ÉDITION COLLECTOR

DEAD CELLS

LE JEU DE SOCIÉTÉ ROGUE-LITE



RÈGLE

Ce n'est pas votre première fois ici.

Alors que vous reprenez vos esprits et que vous vous relevez, vous… reconnaissez cet endroit.

Que faites-vous ici, comment allez-vous vous en sortir et… quelle est cette odeur abominable ?

Ce n'est pas le moment de perdre la tête ; vous devez aller au fond de cette affaire…

… quoi que, vous avez déjà probablement touché le fond. Il semblerait que vous ayez besoin de vous tailler un chemin vers quelqu'un de haut placé.

Ouah, mais quel bordel. Qui est censé faire le ménage ici… ?

CONTENU DU JEU

MARQUEURS JOUEURS


4 Marqueurs Parchemin Vert


4 Marqueurs Parchemin Violet


4 Marqueurs Parchemin Rouge


1 Jeton Premier Joueur



4 Marqueurs Vie maximale


1 Marqueur Sérénade

BIOMES


4 Plateaux Biomes recto verso
(6 Biomes et 1 Biome double)


169 Tuiles Biome

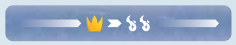
AUTRES CHOSES


1 Figurine de Groupe en plastique


1 Jeton Mur/ Vide


2 Jeton Clé


18 Jeton Ver


1 Marqueur Ronde de Combat


6 Jeton Shuriken

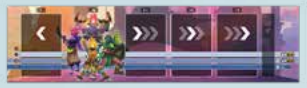

3 Jeton Lanterne


3 Jeton Cloche

PLATEAUX


1 Plateau Mutations


1 Plateau Annexe


1 Plateau Combat

PLATEAUX DES JOUEURS



4 Plateaux Prisonnier



1 Plateau Solo

FEUILLES DE RÉFÉRENCE



Feuille de référence Boss x 3



Aide de jeu/ Aide au Prisonnier x 4

JETONS DE COMBAT


30 Jetons Dégâts

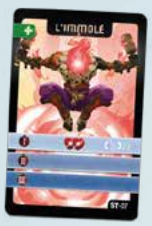

12 Jetons Bouclier


6 Jetons Bouclier doré

CARTES


118 Cartes Amélioration


21 Cartes Puits


24 Cartes Combat


118 Cartes Monstre


3 Cartes Combat Solo


67 Cartes Équipement


7 Cartes Rune


46 Cartes Boss


20 Cartes Secret

JETONS ÉTAT


6 Jetons Empoisonné


6 Jetons Gelé


6 Jetons Enflammé


5 Jetons Ensanglanté


6 Jetons Ciblé

BUTIN

2 Jetons Parchemin Violet

2 Jetons Parchemin Vert

2 Jetons Parchemin Rouge

3 Jetons Potion

12 Jetons Cellule

4 Jetons Grosse Cellule

12 Jetons Dent en or

4 Jetons Grosse Dent en or

BOÎTES DE RANGEMENT



7 Boîtes Biome



1 Boîte Puits abandonné



3 Boîtes Boss



1 Boîte Decks des Prisonniers



3 Boîtes Amélioration



1 Boîte Deck des Secrets

PREMIÈRE MISE EN PLACE

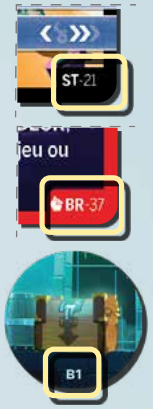
Ouvrez tous les paquets de cartes, petites et grandes, et placez-les du côté qui affiche un code dans le coin inférieur droit.

Ce code indique comment les cartes doivent être classées; N'UTILISEZ PAS le dos des cartes comme référence pour le classement.

Triez tous les decks selon les indications suivantes, en commençant par les decks de départ. Le code indique à quel deck appartient chaque carte; il est suivi du nombre de cartes. Gardez toutes les cartes en ordre numérique.

Retirez tous les jetons, tuiles et marqueurs des planches. Placez tous les jetons spéciaux et tuiles dans leur boîte de rangement correspondante, selon la liste ci-dessous. Placez chacune des boîtes dans son espace du thermoformage.

Placez tous les marqueurs et jetons restants dans les espaces de rangement du thermoformage.





1. DECKS DE DÉPART

ST
- Prisonniers ST (grandes cartes 01 à 24)
- Sérénade ST (grandes cartes 25 à 27)
- Équipement ST (petites cartes 01 à 08)

2. DECKS AMÉLIORATION

SV
- Survie SV (grandes cartes 01 à 42)

TC
- Tactique TC (grandes cartes 01 à 40)

BR
- Brutalité BR (grandes cartes 01 à 37)

W
- Puits abandonné W (grandes cartes 01 à 21)

3. DECKS BOSS

C1
- Concierge C1 (grandes cartes 01 à 15)
- Schémas Concierge C1 (petites cartes 01 à 05)

C2
- Gardienne du Temps C2 (grandes cartes 01 à 07)
- Schémas Gardienne du Temps C2 (petites cartes 01 à 05)
- Jetons Shuriken C2 (6 jetons)

C3
- Main du Roi C3 (grandes cartes 01 à 21)
- Schémas Main du Roi C3 (petites cartes 01 à 03)

4. BOÎTES DE RANGEMENT DE BIOME

B1
- Quartier des prisonniers B1 (grandes cartes 01 à 13)
- Schémas Quartier des prisonniers B1 (petites cartes 01 à 08)
- Tuiles Quartier des prisonniers B1 (01 à 15)

B2
- Égouts toxiques B2 (grandes cartes 01 à 16)
- Schémas Égouts toxiques B2 (petites cartes 01 à 09)
- Tuiles Égouts toxiques B2 (01 à 20)

B3
- Toits de la prison B3 (grandes cartes 01 à 20)
- Schémas Toits de la prison B3 (petites cartes 01 à 09)
- Tuiles Toits de la prison B3 (01 à 20)

B4
- Gué des brumes B4 (grandes cartes 01 à 17)
- Schémas Gué des brumes B4 (petites cartes 01 à 09)
- Tuiles Gué des brumes B4 (01 à 21)
- Jetons Ver B4 (18 jetons)

B5
- Tour de l'horloge B5 (grandes cartes 01 à 18)
- Schémas Tour de l'horloge B5 (petites cartes 01 à 09)
- Tuiles Tour de l'horloge B5 (01 à 29)
- Jetons Lanterne B5 (3 jetons)

B6
- Sépulcre oublié B6 (grandes cartes 01 à 17)
- Schémas Sépulcre oublié B6 (petites cartes 01 à 08)
- Tuiles Sépulcre oublié B6 (01 à 23)
- Jetons Cloche B6 (3 jetons)

B7
- Château de Haute-Cime B7 (grandes cartes 01 à 20)
- Schémas Château de Haute-Cime B7 (petites cartes 01 à 09)
- Cartes Mal-être Château de Haute-Cime B7 (petites cartes 10 à 14)
- Tuiles Château de Haute-Cime B7 (01 à 41)
- Jetons Clé B7 (2 jetons)
- Jetons Mal-être B7 (4 jetons)



CARTES RUNE

R (petites cartes 01 à 07)



Placez les cartes Rune dans leurs pochettes correspondantes du plateau Mutation, avec le **côté gris** (sans texte) **face visible.**

Il y aura des pochettes vides ; ces pochettes serviront plus tard.



MISE EN PLACE

IMPORTANT
Ne mélangez pas les decks de cartes affichant le symbole . Ces cartes doivent demeurer en ordre. Si elles venaient à être mélangées, elles sont toutes identifiées à l'aide d'une lettre et d'un chiffre pour pouvoir être replacées en ordre.

1. Installez le 1a **plateau Mutations**, le 1b **plateau Annexe**, le 1c **plateau Combat** et le **plateau Biome** du 1d **Quartier des Prisonniers**.
2. Placez le **marqueur Ronde de Combat** sur le **plateau Combat**, sur la ligne I.
3. Placez les **jetons Dégâts**, **Bouclier**, **Dent en or**, **Cellule** et **État** en réserve près du **plateau Annexe**.
4. Placez les **3 decks de cartes Amélioration**, le **deck des Secrets** et le **deck de cartes Puits** près du **plateau Mutations**.

MISE EN PLACE DU BIOME

Vos premières Runs commenceront toutes dans le Biome du **Quartier des Prisonniers** (ne vous en faites pas, ce sera clairement indiqué lorsque vous pourrez commencer à partir d'un autre point de départ). La mise en place de chaque nouveau Biome se fait sur 2 plateaux : le **plateau Annexe** et un **plateau Biome**.

5. Commencez par prendre le deck de **cartes Équipement** et la boîte de rangement du Biome du **Quartier des Prisonniers**. Sortez le contenu de cette boîte (cartes Monstre, cartes Élite, cartes Schéma, tuiles du Quartier des Prisonniers).

LE PLATEAU ANNEXE



6. Mélangez les **cartes Monstre** et placez-les sur leur espace.
7. Mélangez les **cartes Élite** et placez-les sur leur espace.
8. Placez les **cartes Schémas** sur leur espace.
9. Mélangez les **cartes Équipement** et placez-les sur leur espace.

LE PLATEAU BIOME

10. Mélangez toutes les **tuiles du Quartier des Prisonniers** et placez-les aléatoirement face cachée sur les espaces du plateau Biome, selon leurs formes. Remettez les tuiles restantes dans la boîte de rangement du Biome.
11. Placez la figurine de Groupe sur l'espace de départ à gauchecomplètement du plateau Biome.



MISE EN PLACE DES JOUEURS

1. Chaque joueur prend le **plateau Prisonnier** du Prisonnier avec lequel il aimerait jouer. Remettez tous les plateaux Prisonnier inutilisés dans la boîte.
2. Prenez un **marqueur Parchemin de chaque couleur** (vert, violet, rouge) et placez chacun d'eux sur le premier espace de la piste Parchemin de sa couleur, comme indiqué.
3. Placez le **marqueur Vie maximale** sur le quatrième cœur à partir de la gauche sur la piste Vie.

   Cela indique que vous commencez la partie avec 3 Points de vie, comme indiqué par l'espace le plus à gauche de la piste Survie (verte).
4. Prenez le deck de **cartes Combat** de votre Prisonnier, mélangez-le, puis **prenez 3 cartes**.Vous pouvez les regarder, mais ne les montrez pas aux autres joueurs. Nous expliquerons plus loin pourquoi. Placez le reste des cartes à gauche de votre plateau Prisonnier pour former votre **deck de cartes Combat**.
5. Donnez à chaque joueur la **carte Aide au Prisonnier** associée à son Prisonnier (l'**Aide de jeu** avec la description des icônes est au dos).
6. Donnez le **jeton Premier Joueur** au joueur de votre choix.



MISE EN PLACE POUR UNE PARTIE À 4 JOUEURS Dans une partie à 4 joueurs, vous devez assigner 1 jeton Dégâts à 2 Prisonniers de votre choix au début de la partie.

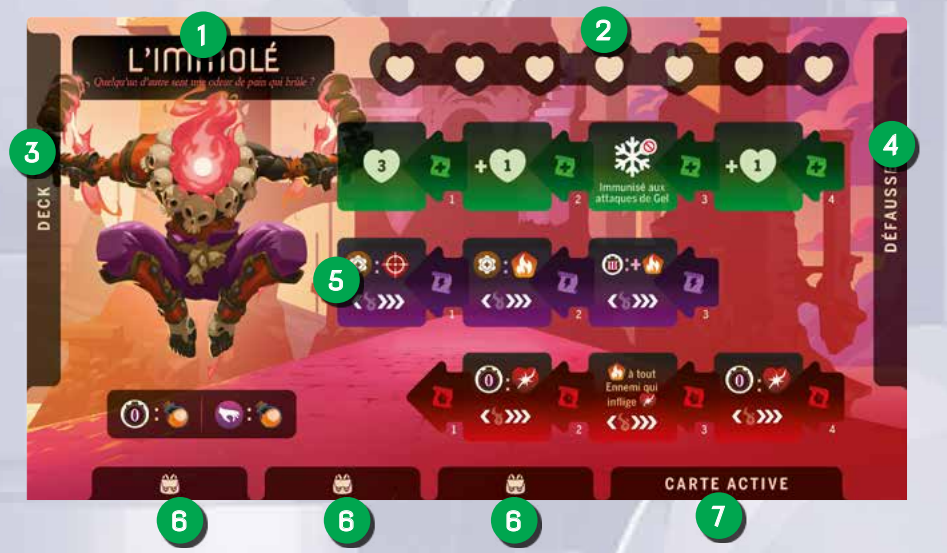


SURVOL D'UN PLATEAU PRISONNIER

CHOISIR UN PRISONNIER

Choisir quel Prisonnier jouer est la première décision que vous devrez prendre dans *Dead Cells*. Mais ne vous inquiétez pas, vous pouvez choisir un nouveau Prisonnier chaque fois que vous jouez si vous le désirez !Vous pouvez également changer le nombre de joueurs d'une partie à l'autre. Ne craignez pas d'expérimenter !

Chaque Prisonnier a une panoplie d'aptitudes et pouvoirs auxquels il peut avoir accès et qu'il peut déverrouiller. Jetons un œil au fonctionnement du plateau Prisonnier.



LE PLATEAU PRISONNIER

1. **Nom** – Le nom de votre Prisonnier et une courte citation de celui-ci.
2. **Piste Vie** – Les Points de vie de votre Prisonnier, là où vous placez vos jetons Dégâts.
3. **Deck de cartes Combat** – Là où vous placez votre deck de cartes Combat face cachée.
4. **Défausse** – Là où vous défaussez vos cartes Combat, face visible.
5. **Pistes Parchemin** – Là où vous consignez la progression des bonus liés aux aptitudes et pouvoirs de votre Prisonnier pendant une Run.
6. **Inventaire** – Là où vous placez vos cartes Équipement.
7. **Espace actif** – Là où vous jouez votre carte active lors des Combats.

LES PISTES PARCHEMIN

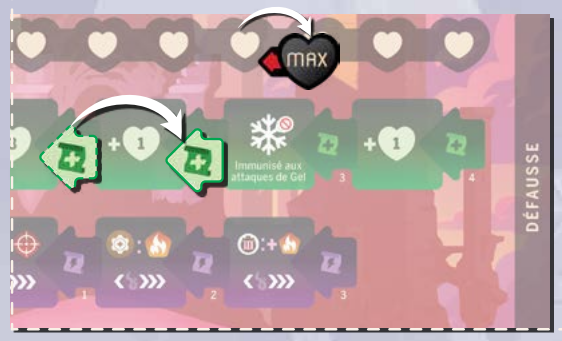
Les pistes Parchemin sont les suivantes: Survie, Tactique, Brutalité.

Pour chaque Parchemin que vous recevez en cours de partie, vous n'avez qu'à **glisser le marqueur Parchemin de cette couleur d'un espace vers la droite**. Cela débloquera une nouvelle aptitude ou un nouveau pouvoir.

Note : Tout ce qui est à GAUCHE du marqueur Parchemin est une aptitude active, et ces aptitudes sont cumulatives.

Par exemple, l'Immolé débute avec 3 Points de vie, parce que c'est la valeur à gauche du marqueur Parchemin Vert. S'il gagnait un Parchemin Vert, le marqueur glisserait un espace vers la droite, et l'Immolé aurait maintenant 3 Points de vie + 1. S'il venait à glisser à nouveau vers la droite, le Prisonnier garderait ce Point de vie supplémentaire et gagnerait maintenant une immunité contre les attaques de Gel. N'oubliez pas de déplacer votre marqueur Vie maximale pour indiquer votre nouveau total de Vie !

Chaque plateau Prisonnier est décrit en détail sur la carte Aide au Prisonnier qui lui est associée.



SURVOL DU JEU

UNE RUN

Vous êtes maintenant prêt à commencer une **Run**. Une Run est une **partie simple qui se termine soit lorsqu'un membre de votre Groupe est éliminé**, **soit lorsque vous battez un Boss**.
Les jeux coopératifs « traditionnels » se terminent souvent lorsqu'un joueur est éliminé. Dans un jeu de type Rogue-Lite comme *Dead Cells*, la mort marque la fin d'une **Run**, mais pas du **jeu**. En fait, la mort n'est que le début : chaque Run va vous permettre de devenir plus fort, à la fois individuellement et comme groupe. Nous y reviendrons.

EXEMPLES D'UNE RUN

Le Groupe débute dans le Quartier des Prisonniers et un membre est éliminé. C'est la fin de votre Run.



Le Groupe débute dans le Quartier des Prisonniers et se rend jusqu'aux Égouts toxiques, se bat contre le Concierge et gagne (ou perd) ! C'est la fin de votre Run.



BIOMES

Dans *Dead Cell*s, un Biome est une zone que le Groupe doit traverser et découvrir. Un Biome est composé d'espaces occupés par des Rencontres, des coffres au trésor, des portes et des marchands. Le premier Biome du jeu est le Quartier des Prisonniers.

Vous avez terminé le Biome lorsque vous rejoignez une des portes de Sortie .

VOTRE BESACE

Alors que vous vous déplacerez dans les Biomes, vous trouverez de multiples et merveilleux objets. Votre Besace est l'endroit où vous garderez vos biens les plus précieux. **Toutes les Dents en or**, les **Potions** et les **Cellules** vont dans votre Besace. **Tous les objets pillés** au cours des Combats iront également, de façon temporaire, dans votre Besace (voir Piller, p. 11).



EXPLORATION

Pendant que votre Groupe se déplace dans chaque Biome, vous suivrez 3 étapes simples, décrites ci-dessous.

1. **DÉPLACEMENT**
Progressez à travers le Biome, un espace à la fois.



2. **RETOURNEZ ET DÉVOILEZ la tuile** sur ce nouvel espace, puis **suivez ses instructions.**

3. **MORT OU VIF ?**
Vérifiez le statut de votre Groupe pour voir si vous pouvez continuer ou non.

1. DÉPLACEMENT DU GROUPE

Cette étape consiste à faire les actions suivantes, dans l'ordre :

- **CHOISISSEZ** une voie à prendre, selon les règles de mouvement décrites ci-dessous ;
- **ASSUREZ-VOUS** que vous avez les bonnes Runes pour emprunter le corridor (voir Runes, plus bas) ;
- **FAITES** tous les Tests demandés (voir Tests, p. 8) ;
- **PLACEZ** le jeton Groupe sur le nouvel espace.

RÈGLES DE MOUVEMENT

- Le Groupe peut seulement se déplacer à partir de leur espace vers un espace qui y est connecté par un corridor.
- Le Groupe peut seulement emprunter ces corridors pour se déplacer dans le sens des flèches inscrites sur ces corridors.
- Le Groupe ne peut pas sauter par-dessus des espaces.

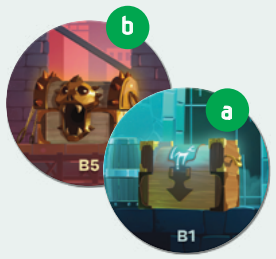
Le Premier Joueur prend la décision finale après avoir discuté du chemin à prendre.

Runes

- Si un corridor est bloqué par un symbole de Rune , le Groupe doit posséder cette Rune (le côté actif de la carte doit être visible) pour pouvoir emprunter ce corridor. Sinon, il doit emprunter un autre chemin.

2. RETOURNEZ ET DÉVOILEZ

Une fois que vous avez déplacé votre jeton Groupe dans un nouvel espace, vous devez retourner la tuile dans cet espace, puis résoudre ses effets. Toutes les tuiles que vous croiserez au cours de la partie sont expliquées ci-dessous.



TUILES TRÉSOR ET TRÉSOR MAUDIT

Tuile Trésor (a) : Retournez la tuile et prenez la récompense de la réserve.
Tuile Trésor maudit (b) : Retournez la tuile, prenez la récompense de la réserve, puis subissez les conséquences ! (Voir Trésor maudit, p. 20.)



TUILES MARCHAND

Chaque tuile Marchand indique 3 choses :
a) ce qui peut être acheté ;
b) le coût de cet achat ;
c) le nombre de fois que le Groupe peut faire cet achat.

Voir Visiter le Marché (p. 13) pour tous les détails.



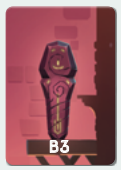
TUILES RENCONTRE ET RENCONTRE ÉLITE

Retourner une tuile Rencontre (a) ou Rencontre Élite (b) est la première étape de la phase de Combat du jeu. Ces tuiles vous indiquent qui vous affronterez dans ce Combat et comment mettre en place celui-ci (voir Mise en place du Combat, p. 8).



TUILE PORTE

Découvrez de nouveaux horizons, faites des rencontres intéressantes !



TUILE TÉLÉPORTATION

Cette tuile apparaît dans des Biomes plus lointains. Pour l'instant, vous ne pouvez pas encore vous en servir.

3. MORT OU VIF ?

- Si tous les membres du Groupe sont toujours en vie, répétez les étapes 1, 2 et 3.
- Si quelqu'un dans votre Groupe est mort, c'est la fin de votre Run ; rendez-vous à la section Fin de la Run (p. 14).

ICÔNES DES TUILES



PREMIER JOUEUR

Pourquoi est-ce que tout le monde me regarde ?
Lorsque cette icône est attachée à toute autre icône, **cela veut dire que son effet n'affecte que le Premier Joueur**. Cela peut être une bonne chose, ou une mauvaise... Quoi qu'il en soit, il ne peut pas être assigné à un autre joueur.



CHANGEMENT DE PREMIER JOUEUR

Longue vie au Roi : MOI !
Dès que cette icône est dévoilée, **le jeton Premier Joueur passe au joueur suivant** en sens horaire. C'est toujours la première action qui a lieu.



SOIT/OU *On ne peut pas tout avoir, vous savez.*

Lorsque vous voyez cette ligne, vous ne pouvez choisir QU'UNE SEULE des options présentées. Si l'une des deux options comporte un Test, vous DEVEZ le réussir pour choisir cette option.



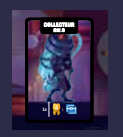
ÉQUIPEMENT *Ah, je savais qu'on venait ici pour une raison !*

Prenez la carte du dessus du deck de **cartes Équipement** et donnez-la à un Prisonnier pour qu'il l'équipe (voir cartes Équipement, p. 12).



SCHÉMA *Attrapez-les tous !*

Prenez 1 **carte Schéma** du dessous du deck de cartes Schémas et placez-la sur l'espace Collecteur du **plateau Mutations**. Celle-ci sera disponible pendant la **phase Interbiome** (voir p. 13).





DENT EN OR *Un peu gluant, mais très payant !*

Prenez **1 jeton Dent en or** par icône et placez le ou les jetons dans la **Besace** du Groupe.



PARCHEMIN *Quelle horrible écriture !*

Glissez **1 Parchemin** de la couleur indiquée d'un **espace vers la droite** sur le plateau Prisonnier d'un joueur.



FIOLE *Hop, derrière la cravate ! Quelle cravate ?*

Retirez immédiatement **1 jeton Dégâts** de la piste Vie d'un Prisonnier.



CELLULE *Mouahahaha ! Plus de puissance !*

Prenez **1 jeton Cellule** par icône et placez le ou les jetons dans la **Besace** du Groupe.



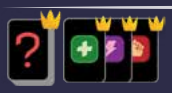
POTION *Et glou ! Et glou ! Et glou !*

Prenez **1 jeton Potion** et placez-le dans la Besace du Groupe. Ce jeton peut être défaussé pour enlever TOUS les jetons Dégâts d'un plateau Prisonnier en cours de combat **lors de la Ronde 0 ou en utilisant l'action Piller**.



RUNE *Quelle étrange lueur...*

Retournez la **carte Rune** correspondante sur le **plateau Mutations**. La façon de se servir de la Rune est indiquée sur la carte. Celle-ci reste en votre possession pour toujours (voir plateau Mutations, p. 14).



TEST *Hum, ça va pas être de la tarte...*

Faites un **Test** (voir page suivante).

TESTS

Faire un Test signifie que vous mettez vos compétences de Survie, de Tactique ou de Brutalité à l'épreuve. Réussir vous permet d'emprunter le chemin choisi ou vous donne des bonus, alors qu'un échec vous peut vous empêcher de prendre ce chemin ou même vous causer des Dégâts.

Il y a 2 types de Tests que vous serez amenés à faire : **Test de Main** et **Test de Deck**. Ils fonctionnent de façon similaire.

TEST DE MAIN

Lorsque n'importe lequel de ces symboles est visible , vous devez faire un **Test de Main**.

Si le Premier Joueur peut défausser de sa main une carte Combat qui porte le symbole requis, **le Groupe a réussi le Test**.

Si le Premier Joueur n'a pas de carte portant ce symbole, **le Groupe a échoué au Test**. Si ce Test était dans un corridor d'un plateau Biome, le Groupe ne peut pas emprunter ce corridor et doit choisir un trajet différent.

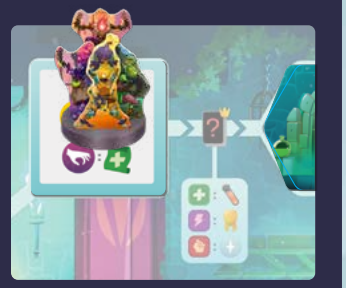


MAIS QUI COMBATTONS-NOUS ?

Le Groupe affrontera des **Ennemis**. Ce terme regroupe les Monstres, Élites, Boss et cartes spéciales des Boss.

Soyez vigilants ! Ces termes individuels sont importants. Certains Équipements ou certaines attaques peuvent cibler un type d'Ennemis spécifiques (Élites seulement, par exemple).

TEST DE DECK



Lorsque ce symbole est visible, vous devez faire un **Test de Deck**.

Le Premier Joueur tire la carte sur le dessus de son **deck de cartes Combat**. Si la carte affiche un des symboles indiqués, le Premier Joueur gagne la récompense indiquée. Si elle n'affiche pas de symbole, il ne gagne rien. La carte est défaussée.

Contrairement à un Test de Main, échouer à un Test de Deck ne vous empêche pas d'emprunter un corridor ; vous pouvez toujours prendre le chemin de votre choix !

APRÈS UN TEST

Après un Test, les joueurs **reprennent des cartes jusqu'à en avoir 3 en main. S'il n'y a plus de cartes dans votre deck de cartes Combat**, vous n'avez qu'à mélanger les cartes de votre défausse, puis mettez celle-ci face cachée dans votre espace deck de cartes Combat avant d'y tirer le nombre de cartes requises.



COMBAT

MISE EN PLACE DU COMBAT

Une fois que vous avez dévoilé la tuile Rencontre, suivez les instructions qui y figurent du haut vers le bas.

1 Placez les Ennemis

Prenez une carte du deck de cartes Monstre (ou ★Élite) pour chaque icône présente sur la tuile Rencontre.

Placez les cartes visibles, une à la fois, sur le plateau Combat dans le même ordre que celui indiqué sur la tuile Rencontre.

Débutez toujours par l'espace .

Exemple A : La carte du dessus du deck de cartes Monstre est tirée et placée face visible sur l'espace . La carte suivante est tirée du deck de cartes Monstre et placée face visible sur l'espace .



2 Placez le Butin (s'il y en a un sur la tuile)

Placez le ou les jetons indiqués sur l'espace Groupe du plateau Combat. S'il s'agit d'un trésor, prenez la carte du dessus du deck de cartes Équipement et mettez-la face visible sur l'espace Groupe. S'il s'agit d'un Schéma, prenez la carte Schéma endessous de ce deck et placez-la sur l'espace Groupe.



ICÔNES AFFECTANT LA POSITION

Si une carte Monstre a l'icône , elle est placée à gauche du Groupe.



Si une carte Monstre a l'icône elle est placée sur le troisième espace à la droite du Groupe.



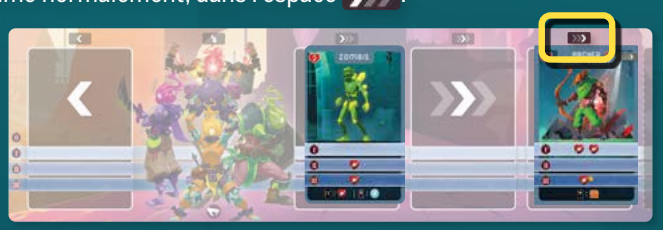
NOTE : Si un Ennemi avec une icône de position spéciale est révélé et qu'il y a déjà un Ennemi dans cet espace, placez ce nouvel Ennemi comme vous le feriez avec un Ennemi sans icône de position spéciale.

Exemple B

1 Dans cet exemple, l'Archer Élite a été tiré en premier, mais son icône spéciale pour sa position indique qu'il doit se trouver sur l'espace .



2 Le second Monstre tiré est un Zombie, qui est placé, comme normalement, dans l'espace .



LE PLATEAU COMBAT

Le plateau Combat correspond à l'endroit où se déroule le Combat.
Non, sans blague ?

1. **Marqueur Ronde Combat** – C'est ici que vous suivez la progression du Combat à l'aide du marqueur Ronde de Combat.
2. **Espace Groupe** – C'est l'endroit qui représente la position physique du Groupe par rapport aux Monstres impliqués dans le Combat. C'est également l'endroit où le Butin est placé.
3. **Espaces Monstres** – C'est l'endroit où sont placées les cartes Monstre, comme spécifié sur la tuile Rencontre ou sur les cartes Monstre elles-mêmes.
4. **Espace Mur/Vide** – L'endroit où vous placerez le jeton Mur/Vide lorsqu'il est requis par certains Combats.
5. **Espace Fin de Ronde** – C'est l'endroit qui indique les actions qui se dérouleront à la fin de chaque Ronde de Combat.





LES CARTES

ANATOMIE D'UNE CARTE COMBAT

1. **Symbole de Test** – Ces symboles sont utilisés lorsque les joueurs font un Test (voir p. 7).
2. **Prisonnier / Nom de la carte** – Indique soit le Prisonnier à qui la carte appartient, soit le type d'attaque de celui-ci.
3. **Numéros de Ronde** – Indique la Ronde de Combat dans laquelle chaque Action a lieu.
4. **Actions** – Indique les Actions qui ont lieu pendant cette Ronde.
5. **Icône Portée** – Indique la portée de l'Action, c'est-à-dire quels Monstres sont touchés par l'attaque (voir p. 11).



ANATOMIE D'UNE CARTE MONSTRE

1. **Vie** – Le nombre dans l'icône Cœur indique combien de dégâts doivent être faits au Monstre pour le tuer.
2. **Nom** – C'est le nom du Monstre.
3. **Icône Élite** – Si le Monstre est un Élite, il y aura un symbole d'étoile ici.
4. **Numéros de Ronde** – Indique la Ronde de Combat dans laquelle chaque Action a lieu.
5. **Actions** – Indique les Actions qui ont lieu pendant cette Ronde.
6. **Icône de Ronde IV** – Cette Action a lieu à la fin du Combat si le Monstre est toujours vivant.
7. **Mort** – Indique la récompense (ou la pénalité !) pour le Groupe s'il arrive à éliminer le Monstre.





SURVOL DU COMBAT

Une fois que vous avez mis en place le plateau Combat selon les directions de la tuile Rencontre, vous êtes prêts pour la bagarre !

PHASE DE PRÉPARATION

Avant chaque Combat a lieu une brève **phase de Préparation** au cours de laquelle les joueurs **déterminent leur stratégie générale**. Il y a **3 règles** pour cette période de discussion :

- Lorsque nous parlons d'une brève période, nous voulons dire **BRÈVE** (moins d'une minute). N'oubliez pas que VOUS ÊTES EN TRAIN DE VOUS FAIRE ATTAQUER. Ce n'est pas le moment pour un brin de jasette, vous êtes sur le point de vous faire hacher menu;
- Les joueurs ont le droit de discuter de leurs **priorités**, en ce qui concerne par exemple quels Monstres méritent leur attention et ce à quoi faire attention;
- Les joueurs **ne peuvent pas** discuter des icônes présentes sur leurs cartes.

Pour un exemple complet d'une phase de Combat, voir p. 16.

JOUER DES CARTES COMBAT

Une fois la discussion terminée, les joueurs vont jouer des **cartes Combat** de leur main. Il n'y aura toujours que **3 cartes Combat qui seront jouées**, quel que soit le nombre de joueurs. Référez-vous à « Jouer 3 Cartes Combat » pour voir comment jouer vos cartes selon le nombre de joueurs dans vos parties.

En commençant par le Premier Joueur et en sens horaire, tous les joueurs doivent :

1. **Choisir une carte Combat** de leur main ;

2. **Annoncer UNE Action** qu'ils vont faire **et la Ronde de Combat au cours de laquelle** elle aura lieu (ex. : « Je vais infliger des dégâts à la Ronde 2 » ou « Je vais piller à la Ronde 3 »). Les Actions qui peuvent être utilisées par les Prisonniers au cours d'une Ronde de Combat sont les suivantes :

• Assigner des Dégâts	• Piller	• Assigner un État
• Bloquer	• Utiliser une Aptitude	• Soigner

3. **Placer cette carte face cachée** sur l'espace actif de leur plateau Prisonnier.

Une fois que les 3 cartes Combat ont été jouées de cette façon, les joueurs dévoilent la carte qu'ils ont jouée.

Le Combat peut maintenant commencer !

EXEMPLE : JOUER DES CARTES COMBAT

Pour une partie à 4 joueurs
Suite de l'exemple en page 8



Diane

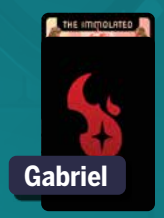
1 Après la discussion du Groupe, Diane joue une carte face cachée dans l'espace actif de son plateau Prisonnier en disant : « Je vais faire du poison à la Ronde 2. »



Charlotte

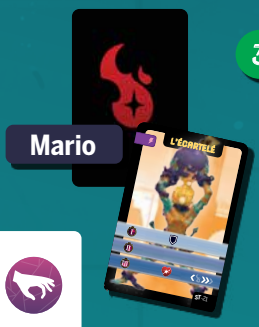
2 Charlotte place une carte sur son plateau Prisonnier et dit : « Je vais faire une action Aptitude à la Ronde 1. »





Gabriel

4 Gabriel joue sa carte et dit : « Je vais piller à la Ronde 3. »



Mario

3 Mario décide de passer et l'annonce aux autres joueurs. Il ne joue pas de carte, mais tire plutôt la carte sur le dessus de son deck de cartes Combat. Il tire heureusement une carte avec une 3a, ce qui lui permet d'avancer son Parchemin Violet d'un espace sur la piste Parchemin 3b. Puis, il défausse cette carte. Il décide également de défausser 1 carte de sa main, puis tire 1 carte de son deck de cartes Combat pour la remplacer.





JOUER 3 CARTES COMBAT



Partie à 2 joueurs
Le Premier Joueur joue 2 cartes, puis l'autre joueur joue 1 carte.

Partie à 3 joueurs
Tous les joueurs jouent 1 carte.

Partie à 4 joueurs
Seules 3 cartes Combat peuvent être jouées ; les joueurs vont choisir ensemble qui jouera des cartes et quel joueur passera son tour. Le Premier Joueur DOIT prendre part au Combat et ne peut pas passer son tour.

Une fois le choix fait, les cartes sont jouées normalement jusqu'au tour du joueur qui passe.

LE JOUEUR QUI PASSE

Lorsque survient le tour du joueur qui passe son tour, au lieu de jouer une carte Combat, le joueur révèle la carte sur le dessus de son deck de cartes Combat. Si la carte affiche le symbole / / , le joueur déplace le Parchemin de cette couleur d'un espace sur leur plateau Prisonnier. Si la carte affiche plus d'un symbole, le joueur en choisit un de son choix. Si la carte n'affiche pas de symbole, aucun Parchemin n'est déplacé. La carte dévoilée est défaussée, qu'elle affiche un symbole ou non.

Le joueur qui passe son tour peut maintenant défausser autant de cartes de sa main qu'il le désire et reprendre autant de cartes depuis son deck.

Le joueur qui passe son tour ne participe pas à ce Combat ; il ne subit donc pas de dégâts, mais il ne bénéficie pas non plus des Butins acquis durant ce Combat.

PHASE DE COMBAT

RONDES DE COMBAT I, II, III

Dans une **Ronde de Combat**, tous les Prisonniers et les Monstres exécutent l'Action indiquée dans l'espace pour la Ronde en question sur leur carte Combat/Équipement/Monstre, en commençant par la Ronde I.

Les Actions du groupe sont résolues à partir du Premier Joueur, puis selon le sens horaire.

Les actions des Monstres sont résolues de la gauche vers la droite et suivant l'ordre du plateau Combat.

RÈGLE D'OR DU COMBAT

Le Combat se déroule toujours de gauche à droite, suivant l'ordre du plateau Combat. Si un Monstre est présent dans l'espace le plus à gauche du plateau Combat, il résoudra donc son action en premier. Une fois cela fait (ou s'il n'y a pas de Monstre présent sur l'espace en question), les résolutions passent au Groupe, puis à chaque Monstre subséquent, en allant vers la droite.

RONDE 0

- La Ronde 0 est une Ronde de Combat spéciale qui a lieu avant la Ronde I et qui n'est déclenchée que si de l'Équipement, des Aptitudes ou des Monstres portant l'icône 0 sont en jeu. La Règle d'or du Combat (de gauche à droite) s'applique pendant la Ronde 0, comme d'habitude, et les joueurs peuvent entreprendre autant d'actions de Ronde 0 qu'ils en ont, en ordre selon le tour.
- La Ronde 0 est également un moment où **le Groupe peut utiliser des Potions**. Défaussez simplement un jeton Potion, puis **enlevez tous les jetons Dégâts d'un Prisonnier**.

PORTÉE : /

Cette icône à côté de votre action sur votre carte Combat indique quels Monstres vous pouvez atteindre avec vos attaques. Tous les espaces blancs sont des cibles valides pour votre attaque, mais à moins d'indication contraire sur l'attaque elle-même, **un seul Monstre est atteint à la fois**.

Sur la première icône indiquée ci-dessus, seul l'Ennemi sur l'espace le plus à droite peut être ciblé par cette attaque. Sur la deuxième icône, un seul Ennemi à la droite du Groupe peut être ciblé.

Si un Monstre est éliminé et que sa carte est retirée du plateau Combat, **les attaques atteignant cet espace n'ont pas d'effet**.



ACTIONS DE COMBAT

Certaines actions peuvent être entreprises à la fois par les Prisonniers et par les Monstres.

DÉGÂTS

Action de Prisonnier : Assignez **1 jeton Dégâts** sur la carte du Monstre désigné. Si le nombre de jetons Dégâts sur la carte est égal ou supérieur à la Vie du Monstre (2), ce Monstre est éliminé (voir p. 12).

Action de Monstre : Assignez **1 jeton Dégâts** sur la piste Vie du Prisonnier (ou Compagnon, voir p.12) de votre choix, le Premier Joueur ayant le dernier mot. Si tous les espaces à gauche du marqueur Vie maximale sont remplis avec des jetons Dégâts, ce Prisonnier est éliminé.

Référez-vous aux cartes Aide de jeu pour une liste détaillée de tous les types de .

BLOQUER

Action de Prisonnier : **Placez 1 jeton Bouclier sur le plateau Prisonnier**. Chaque jeton Bouclier sur un plateau Prisonnier va prévenir un . Il n'y a qu'à défausser un jeton Bouclier pour annuler un au lieu de l'assigner.

Action de Monstre :

Assignez 1 jeton Bouclier sur la carte Monstre. L'effet du jeton Bouclier est le même que celui décrit ci-dessus.

Notes :

- **Les Prisonniers et les Monstres peuvent avoir plus d'un jeton Bouclier.**
- **Les jetons Bouclier ne bloquent pas les États (Empoisonné, Gelé, etc.).**
- **Toute attaque déclenchée par un Prisonnier subissant un est annulée si elle est bloquée par un Bouclier.**
- **Les jetons Bouclier sont retirés des plateaux Prisonnier à la fin du Combat.**

Référez-vous aux cartes Aide de jeu pour une liste détaillée de toutes les actions de type .

D'autres actions ne peuvent être entreprises que par les Prisonniers.

APTITUDE

– Activez une **Aptitude de votre choix de votre plateau Prisonnier** (à gauche d'un Parchemin) ou d'un **Équipement** en votre possession.

- La description de l'Aptitude est soit sur le plateau Prisonnier, soit sur la carte Équipement.
- Entreprendre une Action Aptitude n'est jamais obligatoire.
- Si votre Action a plus qu'une , elles peuvent être utilisées pour activer des Aptitudes différentes ou la même Aptitude à répétition.

PILLER

– **Prenez tous les Butins d'un même type** qui se trouvent dans l'espace Groupe sur le plateau Combat et placez-les dans la Besace du Groupe.

Par exemple, s'il y a 2 Dents en or et 1 Cellule, le joueur doit choisir s'il prend les Dents ou la Cellule.

Les Parchemins et l'Équipement pillé seront assignés à un Prisonnier au choix du Groupe à la fin du Combat (voir Entretien de Fin de Combat, p. 11).

OU

Vous pouvez utiliser votre action Piller pour **assigner une Potion à un Prisonnier dans le Groupe**. Défaussez simplement un jeton Potion, puis **enlevez tous les jetons Dégâts d'un Prisonnier**.

IMMUNITÉ

Certains Prisonniers et Ennemis peuvent être (ou devenir) **Immunisés** contre certains États. Cela signifie que **ce jeton État n'est pas assigné** et n'a donc aucun effet. Vous pouvez donner un État à un Prisonnier qui est Immunisé contre celui-ci afin d'annuler son effet.

ÉTATS :

Les États fonctionnent de la même manière pour les Prisonnier et les Ennemis : placez simplement un jeton du type approprié sur une carte Ennemi ou un plateau Prisonnier.

EMPOISONNÉ : **Assignez 1 jeton Dégâts** pour chaque jeton Empoisonné sur le Prisonnier ou l'Ennemi pendant la phase de Fin de Ronde de chaque Ronde de Combat (voir p. 12).

ENSANGLANTÉ : Tout Prisonnier ou Ennemi avec un jeton Ensanglanté **après la Ronde de Combat** III est éliminé.

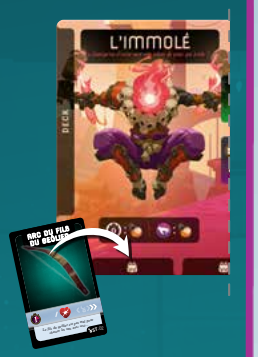
ENFLAMMÉ : Le premier jeton Enflammé reçu par un Prisonnier ou un Ennemi n'a pas d'effet. Dès qu'un Prisonnier ou un Ennemi reçoit un **second jeton Enflammé**, il est immédiatement éliminé.

GELÉ : Ce jeton est placé sur la **prochaine ligne de Combat (I, II ou III) de la carte Prisonnier ou Ennemi qui contient une Action** (pas une ligne vide). Le personnage Gelé ne résoudra aucune de ses actions pour la Ronde en question. (Par exemple, si une attaque Gelée est jouée en I par un Prisonnier, ce dernier peut mettre un jeton Gelé sur un Ennemi pour annuler son action I, s'il en a une.)

CIBLÉ : Tout Prisonnier ou Ennemi avec un jeton Ciblé se fait assigner un supplémentaire chaque fois qu'un ou plus lui est infligé pour le reste du Combat.

CARTES ÉQUIPEMENT

Les cartes Équipement sont un élément important de l'arsenal de votre Groupe.



Espaces Équipement : Chaque prisonnier commence la partie avec UN espace Équipement disponible. Cela veut dire qu'il ne peut avoir qu'un seul Équipement jusqu'à ce que plus d'espaces soient débloqués.

Vous équiper : Lorsque vous gagnez une carte Équipement, vous devez l'équiper en la plaçant dans le premier espace disponible en bas à gauche de votre plateau Prisonnier.

- Si vous n'avez pas d'espace de libre, vous devez soit défausser la carte Équipement que vous avez dans cet espace, puis équiper la nouvelle carte, soit défausser votre carte Équipement nouvellement acquise.
- **Utiliser votre Équipement** : Votre Équipement est utilisé pendant le combat soit en tant qu'action de Ronde de Combat, soit en tant qu'action Aptitude.
- **1 seule carte peut être utilisée par Prisonnier lors de l'action de Ronde de Combat. Les effets des Équipements ne sont pas cumulatifs.**
- Dès qu'une carte est équipée, elle ne peut être donnée ou échangée avec un autre Prisonier.

Vous regrettez votre choix? Dommage, vous devrez apprendre à vivre, ou mourir, avec!

OBJETS DE RONDE DE COMBAT

Il existe deux types d'Équipement.

Vous devez choisir

Ces Équipements ont le symbole / pour indiquer qu'ils peuvent être utilisés à la Ronde de Combat indiquée à la place de l'Action indiquée sur la carte Combat du Prisonnier.



***Exemple** : L'Arc du fils du geôlier peut être utilisé pour faire 1 dégât à un Ennemi dans les Portées indiquées à la Ronde au lieu d'une Action de carte Combat.*

Plus!!

Ces Équipements ont le symbole + pour indiquer que leurs effets sont ajoutés à l'Action du Prisonnier pour cette Ronde de Combat.



***Exemple** : En plus de l'Action du Prisonnier, l'Épée large ajoute 1 à la Ronde dans la Portée indiquée.*

OBJETS D'APTITUDE

Vous pouvez activer un objet doté d'une Aptitude à l'aide d'une Action . L'effet de l'objet est décrit sur la carte.



***Exemple** : Le Hachoir peut être activé à l'aide d'une Action pour mettre 1 jeton Ensanglanté sur un Ennemi dans la Portée indiquée.*

COMPAGNONS

On ne sait jamais sur quoi ou sur qui on va tomber, ici !

- Les Compagnons sont équipés comme de l'Équipement (ils requièrent un emplacement d'Équipement libre).
- Ils ont des Points de vie et peuvent subir des Dégâts.
- Lorsqu'ils sont « tués » (ont reçu autant ou plus de Dégâts que leur total de Vie), ils sont défaussés dans la défausse de cartes Équipement.



- Ils **ne peuvent pas** recevoir de Bouclier, quel que soit son type, ils **ne peuvent pas non plus** subir d'États, et **ne peuvent pas** être guéris.

ÉLIMINER UN MONSTRE

Félicitations, vous avez éliminé un Monstre !
C'est un ennemi de moins qui veut votre tête... enfin...

- Une fois un Monstre éliminé, prenez immédiatement le **bonus d'élimination**, c'est-à-dire **toutes les récompenses** indiquées dans l'espace **Mort** au bas de la carte Monstre . Placez ces objets dans la Besace du Groupe. S'il y a une icône Dégât, ce dégât doit également être assigné à un Prisonnier.



- Une fois cela fait, retirez la carte du plateau Combat et placez-la dans la défausse du plateau Annexe. L'espace occupé par le Monstre éliminé demeurera vide jusqu'à la phase de Fin de Ronde (voir ci-dessous).
- Si tous les Monstres ont été éliminés, **le Combat n'est pas terminé**. L'élimination de tous les Monstres ne veut pas dire que vous n'êtes plus Empoisonné ou Ensanglanté ! Vous devez jouer toutes les Rondes de Combat jusqu'à la fin du Combat. Cela signifie que **les États auront toujours leurs effets**, mais aussi que les Prisonniers pourront entreprendre des actions pour piller. Les actions Aptitude pourront être ignorées, comme mentionné ci-dessus.

PHASE DE FIN DE RONDE

Une fois que le dernier Monstre a résolu son Action pour la Ronde de Combat, appliquez les effets de Fin de Ronde.

Appliquez ces effets, comme d'habitude, de gauche à droite.

- Assignez **1 jeton Dégâts pour chaque jeton Empoisonné** sur chaque plateau Prisonnier et chaque carte Monstre (2 jetons Empoisonné sur un Monstre = 2 Dégâts sur ce Monstre).
- S'il y a des espaces libres à droite de l'espace Groupe, **déplacez les Monstres vers le Groupe** pour remplir ces espaces. Un ennemi se trouvant sur le dernier espace à la droite du plateau Combat avance de deux si les deux autres cases sont vides.

Note : Ne déplacez pas les Monstres au-delà du Groupe jusqu'à l'espace à leur gauche.

Une fois la Phase de Fin de Ronde terminée, **commencez la prochaine Ronde de Combat** à partir de l'extrémité gauche du plateau Combat.

RONDE FINALE ET RONDE IV

Si vous vous rendez à la fin de la Ronde III et qu'il y a encore des Monstres présents sur le plateau Combat, faites les actions suivantes, comme indiqué dans l'espace Fin de Ronde à la fin de la Ronde III.

- Assignez **1 jeton Dégâts pour chaque jeton Poison** à la fin de chaque Ronde, comme décrit plus haut.
- Tout Monstre ou Prisonnier qui est affecté par un **Ensanglanté** (qui possède un jeton Ensanglanté) est éliminé et retiré du plateau.
- Tout Monstre toujours sur le plateau qui possède une icône **Ronde** entreprend ses actions pour la Ronde .

ENTRETIEN DE FIN DE COMBAT

Une fois un Combat terminé, faites ce qui suit :

- Assignez les Parchemins, les Fioles et l'Équipement pillés qui sont dans la Besace du Groupe aux **Prisonniers qui étaient impliqués dans le Combat**. Les Schémas pillés sont placés sur l'espace Collecteur du plateau Mutations (voir p. 14).
- Les joueurs qui ont passé ne peuvent pas recevoir de Butin pour leurs Prisonniers.
- Défaussez tout Monstre non éliminé.
- Défaussez tout Butin non pillé (les Schémas non pillés sont placés sous le deck de cartes Schémas).
- Reprenez des cartes Combat jusqu'à en avoir 3 en main. **S'IL N'Y A PLUS DE CARTES DANS VOTRE DECK,** vous n'avez qu'à mélanger votre défausse et à la placer face cachée dans l'espace prévu pour votre deck. Prenez ensuite la carte du dessus.
- **Défaussez tous les jetons État et tous les boucliers sur les plateaux Prisonnier.**
- Défaussez la carte active de chaque Prisonnier.

Voir p. 16 pour un exemple d'un Combat complet.



MOURIR

Si à tout moment (pendant un Combat ou à tout autre moment) la piste de Vie d'un membre du Groupe est remplie par des jetons Dégâts (à gauche du marqueur Vie maximale), ce **Prisonnier est éliminé** et votre Run se termine. Rendez-vous à la section **Fin de la Run** (p. 14).

- N'oubliez pas : si un Prisonnier est éliminé lors d'un Combat, **vous devez tout de même terminer le Combat**.

FINIR LE BIOME

Si vous avez survécu à tous vos Combats et que vous vous êtes rendus à une des deux Sorties, félicitations, vous avez traversé le Biome ! Vous pouvez maintenant entreprendre la phase Interbiome, puis le Biome suivant.

L'INTERBIOME

Bienvenue à l'Interbiome, un endroit où vous pouvez reprendre votre souffle !

Veuillez suivre les étapes suivantes en ordre.

1. RAMASSER LES SCHÉMAS

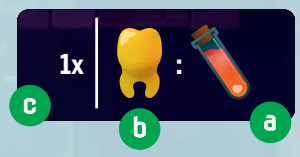
Si le Groupe a placé des **Schémas** sur l'espace Collecteur, il doit maintenant les prendre et les placer **gratuitement sur le dessus du deck** de cartes **Équipement**. N'oubliez pas, ces Schémas font maintenant partie de votre deck Équipement de façon **permanente** ; ne les remettez pas dans le deck de cartes Schémas !



2. VISITER LE MARCHÉ

Chaque personnage dans la section Interbiome fournit au Groupe différents objets qu'ils peut acheter.

Ce qui peut être acheté **a**, pour combien **b** et combien de fois **c**, est indiqué sur chaque personnage, comme sur les tuiles Marchand. Voir Actions du Marché ci-dessous pour les explications d'achat.



3. NETTOYER

Une fois les achats terminés, les cartes **Équipement** restantes sont défaussées et toute carte **Schéma** restante est placée en dessous du deck de cartes Schémas.

ACTIONS DU MARCHÉ

Les actions du Marché sont résolues de gauche à droite, dans l'ordre suivant :

- **LE GUÉRISSEUR** : Le Groupe peut payer la quantité de Dents en or indiquée pour enlever 1 jeton Dégâts du plateau Prisonnier de son choix. Il peut le faire autant de fois qu'indiqué.
- **LE MARCHAND** : Prenez et révélez autant de cartes du dessus du deck de cartes Équipement qu'indiqué (1 pour le Marchand Niv.0 par exemple), puis achetez-en autant que vous voulez pour le prix indiqué. Le Prisonnier de votre choix les reçoit alors immédiatement.
- **LE COLLECTEUR :** Prenez et révélez autant de cartes du dessous du deck de cartes Schémas qu'indiqué (1 pour le Collecteur Niv.0 par exemple), puis achetez-en autant que vous voulez pour le prix indiqué. Placez-les ensuite sur le dessus de votre deck de cartes Équipement dans l'ordre de votre choix.

Dans cet exemple, il y aurait 1 carte Équipement, 1 Fiole et 1 Schéma dans chacun de leurs espaces respectifs.



Note :
Les Cellules ne peuvent pas être dépensées pendant la phase Interbiome.

LE PROCHAIN BIOME

Vous devez maintenant retirer le Biome que votre Groupe vient de terminer et mettre en place le Biome (ou Boss) indiqué par la Sortie que votre Groupe a empruntée.

1. Remettez toutes les **tuiles Biome ainsi que les cartes Monstre** (y compris les **Élites**) et **Schémas** du Biome que vous venez de finir dans leurs sections de la boîte. Les cartes Équipement demeurent où elles sont.
2. Suivez les règles de mise en place précédemment suivies pour votre prochain Biome, en vous servant du contenu lié au Biome que vous explorerez.





COMBATTRE UN BOSS

Si vous avez emprunté une porte menant à un Boss , prenez la Feuille de référence Boss correspondante et suivez les instructions de mise en place. L'information à propos des Combats contre les Boss est donnée sur cette feuille, mais les règles suivantes sont communes à tous les Combats contre un Boss.

LE BOSS EST UN ENNEMI

Le Boss est un **Ennemi**, mais pas un Monstre. Tous les effets qui affectent les Ennemis sont donc résolus et tous les effets qui affectent les **Monstres ou Élites sont ignorés**.

MANCHES

Les Combats contre un Boss se déroulent pendant plusieurs manches. Une manche correspond à toutes les Rondes de Combat, de 0 à IV.
La Ronde 0 n'est jouée qu'au début du Combat et au début de chaque nouvelle instance du Boss (ex. : Concierge, Le Concierge Furieux).
Une fois que vous êtes rendus à la fin de la Ronde III ou IV, commencez une nouvelle manche en :

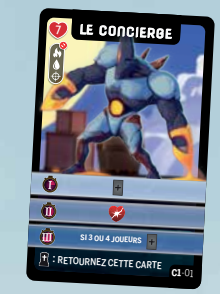
1. Tirant une nouvelle carte Combat de votre deck ;

2. Donnant le jeton Premier Joueur en suivant l'ordre de jeu ;

3. Jouant de nouvelles cartes Combat face cachée devant vous.
Il vous faudra probablement un certain nombre de manches pour vaincre un Boss.

PASSER SON TOUR
Dans une partie à 4 joueurs, un joueur différent doit passer son tour à chaque manche. Une fois que tous les joueurs ont passé une fois leur tour, vous pouvez de nouveau changer l'ordre des joueurs qui passent.
Le joueur qui passe ne fait pas de Test de Deck.

MORT DU BOSS



Lorsque vous avez vaincu le Boss (le nombre de jetons Dégâts sur sa carte est égal à sa Vie), enlevez tous les États sur le Boss, puis retournez sa carte, pour révéler une nouvelle phase du Boss. Cela est considéré comme un nouveau Combat ; donc vous devez également enlever tous les États sur les Prisonniers qui participent au Combat. Vous jouerez également une nouvelle Ronde 0.

Une fois que vous avez vaincu toutes les phases du Boss, vous avez gagné !

Bonne chance ! (Bien que la chance ne vous aidera pas tant que ça...)

FIN DE LA RUN

MORT

Donc, vous êtes morts. Ne soyez pas tristes, le meilleur reste à venir, votre périple ne fait que commencer ! Vous pouvez maintenant **dépenser des Cellules** pour devenir encore plus forts !

Malheureusement, la mort a un prix. Votre Groupe doit suivre les étapes suivantes :

- **Défaussez** tous les objets dans la Besace du Groupe, **à l'exception des Cellules**. Les cartes Équipement dans la Besace sont mélangées avec celles du deck de cartes Équipement et les cartes Schémas dans la Besace sont remises en dessous du deck de cartes Schémas.
- **Prenez** toutes les cartes **Schéma** se trouvant sur l'espace Collecteur du plateau Mutations et placez-les en dessous du deck de cartes Schémas du dernier Biome traversé.
- **Défaussez** toutes les cartes Équipement présentement sur les plateaux Prisonnier et mélangez la défausse au deck de cartes Équipement. **Oui, tout à fait, les Schémas gagnés pendant cette Run font maintenant partie en permanence de votre deck de cartes Équipement !**
- **Remettez** tous les Parchemins à leur position de départ sur les plateaux Prisonnier.

SUCCÈS

Si, contre toute attente, vous avez réussi à tuer un Boss, félicitations !
Votre Run se termine tout de même ici.
Suivez les étapes décrites ci-dessus.



LE PLATEAU MUTATIONS

Le plateau Mutations est l'endroit où vous placerez les cartes achetées avec vos Cellules à la fin de votre Run. Il s'agit également d'une façon de sauvegarder le progrès de votre Groupe d'une Run à l'autre. Les cartes sur ce plateau sont permanentes et ne sont pas perdues lorsque votre Groupe est éliminé à la fin d'une Run.

1. **Runes**
Votre Groupe peut gagner des **Runes** au cours d'une Run. Si vous découvrez une Rune, retournez la carte avec le symbole associé sur le **plateau Mutations** pour que son côté coloré soit face visible. Le Groupe possède désormais la Rune pour toutes ses Runs futures.
2. **Début de partie**
Les cartes dans ces pochettes donnent des avantages permanents au Groupe pour les Runs à venir **avant que ces Runs ne débutent**. Assurez-vous, lorsque vous commencez une nouvelle Run, de donner ces bonus à votre Groupe !
3. **Durant la partie**
Les cartes glissées ici donnent des avantages permanents au Groupe **au cours d'une Run**. Gardez-les en tête lorsque vous traversez des Biomes ou que vous faites face à des Boss !
4. **Habileté**
Votre Groupe ne peut avoir que 1 seule carte Habileté à tout moment. Ces cartes expliquent ce que vous devez faire si vous souhaitez remplacer votre Habileté actuelle.
5. **Cellules de Boss**
Éliminez La Main du Roi pour découvrir ce que cet espace fait...

Sauvegarder votre partie

Lorsque vous avez terminé de jouer, laissez toutes les cartes dans leurs pochettes du **plateau Mutations** et repliez-le pour le fermer. Cela laissera l'état de votre partie intact et vos Améliorations resteront en place pour vos parties à venir.



DÉPENSER VOS CELLULES

Il existe deux façons de dépenser vos Cellules à la fin d'une Run : les **decks Amélioration** et le **Puits**

LES DECKS AMÉLIORATION

Les 3 decks (Mutations **Survie**, **Tactique**, **Brutalité**) offrent au Groupe des chances d'améliorer son taux de survie au cours de futures Runs.

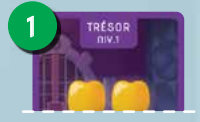
Ils sont divisés suivant les trois mêmes aptitudes que celles des pistes Parchemin sur vos plateaux Prisonnier et vous feront bénéficier d'Améliorations qui vous aideront dans ces trois aspects.



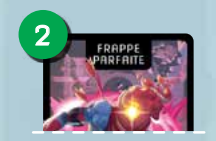
Vous pouvez **dépenser les Cellules de votre Besace pour acheter autant d'Améliorations que vous le souhaitez**. Au début de la partie, chaque carte Amélioration coûte 2 Cellules, et comme indiqué sur le dessus de chaque deck, vous prendrez la carte du **dessous du deck** lorsque vous dépenserez vos 2 Cellules.

Il existe, de façon globale, 3 types de cartes Amélioration.

1. **Mutations permanentes :** Ces cartes sont glissées dans une case du plateau Mutations et procureront un effet permanent au Groupe. Il ne peut y avoir qu'une seule carte à la fois par case.



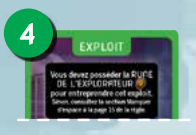
2. **Cartes Combat améliorées :** Celles-ci sont données au Prisonnier de votre choix, qui les incorporera à son deck de cartes Combat pour sa prochaine Run.
   - Les cartes Combat améliorées peuvent être réassignées à n'importe quel Prisonnier avant une Run ; sentez-vous libre d'expérimenter !



3. **Cartes Instructions :** Vous n'avez qu'à suivre les instructions écrites sur ces cartes. Quoi de plus facile ?



4. **Cartes Exploit :** Si vous obtenez une carte Exploit, vous pouvez la placer sur le plateau Mutations en suivant les instructions sur la carte. Cette carte est une tâche optionnelle que vous pouvez réaliser durant vos Runs. Une fois réalisée, suivez les étapes indiquées sur la carte.



LE PUITS

Les joueurs peuvent choisir de jeter 1 Cellule dans le mystérieux **Puits**. Les joueurs peuvent le faire autant de fois qu'ils le veulent.

Qui sait ce qui pourrait arriver ?



MANQUER D'ESPACE

Il se pourrait qu'après quelques Runs, vous veniez à manquer d'espaces vides sur le plateau Mutations dans lesquels placer vos cartes. Si cela se produit, vous pouvez soit **retirer une des cartes** qui sont sur le plateau Mutations (vous allez, bien sûr, perdre tout bénéfice qu'elle pourrait donner au Groupe), soit **ne pas placer de nouvelle carte** dans un espace.

La carte qui a été retirée (ou qui n'a pas été placée) doit être rangée avec les decks Prisonniers. Vous pouvez choisir de remettre cette carte sur le plateau Mutations au cours de vos futures Runs, si vous le souhaitez.

RÉINITIALISER VOTRE JEU

Si vous voulez réinitialiser votre jeu (pour le prêter à des amis ou recommencer avec des nouveaux joueurs), suivez les étapes suivantes :

1. Retournez toutes les Runes sur le plateau de Mutations pour que leur côté gris soit visible.

2. Triez toutes les cartes Équipement, en ne gardant que les cartes de base (indiquées par un petit code dans leur coin inférieur droit ST-01) puis placez-les dans la boîte contenant la boîte Decks des Prisonniers.

3. Placez toutes les autres cartes Équipement, y compris celles qui ont été Purgées, dans leurs decks de Biome ou de Boss respectifs, en ordre en commençant par le nombre dans le coin inférieur droit de la carte (B1-1, B1-1... jusqu'à la carte couverture).

Biomes et Boss

B1 - Quartier des prisonniers	B5 - Tour de l'horloge
B2 - Égouts toxiques	B6 - Sépulcre oublié
B3 - Toits de la prison	C2 - La Gardienne du Temps
C1 - Le Concierge	B7 - Château de Haute-Cime
B4 - Gué des brumes	C3 - La Main du Roi

4. Enlevez toutes les cartes du plateau de Mutations qui ne sont pas des Runes.

5. Triez tous les decks Prisonniers et Monstres (y compris les Élites), puis enlevez toutes les cartes avec ces icônes , , , et placez-les en ordre dans leurs decks respectifs. Placez ces decks dans leurs boîtes.

Vous êtes maintenant prêts à recommencer votre aventure !

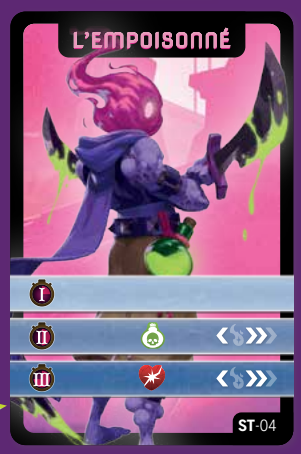


EXEMPLE DE COMBAT

Suite de l'exemple de la p. 10

Voici les cartes jouées par chacun des joueurs. Ces cartes sont placées sur l'espace actif de leur plateau Prisonnier.

Diane



Charlotte



Gabriel





Tuile Rencontre révélée



RONDE I

1 Les joueurs vérifient leur plateau Prisonnier pour voir si l'un d'entre eux a accès à une Action de Ronde 0 ; personne n'en a. Il n'y a pas de Monstre dans l'espace complètement à gauche, donc le Groupe commencera le Combat.

2 Diane

Diane n'a pas d'action à la Ronde I, donc c'est au tour de Charlotte de jouer.

3 Charlotte

Elle fait une Action Aptitude pour l'Écorché, qui est de gagner un jeton Bouclier, qu'elle prend de la réserve et dépose sur son plateau Prisonnier.

4 Gabriel

C'est donc au tour de Gabriel maintenant, mais il n'a pas d'action à la Ronde I. C'est donc la fin des Action du Groupe pour la Ronde I ; c'est maintenant au tour des Monstres.

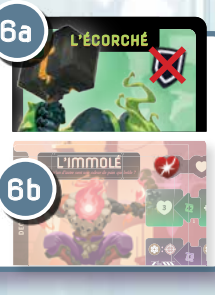


5 Zombie

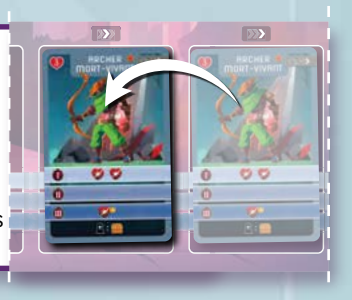
Le Zombie est dans l'espace à droite du Groupe, donc il agit en premier. Il n'a pas d'action pour la Ronde I, c'est donc au tour de l'Archer mort-vivant Élite.

6 Archer mort-vivant Élite

L'Archer mort-vivant Élite fait 1 dégât à 2 Prisonniers différents. Le Groupe décide que l'Écorché prendra le premier dégât et perdra son jeton Bouclier (6a), et que l'Immolé prendra l'autre dégât (6b).



7 Finalement, l'espace de Fin de Ronde est consulté : personne n'a reçu de jetons Poison, mais l'Archer mort-vivant Élite se déplace d'un espace vers la gauche en direction du Groupe.



RONDE II

Diane

1 Diane fait une Action Poison, et puisque l'icône de Portée le permet, elle assigne un jeton Empoisonné à l'Archer Élite (1a). Il n'y a PAS d'effet immédiat ; le Poison fera du dégât à la fin de la Ronde de Combat.

Charlotte

2 Charlotte fait 1 dégât et place 1 jeton Dégâts sur le Zombie (2a) parce qu'il est le seul Ennemi que sa Portée lui permet de frapper.

Gabriel

3 Gabriel fait 1 dégât et place un jeton Dégâts sur le Zombie (3a), qui est immédiatement retiré du plateau de Combat parce qu'il a autant de jetons Dégâts qu'il a de Points de vie.



Zombie

4 Selon l'espace Mort du Zombie, il donne 1 Cellule lorsqu'il est éliminé, donc le Groupe place 1 Cellule dans sa Besace (4a) et défausse le Zombie dans l'espace de Défausse des Monstres (4b).



Archer mort-vivant Élite

5 C'est maintenant au tour de l'Archer mort-vivant Élite, qui ne fait rien à la Ronde II.

6 Maintenant, l'espace de Fin de Ronde est consulté et indique que l'Archer mort-vivant Élite doit prendre 1 dégât parce qu'il a été Empoisonné ; un jeton Dégâts est assigné à sa carte (6a). Finalement, il est déplacé dans l'espace nouvellement vacant à côté du Groupe (6b) .



RONDE III

Diane

1 Diane commence avec une Action 1 Dégât et assigne 1 jeton Dégâts à l'Archer mort-vivant Élite (1a).

Charlotte

2 Charlotte n'a pas d'Action à la Ronde III et c'est donc à Gabriel d'agir.

Gabriel

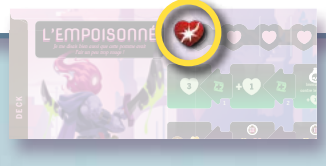
3 Gabriel entreprend une Action Piller et récupère le Parchemin Vert de l'espace Groupe (3a) et le place dans la Besace du Groupe (3b).





Archer mort-vivant Élite

4 C'est maintenant au tour de l'Archer mort-vivant Élite. Il fait 1 dégât au Premier Joueur, donc Diane place un jeton Dégâts sur son plateau Prisonnier (l'Empoisonné) (4a).



5 Finalement, l'espace de Fin de Ronde indique que 1 dégât doit être assigné à l'Archer mort-vivant Élite parce qu'il a été Empoisonné. Ce troisième jeton Dégâts (5a) signifie que le Monstre est mort, donc il est enlevé du plateau Combat. L'espace Mort du Monstre indique qu'il donne une carte Équipement lorsqu'il est éliminé, donc la carte du dessus du deck Équipement est placée face visible dans la Besace du Groupe (5b).



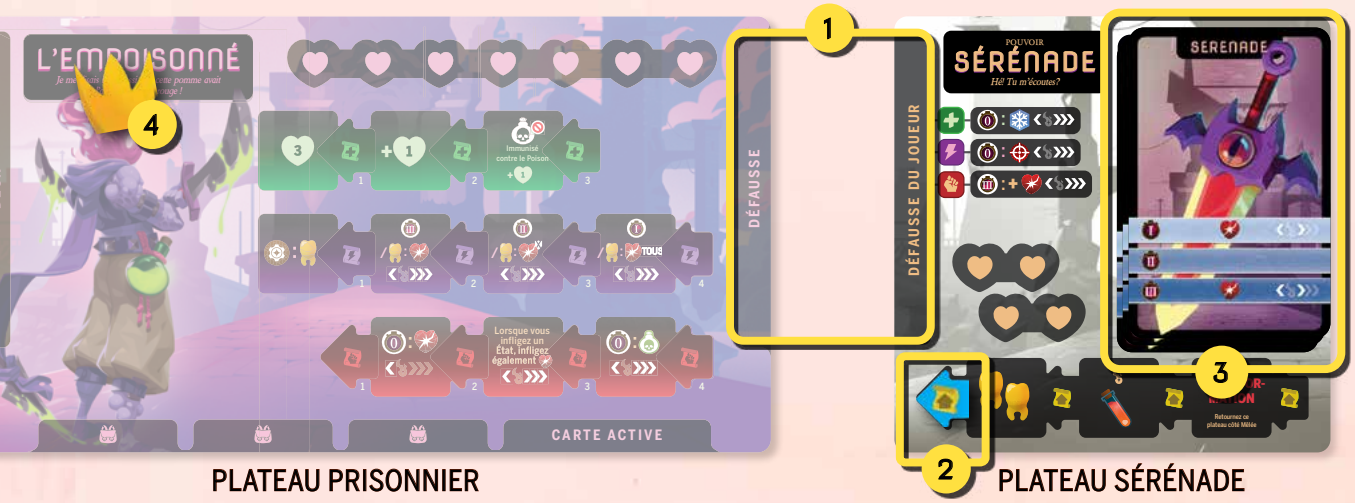
6 Le Combat est maintenant terminé. **Note** : Si le Zombie était demeuré « vivant » à la fin du Combat, il aurait fait 1 Dégât en tant qu'Action finale de Combat, à la Ronde IV.

ENTRETIEN DE FIN DE COMBAT
Les joueurs partagent le Butin entre les personnages qui ont pris part au Combat : la carte Équipement est donnée à l'Immolé, et Gabriel la place donc dans son espace Équipement vide, et le Parchemin Vert est donné à l'Empoisonné, alors Diane défausse le jeton et glisse son marqueur Parchemin Vert d'un espace vers la droite sur le plateau Prisonnier de l'Empoisonné, puis elle glisse son marqueur Vie maximale d'un espace vers la droite. La Cellule reste dans la Besace.

MODE SOLO

MISE EN PLACE

Choisissez un Prisonnier et procédez comme s'il s'agissait d'une partie à plusieurs joueurs.



PLATEAU PRISONNIER

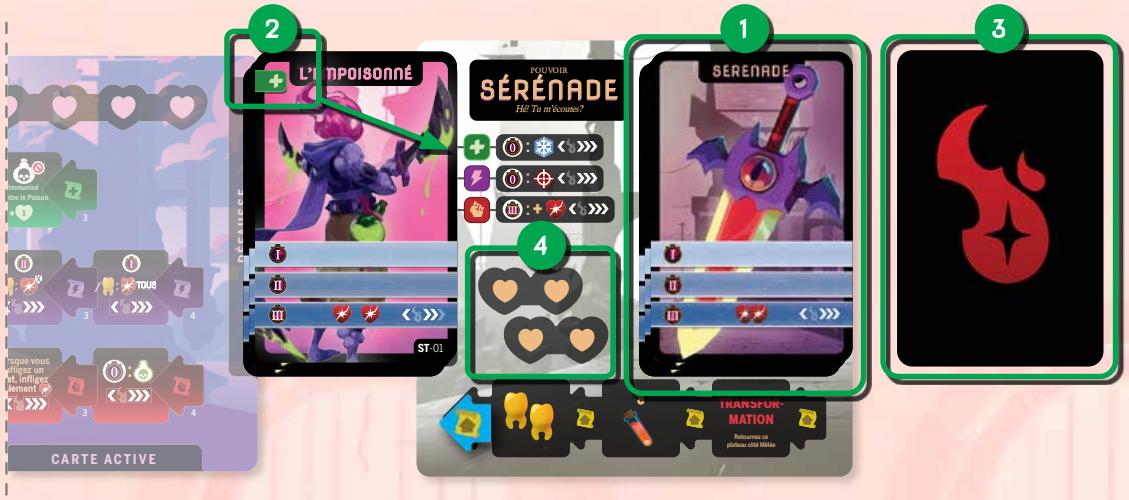
PLATEAU SÉRÉNADE

PLATEAU SERENADE

1. Placez le plateau Sérénade face « Pouvoir » visible à droite de votre plateau Prisonnier, en laissant un espace assez large pour votre défausse de cartes Combat.
2. Placez le marqueur Sérénade sur le premier emplacement de la piste.
3. Mélangez les 3 cartes Combat de Sérénade et placez-les dans un deck face cachée sur le plateau Sérénade.
4. Donnez le jeton Premier Joueur au Prisonnier, mais Sérénade peut recevoir le rôle de Premier Joueur au cours de votre Run.

SÉRÉNADE EN COMBAT

1. Révélez la carte du dessus du deck de cartes Combat de Sérénade ; ce seront les actions de Combat qu'elle entreprendra.
2. En plus de sa carte, Sérénade activera également un pouvoir selon le symbole **sur la carte du dessus de la défausse du Prisonnier**, dans la Ronde indiquée (Gel à la Ronde 0, Ciblé à la Ronde 0 ou 1 Dégât supplémentaire à un Ennemi à la Ronde III). S'il n'y a pas de carte dans la défausse, Sérénade ne peut pas activer de pouvoir spécial. Si la carte dans la défausse a plus d'un symbole, le joueur peut choisir lequel utiliser. Si la carte n'a pas de symbole, Sérénade ne fait rien.
3. À la fin du Combat, défaussez la carte du dessus du deck de Sérénade face cachée à droite de son plateau.
4. Assignez les Dégâts de Sérénade ici. Elle n'a que 4 Points de vie, donc assignez vos Dégâts avec sagesse !



Si le deck de cartes Combat de Sérénade devient vide, vous devrez utiliser les actions imprimées sur son plateau pour tous les combats subséquents dans ce Biome.

La défausse de Sérénade ne peut être mélangée et réinitialisée que pendant l'Interbiome.

TESTS

Avant de faire un Test (quel que soit son type), **le Prisonnier reprend le jeton Premier Joueur** s'il ne l'a plus.



LE PRISONNIER EN COMBAT

Le Prisonnier joue toujours 2 cartes (comme le fait le Premier Joueur dans une partie à 2 joueurs).



RÉCOMPENSES (Parchemins, Fioles et Améliorations)

Si le joueur le souhaite :

1. Sérénade peut recevoir un Parchemin obtenu au cours de la partie (à moins qu'il ne soit spécifiquement destiné au joueur). Peu importe la couleur du Parchemin, le Parchemin de Sérénade avance d'un espace.

2. Sérénade peut être guérie avec si le jeu le permet.

3. Sérénade peut recevoir des cartes Amélioration à ajouter à son deck de cartes Combat pendant la phase d'amélioration à la fin d'une Run, tout comme un Prisonnier.



MORT DE SÉRÉNADE

Sérénade est considérée comme un Prisonnier ; si elle meurt, la **Run se termine**.

TRANSFORMATION DE SÉRÉNADE

Dès que le Parchemin de Sérénade dépasse l'espace Transformation, Sérénade se transforme. Le plateau de Sérénade est retourné pour que son côté MÊLÉE soit visible. Sérénade est entièrement guérie de ses Dégâts, ses cartes Combat sont placées dans le même ordre que sur son côté précédent (et la défausse demeure identique) et le Parchemin de Sérénade est placé dans le premier espace de la nouvelle piste Parchemin.



AIDE DE JEU SÉRÉNADE

PISTE PARCHEMIN POUVOIR

1. Gagnez immédiatement 2 Dents en or.
2. Le Prisonnier gagne immédiatement 1 Fiole.
3. Transformation !



PISTE PARCHEMIN MÊLÉE

1. Donnez un Bouclier au Prisonnier à la Ronde 0.
2. Le Prisonnier peut faire une action Aptitude à la Ronde 0.
3. Retirez un au Prisonnier à la Ronde 0.





LÉGENDE DES TRÉSORS MAUDITS

Ci-dessous sont décrits les effets des symboles numérotés des Trésors maudits dans chaque Biome.

GUÉ DES BRUMES (B4)

I Défaussez toutes les Potions.

II Tous les Prisonniers subissent jusqu'à ce qu'ils aient tous seulement 1 Point de vie restant.

TOUR DE L'HORLOGE (B5)

I Défaussez toutes les Potions.

II Tous les Prisonniers défaussent 1 carte Équipement.

SÉPULCRE OUBLIÉ (B6)

I Les joueurs ne peuvent plus communiquer pendant la préparation des Combats jusqu'à la fin du Biome.

II Retournez toutes les Lanternes allumées pour que leur côté éteint soit face visible.

CHÂTEAU DE HAUTE-CIME (B7)

I Défaussez toutes les Dents en or.

II Vous ne pouvez pas utiliser de Runes avant la fin du Biome.



LÉGENDE DES CLOCHES

Ci-dessous sont décrits les effets des symboles sur les jetons Cloche.

TOUR DE L'HORLOGE (B5)

Le Premier Joureur subit 2 .

Le Premier Joueur perd 1 amélioration de Parchemin de son choix.

Le Premier Joueur défausse 1 carte Équipement.



LÉGENDE DES RESTRICTIONS

Ci-dessous sont décrits les effets des symboles numérotés des tuiles Restriction.

CHÂTEAU DE HAUTE-CIME (B7)

I Le Premier Joueur ne peut pas résoudre ses Actions de Combat au cours de la Ronde de Combat (I).

II Vous devez utiliser 2 Boucliers pour bloquer 1 .

III Les Potions ne peuvent pas être utilisées.

IV Les Actions Aptitude ne peuvent pas être utilisées.

INDEX

Amélioration : 15
- Manquer d'espace : 15

Aptitudes : 11
- Objets d'Aptitude (Équipement) : 12

Bloquer/Bouclier : 11

Boss
- Combattre un Boss : 13
- Mort : 14

Butin/Piller
- Action de Combat : 11
- Besace : 6
- Placement : 8
- Utiliser une Potion : 7

Cellules :
- Cellules de Boss : 14
- Dépenser : 15
- Icône sur tuile : 7

Combat
- Anatomie d'une carte : 9
- Entretien de fin de combat : 12
- Exemple complet : 16-17
- Jouer les cartes Combat : 10
- Mise en place : 8
- Plateau : 9
- Préparation : 10
- Règle d'or : 11
- Ronde 0 : 11
- Solo : 18

Compagnons : 12
- Dégâts : 11

Dents en or :
- Icône sur tuile : 7
- Marché de l'Interbiome : 13
- Tuiles Marchand : 7

Ennemis
- Cartes Monstre : 9
- Placer les Monstres : 8
- Ronde IV : 13
- Tuer : 12

Équipement
- Achats à l'Interbiome : 13
- Cartes : 12
- Compagnons : 12
- Définition : 7
- Emplacements d'équipement : 5
- Entretien de fin de combat : 13
- Fin de la Run : 14
- Vous équiper : 12

États : 11
- Immunité : 11
- Ronde IV : 12

Fiole : 7

Marchand :
- Tuiles : 7
- Marché : 13

Mouvement : 6

Mutations, plateau : 14

Parchemins
- Icône sur tuile : 7
- Piste Parchemin : 5

Portée : 11
- Sur carte Combat : 9

Potions :
- Action de Ronde 0 : 11
- Action Piller : 11
- Sur tuile : 7

Premier Joueur :
- Boss, combat de : 13
- Cartes Combat, jouer des : 10
- Changement de Premier Joueur : 7
- Début de partie : 5
- Rangement du jeton : 3
- Solo : 18
- Sur tuile : 7
- Test, faire un : 8

Prisonnier
- Mort : 12
- Survol d'un plateau : 5

Puits : 15

Réinitialiser votre jeu : 15

Run : 8
- Fin de la Run : 14

Runes
- En déplacement : 6
- Plateau Mutations : 14
- Première mise en place : 3
- Sur tuile : 7

Schémas
- Butin : 8
- Fin de Combat : 12
- Fin de la Run : 14
- Icône sur tuile : 7
- Interbiome : 13
- Prochain Biome : 13

Tests : 8
- En déplacement : 6
- Icône sur carte : 9
- Icône sur tuile : 7

Chef de studio : Manuel Sanchez
Développement : Olivier Lamontagne, Christian Lemay, Manuel Sanchez
Chef de projet : Olivier Lamontagne
Illustrateurs : Laure de Chateaubourg, Naïade, Robin Lagofun, Paul Vérité
Sculpteur 3D : Thomas Choux
Direction artistique : Sébastien Bizos
Graphisme : Sébastien Bizos, Simon G Lalonde-Boisvert, Karine Tremblay
Gestionnaire de marque : Joëlle Bouhnik
Rédaction de la règle : Matthew Legault
Traduction : Éric Harlaux
Correction : Bla bla rédaction

L'équipe de Scorpion Masqué aimerait exprimer sa plus profonde gratitude à tous ceux qui ont cru en ce projet et qui nous ont généreusement soutenus sur Kickstarter. Nous aimerions également remercier notre incroyable équipe de testeurs pour les nombreuses heures passées sur les différentes versions de notre jeu et pour leurs inestimables retours. *Dead Cells : Le jeu de société Rogue-Lite* n'aurait jamais pu voir la lumière du jour sans ces deux fantastiques groupes de personnes.

45'
14+
1-4

© 2024 Le Scorpion masqué inc. L'utilisation des illustrations, du titre *Dead Cells : Le jeu de société Rogue-Lite*, du nom Le Scorpion Masqué et du logo Scorpion Masqué est strictement interdite sans le consentement écrit du Scorpion masqué inc.
*Sauf pour les jeux vendus sur un territoire soumis à la taxe éco-mobilier, qui prend déjà en charge les coûts liés au dispositif de collecte, de tri et de recyclage.

Nous finançons le remplacement de tous les arbres servant à la production de nos jeux.*

EVIL EMPIRE
MOTION TWIN
Scorpion Masqué