

DREAMWORKS

# KUNG FU PANDA

## THE BOARD GAME

Il existe un endroit au plus profond du cœur de la Chine où les vraies légendes sont nées. À travers de sages enseignements et la perfection des arts martiaux, les maîtres affûtent leur savoir et renforcent leurs esprits pour protéger le bien et combattre le mal.

### CONTENU



6 Plateaux Héros  
(Po, Tigress, Viper, Monkey, Mantis & Crane)



4 Roues du Destin (avec le Mode  
Awesome sur la face arrière)



16 Dés Action  
(4 par joueur)



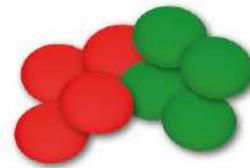
Un Sablier



6 Figurines Héros (Po, Tigress, Viper, Monkey, Mantis & Crane)



30 Socles Colorés



4 Jetons Rouges Santé  
& 4 Jetons Verts Roue



Jetons Dommages  
Supplémentaires  
et Mouvements  
Supplémentaires



26 Figurines d'Ennemis (4 Ox Grunts, 12 Wolf Spearmen,  
8 Wolf Slashers, Wolf Boss & Tai Lung)



6 Jetons Objectif  
(réversibles)



6 Jetons de  
Restauration (réversibles)



Jeton Ravioli



20 Tuiles Illustrées  
(8 longues & 12 carrés, réversibles)



3 Planches de Référence  
des ennemis



6 Tuiles Mur  
(réversibles)



4 Jetons Chariot  
(réversibles)



12 Cartes  
Mouvements Spéciaux

# MISE EN PLACE DU JEU

Chaque partie du KUNG FU PANDA : LE JEU DE SOCIÉTÉ est jouée sur un plateau spécifiquement conçu pour les missions de vos héros. Avant de crier **"1, 2, KUNG FU !"** et de lancer les dés, préparez la zone de jeu en utilisant les tuiles et les jetons. Voici comment faire :

## 1. PLANCHES À PERFORER

Détachez les tuiles et autres composants de leurs planches et rangez-les par sets : **les tuiles illustrées** (les longues et les carrés), **les plateaux de référence des ennemis**, **les jetons**, **les planches héros** et **les Roues du Destin**.



## 2. CHOISISSEZ UNE AVENTURE

Choisissez une **mission** simple, une **aventure** à trois missions ou une **histoire** à neuf missions. Les instructions de chaque mission vous indiquent les **objectifs** de vos héros (comment gagner la partie), les **ennemis** à affronter et si une **règle spéciale** s'applique pour cette mission. *Voir page 14.*

## 3. CHOISISSEZ VOTRE HÉROS

Chaque joueur choisi l'un des six héros en ajoutant un socle vert à sa **figurine** et prend le **plateau héros** correspondant. Chaque héros possède une abilité différente figurant sur son plateau. Les planches et les miniatures héros qui ne sont pas utilisées pendant la partie restent dans la boîte. *Voir page 8-9.*



Ci-dessus : un héros et sa planche

À gauche : les instructions de la mission

## 4. ROUES DU DESTIN

Chaque joueur prend un **jeton Santé**, un **jeton Roue** et une **Roue du Destin**. La Roue du Destin que vous devez utiliser varie selon le mode de jeu auquel vous avez choisi de jouer (*voir page 10*) et le nombre de joueurs :

- **2 joueurs** : Roues 1 et 2
- **3 joueurs** : Roues 1, 2, et 3
- **4 joueurs** : Roues 1, 2, 3, et 4

Attachez votre Roue du Destin à votre planche héros (comme indiqué). Placez ensuite votre jeton Roue sur le symbole  au-dessus de la Roue avec votre jeton Santé sur 4. *Voir page 7-8.*



Ci-dessus : Associez votre planche héros à votre Roue du Destin et placez vos jetons Santé et Roue en position de départ

## 5. DÉS ACTION

Chaque joueur prend **4 dés Action**. Les dés restants sont remis dans la boîte. *Voir page 5.*



À gauche : 4 dés Action pour chaque joueur



Placez les tuiles en fonction des instructions du scénario



Attachez les socles aux figurines ennemies



Placez les modèles ennemis et les jetons de restauration sur les tuiles comme indiqué dans les instructions de mission...



... Puis ajoutez les obstacles, les villageois et autres éléments



## 6. INSTALLEZ LES TUILES

Chaque instruction de mission indique quelle **tuile** utiliser et comment les installer.

Laissez un espace pour que tous les joueurs puissent voir et **lancer leurs dés**, sans que cet espace soit trop près du plateau. Vous allez devoir lancer les dés très rapidement sans faire voler le plateau et les petites pièces !

## 7. PRÉPAREZ LES FIGURINES ENNEMIES

Attachez les socles colorés aux figurines ennemies :

- **Socles noirs** pour les Wolf Slashers
- **Socles rouges** pour les Wolf Spearmen
- **Socles bleus** pour les Ox Grunts
- **Socles violets** pour Wolf Boss et Tai Lung

Chaque type d'ennemi a sa propre **planche de référence**. Placez-les à la vue de chaque joueur.



## 8. PLACEZ LES ENNEMIS

Chaque instruction de mission indique sur quelle tuile les ennemis doivent être placés pour commencer. Les instructions indiquent aussi où vous devez placer les **jetons de restauration** (là où des ennemis supplémentaires pourraient apparaître pendant la partie). Les Wolf Slasher, Wolf Spearman ou Ox Grunts non installés au début de la partie doivent être placés à portée de main des joueurs en **réserve**.



## 9. PLACEZ LES OBSTACLES & AUTRES JETONS

Les instructions de mission vous indiqueront où placer les **jetons** mentionnant des éléments, objectifs ou obstacles tels que les murs, les chariots, les gongs ou les leviers. Elles vous indiqueront également comment vos héros peuvent les utiliser ou les franchir. Rangez tous les jetons restants dans la boîte.



## 10. LE SABLIER

Le **sablier** se place à côté du plateau de façon à ce que tous les joueurs puissent voir quand le temps s'écoule.

# BUT DU JEU

”KUNG FU PANDA : LE JEU DE SOCIÉTÉ” est un jeu fluide et rapide, un jeu de dés en temps réel où les joueurs gagnent en mouvement de Kung Fu et en pouvoirs spéciaux afin d’éliminer les Wolf Spearmen, les Slashers, les Ox Grunts et enfin, Tai Lung et son lieutenant Wolf Boss. Cependant, les dés ne sont pas toujours vos amis et, si jamais vous réalisez un coup de griffe avec les dés, votre jeton doit avancer sur la Roue du Destin, restaurant ainsi encore plus d’ennemis et renforçant les intentions terrifiantes de Tai Lung.

Vous pouvez choisir différentes durées de jeu, allant d’une **mission** simple à une **aventure** à trois missions ou bien encore une **histoire** à neuf missions : en avant pour une aventure épique ! Il y a aussi différentes façons de profiter du jeu :

- **Mode Young Master** : pour les joueurs plus jeunes
- **Mode Standard** : pour les joueurs débutants
- **Mode Awesome** : pour les véritables Maîtres prêts à relever un défi plus difficile.

# COMMENT JOUER

Le jeu se joue en partie de trois minutes d’actions intenses à lancer les dés, avec des pauses entre chaque partie. Tous les joueurs jouent simultanément et en coopération afin d’accomplir le scénario avec succès. Les joueurs lancent leurs dés et utilisent les résultats de ces dés afin de combattre les ennemis et de terminer les tâches spéciales durant une série de parties.

Pour débiter une partie, tous les joueurs doivent dire **”I, 2 KUNG FU !”** simultanément et l’un des joueurs doit retourner le sablier pour commencer la mission. Les joueurs ont désormais trois minutes pour faire de leur mieux ! Chaque joueur lance ses quatre dés Action pour débiter, créant ainsi un **pool de dés** individuel affichant le résultat des quatre dés lancés.

Pour faire une action, les joueurs utilisent les résultats de leurs lancés de dés. Les joueurs ne peuvent pas utiliser le résultat des dés d’autres joueurs, cependant, ils peuvent, de temps en temps, combiner leurs résultats.

*Voir “Combiner ses dés avec d’autres joueurs”, page 5.*

Note : les  sont utilisés immédiatement et automatiquement.

Lorsqu’un joueur utilise le résultat d’un dé, il doit récupérer le dé et ce résultat ne peut alors plus être utilisé jusqu’au prochain lancé. Un joueur choisi le nombre de résultat de dé qu’il souhaite utiliser et combien il souhaite en garder ou “mettre de côté”. Utiliser ses dés doit se faire en une fois - les joueurs ne peuvent pas utiliser les dés progressivement pour achever un seul but.

Les joueurs relancent alors les dés utilisés qu’ils ont encore en main, les ajoutant aux dés “mis de côté” s’il y en a. Cela forme un nouveau pool de dés et les joueurs répètent alors cette action jusqu’à ce que le temps soit écoulé. Le joueur n’est pas obligé d’utiliser le résultat de ses dés et peut relancer l’un de ces dés “mis de côté” sans utiliser son résultat.

Répétez l’action ci-dessus jusqu’à la fin de la partie.

*Voir “Dés Action”, page 5.*



## NOTE AUX MASTERS KUNG FU

Parce qu'il s'agit d'une course contre le temps pour défier le mal et accomplir le bien, il est vivement conseillé aux joueurs de lancer, utiliser ou de mettre de côté leurs dés aussi vite que possible. Cela peut paraître un peu effrayant, mais l'essentiel est d'avoir un timing d'expert !

## NOTE À CELLES ET CEUX JOUANT AVEC DES MASTERS KUNG FU PLUS JEUNES

La course contre le temps, bien que source d'amusement et d'excitation, peut être intimidante pour les joueurs plus jeunes. Si c'est le cas, vous pouvez toujours utiliser le sablier et les temps de pause, mais prenez le temps qu'il vous faut pour défier vos ennemis.

# DÉS ACTION

## COUP DE POING

Utiliser un  permet à votre héros de mettre un coup de poing à l'ennemi sur la même tuile que vous. Cette action peut aussi être utilisée contre un obstacle ou utiliser pour collecter un autre type de jeton. Plusieurs  vous permettent de mettre plusieurs coups de poing.

Voir 'Combat', page 8.

## COUP DE PIED

Utiliser un  permet à votre héros de mettre un coup de pied à l'ennemi sur la même tuile que vous. Cette action peut aussi être utilisée contre un obstacle ou utiliser pour collecter un autre type de jeton. Plusieurs  vous permettent de mettre plusieurs coups de pied.

Voir 'Combat', page 8.

## COUP DE GRIFFE

Les coups de griffe avancent le jeton sur la Roue du Destin du joueur et peuvent ainsi avoir plusieurs effets. Si un joueur lance n'importe quel , le joueur doit alors s'arrêter immédiatement et utiliser ces dés avant de choisir s'il souhaite utiliser d'autres résultats de dé.

Pour chaque  lancé, le joueur doit avancer son jeton Roue d'un espace dans le sens des aiguilles d'une montre sur leur Roue du Destin (voir page 7) et résoudre l'effet du destin indiqué dans le nouvel espace. Si plusieurs  sont lancés en même temps, vous devrez résoudre chacun des effets de cet espace dans l'ordre. Une fois que tous les effets du destin sont résolus, vous pourrez alors choisir d'utiliser d'autres résultats de dé.

## CHI

Vous pouvez utiliser un  de deux façons :

- Pour activer le pouvoir spécial de votre héros. Voir page 9.
- Pour ranimer d'autres héros qui ont été mis KO.

Voir page 8.

## SE DÉPLACER

Une fois utilisé, le  sur un dé Action permet aux héros de se déplacer entre les tuiles. Un  est généralement requis pour que les héros puissent se déplacer sur une tuile adjacente. Les héros ne peuvent généralement pas se déplacer au travers des murs.

Note : certains héros ont des pouvoirs de mouvement spéciaux.

## ENNEMIS SUR LA MÊME TUILE

S'il y a des ennemis sur la tuile du héros, le héros aura besoin d'un  additionnel par ennemi présent pour se déplacer sur une tuile adjacente (le nombre d'ennemis présents sur la tuile adjacente ne compte pas). Ainsi, un héros sur une tuile avec deux ennemis aura besoin de    pour se déplacer au lieu d'un . Bien évidemment, le héros peut utiliser d'autres dés pour éliminer les ennemis de sa première tuile, réduisant alors le nombre de  requis pour se déplacer.

Pour entrer sur certaines tuiles, il vous faudra utiliser plus d'un . Ces derniers viennent s'ajouter aux  supplémentaires requis à cause des ennemis sur la même tuile que le héros en mouvement.

Voir "Tuiles difficiles d'accès", page 6.

## INSTRUCTIONS DE MISSION

Certaines instructions de mission peuvent inclure des règles spéciales qui viendront augmenter le nombre de  qui doivent être utilisés pour se déplacer.

## COMBINER DES DÉS AVEC D'AUTRES JOUEURS

Les héros sur la même tuile peuvent utiliser leurs dés simultanément en tant que groupe pour réaliser des actions et effets. Par exemple, si deux joueurs sont sur une même tuile adjacente à une tuile mur, ils peuvent utiliser leurs dés en même temps : un jour utilise **2x**  et l'autre utilise **1x**  et **1x** . La combinaison de dés utilisés est alors suffisante pour détruire le mur. Les mouvements spéciaux sont les seules exceptions à cette règle.

Voir "Mouvements spéciaux", page 10.

# SE DÉPLACER ENTRE LES TUILES

Il y a deux tailles pour les tuiles : les longues (qui sont plus larges) et les carrés (qui sont plus petites). La seule différence entre ces deux tailles est le nombre de tuiles qu'elles peuvent border. À noter que les déplacements d'une tuile vers une autre ne peuvent se faire qu'horizontalement ou verticalement ; vous ne pouvez pas vous déplacer d'une tuile à l'autre en diagonale.

## TUILES DIFFICILES D'ACCÈS

Bien qu'il ne faille qu'un seul  pour se déplacer sur de nombreuses tuiles, d'autres tuiles seront beaucoup plus difficiles d'accès. Par exemple, il est plus difficile de grimper sur un toit que de se déplacer de rue en rue. Les tuiles difficiles d'accès ont des symboles à côté de  ; il vous faudra dépenser ces résultats pour vous déplacer sur ces tuiles. Les tuiles difficiles d'accès incluent :

### ■ **Toit** : requiert

Pour vous déplacer sur la tuile difficile d'accès toit ci-dessous, vous devez dépenser un  ET un . C'est aussi valable si le héros se déplace d'une tuile toit à une autre tuile toit adjacente.



### ■ **Pont** : requiert

Traversez le grand pont balançant... une fois vos nerfs calmés !



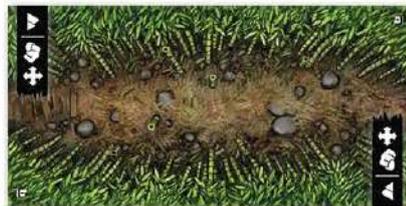
### ■ **Salle d'entraînement** : requiert

Se précipiter vers la salle d'entraînement est un défi pénible sans grands gestes et concentration.



### ■ **La clairière de bambou** : requiert

Se frayer un chemin au travers de la forêt de bambou peut être éprouvant... Mais au moins, il y a une clairière ici quelque part !



### ■ **La Grande Muraille** : requiert et un jeton chariot sur la tuile à partir de laquelle ou vers laquelle ils se déplacent. *Voir page 23.*



### ■ **Mur** : requiert

Les murs ne sont pas des tuiles sur lesquelles les héros se déplacent, mais sont des jetons obstacles qui peuvent empêcher les héros de se déplacer entre deux tuiles. Un mur est infranchissable jusqu'à ce qu'il soit détruit (avec les dés utilisés indiqués ci-dessus). Le jeton mur peut alors être retourné sur sa face détruite pour indiquer qu'il est désormais franchissable.

Dans certains cas, vous pourrez passer au travers des murs sans les détruire en fonction des instructions de mission.



De face (mur)



Retour (mur détruit)

## PAS D'ENTRÉE

La tuile Tour de Garde ne peut être remplie, sauf si instructions particulières de mission.



# ROUE DU DESTIN



Roue du Destin 1



Si le jeton tombe sur un point de restauration 1 et un Slasher, le Slasher est alors ajouté à la tuile avec un jeton restauration 1 en plus

## NUMÉRO ET FACE DE LA ROUE DU DESTIN

Chaque Roue du Destin a un numéro différent au-dessous de son symbole . La Roue du Destin que vous devez utiliser varie selon le nombre de joueurs :

- **2 joueurs** : Roues 1 et 2.
- **3 joueurs** : Roues 1, 2, et 3.
- **4 joueurs** : Roues 1, 2, 3, et 4.

Chaque Roue a deux faces. Si vous jouez en mode Awesome, utilisez la face qui a un \* à côté du numéro.

## DÉPLACER LE JETON

Au début de chaque mission, le jeton Roue débute sur le en haut de l'espace de la Roue du Destin. Pour chaque sur vos dés Action, le jeton se déplace d'un espace dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand le jeton entre dans chaque espace, l'effet présent doit être résolu.

### ▶ ESPACES

À chaque fois que le jeton Roue se déplace sur un espace , "l'effet jeu" listé dans les 'Règles Spéciales' de la mission est résolu. S'il n'y a pas d'effet jeu listé, l'espace est considéré comme un espace vide.

## ESPACES VIDES

Les espaces vides sont une échappée belle, un temps de répit des combats et des attaques d'ennemis manquées. Lorsque le jeton Roue se déplace sur un espace vide, il n'y a aucun effet.

## ESPACE DE RESTAURATION DES ENNEMIS

Lorsque le jeton se déplace sur un espace indiquant les symboles , ou à côté d'un jeton de restauration numéroté, prenez une figurine représentant ce type d'ennemi dans la réserve et place-la sur la tuile contenant le même nombre de point de restauration. S'il n'y a plus d'ennemis de ce type dans la réserve, alors ils ne se restaurent – pas – continuez comme si cela avait été un espace vide.

Seul un nombre limité d'ennemis peut être présent sur une tuile à la fois. Ce maximum est indiqué dans les instructions de mission. Si un ennemi additionnel apparaît sur une tuile où la limite a déjà été atteinte, il peut alors être décalé sur la tuile adjacente du choix du joueur. Si cela ne fait pas excéder la limite de cette tuile. Si toutes les tuiles adjacentes sont pleines (ou si décaler n'est pas autorisé à cause des instructions de mission), les ennemis n'apparaissent pas ; continuez comme si cela avait été un espace vide. Tai Lung, Wolf Boss et Ox Grunts ne comptent pas dans la limite des ennemis par tuile.

*Note : durant une partie frénétique, le nombre de figurines sur une tuile peut changer rapidement. Chaque joueur doit vérifier distinctement le nombre de figurines présentes et le résultat.*

## ESPACE DE RIPOSTE DES ENNEMIS

Les ennemis vont tenter de mettre les héros KO pour les empêcher de gagner. Lorsqu'un joueur déplace son jeton Roue sur un espace , les ennemis présents sur la même tuile que le héros passent à l'attaque, entraînant une perte de point santé au héros. Voir 'Santé', page 8.

# SANTÉ



La santé de chaque héros est suivie en utilisant le baromètre de santé sur le plateau du héros. Les héros débutent avec le taux de santé le plus élevé sur leur plateau (généralement 4).

Si un ennemi entraîne la perte de point santé à un héros, déplacez votre marqueur de santé d'un cœur vers le bas pour chaque point santé perdu.

- **Spearman** entraîne la perte de **1 point santé**.
- **Slasher** entraîne la perte de **1 point santé**.
- **Grunt** entraîne la perte de **2 points santé**.
- **Wolf Boss** entraîne la perte de **2 points santé**.
- **Tai Lung** entraîne la perte de **2 points santé**.

Dans les "Règles Spéciales" de certaines instructions de mission, les ennemis peuvent entraîner la perte de plusieurs points de santé ou peuvent avoir différents effets.

- **Chemin de montagne** : c'est un endroit traître et trébucher ici pourrait bien vous déstabiliser même sans être attaqué ! Les tuiles Chemin de montagne fonctionnent différemment d'autres tuiles difficiles d'accès. Pour entrer sur la tuile, un minimum de **1x** est requis (à ajuster à chaque fois selon le nombre d'ennemis présents sur la tuile d'où vous venez). Cependant, si le jeton sur votre Roue du Destin se déplace sur un espace une fois que votre héros est sur cette tuile, il perdra **un point de santé additionnel**.



Par exemple, si un joueur perd un point de santé sur cette tuile à cause d'un Slasher, il perdra en fait 2 points de santé (un à cause de la tuile et un à cause du Slasher). Même si un héros ne fait face à aucun ennemi sur cette tuile lorsque son jeton Roue se déplace sur un espace, il perdra quand même un point de santé pour avoir chuté !

## KNOCKED OUT

Si le marqueur santé de votre héros atteint le cœur KO, vous êtes **KO** (à terre) ! Vous êtes désormais inconscient, ligoté ou bien dans l'incapacité de vous battre jusqu'à ce que vous soyez ranimé. Placez la figurine de votre héros sur son côté sur la tuile où il est devenu KO. Vous ne pouvez plus lancer ou utiliser vos dés, ou prendre part à la partie et aux pauses jusqu'à ce que votre héros soit ranimé.

## RANIMER VOS AMIS

Les héros KO ne sont pas écartés de l'action pour toute la durée du jeu : avec un peu d'aide des amis, ils peuvent se remettre sur pied et rejoindre le combat. Pour ranimer un héros inconscient, vous devez être sur la même tuile que ce héros et dépenser **2x**. Sauf si les instructions de mission en disent autrement, vous pouvez ranimer les héros de cette façon même si des ennemis sont sur la même tuile ou s'il s'agit d'une tuile difficile d'accès.

Les héros ranimés peuvent déplacer leur marqueur santé au maximum, remettre leur figurine sur pied sur la tuile où ils ont été mis KO et peuvent ainsi lancer et utiliser leurs dés à nouveau.

Certains autres pouvoirs ou Mouvements Spéciaux peuvent permettre aux joueurs de ranimer d'autres héros même s'ils ne sont pas sur la même tuile ou avec des résultats de dés différents. D'autres pouvoirs permettent aux héros de regagner leur santé à différents moments ; par exemple, Po pourrait regagner en santé à tout moment lorsqu'il n'est pas KO s'il dépense un.

# COMBAT

## VAINCRE LES ENNEMIS

Pour mettre les ennemis KO sur les tuiles, vous devez dépenser une combinaison de résultats de dés. Si un ennemi est inconscient, retirez-le de la tuile et placez-le dans la réserve. Pour mettre un ennemi KO, il vous faut :

- **Spearman** :
- **Slasher** :
- **Grunt** :

Wolf Boss et Tai Lung requièrent des attaques différentes pour les vaincre et les mettre KO en fonction des instructions de mission.

## PLANCHE DE RÉFÉRENCE DES ENNEMIS

Trois **planches de référence des ennemis** doivent être placées le long du plateau pour vous rappeler combien de dommages peuvent être infligés par les ennemis ou quel résultat il faut pour les mettre KO. Les Wolf Spearman, Wolf Slasher et Ox Grunts partagent une même planche de référence. Les dommages de santé que Wolf Boss et Tai Lung peuvent affliger, ainsi que les résultats nécessaires pour vaincre Wolf Boss sont indiqués sur la deuxième planche.



La planche de référence avec l'image de Tai Lung indique quels résultats sont nécessaires pour avoir un quelconque effet sur Tai Lung. Cela peut varier en fonction du nombre de héros prenant part à la mission :

**Partie à 2 joueurs** : 5x et 1x

**Partie à 3 joueurs** : 8x et 1x

**Partie à 4 joueurs** : 11x et 1x

Notez que les instructions de mission vous diront si ces résultats ont mis Tai Lung KO ou s'ils lui ont simplement causé une blessure, résultant ainsi en d'autres effets tels que de le pousser vers une autre tuile.

## POUVOIRS DES HÉROS



Chaque héros a ses propres pouvoirs comme indiqué sur leurs plateaux respectifs. Utiliser ces pouvoirs requiert d'utiliser des résultats de dés précis :

### MANTIS

Si vous jouez avec Mantis, vous pouvez ignorer le besoin d'un extra lorsque vous vous déplacez sur une tuile adjacente grâce aux ennemis présents sur votre tuile. Tiny Mantis est difficile à attraper ! Voir "Ennemis sur la même tuile", page 5.

### CRANE

Si vous jouez avec Crane, vous pouvez utiliser n'importe quel pour remplacer quelconque autre résultat de dé (mais seulement les résultats des dés) lorsque vous tentez de vous déplacer vers une autre tuile marquée du symbole . En un battement d'ailes, Crane est là !

*Note : les murs empêchent quand même Crane de se déplacer, la Grande Muraille requiert toujours un jeton chariot et la Tour de Garde est toujours inaccessible.*

### MONKEY

Si vous jouez avec Monkey, vous pouvez considérer les lancés comme des . Au combat, aucun pied n'est plus rapide que ceux de Monkey !

### TIGRESS

Si vous jouez avec Tigress, vous pouvez considérer les lancés comme des . Prends garde aux poings féroces de Tigress !

### VIPER

Si vous jouez avec Viper, vous pouvez considérer les lancés comme des . La vipère bondit soudainement !

### PO

Si vous jouez avec Po, utilisez l'un des lancés pour regagner en santé (cela ne peut pas faire monter son marqueur santé au-dessus de 4). Po se rétablit très vite !

# MOUVEMENTS SPÉCIAUX ET... RAVIOLIS !

Les Maîtres ne vivent pas du Kung Fu seulement – ils ont aussi besoin de raviolis ! Les raviolis enclenchent des mouvements spéciaux et permettent aux Maîtres d'atteindre leur plein potentiel.



Les cartes de mouvements spéciaux donnent aux joueurs plusieurs moyens d'utiliser Chi. Les mouvements spéciaux coûtent   ou    selon les cartes. Ces mouvements s'ajoutent aux options habituelles, vous permettent de prendre l'avantage face aux ennemis, d'aider les autres depuis une longue distance ou bien encore de passer au travers d'ennemis avec facilité.

Vous ne pouvez pas combiner les résultats des dés avec d'autres joueurs pour utiliser les mouvements spéciaux : seulement vos résultats de dés peuvent être utilisés.

Vous pouvez utiliser les cartes de mouvements spéciaux de deux façons, selon la durée du jeu que vous avez choisi.

## MISSION SIMPLE

Si vous jouez sur une mission simple, mélangez toutes les cartes de mouvements spéciaux et piochez un nombre de cartes égal au nombre de joueurs. Les joueurs décident ensuite entre eux des cartes piochées à attribuer à chacun.

## AVENTURES MULTI-MISSIONS

- Si vous jouez à plusieurs missions à la fois ou à une aventure ou histoire multi-missions, les joueurs doivent gagner les mouvements spéciaux. Pour cela, vous devez collecter des raviolis depuis la tuile Cuisine durant la mission. Si l'un des joueurs collecte des raviolis ET que les joueurs complètent la mission, les joueurs piochent alors des cartes de mouvements spéciaux exactement comme dans la mission simple ci-dessus, mais doivent le faire pendant le temps de pause avant la mission suivante (voir ci-dessous).
- Pour collecter les raviolis, un joueur doit être sur la tuile Cuisine et dépenser   pour les ramasser. Ils comptent ainsi comme collectés pour cette mission.



# PAUSES

Lorsque le sablier est écoulé, la partie est terminée. Le temps entre chaque partie est appelé une **pause**. C'est le moment de respirer et de peaufiner sa stratégie pour la partie suivante.

Les pauses ont très souvent leurs propres actions de pause, décrites dans les instructions de mission ; peut-être pour aider votre héros d'une certaine façon ou pour déplacer les ennemis. Ces actions de pause peuvent être optionnelles ou obligatoires.

Sauf si c'est indiqué différemment dans les instructions de mission, les joueurs ne peuvent pas garder des dés dans leur pool une fois la partie terminée. Tous les dés doivent être relancés au début de toute nouvelle partie.

Une fois que les actions de pause ont été résolues et que tous les joueurs sont prêts, les joueurs disent **"1, 2, KUNG FU !"**, le sablier est retourné et alors la nouvelle partie commence.

# GAGNER OU PERDRE UNE MISSION

Il n'y a qu'un seul vrai chemin vers la victoire, mais même les meilleurs peuvent parfois trébucher en cours de route – dans "Kung Fu Panda : le jeu de société", il n'y a qu'une seule façon de gagner, mais plusieurs de perdre. Seuls les vrais Maîtres de Kung Fu seront vainqueurs (mais ils auront sans doute besoin de quelques tentatives pour y arriver) !

Chaque description de mission détaille les **conditions de victoire**. Cela peut être d'évacuer les villageois ou de protéger leurs maisons, ou cela peut nécessiter de collecter des informations tandis que d'autres auront simplement besoin de combattre les méchants !

Voici les trois types de défaites que vous et votre héros doivent tenter d'éviter :

## ÉCHOUER À LA MISSION

De temps à autre, la mission peut échouer automatiquement si certains événements arrivent, ou si les joueurs n'atteignent pas leurs objectifs avant les méchants. Ces **échecs de mission** sont également décrits dans les instructions de mission.

## VOTRE TEMPS EST ÉCOULÉ !

La description de la mission indiquera en combien de parties la mission se joue. Si les joueurs n'ont pas remporté la mission avant que le sablier ne s'écoule lors de la dernière manche, Tai Lung se sera montré plus rusé qu'eux et le jeu est alors perdu.

## KO TOTAL

KO Total arrive lorsque tous les joueurs sont à terre et ne peuvent être ranimés. Cela arrive plus généralement lorsque les joueurs jouent égoïstement. Ou lorsqu'ils ne planifient pas leur stratégie de jeu ensemble lors des temps de pause : il n'y a pas de "je" dans Kung Fu ! Si tous les joueurs sont KO et qu'ils ne peuvent être ranimés, alors le jeu est perdu.

Cependant, si vos héros échouent à la mission pour une raison quelconque, ne vous en faites pas... vous pouvez toujours essayer la mission à nouveau.

# DIFFÉRENTES FAÇONS DE JOUER

Vous pouvez jouer à KUNG FUN PANDA : LE JEU DE SOCIÉTÉ dans trois "modes" de difficulté différents. Cela permet aux joueurs de profiter du jeu selon le niveau de défi qu'ils ont choisi. Ces modes sont : Jeunes Maîtres, Standard et Awesome.

## MODE STANDARD

Il s'agit du jeu standard décrit dans les pages précédentes. Nous suggérons de commencer par ce mode après avoir étudié les tutoriels de mission.

## MODE YOUNG MASTERS

Il n'y a pas de limite au nombre de parties dans le mode Young Masters (le mode des jeunes Maîtres). Avec moins de précipitation, vous pouvez prendre votre temps pour parler et décider de ce que vous voulez faire. Cela signifie que bien que le sablier soit utilisé, ce mode de jeu est moins menaçant et les adultes peuvent alors aider les plus jeunes Maîtres au travers des différentes parties. Ce mode est conseillé pour les joueurs qui aiment jouer un peu moins vite ou pour celles et ceux avec de jeunes enfants pour les aider au fil du jeu.

- Lorsque ce mode est choisi, les actions de pause peuvent être utilisées à tout moment durant la mission.
- Les joueurs ne peuvent pas perdre à cause du manque de parties.
- Vous pouvez aussi choisir d'ignorer les effets coup de griffe et d'utiliser les espaces  sur le Roue du Destin si vous le souhaitez.
- Dans ce mode, si les joueurs gagnent des cartes de mouvements spéciaux, ils ne piochent aucune carte. Regardez plutôt dans la pile des cartes de mouvements spéciaux et choisissez une carte pour chaque joueur.



La face Awesome de la Roue du Destin – avec \* à côté de leurs numéros et des espaces qui restaurent Grunts

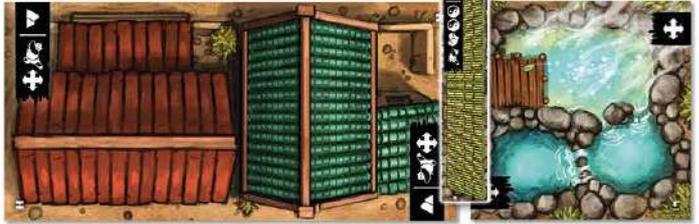
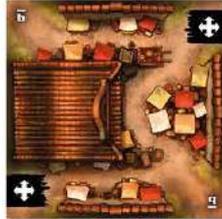
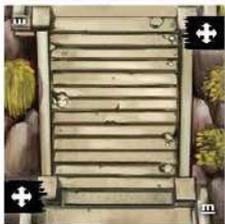
## MODE AWESOME

Pour les Maîtres de Kung Fu vétérans : restaure des ennemis plus difficiles, entraîne des pertes de point de santé plus rapides et des mouvements spéciaux entièrement aléatoires.

- Lorsque le mode Awesome est joué, les joueurs doivent retourner leur Roue du Destin sur la face avec un \* à côté du numéro de la Roue. Cette face inclut la restauration de Grunts et plus d'espaces .
- Dans ce mode, si vous gagnez des cartes de mouvements spéciaux, ne piochez pas de carte et ne les partagez pas entre les joueurs comme d'habitude. Au lieu de cela, distribuez une carte de mouvement spécial à chaque joueur, carte qui ne pourra pas être échangée entre les joueurs – les héros Awesome peuvent y arriver sans aucune carte de mouvements spéciaux !

# MISSIONS D'ENTRAÎNEMENT

## TUILE DE DÉPART



## TUILE DE FIN



## UTILISATION DES DÉS

Dans KUNG FU PANDA : LE JEU DE SOCIÉTÉ, vos dés auront trois utilisations différentes : en main (en train d'être lancés), mis de côté et utilisés. Nous vous conseillons de séparer vos dés en 3 tas différents pendant le jeu.

Afin de progresser, vous devez constamment lancer et relancer vos dés. Mettre des dés de côté signifie que vous les conserverez pour plus tard, i.e. vous souhaitez aller sur une tuile de toit et vous choisissez ainsi d'économiser un dé  et de relancer vos autres dés dans l'espoir de tomber sur un .

Vous ne pouvez dépenser le résultat des dés qu'une seule fois par lancé ; les dés ne peuvent être réutilisés que si vous les relancez.

## LEÇON 1 : MOUVEMENT

Dans cette mission, vos héros doivent, en commençant sur la tuile "terrain d'entraînement", terminer en **un tour** sur la tuile "sources chaudes", sinon vous perdez. Ignorez les  lorsque vous lancez; vous n'aurez pas besoin de vos Roues pour ça.

En général, vous aurez besoin de **ix**  pour entrer sur la tuile suivante. Cependant, il y a des exceptions. Les exceptions dans cette mission sont :

- **Toits** :   pour entrer.
- **Salle d'entraînement** :    pour entrer.

Comme vous pouvez le remarquer, il y a un mur avant la tuile "sources chaudes". Vous devez détruire le mur pour pouvoir vous déplacer sur la tuile finale. Le résultat des dés requis pour pouvoir pulvériser le mur est le suivant :

- **Mur** :     pour détruire.

# LEÇON 2 : COMBAT

Dans cette mission, vos héros doivent, en commençant sur la tuile "terrain d'entraînement", terminer en un tour sur la tuile "sources chaudes", sinon vous perdez.

Comme le tutoriel précédent, les exceptions pour un mouvement normal sont :

- **Toits** : pour entrer.
- **Salle d'entraînement** : pour entrer.
- **Mur** : pour détruire.

## MISE EN PLACE

Placez **1x** et **1x** sur chaque point de restauration (jetons verts numérotés).

## RESTAURATION

À chaque fois que vous passez à travers un espace d'apparition sur la Roue du Destin avec les numéros de restauration 1, 3 ou 5, vous devez faire apparaître soit un Slasher, soit un Spearman comme indiqué sur votre roue. Il y a un maximum de trois ennemis par tuile, ainsi, si la tuile est pleine, les ennemis (toujours à hauteur de 3 maximum), sont à faire apparaître sur une tuile adjacente.

## ÉLIMINER LES ENNEMIS

Pour éliminer les ennemis, tu as besoin de :

- **Spearman** :
- **Slasher** :

## MOUVEMENT

La tuile doit être libre de tout ennemi afin de pouvoir se déplacer sur la tuile suivante avec un simple . Sinon, il vous faudra un autre par ennemi encore présents sur cette tuile, excluant celui initialement requis pour se déplacer. Par exemple, s'il y a deux ennemis sur la tuile, vous aurez besoin de **3x** pour aller sur la tuile suivante.

Pour chaque manquant sur votre Roue du Destin, vous devez descendre votre marqueur de santé du nombre d'ennemis présents sur la tuile. S'il n'y a pas d'ennemis, vous ne recevez aucun dommage.

Les mouvements spéciaux des héros ne s'appliquent pas dans cette mission.



TUILE DE DÉPART



TUILE DE FIN



# MISSIONS ET AVENTURES



## MISSION 1.1 : À TRAVERS LES TERRASSES DES TOITS

Les Wolf, prédateurs hargneux et les agressifs Ox Grunts sont en cavale dans le village. Pouvez-vous garder les villageois en sécurité ?

### OBJECTIFS

**Conditions pour gagner** : sauver tous les villageois et atteindre la tuile de fin (la grande porte) avant la fin des **trois manches**.

**Échec de la mission** : si un villageois partage une tuile avec trois ennemis (peu importe le type), vous perdez la partie instantanément.

### OBJETS ET OBSTACLES

**Sauver les villageois** : utilisez lorsque vous vous trouvez sur la tuile des villageois pour les sauver.

**Raviolis** : nécessite d'avoir et d'être sur la même tuile que les raviolis pour les ramasser. Si collectés, les joueurs peuvent tirer une carte de mouvements spéciaux au début de leur prochaine mission.

**Détruire les murs** : les murs peuvent être détruits en utilisant . Une fois démolis, retournez les jetons murs sur leur face détruite pour indiquer qu'ils sont désormais franchissables. Vous ne pouvez pas franchir les murs tant qu'ils ne sont pas détruits, sauf si une règle spéciale permet de le faire.

### TUILES

**Terrasses de toits** : pour entrer.

### ENNEMIS

**Au départ** : 1x et 2x sur chaque tuile d'apparition et 1x sur la tuile terrasse de toit la plus proche de la sortie.

**Restauration** : en fonction de la Roue du Destin des joueurs

**Maximum d'ennemis** : une tuile ne peut pas contenir plus de trois ennemis peu importe le type. Pour toute restauration d'ennemis supplémentaire sur les tuiles adjacentes ou si c'est impossible, ne pas restaurer.

### PAUSE

Durant chaque pause, vous pouvez choisir de lancer plusieurs dés (jusqu'à 4 dés par personne). Tous les obtenus peuvent être transformés dans le symbole au choix du joueur, prêts à être utilisés au début de la prochaine manche. Cependant, si les joueurs lancent collectivement un total de 4x ou plus, un villageois secouru se sera égaré pendant que vous repreniez votre souffle et doit ainsi être repositionné sur le plateau au point d'apparition 4. Si aucun villageois n'a encore été secouru, il ne se passe rien.

# MISSION 1.2 : L'ENTRÉE PAR EFFRACTION



Le vacarme dans le village n'était qu'une diversion et le monastère est désormais attaqué ! Vous devez protéger les Archives Sacrées et tout faire pour qu'elles ne soient pas volées.

## OBJECTIFS

**Conditions pour gagner** : vous devez atteindre la tuile du parchemin (point d'apparition 5), vaincre les ennemis s'y trouvant et lire le parchemin avant la fin des **trois manches**.

**Échec de la mission** : vous perdez si le temps s'est écoulé avant que les tâches soient accomplies.

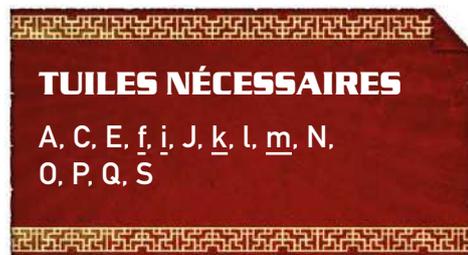
## OBJETS ET OBSTACLES

**Lire le parchemin** : pour lire le parchemin, **6x** sont nécessaires. Cela veut dire que les joueurs devront coopérer.

**Activer les leviers** : enfermé à l'intérieur ! Les héros ne peuvent pas rejoindre l'entrée de la tuile des premiers escaliers jusqu'à ce que les deux leviers soient activés et présents sur la tuile des dalles qui contient les points de restauration 2 et 4. Pour activer chaque levier, vous devez utiliser **1x** et **2x** en étant sur la tuile de chaque levier, et retirez ensuite le jeton levier du plateau lorsque l'action est réussie.

**Raviolis** : vous devez dépenser **2x** et être sur la même tuile que les raviolis pour les ramasser. Si vous les collectez, les joueurs peuvent tirer une carte de mouvements spéciaux au début de la prochaine manche.

**Détruire les murs** : les murs peuvent être démolis en utilisant **2x** et **1x** . Une fois démolis, retirez les murs du jeu. Vous ne pouvez pas franchir les murs tant qu'ils ne sont pas démolis, sauf si une règle spéciale permet de le faire.



## TUILES

**Terrain d'entraînement** : pour entrer.

**Pont** : pour entrer.

## ENNEMIS

**Départ pour 2 joueurs** : **1x** et **2x** sur chaque tuile de restauration et **1x** sur la Galerie de Jade.

**Départ pour 3 joueurs** : **1x** et **2x** sur chaque tuile de restauration et **2x** sur la Galerie de Jade.

**Restauration** : en fonction de la Roue du Destin des joueurs

**Maximum d'ennemis** : une tuile ne peut pas contenir plus de trois ennemis peu importe le type. Pour toute restauration d'ennemis, le faire sur les tuiles adjacentes ou si c'est impossible, ne pas restaurer.

## PAUSE

Les joueurs doivent lancer au moins un dé chacun. Si le résultat est égal ou contient plus de que de , les joueurs peuvent lancer les Chi et les transformer en n'importe quel résultat au début de la manche suivante. Si le résultat contient plus de que de , restaurez un supplémentaire sur la Galerie de Jade.

# MISSION 1.3 : COURSE-POURSUITE EN POUSSE-POUSSE

## TUILES NÉCESSAIRES

d, l, J, L, M, n, g, R



TUILE DE DÉPART

TUILE DE DÉPART WOLF BOSS

Direction des mouvements

Wolf Boss tente de s'échapper après avoir attaqué le Temple. Sautant sur un pousse-pousse, il fracasse tout sur son passage à travers le marché du village dans les ruelles bondées, essayant d'échapper aux héros qui sont à sa poursuite. Foncez à travers les stands du marché ou sur les toits pour essayer d'attraper Wolf Boss. Pourrez-vous l'attraper avant qu'il ne s'échappe pour de bon ?

## OBJECTIFS

**Conditions pour gagner** : mettre Wolf Boss à terre avant la fin des **trois manches**.

**Échec de la mission** : vous perdez si le temps s'est écoulé avant que les tâches soient accomplies.

## RÈGLES SPÉCIALES

- À chaque fois qu'un  apparaît sur la Roue du Destin, Wolf Boss avance d'une tuile (voir Direction des mouvements sur la carte ci-dessus)
- Si Wolf Boss est sur la dernière tuile et doit se déplacer, retirez la tuile la plus à gauche et placez-la en face de Wolf Boss sur la droite du plateau (tous les ennemis sur cette tuile doivent être éliminés). Si l'un des héros est sur la tuile la plus à gauche quand cela se produit, il avancera d'une tuile automatiquement.
- Si la tuile Cuisine atteint le début de la ligne (avec les raviolis dessus si les héros ne les ont pas encore collectés), elle sera perdue. Si un héros est dans la cuisine lorsqu'elle est retirée, déplacez-le sur la tuile la plus proche.

## OBJETS ET OBSTACLES

**Collecter les raviolis** : vous devez dépenser   pour ramasser les raviolis. Si vous le faites, vous pouvez tirer une carte de mouvements spéciaux au début de votre prochaine mission.

## ENNEMIS

**Start** : Place **1x**  et **2x**  sur chaque tuile avec un point de restauration.

Wolf Boss  commence sur les tuiles 2-3.

**Restauration** : en fonction de la Roue du Destin des joueurs.

**Maximum d'ennemis** : une tuile ne peut pas contenir plus de trois ennemis peu importe le type. Pour toute restauration d'ennemis, le faire sur les tuiles adjacentes ou si c'est impossible, ne pas restaurer.

## TUILES

À cause de la foule du marché, se déplacer sur les tuiles normales  nécessite un mouvement supplémentaire ( ).

**Terrasses de toit** :   pour entrer.

## PAUSE

Les joueurs doivent lancer au moins un dé chacun. Si le résultat est égal ou contient plus de  que de , Wolf Boss recule d'une tuile en direction de la tuile de départ. Si le résultat contient plus de  que de , Wolf Boss avance d'une tuile en direction de la tuile de fin.

# MISSION 2.1 : À TRAVERS LA GRANDE MURAILLE

Vous devez infiltrer le bastion de l'ennemi, mais les murs sont trop hauts pour être escaladés et l'accès à l'entrée est entièrement baricadé. Quel chemin allez-vous choisir ?

## OBJECTIFS

**Conditions pour gagner** : vous devez atteindre la tuile de fin avant la fin des **deux manches**.

**Échec de la mission** : vous perdez si vous n'atteignez pas la tuile de fin avant que le temps ne soit écoulé.

## RÈGLES SPÉCIALES

Les joueurs ne peuvent pas se déplacer vers ou depuis la tuile de la Grande Muraille sauf s'il y a un chariot sur la tuile vers ou depuis laquelle ils souhaitent se déplacer. Il vous faut un peu plus de hauteur pour escalader ces murs !

## OBJETS ET OBSTACLES

**Raviolis** : vous devez dépenser **2x**  pour ramasser les raviolis. Si vous le faites, vous pouvez tirer une carte de mouvements spéciaux au début de votre prochaine mission.

**Déplacer les chariots** : déplacer les chariots requiert **4x**  et **2x**  afin de les pousser vers une tuile adjacente. Cela nécessite la collaboration de plusieurs joueurs.

## ENNEMIS

**1x**  et **2x**  pour chaque point de restauration. **3x**  are sont sur la tuile de la Grande Porte et un autre est sur la tuile de fin.

**Restauration** : en fonction de la Roue du Destin des joueurs.

**Maximum d'ennemis** : une tuile ne peut pas contenir plus de trois ennemis peu importe le type. Pour toute restauration d'ennemis supplémentaires sur les tuiles adjacentes ou si c'est impossible, ne pas restaurer.

## TUILES

**Chemin de Montagne** : souvenez-vous, cette tuile cause un dommage supplémentaire lorsque les héros sont dessus.

## PAUSE

Les joueurs doivent lancer au moins un dé chacun.

Si le résultat est égal ou contient plus de  que de  les joueurs peuvent lancer les Chi et les transformer en n'importe quel résultat au début de la manche suivante.

Si le résultat contient plus de  que de  restaurez **2**  **supplémentaires** sur la tuile de fin.



## MISSION 2.2 : RELÈVE DE LA GARDE

Une fois passés par-dessus les murs du bastion de l'ennemi avec succès, les héros doivent faire leur chemin vers le sanctuaire intérieur et recueillir les informations sur celui à qui ils vont être confrontés. La garde va bientôt être relevée ; vous pouvez vous battre pour y arriver ou causer du remue-ménage pour échapper à la confusion...

### OBJECTIFS

**Conditions pour gagner** : tous les héros doivent atteindre la tuile de fin en **trois manches** ET le parchemin doit être lu.

**Échec de la mission** : vous perdez si vous n'atteignez pas la tuile et si vous n'avez pas lu le parchemin, ou si les héros n'ont pas tous atteint la tuile de fin avant la fin des trois manches.

### OBJETS ET OBSTACLES

**Lire le parchemin** : nécessite **6x**  to pour être lu (plusieurs joueurs devront collaborer). Une fois lu, retirez-le du jeu.

**Détruire les murs** : les murs peuvent être démolis en utilisant    . Une fois démolis, retirez les murs du jeu. Vous ne pouvez pas franchir les murs jusqu'à ce qu'ils soient démolis, sauf si une règle spéciale le permet.

**Sonner les gongs** : sonner l'un des gongs nécessite **1x**  et **1x** . Cette action déplace **1x**  sur le mur de garde (la tuile Grande Muraille la plus à gauche) vers la tuile contenant le point de restauration 6 OU déplace **1x**  du point de restauration 6 vers le mur de garde (le joueur faisant sonner le gong peut choisir).

**Collecter les raviolis** : vous devez dépenser   pour ramasser les raviolis. Si vous le faites, vous pouvez tirer une carte de mouvements spéciaux au début de votre prochaine mission.

### TILES

**Tour de Garde** : les héros ne peuvent pas passer sur la tuile Tour de Garde.

### RÈGLES SPÉCIALES

**Escalader les grandes murailles** : souvenez-vous, les héros ne peuvent pas se déplacer sur ou depuis les tuiles Grande Muraille sauf s'il y a un chariot sur la tuile vers ou depuis laquelle ils veulent se déplacer.

**Toits et gongs** : les deux gongs sont sur des tuiles de toits. Les tuiles de toits nécessitent   pour être escaladées.



### ENNEMIS

Commencez le jeu avec **1x**  et **1x**  sur chaque point de restauration. Le jeu peut aussi commencer avec **3x**  et Wolf Boss  sur la tuile Grande Muraille la plus à gauche.

**Restauration** : en fonction du Dials of Destiny des joueurs. Les ennemis ne peuvent pas apparaître sur les tuiles Mur de Garde.

**Maximum d'ennemis** : une tuile ne peut pas contenir plus de trois ennemis peu importe le type. Pour toute restauration d'ennemis, le faire sur les tuiles adjacentes ou si c'est impossible, ne pas restaurer.

### PAUSE

Durant chaque pause, chaque joueur lance un dé. Pour chaque  lancé, **1x**  est déplacé du point de restauration 6 vers le mur de garde. Ignorez ce lancé s'il n'y a **pas de**  sur le point de restauration 6.

# MISSION 2.3 : L'ÉCHAPPÉE DE TAI LUNG

Tai Lung est à l'origine de tout cela... Et il est maintenant juste derrière vous ! Préparez-vous à démarrer en flèche et à regrouper les vôtres au Temple pour mettre en œuvre une stratégie pour le vaincre.

## OBJECTIFS

**Conditions pour gagner** : tous les joueurs doivent atteindre la tuile de fin avant Tai Lung pour remporter la mission. **Il n'y a pas de limite de manche.**

**Échec de la mission** : les joueurs perdent si Tai Lung atteint la tuile de fin avant eux.

## RÈGLES SPÉCIALES

- À chaque fois que la Roue du Destin atteint un , Tai Lung avance d'une tuile vers la tuile de fin en suivant le chemin indiqué.
- Tai Lung ne peut pas être vaincu ou blessé dans ce niveau. Tout joueur avançant d'un espace  sur leur Roue du Destin et partageant sa position sur une tuile avec Tai Lung perd 2 points de santé.

## OBJETS ET OBSTACLES

**Collecter les raviolis** : vous devez dépenser   pour ramasser les raviolis. Si vous le faites, vous pouvez tirer une carte de mouvements spéciaux au début de votre prochaine mission.

## ENNEMIS

Commencez le jeu avec **1x**  et **1x**  sur chaque point de restauration. Tai Lung  est placé comme indiqué sur la carte.

**Restauration** : en fonction de la Roue du Destin des joueurs.

**Maximum d'ennemis** : une tuile ne peut pas contenir plus de trois ennemis peu importe le type. Pour toute restauration d'ennemis, le faire sur les tuiles adjacentes ou si c'est impossible, ne pas restaurer.

## TUILES

**Chemin de Montagne** : souvenez-vous, cette tuile cause un dommage supplémentaire lorsque les héros sont dessus.

**Pont** :    pour entrer.

**Tour de Garde** : les héros ne peuvent pas se déplacer à travers des tuiles Tour de Garde.

## PAUSE

Les joueurs doivent lancer au moins un dé chacun. Si le résultat est égal ou contient plus de  que de , Tai Lung recule d'une tuile vers la tuile de départ. Si le résultat contient plus de  que de , Tai Lung avance d'une tuile vers la tuile de fin.



# MISSION 3.1 : VILLAGE ATTAQUÉ

Le village est attaqué par des Wolf prédateurs et de quelques Ox Grunts. Heureusement, certains héros du monastère sont déjà là à s'entraîner. Mauvaise nouvelle pour les méchants !

## OBJECTIFS

### Conditions pour gagner :

déplacer le chariot vers tous les points de restauration le temps des **trois manches**.

### Échec de la mission :

vous perdez la partie s'il reste au moins un ennemi sur la même tuile qu'un villageois ou si vous n'avez pas remporté la mission avant la fin de la troisième manche.round 3.

## OBJETS ET OBSTACLES

**Pousser les chariots :** pousser les chariots vers une tuile de mission adjacente nécessite **4x**  et **2x** .

Cela nécessite que plusieurs joueurs coopèrent. Les chariots ne peuvent pas être poussés sur les tuiles de toit. Lorsqu'un chariot est déplacé vers un point de restauration, aucun ennemi ne pourra plus apparaître sur cette tuile. Retournez les jetons numérotés pour indiquer que les ennemis n'apparaîtront plus sur ces tuiles.

**Dumplings :** You must spend   to pick up dumplings. If collected, players may draw a Special Move card at the start of their next mission.

**Villageois :** les villageois ne peuvent pas être retirés du plateau.

## ENNEMIS

**Départ pour 3-4 joueurs :** **1x**  et **2x**  sur chacune des tuiles avec des jetons de restauration et  comme indiqué sur la carte ci-dessus.

**Départ pour 2 joueurs :** **1x**  et **1x**  sur chacune des tuiles avec des jetons de restauration **n'ayant aucun**  sur les escaliers et sur la tuile des dalles.

**Restauration :** en fonction de la Roue du Destin des joueurs.

À chaque fois que la Roue du Destin atteint , rapprochez TOUS les  d'un espace vers les villageois.



## TUILES NÉCESSAIRES

B, d, e, F, i, J, K, L, n, m, O, p, q, R, s, t

**Maximum d'ennemis :** une tuile ne peut pas contenir plus de trois ennemis peu importe le type (excluant ). Pour toute restauration d'ennemi, le faire sur les tuiles adjacentes ou si c'est impossible, ne pas restaurer. Continuez de sélectionner les nouvelles tuiles à chaque fois qu'une se remplit, en direction du square des villageois.

## PAUSE

Choisissez le nombre de dés que vous souhaitez lancer – un dé minimum. S'il y a égalité ou plus de  que de , déplacez un chariot de votre choix vers un square adjacent. S'il y a plus de  que de , restaurez **1x**  sur la tuile des toits ou celle des dalles.

# MISSION 3.2 : L'ATTAQUE DE WOLF BOSS

Les Wolf Spearmen et les Slashers ont kidnappé des villageois alors que Wolf Boss les attend à la sortie du village. Rejoignez-le et déjouez leurs plans avant qu'il ne soit trop tard.

## OBJECTIFS

**Conditions pour gagner** : atteindre Wolf Boss et le mettre KO avant que tous les villageois n'atteignent la tuile Cellule de Prison et avant la fin de la **deuxième manche**.

**Échec de la mission** : vous perdez la partie si tous les villageois ont atteint la tuile Cellule de Prison ou si vous avez échoué à vaincre Wolf Boss avant la fin des deux manches.

## RÈGLES SPÉCIALES

À chaque fois que les joueurs atteignent un  sur la Roue du Destin, TOUS les villageois avancent d'une tuile vers la tuile Cellule de Prison.

## OBJETS ET OBSTACLES

**Collecter les raviolis** : vous devez dépenser   pour ramasser les raviolis. Si vous le faite, vous pouvez tirer une carte de mouvements spéciaux au début de votre prochaine mission.

## ENNEMIS

**Restauration** : en fonction de la Roue du Destin des joueurs.

**Départ pour 3-4 joueurs** : 1x  et 2x  sur chacune des tuiles avec des jetons de restauration et 1x  comme indiqué sur la carte ci-dessous.

**Départ pour 2 joueurs** : 1x  et 1x  sur chacune des tuiles avec des jetons de restauration, mais **aucun**  sur les tuiles Pont.

**Maximum d'ennemis** : une tuile ne peut pas contenir plus de trois ennemis peu importe le type. Pour toute restauration d'ennemis, le faire sur les tuiles adjacentes ou si c'est impossible, ne pas restaurer.

## TUILES

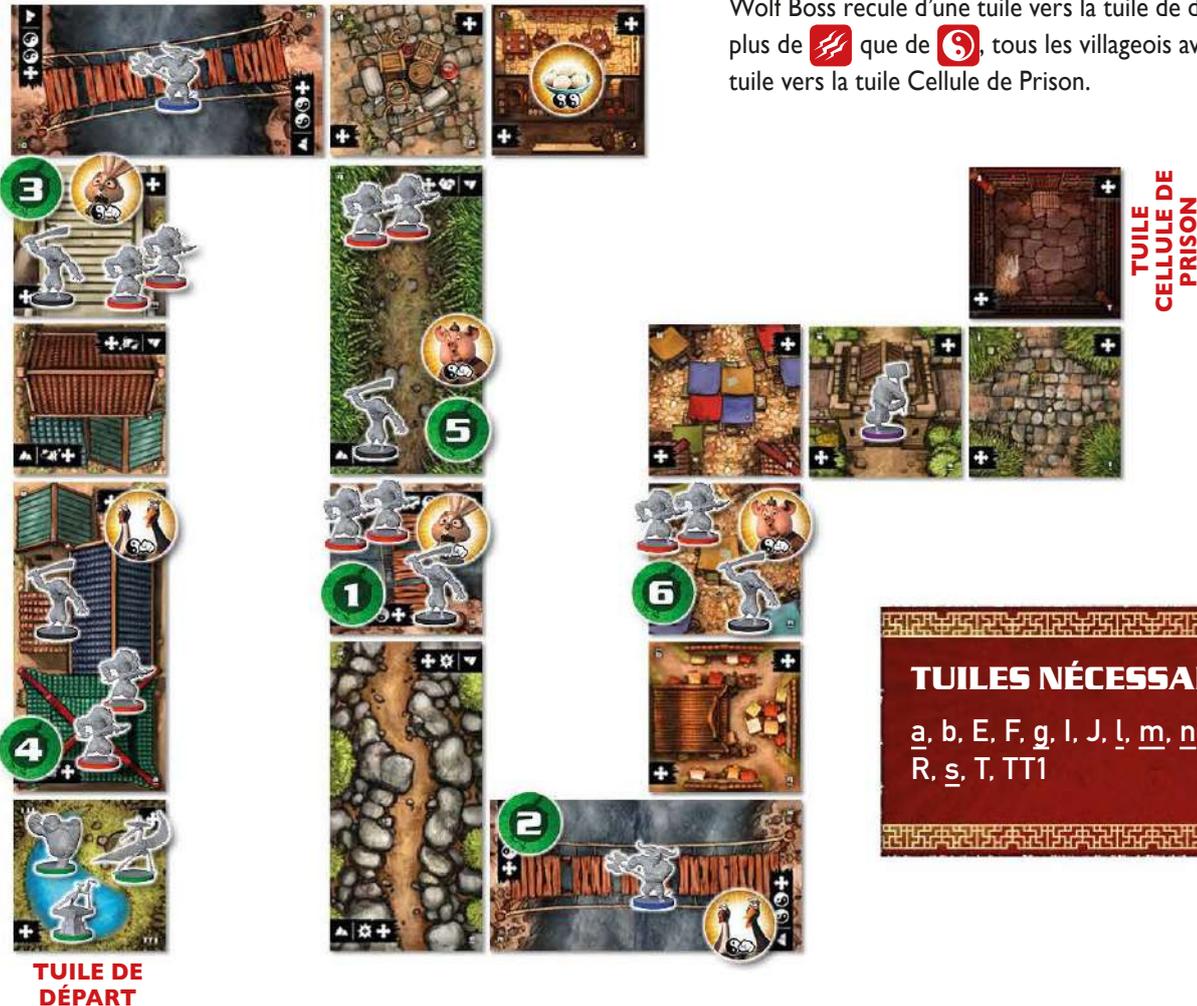
**Chemin de Montagne** : souvenez-vous, cette tuile cause un dommage supplémentaire lorsque les héros sont dessus.

**Pont** :    pour entrer.

**Zone de bambou** :   pour entrer.

## PAUSE

Choisissez le nombre de dés que vous souhaitez lancer – un dé minimum. S'il y a égalité ou plus de  que de , Wolf Boss recule d'une tuile vers la tuile de départ. S'il y a plus de  que de , tous les villageois avancent d'une tuile vers la tuile Cellule de Prison.



**TUILE DE DÉPART**

**TUILE CELLULE DE PRISON**

**TUILES NÉCESSAIRES**  
a, b, E, F, g, I, J, l, m, n, o, p, q, R, s, T, TT1

# MISSION 3.3 : LA CONFRONTATION AVEC TAI LUNG

Tai Lung a déclenché l'attaque finale du Temple. Lisez le secret du Parchemin du Dragon et terrassez-le une bonne fois pour toute.

## OBJECTIFS

**Conditions pour gagner** : les héros doivent atteindre et lire le Parchemin du Dragon avant que Tai Lung ne mette ses pattes dessus. Vous devez ensuite pousser Tai Lung vers la tuile Cellule de Prison avant la fin des **trois manches**.

**Échec de la mission** : vous perdez la partie si Tai Lung atteint le Parchemin du Dragon avant vous, ou si vous avez échoué pour le pousser sur la tuile Cellule de Prison avant la fin des trois manches.

## RÈGLES SPÉCIALES

- À chaque fois que la Roue du Destin atteint un , Tai Lung avance d'une tuile vers la tuile du Parchemin du Dragon. Après que les héros aient lu le parchemin, Tai Lung avancera encore vers la tuile du Parchemin du Dragon mais il s'arrêtera sur n'importe quelle tuile ayant au moins un héros dessus.
- Tai Lung cannot be defeated before a hero Tai Lung ne peut pas être vaincu avant qu'un héros n'ait lu le parchemin. Tout joueur avançant d'un espace  sur sa Roue du Destin et partageant sa position sur une tuile avec Tai Lung perd **2 points de santé**.
- **Blesser Tai Lung** : après avoir lu le parchemin, chaque blessure infligée à Tai Lung le poussera d'une tuile vers la tuile Cellule de Prison. Pour blesser Tai Lung, les joueurs sur sa tuile doivent utiliser :

**Partie à 2 joueurs** : 5x  et 1x 

**Partie à 3 joueurs** : 8x  et 1x 

**Partie à 4 joueurs** : 11x  et 1x 

## OBJETS ET OBSTACLES

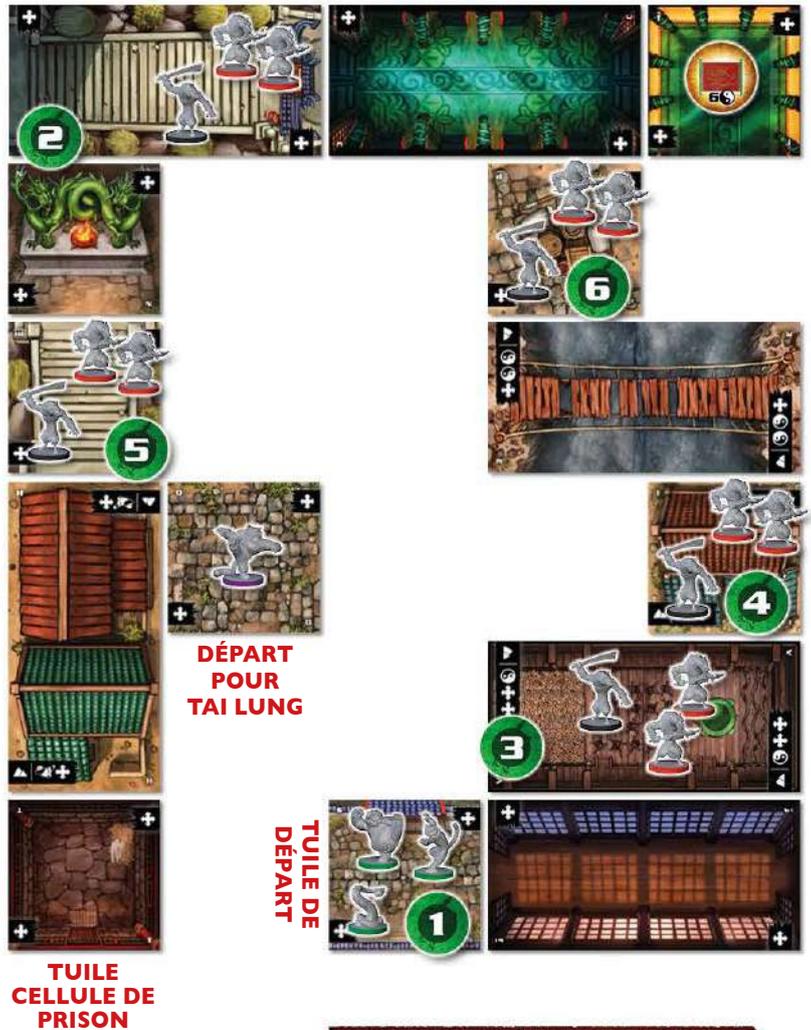
Pour lire le Parchemin du Dragon, vous devez dépenser **6x** . Plusieurs joueurs devront collaborer.

## ENNEMIS

**Départ pour 3-4 joueurs** : 1x  et 2x  sur chacune des tuiles avec des jetons de restauration..

**Départ pour 2 joueurs** : 1x  et 1x  sur chacune des tuiles avec des jetons de restauration.

**Restauration** : en fonction de la Roue du Destin des joueurs.



### TUILES NÉCESSAIRES

A, B, C, E, f, H, I, j, m, N, O, p, S, T

**Maximum d'ennemis** : une tuile ne peut pas contenir plus de trois ennemis peu importe le type. Pour toute restauration d'ennemis, le faire sur les tuiles adjacentes ou si c'est impossible, ne pas restaurer.

## TUILES

**Pont** :    pour entrer.

**Toits** :   pour entrer.

**Salle d'entraînement** :    pour entrer.

## PAUSE

Choisissez le nombre de dés que vous souhaitez lancer – un dé minimum. S'il y a égalité ou plus de  than , move Tai Lung one tile backwards toward the Prison Cell scene tile. If there are more  than , move Tai Lung one tile forward towards the tile with the Dragon Scroll.

# GUIDE DES JETONS

## JETONS DE RESTAURATION

Utilisez les jetons de restauration pour indiquer sur quelles tuiles les ennemis vont se restaurer lorsque cet espace a été atteint sur la Roue du Destin. Voir page 7.



## JETONS RONDS

Placez un jeton rond à côté du plateau avant chaque partie pour vous souvenir de quelle partie est en cours.



## JETONS VILLAGEOIS

Il vous faudra peut-être collecter, protéger ou déplacer des villageois, en fonction des instructions de la mission. Pour cela, il vous faudra dépenser des et .



## LES MURS

Un héros ne peut pas franchir un mur tant qu'il n'a pas été détruit (en utilisant ); le mur est alors retourné sur sa face détruite pour indiquer qu'il peut désormais être franchi.



De face : Mur



Retour : Mur détruit

## JETONS PARCHEMIN ET PARCHEMIN DU DRAGON

Il vous faudra peut-être collecter ou lire les jetons Parchemin ou Parchemin du Dragon, selon les instructions de la mission.



Parchemin du Dragon



Parchemin



Raviolis

## JETONS RAVIOLIS

Dans un jeu à plusieurs joueurs, chacun d'entre eux gagne des Mouvements Spéciaux en collectant des raviolis depuis la tuile "cuisine". Voir page 10. Pour collecter des raviolis, un joueur doit être sur la tuile "cuisine" et dépenser **2x** pour les ramasser.

## JETONS GONGS ET LEVIERS

Les jetons gongs et leviers auront des rôles dans les missions qui peuvent varier selon les instructions de mission individuelles. Par défaut, si la mission inclue ces jetons :

- vous devez dépenser et pour utiliser un gong.
- vous devez dépenser et **2x** pour utiliser un levier.



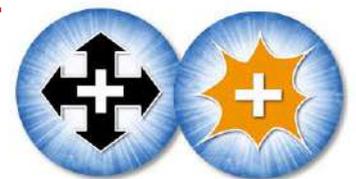
Gong



Lever

## +1 JETON MOUVEMENT ET +1 JETON DOMMAGE

Placez ces jetons à côté du plateau si les instructions de la mission mentionnent des mouvements supplémentaires ou que des dommages additionnels s'appliquent durant cette mission.



+1 Mouvement +1 Dommage

## CHARIOTS

Les chariots aident les héros à escalader la Grande Muraille. Voir page 6. Les chariots peuvent être poussés d'une tuile à une autre. Pour cela, vous devez dépenser **4x** et **2x** . Le chariot sera ainsi déplacé d'une tuile (le héros ne se déplace pas avec le chariot).



# GUIDE DES TUILES

Les tuiles sont double-face et, dans la plupart des cas, ont une illustration à la fois au de face et au retour.

Chaque tuile contient une lettre pour aider à l'identifier. La face de la tuile a une lettre en majuscule, tandis que le retour a une lettre en minuscule (qui est soulignée pour plus de précision). Chaque set d'instructions de mission inclut une liste de lettres pour les tuiles utilisées dans cette mission.

Chaque tuile comporte des symboles indiquant les conditions d'entrée sur la tuile. Dans certains cas, entrer sur la tuile ne requiert qu'un , alors que les tuiles difficiles d'accès () incluent d'autres résultats devant être dépensés, ou des critères précis devant être rempli. *Voir page 6 pour plus d'information.*

La Tour de Garde est un exemple de tuile qui n'est pas accessible, sauf dans le cas d'une règle spéciale mentionnée dans les instructions de mission.



DE FACE – **A**  
Salle d'Entraînement



RETOUR – **a**  
Longs Toits 2



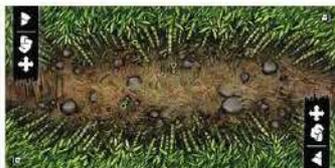
DE FACE – **E**  
Le Grand Pont 1



RETOUR – **e**  
Chemin de Montagne 1



DE FACE – **B**  
Escaliers de Montagne



RETOUR – **b**  
La Clairière de Bambou



DE FACE – **F**  
Chemin de Montagne 2



RETOUR – **f**  
L'Entrée du Monastère



DE FACE – **C**  
Galerie de Jade



RETOUR – **c**  
La Grande Muraille 1



DE FACE – **G**  
Longs Toits 1



RETOUR – **g**  
Le Grand Pont 2



DE FACE – **D**  
La Grande Muraille 2



RETOUR – **d**  
Le Grand Marché



DE FACE – **H**  
Longs Toits 3



RETOUR – **h**  
L'Intérieur de la Boutique



DE FACE – **I**  
Toits 1



RETOUR – **i**  
Chambre de Monastère 1



DE FACE – **P**  
Chambre de Monastère 3



RETOUR – **p**  
Réserve d'Équipement



DE FACE – **J**  
La Cuisine



RETOUR – **j**  
Parchemin du Dragon



DE FACE – **Q**  
Chambre de Monastère 4



RETOUR – **q**  
Le Marché 2



DE FACE – **K**  
Tour de Garde



RETOUR – **k**  
Chambre de Monastère 2



DE FACE – **R**  
Le Marché 3



RETOUR – **r**  
Sources Chaudes



DE FACE – **L**  
Boutique



RETOUR – **l**  
Les Dalles 1



DE FACE – **S**  
Terrain de Parade



RETOUR – **s**  
La Grande Porte



DE FACE – **M**  
Toits 2



RETOUR – **m**  
Les Marches du Temple



DE FACE – **T**  
Cellule de Prison



RETOUR – **t**  
Terrain d'Entraînement



DE FACE – **N**  
Dragon Statues



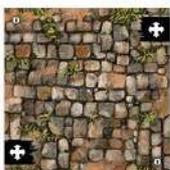
RETOUR – **n**  
Le Marché 1



DE FACE – **tt1**  
Bassin de Quiétude



RETOUR  
Guide de Référence – Ennemis



DE FACE – **O**  
Les Dalles 2



RETOUR – **o**  
Le Pont



DE FACE – **TT1**  
Bassin de Quiétude



RETOUR  
(Créez votre propre tuile)

# BACKERS KICKSTARTER

**A** Helen Adams, Chris Adkins, Gianni Aerts, Viktor Ahrens, John Aitkens, Orestes Albo, Orestes Albo, Jordi Aldeguer Pueyo, Glen Allbon, Bruce Allen, Alban Alliès, Rehana Allsup, Barry Allsworth, Lawrence Alman, Alphaspel, Francis Alvarez, Chris Andersen, Ronny Anderssen, Scott Andrews, Dome Anukkul, Mike Archibald, Marcus Arena, Malc Arnold, John Aronis, Peter Arts, William Asico, Stuart Aston, Gwendolyn Auckloo, Clifford Austen, Avalanche, Loic Ayoul.

**B** Christophe Babin, Matthew Bach, Volker Bache, Abram Bachtiar, Andre Badke, Benjamin Bado, Mark Balkham-Smith, Raymond Banfield, c/o Crmaus, Marko Banušić, Daniel Barrett, James Barry, Rune Bartlett, Michael Bassler, Whitford Bates, Lars Becker, Wade Beidelschies, Yiğit Bekir Kaya, Igor Belyansky, Sebastian Benavente Bravo, Gregoire Benjamin, Markus Berger, Cornelius Bertens, Thém-Is Bertoletti, Etienne Beureux, Rouven Binder, Morten Birch Heide-Jørgensen, Stephen Birks, Sigurbjorn Bjornsson, Black Dragon Games, Nick Blanch, Kurt Blanco, Carlos Javier Blanco Barral, Goulven Blorec, James Blundell, Spyros Bogdanos, Thierry Bonnet, Edgar Ryan Boral, Mathew Bover, Brent Bowgren, Derek Bradley, Scott Bradley, Angelique Brands, Adrian F L Breau, Douglas Breese, Mathis Brier, Jeff Briggs, Dora Anya Brightman, Thomas Michael Brooks, Dr Matthew Broome, Joshua Brosmer, Dan Brown, Iain Brown, Lane Brown, Mark Brugman, Joost Bruining, Jørgen Brunborg-Næss, Colin Bruno, Kevin Buchin, Darren Buckley, Jamie Buckley, James Bundtrock, Stephen Burgess, John Busse, Gavin Butstraen, Ross Byczek.

**C** Chris Caley, David Campbel, Mark Cardiff, Kevin Cattanach, James Caudle, Michael CBAACF Chan, David Cederberg, Chris Challacombe, Amie Chamberlain, Andrew Chang, Benjamin Chapman, Enoch Chapman, John Chapman, Dany Charest, Colin Chen, Kim H Chen, John Chmielowiec, Adam Christman, Leonard Chuah, Josh Cifrian, Andy Clark, Rachel Clark, Tim Clarke, Antoine Clermond, Jeremy Coffey, Mike Collison, Sean Connor, Adam Cook, Daniel Cook, Kevin Cook, Carl Cordova, Krystie Cowan, Robert Cox, Andrew Craft, Steven Crane, Loic Cranley, Bill Creasey, Richard Crookes, Thomas Crowell, Graeme Cruden, Hans Cummings, Luke Cunningham, Travis Cunningham, Anthony Czerwonka.

**D** Yanik D'Aigle, Ruben Duarte da Mota, Chris Dalgety, Louis Daniel Jr, Thomas Darlington, Ron Dautzenberg, Joel Daves, Bax David, John Davis, Pirate Michael B Dawalt, John Dawson, Henk de Nijs, Maripaz de San Miguel Brinquis, Andrew DeCavia, Gordon Decker, Nicolas Decomble, Colin Degnan, Ruben Degroote, Geoffrey Delmee, Nico Delobelle, Richard Denny, David Deparcy, John Deporter, Dan Derby, Ivano Di Sotto, Samoel

Di Wilsleff, Domingo Díaz Fermín, Mark Diaz Truman, Bert Didier, Nina Dietterle, Nicholas DiGiovanni, Tom Diment, David Dobson, Paul Dobson, Sebastien Dollard, Leo Donaldson, Jason Donovan, Shawn K Dorsey, Vladimir Dosen, Shontell Dougherty, Louis Downs, John Doyle, Pavel Družba, Jonathan du Puy, Freddie Duran, Scott Dyk, David Dziadula.

**E** Harald Eckmüller, Tony Edwards, Adam Eisenberg, Erik Ekengren, Alex Eller, Ian Elliott, Phillip Elliott, Chris Ellis, Péter Pál Ember, Robin Empey, Enchanter's Trove, Grey Endres, Ivan C Erickson, Jerry Estal, Matthew Evans.

**F** Zoltan Falvay, Anthony Fanning, Andy Farkas, Marc Farron, Mark Featherston, Adam Fenerty, Shaun Fergus, Gregg Fisher, Lee Fisher, Richard Fluck, Tommaso Fochi, Edouard Foraz, Paul Forsythe, Evangelos Foskolos, Jason Foss, Andrew Fox, Casey Fox, Maximilian Franckenstein, Mahieu Francois, Benoist Frantz, John Fraser, Peter Friche Rodler, Jason Frisby, Pete Fullergreen, Harrison Furmidge.

**G** Aron Gabellini, John Gallagher, Brad Gant, Nacho García, Nicole Geiger, Derek Donald Geller, Guillaume Gentile, Mikola Gergely, Mark Gibbs, Raffaele Giovedi, Joshua Gisin, Alan Glaum, Max Glick, Kenneth Glyngfeldt, Kiloo, Thierry Godefroy, Francisco José González Gándara, Khurram Gore, Benjamin Görlich, Michael Gossage, Kris Gould, Christina Grabherr, Josh Gray, Wesley D Gray, Joe Greiner, Bruno Grimonpont, Jan Simon Grintsch, Harald Grittmann, Bram in t Groen, Sebastien Grosso, Janis Grunte, Marcus Gschrey, Joshua Guelen-Oates, Jack Gulick.

**H** Habchi-Hanriot, Jonathan Hachey, Bernhard Hager, Wilfried Hamain, Joshua Hamby, Tyler Hamm, Charles Hammond, Jimmie Hammtreee, Jordan Hansen, Steve Hanson, Zoltan Harangi-Toth, Will Harding, Tomas Härenstam, Jeffrey Harlan, Mary Harrington, Cary L Harrison, David Harrison, Tom Harrison, Jim Hart, Kyle Hart, David Haskins, Andrew J Hayford, Rodrigo Helder, J H G Hendriks, Brad Hermann, Michele Hershey, Rosset Hervé, Chris Hesemann, Heiko Heucher, Tom Higgins, Daniel Hill, Mathew Hill, Edward Ho, Jon Hobbs, Jason Hockley, Matthew Hoeveler, Ralph Holland, Storm Holoway, Philippe Holtzhauser, Florian Hondza, Melvil Honorat, Rob Hoppenjans, Mike Houser, Charles Huber, Taylor Huckstep (Predictive Tech), Jan Hulverscheidt, Daniel Hunt, Robert Huss, Arion Hypes.

**I** Grace V. Infantado, Keith Ireland, Scott Ishbia, Hiroshi Ishikawa, Dan Ives, Bowen Jacobs, Joshua Ian Jagelman 乔筑华, Kavita Jain, Matt Jakircevic, Kevin Jandreau, Milan Janosik, Patrick Jansen, Dr Benjamin Jelley, Stephen Jenkins, Delfly Jeremy, Sintes Jerome, Anton Jerve, Petter Jessen, Soh Jian Yi, Arlene Johnston, Jonski Jonathan, Adam Jones, Luke Jones, Rayen Jonke, Michael Jørgensen, Marie-Lore Jovignot, Mark Judge.

**K** Maciej Kacprzak, Thanasis Kaltsoudas, Manatpol Kanjanajongkol, Carina Katinger, Zoheb Kazi, Daniel Kearns, Mitch Keddie, Charles Keefer, Ron Kehir, Dan Kennedy, Matthew Kennedy, Johan Kersten, Birger Keygnaert, Emilien Kia, Tom Killingbeck, Tim Kings-Lynne, Daniel Kischko, Mark Kitching, Hayley Klose, Robert W Klostermayer, Andrew Kluessendorf, Barbara Knighton, Sean Koehn, Sven Koerner, Brent Kofoed, Minami Koichi, Henrik Juul Konge, Oliver Konz, Mangu Korin, Kole Kostelic, Jason Kottler, Jim Koukounaras, Ed Kowalczewski, David Kozelka, Holger Kral, Vivek Krishnan, Matthew Kruse.



**L** Jeffrey T La Belle, Benjamin Lagand, Tristan Lamb, David Langton, Mathieu Lapierre, Guy Larke, Lary Larson, Joseph J. Lawson, Warren Lawson, Simon Layton, Leila Le Poidevin, Sam Ledwich, Jonathan Leech, Mike Leeder, Jozsef Lehocz, Tobias Leimer, Jesper Lindell, Andrew Lira, Craig Livingston, Nick Lockwood, Alexandra Logan, Ryan Longfellow, Jose Francisco Lopez Lopez, Joseph Louis, Helen Loukos, Shane Lowe, David Loyd-Hearn, Kyle Luggier, Francis Luk, Christopher Lumley.

**M** Jackie Macapanpan, Vilius Mackinis, Matthew Maedge, Robert Maefs, Philip Mairs, Caroline Male, Moiz Malik, Sean Marren, Gerald Martel, Jason Martin, Peter Martin, Sebastian Martin, Francisco Andres Martínez Vidal, Sebastian Masannek, Oliver Maschmeier, Mat Masding-Grouse, Tetsuya Masuda, Thomas Maund, Brad Maurer, Jan Mausehund, Angel May, Shirli May, Hunter Mayer, Derek Maynard, John McClendon, David McDonald, Collier McGehee, Jack McGill, John K McGrath, Jamie McKendry, James McLachlan, Shawn McNaughton, Hudson J McVay, Daryl Meeks, Carl Meilleur, Thomas Mercieca, John Meyer, Kaleb Michaud, Dennis Michels, Benjamin Middleton, Kai Milke, Bryan Miller, Evan Miller, Theodore Miller, Graziano Mioli, Allan Mitchell, Glenn Mochon, Léon Moerkerken, David G Molina, Andreas Møller, Zac Monette, Brian Monroe, Mark Montgomery, Jeremiah Monzon, Jacob Moore, David Rhys Morgan & Sharon Smith, Alicia Morse, Michael Mueller-Trudrung, Arnold Mullaert, Matthias Müller, Sean Mulqueen, Mark Munro, Jason Murphy, Dan Mynett.

**N** Gábor Nagy – Tiszta Energiak Kft, Andrew Naisbitt, David Natriss, Claudio Navarro, Drew Navikas, Vojtech Neckar, Melissa Nell, Agis Neugebauer, Joshua P Neveu, Paul Newland, Micah Niccum, Ganzitti Nicolas, Thomas Dorf Nielsen, Michael Nielson, Hjalti Nönnuson, Chantal Noordeloos, William J Norcutt, André Nordstrand, Anders Nordström, Andrew Norman.

**O** Emma O'Dea, Sean O'Reilly, Travis O'Sullivan, James Ojaste, Joshua Olson, Joyce Olson, Amirrudin Ong, Jonathan Osborne.

**P** Mario Padron, Alec Page, Mr G S Palk, Steven Palmer, Matt Pappas, Kent Parker, Matthew Parker, Lilian Parmentier, Michael Parnell, Mr Tony Parry, Rupal Patel DL, Robin Paul, Cedric Pautet, Mario Pawlowski, Andrew Payne, Kevin H Payne, Christopher Pearson, Nicholas Pedley, Jeffrey Peno, Frederick Perillo, Jason L Perry, Erica Pettit, Rich Phares, William Piens, Sarah Pilon, Scott Piper, Daniel Pisani, Yaroslav Platash, Evelyn Platt, Patricia Plietz, Sebastien Pochat-Cottilloux, Alice Pocock, Stephan Pohl, Bruce Poll, Debra Pollak, Geoff Porritt, Mary Post, Andrew J Povey, Martin Powel, Mario Powierski, Donald Poynter, Dan Preece, Patrice Prefaut, Derek Prendergast, Olivier Prevot, Daniela Proietti – Angelo Giulivi, Jason Pruitt.

**QR** Jason Quiett, Matloob Qureshi, François Rabeau, Fernando Ramirez, Adilia Ramos, Todd Ramsey, Yan Rasquin, Patrick Rauland, Kelly Ray, Robert Read, Keith A Reeves, Christiane Reiningger, Rene Reisert, Florian Renken, Michael Resong, Tom Rice, Mr Kim Richmond, Kevin Riddle, Alejandro Rios Muñoz, Michel Robert, Chris Roberts, Michael Roberts, T J Roberts, Bryce Robinson, Graham Robinson, Jesse Robinson, Donald Rochette, Benjamin Rogers, Shawn Roppelt, Antonio Rosales, Miguel Rosales, David Rose, Laurent Rosset, Lee Rossi, Boris Rothmund, Roviric, André Roy, Anthony Rubbo, John Rudd, Sam Rudland.

**S** Ryan Saenz, Alejandro Sánchez Alarcón, Jens Sander, Massimo Sandri, Nick Saunders, Ryan Sauter, Kai Savage, Frank Scali, Adam Scanlon, J Mark Scarbrough, Andrea Scattolin, Max And Tessa Schaller, Christian Schicke, Chris Schiester, Lucas Schneider, Felix Schniz, Ian Schofield, Minoushka Schouten, Rick Schrand, Sebastian Schwarz, Andrew Seaton, Vincent Serret, Joseph Shearman, William Shelby Buquoi, Pete Shirey, Mark Shoring, Grégory Siklenka, Aaron Silverman, Reuben Silvio, David Sims, Mark Sinclair, Christian Sladdin, Andy Smith, Benoit Smith, Michael Smith, Phil Smith, Robert Soderquist, Yann Soitino, Mark Solino, Thomas Sonnenberg, Tim Sorrels, Jonathon Soulliere, Source Comics And Games, Jason Speicher, Mr Stephen Spikings, David Spinetti, Anders Stafberg, Sascha Stand, Chris Starr, Felix Steffen, Robin Stein, Leif Stensson, Caumont Stephane, Richard Stephens, James Stevens, Arkadiusz Stopczyk, Martin Strickfuss, Studio Zanotti, Ryan Stump, Edward Sturges, Neoklis Stylianides, Ronald Suhumskie, David Sutherland, Tommy Svensson, Edward Switzer, Fau Sylvain, Scott Sylvester, Michael Symborski.

**T** Falon Takahashi, Abraham Tang, Norm Tardi, Jérémie Tartière, Pedro Tavares, David Taylor, Tristan Taylor, Gregory Tefnin, Marie Teglbjærg, Benjamin Tham, Troels Therkelsen, Rune Thestrup, Eli Thomas, Vincent Thomas, Timothy Thompson, Timothy Titsworth, Graham Todd, David Tonzola, Svenn Tore Mauseth, Andrew Torrens, Aaron Lee Torres, Franck Tramier, Juan Tran, Christian Traupe, Yann Tremblay, Grennan Trimner, Kirk Trofatter, Graham Tunnicliffe, Jarkko Tuomala, Peter Turnbull, Julian Tysoe.

**UV** Christopher Undritz, Sinisa Uroic, Vikram Vaidyanathan, Pavel Valouch, Michel van der Sluis, Francois van Liefvering, Andrew Van Pernis, Rob van Tol, Jesse Vang, Cesare Varallo, Sanjay Varma, Vitas Varnas, Tony Vecchio, Adi Veler, Arnaud Verbeeren, Matthieu Vialatte, Estela Villarroel Martinez, Benoit Vogt, Shervyn Von Hoerl, Dave Vona, Carrie Vowels.

**W** Nigel Wakeham, Shannon Waldroop, Matthew Wall, Paul Walmsley, Mr B Walters, Oliver Ward, Selwyn Ward, Ryan Warring, Jonathan M L Watling, Graham Watmough, Eric E Weaver, Nickolas Webb, Miike Weber, Sascha Weber, Sandra Wegner, Jerry Weiler, Brian Weisberg, Brianna L Welburn, M Wessels, Markus Weyers, Emily Wickelgren, Dina Wilkens, Christopher Wilkes, David C Williams, Eric Williamson, Louis Wilpitz Iv, Ben Wilson, Blake Wilson, Michael Wilson, Christian Wischnewski, Sonja Wissing, Jason Wolf, Chad Woodward, Tim Wyatt.

**YZ** Patrick Yarbrough, Justin Yeo Tian Wei, Akalak Yimwilai, James Yoho, George Young, Amanda Zeigler, Zdeněk Žert, Joseph Zimmerman, Harald Zubrod, Kylie Zwets.



# CRÉDITS

## Auteurs

Kristian Amundsen Østby, Nick Fallon,  
Rob Harris, et James Sheahan

## Développement de la gamme

James Barry

## Révision des Règles du Jeu

James Barry, Richard Gale, et Rob Harris

## Équipe Développement

Stefano Guerriero, Javier Angeriz-Caburrasi,  
Federico Sohns, Katya Thomas, Juan Echenique,  
et James Barry

## Testeurs de Jeu

Salwa Azar, Lloyd Gyan, Garry Harper, Sam Webb,  
Andrew Heron, Hayley Heron, Meggan Turner,  
Ben Wadsworth, Aaron Silverman, Payton Silverman,  
Ryan Keyte, Ted Conn, Bill Cownie, Tim Monnig,  
Tom Monnig, Emma Hollins, Brenda Keyte, Alan Keyte,  
Brian J Kendl, Natasha Gale, Sebastian Gale, Ryan Beall,  
Jamie Wolman, Jamie Klauser, Iain J. Stewart,  
et Dave Cousins

## Photographie & Vidéo

Salwa Azar et Steve Daldry

## Illustrations

Jon Ariosa

## Conception Graphique

Michal E. Cross et Richard Gale

## Mise en Page

Richard Gale

## Responsable des Artistes 3D

Jonny La Trobe-Lewis

## Equipe d'Artistes 3D

Domingo Diaz Fermin, Alex Gargett, et Chris Peacey

## Traduction

Violaine Malié

## Relecture

Ludovic Chatillon

## Gestionnaire de la Communauté

Lloyd Gyan

## Management des Ventes

Cole Leadon

## Fabrication

Panda GM

## Business Management et Support

Cameron Dicks

## Directeurs de la Production

Steve Daldry et Peter Grochulski

## Assistante Exécutif et Réseaux Sociaux

Salwa Azar

## Réalisateur

Rob Harris

## NBCUniversal

Lacey Batiste, Teddy Edwards, et Katie Pullen

## Éditeur

Chris Birch

## Remerciements Particuliers à

Aux équipes d'accréditation et d'approbation  
NBCUniversal, à tous chez DreamWorks Animation,  
Stephen Selego à Panda GM, Richard 'Rahdo' Ham,  
Sam Healey, Zee Garcia, Tom Vasel, Rita Birch,  
John Houlihan, Sam Webb, Jon Webb, et Virginia Page

## Avis de droit d'auteur

Règles du jeu & Contenu par  
Modiphius Entertainment Ltd. © 2019

Modiphius Entertainment Ltd. est une marque déposée © 2019



**Publié par**  
Modiphius Entertainment Ltd,  
39 Harwood Road, London SW6 4QP,  
United Kingdom  
[www.modiphius.com](http://www.modiphius.com)



Kung Fu Panda © 2019 Dreamworks Animation LLC. Tous droits réservés.