NETFLIX



K-POP DEMON HUNTERS

BATAILLE POUR LA LUMIÈRE



Un jeu de Seiji Kanai
et Waleed Ma'arouf

asmodee®

PRÉSENTATION

Participez au face à face spectaculaire entre HUNTR/X et les Saja Boys ! Dans une salle de concert pleine à craquer, acclamez votre groupe préféré de toutes vos forces et générez, avec le reste du public, une énergie qui alimentera la performance de vos idoles et contribuera à protéger le Honmoon.

Avec les autres fans du groupe, observez la scène avec attention, car les apparences sont parfois trompeuses… Un esprit d'équipe à toute épreuve et une bonne capacité de déduction feront la différence dans ce palpitant jeu de tir à la corde, qui opposera les fans d'HUNTR/X à ceux des Saja Boys. À votre tour, piochez et jouez une carte afin de prendre l'avantage et de déjouer les plans de l'équipe adverse.



Scannez ce QR code pour regarder notre tutoriel vidéo !

MATÉRIEL



22 cartes Personnage



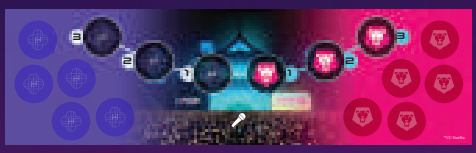
6 cartes Équipe/ Référence



1 pion Bonus recto verso



9 pions Acclamation recto verso



1 plateau Affrontement



1 marqueur Affrontement



1 sac

mise en place



1. **Formez les équipes :** prenez autant de cartes Équipe/Référence que le nombre de joueurs, en veillant à ce qu'il y ait autant de cartes HUNTR/X que Saja Boys. En présence d'un nombre impair de joueurs, formez des équipes aussi équilibrées que possible. *Par exemple, à 5 joueurs, prenez 3 cartes HUNTR/X et 2 cartes Saja Boys ou 2 cartes HUNTR/X et 3 cartes Saja Boys.* Ensuite, chaque joueur choisit une carte Équipe/Référence. Si vous préférez, vous pouvez les mélanger et en distribuer 1 à chacun.

Lorsque la partie compte 3 ou 5 joueurs, utilisez le pion Bonus. Donnez-le à un joueur de l'équipe la moins nombreuse.



2. Placez le plateau Affrontement au centre de la table et les pions Acclamation à côté. Ces pions représentent l'énergie des fans, qui stimule votre groupe. Placez le marqueur Affrontement sur la case .
3. Mélangez les cartes Personnage toutes ensemble pour constituer le paquet.
    - Si la partie compte 2 ou 3 joueurs, retirez les 4 cartes Fan (valeur 0) avant de mélanger.
4. Placez une carte « en coulisses » : prenez la première carte du paquet et mettez-la de côté face cachée sans la regarder.
5. Distribuez 1 carte du paquet à chaque joueur en tant que main de départ.

Celui ou celle d'entre vous qui a assisté à un concert le plus récemment est le premier joueur. Sinon, choisissez au hasard qui commence à jouer.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

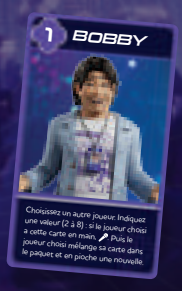
Selon leur carte Équipe, les joueurs devront s'allier avec leur(s) coéquipier(s) pour acclamer soit HUNTR/X, soit les Saja Boys au cours de plusieurs manches. Lors de chaque manche, les joueurs enchaînent leurs tours de jeu. Soyez attentifs !
Sur scène, les apparences sont parfois trompeuses.

Marqueur Affrontement

Au cours de la partie, les équipes joueront des cartes Personnage qui leur permettront de déplacer le marqueur Affrontement vers leur camp sur le plateau Affrontement. Lorsqu'une carte contient l'icône , vous devez déplacer le marqueur Affrontement de 1 case. Quand vous déplacez le marqueur pendant la manche, ignorez la case .







Pion Bonus



Si la partie compte 3 ou 5 joueurs, 1 joueur de l'équipe la moins nombreuse détient le pion Bonus. Chaque fois que ce joueur déplace le marqueur Affrontement, il le déplace de 1 case supplémentaire.
À 5 joueurs, ce joueur peut donner le pion Bonus à l'autre joueur de son équipe entre les manches.

TOUR DES JOUEURS

Les joueurs effectuent leurs tours de jeu en sens horaire. À votre tour, piochez 1 carte Personnage du paquet. Choisissez et jouez ensuite l'une de vos deux cartes en résolvant son effet.

La carte jouée reste face visible devant vous, dans votre zone de jeu, que tous les joueurs peuvent voir. L'autre carte reste dans votre main. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la manche

La manche s'achève de l'une des 2 façons suivantes :

- Le paquet est épuisé.
- Le marqueur Affrontement sort du plateau Affrontement.

1. Le paquet est épuisé

Si le paquet est vide au début du tour d'un joueur, au moment où il doit piocher sa carte, la manche prend fin. Tous les joueurs révèlent alors leur carte en main et en comparent les valeurs, en ignorant leurs effets.

Le joueur qui possède la carte dont la valeur est la plus élevée déplace ensuite le marqueur Affrontement de 1 case.
Si ce joueur détient le pion Bonus, déplacez le marqueur d'une case supplémentaire.

Si les deux équipes sont à égalité pour la carte la plus élevée, personne ne déplace le marqueur.

L'équipe du côté de laquelle se trouve à présent le marqueur reçoit un nombre de pions Acclamation égal à la valeur indiquée à côté de la case du marqueur

(1, 2 ou 3 pions). Ces pions représentent l'énergie apportée par les fans pendant la performance du groupe.

2. **Le marqueur Affrontement sort du plateau Affrontement**

Si une équipe est censée déplacer le marqueur Affrontement vers son camp, mais qu'il se trouve déjà sur la case « 3 » de cette équipe, la manche se termine. Dans ce cas, cette équipe reçoit 3 pions Acclamation.

Placez les pions Acclamation reçus de votre côté du plateau, sur la face représentant le logo de votre groupe.

COMMENCER LA MANCHE SUIVANTE

Pour débuter la manche suivante, mélangez toutes les cartes Personnage (y compris celle placée en coulisses) pour constituer un nouveau paquet. Placez une nouvelle carte en coulisses et distribuez 1 carte à chaque joueur. Ensuite, placez le marqueur Affrontement sur la case . Le premier joueur de la manche suivante est le joueur assis à la gauche du dernier joueur à avoir effectué un tour.

REMPORTER LA PARTIE

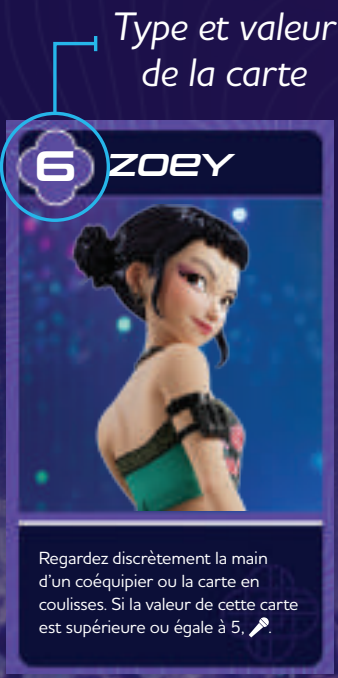
La partie s'achève immédiatement dès qu'une équipe détient au moins 5 pions Acclamation. Cette équipe conquiert le cœur du public et remporte la victoire.

COMMUNICATION

Même lorsque vous parlez avec vos coéquipiers, veillez à ne partager aucune information concernant votre carte en main, sauf si une autre carte Personnage vous y oblige !

TYPES DE CARTES

Le jeu comporte 3 types de cartes Personnage : HUNTR/X, Saja Boys et Fan. Chaque carte est dotée d'une valeur, inscrite dans son coin supérieur gauche.



EFFETS DES CARTES

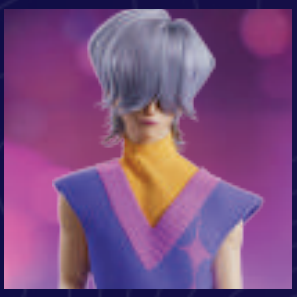


0. FANS (x4) : Placez cette carte dans la zone de jeu d'un coéquipier. Pour chaque Fan présent dans la zone de jeu d'un joueur lorsque le paquet est épuisé, ce joueur ajoute 1 à la valeur de sa carte en main lors de la comparaison finale. Par exemple, si la zone de jeu d'un joueur contient 2 Fans en fin de manche et que ce joueur a une carte Mira (7) en main, sa carte Mira aura une valeur de 9 lors de la comparaison.

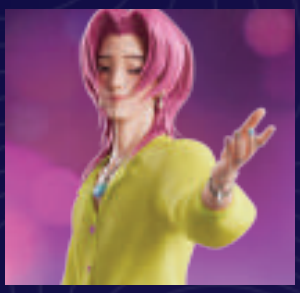
- Retirez les cartes Fan du jeu lors des parties à 2 et 3 joueurs.



1. BOBBY (x4) : Choisissez un autre joueur, de votre équipe ou de l'équipe adverse, et indiquez une valeur de carte entre 2 et 8. Si le joueur choisi a cette carte en main, déplacez le marqueur Affrontement. Le joueur choisi mélange sa carte dans le paquet et pioche une carte de remplacement.



2. MYSTERY (x2) : Choisissez un adversaire et regardez discrètement sa main (sans la révéler aux autres joueurs). Si la valeur de votre main est supérieure, déplacez le marqueur Affrontement.



3. ROMANCE (x2) : Regardez discrètement la carte en coulisses. Vous pouvez l'échanger avec votre main.



4. ABBY (x2) : Lorsque vous êtes visé par l'effet d'une carte adverse, vous pouvez défausser Abby de votre main et le placer (face visible) dans votre zone de jeu pour annuler l'effet de la carte jouée. Piochez ensuite une carte de remplacement. Si la carte annulée était une carte HUNTR/X, déplacez le marqueur Affrontement.

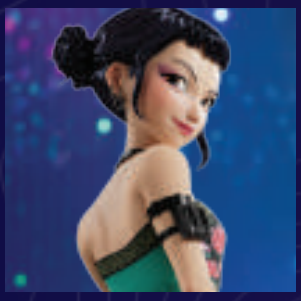
ABBY (SUITE)

- Vous pouvez annuler Bobby une fois que le joueur a indiqué une valeur.
- Si vous jouez Abby à votre tour, il n'a aucun effet.

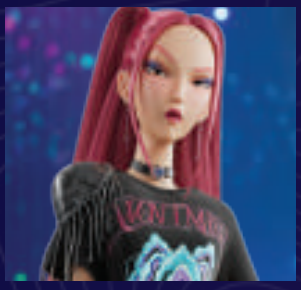


5. BABY (x2) : Choisissez un autre joueur. Prenez sa carte en main, sans la révéler, puis le joueur pioche une carte de remplacement. Si la valeur de la carte que vous lui avez prise est supérieure ou égale à 5, déplacez le marqueur Affrontement. Placez ensuite 1 carte de votre main face cachée au sommet du paquet.

- Si le paquet est épuisé, le joueur choisi doit piocher la carte en coulisses. Ensuite, le joueur qui a joué Baby place une carte en coulisses, puis la manche se termine.



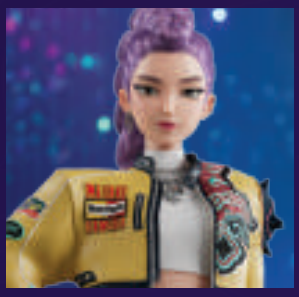
6. ZOEY (x2) :
Regardez discrètement soit la main d'un coéquipier, soit la carte en coulisses, sans la révéler. Si la valeur de la carte que vous avez regardée est supérieure ou égale 5, déplacez le marqueur Affrontement.



7. MIRA (x2) :
Choisissez un autre joueur. Il défausse sa main (face visible) dans sa zone de jeu et pioche une carte de remplacement. S'il a défaussé une carte Saja Boys, déplacez le marqueur Affrontement.

- Si le paquet est épuisé, le joueur choisi doit piocher la carte en coulisses, puis la manche se termine.

Bienvenue dans le monde extraordinaire des joueurs
Créez votre compte & profitez d'avantages exclusifs
My asmodee players only



8. RUMI (x1) : Après avoir joué Rumi, si les zones de jeu des membres de votre équipe contiennent au moins 4 cartes HUNTR/X (au total), recevez immédiatement un pion Acclamation. Si votre équipe détient alors 5 pions Acclamation, vous remportez immédiatement la partie.

- Rumi compte dans le nombre de cartes HUNTR/X nécessaires pour bénéficier de cet effet.



8. JINU (x1) : Après avoir joué Jinu, si les zones de jeu des membres de votre équipe contiennent au moins 4 cartes Saja Boys (au total), recevez immédiatement un pion Acclamation. Si votre équipe détient alors 5 pions Acclamation, vous remportez immédiatement la partie.

- Jinu compte dans le nombre de cartes Saja Boys nécessaires pour bénéficier de cet effet.

CRÉDITS

Auteur : Waleed Ma'arouf

Conception du jeu *Love Letter* originel : Seiji Kanai

Conception graphique : Randy Delven, Zack Marsh, Tony Mastrangeli

Direction créative : Bree Woodward

Production : Ellie Gentry, Guadalupe Gonzalez

Relecture : Dan Varrette

Marketing : Britta Fisher, Krystal Rose, Preston Wing

Direction du studio : Mike Hummel

Gestion des licences : Justine Diaz-Anillo, Clotilde Delva, Béatrice de La Rochefoucauld

Équipe Z-Man Games : Randy Delven, Kevin Ellenburg, Britta Fisher, Ellie Gentry, Guadalupe Gonzalez, Mike Hummel, Waleed Ma'arouf, Zack Marsh, Tony Mastrangeli, Charlie McCarron, Krystal Rose, Preston Wing, Bree Woodward

Remerciements : Justin Anger, Michael Blomberg, Teresa Dery, Halley Feil, Eric Gajdostik, Thomas Gallecier, Laura Huls, Ellen Pahr, Luke Peterschmidt, Alex Schlee, Jacinda Wilson, Madeleine Wright, Estelle Gavin, Ember Schwager, Danica Whitney

Testeurs : un grand merci à tous nos testeurs popstars de tous les âges

Adaptation française :

Traduction : Magali Plouzane-Delobbe

Supervision : Pauline Marcel

Mise en page : Fátima S. Asouahel





™/© Netflix.