

AGENCE DE DÉFENSE INTERGALACTIQUE

COSMO DUCK'S *Undercover*
**TURBO
DUCKIES**

[CARNET DE BORD 1]
(LIVRET DE RÈGLES)

CAPITAINE
GINA QUACKANO
#945877022



SOMMAIRE

Intro / L'histoire / But du jeu.....	P3
Les héros.....	P4
Cartes Burger / Alliés / Action.....	P5
Cartes Zbires / SeedZ / Boss.....	P6
Comment jouer.....	P7
Mise en place	P8
Épisode.....	P9
Combat.....	P10
Récupération.....	P11
Affronter un Boss.....	P12
Guide de Survie.....	P14
QG des Duckies / Victoire et défaite / Sauvegarde....	P15
*	P16
*	P18
*	P20
*	P22
* Mode	P24
* Mode	P26
Notes, Précisions, Cas particuliers.....	P28
F.A.Q. des Boss.....	P29
Glossaire, Remerciements.....	P30
Succès.....	P31



IMPORTANT !

Plusieurs zones du sommaire sont vides, afin de ne pas vous gâcher la découverte.

Au fur et à mesure de votre progression dans l'aventure, vous pourrez compléter ce sommaire vous-même (*).



MATÉRIEL : 220 cartes et ce livret de règles

1 Déballez le Deck **ACTION**

Retirez les 2 Aides de jeu, la carte de Sauvegarde et la carte Multiburger et mélangez le reste du deck.

2 Déballez le Deck **PRINCIPAL**

Il contient :

- les 5 Turbo Duckies (vos 5 personnages de départ)
- 12 Cartes Burger (Points de vie)
- 8 Cartes Bonus/Malus
- 30 Cartes Zbires/Seeds

Prenez soin de séparer ces 4 paquets pour la mise en place de vos parties.

3 Une fois que vous aurez lu les règles, déballez le Deck **AVENTURE**

Derrière sa première carte se trouvent 7 cartes Bonus/Malus.

Retirez-les et rangez-les avec les cartes Bonus/Malus du Deck PRINCIPAL.

4 Le Deck **SURPRISES**

sera à découvrir au fil de l'aventure. Vous pouvez le laisser scellé pour le moment.



Undercover Turbo Duckies est un jeu d'aventure évolutif, jouable de 1 à 5 joueurs, en co-op ou en compétitif, et doté d'un scénario et d'un système de sauvegarde.

L'aventure propose 20 épisodes (avec chacun son boss unique), des personnages à débloquent au cours de l'histoire, la possibilité de personnaliser son équipe et tout un tas de surprises...



L'HISTOIRE

L'espace intersidéral regorge de malfrats de toute sorte. Des bandes règnent sur certains systèmes en toute impunité, et partout, des criminels endurcis sont en liberté et commettent tout un tas de méfaits. Et franchement, c'est pas super cool.

Mais tout cela est sur le point de changer, grâce à vous, les nouveaux Turbo Duckies, une prestigieuse équipe de chasseurs de primes intergalactique !

Traversez l'espace incognito, au volant de votre food truck et préparez-vous à affronter des hordes de Zbires et des Boss tous plus puissants et délirants les uns que les autres !

BUT DU JEU

Finir les 20 épisodes de l'histoire en envoyant les 20 plus dangereux criminels de l'univers derrière les barreaux.

LE PRINCIPE

Vous allez progresser au sein d'une aventure scénarisée, durant laquelle vous affronterez de nombreuses hordes d'adversaires recherchés dans toute la galaxie (les Zbires), et 20 boss parmi les plus redoutables terreur de l'univers. Les talents de vos héros seront mis à rude épreuve et vous devrez parfois faire de lourds sacrifices !

Le jeu débloquant son contenu au fil de l'aventure, vous serez invité à arrêter la lecture des règles lorsque vous saurez tout ce qu'il faut pour commencer. Les pages suivantes seront à lire lorsque le jeu vous le demandera.

Au delà des règles communes expliquées ci-dessous, vous pourrez débloquent deux nouveaux modes de jeu durant votre progression dans le mode aventure.

Ces modes sont détaillés en fin de livret, vous pourrez en prendre connaissance une fois que vous les aurez déverrouillés.

Bonne aventure !

1. CARTES

1.1. HÉROS

Les cartes des personnages comportent :

- 1 Nom du personnage
- 2 Classe
- 3 Attaque / Défense / Santé (PV)
- 4 Atout automatique et gratuit (optionnel)
- 5 **Attaque Spéciale** (avec son coût en Seedz) (optionnel)
- 6 **Super Attaque Turbo** (nécessite 1 carte Turbo pour l'activer) (optionnel)



La classe permet de catégoriser le héros dans un des 3 types :



Atout

L'atout est utilisable gratuitement et indépendamment des cartes Action jouées.

Attaque Spéciale

Une Attaque Spéciale demande à défausser une ou plusieurs SeedZ de ce personnage pour être utilisée (ne peut être activée qu'une fois par assaut).

Super Attaque Turbo

Une Super Attaque Turbo s'active lorsque le personnage est Attaquant... et que sa dernière carte Action est une carte T de la même classe que lui (cf.§4.4.3). Elle ne consomme pas de cartes SeedZ.

Les Attaques Spéciales et Super Attaque Turbo ne sont utilisables qu'une fois par type et par assaut.



Cumulable

Indique que l'effet peut être activé plusieurs fois lors d'un même assaut.

Permanent

Une fois activé, cet effet dure jusqu'à la fin de l'épisode en cours.

Actif (oeil ouvert) / Inactif (oeil fermé)

Lorsqu'un personnage combat (des cartes Actions ont été jouées sur lui), il est dit **Actif**. Lorsqu'il ne combat pas, il est dit **Inactif**.

Inclinez légèrement sa carte pour symboliser ce statut. Certains effets exigent d'être actif ou inactif pour être activés.

TURBO TRANSFORMATION

Les cartes des Duckies sont Recto-Verso et proposent une face Civil et une face Turbo. Cette dernière n'est activable que lorsque le Duckie en question a accumulé au moins 2 cartes SeedZ.



NB : les cartes SeedZ servant à la transformation ne sont pas défaussées.

1.2 CARTES BURGER

Les Burgers représentent les Points de Vie (ou PV) des personnages dans le jeu.

Les cartes «Burger» se glissent derrière les cartes des personnages, afin de symboliser leurs PV restants.

Chaque carte Burger est composée de 4 zones, représentant respectivement 4, 3, 2 et 1 PV. Lorsqu'un personnage perd son dernier PV, retirez la carte Burger liée à ce personnage. Le personnage est alors considéré comme vaincu.



- S'il s'agissait d'un Boss, félicitations vous venez de remporter l'épisode en cours !
 - S'il s'agissait d'un héros, il s'est fait salement rosser et n'est plus en état de se battre. Il ne peut plus être utilisé pour le reste de l'aventure en cours. À la fin de l'assaut, écarterz le héros de la zone de jeu.
 - S'il s'agissait du leader, remplacez-le immédiatement.
- À la fin du combat, remettez sa carte dans la boîte.

Les cartes Burger servent aussi à compter les tours dans certaines circonstances.

1.3 CARTES ALLIÉ

Durant l'aventure, vous allez pouvoir améliorer votre équipe en recrutant de nouveaux alliés.

Lorsque le jeu vous le demandera, vous pourrez utiliser le deck de cartes Alliés (AGPE).

Lorsque vous obtenez un nouvel allié, il apparaît au QG (cf.§7) et est désormais utilisable dans votre équipe.

Vous pouvez posséder autant d'alliés que vous le souhaitez, **mais vous ne pouvez pas dépasser 5 membres dans votre équipe à chaque épisode** (cf.§3).

1.4 CARTES ACTION

Elles sont réparties en 3 classes : Frite, Glace, Soda.

Pour attaquer et défendre, on utilise des cartes Action. Dessus est inscrit une valeur (1, 2, 3, 4, 5 ou T) et un symbole de classe Frite, Glace ou Soda. Chaque classe est battue par une classe et l'emporte sur l'autre :

La Frite fait fondre la Glace, la Glace gèle le Soda, le Soda ramollit la Frite.



1.5 CARTES ZBIRES / SEEDZ

Lors de votre périple, vous allez systématiquement être amené à affronter des hordes de Zbires, des membres de gangs qui sont là pour vous ralentir ou vous affaiblir avant l'arrivée d'un Boss. Heureusement pour vous, vaincre ce menu fretin vous permet de gagner des SeedZ.

Chaque carte SeedZ en votre possession vaut 1 SeedZ.



Lorsque vous battez un ennemi d'une valeur de 1 (symbolisé par le SeedZ en bas à gauche de la carte), placez sa carte face SeedZ visible sous le héros qui l'a remportée. Si le Zbire vaincu a une valeur de 2, prenez aussi une seconde carte SeedZ dans la pioche et placez-la face SeedZ visible sous le héros qui l'a remportée.

Le SeedZ a deux utilisations possibles dans le jeu :

- En tant que monnaie pour payer différentes choses entre les missions.
- En le défaussant durant les combats pour réaliser des Attaques Spéciales d'une valeur de un ou plusieurs SeedZ, présentes sur les cartes des héros.

Il est possible d'utiliser plusieurs attaques de héros différents sur le même assaut en défaussant autant de cartes que de pouvoirs utilisés, mais chaque héros ne peut utiliser son attaque qu'une fois par assaut.

Durant la phase de combat, les SeedZ sont propres au héros qui les remporte. Mais une fois de retour au QG, ils sont communs à toute l'équipe.

Les SeedZ gagnés sur un épisode ne se cumulent pas avec l'épisode suivant. Tout SeedZ non utilisé entre deux épisodes est perdu et retourne dans la pioche de cartes SeedZ.

1.6 CARTES BOSS

Durant chaque épisode de l'aventure, vous allez affronter des Zbires, puis un boss. Chaque boss étant mystérieux, vous ne le découvrez qu'au moment où il arrive, en dévoilant sa carte.

Jouez le jeu, ne trichez pas en allant voir les cartes avant, et votre expérience n'en sera que meilleure.

Lorsque vous aurez fini l'aventure une première fois et que vous connaîtrez les Boss, vous pourrez les affronter en élaborant de nouvelles stratégies.

Les cartes des Boss comprennent :

- 1 Nom du Boss
- 2 Classe
- 3 Attaque / Défense / Santé (PV)
- 4 Valeur de la récompense
- 5 Atout automatique
- 6 Super Attaque Turbo



2. JOUER AU MODE AVENTURE

Le mode Aventure est le mode principal de Undercover Turbo Duckies. Il est jouable de 1 à 4 joueurs.

2.1 AVENTURE EN SOLO (1 JOUEUR)

Spécificités du mode Solo :

- Vous jouez avec une main de 7 cartes Action.
- Vous contrôlez tous vos héros.

2.2 AVENTURE EN COOPÉRATION (2 À 4 JOUEURS)

Spécificités du mode Co-Op :

a. Chaque joueur...

- possède sa propre main de cartes Action.
- contrôle un nombre limité de héros.
- ne peut poser de cartes que devant les héros qu'il contrôle.
- joue sans dévoiler aux autres les cartes de sa main et n'a pas le droit de communiquer directement la valeur ou la classe de ses cartes aux autres joueurs avant de les avoir jouées...

b. Lors de la phase de Permutation, les joueurs peuvent annoncer quel(s) héros ils souhaiteraient pouvoir contrôler pour le prochain assaut.

Les joueurs vont devoir travailler en équipe pour optimiser le placement de leurs cartes devant les héros. Ils vont, sans ordre de tour précis, poser une ou plusieurs cartes de leur main, face visible, devant les héros qui leur sont assignés.

Toutes les décisions durant la partie se prennent donc de façon collégiale.

Pour cela, il est possible de donner des indices vocaux à vos co-équipiers, comme par exemple :

"Avec moi, Curtis est un peu fatigué..." si vous n'avez que des cartes faibles de la classe de Curtis.

"Gina, elle est GRAAAAAVE vénére !" si vous possédez des cartes puissantes, voire une carte T de la classe de Gina.

En revanche, vous ne pouvez pas dire ce genre de choses :

« J'ai pas de cartes Frite, je prends pas French sur ce tour » ou *« Je n'ai que des 1 et des 2 en main ! »*

Inventez une communication originale et thématique, faites-vous plaisir !

À 2 joueurs, en partant de la gauche :

Joueur 1 (Odile) contrôle les 3 premiers héros.

Joueur 2 (Serge) contrôle les 3 derniers héros.

Chaque joueur possède une main de 4 cartes Action.



À 3 joueurs, en partant de la gauche :

Joueur 1 (Odile) contrôle les 3 premiers héros.

Joueur 2 (Serge) contrôle les trois héros au centre.

Joueur 3 (Simon) contrôle les 3 derniers héros.

Chaque joueur possède une main de 3 cartes Action.



À 4 joueurs, en partant de la gauche :

Joueur 1 (Odile) contrôle les 2 premiers héros.

Joueur 2 (Serge) contrôle le 2e et 3e héros.

Joueur 3 (Simon) contrôle le 3e et le 4e héros.

Joueur 4 (Émile) contrôle le 4e et le 5e héros.

Chaque joueur possède une main de 2 cartes Action



Quelque soit le nombre de joueurs en co-op,

tout le monde se partage certains héros. Pensez-y pour optimiser vos poses de cartes !

3. MISE EN PLACE POUR CHAQUE EPISODE

Le mode Aventure comporte 20 épisodes, dont la mise en place est identique.

Placez 5 héros face à vous, en ligne, dans l'ordre de votre choix, face Civil visible (si le héros possède deux faces). Pour partir en mission, vous devez toujours avoir 5 héros dans votre équipe, dont au moins 1 Duckie de l'équipe originale. Si cette configuration est impossible, la partie est perdue. Vous devrez recommencer du début.

- ① Au début de l'aventure, les héros sont donc obligatoirement les Turbo Duckies : Gina, Pam, Dudley, French et Curtis. Glissez les cartes Burger symbolisant leurs PV derrière chaque héros.
- ② Placez la pioche de cartes Action à proximité des héros. La défausse sera constituée face visible à côté de cette pioche.
- ③ Face aux héros, dévoilez 5 colonnes de Zbires, piochés au hasard dans la pioche Zbires. Le nombre de Zbires dans chaque colonne est indiqué sur la carte de l'épisode, prise dans la pioche Aventure. Veillez à laisser assez de place entre les héros et les ennemis pour pouvoir jouer les cartes Action.
- ④ Placez l'excédent de cartes Zbires, face SeedZ visible, à proximité des colonnes de Zbires. Glissez des cartes Burger derrière la pioche de Zbires, en faisant correspondre le nombre de burgers au nombre de tours de la phase de Zbires indiqué sur la carte de l'épisode. Placez la pile de cartes Aventure à proximité des ennemis et les cartes Bonus/Malus à proximité de la zone de jeu. Piochez les cartes Action relatives au nombre de joueurs : 7 si vous jouez seul(e), 4 chacun si vous jouez à deux, 3 chacun si vous jouez à 3, 2 chacun si vous jouez à 4. Ces cartes constituent votre main de départ.



4. EPISODE

Un Épisode se joue en 3 phases :

- I. Zbires : affrontement de colonnes de Zbires en un nombre limité d'assauts (indiqué sur la carte de mise en place de l'épisode). (cf §3)
- II. Boss : affrontement d'un Boss. (cf §5)
- III. QG : Retour au QG, utilisation des SeedZ restants, et autres options qui se déverrouilleront au fil de l'aventure. (cf §7)

Les phases «Zbires» et «Boss» sont une succession d'assauts.

Peu importe le nombre de héros qui attaquent, un assaut est équivalent à un tour de jeu.

Un assaut se décompose comme suit (et dans cet ordre uniquement) :

1. Permutation (facultatif)
2. Transformation (facultatif)
3. Plan d'attaque
4. Combat
5. Récupération

4.1. PERMUTATION

Votre équipe de héros peut, si elle le souhaite, réaliser 1 permutation par Assaut. Échangez la position de deux héros entre eux, veillez bien à déplacer les cartes Burger et Seedz de chaque héros lors de l'échange.



Curtis devient le nouveau leader

Lorsqu'un emplacement est vide (parce qu'un héros a été vaincu), y déplacer un héros compte comme une permutation. Il n'est pas obligatoire que les héros soient adjacents.

Il doit TOUJOURS y avoir un leader au centre de l'équipe. Si votre leader succombe, il faudra le remplacer ! L'intérêt de permuter des personnages est par exemple d'approcher un soigneur d'un personnage blessé ou d'utiliser un personnage plus fort face à un ennemi plus fort, etc.

4.2 TRANSFORMATION

Dès qu'il possède au moins 2 cartes Seedz, vous pouvez transformer un **Duckie Civil** en **Turbo Duckie**, augmentant ses capacités et lui octroyant une Super Attaque Turbo. Retournez alors sa carte **face Turbo**. Ce Duckie conserve sa transformation tant qu'il lui reste au moins 2 cartes SeedZ.

À tout moment durant un combat, si un Turbo Duckie se retrouve avec moins de 2 cartes SeedZ, il perd sa transformation Turbo. Retournez-le **face Civil**. Vous pourrez le transformer à nouveau s'il cumule à nouveau 2 cartes SeedZ.

Lorsque vous transformez un Duckie en Turbo Duckie (ou l'inverse), vous ne changez pas son nombre de PV.

NB : Si un personnage ne possède pas de face Turbo Duckie, il ne peut être transformé.

4.3 PLAN D'ATTAQUE



Placez 1 à 3 carte(s) Action devant chacun des héros que vous voulez faire combattre. Ils sont alors considérés comme **actifs**.



Un héros qui n'a pas de cartes devant lui n'attaque pas et ne peut pas être attaqué sur cet assaut. Il est considéré comme **inactif**. Inclinez légèrement sa carte pour symboliser ce statut.



Un héros ne peut jamais avoir plus de 3 cartes Action posées devant lui, quel que soit le nombre de joueurs le contrôlant. Les cartes doivent être posées dans un **ordre croissant**. Il est impossible de poser une carte de valeur inférieure sur une carte déjà posée.

Il est cependant possible de poser une carte de même valeur.

Un héros ne peut attaquer que l'adversaire en face de lui (dans la même colonne) sauf précision indiquée par une carte.

Un Boss est considéré comme faisant face à tous les héros.



Si, lors d'une manche, tous les héros sont inactifs (aucune carte Action n'a été posée), chaque héros perd 1PV !

Lorsque vous jouez à plusieurs, vous pouvez poser plusieurs cartes, puis attendre qu'un autre joueur ait posé des cartes avant d'en poser à nouveau.

Une fois que tous les joueurs ont posé toutes les cartes qu'ils voulaient poser, passez au combat.

4.4 COMBAT

Piochez et placez une carte Action devant chaque adversaire (Zbire ou Boss) faisant face à un héros Actif (un héros devant lequel se trouvent une ou plusieurs cartes), en partant du Héros le plus à gauche. Chaque héros ne combat que l'adversaire directement face à lui (sauf spécifié sur sa carte).

L'affrontement commence.

Résolvez les combats dans l'ordre, en partant du combat le plus à gauche, et ainsi de suite, en défaussant chaque fois les cartes Action lorsque le combat est résolu.

Un combat se déroule en 3 étapes :

1. Détermination de l'Attaquant et du Défenseur
2. Calcul des valeurs d'attaque et de défense
3. Résolution des effets

4.4.1 - DÉTERMINATION DE L'ATTAQUANT ET DU DÉFENSEUR

Une fois que tous les joueurs ont posé toutes les cartes qu'ils voulaient poser, vous passez au combat. L'attaquant est celui dont la classe de sa dernière carte posée l'emporte, indépendamment de sa valeur. L'autre est le défenseur.

Si ces cartes sont de même classe, celle avec la valeur la plus haute l'emporte. Une carte Turbo (T) l'emporte sur toutes les autres valeurs.

En cas d'égalité de classe (si la valeur n'est pas T), ajoutez les valeurs des autres cartes de même classe que la dernière carte Action posée sur le personnage. La somme de plus forte valeur est l'attaquant !

En cas de nouvelle égalité, il n'y a ni attaquant ni défenseur, cette attaque est annulée.



4.4.2 - CALCUL DES VALEURS D'ATTAQUE ET DE DÉFENSE

La valeur des cartes Action jouées devant un personnage s'ajoute à sa valeur d'attaque s'il est attaquant, et à sa valeur de défense s'il est défenseur.

Il est possible de réaliser des combos (des enchaînements de coups puissants), en posant devant un personnage plusieurs cartes de même classe que la sienne.

Chaque carte de même classe ajoute +1 à sa valeur d'attaque sur cet assaut.

Toutefois, si une carte d'une autre classe est intercalée parmi les cartes ou se retrouve sur le dessus, le Combo ne fonctionne pas totalement et le bonus de points est amoindri, voir annulé.



Rappel : Gina est une combattante de classe Soda, elle doit optimiser ses cartes Soda !

4.4.3-RÉSOLUTION DES COMBATS

Si la valeur d'attaque est **supérieure ou égale** à la valeur de défense : l'attaquant touche et le défenseur perd 1 PV.



Si la valeur d'attaque est **inférieure** à la valeur de défense : l'attaque est parée, le défenseur ne perd aucun PV (l'attaquant non plus).



Si la valeur de la plus forte carte (la dernière posée) de l'attaquant est un T :

● si elle est de la même classe que le personnage et s'il dispose d'une Super Attaque Turbo, celle-ci est activée.



● si elle est d'une classe différente ou que le personnage ne dispose pas d'une Super Attaque Turbo, le défenseur perd 1 PV.



Si la valeur de la carte est un T en défense, l'attaque est automatiquement parée.

Si deux cartes T se font face, l'attaque est automatiquement parée.

Les Zbires n'ont qu'un seul point de vie (pas besoin de carte burger !). Dès qu'ils sont vaincus, vous récupérez leur carte et la placez face SeedZ visible sous le héros qui vient de remporter le combat. Les SeedZ vous permettent d'utiliser les Super Attaques de vos héros, ou peuvent être utilisés comme monnaie entre les épisodes.



Durant un combat, il est possible qu'un de vos héros perde tous ses PV. Il est alors considéré comme vaincu. Retirez sa carte de votre équipe en la plaçant sur le côté. S'il s'agissait du leader, vous devez remplacer un autre héros de votre équipe au centre, lors de la prochaine permutation.

Vous ne pouvez plus utiliser le personnage vaincu pour le reste de l'aventure (sauf si une carte indique le contraire) : remettez-le dans la boîte de jeu. *Pour éviter une défaite cuisante, vos héros peuvent se replier (cf. p.14).*

4.5 RÉCUPÉRATION

La phase d'affrontement face aux Zbires dure, au maximum, un nombre d'assauts indiqués sur la carte Aventure présentant l'épisode.

À la fin de chaque Assaut (tout ou partie de vos héros ont affronté une ligne de Zbires), diminuez le compteur de tours des Zbires de 1 (en pivotant ou retirant une des cartes Burger).

La phase d'affrontement des Zbires prend fin immédiatement sous deux conditions :

- Lorsque le décompte des tours (symbolisés par les burgers) atteint zéro, défaussez alors les derniers Zbires présents (sans récupérer les cartes SeedZ qui leur sont associées) et dévoilez le Boss de l'épisode en cours.
- Lorsqu'il ne reste plus d'ennemi, dévoilez le Boss de l'épisode en cours.

SEEDZ BONUS II

Si vous parvenez à vaincre tous les Zbires avant la fin du décompte, vous gagnez un bonus de 5 SeedZ ! Piochez-les dans la réserve de SeedZ et répartissez-les comme vous le souhaitez entre vos héros.



Une fois l'assaut terminé, chaque joueur pioche autant de cartes Action que nécessaire pour refaire sa main de sorte d'avoir toujours en début d'assaut son nombre maximum de cartes.

Si la Phase «Zbires» n'est pas terminée, débutez un nouvel assaut.

Sinon démarrez la phase «Boss».

5. AFFRONTER UN BOSS

Lorsqu'il est temps d'affronter un Boss, dévoilez sa carte en retournant la première carte de la pioche d'Aventure.

La première fois que vous jouerez l'aventure, vous ne connaîtrez pas les Boss qui arrivent. Servez-vous de cette première expérience lors de vos parties suivantes !

- Un Boss possède plusieurs PV.

Glissez une ou plusieurs cartes Burger derrière sa carte, pour représenter ses PV.

Au fur et à mesure que vous le blessez, pivotez les cartes Burger sur les faces correspondantes, ou retirez-les.

Dès qu'un Boss perd son dernier PV, il est vaincu et vous remportez l'épisode en cours !

- Les Boss bénéficient des points de combo liés à leur Classe.

- Un boss ne joue qu'une seule carte Action, sauf pouvoir indiquant le contraire.

- Bien qu'un boss soit placé face au leader des héros, il est considéré comme faisant face à tous les membres de l'équipe.



- Pendant la phase de «boss», certains Boss se font aider de Zbires. Dans ce cas, placez les Zbires en vous servant dans la pioche restante, et en commençant par les emplacements adjacents au Boss. S'il ne reste pas assez de Zbires dans la pioche, tant mieux pour vous !

Tout Zbire vaincu durant un combat de Boss rapporte des SeedZ comme dans la phase Zbires.



Important : les héros doivent vaincre les Zbires face à eux pour pouvoir continuer à affronter le Boss. Seul le leader continue d'affronter le Boss, quelque soit le nombre de Zbires en jeu. Dès qu'un héros n'a plus de Zbire face à lui, il est considéré comme faisant face au Boss.

Si vous abandonnez face à un Boss et choisissez de vous replier, vous devrez recommencer le même épisode et donc affronter à nouveau le même Boss. Bien entendu, il aura alors récupéré tous ses PV.

En résumé : affronter un Boss fonctionne globalement comme affronter les Zbires, à ceci près qu'il fait face à tous les héros simultanément. Tous les héros l'attaquent et il attaque tous les héros.

NB : L'Atout d'un Boss est actif durant tout le combat.

Comme les Zbires, le Boss joue une carte tirée et posée devant lui (sauf contre-indication sur sa carte). Dans le cas où un Boss joue plus d'une carte, révélez les cartes dans l'ordre, même si la seconde est plus faible que la première, et faites la somme des cartes.

Toutefois, si l'une des deux cartes est une carte T, seule cette carte est prise en compte. Si toutes les cartes tirées pour le Boss sont des cartes T, seule la dernière est prise en compte.

Pour résoudre le duel (définir quelle classe l'emporte), seule la classe de la dernière carte compte.

La résolution du combat se fait alors pour chaque héros actif, en partant du héros le plus à gauche. Il est donc tout à fait possible qu'il blesse deux héros et que deux autres héros le blessent, par exemple.

Si un Boss tire une carte T de sa classe, sa Super Attaque Turbo est déclenchée automatiquement et immédiatement, puis tout l'assaut prend fin, peu importe le nombre de héros qui pouvaient attaquer.



Si un Boss tire une carte T d'une autre classe et est attaquant, il retire 2PV (au lieu d'1PV) s'il touche.

Comme pour les assauts contre les Zbires (cf. 4.3), si à un moment, aucun héros n'attaque le Boss (tous les héros sont inactifs), alors tous les héros perdent 1PV.

Une fois le Boss battu, la mission prend fin. Prenez sa carte avec vous pour réclamer la récompense. Un Boss vous octroie un gain en SeedZ égal à sa récompense. Les SeedZ gagnés par les héros avec la récompense sont ajoutés à ceux gagnés pendant l'épisode : ils ne peuvent pas être conservés d'un épisode à l'autre et doivent être dépensés au QG (cf. §7).

Une fois que vous avez dépensé sa récompense, remettez le Boss dans la boîte.

Ensuite, vous retournez vous reposer à votre QG (cf. §7).
Tous les joueurs défaussent toutes leurs cartes Action.

C'est à ce moment que vous pouvez sauvegarder la partie et reprendre plus tard (cf. Sauvegarde).



6. GUIDE DE SURVIE

Durant une aventure, les héros vont être plus ou moins grièvement blessés, ce qui va influencer sur votre gestion de l'équipe, voire vous forcer à renoncer à la mission de l'épisode...

Héros blessé / vaincu

- Un héros qui a perdu des PV mais à qui il reste au moins 1PV est dit **Héros blessé**. Au début de l'aventure, les héros blessés ne reprennent pas de PV entre les épisodes. Mais n'ayez crainte, une solution va vite arriver. D'ici là, prenez soin de vos blessés.

- Un héros dont les PV sont tombés à 0 durant un combat est dit **Héros vaincu**. Sauf indication contraire, il ne peut plus être utilisé durant le combat en cours. Il s'est fait salement rosser et la partie est finie pour lui.

Il ne pourra plus être utilisé de toute l'aventure en cours.

Une fois l'épisode terminé, remettez sa carte dans la boîte.

Si vous veniez à perdre ainsi les 5 Turbo Duckies, la partie serait immédiatement finie.

«Oui, Game Over, comme on dit.»

Repli

Il est possible de se replier à tout moment durant les phases Zbire ou Boss. Vous abandonnez la mission en cours et rentrez au QG à bord du Cosmo Truck, sans l'avoir réussie.

Lorsque vous vous repliez,
vous devez défausser TOUTES les cartes SeedZ de votre équipe.

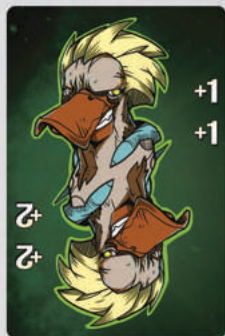


Reconstituez une équipe avec vos héros disponibles (blessés ou non, mais pas vaincus), et recommencez l'épisode que vous venez de rater.

«Une belle brochette de bras cassés...»

Cartes Bonus / Malus

Ces cartes, contenant des +1, +2, -1 et -2 dans leurs angles, servent à garder une trace des altérations de statuts des héros et ennemis.



exemple de malus



NB : Ces cartes sont défaussées en cas de retour au QG.

7. QUARTIER GÉNÉRAL DES DUCKIES (QG)

Le QG des Duckies accueillera plusieurs éléments, progressivement durant la partie.

Lorsque vous aurez vaincu le premier Boss, vous obtiendrez le premier élément de votre QG.

Le jeu vous indiquera à quelle page des règles vous rendre pour savoir comment mettre en place et utiliser cet élément. **Pour le moment, vous n'avez pas besoin d'y aller.**

Vous retournez automatiquement à votre QG dès que vous avez terminé une mission ou que vous avez effectué un repli.

Vous ne partez du QG que pour commencer un épisode : le dernier (si vous vous êtes repliés), ou le prochain (celui qui se trouve sur la pioche Aventure). *Bonne chance !*

8. VICTOIRE ET DÉFAITE

Conditions de victoire

Vous êtes parvenus à vaincre les 20 Boss du jeu ? Félicitations, vous êtes venus à bout de toute la racaille de l'univers connu ! Vous venez d'entrer dans la légende, tout en restant «undercover» (sous couverture).

Il est temps pour vous de vous essayer aux autres modes de jeu, ou de tenter une nouvelle partie en explorant de nouvelles stratégies et en découvrant de nouveaux personnages. Ferez-vous aussi bien ou mieux encore qu'à votre précédente victoire ?

Conditions de défaite

La partie est perdue dès que l'un des cas suivants est rencontré :

- pendant un épisode, tous les héros envoyés en mission sont vaincus
- vous perdez les 5 Duckies de base, progressivement ou tous d'un coup
- lors d'un épisode, il est impossible d'envoyer au moins 5 héros en mission, dont au moins un Duckie

En cas de défaite, vous devrez recommencer l'aventure du tout début.

Reprenez tous les héros vaincus. Reconstituez le deck Aventure, et c'est reparti !

9. SAUVEGARDE

Lorsque vous souhaitez faire une pause dans votre aventure, vous pouvez sauvegarder la partie lorsque vous êtes au QG. Servez-vous de la carte Sauvegarde pour ranger vos héros, leurs cartes Burger et leurs objets éventuels, et conserver ainsi votre progression.

Lorsque vous reprendrez votre partie, il ne vous faudra que quelques secondes pour recommencer exactement là où vous l'aviez laissée.

Pour effectuer votre sauvegarde, prenez la carte Sauvegarde et placez derrière, dans l'ordre :

- chaque héros de l'équipe avec ses PV
- les objets de l'équipe
- la carte Aide
- les personnages au QG
- la carte «Hôpital» (une fois que vous l'aurez débloquée)
- les personnages à l'hôpital

Les cartes restantes retournent dans leur paquets respectifs.



ATTENTION : POUR PRÉSERVER LA QUALITÉ DE VOTRE AVENTURE, NE LISEZ PAS LES RÈGLES AU-DELÀ DE CETTE LIMITE, SAUF SI UNE CARTE DU DECK AVENTURE VOUS Y INVITE.



10. MAGASIN "CHEZ HAS-HAN"

Félicitations, vous venez de débloquent le Magasin !
Vous allez pouvoir acheter des objets en dépensant des SeedZ, et utiliser ensuite ces objets durant vos combats.

- Déballez le deck SURPRISES
- Prenez les 19 cartes Has-Han ① et mélangez-les.
- Remettez le reste du paquet dans la boîte

Mise en place du Quartier Général :

Placez la carte **Le Magasin d'Has-Han** au centre de la table.
Placez la pioche **Has-Han** au dessus du Magasin.

Lorsque vous voulez visiter le Magasin :

Dévoilez les 3 premières cartes Has-Han, que vous posez sous la carte du Magasin. Ces 3 cartes sont immédiatement disponibles à l'achat.

Chaque objet du Magasin possède un coût en SeedZ et vous n'êtes pas limité en nombre d'objets que vous pouvez acheter par tour (la seule limite étant votre stock de SeedZ).

Lorsque vous achetez une des 3 cartes disponibles, dévoilez la première carte de la pioche d'objets et placez-la à la place de la carte acquise. Vous pouvez acheter cette nouvelle carte immédiatement s'il vous reste assez de SeedZ. Le coût de l'objet est indiqué en haut à droite de la carte.



Une fois que vous avez terminé vos achats, défaussez les 3 cartes Has-Han présentes, face visible, à droite de la pioche du Magasin.

Lorsque la pioche du Magasin est vide, composez une nouvelle pioche en mélangeant les cartes de la défausse.



Les objets du Magasin sont à usage unique, se posent à côté de votre équipe et peuvent être joués à tout moment (sauf précision) durant un épisode. Ils sont défaussés après utilisation. Les objets non utilisés durant un épisode sont conservés pour les suivants.



11. HÔPITAL

Félicitations, vous venez de débloquent l'Hôpital !

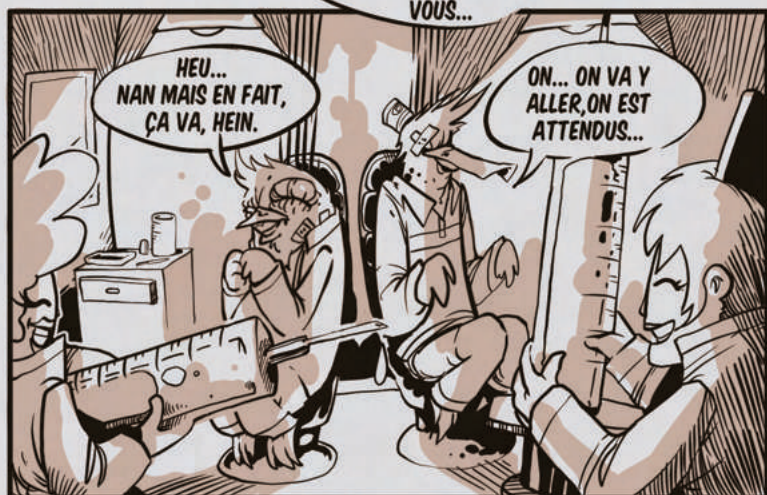
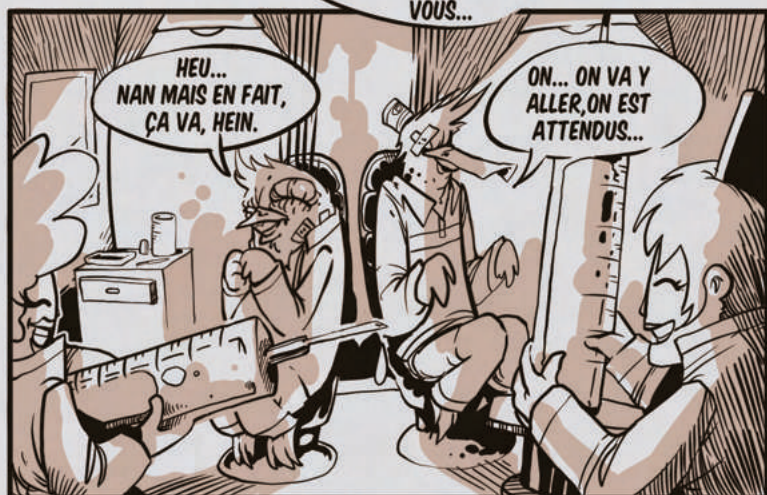
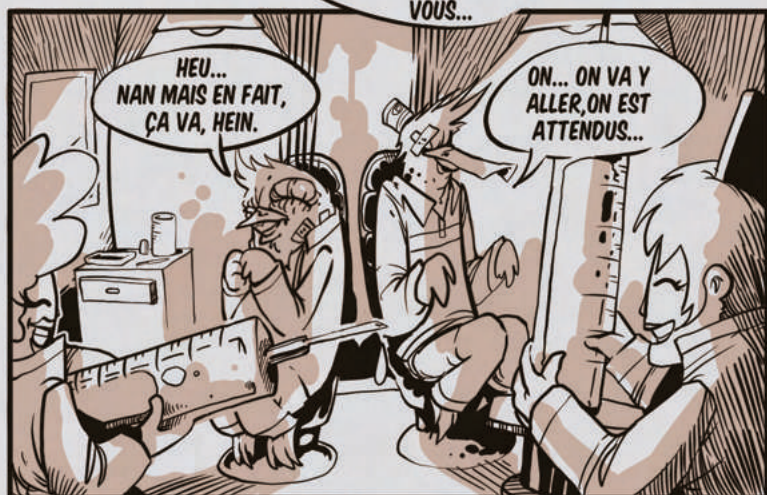
L'hôpital permet à un ou plusieurs héros blessé(s) de se reposer et de récupérer tous ses PV en y restant le temps d'un épisode. Lors de la mise en place du Quartier Général, ajoutez la carte **Hôpital** à côté du Shop.



Lorsque vous voulez utiliser l'hôpital :

- Glissez derrière la carte hôpital toutes les cartes de héros que vous ne souhaitez pas jouer lors de l'épisode suivant.
- Il vont se reposer à l'hôpital durant un épisode complet. À la fin de l'épisode suivant, ces héros seront de nouveau disponibles, avec tous leurs PV récupérés.





12. GARAGE

Félicitations, vous venez de débloquent le Garage de Papa Joe, où vous allez pouvoir acheter des améliorations pour vos Turbo Duckies et même tenter de construire Quark, le robot en kit !



- Prenez les 17 cartes Écrou ① dans le deck SURPRISES.
- Rangez la carte Quark dans la boîte, vous pourrez la récupérer plus tard !
- Mélangez les 16 cartes GARAGE restantes.

Le garage va vous permettre d'acheter des Améliorations pour les 5 Duckies, ainsi que des pièces détachées pour construire Quark, le Turbo Robot.

Lors de la mise en place du QG, ajoutez la carte **Le Garage de Papa Joe**. Placez le **Deck Écrou** au dessus (voir schéma).

Lorsque vous voulez visiter le Garage :

Dévoilez les 3 premières cartes Écrou, que vous posez sous la carte du Garage de Papa Joe.

Ces 3 cartes sont immédiatement disponibles à l'achat.

Le fonctionnement est exactement le même que pour le Magasin, que vous savez désormais parfaitement utiliser.



Lorsque vous achetez une amélioration, vous pouvez l'associer directement au Duckie correspondant.

Les améliorations sont propres à certains Duckies (repérable par un bandeau de sa couleur).

Vous ne pouvez associer qu'une seule amélioration spécifique à chaque Duckie. Si vous achetez une autre carte pour le même Duckie, choisissez celle que vous lui associez pour l'épisode suivant, l'autre reste au QG.

Lorsque vous possédez les 6 cartes pour construire Quark, prenez sa carte dans la boîte et ajoutez-le immédiatement à la réserve de héros de votre QG. Rangez les six cartes Quark en Kit dans la boîte, vous n'en aurez plus besoin.





YO,
JOE !



AH ! GINA !
TA DERNIERE MISSION
S'EST BIEN PASSEE ?
J'AI UN TRUC
POUR TOI.



COMME
TOUJOURS, JOE.
ON LES A FRACASSES.
C'EST QUOI CE "TRUC"
DONT TU PARLES ?

ÇA.



VOILÀ LE PSYCHO STAR BFG V2000
A PULSION QUANTIQUE, VISEE
BT-QUADRIPHONIQUE LASER
ET OPTION GRILLE-PAIN.

13. AGENCE GALACTIQUE POUR L'EMPLOI

Félicitations, vous venez de débloquent l'Agence Galactique Pour l'Emploi (AGPE) ! Vous allez désormais pouvoir gonfler les rangs de votre équipe en recrutant de nouveaux héros !

Prenez le paquet de cartes AGPE et mélangez les cartes.

Lors de la mise en place du QG, ajoutez la carte **Locaux de l'AGPE**. Placez le Deck d'**alliés AGPE** à côté.



Lorsque vous voulez visiter l'AGPE :

- Payez le coût de **15 SeedZ**



• Dévoilez les 3 premiers candidats, que vous posez au-dessus de la carte de l'AGPE, et recrutez votre nouvel allié en prenant sa carte et en l'ajoutant à votre équipe ! Ce héros fait désormais partie de votre équipe et peut être utilisé dans les épisodes ou vous attendrez au QG.

NB : Un seul recrutement AGPE est possible entre chaque épisode.

- Réintégrez les cartes non choisies à la pioche et mélangez-la.



Tout allié recruté est conservé jusqu'à la fin de l'aventure, tant qu'il n'est pas vaincu durant un épisode.



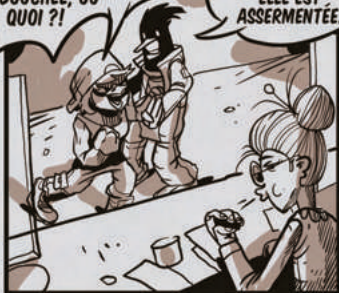
**MODE DE JEU
DÉBLOQUE !**

Félicitations ! Débloquent l'AGPE vient de vous donner accès à l'un des nouveaux modes de jeu ! Rendez-vous pages 26-27 pour découvrir les règles du mode 1vs1 : **COMBAT POUR LE COSMOVERSE !**



MAIS BON SANG !
ON DOIT SAUVER
L'UNIVERS ! VOUS ÊTES
BOUCHÉE, OU
QUOI ?!

ARRÊTE, GINA.
TU PEUX PAS LUI
PARLER COMME ÇA,
ELLE EST
ASSERMENTÉE.



BON...
BAH L'UNIVERS VA
DEVOIR ATTENDRE
UN PEU POUR
ÊTRE SAUVE...



**VOUS AVEZ DÉSORMAIS TOUS LES ÉLÉMENTS POUR RÉUSSIR À
VAINCRE LES 20 PLUS TERRIFIANTES MENACES DE LA GALAXIE !**

**DERRIÈRE CETTE PAGE SE TROUVENT DEUX MODES DE JEU
SUPPLÉMENTAIRES QUE VOUS DÉBLOQUEREZ EN FINISSANT
L'AVENTURE. N'ALLEZ LIRE CES PAGES
QUE LORSQUE LE JEU VOUS LE DIRA.**

14. MODES DE JEU SUPPLÉMENTAIRES

14.1 MODE OVERLORD

Pour 2 à 5 joueurs

Le mode Overlord permet à un joueur de contrôler les Boss, face à 1 à 4 joueurs contrôlant les héros.

L'Overlord va tenter d'écraser les Duckies et leurs alliés avant la fin des 4 épisodes de ce mode.

Mise en place spécifique :



1. L'Overlord commence par choisir secrètement les 4 Boss qu'il va jouer. Il dispose pour cela d'une valeur de récompense de **40 points**. En cumulant les points de récompense des 4 Boss qu'il va choisir, il ne peut excéder 40.

NB : Il est donc impossible de jouer Râ (si vous l'avez rencontré, vous comprenez pourquoi en étudiant sa récompense). En revanche, tous les autres Boss sont jouables.

2. Une fois que l'Overlord a choisi ses Boss, il les range par ordre croissant, face cachée, de sorte que le plus faible soit sur le haut de la pioche et le plus fort tout en bas. À aucun moment les héros ne savent qui sera le prochain Boss.

3. Les héros débute ce mode avec :

- les **5 Duckies face Turbo**
- **Alpha & Omega**
- **Princess Stride**

Ils en choisissent 5 pour constituer leur équipe de départ. Ajoutez les cartes Burger pour symboliser les PV.

Dans ce mode, les Duckies sont tout le temps en mode Turbo Duckie, même s'ils n'ont pas de carte SeedZ devant eux.

4. Lorsque tout le monde a choisi son équipe, l'Overlord pioche 7 cartes Action, et les héros en piochent de la même façon que pour le mode aventure :

7 cartes si vous êtes seul(e) à jouer les héros, 4 chacun si vous êtes deux joueurs, 3 chacun si vous êtes trois, 2 chacun si vous êtes quatre. Ces cartes constituent votre main de départ.

5. L'Overlord révèle le premier Boss et place le bon nombre de burgers.

6. Les héros reçoivent collectivement autant de Seedz que la récompense du boss +5 (ex. 6 pour Fonzombie, 23 pour Grojira) et se les répartissent comme ils le souhaitent.

Toutefois, il est **impossible de donner plus de 5 SeedZ à un même héros.**

Une fois distribués, ces SeedZ ne peuvent plus être déplacés (sauf atout ou attaque spéciale)

LE COMBAT PEUT COMMENCER !

Déroulement d'un assaut :

1. Les héros peuvent effectuer une permutation s'ils le souhaitent.
2. L'Overlord peut se défausser de X cartes Action pour en piocher (X - 1) nouvelles. Le nombre maximal de cartes qu'il peut avoir en main est réduit de 1 jusqu'à la fin de l'affrontement.
3. L'Overlord joue sa carte Action **face cachée** devant lui. Dans les rares cas où il peut jouer plusieurs cartes Action, il les joue toutes maintenant, faces cachées.
4. Les héros jouent leurs cartes Action comme dans le mode Aventure.
5. L'Overlord dévoile sa carte Action, et l'assaut est résolu comme dans le mode Aventure classique.
6. Une fois l'assaut résolu, tout le monde complète sa main de cartes et un nouvel assaut commence.

Si les héros battent un Boss, tout le monde défausse ses cartes Action et les héros retournent au QG, où ils vont pouvoir modifier la composition de leur équipe.

Retour au QG (différent du mode Aventure) :

Dans le mode Overlord, seule l'AGPE est disponible au QG. Les autres éléments du QG (Magasin, Hôpital, Garage) restent dans la boîte.

- Défaussez toutes vos cartes SeedZ restantes.
- Piochez 3 cartes AGPE, révélez-les et choisissez un allié. Il fait désormais GRATUITEMENT partie de votre équipe.
- Remettez tout héros vaincu dans la boîte, il n'est plus utilisable sur cette partie.
- Aucun de vos héros ne reprend de PV entre les combats. Faites attention !
- Lorsque vous avez composé votre nouvelle équipe de 5 héros, l'Overlord dévoile le Boss suivant, les héros reçoivent et se répartissent les Seedz et un nouvel affrontement débute...

Conditions de victoire pour l'Overlord

L'Overlord l'emporte si :

- Si les 5 héros sont vaincus durant un combat
- Si ses adversaires ne peuvent débiter un épisode avec une équipe de 5 héros.
- Si à un moment, aucun des Duckies ne peut faire partie de l'équipe envoyée au combat.

Condition de victoire pour les héros

Les héros l'emportent si :

- Les 4 Boss sont vaincus

UN JOUR JE SERAI
MAÎTRE DE L'UNIVERS.
MÊME SI J'AI PAS UN SLIP
EN PEAU DE BÊTE, MÊME SI
C'EST PAS DANS CE JEU...
MAIS LE JOUR VIENDRA.



14.2 MODE COMBAT POUR LE COSMOVERSE

Duel à 2 joueurs

Dans ce mode, vous allez affronter un ami en incarnant chacune une équipe de 3 héros.

Le vainqueur est celle ou celui qui remporte le combat !

Spécificités du mode Combat pour le Cosmoverse :

Deux joueurs s'affrontent en jouant uniquement des Héros (Duckies et alliés).

Les joueurs vont constituer des équipes de **3 héros** et jouer **avec une main de 5 cartes**.

L'équipe qui n'a plus de héros perd la partie.

*Pas de QG des Duckies,
pas de repli,
juste une bonne...*

grosse...

BAGARRE !



Mise en place :

Dans ce mode, vous ne jouez qu'avec 3 colonnes (le leader et une colonne de chaque côté) au lieu des 5 habituelles.

Placez devant les deux joueurs la totalité des héros que vous avez débloqué dans le jeu (y compris Quark, si vous l'avez déjà construit). Les Duckies sont placés face Turbo Duckie.

Choisissez comme vous le souhaitez le joueur qui sera désigné comme premier joueur.

Désormais, quand il est question de "gauche", il s'agit de la gauche du premier joueur.

Le premier joueur choisit un personnage et l'ajoute à son équipe. Puis c'est au tour de son adversaire, et ainsi de suite jusqu'à ce que les deux joueurs aient constitué une équipe de 3 héros.

Si vous décidez de jouer les Duckies, ils seront joués face Turbo et ne peuvent pas repasser en mode Civil, même s'ils n'ont plus suffisamment de cartes SeedZ.

Le premier joueur dispose 1 héros dans la colonne qu'il souhaite puis c'est au tour du 2e joueur de faire de même, puis de nouveau au 1er joueur, et ainsi de suite jusqu'à ce que les 2 équipes soient déployées.

Chaque joueur pioche alors 5 cartes Action de façon à constituer sa main de départ.

Placez la pioche de cartes SeedZ à proximité des deux joueurs.

Chaque joueur démarre avec 5 cartes SeedZ, qu'il distribue comme il le souhaite à son équipe. Glissez les cartes Burger derrière vos personnages, de façon à représenter leurs PV.

LE COMBAT PEUT COMMENCER !

Déroulement d'un assaut :

1. Le premier joueur annonce s'il effectue une permutation ou non. Puis le deuxième joueur fait de même. Il n'est alors plus possible au premier joueur de permutation.
2. En commençant par le premier joueur, chacun joue l'un après l'autre une ou plusieurs cartes face cachée devant un de ses héros, jusqu'à ce que les deux joueurs aient passé ou n'aient plus de cartes.
 - Lorsque vous passez, vous ne pouvez plus rejouer sur cet assaut.
 - Les cartes Action devant un héros sont jouées en une seule pose. Il n'est pas possible de rajouter des cartes plus tard à un héros.
3. Lors de l'assaut, si vous avez activé un de vos héros et que celui du joueur adverse lui faisant face est inactif, piochez une carte SeedZ pour votre héros. L'adversaire étant inactif, il n'y a ni attaquant, ni défenseur. Si vous avez joué une Super Attaque Turbo, elle ne se déclenche pas.
4. Résolvez ensuite l'assaut, comme dans le mode Aventure.
5. Puis chaque joueur refait sa main.

Si un héros est vaincu, retirez-le du jeu. Le héros face à lui ne se trouvant face à personne, il est automatiquement inactif. Pour l'attaquer ou le faire combattre, il faudra qu'un adversaire se trouve face à lui.

Lorsqu'une équipe est entièrement décimée, le joueur qui a survécu remporte la partie !



16. NOTES, PRÉCISIONS, CAS PARTICULIERS

SITUATIONS

- Le leader est toujours le personnage central de l'équipe. Si le leader est vaincu, il est remplacé à la fin de l'assaut en cours par un autre héros. La place centrale du leader est la seule qui doit toujours avoir un héros qui l'occupe.
- Les bonus de combo sont comptabilisés dans la résolution des égalités.
- Lorsqu'un personnage regagne des PV, il ne peut jamais dépasser ses PV initiaux.
- Une ligne de Zbires est une ligne horizontale (pour les cartes objet).
- Quand un boss a des Zbires avec lui, le boss est Leader (colonne centrale) et les Zbires sont autour de lui. Les héros qui ne sont pas Leader ne peuvent attaquer ce boss qu'une fois le Zbire en face d'eux éliminé.
Il ne peut avoir que 4 Zbires maximum autour de lui.

PERSONNAGES

- **Turbo Dudley** : L'attaquant désigné qui ne fait pas de dégâts est quand même considéré comme ayant touché son ennemi.
- **Nerd Prime** : Lorsque Nerd Prime convertit un Gauro, il ne gagne pas de Seedz. Les stats (Attaque, Défense et Santé) des Gauro Krew placés sous Nerd Prime sont ajoutés à ses stats. Lorsqu'il perd 1 PV, il doit en priorité utiliser ceux des Gauro Krew (la carte Gauro Krew est alors défaussée, et les stats de Nerd Prime baissent d'autant). Tous les Gauro Krew convertis sont défaussés entre les épisodes.
En mode Overlord ou 1vs1, les Gauro Crew sont pris dans les cartes Seedz. Il n'est pas nécessaire qu'ils soient visibles sur la zone de combat.
- **Starlight** : Ne fait pas de dégâts lorsqu'elle utilise son attaque T.
- **Princess Stride** : Ne perd pas ses bonus/malus si elle reprend des PV.
- **Tyris Hunter** : Perd tous ses bonus Att+1 dès qu'elle ne touche pas.
- **Mo** : Son Attaque Spéciale annule toutes les attaques à venir sur cet assaut, celles des ennemis et celles des héros.
- **Bernard Dugland** : Échangez une carte Action : la carte qui était devant le héros est ajoutée à votre main.

OBJETS

- **Gally Pizza** : Remplacez un héros en jeu par un héros se trouvant au QG : le héros qui part ne récupère pas ses PV. Le héros qui prend sa place récupère les SeedZ laissés par celui qui est parti. S'effectue avant la résolution du combat (avant la détermination de qui est attaquant et défenseur).
- **Kaelawen's Meeple** : Concerne les dégâts restants à faire. La carte peut être utilisée au moment de la découverte des cartes Action des ennemis, *juste avant la résolution*.
- **Mister Zombi** : Le héros ramené au QG revient avec tous ses points de vie.
- **Banane Solo** : L'ennemi désigné ne touche pas sa cible : l'ennemi désigné reste attaquant mais ne touche pas le héros qu'il combattait (et donc ne fait pas de dégâts).

F.A.Q. DES BOSS

Au gré de nos tests, nous nous sommes aperçus de la nécessité d'ajouter un volet complet sur les cartes et pouvoirs des boss de l'aventure. Ajoutez les noms au fur et à mesure de votre victoire sur les boss. Évidemment, pour éviter de gâcher l'aventure, ne lisez que les informations du boss de l'épisode en cours.



**ATTENTION SPOILER :
À LIRE UNIQUEMENT
SI VOUS ÊTES DEVANT
LE BOSS CONCERNÉ**

● ÉPISODE 3 :

Les Zbires sont piochés dans la réserve. S'il ne reste pas assez de Zbires dans la réserve, vous n'en ajoutez pas. Commencez par placer les Zbires les plus proches du Boss.

● ÉPISODE 4 :

En cas d'égalité entre deux héros pour la résolution de son attaque T, c'est le leader ou le héros le plus proche du centre qui encaisse. En cas de nouvelle égalité, choisissez quel héros encaisse.

● ÉPISODE 6 :

En cas de déclenchement de sa Super Attaque T, son atout n'est pas pris en compte.

● ÉPISODE 9 :

Vous choisissez le héros adjacent ciblé par le leader.

● ÉPISODE 10 :

Leur Super Attaque Turbo ne peut pas se déclencher 2 fois. S'ils déclenchent leur Super Attaque T, leur Atout ne s'applique pas.

● ÉPISODE 12 :

Constituez une pioche avec tous les Boss vaincus. Si la pioche est vide avant la fin du combat, reconstituez-la, mélangez les cartes, et piochez la première carte de cette nouvelle pioche.

● ÉPISODE 14 :

Si l'effet d'une des Super Attaques T ne provoque pas de dégât, retirez alors 2PV à la cible au lieu d'appliquer l'effet de la Super Attaque T.

● ÉPISODE 16 :

Son Atout "Joue une carte action supplémentaire" se joue comme indiqué au Chapitre "Affronter un Boss".

Pour sa Super Attaque T, en cas d'égalité de Seedz, les joueurs choisissent le héros vaincu.

● ÉPISODE 17 :

Chaque fois que sa Super Attaque T se déclenche, il ajoute une carte Action de plus au nombre de cartes Action qu'il joue à chaque tour !

● ÉPISODE 18 :

En cas de déclenchement de sa Super Attaque T, son atout n'est pas pris en compte.

● ÉPISODE 19 :

Elle possède 2 atouts, tous deux actifs.

GLOSSAIRE

Adjacent : En face, à gauche ou à droite du personnage.

Allié : Personnage pouvant être recruté, débloqué ou découvert.

Assaut : Tour de jeu.

Attaquant : Personnage ayant obtenu l'initiative lors d'un combat.

Blessé : Ayant perdu des PV mais pas encore vaincu.

Combat : Affrontement entre héros et Zbires, Boss ou autres Héros.

Deck : Paquet de cartes.

Défenseur : Personnage ayant perdu l'initiative lors d'un combat.

Duckie / Duckies : Les 5 cartes personnages de base (Curtis Hack, French, Gina Quackano, Ice Ice Dudley, Pam Duffy).

Ennemi : Personnage que les Héros combattent. En fonction des modes et phases de jeu, il peut s'agir de Zbires, Boss ou d'autres Héros.

Episode : Série de tours englobant de la mise en place, du combat et de la dépense de SeedZ pour améliorer son équipe. Le jeu comprend 20 épisodes.

Héros : Duckies et Alliés.

Leader : Héros placé en zone centrale.

Touche : Le personnage Attaquant dont la valeur d'Attaque est $\geq$ à la valeur de Défense de l'adversaire, touche son adversaire.

Upgrade (amélioration) : Objet ou arme qui peut être équipée par un Duckie spécifique.

Vaincu : Ayant perdu tous ses PV.

REMERCIEMENTS

PHIL VIZCARRO

Aux personnes hors du commun que j'ai croisé dans ma vie et qui ont changé le monde (ou au moins le mien) par leur simple présence. À la pizza regina sans viande, compagne des rushes pour respecter les deadlines improbables.

À toute l'équipe de Cosmo Duck, pour le soutien et la foi inébranlable en ma vision. À toutes les personnes que je connais et ne connais pas et qui ont un exemplaire de ce jeu entre les mains. À Greta.

À toutes et à tous : Merci.

ARMAND TEXIER

Dans le désordre : à ma famille pour m'avoir supporté, à mes potes pour m'avoir supporté.

Et à Charlotte, ma plus belle création. Merci.



CHALLENGES

BONNE CHANCE !

Nul doute qu'au cours de vos aventures, vous allez vivre des faits d'armes épiques ! Mais pensez-vous être à la hauteur pour réussir tous les challenges qui vont suivre ?

Dans cette rubrique, nous vous proposons de prouver votre valeur en pimant vos prochaines parties. Cochez simplement chaque challenge que vous remportez.

Episodes



- ☐ **MEME PAS PEUR !** Terminer un épisode avec une équipe uniquement composée de Duckies en mode Civil.
- ☐ **LES CULOTTES** Démarrer et finir un épisode avec une équipe entièrement composée de Héros féminins.
- ☐ **TENEZ VOS POSITIONS !** Terminer un épisode sans avoir fait aucune permutation.
- ☐ **INTOUCHABLES !** Terminer un épisode sans avoir perdu un seul point de vie (Burger).
- ☐ **LE GRAS, C'EST LA VIE** Terminer un épisode avec une équipe uniquement composée de Héros de classe «frite»
- ☐ **LE CHOIX D'UNE NOUVELLE GENERATION** Terminer un épisode avec une équipe uniquement composée de Héros de classe «soda»
- ☐ **ICE ICE BABY** Terminer un épisode avec une équipe uniquement composée de Héros de classe «glace»
- ☐ **LES YEUX FERMES** Terminer un épisode sans avoir joué aucune Super Attaque Turbo.

Zbires

- ☐ **EXPEDITION PUNITIVE** Éliminer 15 Zbires en 5 tours ou moins.
- ☐ **EXTERMINER !** Éliminer 15 Zbires en un seul assaut.

Boss

- ☐ **PATATE DE FORAIN** Toucher un Boss en obtenant une valeur d'attaque de 25 ou plus.
- ☐ **PAS DE TEMPS A PERDRE !** Battre un boss en un seul assaut.
- ☐ **2 MANDALES OU RIEN** Toucher un Boss avec 2 Super Attaques Turbo sur le même assaut.

Aventure

- ☐ **UN BON DEBUT** Terminer les 10 premiers épisodes.
- ☐ **MISSION ACCOMPLIE !** Terminer les 20 épisodes.
- ☐ **SILVERDUCKS** Terminer l'aventure sans qu'aucun Héros n'ait été vaincu.

SeedZ & Objets

- ☐ **L'ARGENT POURRIT LES GENS** À la fin d'un épisode, ne dépenser aucune Seedz au QG et toutes les défausser.
- ☐ **JUSTE L'ESSENTIEL** Posséder 8 objets du Magasin en même temps.

Alliance & AGPE

- ☐ **Y'A DU MONDE !** Posséder une équipe de 15 personnages (Duckies + Alliés)
- ☐ **PAITES LA QUEUE !** Posséder une équipe de 20 personnages (Duckies + Alliés)

COSMO DUCK'S

Undercover **TURBO DUCKIES**

Undercover Turbo Duckies

Auteur & Direction Artistique: Phil Vizcarro

Illustrateur : Armand Texier

Responsable du développement : Matthieu Delord

Conception graphique du livret de règles : Steve Kohten

Merci à tous les testeurs pour vos inestimables retours !



COSMO DUCK

59 rue de Bretagne

44450 Saint Julien de Concelles

**Rejoignez le Club Cosmo pour du contenu inédit
et suivre toutes nos actualités !**

www.CosmoDuck.com



Première édition ©Cosmo Duck 2020 - Tous droits réservés