

RÈGLES DU JEU

MODE ARCADE



HADES TRAP



Michel Gonzalez

P.2
MATÉRIEL

P.3
BUT DU JEU

P.4
MISE EN PLACE

P.6
LEXIQUE

P.7
TOUR DE JEU
PHASE HÉROS

P.10
PHASE LABYRINTHE

P.11
BOSS : MINOTAURE

P.12
LES SQUELETTES
LE JETON ÉTOURDI

P.13
LE JETON HADÈS
LES CASES
SPÉCIALES
LES AMPHORES

P.14
LES MÉDAILLONS

P.16
LES POUVOIRS
HÉROÏQUES

P.17
VARIANTE : L'HYDRE

P.18
VARIANTE :
LA SIRÈNE

P.19
VARIANTE : HADÈS

P.20
RAPPELS + CRÉDITS

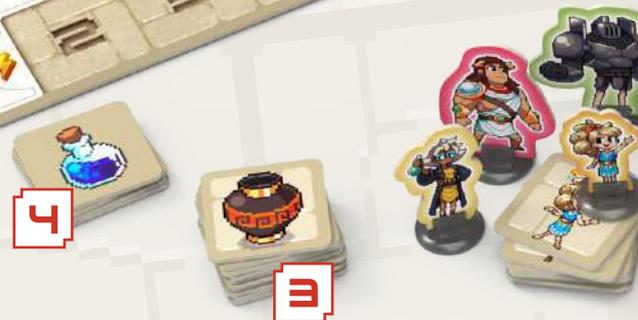
Dédale



L'heure est grave !
Hadès peut à tout moment s'emparer des médaillons et plonger le monde dans le chaos. C'est pour cela que je vous ai choisis, vous, les meilleurs Héros de tous les temps, pour vous entraîner à la périlleuse mission qui vous attend...

MATÉRIEL

- 1 4 plateaux de Héros
- 2 7 Héros, 7 socles, et 7 jetons Étourdi
- 3 10 jetons Amphore
- 4 4 jetons Éther
- 5 4 flèches et 5 jetons Ariane
- 6 14 médaillons
- 7 9 tuiles
- 8 10 jetons squelette
- 9 4 Boss
- 10 4 jetons Hadès





8

9

TUILE PORTAIL

TUILE REPAIRE

7

10

2

6

BUT DU JEU

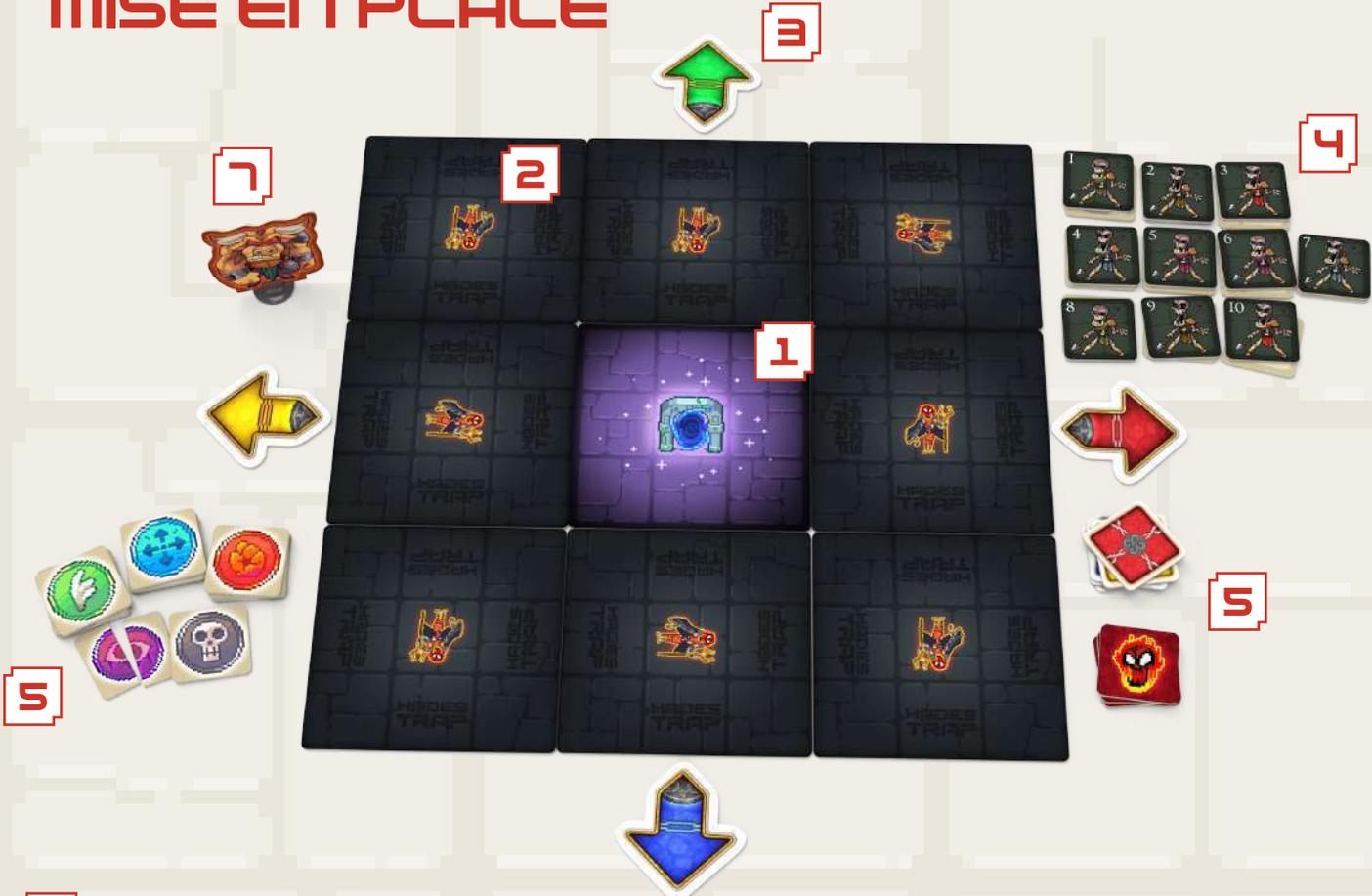
Récupérer 3 médailles et atteindre la case Portail.

OU

Récupérer 4 médailles.



MISE EN PLACE



- 1 Posez la tuile Portail au centre de la zone de jeu, face visible.
- 2 Mélangez les tuiles restantes et placez-les face cachée tout autour du Portail, dans n'importe quel sens.
- 3 Placez au hasard une flèche au bout de chaque côté du labyrinthe.
- 4 Posez un squelette face numérotée sur chaque amphore. *Les numéros ne servent que pour la campagne Legacy.*
- 5 Placez les jetons Ariane, les jetons Hadès  et les médaillons à côté, accessibles à tous.
- 6 Chaque joueur choisit un Héros et récupère son matériel dédié :
 - A Un plateau de Héros.
 - B Un pion de Héros avec son socle.
 - C Le jeton Étourdi / Fantôme associé.
 - D Un jeton Éther (voir p.16). *Pour une première partie, vous pouvez ignorer les jetons Éther.*
- 7 Choisissez le Boss que vous devrez affronter.

Le nombre de médaillons de chaque type à mettre en jeu est déterminé par le nombre de joueurs :

			
 Courage	2	3	4
 Esprit	2	3	4
 Force	2	3	4
 Fortune	1	1	1
 Combat	1	1	1
 Discorde	0	1	1

Ulysse, Andromède, Eurydice et Thésée sont les Héros «par défaut». Daphné, Achille et Circé sont des Héros additionnels débloqués grâce à vous via notre campagne Kickstarter !



Le Minotaure est le Boss «par défaut». Les règles pour jouer l'Hydre, la Sirène ou Hadès se trouvent p.17. Ces trois Boss sont des variantes de jeu débloquées grâce à vous via notre campagne Kickstarter. Merci !

LEXIQUE

Avant de vous lancer dans les règles du jeu, nous vous proposons de vous familiariser avec les termes qui seront employés par la suite.



| Une **TUILE** est un élément de jeu composé de 9 **CASES**.



| Un **PION** est un élément sur socle (Héros, Boss).
2 pions ne peuvent jamais être sur la même case.



Un **JETON** est un élément plat, posé à même le plateau : squelettes, amphores, Héros étourdi etc...

Dans certains cas, les jetons peuvent être empilés, ou se retrouver sous un pion, toujours dans cet ordre, de bas en haut :

AMPHORE < SQUELETTE < JETON ÉTOURDI < PION



Un **OBSTACLE** fait référence aux murs, aux tuiles non révélées, et aux Boss.



Les **LIMBES** représentent l'espace autour des cases du labyrinthe. Elles vous permettent de traverser le plateau de part et d'autre.



Un Héros est dans votre **LIGNE DE VUE** s'il est dans la même ligne ou dans la même colonne que votre pion, et qu'aucun obstacle ne vous sépare.



Les **FILS D'ARIANE** sont activés quand un Héros passe au travers, à partir du moment où la tuile Repaire est révélée (voir p.10).



TOUR DE JEU

Le dernier à avoir coupé un fil est désigné premier joueur.

À son premier tour, un Héros apparaît sur la case Portail, la case centrale de la tuile Portail.

Le tour d'un joueur se compose de 2 phases successives :

- **La Phase Héros (ci-dessous)**

- **La Phase Labyrinthe (voir p.10).** Cette phase a lieu dès que le Boss est révélé.

Une fois ces 2 phases effectuées, le tour de jeu se poursuit en sens horaire, jusqu'à ce qu'un joueur ait 4 médaillons différents ou qu'un joueur termine son tour sur le Portail avec 3 médaillons différents.

PHASE HÉROS

Le joueur Actif commence par consulter la barre d'Action de son plateau :

la plus haute valeur libre détermine ses points d'Action (⚡) pour ce tour, qu'il pourra dépenser pour réaliser les actions détaillées dès la page suivante.



La barre d'Action d'un joueur se remplit toujours de droite à gauche.

Ici le joueur a 3 points d'Action (⚡) à sa disposition

Une action peut être réalisée plusieurs fois d'affilée.

La Phase Héros d'un joueur prend fin lorsque tous ses ⚡ ont été dépensés, ou avant si le joueur le souhaite.

Tout ⚡ non utilisé est perdu.

COMMENT DÉPENSER VOS POINTS D' ACTIONS (⚡) ?

1 ⚡ **SE DÉPLACER**

Déplacer son Héros sur une case libre, adjacente et visible.

Un Héros ne peut ni traverser les *murs*, ni aller en diagonale, ni traverser une case occupée par un autre pion.

Quand un Héros traverse les *Limbes*, il réapparaît sur la case opposée du labyrinthe.

Un Héros qui se déplace sur une case occupée par un personnage Étourdi (voir p.12) peut lui dérober une amphore.

1 ⚡ **EXPLORER**

Révéler une tuile face cachée.

Un Héros révèle une tuile en la retournant par le bord qui lui est adjacent.

 Une amphore surmontée d'un squelette est placée sur **chaque débris** de cette tuile.

Le Minotaure apparaît au centre de la tuile Repaire lorsqu'elle est révélée (voir p.10).

Vous pouvez révéler une tuile au travers des Limbes.

Si un médaillon d'Esprit se forme, ne posez pas le médaillon sur les cases qui le composent.

Il faudra manipuler les tuiles pour le faire apparaître (voir p.14).

1 ⚡ **ACTIVER**

Réaliser l'action spéciale d'une case, ou utiliser un objet.

Le joueur révèle et utilise l'effet de l'objet contenu dans une amphore et la défause, ou active la case spéciale sur laquelle il se trouve (voir page 13).

1 ⚡ **ATTAQUER**

Éliminer un squelette, pousser ou étourdir un Héros.

Le Héros attaque un autre Héros situé sur une case adjacente, ou un squelette. Un Héros attaqué est poussé sur la case qui suit le sens de la poussée.

Si le Héros poussé doit être déplacé contre un pion ou un obstacle, il ne se déplace pas mais devient Étourdi (*voir p.12*).

Un squelette attaqué est éliminé. S'il est sur sa face ardente, il est «éteint» et vous devez le retourner.

Gardez les squelettes éliminés à droite de votre plateau de Héros.

*Les attaques peuvent pousser à travers les Limbes et les fils d'Ariane : cela les déclenche.
Rappel: 2 pions ne peuvent jamais se trouver sur la même case.*

0 ⚡ **RAMASSER**

Récupérer un jeton amphore sur lequel vous vous trouvez.

Le Héros prend connaissance du verso du jeton, puis le place sur l'espace dédié de son plateau de Héros.

*Si un Héros transporte déjà 2 amphores, il doit se défausser de l'une d'elles avant de pouvoir en ramasser une nouvelle et la consulter. L'amphore défaussée est révélée et est perdue pour cette partie.
Attention : Il est interdit de se défausser de l'amphore contenant le médaillon de fortune !*

0 ⚡ **POUVOIR HÉROÏQUE**

*Consommer son jeton Éther pour activer la capacité spécifique de son Héros (*voir p.16*).*



0 ⚡ **BÉNÉDICTION (PASSIF)**

*Effectuer une action obtenue grâce aux médaillons (*voir p.15*).*

PHASE LABYRINTHE

À partir du moment où la tuile Repaire est révélée, le Boss est placé au centre de la tuile. Le joueur à gauche du joueur actif devient Ariane : son rôle est d'observer les fils que traverse le Héros actif (en se déplaçant ou en chargeant ()). Au fur et à mesure du tour, Ariane pose les jetons Ariane dans l'ordre des fils (voir ci-dessous).



Si un médaillon a été récupéré pendant le tour, alors le jeton Alarme est placé à la fin de cette séquence. Au moment de le résoudre, effectuez l'alarme propre au médaillon récupéré (voir p.14).



Pendant la phase labyrinthe, on résout les jetons posés de gauche à droite : Le Boss s'activera en fonction des directions indiquées par les jetons Ariane et les flèches. 



Si plusieurs fils d'une même couleur sont traversés, seul le premier jeton de cette couleur sera pris en compte.

BOSS : LE MINOTAURE

Pour chacun des jetons posés par Ariane, le Minotaure se déplace selon les directions indiquées par les flèches, de centre de tuile en centre de tuile (explorée ou non), et affecte tous les Héros des tuiles sur lesquelles il passe / s'arrête. Dans l'exemple ci-contre, le Minotaure se déplacera vers la flèche rouge, puis vers la jaune.

Le Minotaure ne bloque jamais la case

Portail : Il «rebondit» dessus et poursuit son déplacement dans la même direction.



TREMBLEMENT

Les Héros présents sur une tuile sur laquelle atterrit le Minotaure reçoivent immédiatement un jeton Hadès (👁️).

SAUT ÉCRASANT

En plus des effets de Tremblement, un Héros présent sur une case sur laquelle le Minotaure atterrit devient **Étourdi**.

Le Minotaure peut terminer son déplacement sur un Héros Étourdi.

LES SQUELETTES

Quand un Héros arrive sur une case occupée par un squelette ou une case orthogonalement adjacente à un squelette, il est **Agrippé**.

Un Héros **Agrippé** ne peut plus se déplacer jusqu'à ce qu'un joueur ait réalisé une action **ATTAQUER** qui élimine le squelette.

Un joueur qui élimine un squelette le conserve à droite de son plateau de Héros, comme un trophée. Tenir les comptes servira pour le médaillon de Combat (voir p.15).



Rappel : Si un squelette est ardent alors l'attaquer permettra au joueur de le retourner. Les squelettes deviennent ardents suite à l'alarme du médaillon de Force (voir p. 14).

LE JETON ÉTOURDI

Quand un Héros est Étourdi, il remplace immédiatement son pion par son jeton Étourdi :

- Seule l'action **SE DÉPLACER** est disponible.
- Il traverse les autres pions Héros, et les pions Héros le traversent, mais il ne peut pas terminer son tour sur la même case qu'un autre pion.
- S'il est sur une case libre, ou dès qu'il arrive sur une case libre, il doit dépenser 1 ⚡ pour remplacer le jeton par son pion, et recouvrer tout son panel d'actions.



Rappel : Vous pouvez vous déplacer sur un Héros Étourdi pour lui dérober une amphore.

LE JETON HADÈS

Quand un Héros prend un jeton Hadès () , il le pose immédiatement sur sa barre d'actions, limitant ainsi son nombre de . Le jeton  est défaussé à la fin de son prochain tour s'il n'est plus sur la tuile du Boss.



Vous ne pouvez avoir qu'un seul jeton  au maximum sur votre plateau de Héros.

LES CASES SPÉCIALES



Sandaless d'Hermès

Activer cette case permet au Héros
Actif de *charger* !

Charge : déplacer son Héros dans une seule direction en ligne droite jusqu'à un obstacle. Le joueur peut cependant interrompre la charge quand il le souhaite. Tous les squelettes rencontrés lors de ce déplacement sont éliminés, et les amphores peuvent être récupérées. Les Héros rencontrés deviennent Étourdi et peuvent donc être traversés.



Joystick Tartare

Pivotez votre tuile ou une tuile adjacente d'¼ de tour. Ne fonctionne pas à travers les Limbes.



Escaliers de l'Olympe

Placez votre pion sur l'autre escalier s'il est révélé.



Pad des Titans

Permet d'échanger 2 tuiles sans les pivoter, excepté celle où se trouve votre Héros et la Tuile Portail.

LES AMPHORES

Les amphores contiennent des objets mythiques. Leur utilisation coûte généralement des . Ils sont défaussés après utilisation.



Joystick Tartare, Pad des Titans, Sandales d'Hermès

Voir Cases Spéciales ci-dessus.



Bouclier de Zeus

Protège contre les jetons  et les jetons Étourdi. Peut être joué en dehors de votre tour.



Miroir de Narcisse

Échange la place de votre Héros avec un autre Héros de votre choix.



Boomerang des Nymphes

Étourdissez le Héros ciblé. Il doit se trouver dans votre ligne de vue.



LES MÉDAILLONS

Pour une première partie, vous pouvez ignorer les alarmes et les bénédictions.

Chaque médaillon s'obtient en réussissant une épreuve déterminée. Leur récupération entraîne une Alarme, gérée par Ariane. Une fois que vous obtenez un médaillon, vous débloquent une Bénédiction.



COURAGE

CONDITION D'OBTENTION

Chargez (🐜) le Boss.

ALARME

Ajoutez un jeton Ariane aléatoire à la séquence parmi ceux restants. Personne ne peut obtenir de fragment de Discorde avec cette alarme.

BÉNÉDICTION

Sur la case (🐜), vous avez le choix entre charger ou vous téléporter sur une autre case (🐜). Cela coûte 1 ⚡.



ESPRIT

CONDITION D'OBTENTION

Quand deux moitiés du médaillon se trouvent sur deux cases adjacentes, ce médaillon est posé à cheval sur les 2 cases.

Les deux tuiles ne peuvent plus être bougées par les joueurs tant qu'il n'a pas été récupéré.

Il suffit de passer sur l'une de ces cases pour le placer dans votre barre d'actions.

ALARME

Pivotez les 2 tuiles ayant servi à former le médaillon d'esprit d'1/4 de tour en sens horaire.

BÉNÉDICTION

Depuis un Joystick (🕹️), vous pouvez pivoter n'importe quelle tuile (sauf la tuile Portail). Cela coûte 1 ⚡.



FORCE

CONDITION D'OBTENTION

Il est au centre de la tuile Repaire. Il est nécessaire de dépenser 2 ⚡ en un seul tour sur sa case pour le récupérer.

ALARME

Mettez tous les squelettes (*en jeu ou en attente de l'être*) sur la face **Ardent**.

BÉNÉDICTION

Vous pouvez lancer une amphore sur un **Héros** pour l'étourdir, pour un coût d'1 ⚡ par case traversée.

Il doit se trouver dans votre ligne de vue, et l'amphore est défaussée.

Un médaillon **complet** obtenu est placé sur la barre d'action d'un Héros.

En aucun cas il ne peut être défaussé.

Les médaillons de courage, d'esprit, et de force, peuvent être obtenus par plusieurs Héros.

Un même joueur ne peut pas obtenir plusieurs exemplaires du même médaillon.



FORTUNE

CONDITION D'OBTECTION

Ce médaillon est caché dans une des amphores. Trouvez-le et conservez-le secret !

ALARME

-

BÉNÉDICTION

-



COMBAT

CONDITION D'OBTECTION

Quand le dernier squelette est battu, le Héros qui en a éliminé le plus reçoit le médaillon de Combat. En cas d'égalité, c'est le joueur, parmi les ex-aequo, qui a vaincu un squelette en dernier qui l'emporte.

ALARME

Reprenez 8 squelettes parmi les vaincus, et placez-les sur les cases autour du Portail.

BÉNÉDICTION

Quand vous vous déplacez, vous attaquez simultanément.



DISCORDE

CONDITION D'OBTECTION

Infligez un jeton  via les fils d'Ariane que vous avez traversé :

- Si l'adversaire touché a une moitié du médaillon de Discord, volez-la.
- S'il n'en a pas, prenez un fragment de la réserve.
- S'il n'y en a plus, choisissez mieux votre cible, la prochaine fois !

Une fois complet, le médaillon de Discord ne peut plus être dérobé.

ALARME

Tous les autres Héros voient leur Éther rempli.

BÉNÉDICTION

Quand vous attaquez un Héros, il prend un jeton .

LES POUVOIRS HÉROÏQUES



Qui de mieux placé pour affronter les épreuves du vieux sage qu'un Héros chevronné ?

Ulysse peut dépenser son Éther pour remplacer un jeton Ariane restant par celui de son choix.



Autrefois enchaînée et vouée à être dévorée, j'ai brisé mes chaînes et je suis... Déchaînée !

Andromède peut gagner un ⚡ supplémentaire en dépensant sa fiole d'Éther.



Hadès n'est qu'un vieil ennemi. Il est temps de faire table rase du passé pour retrouver pleinement la vie !

Lorsqu' **Eurydice** dépense son Éther, elle devient immatérielle et peut traverser un mur. Ce déplacement coûte quand même 1 ⚡, comme d'habitude.



Toutes ces années à faire des pompes depuis la dernière excursion dans le labyrinthe ne seront pas vaines !

Thésée peut dépenser son Éther pour éviter de prendre un jeton 🐉.



Un grand vilain avec la tête toute moche fait venir des qu-selettes de partout. C'est pas poli.

Daphné peut dépenser son Éther pour traverser les Héros et les squelettes pendant un tour complet.



Pourquoi mon armure imposante ne cache pas mes mollets ? Parce que ce serait dommage de vous en priver !

Tant qu' **Achille** a son Éther, il ne peut pas prendre de jeton 🐉. Lorsqu' Achille est Étourdi, il perd son Éther.



Un labyrinthe à explorer, des mécanismes à activer, et des méchants à rétamé ? Ça a l'air d'être une expérience intéressante !

Circé peut dépenser son Éther quand elle utilise un objet pour le conserver au lieu de le défausser.

VARIANTE : L'HYDRE

MISE EN PLACE

Idem que les règles arcade classiques.

BUT DU JEU

Idem que les règles arcade classiques.

APPARITION DU BOSS

Idem que les règles arcade classiques.



DÉPLACEMENT DU BOSS

L'Hydre se déplace de case en case, en suivant la séquence posée par Ariane. Elle passe au travers des obstacles et des Limbes. Si elle doit s'arrêter sur la case *Portail*, alors elle avance d'une case supplémentaire. Les Héros qui se trouvent sur son chemin se voient Étourdis.

EFFETS DU BOSS

L'Hydre inflige un jeton  lors de ses déplacements aux Héros qui se trouvent sur les 8 cases autour d'elle. Si l'Hydre n'inflige pas de jeton  ce tour, alors elle effectue une **Prolifération**.

PROLIFÉRATION

Une fois l'Hydre arrêtée, Ariane récupère tous les bébés Hydre qui ne sont pas en train d'agripper un Héros, puis les expulse dans les 4 directions orthogonales, en partant de l'Hydre.

Ils se déplacent alors en ligne droite, jusqu'à un obstacle ou un Héros.

Si l'Hydre se trouve contre un obstacle, elle ne prolifère pas dans cette direction.

Tout Héros qui passe sur une case adjacente à un bébé Hydre se fait attaquer ! Le bébé se comporte comme un squelette, mais ne compte pas pour le médaillon de combat .



VARIANTE : LA SIRÈNE

MISE EN PLACE

La tuile Portail est au centre. Les autres tuiles sont disposées en croix, formant ainsi 4 zones : rouge, bleu, vert et jaune.

Les flèches sont disposées à leurs extrémités.

Les Limbes fonctionnent normalement.



BUT DU JEU

La partie prend fin immédiatement dès qu'un joueur récupère 4 médailles.

APPARITION DU BOSS

La Sirène apparaît sur la case Portail une fois que tout le monde a joué une fois.

Dès le prochain tour, il faudra résoudre les phases Labyrinthe.

DÉPLACEMENT DU BOSS

La Sirène ne se déplace pas. Elle interagit avec les Héros depuis sa tuile grâce à son **Chant**.

La Sirène est entourée de 8 cases remplies d'Eau. Sortir d'une case Eau coûte 2 ⚡ au lieu d'1, mais l'eau n'affecte pas une charge (🧜).

PHASE LABYRINTHE

Ariane ne pose que le jeton qui correspond au premier fil traversé.

Lors de la phase Labyrinthe, les Héros qui se trouvent dans la zone correspondante à la couleur de ce fil sont charmés par le **Chant de la Sirène**.

CHANT DE LA SIRÈNE

Pour chaque ⚡ libre du ou des Héros, Ariane déplace les personnages charmés en ligne droite vers la Sirène. Si un Héros Charmé rencontre un obstacle ou un autre Héros, il devient Étourdi et le Charme est rompu. Il n'est plus affecté par le Chant de la Sirène. S'il rentre dans une case Eau, alors il n'est pas Étourdi mais prend un jeton 🧜.

VARIANTE : HADÈS

MISE EN PLACE

Idem que les règles arcade classiques.

BUT DU JEU

Idem que les règles arcade classiques.

APPARITION DU BOSS

Idem que les règles arcade classiques.

COLÈRE DIVINE

Cette variante se joue avec une pile de **Colère Divine**. Elle est représentée par des jetons  mis de côté, et commence à 1. Dès qu'Hadès se déplace sans rencontrer de Héros, ajoutez un jeton  à la pile.

Hadès se déplace de la même façon que le Minotaure (de centre de tuile en centre de tuile en suivant l'ordre des fils). Lorsqu'il arrive sur une tuile où se trouve un Héros, alors il lui transmet tous les jetons  présents dans sa jauge de **Colère Divine**.

S'il y a plusieurs Héros sur la tuile, c'est Ariane qui choisit lequel est affecté. Si Hadès est en plus sur la même case, il Étourdit le Héros. Cet effet ne peut pas être évité avec le Bouclier de Zeus !



DEVENIR UN FANTÔME

Si un Héros devait recevoir plus de jetons  que son nombre de  disponibles, alors il devient un fantôme. Son pion est couché sur sa case, et, au début de son prochain tour, le joueur jouera avec son jeton du côté fantôme et seulement 3 .

Les fantômes apparaissent sur la case Portail.

*Un joueur fantôme ne peut que se déplacer pour rejoindre son corps. Il traverse **TOUT**. Une fois que c'est fait, il devra attendre le tour suivant pour recouvrir tout son panel d'actions. En attendant, il est invulnérable.*

Les fantômes traversent les cases occupées par des squelettes sans dépenser de .



ACTIONS POSSIBLES

P.8

P.9

1 ⚡ SE DÉPLACER

Déplacer son Héros sur une case libre, orthogonalement adjacente, et visible.

1 ⚡ EXPLORER

Révéler une tuile face cachée.

1 ⚡ ACTIVER

Réaliser l'action spéciale d'une case ou d'un objet.

1 ⚡ ATTAQUER

Éliminer un squelette, pousser ou étourdir un Héros.

0 ⚡ RAMASSER

Récupérer un jeton amphore sur lequel vous vous trouvez.

0 ⚡ POUVOIR HÉROÏQUE

Consommer un jeton Éther pour activer la capacité spécifique d'un Héros.

0 ⚡ BÉNÉDICTION

Effectuer une action en lien avec les médailles.

OBJETS MYTHIQUES CASES SPÉCIALES P.13



Permet de charger en ligne droite.



Empruntez les escaliers pour vous téléporter sur les autres escaliers.



Protège contre les jetons  et les jetons Étourdi.

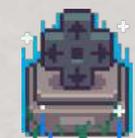


Permet d'étourdir un Héros dans votre ligne de vue.

Pivotez votre tuile ou une tuile adjacente d'1/4 de tour.



Échangez 2 tuiles sans les pivoter, excepté celle où se trouve votre Héros, et la case Portail.



Échange la place de votre Héros avec celle d'un autre.



Auteur : Michel Gonzalvez

Illustrateur : Ivan Kohan

Direction artistique : Benjamin Treilhou & Emmanuel Soulié

Design graphique : Benjamin Treilhou & Marianne Michel

Édition : Débâcle Jeux

Distribution (France) : Ludistri

©2022 Débâcle Jeux, tous droits réservés.

www.debacle.fr

28 avenue Ricardo Mazza, 34630 Saint-Thibery, France