

UN JEU DE BRETT J. GILBERT & MATTHEW DUNSTAN

ILLUSTRATIONS : BIBOUN

DESIGN GRAPHIQUE : FUNFORGE STUDIO

TRADUCTION DES RÈGLES : ANTOINE PRONO
RELECTURE DES RÈGLES : GERSENDE CHEYLAN

TESTEURS : JOHN TURNER, JEN WELLS, DARREN GREEN, TREV FRANCIS, MO HOLKAR,
ANDREW SHEERIN, ROSANNA, LYDIA & MIRANDA GREGORY, CHRIS & MICHAEL TOWL,
TREVOR BENJAMIN, ROB FISHER, DAVID BRAIN, CHRIS MARLING, DAVID, KATE,
MARK & PATRICK WILLIAMS, PHIL GRAY, MAUREEN & ANDREA GILBERT, JON TORRENS,
DAVID JOHNSTON, JONNY COLEMAN, VIRGIL IERUBINO, GEORGE MEAKIN, ROB HARRIS.

PR. EVIL

REGLES DU JEU

IEEII

GUIDE DE MISSION

LIVRET DES PIÈGES
MANUEL DE L'HORLOGE CENTRALE

LA CITADELLE DU TEMPS

Formez une équipe d'aventuriers et partez à la recherche des fameux trésors cachés dans le sinistre manoir du Professeur Evil : la Joconde, la pierre de Rosette, la machine d'Anticythère...

Tous ses larcins sont sous clef au cœur de sa demeure. Parcourez les couloirs et déverrouillez les portes pour désactiver les pièges qui protègent les trésors.

Récupérez-en quatre avant que le professeur ne les enferme à tout jamais !



MATÉRIEL



A 1 plateau de jeu représentant le manoir et l'horloge centrale

B 5 tuiles de personnage

• 42 cartes :

C 30 cartes Action [5 paquets de 6 cartes]

D 12 cartes Lieu

• 6 pions :

E 5 pions de personnage

Nathan Goodspeed, Maître des Mouvements

Edward Wyre, Seigneur des Rouges

Irene Elder, Reine du Temps

Leroy Johnson, Génie de l'Électronique

Destiny Bradshaw, Maîtresse du Hasard

F 1 pion noir du Professeur Evil

• 7 marqueurs :

G 6 marqueurs de trésor [2 rouges, 2 verts, 2 bleus]

H 1 marqueur de temps

I 18 portes

J 18 tuiles Trésor

K 12 tuiles Piège

L 3 dés [professeur, couleurs, horloge]

MISE EN PLACE



PRÉPARATION DU PLATEAU

- Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- Placez le pion du professeur dans le laboratoire **1** et le marqueur de temps sur le XII de l'horloge centrale. **2**
- Placez une porte sur chacun des 18 seuils du plateau. **3**

PRÉPARATION DES PIÈGES

- Mélangez les 12 cartes Lieu pour former une pile et placez-la face cachée à proximité du plateau. **4**
- Mélangez les 12 tuiles Piège pour former une pile.
- Piochez les 6 premières cartes Lieu et placez un piège aléatoirement dans chaque pièce correspondante, côté OFF. Ces pièges sont désactivés. **5**
- Piochez les 6 dernières cartes Lieu et placez un piège aléatoirement dans chaque pièce correspondante, côté actif. Ces pièges sont opérationnels. **6**

LE MANOIR EST PROTÉGÉ PAR :



4 pièges CADENAS

3 pièges SCIE

2 pièges CAMÉRA

2 pièges LASER

1 piège CONSOLE

PRÉPARATION DES TRÉSORS



Pour vos premières parties, nous vous recommandons de jouer sans les trésors marqués 55, car ceux-ci sont plus difficiles à sauver.
Pour vos prochaines parties, vous pourrez augmenter la difficulté en jouant avec ces trésors, et/ou en retirant les trésors marqués 30.

Avant de commencer la partie, préparez trois trésors comme suit.

- Mélangez les tuiles Trésor pour former une pile et placez-la face cachée à proximité du plateau. **7**
- Mélangez de nouveau les 12 cartes Lieu pour former une pile face cachée et placez-la à proximité du plateau.
- Révélez la première carte Lieu et la première tuile Trésor, puis placez le trésor dans la pièce correspondante.
- Placez un marqueur **rouge** sur la tuile Trésor (voir page suivante). **8**
- Placez l'autre marqueur **rouge** sur l'horloge centrale. Vous devez le placer dans la case qui se trouve à **N minutes du marqueur de temps** **9**, N étant le nombre inscrit sur la tuile Trésor (voir exemple plus loin).



Le marqueur de temps est sur le XII. Puisque le trésor rouge indique 45 minutes, vous allez placer le marqueur rouge sur le IX, soit 45 minutes après la position actuelle du marqueur.



Après quelques tours, le marqueur de temps est maintenant sur le IV. Vous devez placer un nouveau trésor vert. Puisque le trésor vert indique 40 minutes, vous allez placer le marqueur vert sur le XII, soit 40 minutes après la position actuelle du marqueur.

- Révélez la prochaine carte Lieu et la prochaine tuile Trésor et placez-la de la même façon. Utilisez les marqueurs verts.
- Répétez l'opération pour le troisième trésor avec les marqueurs bleus.
- **Ne mélangez pas** les cartes Lieu après cette étape.

Important :

Au début de la partie, le marqueur de temps est sur le XII, mais il va bouger au fur et à mesure du jeu. Les prochains trésors devront être placés suivant la position que le marqueur de temps occupera au moment où vous les placerez (voir ci-dessus).

CHOISIR UN PERSONNAGE



Nathan Goodspeed est prêt à l'action !

Chaque joueur choisit un personnage.

Placez votre tuile de personnage face cachée devant vous (le pouvoir spécial n'est pas encore actif et reste caché).

Mélangez vos cartes Action pour former une pile de cartes face cachée et placez-la à côté de votre tuile de personnage.

Placez le pion de votre personnage n'importe où en dehors du manoir.

Les personnages non utilisés, leurs cartes et leur pion sont remis dans la boîte.

COMMENT JOUER

Décidez au hasard qui sera le premier joueur. Ensuite, jouez dans le sens horaire. Un tour de jeu se divise en trois phases :

1. **Piochez 2 cartes** : révéléz les deux premières cartes Action de votre paquet.
2. **Faites vos actions** : faites 3 actions et jouez une carte Action.
3. **Lancez les 3 dés** : cela détermine ce que fait le professeur et vous informe de l'écoulement du temps.

À la fin de votre tour, passez les dés à votre voisin de gauche.

1. PIOCHEZ 2 CARTES

Piochez les deux premières cartes de votre paquet de cartes Action.

Lisez-les à voix haute, puis posez-les sur la table face visible.

Lorsque votre paquet de cartes Action est épuisé, mélangez les cartes et reformez un paquet face cachée.



Edward Wyre pioche ses deux cartes Action.

2. FAITES VOS ACTIONS

À votre tour, vous pouvez faire jusqu'à trois actions dans le manoir et éventuellement utiliser une des cartes Action que vous avez révélées lors de ce tour.

Les actions disponibles sont : **se déplacer**, **déverrouiller une porte**, **désactiver un piège**, et **recupérer un trésor**. Vous pouvez faire jusqu'à trois actions, dans n'importe quel ordre. Vous pouvez faire plusieurs fois la même action.

À tout moment de votre tour (avant vos actions, entre deux actions, ou après), vous pouvez jouer l'une des deux cartes Action que vous avez révélées au début du tour. Lisez la carte à voix haute, puis suivez les instructions. Ensuite, défaussez les deux cartes Action (vous pouvez les remettre face visible sous votre paquet de cartes).

- SE DÉPLACER -

Pour une action, vous pouvez vous déplacer d'une pièce à une autre, sous réserve que la porte soit ouverte. Lorsque vous êtes en dehors du manoir, vous pouvez entrer dans la galerie, la bibliothèque, ou la salle de bal en passant par les fenêtres.

Cependant,

- Vous ne pouvez pas entrer par le hall principal... vous n'êtes pas vraiment invités.
- Vous ne pouvez pas entrer dans la même pièce que le professeur.
- Vous ne pouvez pas franchir de portes verrouillées.
- Vous ne pouvez pas sortir du manoir.



Vous pouvez entrer dans le manoir par ces accès.

- DÉVERROUILLER UNE PORTE -



Pour une action, vous pouvez déverrouiller une des trois portes de la pièce où vous êtes : retirez la porte du plateau et mettez-la de côté.

Irene Elder dépense une action pour déverrouiller cette porte et préparer la voie pour ses acolytes.

- DÉSACTIVER UN PIÈGE -

Les trésors sont tous protégés par une série de pièges que vous devez désactiver.

Pour une action, vous pouvez désactiver le piège de la pièce où vous êtes en le retournant sur OFF.

Note : certaines cartes ou certains pouvoirs vous permettent de désactiver des pièges à distance. Dans ce cas vous pouvez désactiver un piège même si le professeur est dans la même pièce que celui-ci.



Leroy Johnson dépense une action pour désactiver ce LASER.

- RÉCUPÉRER UN TRÉSOR -

Chaque trésor est protégé par 1, 2 ou 3 types de pièges, indiqués sur sa tuile.

Pour récupérer un trésor, tous les pièges des types représentés sur sa tuile doivent être désactivés. Si vous avez désactivé tous les pièges d'un trésor et que vous êtes dans la même pièce que celui-ci, vous pouvez le récupérer pour une action.

Lorsque vous récupérez un trésor :

- placez-le directement sur la zone Trésors récupérés ;
- **réactivez immédiatement tous les pièges indiqués sur sa tuile ;**
- récupérez les marqueurs de couleur.

Mettez en place un nouveau trésor : révélez la première tuile Trésor de la pile et la première carte Lieu de la pioche, puis placez le trésor dans la pièce correspondante. Placez les marqueurs sur le nouveau trésor et sur l'horloge centrale (en fonction de la position du marqueur de temps), comme lors de la mise en place d'origine.

Exemple : le crâne de cristal est protégé par 3 scies, 1 console et 2 lasers. Tous ces pièges doivent être désactivés pour que quelqu'un puisse aller récupérer le trésor. Une fois que le trésor a été récupéré, les 6 pièges se réactivent.



3. LANCEZ LES DÉS

À la fin du tour de chaque joueur, le professeur joue : lancez les 3 dés pour résoudre son tour.

- Les deux dés blancs (**professeur** et **couleurs**) indiquent ce que fait le professeur.
- Le dé noir (**horloge**) indique la progression du temps : le marqueur de temps avance d'un ou deux crans.

- CHEVRONS ET COULEUR : DÉPLACEMENT -

Si le dé du professeur affiche 1, 2 ou 3 chevrons, le professeur se déplace d'autant de pièces dans le manoir. Il franchit les portes correspondant à la couleur du dé des couleurs (voir ci-dessous).

Les couleurs sont représentées sur le plateau par un tapis situé de part et d'autre de chaque porte.



Le dé du professeur indique 2 chevrons et le dé des couleurs indique bleu. Le professeur se déplace donc de 2 pièces en franchissant 2 portes bleues (identifiées par un tapis bleu).



Le dé du professeur indique 3 chevrons et le dé des couleurs indique rouge. Le professeur se déplace donc de 3 portes rouges (identifiées par un tapis rouge). La première porte était ouverte, donc le professeur la verrouille derrière lui. Dans la deuxième pièce, il trouve un piège désactivé, il le réactive aussitôt. Enfin, il tombe sur Destiny Bradshaw dans la dernière pièce, celle-ci doit fuir et son pion est posé à l'extérieur du manoir.

• **Portes : « J'étais pourtant sûr que cette porte était fermée à clef ! »**
Lorsque le professeur franchit une porte ouverte, il la verrouille derrière lui. Prenez une des portes mises de côté et placez-la sur le plateau. Le professeur n'est jamais bloqué par une porte verrouillée : il est chez lui, après tout...

• **Pièges : « Bon, ça s'est éteint tout seul. »**
Lorsque le professeur entre dans une pièce avec un piège désactivé, il le réactive aussitôt. Retournez-le sur son côté actif.

• **Joueurs : « Il y a quelqu'un ? »**
Si le professeur entre dans une pièce occupée par un ou plusieurs joueurs, celui-ci (ou ceux-ci) doivent fuir pour éviter les ennuis : placez-les n'importe où en dehors du manoir.

- FLÈCHE ET COULEUR : PASSAGE SECRET -



Sur un résultat Passage secret, le professeur se rend immédiatement dans la pièce où se trouve le trésor avec le marqueur de la même couleur que le dé des couleurs. Il verrouille aussitôt toutes les portes de cette pièce, réactive le piège qui s'y trouve (s'il est sur OFF), et fait fuir le ou les joueur(s) présent(s) dans cette pièce (voir page précédente).

- TEMPS ET COULEUR : LE TEMPS PRESSE -

Sur un résultat 5 ou 10, le professeur s'inquiète et accélère les opérations pour sécuriser un trésor donné, vous laissant moins de temps pour le récupérer. Déplacez immédiatement le marqueur du trésor correspondant à la couleur du dé des couleurs dans le sens antihoraire sur l'horloge centrale, d'un cran (5 mn) ou de deux (10 mn). Le marqueur de trésor se rapproche donc du marqueur de temps.



Déplacez le marqueur de trésor bleu d'un cran dans le sens antihoraire.



Déplacez le marqueur de trésor vert de deux crans dans le sens antihoraire.

Si un marqueur de trésor atteint ou dépasse le marqueur de temps de cette façon, le trésor correspondant est perdu (voir Perte d'un trésor).

- DÉ NOIR -



Enfin, consultez le dé noir pour savoir combien de temps s'est écoulé durant votre tour. Si le dé affiche un symbole d'horloge, avancez le marqueur de temps d'un cran dans le sens horaire (soit 5 mn). S'il y a deux symboles, avancez-le de deux crans (soit 10 mn).



Si le marqueur de temps atteint ou dépasse un marqueur de trésor de cette façon (ou plusieurs), le ou les trésors correspondants sont perdus (voir Perte d'un trésor).

HORLOGE ET TRÉSORS

- PERTE D'UN TRÉSOR -

Si le marqueur de temps atteint ou dépasse un marqueur de trésor, que ce soit par déplacement de l'un ou de l'autre, alors le professeur sécurise immédiatement ce trésor, qui est définitivement perdu.

Lorsque cela arrive, placez la tuile Trésor face visible sur l'emplacement **Trésors perdus** du plateau.

Mettez en place un nouveau trésor pour le remplacer : révéléz la première tuile de la pile et la première carte Lieu de la pioche, puis placez le nouveau trésor dans la pièce correspondante. Récupérez les marqueurs du trésor perdu pour les placer sur le nombre du nouveau trésor et sur l'horloge centrale, comme lors de la mise en place d'origine.

- POUVOIR SPÉCIAL -

Lorsque le marqueur de temps atteint ou dépasse les cases marquées du symbole de pouvoir spécial (aux emplacements III et IX), l'un des joueurs peut activer son pouvoir. Lorsque cela se produit, les joueurs décident ensemble du personnage concerné et **activent** la tuile en la retournant face visible.



Lorsqu'une tuile de pouvoir spécial est activée, son propriétaire dispose :

- d'un pouvoir **permanent**, qui lui garantit une capacité spéciale à chacun de ses tours ;
- d'un bonus **unique**, qui ne peut être exercé qu'une seule fois par activation.

Lorsqu'un joueur décide d'utiliser son bonus unique, il retourne aussitôt sa tuile face cachée, comme elle était au début de la partie. Il perd donc également son pouvoir spécial permanent au moment où il exerce son bonus. La tuile pourra être réactivée (et le bonus réutilisé) si le marqueur de temps atteint ou dépasse une case de pouvoir spécial et que ce personnage est de nouveau choisi.



Note : certains pouvoirs ou certaines cartes font référence à des pièces **adjacentes**. Par exemple, le pouvoir de Nathan Goodspeed est de se déplacer dans une pièce adjacente au professeur. Une pièce est **adjacente** à une autre lorsque les deux sont séparées par une porte (fermée ou non).

FIN DU TOUR

À la fin de votre tour, passez les dés à votre voisin de gauche.

FIN DU JEU



Si les joueurs parviennent à récupérer **quatre trésors avant le professeur**, ils gagnent la partie.

Si en revanche **le professeur sécurise quatre trésors avant que les joueurs ne récupèrent les leurs**, la partie est perdue.

Le professeur est vaincu !