NÉGOCIATEUR PRISE D'OTAGES

RÈGLES DU JEU

AVERTISSEMENT
Ce jeu est une œuvre de fiction. Les noms, les personnages, les lieux et les incidents décrits dans ce jeu sont issus de l'imagination de l'auteur ou sont utilisés de manière fictionnelle. Les personnages et les situations de ce jeu étant purement fictifs, toute ressemblance avec des personnes ou des situations existantes ou ayant existées ne saurait être que fortuite.

Négociation d'otages : cours élémentaire (Table des matières)

Présentation et mise en place
Présentation du jeu.....page 2
Objectif du jeu .....page 2
Mise en place et schéma.....page 3
Plateau du Négociateur.....page 5

Déroulement du jeu
Tour de jeu.....page 6
Phase de Discussion.....page 6
Utilisation des cartes Discussion / Test de Menace.....page 7
Effets des cartes Discussion / Terminer une Discussion.....page 8
Exemple de Discussion.....page 9
Phase d'Achat.....page 10
Phase de Terreur.....page 11

Précisions de règles
Revendications.....page 12
Gagner la partie (capture et élimination).....page 13

Exploits
Exploits.....page 14
Crédits.....page 14

Moyens disponibles (Matériel du jeu)

Cartes

3 Cartes Preneur d'Otages
1 Carte Complice
7 Cartes Revendication Majeure
4 Cartes Revendication d'Évasion
21 Cartes Terreur rouges
6 Cartes Terreur Événement Crucial dorées
22 Cartes Discussion

Éléments

5 Dés spéciaux
15 Pions Otages jaunes
1 Marqueur de Menace rouge
1 Compteur de Discussion bleu

Autres

1 Plateau du Négociateur
1 Livret de règles (celui-ci même)

Cela arrive rarement mais vous vous y êtes préparé et entraîné durant toute votre carrière… Une prise d'otages est en cours. Vous foncez vers le centre de commandement installé non loin du lieu indiqué. Le commandant des opérations vous briefe rapidement puis vous décrochez le téléphone. La joute mentale peut débuter…

Présentation du jeu

Négociateur : Prise d'Otages est un jeu de cartes unilatéral, qui se joue principalement seul, mais vous verrez rapidement qu'il est parfois utile d'échanger sur certains choix de stratégie ! Vous interprétez le rôle d'un Négociateur de crise. Vous avez la lourde charge de parlementer avec un Preneur d'Otages prêt à tout pour arriver à ses fins. Que vous choisissiez la manière douce ou forte, l'objectif reste le même !

Objectif du jeu

Votre objectif en tant que Négociateur est de libérer les Otages et de mettre un terme à la situation de crise en permettant la capture ou l'élimination du Preneur d'Otages. Pour gagner la partie, vous devez sauver au moins la moitié des Otages **ET** capturer ou éliminer le Preneur d'Otages et son Complice si nécessaire.

Pour plus de précisions, rendez-vous page 13 – Gagner la Partie

Vous êtes déclaré **vainqueur** si **TOUS** les objectifs suivants ont été remplis (quel que soit l'ordre) :

1. Il ne reste plus d'Otages dans la Zone Otages.
2. Au moins la moitié des Otages a été libérée.
3. Le Preneur d'Otages a été capturé ou éliminé (et dans ce cas son Complice capturé).

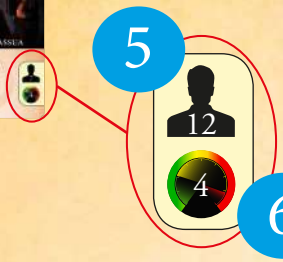
Vous **perdez immédiatement** la partie, si à tout moment, au moins **UNE** des conditions suivantes est atteinte :

- Plus de la moitié des Otages est éliminée.
- Le Preneur d'Otages parvient à s'évader.
- Vous ne pouvez plus piocher de carte Terreur (rouge ou dorée) durant la Phase de Terreur.

Mise en place

1. Sortez tous les éléments de la boîte.
2. Placez le plateau du Négociateur sur la table en laissant de la place devant vous pour y poser les cartes.
3. Choisissez ou piochez au hasard une carte Preneur d'Otages. Pour votre première partie, nous vous recommandons de choisir Arkayne. Placez la carte à gauche du plateau comme indiqué sur le schéma. Placez sous cette carte la carte Complice.
4. Prenez la ou les cartes Revendication Majeure propres au Preneur d'Otages choisi. S'il y en a plusieurs, mélangez-les, puis placez-en le nombre indiqué par la carte Preneur d'Otages, face cachée, au-dessus du Plateau. Procédez de même avec les cartes Revendication d'Évasion. Rangez le reste des cartes Revendication dans la boîte de jeu, elles ne serviront pas pour cette partie.
5. Placez le nombre de pions Otages **jaunes**, indiqué par l'icône Otage sur la carte du Preneur d'Otages, dans la Zone Otages du Plateau.
6. Placez le Marqueur de Menace **rouge** sur le Niveau de Menace de départ sur le cadran intérieur. Le Niveau de Menace de départ est indiqué par l'icône Menace sur la carte du Preneur d'Otages.
7. Placez le Compteur de Discussion **bleu** sur l'icône de téléphone bleu situé sur la piste de Discussion (cadran extérieur).
8. Prenez en main les 6 cartes Discussion de base. Ce sont celles dont le coût est égal à zéro, indiqué dans la bulle de dialogue bleue située en bas à droite de la carte.
9. Triez le reste de cartes Discussion par nom et disposez-les face visible sur deux rangées devant vous. Classez-les par ordre croissant selon le coût indiqué en bas à droite de chaque carte. La zone que forment ces cartes est appelée **Zone d'Achat**.
10. Mélangez les cartes Terreur rouges. Piochez-en 10 au hasard et formez une pile face cachée à droite du plateau.
11. Mélangez les cartes Terreur Événement Crucial dorées. Puis piochez-en une au hasard et mettez-la face cachée en dessous de la pile de cartes Terreur rouges. Cette pile est nommée **Paquet Terreur**.
12. Placez les dés à portée de main.
13. Rangez les pions Otages inutilisés et toutes les autres cartes dans la boîte de jeu.

3



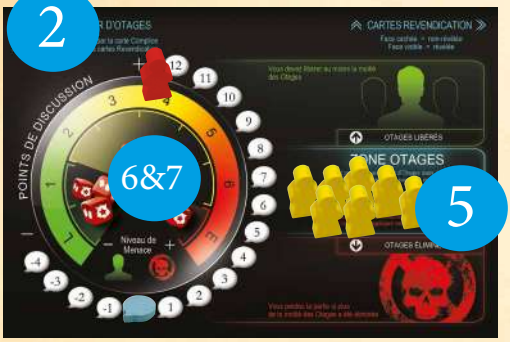
5

6

4

Zone de défausse des cartes Terreur

Zone des cartes Revendication Mineure



2

5

13

11

10

9

Zone des cartes à coût « 0 »

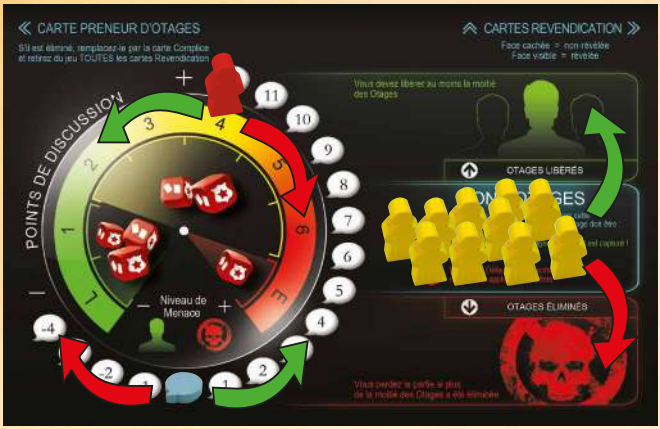
8

Zone de Jeu

Zone de défausse

12

Plateau du négociateur



Le plateau indique toutes les informations cruciales dont vous aurez besoin de suivre tout au long de la partie.

Certaines cartes nécessitent de comparer votre résultat aux dés avec le Niveau de Menace. La position « L » équivaut à 0 et la position « E » à 7.

Points de Discussion – Ces points symbolisent le degré de conversation que vous partagez avec le Preneur d'Otages. Si vous le mettez en confiance, le Compteur grimpera. À l'inverse, il descendra. Certaines cartes ajoutent ou retirent donc des Points de Discussion. Appliquez les effets de cartes jouées en déplaçant le Compteur de Discussion bleu sur le cadran extérieur. Le score de Discussion peut dépasser les limites indiquées bien que cela soit rare. Le Compteur est remis à 0 à chaque fin de Phase d'Achat.

Niveau de Menace – Il est indispensable de gérer stratégiquement l'état psychologique du Preneur d'Otages ! Vers le rouge, il commencera à s'énerver, mais rapprochez-vous du vert, et il se calmera petit à petit ! Lorsque le Niveau de Menace augmente ou diminue, déplacez le Marqueur de Menace rouge en conséquence. Si le Marqueur est sur la case « E » et que le Niveau de Menace augmente, ne déplacez plus le Marqueur. À la place, le Preneur d'Otages élimine un Otage pour chaque niveau d'augmentation au-delà de « E ». De la même façon, si le Marqueur est sur la case « L » et que le Niveau de Menace diminue, ne déplacez pas le Marqueur. À la place, un Otage est libéré pour chaque baisse de niveau au-deçà de « L ».
Exemple : Le Niveau de Menace est sur « L ». Vous arrivez à baisser le Niveau de Menace de 2 points. Le Marqueur de Menace ne bouge pas et vous sauvez 2 Otages. Vous déplacez 2 Otages de la Zone Otages vers la Zone « Otages Libérés » du Plateau.

Otages – Au début de la partie, les pions Otages sont tous dans la Zone Otages. Lorsqu'un des Otages est éliminé, déplacez un Otage de la Zone Otages vers la Zone « Otages Éliminés ». De même, lorsqu'un des Otages est secouru, déplacez un Otage de la Zone Otages vers la Zone « Otages Libérés ». Lorsqu'un effet de jeu indique qu'un Otage est éliminé alors qu'il n'en reste plus dans la Zone Otages, défaussez la première carte du Paquet Terreur (ne résolvez pas son effet). S'il ne reste plus de cartes dans le Paquet Terreur, ignorez cet effet.

Déroulement du jeu

Le jeu consiste à animer les conversations entre le Négociateur et le Preneur d'Otages. Votre objectif est d'utiliser vos talents de négociation pour l'influencer et sauver les Otages. Vous y arriverez en jouant stratégiquement vos cartes et en réussissant vos jets de dés. Au début de chaque tour de jeu, une nouvelle Discussion s'engagera entre vous et le Preneur d'Otages. Ce sera le moment pour le convaincre de relâcher des Otages, ou de le faire soi-même !

Le tour de jeu

Un tour de jeu dans Négociateur : Prise d'Otages se décompose en 3 phases :

1. La Phase de Discussion
2. La Phase d'Achat
3. La Phase de Terreur

Phase de Discussion

Durant cette Phase, vous jouez des cartes Discussion de votre main pour modifier le Niveau de Menace du Preneur d'Otages, gagner des points de Discussion et sauver des Otages. Jouez autant de cartes Discussion de votre main que vous le désirez en les plaçant dans la Zone de Jeu.

Vous pouvez jouer n'importe quelle carte de votre main gratuitement. Le coût indiqué en bas à droite des cartes Discussion ne sert que lors de la phase d'Achat. Une fois vos cartes jouées, mettez-les de côté dans la défausse. Vous pourrez acheter de nouvelles cartes de la Zone Achat lors de la Phase Achat, mais celles que vous venez de jouer ne seront disponibles qu'à la Phase d'Achat suivante.

Vous pouvez utiliser les cartes Discussion de plusieurs façons :

- Chaque carte Discussion de votre main peut être jouée face visible pour résoudre son effet. Vous effectuez alors un Test de Menace (décrit ci-dessous) pour connaître les effets de la carte jouée, sauf si la carte spécifie le contraire.

- Vous pouvez jouer n'importe quelle carte Discussion de votre main face cachée pour gagner automatiquement 1 point de Discussion au lieu de résoudre ses effets.

Astuce ! *C'est une capacité mineure mais subtile que les meilleurs Négociateurs sauront utiliser pour gagner un avantage indéniable !*

- Lors d'un Test de Menace, vous pouvez jouer 2 cartes Discussion de votre main face cachée pour convertir un résultat d'un "4" en un succès.

Exemple d'une carte Discussion :

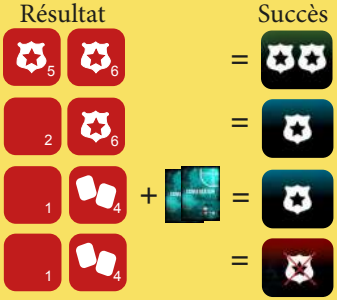
Test de Menace

La plupart des cartes Discussion (ainsi que d'autres types de cartes) nécessitent un Test de Menace pour résoudre leur effet. Lancez le nombre de dés indiqués sur le cadran de Menace selon le Niveau de Menace actuel. Chaque résultat de 5 ou plus est considéré comme un succès. Pour chaque résultat égal à 4, vous **POUVEZ** jouer 2 cartes Discussion de votre main face cachée pour le transformer en succès. Si aucun des dés ne montre de succès et que vous ne convertissez pas un 4 en succès, le Test de Menace est un échec.

Exemple de Test de Menace

Cadran de Menace

Le Niveau de Menace est égal à 4, lancez 2 dés…



Précisions

- Certains effets de cartes modifient le nombre de dés que vous lancez.
- Vous lancerez toujours minimum 1 dé et maximum 5 dés par test.
- Les succès obtenus au-delà de 2 succès ne servent à rien.

Astuce ! *Vos chances de succès dépendent grandement de l'état psychologique du Preneur d'Otages, qui est mesuré par le Niveau de Menace. Plus le Preneur d'Otages est calme, plus vous avez de dés pour vos Tests de Menace. Inversement, un Preneur d'Otages énervé diminuera votre nombre de dés à lancer, ce qui réduit tout autant vos chances de succès…*

Résoudre les effets des cartes Discussion

Les cartes Discussion présentent trois types de résultats :
2+ succès ( ), 1 succès ( ) ou échec ( ). Appliquez les effets du résultat de **gauche à droite, selon le résultat obtenu au Test de Menace**. La plupart des effets sont décrits à l'aide de symboles. Ces effets peuvent être positifs ou négatifs.

• Ajoutez (+) ou soustrayez (-) le nombre spécifié de points de Discussion. Déplacez le Compteur de Discussion sur le Plateau.

• Augmentez (+) ou diminuez (-) le Niveau de Menace par le nombre spécifié. Déplacez le Marqueur de Menace sur le Plateau. Si vous ne pouvez pas, libérez ou éliminez un Otage.

• Augmentez (+) ou diminuez (-) le nombre de dés que vous lancez par le nombre de dés spécifié. Appliquez cet effet pour la durée indiquée sur la carte.

• Le Preneur d'Otages libère un Otage par icône. Déplacez autant de pion(s) Otage dans la Zone « Otages Libérés ».

• Le Preneur d'Otages élimine un Otage par icône. Déplacez autant de pion(s) Otage dans la Zone « Otages Éliminés ».

• La conversation prend fin. Vous ne pouvez plus jouer de cartes pour le reste de la Phase de Discussion. Passez directement à la Phase d'Achat.

Terminer la Discussion

Si vous ne voulez plus jouer de cartes Discussion ou que vous n'en avez plus en main, la Discussion prend fin. Par ailleurs, les conversations peuvent se terminer subitement suivant le résultat de certaines cartes Discussion.

Astuce ! *N'hésitez pas à terminer une Discussion alors qu'il vous reste des cartes dans votre main. Parfois, ces cartes seront nettement plus utiles durant la prochaine Phase de Discussion.*

Exemple de Discussion :

Vous êtes en milieu de partie. Le Niveau de Menace est alors de 2, soit 2 dés à lancer pour vos Tests de Menace. Vous avez 3 cartes dans votre main et le Compteur de Discussion débute comme à chaque nouvelle conversation à zéro. Vous décrochez le téléphone, la Phase de Discussion débute…

Tout d'abord, vous jouez **Relax** pour tenter de diminuer le Niveau de Menace, ce qui vous permettra de lancer un dé supplémentaire pour la prochaine carte. Vous lancez les dés…

Pas de succès

Comme il vous reste 2 cartes Discussion dans votre main, vous pourriez les jouer face cachée et convertir le 4 en un succès. Cependant, vous décidez de ne rien changer et vous perdez 1 point de Discussion.

Ensuite, vous jouez **Garde ton calme**… pour tenter de réduire à nouveau le Niveau de Menace.

Vous lancez les dés…

2 succès !

Vous diminuez le Niveau de Menace de 2. Vous placez donc le Marqueur de Menace sur « L », le niveau le plus bas ! Dorénavant, vous lancerez 3 dés pour vos Tests de Menace !

Enfin, vous jouez votre dernière carte, **Bavardages**…, pour gagner quelques points de Discussion. Vous avez confiance en vos chances maintenant que vous avez 3 dés. Vous les lancez…

3 succès !

Même si vous avez fait 3 succès, vous n'en avez besoin que de 2 pour obtenir l'effet optimal de la carte. Vous gagnez 3 points de Discussion. Ce qui vous fait un total de 2 points à dépenser pour la prochain Phase d'Achat. Comme vous n'avez plus de cartes en main, la Phase de Discussion est terminée.

Phase d'Achat

La Phase d'Achat vous permet de dépenser vos points de Discussion acquis durant la Phase de Discussion, suivant l'ordre indiqué ci-dessous :

1. Vous pouvez dépenser les points de Discussion gagnés durant ce tour de jeu pour acheter des cartes Discussion de la Zone d'Achat. Déplacez le Compteur de Discussion pour tenir compte de vos dépenses et prenez les cartes achetées dans votre main.

- Vous NE pouvez PAS acheter les cartes que vous avez jouées durant la Phase de Discussion de ce tour de jeu.
- Vous NE pouvez PAS acheter une carte dont le coût ferait passer votre Compteur de Discussion dans le négatif.
- Vous pouvez acheter autant de cartes que le permet votre total de points de Discussion. Cependant, **vous ne pouvez JAMAIS avoir plus de 10 cartes dans votre main (ce qui est très rare).**

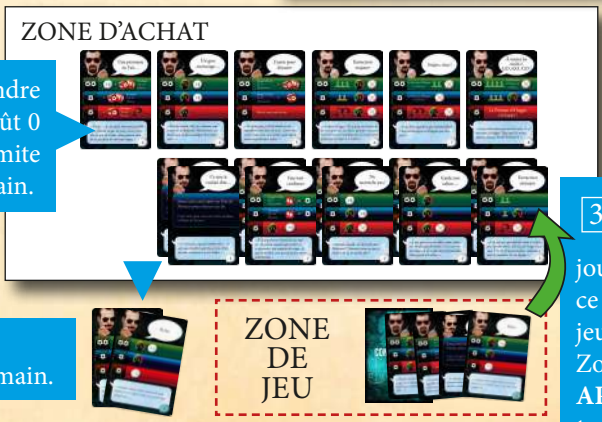
2. Déplacez le Compteur de Discussion sur zéro – **les points inutilisés ou négatifs ne se gardent PAS pour le prochain tour.**

3. Enfin, rangez toutes les cartes Discussion que vous avez jouées ce tour de jeu dans la Zone d'Achat avec les autres cartes. Les cartes dont le coût est de 0 sont empilées ensemble.

Achetez des cartes depuis la Zone d'Achat grâce à vos points de Discussion !

Cartes à coût 0

À moins de dépasser la limite de 10 cartes en main, vous pouvez **TOUJOURS** acquérir toutes les cartes disponibles à coût 0 de la Zone d'Achat. En effet, vous n'avez pas à dépenser de point de Discussion pour les acheter. Vous pouvez les prendre même si le Compteur de Discussion est en valeur négative.
Rappel : Les cartes qui ont été jouées durant ce tour de jeu ne sont PAS disponibles à l'achat.



1 Vous pouvez prendre toutes les cartes à coût 0 en respectant la limite de cartes de votre main.

2 Placez les cartes achetées dans votre main.

3 Remettez les cartes jouées durant ce tour de jeu dans la Zone d'Achat **APRÈS avoir terminé tous vos achats.**

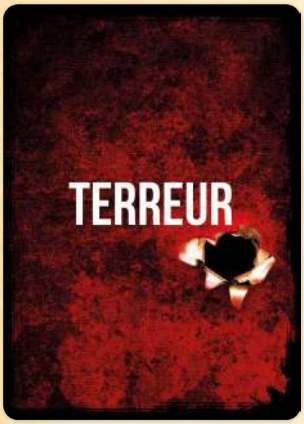
Phase de Terreur

Retournez la première carte du Paquet Terreur et appliquez ses effets, puis défaussez-la. **S'il n'y a plus de cartes à piocher, tous les Otages restants sont éliminés, le Preneur d'Otages s'échappe et vous perdez la partie !** Les cartes Terreur symbolisent les actions du Preneur d'Otages et/ou les événements qui se produisent durant les minutes ou les heures qui passent entre deux conversations.

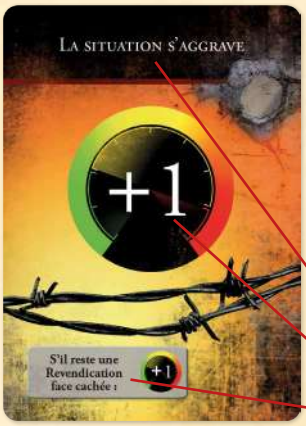
Certaines cartes Terreur ont un effet additionnel décrit au bas de la carte. Cet effet doit être résolu après l'effet principal si AU MOINS une carte Revendication est toujours face cachée. Si toutes les cartes Revendication ont été révélées, ignorez-le.

Exemple de carte Terreur :

Face Cachée



Face Visible



Nom de la carte

Effets

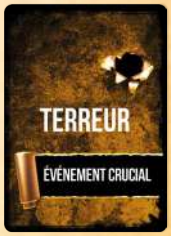
Effet additionnel

Carte Terreur et Test de Menace
Certaines cartes Terreur demandent un **Test de Menace.** Vous **POUVEZ** utiliser vos cartes Discussion pour impacter le résultat, et/ou également convertir un 4 en succès comme précisé page 7.

Astuce ! *Vous vous rendrez vite compte que connaître les revendications du Preneur d'Otages est une des premières choses à faire si vous ne voulez pas l'énerver trop rapidement… !*

L'Événement Crucial et la dernière Discussion

La dernière carte du Paquet Terreur est l'Événement Crucial. Cette scène paroxystique compliquera, ou parfois facilitera, la victoire. Une fois la carte Terreur Événement Crucial résolue, vous entamerez la **dernière conversation** avec le Preneur d'Otages. Ce sera votre ultime chance de sauver le reste des Otages pour capturer le Preneur d'Otages, ou de l'éliminer directement pour gagner du temps et s'occuper ensuite du reste des Otages et du Complice.



IMPORTANT ! *Lors de la dernière Discussion (après l'Événement Crucial), vous pouvez dépenser vos points de Discussion gagnés pour acheter et jouer des cartes immédiatement. Cela symbolise votre ultime effort d'aller jusqu'au bout de la négociation et d'éviter le pire !*

Revendications

Il existe 3 types de Revendications :

Au début de la partie, les **cartes Revendication Majeure** et **d'Évasion** sont posées faces cachées car celles-ci n'ont pas été encore communiquées par le Preneur d'Otages. Vous pouvez jouer la carte « Qu'est-ce que tu veux ? » pour tenter de prendre connaissance de ces cartes. Une fois révélées, elles restent en jeu face visible jusqu'à ce que le Preneur d'Otages soit capturé ou éliminé.

Les cartes **Revendication Mineure** sont piochées du Paquet Terreur. Elles restent en jeu face visible jusqu'à ce qu'elles soient concédées. Il n'y a généralement aucun coût en point de Discussion pour les concéder. Contrairement aux cartes Revendications Majeures, les Revendications Mineures sont défaussées une fois les effets appliqués et la contrepartie résolue.

Les **Revendication d'Évasion** sont à double tranchant : elles amènent un avantage certain lorsque vous les concédez, mais il ne vous restera alors que la fin de la conversation pour capturer ou éliminer le Preneur d'Otages qui sinon prendra la fuite dès qu'il aura obtenu ce qu'il veut !

Vous pouvez concéder une **Revendication** face visible durant une **Phase de Discussion** en payant les points de Discussion appropriés pour convaincre votre commandant d'accepter la demande. Lorsqu'une Revendication est accordée, appliquez l'effet de la carte en premier puis sa contrepartie. Si vous concédez une Revendication Majeure, la carte reste en jeu, inclinée à angle droit sur le côté. La contrepartie d'une Revendication Majeure continue de s'appliquer jusqu'à ce que le Preneur d'Otages soit capturé ou éliminé. Une Revendication ne peut être accordée qu'une seule fois.

Condition de victoire

Vous **perdez** immédiatement la partie **si plus de la moitié des Otages est éliminée**. Vous perdez également **si vous ne pouvez plus révéler de cartes Terreur**, ou si le **Preneur d'Otages s'évade !**

Pour gagner la partie vous devez :
- Libérer la moitié des Otages

et soit :
- Capturer le Preneur d'Otages une fois la Zone Otages vide (voir ci-dessous).
- Éliminer le Preneur d'Otages à n'importe quel moment, puis capturer le Complice une fois la Zone Otages vide.

Capturer le Preneur d'Otages

Quand vous capturez le Preneur d'Otages, **vous gagnez directement la partie** (si plus de la moitié des Otages n'a pas encore été éliminée) **!** Vous ne pouvez le capturer qu'à partir du moment où il ne reste plus d'Otages à libérer. Lorsqu'un effet vous indique de sauver un Otage mais qu'il n'y en a plus, le Preneur d'Otages se rend et vous le capturez. **Cependant, ceci ne peut pas avoir lieu durant la Phase de Terreur**. Tout effet de jeu qui entraîne la capture du Preneur d'Otages durant la Phase de Terreur doit être ignoré.

Éliminer le Preneur dOtages et capturer le Complice

Qu'il reste des Otages ou non dans la Zone Otages, vous pouvez éliminer le Preneur d'Otages durant la Phase de Discussion avec une carte le permettant, comme *« Sniper, tirez ! »* ou *« À toutes les unités ! GO, GO, GO ! »*.
S'il n'y a plus d'Otages dans la Zone Otages quand le Preneur d'Otages est éliminé (et si plus de la moitié des Otages n'a pas encore été éliminée), **vous gagnez la partie !**

S'il reste toujours des Otages dans la Zone Otages lorsque le Preneur d'Otages est éliminé, son Complice prend la relève ! **Défaussez la carte Preneur d'Otages et toutes les cartes Revendication.** La carte Complice est maintenant visible à la place du Preneur d'Otages à gauche du plateau. Les contreparties des Revendications précédentes ne s'appliquent plus. Toute Revendication Mineure piochée du Paquet Terreur est immédiatement défaussée sans être résolue. Les effets additionnels des cartes Terreur ne sont pas appliqués.

Le Complice est bien plus vindicatif et **élimine un Otage à chaque augmentation** du Niveau de Menace. Mais il n'abattra JAMAIS le dernier Otage de la Zone Otages. Le Complice **ne peut pas être éliminé**. Cependant, **il se rendra automatiquement** dès qu'il n'y a plus d'Otages dans la Zone Otages. La partie est alors gagnée (si plus de la moitié des Otages n'a pas encore été éliminée) !

EXPLOITS DE CARRIÈRE

METTEZ-VOUS AU DÉFI DE COMPLÉTER TOUS CES OBJECTIFS !

GÉNÉRAL

- ☐ VICTOIRES CONSÉCUTIVES CONTRE LES 3 PRENEURS D'OTAGES
- ☐ LIBÉRER UN OTAGE ALORS QUE LE NIVEAU DE MENACE EST SUR " E "
- ☐ ÉLIMINER LE PRENEUR D'OTAGE AVANT LA FIN DU TOUR 3
- ☐ GAGNER UNE PARTIE EN ACCORDANT UNE REVENDICATION D'ÉVASION
- ☐ LIBÉRER AU MOINS 5 OTAGES EN UN SEUL TOUR
- ☐ DIMINUER LE NIVEAU DE MENACE D'AU MOINS 4 CRANS EN UN SEUL TOUR
- ☐ GAGNER UNE PARTIE EN 5 TOURS OU MOINS
- ☐ NE JOUER AUCUNE CARTE DURANT UNE PHASE DE DISCUSSION
- ☐ GAGNER UNE PARTIE LE TOUR PRÉCÉDANT L'ÉVÉNEMENT CRUCIAL

ARKAYNE

- ☐ GAGNER UNE PARTIE SANS AUCUNE VICTIME
- ☐ GAGNER UNE PARTIE SANS ACCORDER UNE SEULE REVENDICATION
- ☐ LANCER 5 DÉS POUR UN TEST DE MENACE
- ☐ GAGNER UNE PARTIE SANS RÉVÉLER PLUS D'UNE REVENDICATION
- ☐ ÉLIMINER ARKAYNE AVEC AU MOINS 2 OTAGES DANS LA ZONE OTAGES

DONNA

- ☐ GAGNER UNE PARTIE AVEC LE NIVEAU DE MENACE SUR "' L "
- ☐ GAGNER UNE PARTIE OÙ DONNA A PRIS DES OTAGES ADDITIONNELS
- ☐ RÉVÉLER LES DEUX REVENDICATIONS DURANT LE PREMIER TOUR
- ☐ ACTIVER SES CAPACITÉS 2 FOIS EN 1 SEUL TEST DE MENACE (4 DÉS MINIMUM)
- ☐ OBTENIR DEUX 6 EN RELANÇANT UN DÉ

EDWARD

- ☐ GAGNER UNE PARTIE EN ACCORDANT " PRISE EN CHARGE MÉDICALE "
- ☐ GAGNER EN ÉLIMINANT EDWARD APRÈS L'ÉVÉNEMENT CRUCIAL
- ☐ JOUER 6 CARTES DISCUSSION FACE CACHÉE EN UN SEUL TOUR
- ☐ GAGNER UNE PARTIE QUI A VU SON NIVEAU DE MENACE ATTEINDRE 6

CRÉDITS

VAN RYDER GAMES

Conception et Développement du Jeu A.J. Porfirio - **Responsable testeurs** Mikolaj Laczynski
Illustrations et Conception Graphique Kristi Kirisberg, Venessa Kelley, Chase Williams
Testeurs Platinium : Albert Hernandez, Jeff Kight, Chris and Suzanne Zinsli, Chris Hansen
Testeurs Or : Chevee Dodd, Jason Slingerland, Mike Mullins
Testeurs Argent : Grant Rodiek, Matt Worden, Steve Barker, Tom Gurganus, Patrick Robles, Jay Treat, TC Petty III, Daniel Solis
Relecture Règles : Jason Mowery, Jared Heaton et Chris Zinsli

DON'T PANIC GAMES

Direction éditoriale : Cédric Littardi
Directrice marketing : Gaëlle Buecheler - **Responsables d'édition** : Estelle Cang, Sébastien Célerin, Nicolas Aubry
Traducteur : Aristophanis Galanopoulos - **Maquette** : Guillaume Bichet, Vincent Diez

GUIDE DE JEU

Vous **GAGNEZ** en remplissant **TOUTES** ces conditions :
- Plus d'Otages dans la Zone Otages
- Au moins la moitié des Otages sauvés
- Preneur d'Otages/Complice capturé ou éliminé

Vous **perdez immédiatement** si l'**UNE** de ces conditions se produit :
- Plus de la moitié des Otages est éliminée
- Le Preneur d'Otages s'évade
- Vous ne pouvez plus piocher de carte Terreur

TOUR DE JEU

1. Phase de Discussion – jouez et résolvez des cartes Discussion
2. Phase d'Achat – achetez des cartes Discussion
3. Phase de Terreur – piochez et résolvez une carte Terreur

TEST DE MENACE

Lancez le nombre de dés indiqué par le Niveau de Menace.
Chaque résultat montré ci-contre est un succès.

RÉSULTATS DES CARTES DISCUSSION

Les cartes Discussion ont 3 résultats possibles :

2+ succès ( )

1 succès ( ) ou échec ( )

Vous pouvez aussi jouer une face cachée pour +1

SYMBOLES DES CARTES

Augmenter (+) ou diminuer (-) les points de Discussion

Augmenter (+) ou diminuer (-) le Niveau de Menace

Augmenter (+) ou diminuer (-) le nombre de dés que vous lancez

Le Preneur d'Otages libère un Otage par icône

Le Preneur d'Otages élimine un Otage par icône

La discussion s'arrête immédiatement