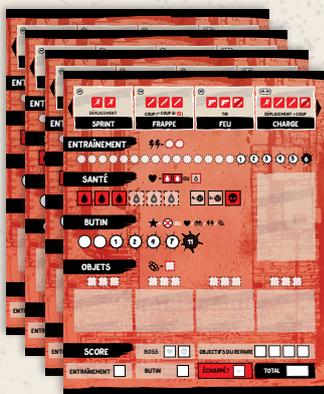


MATÉRIEL



4 PLATEAUX JOUEUR



5 PLATEAUX REPAIR RECTO-VERSO



3 DÉS FLASHBACK



46 DÉS COMBAT



9 CARTES BOSS



1 TUILE FLASHBACK



4 CARTES CARACTÉRISTIQUE DE HÉROS



4 PIONS HÉROS



32 TUILES COMPÉTENCE



16 TUILES OBJET



8 CARTES AIDE DE JEU



4 FEUTRES EFFAÇABLES

APERÇU

Le but du jeu est de **marquer le plus de points**.
Vous marquez des points en :

-  **BLESSANT LE BOSS**
-  **TUANT LE BOSS**
-  **REPLISSANT DES OBJECTIFS**
-  **RÉCUPÉRANT DU BUTIN**
-  **GAGNANT DE L'EXPÉRIENCE**

Vous allez jouer un Héros avec une **Caractéristique unique** (un malus) et un éventail de **Compétences** et d'**Objets** adaptés à son style de combat.

Votre **plateau Joueur** vous indique vos **Compétences de Base**, votre **Barre de Vie**, votre **Butin**, votre **Suivi d'Entraînement** (composé d'emplacements Expérience) et dispose d'emplacements pour vos **Objets** et vos **Compétences**.

Le **plateau Repaire** est constitué de salles et indique les Points de Vie du Boss que vous affrontez. Votre **pion Héros** sera toujours placé dans une salle pour indiquer votre position. Les **salles** sont reliées par des **portes**, représentées par des lignes en pointillés rouges. Lorsque deux salles sont reliées par une porte, elles sont considérées comme **adjacentes**. Chaque salle dispose d'un **emplacement Visité** pour savoir où vous êtes déjà allé. Les Salles dans lesquelles cet emplacement est coché **X** sont automatiquement considérées comme Visitées. Certaines salles ont des **Objectifs**, ceux-ci nécessitent que vous remplissiez certaines conditions pour marquer plus de points. Les salles sont remplies d'**Ennemis**. Les Ennemis appartiennent à deux catégories : Le **Boss** et ses **Sbires**. Il existe cinq types de Sbires différents : **Les Brutes**, **les Durs à Cuire**, **les Bloqueurs**, **les Hommes de Main**, et **les Flingueurs**.

Vous utiliserez un **feutre effaçable** pour indiquer des choses sur votre plateau Joueur ainsi que sur le plateau Repaire.

 /  **Marquer un emplacement ou un ennemi** signifie soit « en tracer le contour », soit « tracer un cercle autour de lui », selon le cas.

 **Cocher un emplacement ou un ennemi** signifie « le barrer d'une croix ».

 **Nettoyer un emplacement** signifie « effacer les croix de cet emplacement ». Si cet emplacement est marqué, **cela ne supprime pas le marquage**.

CARACTÉRISTIQUE UNIQUE

COMPÉTENCES ACHETÉES

COMPÉTENCES DE BASE

SUIVI D'ENTRAÎNEMENT

OBJETS

SCORE FINAL

LE BOSS

PION HÉROS

EMPLACEMENT VISITÉ

SBIRE

OBJECTIFS DU REPAIRE

POINTS DE VIE DU BOSS

MISE EN PLACE

1. Placez **24/35/46** dés **Combat** (pour 2/3/4 joueurs) au milieu de la table, à portée de tous les joueurs, c'est la Réserve de dés Combat.
2. Chacun prend un **feutre effaçable**, un **plateau Joueur** et un **plateau Repaire** au hasard.
3. Choisissez le Héros que vous allez jouer, récupérez ses **8 tuiles Compétence**, ses **4 tuiles Objet**, sa **carte Caractéristique de Héros** et le **Pion Héros** correspondant. Placez la carte Caractéristique sur l'emplacement de votre plateau Joueur et les tuiles Compétence face visible à côté de votre plateau Joueur.
4. Placez une tuile **Objet** sur chaque emplacement d'Objet de votre **plateau Joueur**.
5. Mélangez les cartes Boss et distribuez-en une au hasard à chaque joueur. Ils la placent face cachée à côté de leur plateau Repaire.
6. Après avoir choisi un côté de leur plateau Repaire, les joueurs regardent la vie indiquée sur leur carte Boss et Marquent autant d'emplacements sur la **Barre de Vie du Boss** sur le plateau Repaire.
7. Chaque joueur place son pion Héros à l'entrée du Repaire indiquée par **DÉPART**.
8. Placez les 3 dés Flashback et la tuile Flashback sur le côté de la table.
9. La partie est prête à commencer.



UN TOUR DE JEU

Chaque tour est composé de 4 phases :

- + **PHASE DE FLASHBACK**
Réalisée simultanément par tous les joueurs
- + **PHASE DE LANCER**
Réalisé en temps réel et simultanément par tous les joueurs
- + **PHASE DE COMBAT**
Réalisée simultanément par tous les joueurs
- + **PHASE DE RÉOLUTION**
Réalisée simultanément par tous les joueurs, directement après leur Phase de Combat.

Une fois la dernière phase effectuée par tous les joueurs, vous pouvez commencer le tour suivant. Après 4 tours, la partie prend fin et vous pouvez calculer votre Score final.

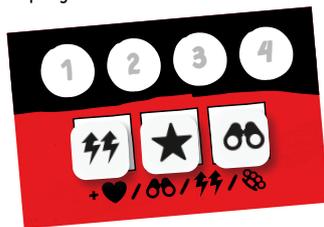


La **Caractéristique Unique** de votre Héros ou l'**Effet Spécial** de votre Boss peuvent affecter la **Phase de Flashback** ou la **Phase de Combat**, ou même ajouter une étape à la Mise en Place. Prenez-le en compte. Et si une **Caractéristique** ou un **Effet Spécial** entre en conflit avec les règles du livret, ce sera toujours la **Caractéristique** ou l'**Effet Spécial** qui prévaut.

PHASE DE FLASHBACK

Avant toute chose, chaque joueur prend 4 dés Combat de la Réserve et les place à côté de lui.

Puis un des joueurs lance les 3 dés Flashback et les place sur les cases correspondantes de la tuile Flashback, visibles par tous. Simultanément, chaque joueur peut ensuite acheter des tuiles Compétence et effectuer les **Actions Flashback** suivantes, dans n'importe quel ordre. Les Actions Flashback disponibles dépendent des icônes visibles sur les dés :



⚡ **ENTRAÎNEMENT** : Marquez 2 emplacements Expérience sur votre Suivi d'Entraînement.

🎲 **ACHAT** : Marquez un des carrés au-dessus d'un Objet pour obtenir une « utilisation » de cet Objet.

♥ **SOIN** : Marquez un  (emplacement de vie supplémentaire) OU Nettoyez 2 Blessures  de votre Barre de Vie.

👁️ **ANTICIPATION** : Marquez 1 emplacement  d'une de vos Compétences de Base ou de vos Compétences Achetées pour rendre cette Compétence disponible pendant la Phase de Combat sans avoir à lui assigner de dé. Attention, la Compétence « Charge » et toutes les Compétences Achetées ont 2 emplacements  ; cela signifie que vous aurez besoin de 2 Actions Anticipation (durant la même Phase de Flashback) pour pouvoir les Marquer. Certaines Compétences ne nécessitent pas de dé pour être activées et ne peuvent donc pas être Anticipées.

★ **COLLECTE** : Cochez l'emplacement disponible le plus à gauche de votre Butin OU faites n'importe quelle autre Action Flashback.

Lorsque vous ne pouvez pas réaliser une Action Flashback indiquée par un dé Flashback, vous pouvez choisir de faire n'importe quelle autre Action Flashback, sauf Collecte. Puis, comme indiqué sur la tuile Flashback, vous pouvez réaliser une action Entraînement, Achat, Soins ou Anticipation supplémentaire.

À n'importe quel moment durant la Phase de Flashback, vous pouvez Cocher des emplacements Expérience de votre Suivi d'Entraînement pour acheter les tuiles Compétence que vous voulez. Vous ne pouvez pas disposer de plus de 4 Compétences à la fois. Si vous le souhaitez, vous pouvez défausser une Compétence pour la remplacer par une autre (achetée) ; les Compétences défaussées ne disparaissent pas du jeu – vous pouvez toujours remplacer une de vos Compétences par une Compétence que vous avez préalablement défaussée, tant que vous avez l'Expérience nécessaire pour le faire.



Quand tous les joueurs ont terminé leurs 4 Actions Flashback, mettez les dés Flashback de côté et passez à la Phase de Lancer.

PHASE DE LANCER

Tous les joueurs commencent par lancer les 4 dés Combat dont ils disposent. Vous pouvez lancer une partie ou la totalité de vos dés. Vous pouvez relancer des dés autant de fois que vous voulez. Vous devez seulement vous souvenir que **les dés sur des faces**  **ne pourront pas être relancés à ce moment-là.**



Après les avoir lancés, vous pouvez assigner les dés aux **Compétences** qui sont sur votre plateau Joueur en les plaçant juste au-dessus du plateau, le plus près possible de la Compétence souhaitée. **Vous ne pouvez pas assigner les dés un par un. Pour assigner des dés à une Compétence, il faut que vous puissiez assigner le groupe de dés correspondant aux exigences de la**



Compétence en une seule fois. Lorsque vous assignez un groupe de dés à une Compétence, vous avez le droit de relancer un dé qui était sur une face .

Vous pouvez assigner autant de groupes de dés que vous souhaitez à vos **Compétences**, mais certaines ont un symbole  qui signale qu'elles ne peuvent être utilisées **qu'une fois**. Ces Compétences  ne peuvent se voir assigner un groupe de dés **qu'une fois par Phase de Lancer**, et il est impossible de leur assigner un groupe de dés si vous avez Marqué leurs emplacements () durant la Phase de Flashback. Certaines Compétences ont un symbole . Ces Compétences ne peuvent avoir de dés assignés, ce sont des Compétences Passives.

En plus d'associer des groupes de dés à vos Compétences, vous pouvez placer un dé sur une face  sur un emplacement libre de votre Barre de Vie. Lorsque vous le faites, vous pouvez relancer tous les dés qui sont sur des faces  qu'il vous reste.

Les groupes de dés que vous avez assignés à des Compétences ne peuvent plus être relancés, déplacés ou modifiés de n'importe quelle manière que ce soit et ce jusqu'à la fin du tour. **À chaque fois que vous disposez de moins de 4 dés**, vous pouvez prendre des dés de la Réserve au milieu de la table jusqu'à avoir un maximum de 4 dés. Vous pouvez ensuite continuer à les lancer. Cette situation se répétera tant que vous continuerez à assigner des dés à vos Compétences ou à votre Barre de Vie. Si la Réserve ne contient plus assez de dés, prenez-en autant que vous le pouvez.

ASSIGNER LES GROUPES DE DÉS À VOS COMPÉTENCES

SPRINT : Une Compétence de Base qui requiert 2  et qui offre une Action Mouvement pour la Phase de Combat.

FRAPPE : Une Compétence de Base qui requiert 3  et qui vous offre une Action Coup durant la Phase de Combat. Si au moins un des dés utilisés est un  vous obtiendrez une autre Action Coup pendant la Phase de Combat (pour un total de 2).

FEU : Une Compétence de Base qui requiert 2  et soit 1  ou 1 . Cette Compétence vous donnera une Action Tir durant la Phase de Combat.

CHARGE : Une Compétence de Base qui requiert 1  et 2 , et soit 1  ou 1 . Cette Compétence vous donnera une Action Mouvement puis une Action Coup durant la Phase de Combat (dans cet ordre).

COMPÉTENCES ACHETÉES : Elles requièrent différentes combinaisons de dés et offrent différentes combinaisons d'Actions : Mouvement, Coup, Tir, Soins, Blessure, Esquive, Saut et Tuer. Ces Actions seront expliquées dans la section « Phase de Combat ».

Si nécessaire, un dé  peut être utilisé comme un dé  mais le contraire n'est pas possible.

Lorsque tous les joueurs ont terminé de lancer leurs dés, volontairement ou parce qu'ils n'en ont plus assez, **la Phase de Lancer prend fin**. Les dés que les joueurs n'ont pas assignés sont replacés dans la Réserve au centre de la table.

Note : S'il vous reste des dés sur des faces , ils ne sont PAS assignés à votre Barre de Vie.

PHASE DE COMBAT

Les joueurs commencent par Cocher les emplacements de leur Barre de Vie qui sont occupés par des dés , puis ils replacent ces dés dans la Réserve au milieu de la table. Lors des Phases de Lancer suivantes, les emplacements Cochés de votre Barre de Vie ne peuvent plus recevoir de dés, mais ils pourront être Nettoyés grâce à l'Action Soins (p. 4).

Durant la Phase de Combat vous pouvez réaliser des Actions selon :

- ✦ Les Compétences auxquelles vous avez assigné des dés,
- ✦ Les Compétences dont les  ou  sont Marqués,
- ✦ Les Objets que vous avez achetés.

Vous pouvez utiliser vos Objets et vos Compétences dans l'ordre que vous souhaitez, mais vous devez résoudre tous les effets de chaque Objet ou Compétence avant de commencer à utiliser une autre tuile. **Les Actions d'une Compétence ou d'un Objet doivent obligatoirement être effectuées dans l'ordre indiqué sur sa tuile.** Si vous ne pouvez pas résoudre un effet d'une Compétence ou d'un Objet, l'utilisation de cette tuile prend immédiatement fin et vous ne résolvez pas ses effets suivants.

Une fois que vous avez utilisé une Compétence, remettez les dés qui lui étaient assignés dans la Réserve ou Nettoyez ses emplacements (☉ / ☉☉). Les Compétences Passives (avec le symbole ∞) n'utilisent pas de dés et n'ont pas d'emplacement (☉), leur effet reste donc toujours actif.

Certaines tuiles Compétence ou Objet indiquent **AU DÉBUT DU COMBAT.** Leurs effets doivent être résolus au début de la Phase de Combat, avant tout autre chose (avant même de retirer les dés posés sur votre Barre de Vie).



Certaines tuiles Compétence ou Objet indiquent *Résolution.* Leurs effets ne se résolvent pas durant la Phase de Combat, vous pouvez donc les ignorer pour le moment.

Toutes les Compétences génèrent des combinaisons de ces 8 différentes Actions :

✦ **MOUVEMENT** : Déplacez votre pion Héros vers une salle adjacente.

- Vous ne pouvez pas effectuer cette Action s'il y a un **Bloqueur** (🛑) actif dans votre salle.
- Si vous ne l'avez pas déjà fait, Cochez l'emplacement Visité de votre nouvelle salle.

✦ **COUP** : Infligez 1 dégât à un ennemi dans votre salle.

Si la plupart des Spires sont directement Cochés lorsqu'ils sont blessés, les **Durs à Cuire** (🍖) ont 2 points de vie. Si vous n'infligez qu'un dégât, à un **Dur à Cuire** (🍖), Marquez-le avec un point et Cochez-le si vous lui infligez un second dégât. S'il ne reçoit pas de second dégât durant votre Phase de Combat, effacez le point qui le marque à la fin de cette Phase (il regagne sa vie).

- Vous ne pouvez infliger des dégâts à un **Boss** (👤) que s'il n'y a pas de **Brute** (👤) dans la même salle que lui. Lorsque vous blessez un Boss, Cochez l'emplacement le plus à gauche de sa Barre de Vie. Vous ne pouvez pas lui infliger de dégâts en Cochant des emplacements qui n'ont pas été Marqués durant l'étape 6 de la Mise en Place (p. 3). Le Boss meurt

lorsque vous avez Coché tous les emplacements Marqués de sa Barre de Vie. Vous devez alors Cocher le Boss sur le plateau Repaire.

- Vous pouvez infliger des dégâts de manière classique à un Spire Marqué (Esquivé).
- Si vous Cochez tous les Spires d'une salle grâce à des Coups (et/ou des Esquives, voir plus loin), la salle est considérée « Vidée ».

✦ **TIR** : Infligez 1 dégât à un ennemi dans une salle adjacente. Attention, cette Action ne peut pas être utilisée pour infliger des dégâts à un ennemi dans la même salle que votre pion Héros.

- Toutes les règles décrites sous l'Action « Coup » s'appliquent ici.
- Plusieurs Tirs générés par la même Compétence ou le même Objet peuvent être répartis entre plusieurs salles adjacentes.

✦ **BLESSURE** : Cochez un emplacement sur votre Barre de Vie.

✦ **SOIN** : Nettoyez un emplacement Coché de votre Barre de Vie.

✦ **SAUT** : Déplacez votre pion Héros dans une salle adjacente à votre salle de départ, puis déplacez-le dans une salle adjacente à cette nouvelle salle.

- La salle intermédiaire que vous traversez n'est pas considérée comme Visitée. Si ce n'était pas déjà fait avant, ne Cochez pas l'emplacement Visité de la salle que vous traversez. De plus, vous ne pouvez pas compléter un Objectif (voir plus loin) en traversant une salle. Mais vous ignorez les **Bloqueurs** (🛑) de la salle que vous traversez.

✦ **ESQUIVE** : Marquez (ne Cochez pas) un Spire dans votre salle actuelle ou dans une salle adjacente. Les ennemis Marqués sont considérés inactifs. Leurs Compétences ne s'activent pas, et vous pouvez récupérer des Jetons Butin durant la Phase de Résolution, comme si la salle était « Vidée ». Nettoyez les Spires Esquivés à la fin de la Phase de Résolution.

✦ **TUER** : Parfois, une Compétence ou un Objet vous donnera une ou plusieurs Actions Tuer. Cochez immédiatement un Spire dans votre salle pour chaque Action Tuer dont vous disposez, sans vous inquiéter de son type ou d'autres effets qui pourraient l'affecter (comme l'Effet Spécial d'un Boss par exemple).

Les Objets déclenchent leur effet lorsque vous les utilisez. À chaque utilisation, Cochez la case que vous avez précédemment Marquée lorsque vous avez acheté l'objet durant la Phase de Flashback. Vous ne pouvez pas utiliser un Objet que vous n'avez pas Marqué et tous les Objets ont un nombre d'utilisations limité dans la partie. Vous pouvez tout de même utiliser plusieurs fois le même Objet dans la même Phase de Combat si vous l'avez en plusieurs exemplaires et que vous avez Marqué chacun de ces exemplaires.

Certains Objets ont des effets similaires à ceux des Compétences, d'autres modifient des Compétences, des effets ou des Actions directement après les avoir utilisés.



OBJECTIFS

Comme mentionné, certaines salles ont des Objectifs. Si votre pion Héros est dans la salle et que vous remplissez les conditions établies par l'Objectif, alors vous pouvez Marquer l'Objectif. Chaque Objectif ne peut être Marqué qu'une fois et vous devez être dans la salle pour le faire. Comptabilisez les points que l'Objectif vous fait gagner à la fin de la partie.



Tuez tant d'ennemis du type indiqué.



Videz la salle en 1 tour.



Augmentez votre Barre de Vie jusqu'à 6 emplacements.



Cochez les emplacements Visité de toutes les salles adjacentes.



Tochez le Boss avec un Coup au moins 1 fois.



Cochez les emplacements Visité de tant de salles.



Tuez tous les ennemis de tel type dans les salles adjacentes.

PHASE DE RÉSOLUTION

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur Phase de Combat, passez à la Résolution.

1. Nettoyez tous les emplacements ou . Leur effet est perdu.
2. Collectez le Butin de chaque salle Visitée et Vidée. Procédez comme suit :
 - ✦ Vous gagnez une Action Flashback « Collecte » par que vous récupérez. Cela signifie que vous pouvez soit Cocher une case Butin de votre plateau Joueur, soit réaliser n'importe quelle autre Action Flashback.
 - ✦ Cochez le symbole sur le plateau Repaire pour indiquer que vous l'avez récupéré. Vous ne pourrez plus le récupérer dans cette salle durant le reste de la partie.
 - ✦ Vous n'avez pas à être présent dans la salle pour récupérer le symbole , la salle doit juste être Visitée et Vidée. Souvenez-vous que les Spires Marqués (Esquivés) vous permettent de considérer la salle Vidée pendant le tour.
3. Recevez 1 Blessure pour chaque Boss et Homme de Main présent dans la même salle que vous + 1 Blessure pour chaque Flingueur dans la même salle que vous ou dans une salle adjacente. Ignorez les Blessures en excès.
4. Si vous disposez d'Objets ou de Compétences où il est inscrit « Résolution », utilisez-les maintenant.
5. Si votre Barre de Vie est remplie de Blessures (les 3 emplacements initiaux et tous les emplacements supplémentaires Marqués ont été Cochés), vous prenez un K.-O. Nettoyez toutes les Blessures de votre Barre de Vie et réinitialisez-la aux 3 emplacements de base. Pour finir, Cochez l'emplacement de K.-O. le plus à gauche de votre plateau Joueur.
 - ✦ Après avoir été mis K.-O. une fois, votre maximum de dés Combat lors de la Phase de Lancer est abaissé à 3. Cela signifie que vous ne pourrez plus activer de Compétence nécessitant 4 dés. Cette information est indiquée sur vos emplacements K.-O.



- ✦ Si vous êtes mis K.-O. une seconde fois, vous êtes mort et vous avez perdu. Dans le cas extrêmement improbable où cela se produirait avant le 4^e tour, vous ne pourriez pas participer aux tours restants.

6. Nettoyez les Spires qui ont été Marqués durant ce tour.

SCORE FINAL

Après la Phase de Combat du 4^e tour, calculez le Score final. Dans le jeu, tout ce qui vous rapporte des points est indiqué avec le symbole . Pour marquer des points, prenez en compte :

- ✦ Le nombre indiqué dans l'emplacement non Coché le plus à gauche de votre Butin (s'il y en a un).
- ✦ Le nombre indiqué dans l'emplacement non Marqué le plus à gauche de votre Suivi d'Entraînement (s'il y en a un).
- ✦ Le nombre indiqué sous l'emplacement Coché le plus à droite de la Barre de Vie du Boss (sur le plateau Repaire).
- ✦ +5 Points si le Boss est Coché.

- ✦ Le nombre indiqué dans chaque Objectif Marqué de votre plateau Repaire.
- ✦ -1 Point pour chaque salle vous séparant de l'entrée du Repaire qui contient un ennemi (incluant votre salle actuelle). (Vous êtes libre de tracer votre itinéraire de sortie, vous n'êtes pas obligé de suivre le chemin que vous avez pris à l'aller.)

Chaque joueur calcule son score, et celui qui obtient le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus d'emplacements non Cochés sur sa Barre de Vie l'emporte. S'il y a toujours égalité, les joueurs concernés peuvent se battre pour la victoire, ou simplement la partager.

DÉFI SOLO

- Sélectionnez un niveau de difficulté : **Facile, Moyen ou Difficile**. Placez **20/16/12** dés Combat dans la Réserve selon le niveau de difficulté sélectionné (Facile/Moyen/Difficile).
- Jouez 4 tours complets (Phase de Flashback, Phase de Lancer, Phase de Combat, Phase de Résolution) comme décrits dans les règles classiques. Cependant, durant la Phase de Lancer, utilisez un minuteur que vous déclencherez lorsque vous commencerez à lancer les dés. Réglez-le sur 45/30/25 secondes selon le niveau de difficulté Facile/Moyen/Difficile que vous avez choisi. Lorsque le temps est écoulé, vous ne pouvez plus récupérer de dés de la Réserve, mais vous pouvez continuer à lancer les dés dont vous disposez déjà.
- Vous réussissez le défi avec un score de 18/23/28 points selon le niveau de difficulté Facile/Moyen/Difficile que vous avez choisi.
- Vous pouvez mélanger les niveaux de difficulté comme vous le souhaitez. Vous êtes par exemple libre de choisir le niveau Facile pour les dés (20), le niveau Moyen pour le temps (30 secondes) et le niveau Difficile pour le score (28 points)... Ou n'importe quelle autre combinaison de difficultés.



AUTEURS : Dávid Turczy, Noralie Lubbers, and Gordon Calleja GESTION DU DÉVELOPPEMENT : Johnathan Harrington DÉVELOPPEURS : Jace Ravensburg
DESIGN GRAPHIQUE : Fleur Sciortino ILLUSTRATEURS : Axel Torvenius, Robert Sammelin GESTION DES TESTS : Frank de Jong, Sanne Landman, Paul van Amstel, Harry Apartoglou, Eveline Foubert ÉDITION DU LIVRET DE RÈGLES : Emanuela and Robert Pratt

Nous remercions tout particulièrement Evangelos Foskolos et Stelios Kourtis pour avoir contribué à la mécanique du speed-rolling avec leur travail sur Mystic ScROLLS.

VERSION FRANÇAISE : DON'T PANIC GAMES :

PRÉSIDENT : Cédric Littardi, DIRECTEUR ÉDITORIAL : Sébastien Rost, VERSION FRANÇAISE : Roman Cizeron, Nicolas Lion, CORRECTION : Mélissa Veludo, MARKETING : Clara Morin

www.dontpanicgames.com