Bug Run



LES RÈGLES
EN QUELQUES
MINUTES

Matériel

1 plateau de jeu



6 héros (Araignée, Chenille, Guêpe, Mouche, Sauterelle, Scarabée)



▲ Dés



▲ Pion héros

Parchemin ▼

▲ Fiche de héros + 3 marqueurs

40 cartes monstre



▲ Recto

▼ Verso (réparties en 4 niveaux)



24 cartes exploration



▲ Recto
Épreuves x18



▲ Recto
Passerelles x6

▼ Verso



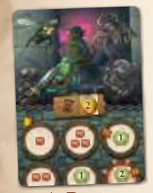
9 cartes niveau

Recto ▶
2-4 Joueurs



◀ Verso
5-6 Joueuses

10 cartes escalier



▲ Recto
Répit x7



▲ Recto
Bagarre x3

▼ Verso



76 pions point de victoire



▲ Recto

▼ Verso



11 pions en bois : 1 pion flash et 10 marqueurs





6 pions flip

Recto ▶
face verte



◀ Verso
face rouge

44 pions blessure



12 pions cadenas / terrassé

Recto ▶



◀ Verso

32 cartes échoppe



▲ Recto

▼ Verso



16 cartes équipement ordinaire

Recto ▶



◀ Verso

32 cartes butin



▲ Recto

▼ Verso



Mise en place

1. Placez le **plateau** au centre de la table.
2. Mélangez les **cartes échoppe,** formez une pioche sur le plateau et révélez les 3 premières.
3. Formez une pioche avec les **cartes équipement ordinaire.**
4. Mélangez les **cartes butin** et formez une pioche.
5. Mélangez les **cartes niveau,** prenez-en une au hasard et placez-la à son emplacement du plateau sur la face correspondant aux nombres de joueurs et joueuses. Ce sera votre carte niveau pour toute cette partie. Rangez les autres.
6. Mélangez toutes les **cartes exploration** et formez une pioche sur le plateau.
7. Triez les **cartes monstre** par niveau et mélangez-les séparément pour constituer quatre pioches face cachée sur le côté du plateau.
8. **Constituez le niveau 1** en plaçant les monstres de niveau 1 et les premières cartes exploration de la pioche selon les indications de la première ligne de la carte niveau révélée. Si vous jouez à 5 ou 6, les cartes sont réparties sur deux étages (voir p. 8).
9. Mélangez les **cartes escalier** sans regarder le verso et prenez-en 4 au hasard pour former une pile face escaliers visible. Rangez les cartes restantes. Si vous jouez à moins de cinq, placez un **pion cadenas** sur chaque emplacement indiqué « 5-6 ».
10. Placez les **marqueurs,** le **pion flash** et tous les autres pions sur le côté.
11. Prenez chacun ou chacune une **fiche de héros** et choisissez ensemble si vous souhaitez jouer en mode normal ou avec le pouvoir spécial. Si vous ne jouez pas avec le pouvoir spécial, masquez-le avec un parchemin.

    Prenez votre **pion héros,** un **jeton flip, 5 points de victoire** (à conserver face cachée devant vous), ainsi que les **deux dés** et les **3 marqueurs** à votre couleur, que vous placez sur les emplacements indiqués de votre ligne de vie, de votre réserve de pièces et de votre stock de flèches. Vous commencez la partie avec 5 cœurs, 4 flèches et 5 pièces.
12. Désignez au hasard qui jouera en premier. Placez vos **pions héros** sur l'accès au niveau supérieur. La personne désignée pour commencer place le sien sur l'emplacement avec la couronne.

Détail d'une carte niveau



Niveau 4

Niveau 3

Niveau 2

Niveau 1



Placez une carte exploration.



Placez une carte monstre du niveau correspondant.



But du jeu

Amis insectes, arachnide et coléoptère, vous êtes prisonniers dans le donjon des petits animaux mignons mais méchants pour avoir créé un groupe de résistance contre les poussins tourmenteurs de mouches, les mésanges dévoreuses de vers et les chatons destructeurs de toiles... Eh oui... personne ne soupçonne que ces monstres aux oreilles douces et poilues sont les VRAIS méchants. Et vous, les victimes...

Mais vous avez un projet d'évasion. Votre but est simple : traverser les quatre niveaux du donjon jusqu'au toit. Là-bas, les renforts vous attendent. Mais il va falloir aller à la bagarre !

La partie se déroule en quatre manches, quatre niveaux. Achetez des équipements, réalisez des épreuves et jetez-vous dans la bataille contre des monstres de plus en plus terrifiants ! Ou laissez vos « compagnons » faire tout le travail, ne donnez que le coup de grâce et empochez quand même les butins. À l'issue des quatre niveaux, vous pouvez gagner jusqu'à 10 points de victoire supplémentaires lors de l'évasion finale. Celui ou celle avec le plus de points de victoire remporte la partie.

Déroulement d'un niveau

Chaque niveau est constitué de plusieurs phases.

1. **La phase échoppe** vous permet d'acheter des équipements, des pouvoirs et de vendre vos objets inutiles.
2. Au cours de **la phase aventure,** vous attaquez des monstres et explorez les alentours.
3. Quand tout le monde est arrivé aux escaliers, il y a parfois une **bagarre**.
4. C'est la fin du niveau, vous pouvez procéder à la **réinitialisation** du plateau.

1 Phase échoppe 1

Vous passez à l'échoppe à tour de rôle dans le sens horaire en commençant par celui ou celle placé sur la couronne. Vous pouvez acheter et vendre dans l'ordre de votre choix.



Acheter

À votre tour, vous pouvez acheter **autant de cartes échoppe visibles, de cartes équipement ordinaire, de lots de flèches et de cœurs** que vous le souhaitez, dans la limite de vos moyens. Le prix des cartes échoppe est indiqué dans leur coin inférieur droit. Elles sont toutes détaillées pages 18 à 20. Le lot de 3 cœurs, celui de 2 flèches et les cartes équipement ordinaire ont un prix fixe de 3 pièces.



1. Dépensez vos pièces en reculant le marqueur de votre réserve de pièces (a) d'une case par pièce.
2. Prenez ce que vous avez acheté.

Lorsque vous achetez des **cœurs** (b) ou des **flèches** (c) montez le marqueur correspondant.

Important : on ne peut pas posséder plus de 10 cœurs, 6 flèches et 15 pièces.

Lorsque vous achetez une **carte équipement ordinaire,** choisissez si vous voulez l'utiliser côté épée ou arc et placez-la dans la zone d'équipement correspondante pour l'équiper. Une fois la carte attribuée à l'épée, elle ne pourra pas être déplacée vers l'arc et inversement.

Zones d'équipement

Sur votre fiche de héros, il existe trois zones sur lesquelles vous pouvez ajouter des cartes équipement : l'épée, l'arc et le bouclier. La zone bouclier ne peut contenir qu'une seule carte à la fois. Les zones épée et arc peuvent en contenir deux chacune. Si vous souhaitez ajouter une nouvelle carte que vous venez d'acheter alors que la zone est déjà remplie, vous devez en vendre une déjà en place.

Important : les équipements que vous récupérez vont rendre vos attaques plus intéressantes et vous permettre de mieux vous protéger. Mais l'on considère que vous possédez dès le début une épée et un arc. Vous pouvez donc lancer une attaque même si vos zones d'équipement sont vides.

Lorsque vous achetez une carte échoppe, placez-la face visible devant vous, sauf s'il s'agit d'une carte équipement (épée, arc ou bouclier). Dans ce cas, vous devez vous en équiper (cf. ci-dessus).



Vendre

Vous pouvez également **vendre une ou plusieurs cartes butin, échoppe ou équipement ordinaire** pour gagner 1 pièce par carte. Vous ne pouvez pas vendre une carte que vous avez commencé à utiliser (avec un marqueur dessus). Défaussez votre carte et avancez le marqueur de votre réserve de pièces d'une case.



Fin de votre tour

Lorsque vous ne voulez ou pouvez plus acheter ni vendre, terminez votre tour en révélant de nouvelles cartes échoppe pour remplacer **celles achetées.** Puis c'est à la personne à votre gauche de passer à l'échoppe.

Fin de la phase échoppe

À la fin de son tour, le dernier ou la dernière défausse **toutes** les cartes échoppe restantes et les remplace par de nouvelles de la pioche. Si la pioche est épuisée, constituez-en une nouvelle en mélangeant la défausse.

2 Phase aventure 2

La phase aventure se déroule en une succession de tours qui commencent par celui ou celle placé sur la couronne et se poursuivent en sens horaire. Vous allez traverser le niveau de la gauche vers la droite jusqu'à ce que tout le monde ait atteint la carte escalier tout à droite.

À chacun de vos tours vous devez choisir entre :
- effectuer **1 déplacement** sur une carte monstre, exploration ou escaliers ;
- ou effectuer 1 action sur la carte où vous êtes. Vous ne pouvez pas rester sur une carte sans effectuer d'action.

Effectuer un déplacement

Comment se déplacer

Vous devez déplacer votre héros sur une carte **à droite** de votre position actuelle (ou de l'emplacement de départ du plateau vers une carte de la ligne) et avec **un emplacement libre.** Vous pouvez sauter des cartes. Vous ne pouvez pas revenir en arrière (sur une carte à gauche de votre position actuelle). Si tous les emplacements d'une carte sont occupés, vous ne pouvez pas vous y rendre.

Si vous jouez à 5 ou 6

Dans ce cas, les cartes sont réparties sur deux étages. Lorsque vous avez le choix entre deux cartes, vous devez choisir de passer en haut ou en bas. Pour changer d'étage vous devez passer par une carte centrale.



Exemple - Comment se déplacer



Emplacements spécifiques



Lorsque vous placez votre héros sur ce type d'emplacement, **vous gagnez** ce qui est indiqué, ici 3 cœurs.



Pour pouvoir placer votre héros sur ce type d'emplacement, vous **devez dépenser** ce qui est indiqué, ici 1 cœur.



Certains emplacements sont surmontés d'un symbole arc ou épée. Dans ce cas vous serez obligé d'utiliser l'arme indiquée lors de votre action. S'il n'y a aucune indication, vous aurez le choix des armes.

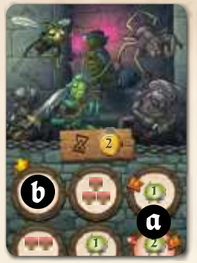
Traverser une passerelle



Au cours de votre déplacement, lorsqu'il y a une carte passerelle entre la carte d'où vous partez et celle où vous allez, **vous devez la résoudre,** cela fait partie de votre déplacement. Pour cela, choisissez la passerelle que vous empruntez. Si vous décidez de passer par celle qui est stable et solide, vous obtenez ce qui est indiqué en haut, ici 2 points de victoire.

Vous pouvez aussi prendre le risque de passer par la plus courte mais dangereuse. Lancez alors votre jeton flip à pile ou face et appliquez ce qui est indiqué selon votre résultat. Ici, si vous obtenez la face verte vous gagnez 4 points, si vous obtenez la face rouge vous ne gagnez rien du tout.

Arrivée aux escaliers



Certains emplacements des escaliers (a) ne sont disponibles que dans les parties à 5 ou 6. Si vous jouez à 2, 3 ou 4, vous **ne pouvez pas vous** y placer, comme indiqué par le pion cadenas placé précédemment.

Si vous choisissez l'emplacement avec la **couronne** (b), en plus de prendre la récompense indiquée, vous jouerez en premier la prochaine manche.

Effectuer une action

Si vous ne vous déplacez pas, vous devez effectuer une action. Selon la carte sur laquelle vous êtes, il peut s'agir d'attaquer le **monstre,** tenter de faire progresser **l'épreuve** ou prendre une **récompense** en attendant dans les escaliers.

Attaquer un monstre

Si vous vous trouvez sur une carte monstre, votre action consiste à lancer 1 attaque contre le monstre.

Présentation d'une carte monstre

- (a) Bouclier qui indique qu'il se protège.
- (b) Nombre de points de vie.
- (c) Symbole os qui indique qu'il peut riposter.
- (d) Récompenses à gagner une fois qu'il est terrassé.
- (e) Emplacements de héros. Si l'emplacement est surmonté d'un symbole arc ou épée, vous devez utiliser l'arme indiquée. Sinon vous avez le choix.



Attaque à l'épée

Lancez vos dés.

Si vous n'obtenez aucune réussite, c'est un échec.



Si vous obtenez au moins 1 réussite, vous touchez le monstre.



1. Pour calculer la puissance de votre **attaque**, ajoutez aux réussites de vos dés celles de vos éventuels équipements à l'épée.



2. Si le monstre a un bouclier, **il se protège** : déduisez la valeur indiquée sur son bouclier.



3. S'il reste au moins 1 réussite après ce calcul, **vous blessez le monstre** : il perd autant de points de vie que le nombre final de vos réussites. Pour chaque point de vie perdu, placez un pion blessure sur le monstre. Lorsque le nombre de blessures atteint le nombre de points de vie, vous le terrassez.



4. Si vous avez blessé le monstre, vous pouvez bénéficier des éventuels **gains de vos équipements** (points de victoire ou pièces, voir p. 20).

Si vous avez obtenu au moins 1 symbole os, le monstre riposte.



Vous perdez :

- 1 point de vie pour chaque symbole os obtenu sur vos dés ;
- et 1 point de vie pour chaque symbole os éventuellement présent sur le monstre.



Cette règle s'applique même si votre coup a terrassé le monstre, ce sont les risques de l'attaque à l'épée.

Si vous possédez un bouclier, vous pouvez l'utiliser pour éviter de perdre un point de vie (l'utilisation de chaque bouclier est détaillée p. 19). Enfin, **descendez le marqueur de votre ligne de vie d'une case** pour chaque point de vie perdu.



Important : si vous perdez votre dernier point de vie, vous perdez immédiatement 5 points de victoire. Si vous avez moins de 5 points de victoire, vous les perdez tous. Puis vous replacez le marqueur sur sa position de début de partie.

Si vous avez terrassé le monstre, reportez-vous à la section « Monstre terrassé : phase flash ». **Sinon c'est à la personne à votre gauche de jouer.**

Note : vous pouvez décider de fuir un monstre avant de l'avoir terrassé. Dans ce cas, à votre tour, vous effectuez un déplacement. Les pions blessure restent en place, car une autre personne peut venir terminer le combat.

Exemple - Attaque à l'épée



- Vous obtenez 2 réussites, vous touchez le monstre. Vous pouvez ajouter les 3 réussites de vos équipements, pour un total de 5 réussites.
- Le monstre a un bouclier de valeur 1. Vous lui infligez donc 4 blessures (5-1). Placez les pions correspondants. Le monstre est terrassé.
- Puisque vous l'avez blessé, vous pouvez gagner les 2 pièces de vos équipements.
- Vous avez obtenu 1 symbole os sur vos dés : le monstre riposte. Vous perdez 2 points de vie (1 pour le symbole os sur votre dé et 1 pour celui sur le monstre).

Attaque à l'arc

L'attaque à l'arc fonctionne comme celle à l'épée, à deux exceptions près :

- **Vous DEVEZ dépenser 1 flèche AVANT** de lancer les dés.

Note : si vous n'avez plus de flèches au début de votre tour, vous ne pouvez pas attaquer à l'arc, mais vous pouvez utiliser votre épée. Si vous ne voulez pas attaquer à l'épée ou que vous êtes sur un emplacement qui vous oblige à utiliser votre arc, vous devez renoncer à l'attaque et effectuer un déplacement.

- Vous ne perdez jamais de point de vie : **les symboles os sont tous ignorés.**

Monstre terrassé : *phase flash*

Si vous terrassez le monstre, placez-y un pion terrassé. Puis vous déclenchez une interruption du tour en cours, appelée phase flash.

1. Prenez le pion flash devant vous.
2. En commençant par vous puis en sens horaire, chaque joueuse ou joueur présent sur la carte choisit **une récompense.** Continuez jusqu'à ce que toutes les récompenses aient été prises. S'il n'y a personne avec vous, prenez-les toutes.
3. En commençant par vous puis en sens horaire, chaque joueuse ou joueur présent sur la carte effectue un **déplacement bonus** selon les règles habituelles.
4. **Le tour reprend :** c'est à la personne à votre gauche de jouer. Replacez le pion flash près du plateau.

Important : personne ne peut se déplacer sur un monstre portant un pion terrassé.

Les récompenses

- Gagnez autant de pièces qu'indiqué.
- Prenez autant de points de victoire qu'indiqué.
- Prenez le premier butin de la pioche :
  - si son fond est vert avec un liseré, la carte est secrète, gardez-la en main pour plus de mystère ;
  - s'il s'agit d'une épée, d'un arc ou d'un bouclier, vous pouvez vous en équiper. Si vous ne le voulez pas, placez la carte sous votre équipement actuel pour la revendre plus tard, pendant la phase échoppe ;
  - sinon placez-la face visible devant vous.
- Gagnez autant de flèches qu'il y'en a plantées dans la cible (ici 2).
- Gagnez autant de cœurs qu'indiqué.

Exemple d'un monstre terrassé

À son tour, le scarabée terrasse le monstre, il place le pion terrassé et prend le pion flash. Il choisit sa récompense en premier et prend les 3 points de victoire. C'est ensuite à la chenille de choisir : elle prend les 3 points de victoire. Le tour revient au scarabée qui prend la récompense restante, les 4 pièces.

Le scarabée, qui a terrassé le monstre, se déplace en premier, puis c'est à la chenille.

Enfin le tour de jeu reprend et c'est à la personne assise à gauche du scarabée de jouer.



Faire progresser une épreuve

Les épreuves vous permettent de gagner des récompenses sans combattre, par exemple en réalisant un exploit ou en sacrifiant du temps. À votre tour, votre action va dépendre de l'épreuve sur laquelle vous vous trouvez. Les différentes épreuves sont détaillées ci-dessous.

Si vous terminez une épreuve, placez un pion cadenas sur la carte pour indiquer qu'elle n'est plus accessible, puis déclenchez une **phase flash**.

1. Prenez le pion flash devant vous.
2. En commençant par vous puis en sens horaire, chaque joueuse ou joueur présent sur la carte effectue un déplacement bonus selon les règles habituelles.
3. Replacez le pion flash dans la réserve. Le tour reprend : c'est à la personne à votre gauche de jouer.

Note : vous pouvez décider de partir avant d'avoir terminé l'épreuve. Dans ce cas, à votre tour, vous effectuez un déplacement. Les éventuels marqueurs restent à leur place.

Tentative de fuite



Votre action consiste à lancer le jeton flip. Si vous obtenez la face rouge, il ne se passe rien.

Si vous obtenez la face verte prenez la récompense, placez un cadenas sur la carte et déclenchez **la phase flash.**

Le pari



Cette épreuve se résout en une fois. **Votre action** consiste à lancer et relancer le jeton flip tant que vous obtenez une face verte. Dès que vous obtenez une face rouge, vous prenez la récompense correspondant au nombre de faces vertes obtenues d'affilée. Si vous obtenez quatre faces vertes d'affilée, vous prenez la récompense maximale, ici 7 pièces.

À la fin de cette action, placez un cadenas sur la carte et déclenchez **la phase flash.**

Le tir à l'arc



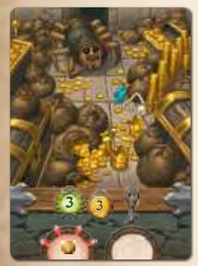
Votre action consiste à dépenser une flèche, lancer un seul dé et, en fonction du résultat, gagner ou perdre ce qui est indiqué. Placez ensuite un marqueur dessus pour indiquer que ce n'est plus disponible.

Ce symbole indique une perte.

Si ce que vous devez gagner ou perdre n'est plus disponible, il ne se passe rien.

Si toutes les planches ont reçu un marqueur, placez un cadenas sur la carte, enlevez les marqueurs et déclenchez **la phase flash.**

La salle des coffres



Votre action consiste à prendre l'une des récompenses disponibles. Placez ensuite un marqueur dessus.

Si vous prenez la dernière récompense, placez un cadenas sur la carte, enlevez les marqueurs et déclenchez **la phase flash.**

La salle des coffres piégée



Votre action consiste à dépenser 1 point de vie et à prendre l'une des récompenses disponibles. Placez ensuite un marqueur dessus.

Si vous prenez la dernière récompense, placez un cadenas sur la carte, enlevez les marqueurs et déclenchez **la phase flash.**

Le duel



Vous allez résoudre les planches une par une, de la gauche vers la droite, à raison d'une planche **par action.** Lors de votre première action, placez un marqueur sur la première planche. Puis vous le déplacerez vers la droite à chaque action.

Votre action consiste à déplacer le marqueur sur la planche à résoudre, puis lancer le jeton flip et prendre la récompense indiquée selon le résultat obtenu. Ici, lors de votre première action, vous prenez un butin si vous obtenez la face rouge et un cœur si c'est la verte.

Dès que vous quittez la carte, placez-y un cadenas et enlevez le marqueur. Si vous atteignez la dernière planche, vous déclenchez **la phase flash** après avoir pris votre récompense.

Récompense dans les escaliers



À votre tour, si vous êtes sur la carte escalier **et qu'il y a encore au moins un héros sur une carte monstre ou exploration,** votre action consiste à prendre la récompense indiquée (ici 2 pièces).

Si votre stock de cœurs, de flèches ou de pièces est à son maximum alors que vous devez en prendre comme récompense, prenez 1 point de victoire à la place.

Important : une fois dans les escaliers, vous ne pouvez pas utiliser de carte autre que les équipements.

Lorsque tout le monde a rejoint les escaliers, **la phase aventure se termine** immédiatement, sauf si une bagarre est déclenchée. Dans ce cas, il faut d'abord la résoudre.

3 La bagarre dans les escaliers 3



Sur certaines cartes escalier, **une bagarre se déclenche** lorsque tout le monde est arrivé dessus. L'emplacement que vous avez choisi détermine l'équipe dans laquelle vous serez : celle du haut ou celle du bas. Les héros placés en haut affrontent ceux du bas. Il ne doit pas forcément y avoir le même nombre de héros dans chaque camp. Lancez toutes et tous vos dés. **Si vous obtenez au moins 1 réussite,** vous ajoutez aux réussites de vos dés celles de vos équipements. Contrairement aux attaques classiques, **vous ne pouvez pas utiliser de carte autre que les équipements et vous ne pouvez pas perdre de points de vie** (si vous obtenez un symbole os sur vos dés, il ne se passe rien).

Les réussites obtenues par les membres de chaque équipe sont additionnées. Celle qui en a le plus a gagné la bagarre et se partage équitablement la récompense indiquée. En cas d'égalité, il faut refaire la bagarre.

Exemple de bagarre

Équipe 1



Équipe 2





4 > 2

4 Réinitialisation 4

1. Replacez les héros sur l'accès au niveau supérieur. Si vous étiez sur la couronne dans les escaliers, placez-vous aussi sur la couronne.
2. Retournez la carte escalier et placez-la en bordure de plateau pour constituer peu à peu l'évasion finale, en respectant la séquence indiquée ci-contre.



Important : lorsque vous placez la 4e carte, rendez-vous au paragraphe suivant pour tenter l'évasion finale.

3. Rangez toutes les cartes monstre et exploration du niveau terminé ainsi que la pioche monstre correspondante.
4. Constituez le niveau suivant en plaçant les monstres et les explorations comme indiqué sur la ligne suivante de la carte niveau. Si vous jouez à moins de cinq, placez un pion cadenas sur chaque emplacement de la carte escalier indiqué « 5-6 ». Vous êtes prêts pour la suite !

L'évasion finale

Vous avez franchi avec succès les quatre niveaux du donjon, vous pouvez maintenant accéder au toit pour la grande évasion finale. En partant du bas et à tour de rôle (en commençant par celui ou celle qui était placée sur la couronne) empruntez les chemins pour tenter de franchir les quatre étapes et gagner jusqu'à 10 points de victoire supplémentaires.

1. Placez votre héros sur l'emplacement de départ de votre choix.
2. Choisissez un chemin pour atteindre la prochaine étape.
3. Remplissez la condition requise.
Parfois il s'agit de **payer une taxe,** pour cela dépensez le nombre de pièces, de flèches ou de cœurs indiqués.

D'autres fois il faut **réussir un défi,** pour cela vous n'avez qu'une seule tentative, comme obtenir une face verte avec votre jeton flip ou atteindre le nombre de réussites indiquées en attaquant avec l'arme requise. Pour attaquer, lancez vos dés ; si vous obtenez au moins 1 réussite, ajoutez aux réussites de vos dés celles de vos équipements. Vous avez le droit d'utiliser vos cartes, vous pouvez perdre des points de vie à l'épée et vous devez dépenser une flèche pour tirer à l'arc.

4. Si vous réussissez, atteignez l'étape suivante et ainsi de suite.
5. Lorsque vous êtes arrivé en haut ou que vous avez échoué à atteindre une étape, placez votre héros sur le symbole points de victoire correspondant à la dernière étape atteinte. Si vous n'atteignez pas la première étape, vous ne marquez aucun point.

Exemple de l'évasion finale

- Le scarabée dépense 3 flèches pour atteindre la première étape.
- Puis il obtient 4 réussites à son attaque à l'épée, ce qui lui permet d'avancer encore.



- Il dépense ensuite 3 pièces pour atteindre la 3e étape puisqu'il n'a plus assez de cœurs pour passer à gauche.
- Enfin, il tente l'attaque à l'arc mais n'obtient pas les 4 réussites nécessaires.



Sa traversée s'arrête là et lui rapporte 7 points de victoire.



Fin de partie

Lorsque tout le monde a tenté l'évasion finale, la partie est terminée. Il est temps de faire le décompte. Additionnez :

- les points de victoire sur vos pions ;
- les points de victoire sur vos butins ;



- les points de victoire de l'étape atteinte par votre héros lors de l'évasion finale ;



- les points de victoire générés grâce à votre stock de pièces : 3 pièces rapportent 1 point de victoire.



La personne qui a le plus de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Partie à 2

À la différence d'une partie pour 3 à 6 joueurs ou joueuses, lorsque vous jouez à 2 vous incarnez deux héros en même temps. Chacun de vos héros dispose de ses propres points de vie, de ses pièces, de ses flèches, de ses cartes butin visibles et de son équipement. Mais les butins secrets que l'on garde en main et les points de victoire sont communs à vos deux héros.

Mise en place

Au point 11 de la mise en place, prenez **deux fiches de héros par personne** en choisissant de jouer ou non avec le pouvoir. Prenez chacun ou chacune vos pions héros, 3 jetons flip (a), 10 points de victoire (b) (à conserver face cachée devant vous), ainsi que les 4 dés (c) et les 6 marqueurs (d) à vos deux couleurs que vous placez sur les emplacements indiqués.

Exemple de mise en place du joueur 1



Déroulement d'un niveau

Ordre du tour de jeu

Le tour de jeu est un peu différent, que ce soit pendant la phase échoppe ou la phase aventure.

1. À votre tour, choisissez lequel de vos deux héros vous jouez. À la fin de votre tour, retournez sur sa face rouge le jeton flip placé devant le héros que vous venez d'utiliser. **Il devient indisponible et ne peut plus être utilisé.**
2. C'est à votre adversaire de jouer l'un de ses héros et ainsi de suite jusqu'à ce que les quatre héros soient indisponibles.



3. Retournez alors tous les jetons flip face verte et recommencez **un nouveau tour de jeu.**

Important : au début de la phase échoppe et de la phase aventure, c'est toujours le héros placé sur la couronne qui commence.

Monstre terrassé : phase flash

Si vous avez plusieurs héros présents lorsqu'un héros adverse terrasse un monstre, la résolution de la phase flash est un peu différente. Après que le héros qui a terrassé le monstre a pris sa récompense, vous devez choisir lequel de vos héros prend la sienne. Puis votre adversaire choisit sa seconde récompense. Et c'est enfin votre second héros qui reçoit la dernière.

Important : seuls les butins secrets, conservés en main (sur fond vert), et les points de victoire sont communs à vos deux héros. Toutes les autres récompenses sont gagnées par le héros qui les a obtenues.

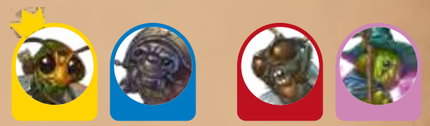
Arrivée aux escaliers

Lorsque vous vous placez dans les escaliers où a lieu une bagarre, vos deux héros doivent être dans **la même équipe.** Le placement du premier héros détermine donc la répartition des autres.

Réinitialisation

À la fin du niveau, réinitialisez aussi les jetons flips placés devant vos héros en les retournant face verte.

Exemple du premier tour de l'aventure

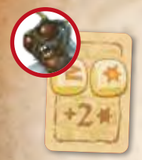


Joueur 1 **Joueuse 2**

1. La guêpe est sur la couronne, elle joue en premier. Le tour commence donc par Joueur 1 qui déplace la guêpe et retourne le jeton flip correspondant.
2. Puis c'est au tour de Joueuse 2 qui a le choix entre jouer la mouche ou la chenille. Elle déplace la mouche et retourne son jeton flip.
3. Joueur 1 déplace le scarabée, et retourne son jeton flip.
4. Joueuse 2 déplace la chenille et retourne son jeton flip.

Le tour est terminé. Tous les jetons flips sont retournés face verte et un nouveau tour commence. C'est à Joueur 1 de choisir lequel de ses héros il souhaite jouer.

Pouvoirs en détail



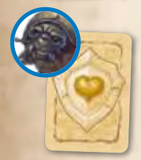
Frénésie féroce

Lors d'une attaque à l'épée, s'il vous reste 3 points de vie ou moins et si vous obtenez au moins 1 réussite sur vos dés, vous gagnez 2 réussites supplémentaires.



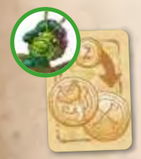
Téléportation

Lors de chaque phase flash, vous vous déplacez toujours en premier.



Exosquelette cuirassé

Si vous avez 6 points de vie ou plus, vous ne pouvez pas subir plus d'1 dégât à la fois (symbole os). Mais il vous est interdit de vous équiper d'un bouclier.



Bonne fortune

Après avoir lancé le jeton flip, vous pouvez dépenser 2 pièces pour en changer le résultat.



Crocheteur virtuose

Lorsque vous devez prendre un butin, piochez-en 2, choisissez celui que vous gardez et replacez l'autre sous la pioche.



Archère infatigable

Chaque face blanche obtenue sur vos dés vous rapporte 1 flèche.

Cartes en détail



Regain d'énergie

Après avoir lancé une attaque contre un monstre sans le terrasser, défaussez cette carte pour l'attaquer une seconde fois dans la même action.



Potion de vie remplie

À votre tour, défaussez cette potion pour monter le marqueur au maximum de votre ligne de vie. Vous ne pouvez pas la jouer pendant une attaque.



Potion de vie à moitié remplie

À votre tour, défaussez cette potion pour gagner autant de points de vie qu'indiqué. Vous ne pouvez pas la jouer pendant une attaque.



Potion de force

Lors d'une attaque avec l'arme indiquée (épée, arc ou au choix) et **avant de lancer les dés,** jouez cette potion. Si vous obtenez au moins 1 réussite sur vos dés, ajoutez le nombre de réussites indiquées sur la potion. Puis défaussez-la.



Forcer le destin

Avant de lancer votre jeton flip, défaussez cette carte. Vous n'avez plus à le lancer, vous appliquez simplement le résultat que vous souhaitez.



Nouvelle chance

Après avoir lancé votre jeton flip, placez un marqueur sur cette carte pour ignorer ce dernier résultat et relancer une fois le jeton. Vous pouvez utiliser cette carte plusieurs fois de suite s'il y a encore des cases vides. Défaussez-la quand vous placez un troisième marqueur dessus.



Peut mieux faire

Après avoir lancé vos dés, placez un marqueur sur cette carte pour relancer 1 ou 2 dés, selon ce qui est indiqué. Vous pouvez utiliser cette carte plusieurs fois de suite s'il y a encore des cases vides. Défaussez-la quand vous placez un troisième marqueur dessus.



Cartes équipement

Les cartes équipement peuvent venir de l'échoppe ou du paquet de cartes butin. Il peut s'agir d'une épée, d'un arc ou d'un bouclier.

Rappel : lorsque vous récupérez une carte équipement, soit vous l'équipez, soit vous pourrez la vendre lors de la phase échoppe. Les cartes équipement ne fonctionnent que si vous en êtes équipé.



Bouclier en bois

Lorsque vous devez subir des dégâts à la suite d'une riposte de monstre ou lors de la grande évasion, lancez le jeton flip. Si vous obtenez la face verte, vous pouvez ignorer 1 symbole os.



Bouclier en métal

Lorsque vous devez subir des dégâts à la suite d'une riposte de monstre ou lors de la grande évasion, vous pouvez dépenser 1 pièce pour ignorer 1 symbole os.



Bouclier doré

Lorsque vous devez subir des dégâts à la suite d'une riposte de monstre ou lors de la grande évasion, vous pouvez ignorer 1 symbole os.



Épée et arc rouillés

Lors d'une attaque, si vous avez obtenu au moins 1 réussite sur vos dés, vous ajoutez 1 réussite à votre attaque.



Épée et arc ordinaires

Lors d'une attaque, si vous avez obtenu au moins 1 réussite sur vos dés, vous ajoutez 2 réussites à votre attaque.



Épée et arc dorés

Lors d'une attaque, si vous avez obtenu au moins 1 réussite sur vos dés, vous ajoutez 1 réussite à votre attaque. De plus, si vous blessez le monstre, vous gagnez le nombre de pièces indiqué.



Épée et arc de feu

Lors d'une attaque, si vous avez obtenu au moins 1 réussite sur vos dés, vous ajoutez 1 réussite à votre attaque. De plus, si vous blessez le monstre, vous gagnez 1 point de victoire.



Épée et arc étincelants

Lors d'une attaque, si vous blessez le monstre, vous gagnez 1 point de victoire et 1 pièce.

Cartes secrètes

Les cartes butin secrètes sont gardées en main et doivent être dévoilées pour s'activer.



Pactole

À n'importe quel moment de votre tour ou en fin de partie, défaussez cette carte pour gagner 5 pièces en avançant le marqueur de votre réserve de pièces.



Frimeur

En fin de partie, cette carte vous rapporte le nombre de points de victoire indiqué.



Roublardise

À n'importe quel moment de votre tour, défaussez cette carte pour voler une personne **présente sur le même monstre ou la même épreuve que vous.**

Pour cela, lancez un dé. Comptez le nombre de réussites obtenues (0, 1, 2...), puis ajoutez 1 ou 2 selon le chiffre indiqué. Volez autant de flèches ou de pièces (selon la carte) que le nombre total obtenu.

Si la personne possède moins de pièces ou de flèches que ce que vous devez voler, prenez-lui tout ce qu'il lui reste.



Acte de bravoure

Lorsque vous obtenez deux symboles os à un lancer de dés, défaussez cette carte pour appliquer l'effet indiqué, pour l'une, gagnez 3 pièces et 2 points de victoire ; pour l'autre, transformez les deux symboles os en deux réussites.



Preums' !

Lorsque le monstre sur lequel vous êtes est terrassé, défaussez cette carte pour choisir en premier votre récompense. Une fois que vous l'avez prise, le tour reprend normalement à la personne qui aurait dû se servir en premier.



Filouterie

À n'importe quel moment de votre tour, défaussez cette carte pour réserver un emplacement libre dans les escaliers. Placez-y un cadenas. Vous y mettrez votre héros quand vous arriverez aux escaliers.



Coup d'éclat

Lorsque vous tentez l'évasion finale, défaussez cette carte pour passer automatiquement une étape sans avoir à payer la taxe ou réussir le défi.



Marchand ambulant

À n'importe quel moment de votre tour, défaussez cette carte. Vous interrompez votre tour et pouvez immédiatement acheter et vendre comme lors d'une phase échoppe, mais réservée à vous seul. Lorsque vous avez terminé, si vous avez acheté des cartes échoppes, révélez-en de nouvelles. Reprenez ensuite normalement le cours de votre tour.



Corrosion

Avant de lancer une attaque contre un monstre, défaussez cette carte pour diminuer la valeur de son bouclier de 2 le temps de votre attaque.



Pièce rapportée

Lorsque vous vous déplacez, (déplacement classique ou phase flash), défaussez cette carte pour placer votre héros sur un monstre dont tous les emplacements sont occupés.



Contre-sens

Lorsque vous vous déplacez (déplacement classique ou phase flash), défaussez cette carte pour pouvoir revenir en arrière dans le niveau.

Placez-vous sur une des cartes à gauche de celle où vous êtes. Lors de ce retour en arrière ne prenez pas de récompense en traversant les passerelles. Puis continuez à jouer normalement.

Table des matières

Matériel 2-3
Mise en place 4-5
But du jeu 6
Déroulement d'un niveau 6-14
Phase échoppe 6-8
Acheter 6-7
Vendre 7
Fin de votre tour 8
Fin de la phase échoppe 8
Phase aventure 8-13
Effectuer un déplacement 8-9
Comment se déplacer 8
Si vous jouez à 5 ou 6 8
Emplacements spécifiques 9
Traverser une passerelle 9
Arrivée aux escaliers 9
Effectuer une action 9-13
Attaquer un monstre 9
Attaque à l'épée 10-11
Attaque à l'arc 11
Monstre terrassé : phase flash 11
Faire progresser une épreuve 12-13
Récompense dans les escaliers 13
La bagarre dans les escaliers 14
Réinitialisation 14
L'évasion finale 15
Fin de partie 16
Partie à 2 16-17
Mise en place 16
Déroulement d'un niveau 17
Ordre du tour de jeu 17
Monstre terrassé : phase flash 17
Arrivée aux escaliers 17
Réinitialisation 17
Pouvoirs en détail 18
Cartes en détail 18-21
Cartes équipement 19-20
Cartes secrètes 20-21

Crédits

Auteurs : Frank Crittin, Grégoire Largey & Sébastien Pauchon.
Illustrateur : Felideus Bubastis.

Bombyx

Bombyx - 11 rue du Frout - 29000 Quimper - France

DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION ou MAGASIN ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

