

FR



BATMAN BEGINS™ LA LIGUE DES ASSASSINS JEU

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 4 pions Batman
- 20 pions ninjas
- 3 dés verts d'attaque
- 1 dé noir Batman
- 5 marqueurs de dommages

INTRODUCTION

Ra's al Ghul, le maître de la Ligue des assassins, a juré de détruire la ville de Gotham. Dans la nuit, Batman *semble* se trouver à plusieurs endroits en même temps, déroutant ses ennemis par sa vitesse et sa grande capacité à se dissimuler. Mais cela suffira-t-il ? Batman est-il capable d'arrêter l'armée de ninjas de Ra's al Ghul avant que ce dernier n'active le canon à micro-ondes qui anéantira la ville ?

BUT DU JEU

Un joueur tient le rôle de Ra's al Ghul et contrôle toutes les figurines ninja. Les autres joueurs tiennent les rôles des figurines Batman. Les deux équipes ont des objectifs différents :

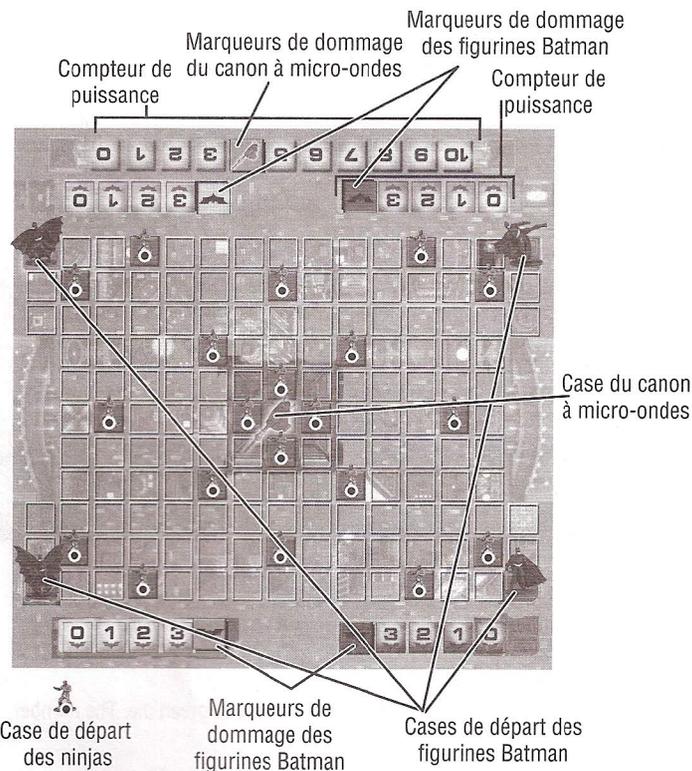
RA'S AL GHUL doit réduire à zéro les points de puissance **des quatre** figurines Batman pour gagner.

LES JOUEURS BATMAN doivent réduire à zéro les points de puissance du canon à micro-ondes. (**REMARQUE** : Les joueurs Batman **ne doivent pas** nécessairement éliminer tous les ninjas.)

La Puissance représente l'énergie que possède un pion à combattre. Plus elle est élevée, plus le pion est puissant. Mais attention, lorsqu'un pion n'a plus de puissance, il est éliminé de la partie.

INSTALLATION

1. Les joueurs doivent décider qui tiendra le rôle de Ra's al Ghul. Les autres joueurs doivent se partager équitablement les figurines Batman. (**Remarque** : à 4 joueurs, vous ne pourrez pas partager équitablement les pions. Un joueur sera Ra's al Ghul, un autre joueur prendra 2 pions Batman et les deux autres joueurs prendront chacun 1 pion Batman.)
2. Ouvrez le plateau de jeu au milieu des joueurs.
3. Placez un pion ninja sur chacune des cases rouges du plateau.
4. Placez le marqueur de dommage du canon à micro-ondes (le canon) sur la case "4" du compteur de puissance situé sur le côté de la planche de jeu.
5. Placez les pions Batman sur leurs cases de départ aux coins du plateau. La couleur de la base de chaque pion doit correspondre à celle de sa case de départ.
6. Placez les marqueurs de dommage des figurines Batman sur les cases "4" de leur compteur de puissance. La couleur du compteur et du marqueur correspond à la couleur de la case de départ des figurines.
7. Ra's al Ghul prend les 3 dés verts et les joueurs Batman prennent le dé noir.
8. Ra's al Ghul joue en premier, et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.



COMPTEURS DE PUISSANCE

Chaque figurine Batman et le canon à micro-ondes ont un compteur de puissance pour garder le compte de leur énergie au combat.

Chaque fois qu'une figurine Batman ou que le canon à micro-ondes est touché lors d'une attaque, il faut déplacer le marqueur de dommage de leur compteur de puissance sur la valeur inférieure adjacente. Si la valeur zéro est atteinte, la figurine correspondante (ou le canon) est éliminé de la partie.

Ra's al Ghul possède une habileté spéciale que les figurines Batman n'ont pas : il peut **augmenter le niveau du compteur de puissance de son canon**, le rendant ainsi plus difficile à détruire. (Voir TOUR DE JEU DE RA'S AL GHUL'S.)

VALEUR DE DÉFENSE

Au début de **chaque tour de jeu**, le canon à micro-ondes, les ninjas et toutes les cases libres ont une **VALEUR DE DÉFENSE de 2**. Les joueurs Batman doivent obtenir au dé un chiffre plus élevé que cette valeur pour se déplacer sur une case vide ou pour gagner un combat contre des ninjas ou contre le canon à micro-ondes.

Ra's al Ghul possède également un autre pouvoir que n'ont pas les joueurs Batman : il peut **augmenter cette valeur de défense** à chaque tour de jeu pour rendre plus difficile les déplacements et les attaques de Batman. (Voir TOUR DE JEU DE RA'S AL GHUL'S.)

LES DÉPLACEMENTS

Les pions Batman et les ninjas **ne peuvent pas** se déplacer en diagonale ou partager la même case **et ils ne peuvent pas** passer par-dessus la case occupée par le canon à micro-ondes.

Les pions ninja peuvent passer à travers d'autres pions ninja, mais ils ne peuvent pas passer à travers des pions Batman. Les pions Batman ne peuvent pas passer à travers d'autres pions Batman.

JOUONS !

TOUR DE JEU

C'est toujours la figurine Ra's al Ghul qui commence un tour de jeu. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre autour du plateau.

TOUR DE JEU DE RA'S AL GHUL'S

Le tour de jeu de Ra's al Ghul's comprend deux étapes :

- ÉTAPE 1 – PHASE PUISSANCE.** Le joueur Ra's al Ghul doit choisir *entre*
- A) **augmenter la valeur du compteur de puissance du canon à micro-ondes** ou
 - B) **augmenter la valeur de défense.**

ÉTAPE 2 – PHASE ATTAQUE. Il peut **attaquer** n'importe quelle figurine Batman qui se trouve sur une case adjacente à celle qu'occupe un de ses pions.

ÉTAPE 1 - PHASE PUISSANCE

A. Augmenter la puissance

Si Ra's al Ghul choisit cette option, il doit lancer les **trois** dés verts. Toute paire de symbole obtenue lui permet d'ajouter un point au compteur de puissance du canon – il déplace son marqueur de dommage d'une case vers la gauche. S'il obtient le même symbole aux trois dés, il ajoute trois points à son compteur. Il ne peut pas augmenter la puissance du canon au-delà de dix. **REMARQUE : Ra's al Ghul peut seulement augmenter les points de puissance du canon s'il reste au moins un ninja sur le plateau de jeu.**



Symboles des dés verts

S'il choisit d'augmenter la puissance du canon à micro-ondes, Ra's al Ghul ne pourra déplacer aucun ninja pendant ce tour de jeu et la valeur de défense restera à 2.

B. Augmenter la valeur de défense

Si Ra's al Ghul choisit cette option-ci, il doit lancer **un** dé vert. Le chiffre obtenu révèle trois éléments de jeu nouveaux :

- 1) Il révèle la nouvelle valeur de défense des cases du plateau de jeu, des ninjas et du canon à micro-ondes pour ce tour de jeu. **REMARQUE : La valeur de défense revient à 2 au début du prochain tour de jeu de Ra's al Ghul.**
- 2) Il indique le nombre MAXIMAL de ninjas qui peuvent être déplacés pendant ce tour de jeu.
- 3) Il indique le nombre MAXIMAL de cases sur lesquelles un ninja peut se déplacer pendant ce tour de jeu. Ra's al Ghul doit déplacer ses ninjas sur les cases adjacentes aux figurines Batman pour pouvoir les attaquer. (**REMARQUE :** Il peut aussi décider de ne déplacer AUCUN ninja.)

Exemple : Ra's al Ghul obtient 4 au dé. Pendant ce tour de jeu, chaque ninja, chaque case libre du plateau de jeu et le canon à micro-ondes ont une valeur de défense de 4. De plus, Ra's al Ghul peut déplacer jusqu'à quatre pions ninja différents de quatre cases chacun. Au début du prochain tour de jeu de Ra's al Ghul, la valeur de défense reviendra à 2.

Quand tous les ninjas de Ra's al Ghul ont été éliminés, il **ne peut** choisir que cette option : il **doit** augmenter sa valeur de défense à chaque début de tour de jeu.

ÉTAPE 2 - PHASE ATTAQUE

Après avoir augmenté soit la puissance du canon

soit la valeur de défense, Ra's al Ghul peut attaquer n'importe quelle figurine Batman qui se trouve sur une case adjacente à celle occupée par un ninja ou par le canon à micro-ondes.

REMARQUE : Les cases diagonalement adjacentes ne comptent pas comme des cases adjacentes.

Attaque des figurines ninja contre les figurines Batman

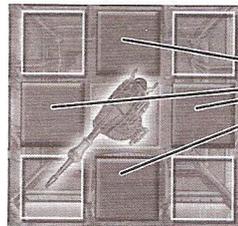
Un ninja peut lancer une attaque contre **n'importe quelle** figurine Batman qui se trouve sur une case adjacente à la case qu'il occupe. Il peut donc lancer plusieurs attaques pendant un tour de jeu.

Le joueur qui représente Ra's al Ghul doit lancer un dé vert pour chaque attaque livrée par un ninja (n'importe quel dé vert fera l'affaire **car ils sont tous identiques**), et il doit annoncer quelle figurine Batman il attaque avant de lancer un dé. Si le **joueur obtient un symbole de victoire**, le ninja remporte le combat. Dans ce cas, le marqueur de dommage de la figurine Batman touchée doit être reculé d'une case.

Attaque du canon à micro-ondes contre une figurine Batman

Ra's al Ghul peut attaquer n'importe quelle figurine Batman qui se trouve sur une case adjacente à celle occupée par le canon à micro-ondes. Il peut mener **3 attaques** de canon par tour de jeu en lançant les 3 dés verts. Si plusieurs figurines Batman se trouvent sur des cases adjacentes à celle qu'occupe le canon, Ra's al Ghul doit annoncer combien de ses trois dés il va lancer et contre quelles figurines Batman. Par exemple, si deux figurines Batman sont adjacentes au canon, Ra's peut décider de lancer deux dés pour attaquer une figurine et le 3^e dé

contre l'autre figurine, ou il peut choisir de lancer ses trois dés contre une seule figurine.



Cases adjacentes au canon à micro-ondes



Symbole de victoire du canon à micro-ondes

Chaque obtention d'un **symbole de victoire du canon à micro-ondes** est un coup gagnant. Pour chaque victoire, le marqueur de dommage du compteur de puissance de la figurine Batman est reculé d'un espace.

Quand un marqueur de dommage d'une figurine Batman atteint zéro, cette dernière est retirée du plateau de jeu pour le reste de la partie.

TOUR DE JEU - BATMAN

Le tour de jeu des joueurs Batman se déroule différemment du tour de jeu du joueur Ra's al Ghul's. Une figurine Batman **ne peut que se déplacer et se battre**. Toutes ses actions sont déterminées par le résultat obtenu avec le dé noir comparativement à la valeur de défense qui a cours.

À chaque tour de jeu, toute figurine Batman qui n'a pas été éliminée du jeu a une chance de se déplacer et d'attaquer. Le tour d'une figurine Batman **se poursuit** jusqu'à ce que le joueur qui la représente obtienne un chiffre **inférieur** à la valeur de défense en cours. Quand cela se produit, le dé passe au joueur Batman suivant.

DÉPLACEMENTS DES FIGURINES BATMAN

Une figurine Batman ne peut être déplacée que d'une case à la fois et elle doit lancer **le dé noir** pour **chaque case sur laquelle elle se déplace**. Le chiffre obtenu au dé doit être **plus élevé** que la valeur de défense qui a cours pour pouvoir déplacer une figurine sur une autre case.

COMBAT

Combat contre une figurine ninja

Chaque fois qu'une figurine Batman arrive sur une case adjacente à celle qu'occupe une figurine ninja, le joueur Batman doit lancer une attaque contre cette figurine ninja. Le joueur **doit** lancer le **dé noir**. Si le chiffre obtenu au dé est plus élevé que la valeur de défense courante, la figurine ninja attaquée est retirée du jeu et la figurine Batman **doit** prendre sa place. Si le chiffre est moins élevé, le tour de jeu de cette figurine Batman est terminé.

Si plus d'une figurine ninja entourent une figurine Batman, le joueur Batman doit battre toutes ces figurines ninja avant de pouvoir déplacer sa figurine sur la case occupée par la **dernière** figurine ninja attaquée. Si le joueur ne réussit pas à battre **toutes** les figurines ninja adjacentes à la case occupée par sa figurine Batman, le joueur ne peut pas la déplacer.

Destruction du canon à micro-ondes

Quand une figurine Batman atteint une des cases adjacentes à celle occupée par le canon à micro-ondes, le joueur Batman doit obtenir au dé un chiffre plus élevé que la valeur de défense qui a cours pour pouvoir attaquer le canon. Pour chaque défaite subie par le canon, le marqueur de dommage du canon est reculé d'une case sur son compteur de puissance.

REMARQUE : Si une figurine Batman occupe une case adjacente **à la fois** à une figurine ninja et à une case occupée par le canon à micro-ondes, le joueur Batman doit attaquer la figurine ninja en premier. S'il gagne cette bataille, la figurine Batman doit être déplacée sur la case qu'occupait la figurine ninja.

LE GAGNANT

Ra's al Ghul remporte la partie s'il réussit à réduire à zéro les compteurs de puissance de **toutes** les figurines Batman.

Les joueurs Batman gagnent la partie s'ils réussissent à réduire à zéro le compteur de puissance du canon à micro-ondes.