



CONTENU

- 6 Grandes Cartes Super-Héros
- 6 Cartes Challenge
- 11 Cartes du Deck Commun
- 5 Cartes Complot Criminel
- 5 Cartes Loyauté
- 4 cartes Sombre Machination
- 1 Livret de Règles

Cette extension apporte à la série Crossover une toute nouvelle dimension : celle des rôles secrets ! L'un des joueurs de l'équipe œuvre dans l'ombre pour accomplir de sinistres projets. Arrêtez-le avant qu'il ne soit trop tard ! Vous pouvez utiliser n'importe quel jeu de base DC Comics Deck-Building Game. Toutefois vous n'utiliserez ni les Super-Vilains ni les grandes cartes Super-Héros de base. Dans **Watchmen**, il n'y a pas de pile de Super-Vilains. En réalité, la menace vient de l'un de vos coéquipiers !

OBJECTIFS

- Les joueurs « Loyaux » cherchent à vaincre les cartes Challenge avant que le Deck Commun ne soit épuisé.
- Le « Génie du Crime » cherche seul à épuiser le Deck Commun avant que la dernière carte Challenge ne soit vaincue.

DEUX MODIFICATIONS DE RÈGLES IMPORTANTES

1. À la fin de votre tour, si vous n'avez pas acheté ou gagné de carte de la Réserve, ajoutez la première carte du Deck Commun à la Réserve (ceci peut amener la Réserve à contenir plus de cinq cartes). Puis, s'il y a toujours moins de cinq cartes dans la Réserve, complétez-la normalement jusqu'à cinq cartes. Par conséquent, les joueurs ne peuvent pas bloquer le jeu en décidant de ne pas acheter de cartes : ils doivent agir rapidement !
2. Une fois que le Génie du Crime a été révélé, les cartes Attaque jouées par les joueurs Loyaux n'affectent plus les autres joueurs Loyaux (même s'ils le veulent).

MISE EN PLACE

- Mélangez les cartes de Deck Commun **Watchmen** au Deck Commun du jeu de base de votre choix.
- Distribuez les grandes cartes Super-Héros **Watchmen**, ou choisissez à votre guise quel rôle vous souhaitez interpréter.
- Constituez le paquet de cartes **Loyauté**. Pour ce faire, prenez la carte « Vous êtes le Génie du Crime » puis complétez avec des cartes « Vous êtes Loyal » pour avoir autant de cartes que de joueurs... Mélangez-les puis distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Chaque joueur consulte sa carte secrètement puis la place sous sa carte Super-Héros.
- Mélangez les cartes **Complot Criminel** et distribuez-en une à chaque joueur, face cachée. Chaque joueur consulte sa carte secrètement puis la place sous sa carte Super-Héros. Rangez les cartes inutilisées dans la boîte, sans les regarder.
- Mélangez les cartes **Sombre Machination**, et placez-en une face visible à l'emplacement habituellement réservé aux Super-Vilains. Rangez les cartes inutilisées dans la boîte, sans les regarder.
- Formez une pile de 3 cartes Challenge en prenant au hasard une carte de chaque niveau : la carte Niveau 3 dessous, la carte Niveau 2 au milieu, puis la carte Niveau 1 au sommet. Révélez la carte Challenge Niveau 1. Rangez les cartes inutilisées dans la boîte, sans les regarder.
- Donnez un Deck de base à chaque joueur. Vous êtes maintenant prêts à jouer !

RÔLES SECRETS ET CARTES LOYAUTÉ

Dans un jeu à rôle caché, chaque joueur reçoit une carte secrète qui lui indique dans quel camp il va jouer. Vous incarnerez donc soit un joueur « Loyal », soit le « Génie du Crime » solitaire. Les joueurs Loyaux, majoritaires, voudront démasquer le Génie du Crime.

Découvrir son identité n'est pas un objectif du jeu et ne met pas fin à la partie, mais il est utile de savoir en qui vous pouvez avoir confiance.

PARTIE À DEUX JOUEURS

Dans une partie à deux joueurs, il serait assez évident de deviner qui est le Génie du Crime. Si ce n'est pas vous, c'est donc votre adversaire ! Un léger changement vous permettra de conserver le mystère. Pendant la mise en place, prenez trois cartes Loyauté : deux cartes Loyal et la carte Génie du Crime. Mélangez-les et donnez-en une à chaque joueur, face cachée. Remettez la carte restante dans la boîte sans la regarder. Il est ainsi possible qu'aucun de vous ne soit le Génie du Crime !

Lorsque le Challenge de Niveau 3 est révélé, et si la Sombre Machination n'a pas encore été accomplie, chaque joueur révèle sa carte Loyauté. Si l'un des joueurs est le Génie du Crime, la partie continue normalement. Le Génie du Crime peut encore accomplir sa Sombre Machination et ainsi mettre son Complot Criminel en jeu, mais il va commencer à manquer de temps !

Si les deux joueurs sont Loyaux, prenez au hasard 8 Super-Vilains coûtant 10 ou plus dans votre jeu de base, mélangez-les et placez-les à côté des cartes Coup de Pied et Faiblesse. Vous venez de révéler une nouvelle menace, une équipe de Vilains surpuissants dont le seul objectif est d'étendre leur domination sur le Monde !

Révélez le premier Super-Vilain et résolvez sa Révélation-Attaque immédiatement. Pour remporter la partie, vous devez tous les vaincre, ainsi que le Challenge Niveau 3, avant que le Deck Commun ne soit épuisé ! Mettez de côté la carte Sombre Machination, elle ne sera plus utilisée.

CHALLENGES

Ces cartes représentent des troubles, qu'ils soient politiques, personnels, ou même d'autre nature, que les Super-Héros vont devoir gérer et donc vaincre afin de pouvoir l'emporter. Les Challenges sont répartis en trois niveaux de difficulté et sont affrontés dans l'ordre, l'un après l'autre.

Sur la carte est indiqué un effet Permanent qui affecte tous les joueurs, Loyaux ou non. L'autre partie du texte indique ce qu'il faut faire pour vaincre le Challenge. Les Challenges sont vaincus grâce à des « contributions » de cartes. Pour contribuer à un Challenge, retirez une carte de votre main et placez-la face visible près de la carte Challenge. Une carte ainsi utilisée n'est pas jouée. Vous n'êtes pas obligé de contribuer si vous avez en main une carte correspondant à la demande... Bien que vos coéquipiers puissent ne pas être du même avis !

La carte utilisée pour contribuer au Challenge doit être du type, du coût, ou de tout autre facteur mentionné dans l'encadré « Pour Vaincre ». Vous ne pouvez pas utiliser de carte Faiblesse. Une carte pouvant subir un changement de type ou de coût peut devenir éligible pour être utilisée en Contribution. Toutefois, elle reprendra son type et son coût de base au moment où elle est posée, il est donc possible qu'elle ne puisse finalement plus contribuer. Une carte ne peut compléter qu'une seule demande. Il n'est pas nécessaire d'annoncer la demande que complète une carte lorsqu'elle est posée. Vous pouvez contribuer avec autant de cartes que vous le souhaitez durant votre tour et vous pouvez contribuer avec plus de cartes que nécessaire pour compléter une demande, si vous le souhaitez.

Après avoir effectué toutes les contributions nécessaires, il reste encore un coût à payer afin de se débarrasser définitivement du Challenge. Cette Puissance doit être générée par un unique joueur, comme s'il s'agissait de battre un Super-Vilain. Vous ne pouvez pas payer ce coût tant que toutes les contributions n'ont pas été effectuées. Les cartes affectant le coût en Puissance nécessaire pour vaincre un Super-Vilain affectent également le coût en Puissance nécessaire pour vaincre un Challenge. Les cartes Challenge ne sont malgré tout pas considérées comme des Super-Vilains.

Lorsqu'un Challenge est vaincu, retirez-le du jeu et détruisez toutes les cartes qui ont servi à y contribuer. Son effet Permanent prend fin, et si l'un de ses effets est en attente de résolution, il est annulé. Le Challenge suivant est révélé durant la phase de fin du tour du joueur actuel.

S'il ne reste plus de Challenge en jeu ni dans la pile de Challenge, les joueurs révèlent leurs cartes Loyauté. Chaque joueur Loyal remporte la partie, et le Génie du Crime a perdu.



Si vous payez 11 en Puissance pour vaincre cette carte, ignorez son effet Permanent à la fin de votre tour.

Le Génie du Crime est libre de contribuer aux cartes Challenge comme n'importe quel joueur. Parfois l'effet Permanent de la carte Challenge va le gêner dans la réalisation de la Sombre Machination, il sera donc utile pour lui de s'en débarrasser. Et quelle superbe manière de prouver sa loyauté aux autres membres de l'équipe...

SOMBRES MACHINATIONS

Les cartes « Sombre Machination » représentent les actions entreprises dans l'ombre par le Génie du Crime afin d'atteindre son terrible objectif.

Ces cartes sont toutes uniques et une seule peut être utilisée par partie. Lorsque cette carte, choisie au hasard, est placée face visible en jeu, un joueur la lit à haute voix. Elle reste visible de tous, et peut être consultée à tout moment. Les cartes listées sur la carte Sombre Machination sont les éléments nécessaires au Génie du Crime afin de réaliser son complot. Le Génie du Crime voudra essayer d'en acquérir plusieurs de chaque type afin d'augmenter ses chances de les piocher. Dès que le Génie du Crime parvient à jouer les cartes listées sur sa carte **lors d'un même tour** (l'ordre dans lequel il les joue n'a pas d'importance), il doit alors révéler sa carte Loyauté. Cette action le révèle au grand jour, et il place immédiatement sa carte Complot Criminel face visible à côté de la carte Sombre Machination. Cela rajoute un nouveau Challenge que les joueurs Loyaux doivent à présent affronter afin de l'emporter. Les autres joueurs révèlent leurs cartes Loyauté et deviennent officiellement des joueurs Loyaux. Tant que le Génie du Crime n'est pas révélé, aucun joueur n'est considéré comme « Loyal ».

La première ligne de prérequis sur une carte Sombre Machination n'est utilisée que pour les parties à 2 ou 3 joueurs. Lors de ces parties, les joueurs disposent de plus de tours pour acquérir les cartes requises : cette ligne supplémentaire rééquilibre les chances. Dans les parties à 4 ou 5 joueurs, ignorez cette ligne.

COMPLIT CRIMINEL

Une carte Complot Criminel fonctionne presque comme une carte Challenge et va permettre au Génie du Crime d'accélérer l'épuisement du Deck Commun... Si jamais il parvient à compléter sa carte Sombre Machination pour la mettre en jeu ! À la différence d'une carte Challenge, les joueurs vont pouvoir s'entraider pour la vaincre.

Chaque joueur reçoit une carte Complot Criminel lors de la mise en place, mais seul le Génie du Crime aura la possibilité de mettre la sienne en jeu. Les joueurs n'ont pas le droit de parler de leur carte Complot Criminel. L'effet Permanent de la carte Complot Criminel ne s'applique pas tant que la Sombre Machination n'a pas été complétée et la carte Complot Criminel révélée et mise en jeu. L'effet « Génie du Crime - Permanent » ne peut être déclenché que par les cartes jouées par le Génie du Crime.

Une fois la carte Complot Criminel en jeu, les joueurs Loyaux peuvent tenter de la vaincre en s'alliant. Le Complot Criminel possède un coût représentant la quantité de Puissance devant être générée par un joueur durant son tour. Si un joueur Loyal a besoin d'aide, chaque autre joueur, dans le sens horaire, peut l'aider en ajoutant une carte au hasard de sa main dans la zone de jeu du joueur actuel. Cette carte est considérée comme jouée par le joueur actuel, mais pas comme venant de sa main. Un joueur peut refuser d'aider ! À la fin du tour du joueur, toutes les cartes jouées ainsi vont dans la Défausse de leurs propriétaires. Les joueurs ayant aidé leur coéquipier ne remplissent pas leur main après avoir défaussé leur carte.

Malgré l'aide qu'on vous a apporté, si vous ne parvenez toujours pas à atteindre assez de Puissance pour vaincre le Complot Criminel, vous pouvez utiliser cette Puissance pour autre chose, comme d'habitude. Vous pouvez tout à fait

demander de l'aide même si vous n'avez pas l'intention de vaincre le Complot Criminel !

Si le Complot Criminel est vaincu, le Génie du Crime reste en jeu, mais son plan a été contrecarré. Si le Complot Criminel entre en jeu durant le Challenge de niveau 1 ou 2, et que le Challenge est vaincu, le Challenge suivant est révélé normalement à la fin du tour. La présence du Complot Criminel n'a aucun effet sur les autres cartes Challenge, et vice-versa. Les joueurs Loyaux doivent toujours vaincre le Challenge de niveau 3 pour remporter la partie. Si le Complot Criminel est en jeu, il doit également être vaincu pour que les joueurs Loyaux puissent gagner.

CLARIFICATIONS DE CARTES SPÉCIFIQUES

CARTES CHALLENGES :

- **Émeutes** : « et/ou » signifie deux Attaques, deux Défenses, ou une de chaque.
- **Invasion Alien, L'Horloge de l'Apocalypse** : Les cartes « Watchmen » sont les cartes du Deck Commun portant le logo Crossover 4.
- **La Peur du Cancer** : Cette Attaque ne se produit pas lors du tour d'un joueur. Vous pouvez décompter les cartes détruites en utilisant des jetons ou bien simplement en posant les cartes détruites à côté de ce Challenge.
- **L'Horloge de l'Apocalypse** : Contribuez avec des cartes Lieu en les retirant de votre zone de jeu et en les plaçant à côté de ce Challenge. Si le « compte à rebours » de l'Horloge arrive à la fin (12 cartes sont placées sous ce Challenge), chaque joueur doit immédiatement révéler sa carte Loyauté. Ces 12 cartes ne sont pas considérées comme « piochées ». S'il n'y a pas de Génie du Crime (2 joueurs seulement), détruisez ces cartes.
- **Loi Keene** : Les Super-Héros dont le pouvoir est annulé n'ont plus de texte de jeu.
- **Nixon** : Ajoutez la carte supplémentaire après avoir rempli la Réserve à 5 cartes.

CARTES DU DECK COMMUN :

- **Désintégration** : Un joueur Loyal détruit ne peut plus jouer. Toutes ses cartes sont placées dans la pile de cartes détruites. Un joueur n'est pas considéré comme Loyal tant que toutes les cartes Loyauté n'ont pas été révélées. Un Challenge détruit est automatiquement vaincu, et retiré de la zone de Challenge.
- **Duplication** : Vous pouvez choisir une carte que vous venez de jouer ce tour, ou bien une de vos cartes déjà en jeu ayant un effet Permanent. Les effets obtenus lorsque la carte copiée a été initialement jouée perdurent. Rejouer une carte « Permanent » deux fois n'a généralement pas d'effet.
- **Reconstruction, etc.** : Certaines cartes de cette extension sont trop dangereuses pour que vous les laissiez aux mains du Génie du Crime. Si vous ne souhaitez pas jouer une carte, gardez-la en main et défaussez-la à la fin de votre tour.

Les extensions DC Comics Deck-Building Game nécessitent n'importe quel jeu de base, mais sont indépendantes les unes des autres. Ainsi, vous pouvez très bien jouer à Watchmen sans posséder Crisis. Les extensions sortiront dans un ordre différent de celui des jeux en langue anglaise, mais les cartes restent néanmoins numérotées selon l'ordre de parution d'origine.

CRÉDITS

Conception du jeu : Matt Hyra

CRYPTOZOIC ENTERTAINMENT

Co-PGD et Fondateur : John Nee

Co-PGD et Fondateur : John Sepenuk

Conception Graphique : Nancy Valdez (Direction), John Vineyard, Erin Roach

Vice-Président, Directeur des Opérations : Leisha Cummins

Vice-Président, Développement de la Marque : Erika Conway

Vice-Président, Direction Artistique : Adam Sblendorio

Vice-Président, Développement d'Activité : Bill Schanes

Édition : Scott Thomas

TESTEURS

Richard Brady, Ryan Dromgoole, Robert Gasio III, Samina Ghulamali, Herb Haneke, Kent Heidelman, Adam Hensch, Cory Jones, Adam May, Marcos Payan, Chuck Sanders, Tom Twedell, Nathaniel Yamaguchi, et beaucoup, d'autres.

Personnages, design, univers et histoire de Watchmen créés par Alan Moore et Dave Gibbons.

DON'T PANIC GAMES (Édition française)

Président : Cédric Littardi

Responsable d'Édition : Nicolas Aubry

Chef de Produit : Estelle Cang

Responsable Marketing : Camille Lepage

Maquettiste : Emmanuelle Briant & Vincent Diez

Traducteur : Frédéric Wulff



WATCHMEN et tous les éléments associés
TM & © DC Comics. (s18)
WB SHIELD TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s18)

