1-2

10+

45min

Double Rumble™



Dans un futur proche, la pollution outrancière a provoqué la recrudescence de la criminalité et déclenché des mutations étranges. Les forces de l'ordre sont dépassées. Une poignée de héros tentent de ramener un semblant de calme dans la ville. Parcourez les rues, aventurez-vous sur les docks et pénétrez dans une base sous-marine pour mettre fin au chaos qui ravage la ville !

8BITBOX™

iello™

MATÉRIEL

MATÉRIEL DU JEU

- *76 cartes Ennemi*
- *8 cartes Boss*
- *15 cartes Équipement*
- *1 plateau Combat (en 2 parties)*
- *6 tuiles Combattant*
- *6 jetons Handicap Continu*

MATÉRIEL DE LA CONSOLE

- *2 manettes*
- *Une dizaine de gros cubes blancs*
- *Une vingtaine de petits cubes blancs*
- *1 dé vert, 1 dé bleu, 1 dé jaune, 1 dé rouge et 1 dé blanc*

APERÇU ET BUT DU JEU

Dans *Double Rumble*, deux joueurs coopèrent pour faire traverser leurs Combattants, grâce à leurs poings, 4 Stages remplis de redoutables Ennemis.

Chaque Stage comporte une phase de **DÉFILEMENT** (durant laquelle les Ennemis sont mis en jeu) et une phase de **BASTON** (durant laquelle les Combattants luttent contre les Ennemis).



Choisissez votre Coup spécial, augmentez votre Furie et utilisez votre Équipement pour vous frayer un chemin jusqu'au redoutable Boss !

***Double Rumble* peut aussi se jouer seul.** Endossez alors seul le rôle de deux Combattants pour sauver la ville !

ÉLÉMENTS DE JEU

Tuiles Combattant

Les tuiles Combattant représentent les joueurs et se placent sur le plateau. Une fenêtre est découpée afin de pouvoir y insérer un jeton Handicap Continu.



Plateau Combat

Le plateau Combat se compose de deux éléments aux rectos (côté A) et versos (côté B) différents en fonction de la difficulté de jeu souhaitée : le nombre de crédits disponibles en haut, et la première carte à recevoir un petit cube en bas. Sur ce plateau sont visibles 4 emplacements pouvant accueillir les tuiles Combattant.



Cartes Ennemi

Il existe 4 paquets de cartes Ennemi numérotées au verso, appelées Stages. Ceux-ci peuvent être de 2 couleurs différentes :



L'Ennemi au recto regarde vers la droite.

L'Ennemi au recto regarde vers la gauche.



Les rectos montrent chacun un Ennemi, ayant une Force de base, d'éventuels Points faibles et généralement un Pouvoir. Une zone est réservée à côté de la Force pour accueillir un cube de Force (petit cube blanc).





La rue — *Les docks* — *La base sous-marine* — *Le repaire mutant*

Cartes Boss

Les cartes Boss sont numérotées au verso, en fonction du Stage où ils apparaissent. Le recto montre un Boss avec une Force, d'éventuels Points faibles ainsi qu'un Pouvoir.





Les Boss des Stages 2, 3 et 4 infligent en plus un Handicap Continu. Des emplacements sont réservés pour y placer des cubes de Vie (gros cubes).

Cartes Équipement



Les cartes Équipement représentent un objet et son effet.



Jetons Handicap Continu

Ces jetons permettent aux joueurs de se rappeler quel Combattant subit le Handicap Continu du Boss.



Cubes de Vie (gros cubes blancs)

Les cubes de Vie se placent sur les cartes Boss uniquement. Ils indiquent le nombre de fois qu'il faut les battre pour les éliminer.



Cubes de Force (petits cubes blancs)

Les cubes de Force se placent sur les cartes Ennemi uniquement. Ils augmentent la Force des Ennemis de 1.



Dé vert, dé bleu, dé jaune, dé rouge et dé blanc

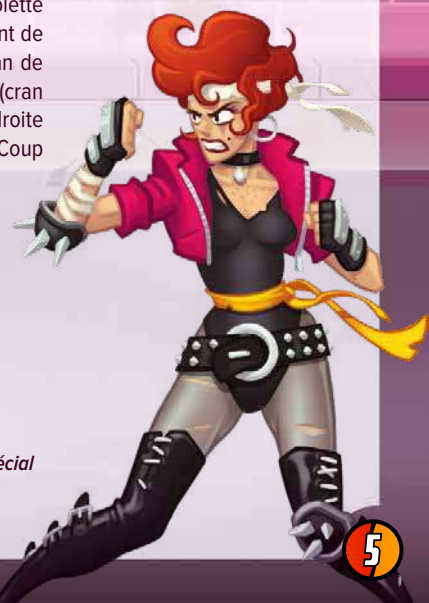
Ces dés permettent de résoudre les Combats ou des effets de jeu.



Manettes

Les manettes présentent 3 molettes. La molette centrale indique votre vie restante (❤), allant de 0 à 9. La molette de gauche indique le cran de votre Furie, pouvant aller de la flèche ⬇ (cran 0) à la flèche ⬆ (cran 4). La molette de droite indique un symbole représentant votre Coup spécial.





MISE EN PLACE



1. Choisissez un niveau de difficulté, puis formez le plateau Combat en l'assemblant selon le tableau ci-dessous. Placez-le face à vous, au centre de la table.

Difficulté	*Facile*	*Moyen*	*Difficile*
Partie supérieure	A	B	B
Partie inférieure	A	A	B

Nous conseillons aux deux joueurs de se placer côte à côte, face au plateau, pour jouer.

4. Séparez les 8 cartes Boss selon le chiffre au verso. Piochez au hasard et sans les regarder une carte de chaque chiffre. Placez-les face cachée, côte à côte, au-dessus du plateau dans l'ordre croissant. Remettez les autres cartes Boss dans la boîte.



5. Séparez les 4 paquets de cartes Ennemi selon le chiffre au verso (mais pas selon la couleur). Mélangez chaque paquet. Retirez au hasard et sans les regarder 8 cartes de chaque paquet et remettez-les dans la boîte. Formez 4 pioches face cachée avec les cartes restantes et placez-les au-dessus de la carte Boss correspondante.





2. Placez les cubes et les dés à proximité.



3. Mélangez les cartes Équipement et formez une pioche face cachée.





6. Placez un petit cube blanc sur l'emplacement le plus à droite de la zone de crédits disponibles.

7. Choisissez chacun 1 Combattant, que vous placez sur un emplacement de droite du plateau Combat, en les orientant vers la droite.

8. Prenez la manette de la couleur de votre Combattant. Indiquez ⬇ sur la molette de gauche, 8 sur la molette centrale, et le symbole de votre choix sur la molette de droite.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de ***Double Rumble*** se déroule en 4 manches, appelées Stages. Chaque Stage se déroule en 2 phases :

1 DÉFILEMENT

2 BASTON



1 DÉFILEMENT

Lors de cette phase, vous et votre partenaire allez décider du meilleur emplacement de chaque carte du Stage en cours.

Suivez les étapes de Pioche et de Placement comme décrit ci-dessous et répétez-les jusqu'à ce que toutes les cartes du Stage en cours soient placées, carte Boss comprise. Débutez avec le Stage 1.

A PIOCHE

Un joueur pioche la première carte du paquet Stage en cours et la révèle. Vous pouvez toujours regarder la couleur au dos des cartes qu'il vous reste à piocher.



B PLACEMENT

Placez la carte piochée dans l'une des 2 rangées autorisées **en dernière position** (voir encadré ***LES RANGÉES***, en page suivante). Vous pouvez discuter entre vous autant que vous le voulez pour déterminer dans quelle rangée il est préférable de la placer. Si la pioche n'est pas vide, retournez à l'étape de Pioche. Sinon, passez à la phase de ***BASTON***.

LES RANGÉES

Face aux 4 emplacements du plateau se trouvent 4 rangées virtuelles (en haut à gauche, en bas à gauche, en haut à droite et en bas à droite). Lorsque vous devez placer une carte Ennemi, regardez son recto :

- *S'il est rouge, vous devez placer cette carte dans l'une des 2 rangées à gauche du plateau.*
- *S'il est bleu, vous devez la placer dans l'une des 2 rangées à droite.*

Les Ennemis sont toujours orientés vers le plateau. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes placées dans chaque rangée.



Le dos des cartes Boss n'étant pas coloré, placez ces cartes de sorte que les Boss regardent vers le plateau (en haut ou en bas, à votre convenance).

VOCABULAIRE

- ***Rangée adjacente :*** *Il s'agit de la rangée située au-dessus ou en dessous de la rangée dans laquelle se trouve cette carte.*
- ***Rangée d'en face :*** *Il s'agit de la rangée située de l'autre côté du plateau, à la même hauteur que la rangée dans laquelle se trouve cette carte.*
- ***Rangée vide :*** *Il s'agit d'une rangée dans laquelle il n'y a aucune carte.*

COMMENT BIEN PLACER LES CARTES ENNEMI ET BOSS ?

Afin d'aller le plus loin possible dans le jeu et même d'éliminer le dernier Boss, vous pouvez prendre en compte plusieurs éléments pour décider du meilleur endroit où placer la carte que vous venez de piocher. Voici une liste non exhaustive :

• POUVOIRS

Immédiatement après avoir placé une carte avec un **Pouvoir jaune**, appliquez ce dernier. Il doit être appliqué par le joueur dont le Combattant se trouve à la même hauteur que la carte placée.

Le **Pouvoir rouge** d'un Ennemi ou d'un Boss s'applique quand un joueur les affronte lors de la phase de **BASTON** (voir page 13). Certains de ces Pouvoirs dépendent des Équipements ou de la Furie du Combattant qui l'affronte.

Essayez d'anticiper la situation dans laquelle vous serez au moment où vous affronterez l'un de ces Ennemis.

Le **Pouvoir bleu** d'un Ennemi ou d'un Boss s'applique lorsque vous éliminez cet Ennemi ou retirez un cube de ce Boss suite à un Combat contre lui (voir page 14).

Assurez-vous d'éliminer les Ennemis de ce type avec succès pour profiter de leur Pouvoir.

Le **Handicap Continu** d'un Boss s'applique durant toute la durée du Stage en cours. Immédiatement après avoir placé une carte avec un Handicap Continu (Boss des Stages 2, 3 et 4), le Combattant situé à la même hauteur que le Boss prend un jeton Handicap Continu et l'insère dans sa tuile Combattant. Pendant toute la durée du Stage, ce Combattant le conserve et subit le malus inscrit sur la carte Boss. Retirez ce jeton à la fin du Stage.



• POINTS FAIBLES

Les cartes Ennemi et Boss ont pour la plupart 1 ou 2 Points faibles. Si la molette de droite de votre manette ou votre Équipement indiquent un Coup spécial identique au Point faible de l'Ennemi, vous pourrez le battre beaucoup plus facilement (voir page 13).

*Essayez de regrouper les Ennemis par Point faible pour vous faciliter la phase de **BASTON**.*

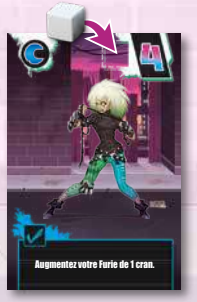


• CUBES DE FORCE ET CUBES DE VIE

Tous les Ennemis et Boss possèdent une Force de base. Plus elle est faible, plus ils sont faciles à battre.



À partir de la 4e carte Ennemi placée dans une même rangée (ou 3e en mode Difficile), placez un cube de Force dans la zone réservée sur cette carte. Ce cube augmente de 1 la Force de base de cet Ennemi. Il ne peut pas y avoir plus d'un cube de Force sur une carte Ennemi. Si vous deviez en ajouter un second en appliquant un autre Pouvoir, ignorez simplement le nouvel ajout.



Immédiatement après avoir placé la carte Boss, placez-y un cube de Vie de plus que le numéro du Stage en cours. Par exemple, placez 4 cubes de Vie sur le Boss du Stage 3. Il n'y a pas de limite de cubes de Vie sur une carte Boss.



2 BASTON

La phase de **BASTON** débute dès la fin de la phase de **DÉFILEMENT**, quand la carte Boss a été placée. Lors de cette phase, vous pouvez vous déplacer, changer de Coup spécial et affronter l'Ennemi ou le Boss se trouvant face à votre Combattant.

Lors de cette phase, il n'y a pas de tour de jeu. Un même joueur peut enchaîner plusieurs actions dans l'ordre de son choix, avant de laisser la main à son coéquipier. Finissez toujours une action avant d'en entreprendre une nouvelle.

Observez, anticipez, discutez. Vous devez vous coordonner au mieux pour venir à bout des Ennemis sans encaisser trop de dégâts.

A SE DÉPLACER

Vous pouvez déplacer votre Combattant depuis n'importe quel emplacement vers n'importe quel autre **emplacement libre**. Orientez toujours votre Combattant de sorte qu'il regarde vers le bord du plateau.

Si un Combattant quitte un emplacement dont la rangée n'est pas vide, il perd 1❤.

EXEMPLE

Buddy veut se déplacer en bas à gauche. Dans ce cas, il perd 1❤, puisque la rangée face à l'emplacement qu'il quitte n'est pas vide.



B CHANGER DE COUP SPÉCIAL



Votre Coup spécial est indiqué par votre molette de droite. Vous pouvez à tout moment en changer durant la phase de **BASTON**. Pour cela, perdez 1❤, et pivotez votre molette afin d'indiquer le symbole de votre choix. Vous ne pouvez pas changer de Coup spécial s'il ne vous reste que 1❤.

C AFFRONTER UN ENNEMI

Vous pouvez affronter uniquement le premier Ennemi de la rangée face à vous, en suivant les étapes ci-dessous dans l'ordre. L'ensemble de ces étapes constitue un Combat.

1 Calculez la Force finale de l'Ennemi en ajoutant à sa **Force de base** (inscrite sur la carte) les **éventuels modificateurs** suivants :



Un cube de Force présent sur une carte Ennemi augmente sa Force de 1.



La Force des Ennemis avec ce symbole Pouvoir peut être augmentée. Les chevrons accolés au chiffre en haut de la carte vous rappellent de lire le texte en bas.

***ATTENTION :** Les cartes Ennemi et Boss sont différentes. Certains Pouvoirs ciblent précisément les Ennemis, d'autres uniquement les Boss.*

2 Lancez les dés :



Vous **devez** toujours lancer le dé vert.



Si le Coup spécial de votre manette – ou l'un de vos Équipements – indique au moins l'un des Points faibles de l'Ennemi, vous **pouvez** également lancer le dé bleu.



Le Pouvoir d'un Ennemi peut vous **obliger** à lancer un dé supplémentaire (jaune, rouge ou blanc).

3 Si un Handicap Continu de Boss vous oblige à relancer des dés, faites-le. Ensuite, vous pouvez relancer certains dés si des effets d'Équipements ou des Capacités de Furie vous le permettent. Utilisez vos Équipements et Capacités dans l'ordre de votre choix.

4 Calculez enfin la somme des valeurs indiquées sur les dés. Cette somme est appelée **Résultat**.

EXEMPLE

Vous affrontez cet Ennemi. Il a une Force finale de 4 (2 de base, +1 à cause du cube, +1 à cause de son Pouvoir). Votre Coup spécial vous permet de lancer le dé bleu. Vous obtenez un Résultat de 3 (1 sur le dé vert, +2 sur le dé bleu), mais, grâce à votre Bouteille, vous relancez le dé vert, et obtenez 4 pour un Résultat final de 6.



COMBAT GAGNÉ !

Si le Résultat est supérieur ou égal à la Force de l'Ennemi, celui-ci est **éliminé**.

- **ENNEMI ÉLIMINÉ :** Lorsque vous éliminez un Ennemi, que ce soit suite à un Combat ou, grâce à une Capacité de Furie ou à un Équipement, réalisez ces étapes :
  1. Si l'Ennemi a un Pouvoir ☑, appliquez-le.
  2. Remettez dans la boîte l'Ennemi éliminé.
  3. Faites glisser jusqu'au bord du plateau les cartes Ennemi et Boss restant dans la rangée.
- **PROJECTION :** Si le Résultat est supérieur ou égal au **double de la Force finale de l'Ennemi**, celui-ci subit une Projection. Cet Ennemi ainsi que celui juste derrière lui sont **éliminés** (quelle que soit la Force du second Ennemi). **Résolvez complètement l'élimination du premier Ennemi, puis celle du second.** Si l'Ennemi est projeté sur un Boss, l'Ennemi est éliminé et vous retirez un cube de Vie au Boss. Un Ennemi peut être projeté même s'il n'y a aucune carte derrière lui. Un Boss ne peut pas être projeté.

EXEMPLE

Pour reprendre l'exemple précédent, si vous obtenez un Résultat de 8 ou plus, l'Ennemi est projeté. Il est éliminé, de même que l'Ennemi derrière lui. Puisque le Pouvoir du second Ennemi est bleu, vous l'appliquez au moment de l'élimination.



COMBAT PERDU !

Lors d'un Combat, si le Résultat est inférieur à la Force de l'Ennemi, l'Ennemi **n'est pas éliminé, mais simplement mis en fuite**. Réalisez alors ces étapes dans l'ordre :

1. Augmentez votre Furie de 1 cran, si possible (voir page 16).
2. Perdez autant de ❤ que la différence entre la Force de l'Ennemi et votre Résultat. Si vous tombez à 0❤ ou moins, finissez ces étapes avant de passer à ***COMBATTANT BATTU***.
3. Remettez l'Ennemi dans la boîte.
4. Faites glisser jusqu'au bord du plateau les cartes Ennemi et Boss restant dans la rangée.

EXEMPLE

Avec un Résultat de 3 face à un Ennemi ayant une Force finale de 5, vous perdez le Combat. Vous augmentez votre Furie de 1 cran, et perdez 2❤. L'Ennemi est remis dans la boîte.

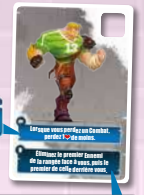
FURIE



À chaque fois que vous perdez un Combat, que vous perdiez des ❤ ou non, votre Furie augmente de 1 cran. Pour ce faire, tournez votre molette de gauche dans le sens horaire afin qu'elle indique la flèche suivante. Vous ne pouvez jamais tourner votre molette plus loin que la flèche du haut ⇧. Votre Furie peut aussi augmenter grâce aux Pouvoirs de certains Ennemis.

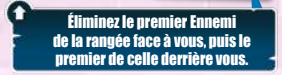


Une fois que votre molette a atteint ou dépassé la flèche de gauche ⇦, vous bénéficiez de la Capacité de Furie passive de votre Combattant.





Si la molette a atteint la flèche du haut ⇧ (cran 4), vous pouvez à tout moment **durant la phase de BASTON** appliquer la Capacité de Furie active de votre Combattant. Pour cela, tournez la molette jusqu'à revenir à la flèche du bas ⇩ (cran 0). Vous devrez attendre que votre Furie remonte pour profiter à nouveau de vos Capacités de Furie.



ÉQUIPEMENTS



- Vous êtes limités à 2 Équipements maximum par Combattant. Si vous en avez déjà 2 et que vous en piochez, défaussez les Équipements en trop parmi ceux que vous avez déjà ou que vous venez de piocher.
- Vous ne pouvez pas donner d'Équipements à l'autre Combattant, sauf si un Pouvoir ou une Capacité vous précise le contraire.
- Si la pioche d'Équipements est vide, vous ne pouvez plus obtenir de nouveaux Équipements.
- Certains Équipements peuvent se casser. Si vous obtenez sur le dé vert le chiffre inscrit dans le carré vert d'une carte Équipement, défaussez cet Équipement après la résolution du Combat.



COMBATTANT BATTU



Un Combattant est battu lorsque sa molette centrale atteint 0. Baissez cette molette de 1 à chaque fois que vous perdez 1❤.

Lorsqu'un Combattant est battu :



- Reculez le cube de la zone de Crédit d'une case. Si le cube atteint la case 0, passez immédiatement à **FIN DE LA PARTIE**.



- Remettez le Combattant battu dans la boîte, et défaussez ses Équipements. Choisissez un nouveau Combattant parmi ceux n'ayant pas encore été utilisés. Assurez-vous qu'aucun jeton Handicap Continu n'est inséré dans la tuile, même si le Combattant battu en avait un. Placez ce Combattant sur l'un des emplacements libres de droite, orienté vers la droite.



- Indiquez ⇩ sur votre molette de gauche, 9 sur votre molette centrale, et le symbole de votre choix sur votre molette de droite.
- Continuez la manche en cours avec ce nouveau Combattant.

CONSEIL

Pour mieux vous repérer, vous pouvez changer de manette et prendre celle correspondant à la couleur de votre nouveau Combattant.



D AFFRONTER UN BOSS

Vous pouvez affronter un Boss uniquement si tous les Ennemis du Stage ont été remis dans la boîte. Affronter un Boss se déroule de la même manière qu'Affronter un Ennemi, à l'exception des points suivants :

- **Si vous gagnez un Combat contre un Boss,** appliquez le Pouvoir bleu s'il en possède un, puis retirez un cube de Vie de sa carte. Si vous retirez le dernier cube de Vie, le Boss est éliminé. Remettez alors la carte Boss dans la boîte. Le joueur l'ayant éliminé pioche un Équipement. Passez ensuite à la phase de **DÉFILEMENT** du Stage suivant : placez les tuiles Combattant sur les emplacements de droite du plateau, ne touchez pas à vos manettes.

  ATTENTION : *Le dernier cube de Vie d'un Boss peut être retiré uniquement lors d'un Combat contre lui.*

  Si vous éliminez le Boss du 4e Stage, passez à **FIN DE LA PARTIE**.

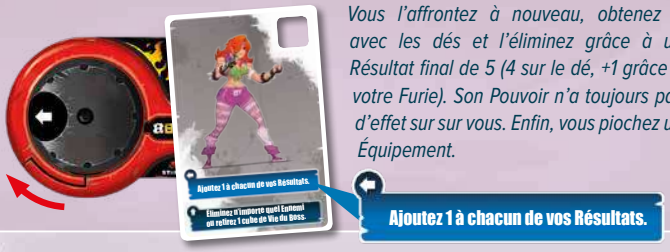
- **Si vous perdez un Combat contre un Boss,** ne retirez ni la carte Boss du jeu, ni de cubes de Vie de cette carte. Augmentez votre Furie de 1 cran, si possible. Ensuite, perdez autant de ❤ que la différence entre la Force du Boss et votre Résultat. Indiquez votre ❤ restante sur la molette centrale de votre manette. Si vous tombez à 0 ou moins, passez à Combattant battu.

EXEMPLE

Vous affrontez ce Boss à qui il reste deux cubes de Vie. Votre premier Résultat est de 3. Vous perdez donc 2❤ et augmentez votre Furie de 1 cran, vous faisant désormais bénéficier de votre Capacité de Furie passive. Vous ne retirez aucun cube de Vie au Boss. Vous affrontez à nouveau ce Boss et obtenez 5. Vous n'avez pas d'Équipements, donc son Pouvoir n'a pas d'effet sur vous.



Vous l'affrontez à nouveau, obtenez 4 avec les dés et l'éliminez grâce à un Résultat final de 5 (4 sur le dé, +1 grâce à votre Furie). Son Pouvoir n'a toujours pas d'effet sur sur vous. Enfin, vous piochez un Équipement.



FIN DE LA PARTIE

La partie peut prendre fin de deux manières différentes :

1 **Le cube de la zone de Crédits disponibles a atteint 0. Vous perdez la partie.**

"Le destin de la ville reposait entre vos mains, mais la tâche s'est révélée insurmontable. Les mutants sont maintenant trop nombreux pour être contenus..."

2 **Vous éliminez le Boss du 4e Stage.**

"Grâce à votre détermination et à votre courage, le Boss mutant est vaincu. La propagation de cette abominable épidémie prend fin. Les forces de l'ordre et les scientifiques parviennent à maîtriser les débordements, tandis que la ville retrouve son calme."

Victoire Mode FACILE	*Victoire Mode MOYEN*	*Victoire Mode DIFFICILE*	*Victoire sans utiliser de Crédits*
★	★★	★★★	+1★



Auteurs : Team Kaedama

Auteurs du concept 8Bit Box : Frank Crittin & Grégoire Largey

Illustrateur : Djib

Chef de projet et rédacteur : Xavier Taverne

Développement : Timothée Simonot

Graphiste : Frédéric Derlon

Relecteurs : Delphine Brennan et Alain Wernert

Remerciements : Mickaël Bach, Michaël Bertrand, François Schuh, Thomas Gambier et Élodie Clément

RÉSUMÉ

RAPPEL POUR UNE MISE EN PLACE RAPIDE

- Retirez au hasard 8 cartes de chaque paquet de cartes Ennemi. Piochez 1 Boss de chaque Stage au hasard. Mélangez tous les Équipements.
- Prenez chacun une manette, et indiquez ⬇ sur la molette de gauche, 9 sur la molette centrale, et le symbole de votre choix sur la molette de droite.

Difficulté	*Facile*	*Moyen*	*Difficile*
Partie supérieure	A	B	B
Partie inférieure	A	A	B

- Prenez chacun un **Combattant**, et placez-le sur un emplacement de droite du plateau Combat.
- Placez une dizaine de cubes blancs et quelques gros cubes, ainsi que les cinq dés à proximité.

QUELQUES POINTS DE RÈGLES À NE PAS OUBLIER

- Placez les tuiles Combattant sur les 2 emplacements de droite du plateau Combat au début de chaque Stage.
- À partir de la 4e carte Ennemi (ou 3e carte en modes Moyen et Difficile) que vous placez dans une rangée, ajoutez un cube de Force sur cette carte.
- Le Combattant situé en face du Boss au moment où ce dernier est placé insère un jeton Handicap Continu dans sa tuile Combattant.
- Que vous perdiez ou non un Combat contre un Ennemi, celui-ci est remis dans la boîte après le Combat.
- À chaque fois que vous perdez un Combat, que vous perdiez des ❤ ou non, votre Furie augmente de 1 cran.

- Les Pouvoirs jaunes des Ennemis et des Boss s'appliquent dès que ceux-ci sont placés.
- Les Pouvoirs rouges des Ennemis et des Boss s'appliquent lorsqu'un joueur les affronte.
- Les Pouvoirs bleus des Ennemis s'appliquent au moment où ils sont éliminés.
- Les Pouvoirs bleus des Boss s'appliquent à chaque fois que vous gagnez un Combat contre eux.
- Les Handicaps Continus des Boss s'appliquent durant tout le Stage en cours pour le Combattant affecté par le jeton Handicap Continu.

8BITBOX™ iello