

STREETS OF
GOTHAM CITY

RÈGLE DU JEU



BATMAN A DISPARU !

Le Joker, le Pingouin et les autres Super-Vilains en profitent pour essayer de prendre le contrôle de la ville, et ils ont besoin de votre aide ! Recrutez les meilleurs criminels et formez la bande de malfaiteurs la plus influente des rues de Gotham City™ !

OBJECTIF DU JEU

Dans *Streets of Gotham City*, vous essayez de former la bande de criminels la plus puissante de la ville avant le retour de Batman. Pour y parvenir, vous allez devoir recruter des criminels et suivre les directives des Super-Vilains.

Au cours du jeu, vous aurez la possibilité de déployer certains criminels en posant des cartes devant vous afin d'en activer les pouvoirs. Les criminels de votre main rapporteront autant de points en fin de partie que la valeur qui est inscrite sur la carte. Les Super-Vilains, si vous suivez leurs directives, vous permettront de marquer des points supplémentaires. Bien que puissants par leurs effets, les criminels déployés devant vous ne vous rapporteront aucun point en fin de partie.

Vous aurez besoin d'équilibrer votre jeu entre pouvoirs déployés et cartes que vous devrez garder en main pour marquer des points en fin de partie. Dès que la carte Batman apparaît, le justicier revient, marquant la fin de la partie. Le joueur qui totalise le plus de points est déclaré vainqueur.

CONTENU DE LA BOÎTE :



50 cartes Sbiro



15 cartes Complice



10 grandes cartes Vilain



10 cartes Sphinx



1 carte Batman



2 cartes Bat-Signal



5 cartes Aide de jeu



1 jeton



1 règle du jeu



1 plateau de jeu

LES TYPES DE CARTES



CARTES SUPER-VILAIN

Les cartes Super-Vilain représentent les commanditaires de votre organisation criminelle. Ils vous donnent des objectifs à atteindre pour gagner des points supplémentaires en fin de partie.



CARTES SBIRE

Les cartes Sbiire représentent vos hommes de main. Ils ont une valeur de 0 à 7 qui correspond aux points qu'ils rapporteront s'ils sont dans votre main en fin de partie. S'ils sont posés devant vous, vous pouvez activer leurs capacités.

Les Sbiires travaillent mieux en équipe ! Chaque Sbiire dispose d'une capacité propre et d'une capacité partenaire que vous pouvez activer si un autre Sbiire dont la valeur indiquée sur la carte est également posé devant vous.



CARTES COMPLICE

Les cartes Complice représentent des alliés puissants qui vous prêteront main-forte si vous remplissez leurs conditions. Leurs capacités sont supérieures à celles des Sbiires. En revanche, ils préfèrent en général travailler seuls. Un Complice dans votre main en fin de partie vous fera perdre 5 points.

CARTES BAT-SIGNAL ET BATMAN

Les cartes Bat-Signal vous donnent une indication sur le temps qu'il vous reste avant le retour de Batman. Les cartes Bat-Signal marquent la fin du 1^{er} et du 2^e tiers du jeu. La carte Batman marque la fin de la partie et peut apparaître à tout moment dans le dernier tiers du jeu.

Révélez immédiatement les cartes Bat-Signal et Batman piochées. L'effet de ces cartes est immédiat et prioritaire sur les effets en cours.



CARTES ET PATEAU MYSTÈRE

Chaque fois qu'une carte part à la défausse, le jeton Mystère avance d'une case sur le plateau. Quand le jeton atteint la dernière case du plateau, le joueur actif tire une carte Sphinx à la fin de son tour et en annonce les effets qui seront appliqués par la suite.



Dernière case

MISE EN PLACE

NB: Il est possible de jouer à *Streets of Gotham City* avec et sans les cartes et plateau Mystère. Pour une première partie, il est conseillé de jouer sans ces éléments.

Référez-vous au tableau ci-dessous pour déterminer le nombre de Sbires et de Complices à mettre en jeu puis mélangez les cartes afin de former la pioche de criminels.

Nombre de joueurs	Cartes Sbires	Cartes Complices
À 2 joueurs	Écartez les cartes Sbiro portant les icônes 3 et 5	Écartez 11 cartes Complice au hasard
À 3 ou 4 joueurs	Écartez les cartes Sbiro portant l'icône 5	Écartez 3 cartes Complice au hasard
À 5 joueurs	Conservez l'ensemble des cartes Sbiro	Écartez 1 carte Complice au hasard

Distribuez 2 cartes à chaque joueur puis divisez le paquet de cartes en 3 tas de tailles équivalentes. Placez une carte Bat-Signal sous le 1^{er} et sous le 2^e tas. Placez la carte Batman dans le 3^e tas et mélangez-le. Placez le 1^{er} tas sur le 2^e, et le tas obtenu sur le 3^e tas.

Placez une carte Super-Vilain face cachée entre chaque joueur. Les joueurs sont autorisés à regarder les cartes situées directement sur leur gauche et leur droite.

À 2 joueurs, placez une carte Super-Vilain face visible sur l'aire de jeu et distribuez une seconde carte face cachée à chacun.

Disposez le plateau Mystère au centre de la table. Placez le jeton Mystère sur la première case. Mélangez les cartes Mystère et formez une pioche face cachée avec celles-ci.

Choisissez un 1^{er} joueur. Celui qui ressemble à une crapule est un bon candidat.



Mise en place pour 4 joueurs

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Chacun joue à tour de rôle et peut effectuer, dans l'ordre de son choix, 0 à 3 des actions suivantes une fois chacune :

1. PIOCHER UNE CARTE

Le joueur pioche la première carte du paquet.

Si c'est un Sbirre ou un Complice, il l'ajoute à sa main.

Si c'est une carte Bat-Signal, il la révèle et applique son effet, puis retire la carte du jeu et pioche une autre carte.

Si c'est Batman, la partie se termine à la fin du tour du joueur actif.

2. POSER UNE CARTE

Le joueur pose devant lui une carte de sa main. La carte est considérée comme « posée ».



Dans le cas d'une carte Complice, le joueur doit respecter la condition indiquée sur la carte avant de la poser (même si la carte a déjà été posée précédemment par un autre joueur).

3. ACTIVER UNE CAPACITÉ

Le joueur applique l'effet de la capacité d'une carte posée devant lui.



Dans le cas d'une carte Sbirre, il est possible d'activer la capacité partenaire du criminel (voir Cartes Sbirre). Dans l'exemple ci-contre, le Fixeur se combine avec le Guetteur. Si le joueur a ces deux cartes posées, il peut activer la capacité partenaire du Fixeur indiquée au bas de la carte.

La capacité d'un criminel peut être activée plusieurs fois au cours du jeu mais une seule fois par tour.

Note : Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main ou posées.

FIN DU JEU

Lorsque la carte Batman est tirée, Batman est de retour à Gotham City. Le joueur actif termine son tour puis la partie est terminée.

Les joueurs additionnent les points des cartes qu'ils ont en main. Attention, les Complices ont des valeurs négatives. Puis ils additionnent les points obtenus grâce aux 2 cartes Super-Vilains qui les concernent.

Les cartes posées ne rapportent aucun point.

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de cartes posées qui l'emporte.

PRÉCISIONS SUR CERTAINES CARTES

AZRAEL™ ET TALON™

Le joueur qui active leur capacité de défausse est aussi affecté par l'effet.

BLACK MASK™

Vous pouvez activer ce Complice même si vous n'avez qu'une carte posée.

BRUTE

La Brute peut être utilisée lorsque le joueur active lui-même une carte qui lui demande de défausser un personnage (Guetteur, Assassin, Azrael, Talon, Black Mask, Catwoman, la Cour des Hiboux, le Chapelier Fou ou l'Épouvantail).

DEATHSTROKE™

Le joueur qui active Deathstroke peut recommencer autant de fois qu'il le souhaite, tant qu'il ne fait pas d'erreur, même chez un autre joueur.

L'ÉPOUVANTAIL

S'il n'y a pas de carte dans la défausse, vous pouvez prendre la carte que vous venez de défausser.

FIREFLY™

Vous ne pouvez pas défausser ou prendre un Bat-Signal dans votre main ; vous devez le jouer ou le placer au-dessus de la pioche.

INTRIGANTE

L'Intrigante se comporte comme la carte copiée et peut activer la capacité d'un Complice si elle en remplit la condition.

MR FREEZE™ ET HARVEY BULLOCK™

Les cartes placées sous ces Complices sont considérées comme en jeu pour des cartes comme Harvey Dent et l'Épouvantail.

Si Mr Freeze est repris en main, les cartes posées dessous sont perdues.

SCARFACE™

Le Super-Vilain supplémentaire affecte uniquement le joueur qui l'a pioché.

POISON IVY™

Par exemple, la Brute (2), le Fixer (3) et l'Évadé d'Arkham (4) sont 3 cartes consécutives.

LE SPHINX™

La combinaison d'un Cerveau (7) et d'un Guetteur (0) est une combinaison valable dont l'addition égale 7, et valant 3 points supplémentaires.



STREETS OF GOTHAM CITY™

Auteur : Ghislain Masson, Illustration principale : Nahuel Grego

BATMAN and all related characters and elements © and ™ DC. WB Shield: © and ™ Warner Bros. Entertainment Inc. (s23)

© 2023 Don't Panic Games / Cryptozoic Entertainment. All rights reserved.

DON'T PANIC GAMES, 38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France

Président : Cedric Littardi, Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost

Chef de projet : Paul Malairan, Maquette : Sébastien Rost, Correction : Mélissa Veludo

Responsable de fabrication : Nicolas Aubry  SYNERGY, Communication : Julie Debonne

Distribution : MAD Distribution

REJOIGNEZ-NOUS SUR :

www.dontpanicgames.com



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



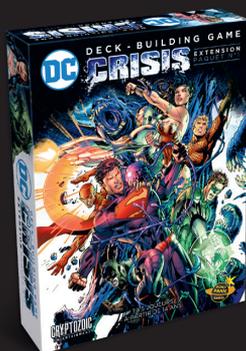
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

DÉCOUVREZ LES BOÎTES COMBINABLES DC DECK-BUILDING GAME !



DECK-BUILDING
GAME



Extensions

EN BOUTIQUE ET SUR WWW.DONTPANICGAMES.COM