.

### Diane

Gideon, le Marteau d'Armes

Distribuez 1 ♦ à chacun de vos voisins.



**K.-O.** : Distribuez 2 ♦ à un joueur.  
Prenez-le depuis les pions  
devant votre plateau.

# King

## Chastiefol, la Lance Mystique

Distribuez 2 ♦ à un joueur. Prenez-les depuis les pions devant votre plateau.



**K.O.** : Distribuez 7 ♦ à un joueur.

# Ban

## Courehouse, le Fléau Sacré

Distribuez 4 ♦ à un joueur ET ajoutez 2 ♦ devant votre plateau.



**K.O.** : Utilisez la technique d'un autre personnage en jeu.

# Merlin

## Aldan, l'Étoile du Matin

Répartissez 6 ♦ parmi les autres joueurs.



**K.O.** : Distribuez 3 ♦ à un voisin.

# Gowther

## Herritt, l'Arc Double

Distribuez 3 ♦ à un joueur. Prenez-les depuis les pions devant votre plateau.



**K.-O.** : Distribuez 3 ♦ à un joueur qui doit relancer tous ses dés.

# Escanor

## Rhitta, la Hache Divine

Distribuez 3 ♦ à chacun de vos voisins.

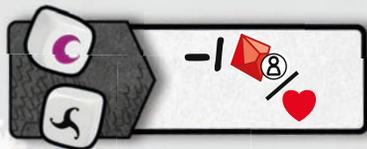


**K.-O.** : Distribuez 2 ♦ à chacun de vos voisins.

# Elisabeth Liones

## Soin

Retirez-vous autant de ♦ que de symboles ♥ obtenus sur vos dés.

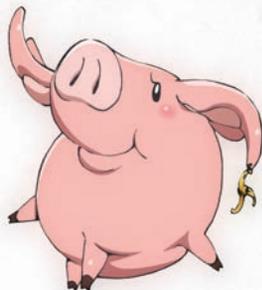


**K.-O.** : Répartissez 3 ♦ parmi les autres joueurs.

## Tuiles de Hawk

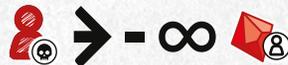
### Hawk

Ajoutez 1  à toutes vos techniques.  
Prenez ce pion parmi ceux devant  
votre plateau.



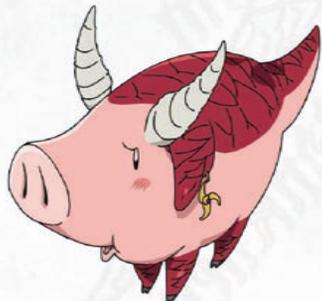
### Démon Rouge Hawk

Lorsqu'un autre personnage devient  
K.-O. retirez toutes vos .



### Sand Crawler Hawk

Ajoutez 3  à toutes vos Techniques,  
ajoutez 1  à toutes les Techniques  
que vous recevez.



### Dragon Tyrant Hawk

Quand vous subissez des dégâts,  
infligez 2  au joueur qui vous a blessé.





## CRÉDITS

Un jeu de la team **KAEDAMA** (Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc, Théo Rivière)

Édité par **DON'T PANIC GAMES**

Président : Cedric Littardi  
Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost  
Chef de projet : Nicolas Badoux  
Conception graphique : Camille Pradere

Fabrication : Nicolas Aubry (  **SYNERGY GAMES** )  
Don't Panic Games  
38 rue Notre-Dame-de-Nazareth,  
75003 Paris, France

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

Manufactured by Don't Panic Games under license from KODANSHA LTD.

©Nakaba Suzuki, KODANSHA/The Seven Deadly Sins: Revival of the Commandments Project, MBS. All Rights Reserved.



dontpanicgames



@DontPanicGames!



@dontpanicgames



@DontPanicGames



KODANSHA



FR  
DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)



k  
kaedama