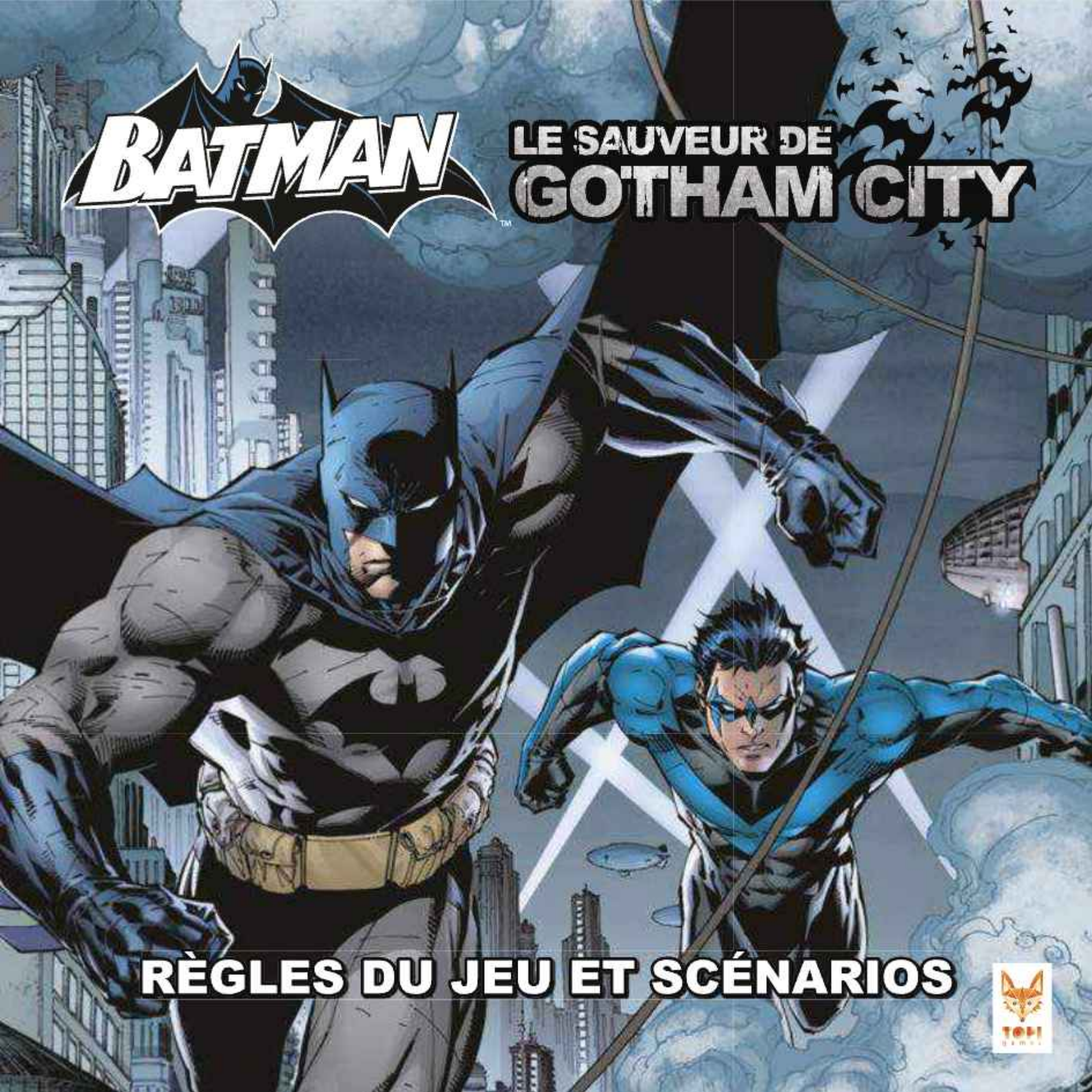
BATMAN
LE SAUVEUR DE
GOTHAM CITY
RÈGLES DU JEU ET SCÉNARIOS

Batman et ses allies sauveront-ils Gotham City ?
Après avoir fait évader douze des super-Vilains les plus redoutables de la prison de Blackgate et de l'asile d'Arkham, le Joker et ses acolytes ont créé 10 scénarios (p. 10 à 20) pour détruire Gotham City et y faire régner le chaos.
Pendant la partie, vous pouvez choisir d'incarner soit les Héros soit les Vilains. Si vous êtes 3, 5 ou 7 joueurs, un des joueurs jouera 2 personnages de la même équipe (Héros ou Vilains) comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

Nombre de joueurs	Héros	Vilains
2	1	1
3 - 4	2	2
5 - 6	3	3
7 - 8	4	4

BUT DU JEU

Pour les Vilains : Remplissez la mission « Vilain » du scénario choisi en début de partie et enfuyez-vous sur le lieu donné sans vous faire arrêter.
Pour les Héros : Remplissez la mission « Héros » du scénario choisi en début de partie et empêchez les Vilains de prendre la fuite.
Le vainqueur est le joueur ayant le plus de points de victoire en fin de partie.

MISE EN PLACE DU JEU

Choisissez d'incarner un Héros ou un Vilain pendant la partie et prenez la fiche personnage et le pion correspondant.

Prenez ensuite vos jetons **Points de Vie** (PV) et **posez-les sur votre fiche personnage**. Piochez ensuite les cartes de votre main pour démarrer la partie.

Vous commencez la partie selon votre personnage avec **les cartes « Attaque », « Défense », « Équipement » et « Bonus » indiquées sur votre fiche personnage.**

Votre personnage va s'améliorer pendant la partie avec les cartes et PV qu'il va trouver.

Placez autour du plateau les cartes « Attaque », « Défense », « Bonus », « Équipement », « Lieu », « Héros » et « Vilains » en 7 piles différentes préalablement mélangées.
Choisissez ensuite un scénario et lisez-le aux autres joueurs. Selon le scénario choisi, la condition de victoire est différente pour les Héros et les Vilains.

Détail de la fiche personnage :

Points de vie (PV) en début de partie

Points d'attaque (nombre de dés d'attaque)

Points de résistance (le résultat d'un dé devra être égal ou superieur pour vous toucher)

Capacité spéciale propre à chaque personnage

Points de victoire

Placer ici les jetons PV

Placer ici les jetons mission

Cartes à prendre en début de partie

Comme indiqué dans chaque scénario, **les Héros placent leurs jetons « Héros » face cachée sur le plateau** (jetons que seuls les Vilains pourront révéler pendant la partie) **puis les Vilains font de même.**

Il est interdit de bloquer un jeton de la mission par une barricade ou un barrage de police qui empêcherait l'ennemi d'accéder à ce jeton pendant la partie.

Il est également interdit de placer un jeton sur une case « Lieu ».

Détails des jetons à positionner pour chaque équipe en plus des jetons missions du scénario choisi :

Nombre de joueurs	Jetons mission				
2	Prendre les jetons de la couleur du scénario choisi	4	1	1	1
3-4		6	1	1	2
5-6		8	2	2	2
7-8		10	2	2	2

PAR EXEMPLE : Si vous jouez à 3, le joueur seul jouera 2 personnages de son camp. L'équipe Héros positionne 6 jetons combat, 1 jeton embuscade, 1 jeton barrage, 2 jetons arrestations. L'équipe Vilains positionne 6 jetons combat, 1 jeton guet-apens, 1 jeton barricade, 2 jetons mines explosives.

BATMAN and all related characters and elements © & ™ DC Comics (s19)

JOUER

Une fois les jetons du scénario choisi placés, piochez chacun une carte « Lieu » et posez votre pion sur le lieu correspondant (la carte est ensuite remise aléatoirement dans la pile « Lieu »). Recevez enfin le nombre de cartes « Lieu » indiqué sur votre fiche personnage. Ces cartes rapportent des points de victoire lorsque vous vous rendez sur ce lieu. L'un des Vilains commence, le second à jouer sera un Héros puis un Vilain...

Déplacement

Lancez les 2 dés et déplacez-vous du nombre de cases correspondant en avançant dans la même direction. **Un pont relie parfois 2 cases mais n'est pas considéré lui-même comme une case.** Lorsque vous arrivez sur une case :

1) « LIEU » : Ce sont les cases noires (par exemple le Manoir Wayne, Mercy Hospital...). Si vous possédez la carte correspondant à ce lieu, appliquez le contenu de la carte et conservez-la une fois utilisée pour compter vos points de victoire en fin de partie. Si vous n'avez pas la carte lieu correspondante, il y a un nombre de PV indiqué sur le lieu du plateau, prenez les PV et placez-les sur votre fiche personnage, vous pouvez avoir 12 PV maximum. C'est alors au tour du joueur suivant.

2) « ÉQUIPEMENT » : Piochez une carte « Équipement » de la pile. Ces cartes servent à attaquer l'adversaire lors de votre tour et **ont parfois une portée de plusieurs cases.** Vous pouvez donc les utiliser sans être obligatoirement sur la même case que le joueur attaqué une fois votre déplacement terminé. Une fois utilisée, remettez la carte en dessous de sa pile .

3) « BONUS » : Piochez une carte de la pile « Bonus ». Ces cartes sont soit à jouer immédiatement, soit à conserver pour les jouer au début de votre tour. Une fois utilisée, remettez la carte en dessous de la pile « Bonus ».

4) « ATTAQUE » : Piochez une carte de la pile « Attaque ». Ces cartes doivent être jouées pendant votre tour et **ont parfois une portée de plusieurs cases.** Vous pouvez donc les utiliser sans être obligatoirement sur la même case que le joueur attaqué, et avant votre attaque. Une fois utilisée, remettez la carte en dessous de la pile « Attaque ».

5) « DÉFENSE » : Piochez une carte de la pile « Défense ». Ces cartes doivent être jouées avant votre lancer de dé de défense pour répondre à une attaque. Une fois utilisée, remettez la carte en dessous de la pile « Défense ».

6) « VÉHICULE » : Vous pouvez vous rendre sur une autre case « Véhicule » du plateau puis continuer votre déplacement à partir de la nouvelle case sans que cela ne vous coûte de déplacement supplémentaire. Le véhicule est différent pour les Vilains et les Héros. Vous ne pouvez utiliser que le véhicule de votre équipe.

7) COMPORTANT UN JETON : Si le jeton a été placé par votre équipe en début de partie, continuez votre chemin lorsque vous en croisez un, vous ne le retournez pas, le jeton reste en place. Si le jeton a été placé par l'équipe adverse en début de partie, voici ce que vous devez faire après l'avoir retourné :

Si vous arrivez sur un jeton

- SI LE JETON COMPORTE LE SYMBOLE ★
Prenez-le et placez-le sur votre fiche personnage. Ce sont les jetons nécessaires pour réaliser votre mission du scénario choisi et vous rapportent des points de victoire (indiqués en haut à droite du jeton).

- SI LE JETON COMPORTE LE SYMBOLE □
S'il s'agit d'un jeton mission (jeton de la couleur de la mission) vous pourrez revenir dessus pour l'activer (Vilain) ou le désamorcer (Héros) lorsque vous aurez le jeton « étoile à 5 branches » correspondant. Si vous possédez celui-ci, vous récupérez alors le jeton « Carré ». Ce jeton « Carré » vous rapporte alors le plus de points de victoire à remporter lors d'une partie.

- SI LE JETON COMPORTE LE SYMBOLE ✸
Le combat commence. Tirez une carte « Vilain » ou « Héros » correspondant à l'équipe adverse et combattez le personnage. Lorsqu'il s'agit d'un « Guet-apens » ou d'une « Embuscade », piochez 2 cartes à combattre. Une fois les ennemis vaincus, retirez les jetons du plateau et conservez les cartes « Vilains » ou « Héros » pour compter vos points de victoire en fin de partie.

- SI LE JETON COMPORTE LE SYMBOLE ▬
Que ce soit une mine explosive ou une arrestation musclée l'effet est immédiat, vous perdez les 2 PV indiqués sur le jeton. Ces jetons sont alors retirés du plateau et vos PV sont retirés de votre fiche joueur.

RÈGLE D'OR :
Vous pourrez revenir sur vos pas lors de votre prochain tour. Lorsque vous croisez un joueur ennemi vous devez vous arrêter sur sa case, votre déplacement est alors terminé. Vous l'attaquez une fois puis votre tour se termine.
Vous pouvez aussi choisir de vous arrêter sur une des cases « Lieu » sans faire le score exact avec les 2 dés soit pour jouer votre carte lieu si vous l'avez en main ou soit pour prendre les PV indiqués sur la case, votre déplacement est alors terminé.

Cependant, lorsque vous croisez un jeton de l'équipe adverse, vous le retournez, si c'est un barrage de police ou une barricade, votre déplacement se termine, vous devrez trouver un autre chemin lors du prochain tour. Si le jeton est un combat, vous faites le combat puis vous finissez votre déplacement jusqu'au jeton suivant ou sur une autre case mais vous ne pourrez pas révéler plus de 2 jetons par tour.

Par exemple, votre lancer de dé vous permet de vous déplacer de 9 cases. Vous vous déplacez de 3 cases et vous tombez sur un jeton de l'équipe adverse, vous le retournez, c'est un combat. Vous le gagnez il vous reste 6 déplacements. 2 cases plus loin se trouve un autre jeton adverse. Vous le retournez, c'est une mine explosive. Vous perdez alors 2 PV que vous retirez de votre fiche personnage. Il vous reste 4 cases de déplacement et 3 cases plus loin se trouve le manoir Wayne, vous n'avez pas la carte mais vous y allez pour récupérer 4 PV que vous placez sur votre fiche personnage. Votre tour se termine et c'est au camp adverse de jouer.

BATMAN and all related characters and elements © & ™ DC Comics (s19)

LES COMBATS

1) Combat contre un autre joueur

Quand vous êtes sur la même case que votre adversaire, vous devez vous battre.

L'attaquant est le dernier joueur à être arrivé sur la case. Le joueur attaqué peut se défendre mais ne pourra contre attaquer que lors de son tour.
Le tour de l'attaquant se termine après avoir utilisé maximum 3 cartes et lancé une seule fois les dés.
Le défenseur choisira de l'attaquer en retour lors de son tour ou de simplement quitter la case et avancer suite à son lancer de dé.

À tout moment pendant un combat (contre un autre joueur ou une carte Héros ou Vilain), l'attaquant peut utiliser ses cartes « Attaque », « Défense », « Équipement » et « Bonus » en respectant les indications de la carte. Si le défenseur est un joueur, il peut lui aussi utiliser ses cartes « Défense » et « Bonus » pour se protéger. Vous pouvez utiliser 3 cartes maximum au choix par combat (Parmi vos cartes « Attaque », « Défense », « Équipement » ou « Bonus »).

ATTAQUE :
Lancez le nombre de dés d'attaque indiqué sur la fiche de votre personnage ( ). Comparez le résultat de chaque dé avec la résistance de votre ennemi ( ). Celui-ci est touché sur chaque dé dont le résultat est égal ou supérieur à sa résistance. Par exemple, si vous lancez 4 dés d'attaque et que l'ennemi a une résistance de 3, vous le touchez sur chaque dé dont le résultat est égal ou supérieur à 3.

DÉFENSE :
Le défenseur peut alors essayer d'esquiver ces attaques en lançant les dés l'ayant touché (les dés ayant un résultat supérieur à sa résistance). Pour un résultat par dé de 1, 2, 3 le joueur attaqué perd 1 PV par dé, et sur 4, 5 et 6 celui-ci esquive l'attaque et ne perd pas de PV.

RÈGLE D'OR :
Si un Vilain ou un Héros perd tous ses PV pendant un combat (sauf une fois la mission réalisée), il n'est pas éliminé mais devra se défausser de toutes ses cartes « Bonus », « Équipement », « Attaque » et « Défense ».
Il conservera seulement toutes ses cartes « Lieu» et ses points de victoire (jetons mission et cartes « Héros » ou « Vilains » vaincus). Il revient en jeu sur un lieu tiré au hasard dans la pile lieu avec les différents éléments indiqués sur la carte « Lieu ». Par exemple, vous venez de perdre tous vos PV, vous rendez vos cartes et vous piochez le lieu Manoir Wayne, vous gagnez alors 3 PV et piochez 2 cartes équipement comme indiqué. Lorsqu'un joueur joue deux personnages et que l'un de ses personnages est vaincu, ce personnage est alors définitivement éliminé et l'équipe adverse récupère ses points de victoire.

2) Combat contre un jeton révélé

Quand vous retournez un jeton avec le symbole ✹Vilains ou Héros, piochez alors une carte et combattez l'ennemi.

Si le jeton est : guet-apens, arrestation musclée vous devez vous battre, piochez alors deux cartes « Ennemi » et combattez-les. Une fois vaincu, conservez la ou les cartes pour les points de victoire.

ATTAQUE :
Lancez le nombre de dés d'attaque indiqué sur votre fiche personnage. Comparez le résultat de chaque dé avec la résistance de votre ennemi. Celui-ci perd 1 PV par dé dont le résultat est supérieur ou égal à la résistance de l'ennemi que vous affrontez. Par exemple, si vous lancez vos dés d'attaque et que l'ennemi a une résistance de 4, vous lui faites perdre 1 PV pour chaque dé dont le résultat est supérieur ou égal à 4. Le Vilain ou le Héros utilise sa capacité indiquée sur sa carte pour vous faire perdre des PV.

Pendant le combat, vous pouvez utiliser 3 de vos cartes à n'importe quel moment. Tant que votre adversaire n'est pas vaincu, attaquez à nouveau. Lorsque vous avez éliminé votre adversaire, conservez la carte correspondante qui vous permettra de compter vos points de victoire en fin de partie. Aucun dé de défense ne sera lancé pendant le combat.

Exemple d'un combat

Vous attaquez Deathstroke qui a 5 en résistance.
Vous devez donc faire 5 ou 6 par dé pour lui faire perdre 1 PV.

Vous êtes Batman, votre capacité spéciale vous permet d'enlever 1 à la résistance de l'adversaire lors de chaque attaque.
Il vous suffit donc de faire 4, 5 ou 6 à votre lancer de dé pour faire perdre 1 PV à Deathstroke.
La capacité de Deathstroke lui permet de faire perdre directement 3 PV à l'adversaire puis 2 PV lors des attaques suivantes, s'il n'est pas éliminé. Avant d'attaquer vous perdez donc 3 PV que vous défaussez de votre fiche personnage, il vous reste donc 4 PV sur les 7 PV de départ. Vous lancez ensuite vos 5 dés d'attaque et les résultats sont par exemple 1, 1, 3, 4 et 6. Vous lui faites donc perdre 2 des 5 PV qu'il a de base. Deathstroke n'a donc plus que 3 PV, il utilise à nouveau sa capacité spéciale et vous perdez donc 2 PV suite à votre 1er attaque.
Vous n'avez presque plus de vie, 3 PV sur 7, vous décidez donc d'utiliser votre carte « Défense » super trousse de soin pour récupérer 5 PV. Vous choisissez ensuite d'utiliser la carte « Équipement » Marteau d'Harley Quinn qui fait perdre 3 PV à votre adversaire.
Deathstroke perd alors le combat. Vous récupérez la carte de l'ennemi vaincu ce qui vous permettra de comptabiliser vos points de victoire en fin de partie. Vous remettez les 2 cartes utilisées en bas de leur pile respective « Équipement » et « Défense ».

BATMAN and all related characters and elements © & TM DC Comics (s19)

FIN DE PARTIE

Pour terminer la partie, un des deux camps doit terminer sa mission correspondant au scénario choisi.

- Les Héros devront arrêter les Vilains en leur faisant perdre tous leurs PV et ils gagneront les points de victoire des Vilains arrêtés.

- Les Vilains devront prendre la fuite en allant sur l'endroit indiqué par une carte lieu tirée une fois la mission terminée par les Héros ou les vilains. Dès que les Vilains atteignent ce lieu, la partie s'arrête et les joueurs comptent leurs points pour déterminer le gagnant.
Si les Vilains éliminent un Héros après que la mission soit accomplie, ils récupèrent alors tous les points de victoire du Héros vaincu.

Pour la mission 3 « Déclencher une bombe nucléaire », si les Vilains la font sauter, la partie se termine et les joueurs comptent leurs points de victoire.

En fin de partie, le joueur qui a le plus de points de victoire gagne.

Compter les points de Victoire

Additionnez : les points de victoire ( ) des cartes ennemis « Héros » ou « Vilain » gagnés lors des combats
Ajoutez les points de victoire des cartes « Lieu » visités pendant la partie
Ajoutez les points de victoire du ou des jetons missions ☐ récupérés pendant la partie.
Ajoutez les points de victoire des jetons ☆ récupérés (utilisés ou non).
Pour les Héros : ajoutez les points de victoire des joueurs « Vilains » arrêtés lors du combat final, en fin de partie (après que la mission ait été réalisée).

Pour les Vilains : ajoutez les points de victoire du lieu pioché en fin de mission si vous arrivez à prendre la fuite à la fin de la partie sans vous faire arrêter par les Héros ou ajoutez les points de victoire des joueurs « Héros » que vous avez vaincus en fin de partie (après que la mission ait été réalisée).

Rappel : Jetons à positionner en plus des jetons mission du scénario

Jetons Héros					
Jetons Vilains					
Nombre de joueurs					
2	**Jetons mission :** Prendre les jetons de la couleur du scénario choisi	4	1	1	1
3-4		6	1	1	2
5-6		8	2	2	2
7-8		10	2	2	2

PAR EXEMPLE :
Si **vous jouez à 3**, le joueur seul jouera 2 personnages de son camp. **L'équipe Héros** positionne 6 jetons combat héros, 1 jeton embuscade, 1 jeton barrage, 2 jetons arrestations. Puis les Héros ajoutent les jetons du scénario choisi.

Et **l'équipe Vilains** positionne 6 jetons combat Vilains, 1 jeton guet-apens, 1 jeton barricade, 2 jetons mines explosives. Puis les Vilains ajoutent les jetons du scénario choisi.

BATMAN and all related characters and elements © & ™ DC Comics (s19)

SCÉNARIO 1 : Libérer le poison dans les airs

Durée : 30 minutes

Les Vilains avec l'aide de Poison Ivy ont créé deux poisons redoutables et vont les diffuser par les airs avec 2 nouvelles machines. Nightwing est arrivé au bon moment, il a eu le temps de voler les 2 machines et il a également découvert que les Vilains ont mis au point 2 molécules détruisant chacun les 2 poisons, qu'il n'a pas pu prendre avant de s'enfuir.

Mise en place de la partie

Les jetons doivent avoir un espace de 3 cases minimum avec un autre jeton de son camp lors de la mise en place.

Pour cette mission, prendre les 6 jetons missions de couleur verte et ajouter les jetons du tableau ci-dessous sur le plateau selon le nombre de joueurs.

Détails des jetons à positionner pour chaque équipe en plus des jetons missions du scénario choisi :

Nombre de joueurs	Jetons mission				
2	Prendre les jetons de la couleur du scénario choisi	4	1	1	1
3-4		6	1	1	2
5-6		8	2	2	2
7-8		10	2	2	2

Les Héros placent sur le plateau les jetons avec ce dos : →
Pendant la partie, ils seront retournés par les Vilains.

Les Vilains placent sur le plateau les jetons avec ce dos : →
Pendant la partie, ils seront retournés par les Héros.

Mission Héros

Retrouvez les 2 poisons et les 2 molécules placés par les Vilains en début de partie et détruisant chaque poison caché dans Gotham City puis rendez-vous sur chaque poison avec une des 2 molécules pour les détruire. Gardez le jeton poison sur votre fiche personnage une fois que vous avez amené le jeton molécule dessus. Allez ensuite arrêter les Vilains en leur faisant perdre tous leurs PV.

Jetons placés par les Vilains

Mission Vilains

Missions Vilains : Récupérez les 2 machines placées par les Héros en début de partie, puis rendez-vous sur chaque poison avec une machine pour les diffuser dès que l'équipe Héros a révélé chaque jeton poison puis enfuyez-vous (voir fin de partie).

Jetons placés par les Héros

Fin de partie

Dès que les 2 poisons ont été diffusés ou neutralisés, les Vilains piochent chacun une carte lieu qu'ils montrent aux autres joueurs. Ils devront s'enfuir en allant sur le lieu pioché avant que les Héros ne les arrêtent (2 cartes lieux si 2 Vilains jouent...). Pour arrêter le Vilain, le Héros devra lui faire perdre tous ses PV.

Explication détaillée

Vous êtes 5 joueurs et vous avez choisi le scénario 1. Un des 2 camps jouera la partie en 2 contre 3, par conséquent, un des 2 joueurs du camp en infériorité numérique jouera 2 personnages pendant la partie.
Un des joueurs lit le scénario avec les conditions de victoire des Héros et des Vilains.
Pour le scénario 1, les jetons mission à prendre pour la mise en place de la partie sont les jetons verts ci-dessous :

Les Vilains placent les jetons « mission » ayant le dos suivant :

Ils placent sur le plateau face cachée les 2 molécules que devront trouver les Héros pour terminer la mission. Ils placent aussi les 2 poisons. Une fois les poisons révélés par les Héros, les Vilains devront se rendre dessus avant les Héros pour récupérer les jetons « Poison » et les diffuser dans les airs. Dès que les 2 poisons ont été récupérés par les Vilains ou les Héros, les Vilains piochent une carte lieu chacun et devront s'y rendre pour s'enfuir avant que les Héros ne les arrêtent.

En fin de partie, le camp qui a le plus de points de victoire remporte la partie.

En plus des jetons missions verts, les Vilains vont placer sur le plateau face cachée 8 jetons Vilains car il y a 5 joueurs dans la partie, 2 jetons Guet-apens, 2 jetons barricade et 2 mines explosives (voir tableau). Ces jetons ont le même dos que ceux de la mission, les Vilains devront les placer intelligemment sur le plateau pour se donner le plus de chance de gagner la partie. Pendant la partie, ils n'auront pas le droit de retourner les jetons de leur propre camp.

Les Héros placent les jetons « mission » ayant le dos suivant :

Ils placent sur le plateau face cachée les 2 machines que devront trouver les Vilains pour diffuser les poisons et terminer la mission.
En plus des jetons missions verts, les Héros vont placer sur le plateau face caché 8 jetons Héros car il y a 5 joueurs dans la partie, 2 jetons embuscade, 2 jetons barrage de police et 2 jetons arrestations musclées.
Ces jetons ont le même dos que ceux de la mission, les Héros devront les placer intelligemment sur le plateau pour se donner le plus de chance de gagner la partie. Pendant la partie, ils n'auront pas le droit de retourner les jetons de leurs propres camps.

À SAVOIR : chaque machine et chaque molécule ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par partie, une fois utilisées, gardez les pour compter vos points de victoire en fin de partie. Ajoutez ensuite vos autres points de victoire que vous avez gagnés pendant la partie (voir p. 8 : compter les points de victoire en fin de partie). La partie est donc une course contre la montre où chaque camp devra être le plus rapide pour réaliser sa mission et obtenir le plus de points de victoire.
Le gagnant est toujours celui qui a le plus de points de victoire en fin de partie.

BATMAN and all related characters and elements © & ™ DC Comics (s13)

SCÉNARIO 2 : Trouver les 3 bombes

Durée : 45 minutes

La pègre avec l'aide du Joker a placé 3 bombes dans 3 lieux de Gotham City et menace de tout faire sauter. Heureusement, Batman vient d'arrêter le Vilain qui avait le sac contenant les 3 détonateurs. La police les a éparpillés dans 3 lieux de la ville, il reste aux Héros à trouver les 3 kits de désamorçage pour neutraliser les bombes qui ont été cachées dans Gotham City par Harley Quinn.

Mise en place de la partie

Voir p. 9 « Jetons à positionner en plus des jetons mission ». Les jetons doivent avoir un espace de 4 cases minimum avec un autre jeton de son camp lors de la mise en place.

Pour cette mission, prendre les 9 jetons missions de couleur turquoise ci-après et ajouter les autres jetons du tableau p. 9 en plus sur le plateau selon le nombre de joueurs.

Les Héros placent sur le plateau les jetons avec ce dos : →
Pendant la partie, ils seront retournés par les Vilains.

Les Vilains placent sur le plateau les jetons avec ce dos : →
Pendant la partie, ils seront retournés par les Héros.

Mission Héros

Trouvez où sont cachés les 3 kits de désamorçage et les bombes puis rendez-vous sur chaque case où il y a une des 3 bombes avec le bon Kit pour la désamorcer. Allez ensuite arrêter les Vilains en leur faisant perdre tous leurs PV.

Jetons placés par les Vilains

Mission Vilains

Trouvez les 3 détonateurs cachés dans Gotham City par la police puis rendez-vous sur les 3 cases où se trouvent les bombes avec le bon détonateur pour les faire exploser, une fois que les Héros ont révélé le lieu où se trouvent les jetons bombes. Enfuyez-vous ensuite sur le lieu indiqué par la carte lieu piochée.

Jetons placés par les Héros

Fin de partie

Dès que les bombes ont explosé ou ont été neutralisées, les Vilains piochent chacun une carte lieu qu'ils montrent aux autres joueurs. Ils devront s'enfuir en allant sur le lieu pioché avant que les Héros ne les arrêtent (2 cartes lieux si 2 Vilains jouent...). Pour arrêter le Vilain, le Héros devra lui faire perdre tous ses PV.

À SAVOIR : Les kits de désamorçage et les détonateurs ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par partie, une fois utilisés, gardez les pour compter vos points de victoire en fin de partie. Ajoutez ensuite vos autres points de victoire que vous avez gagnés pendant la partie (voir p.8 : compter les points de victoire en fin de partie). **Le gagnant est toujours celui qui a le plus de points de victoire en fin de partie.**

SCÉNARIO 3 : Déclenchement de la bombe nucléaire

Durée : 45 minutes

Bane et une dizaine de membres de la Ligue des Ombres ont mis la main sur une mini bombe atomique de Wayne entreprise, mais ils n'ont pas en leur possession le combustible nucléaire et les 2 clés d'amorçage que les Héros possèdent. Les Vilains ont réussi à créer une suite de 3 codes d'arrêt d'urgence de la bombe qu'ils ont dissimulé dans Gotham City.

Mise en place de la partie

Voir p. 9 « Jetons à positionner en plus des jetons mission ». Les jetons doivent avoir un espace de 5 cases minimum avec un autre jeton de son camp lors de la mise en place.

Pour cette mission, prendre les 7 jetons missions de couleur bleue ci-après et ajouter les autres jetons du tableau p. 9 en plus sur le plateau selon le nombre de joueurs.

Les Héros placent sur le plateau les jetons avec ce dos : →
Pendant la partie, ils seront retournés par les Vilains.

Les Vilains placent sur le plateau les jetons avec ce dos : →
Pendant la partie, ils seront retournés par les Héros.

Mission Héros

Vous devrez trouver les 3 codes d'arrêt d'urgence de la bombe cachée dans Gotham City par la pègre puis vous rendre sur la case « Bombe Nucléaire » avec les 3 codes pour la désamorcer. Allez ensuite arrêter les Vilains en leur faisant perdre tous leurs PV.

Jetons placés par les Vilains

Mission Vilains

Vous devrez trouver le combustible et les 2 clés de mise à feu puis vous rendre sur la case comportant le jeton « Bombe Nucléaire » pour la faire exploser. La partie se termine si les Vilains font sauter la bombe nucléaire. Le gagnant est celui qui a le plus de points de victoire.

Jetons placés par les Héros

Fin de partie

Dès que la bombe nucléaire a été neutralisée par les Héros, les Vilains piochent chacun une carte lieu qu'ils montrent aux autres joueurs. Ils devront s'enfuir en allant sur le lieu pioché avant que les Héros ne les arrêtent (2 cartes lieux si 2 Vilains jouent...). Pour arrêter le Vilain, le Héros devra lui faire perdre tous ses PV.

À SAVOIR : Une fois que la bombe atomique a explosé ou a été désamorcée, les codes d'arrêt, le combustible et les clés d'amorçage utilisés servent pour compter les points en fin de partie. Ajoutez ensuite vos autres points de victoire que vous avez gagnés pendant la partie (voir p.8 : compter les points de victoire en fin de partie). **Le gagnant est toujours celui qui a le plus de points de victoire en fin de partie.**

Scénario 4 : Trouver les objets volés par les 2 camps

Durée : 1 heure

Batman a pris l'habitude de collectionner les objets favoris des Vilains qu'il a envoyés par le passé à la prison de Blackgate ou à l'asile d'Akham. Il les conserve dans sa Batcave. Ra's al Ghul le sait et, avec l'aide de Deathstroke, ils ont réussi à voler 3 objets de Batman au manoir Wayne et ont également kidnappé Alfred pendant que celui-ci dormait. Les objets volés sont les clés du manoir Wayne, le téléphone de Bruce Wayne et les clés de la Batmobile. Hélas pour eux, Batman avait déjà anticipé la tentative de vol des précieux trophées des Vilains et les a cachés dans Gotham City.

Mise en place de la partie

Voir p. 9 « Jetons à positionner en plus des jetons mission ». Les jetons doivent avoir un espace de 5 cases minimum avec un autre jeton de son camp lors de la mise en place.

Pour cette mission, prendre les 8 jetons missions de couleur violette ci-après et ajouter les autres jetons du tableau p. 9 en plus sur le plateau selon le nombre de joueurs.

Les Héros placent sur le plateau les jetons avec ce dos :
Pendant la partie, ils seront retournés par les Vilains.

Les Vilains placent sur le plateau les jetons avec ce dos :
Pendant la partie, ils seront retournés par les Héros.

Mission Héros

Trouvez où sont cachés les 3 objets volés au manoir, délivrez Alfred et Allez ensuite arrêter les Vilains en leur faisant perdre tous leurs PV.

Jetons placés par les Vilains

Mission Vilains

Vous devrez trouver les 4 trophées cachés par Batman dans Gotham City. Enfuyez-vous ensuite sur le lieu indiqué par la carte lieu piochée (voir fin de partie).

Jetons placés par les Héros

Fin de partie

Dès que les 4 objets d'un des 2 camps ont été retrouvés, les Vilains piochent chacun une carte lieu qu'ils montrent aux autres joueurs. Ils devront s'enfuir en allant sur le lieu pioché avant que les Héros ne les arrêtent (2 cartes lieux si 2 Vilains jouent...). Pour arrêter le Vilain, le Héros devra lui faire perdre tous ses PV.

À SAVOIR : Comptez vos points de victoire avec vos jetons ✪ trouvés sur le plateau pendant la partie. Ajoutez ensuite vos autres points de victoire que vous avez gagnés pendant la partie avec vos cartes Héros ou Vilains et vos cartes lieux (voir p.8 : compter les points de victoire en fin de partie).

Le gagnant est celui qui a le plus de points de victoire en fin de partie.

SCÉNARIO 5 : Prendre le pouvoir à Gotham City

Durée : 45 minutes

Le Pingouin avec l'aide de toute la pègre suit le plan du Joker pour prendre le pouvoir à Gotham City. Les 3 personnalités les plus influentes de la ville ont été kidnappées. Ces personnalités sont bien connues de tous les habitants de Gotham City. Le Joker cherche à obtenir d'eux les informations les plus secrètes sur la ville afin de présenter Le Pingouin à l'élection municipale pour qu'il devienne le nouveau maire de Gotham City. L'Homme Mystère n'a pas apprécié ce plan et a donné à Batman l'occasion de sauver ces 3 personnalités. Il a pour cela caché dans la ville des indices indiquant la localisation des personnes kidnappées.

Mise en place de la partie

Voir p. 9 « Jetons à positionner en plus des jetons mission ». Les jetons doivent avoir un espace de 3 cases minimum avec un autre jeton de son camp lors de la mise en place.

Pour cette mission, prendre les 6 jetons missions de couleur rouge ci-après et ajouter les autres jetons du tableau p. 9 en plus sur le plateau selon le nombre de joueurs.

Les Héros placent sur le plateau les jetons avec ce dos : →
Pendant la partie, ils seront retournés par les Vilains.

Les Vilains placent sur le plateau les jetons avec ce dos : →
Pendant la partie, ils seront retournés par les Héros.

Mission Héros

Retrouvez les otages puis affrontez la pègre. Allez ensuite arrêter les Vilains en leur faisant perdre tous leurs PV.

Jetons placés par les Vilains

Mission Vilains

Le Joker est furieux contre l'Homme-Mystère. Retrouvez les indices indiquant les positions du maire, du procureur et du commissaire. Enfuyez-vous ensuite sur le lieu indiqué par la carte lieu piochée (voir fin de partie).

Jetons placés par les Héros

Fin de partie

Dès que les 3 jetons ★ d'un des 2 camps ont été retrouvés, les Vilains piochent chacun une carte lieu qu'ils montrent aux autres joueurs. Ils devront s'enfuir en allant sur le lieu pioché avant que les Héros ne les arrêtent (2 cartes lieux si 2 Vilains jouent...). Pour arrêter le Vilain, le Héros devra lui faire perdre tous ses PV.

À SAVOIR : Comptez vos points de victoire avec vos jetons ★ trouvés sur le plateau pendant la partie. Ajoutez ensuite vos autres points de victoire que vous avez gagnés pendant la partie avec vos cartes Héros ou Vilains et vos cartes lieux (voir p.8 : compter les points de victoire en fin de partie). Le gagnant est celui qui a le plus de points de victoire en fin de partie.

BATMAN and all related characters are registered ® & ™ DC Comics. (s19)

SCÉNARIO 6 : Batman et Nightwing doivent préserver leurs identités

30 minutes

Double Face a trouvé 2 documents médicaux dévoilant l'identité de Batman et de Nightwing. Seuls 2 journalistes issus de la pègre acceptent de relever ces informations confidentielles. Batgirl a réussi à identifier et arrêter les 2 journalistes que la police a mis en lieu sûr dans la ville.

Mise en place de la partie

Voir p. 9 « Jetons à positionner en plus des jetons mission ». Les jetons doivent avoir un espace de 5 cases minimum avec un autre jeton de son camp lors de la mise en place.

Pour cette mission, prendre les 4 jetons missions de couleur bleu-noir ci-après et ajouter les autres jetons du tableau p. 9 en plus sur le plateau selon le nombre de joueurs.

Les Héros placent sur le plateau les jetons avec ce dos : →
Pendant la partie, ils seront retournés par les Vilains.

Les Vilains placent sur le plateau les jetons avec ce dos : →
Pendant la partie, ils seront retournés par les Héros.

Mission Héros

Retrouvez les 2 documents médicaux dévoilant leurs identités. Allez ensuite arrêter les Vilains en leur faisant perdre tous leurs PV.

Jetons placés par les Vilains

Mission Vilains

Retrouvez les 2 journalistes que la police a cachés dans la ville. Enfuyez-vous ensuite sur le lieu indiqué par la carte lieu piochée (voir fin de partie).

Jetons placés par les Héros

Fin de partie

Dès que les 2 jetons ★ d'un des 2 camps ont été retrouvés, les Vilains piochent chacun une carte lieu qu'ils montrent aux autres joueurs. Ils devront s'enfuir en allant sur le lieu pioché avant que les Héros ne les arrêtent (2 cartes lieux si 2 Vilains jouent...). Pour arrêter le Vilain, le Héros devra lui faire perdre tous ses PV.

À SAVOIR : Comptez vos points de victoire avec vos jetons ★ trouvés sur le plateau pendant la partie. Ajoutez ensuite vos autres points de victoire que vous avez gagnés pendant la partie avec vos cartes Héros ou Vilains et vos cartes lieux (voir p. 8 : compter les points de victoire en fin de partie). **Le gagnant est celui qui a le plus de points de victoire en fin de partie.**

SCÉNARIO 7 : Sauver les fêtes de Noël

Durée : 60 minutes

Les vilains ont préparé un Noël un peu spécial pour les habitants de Gotham City. Lors du discours annuel du Maire, le Pingouin a fait ajouter dans 3 appartements de la ville 3 cadeaux meurtriers au pied des sapins. Catwoman l'a découvert lors d'un braquage où le Pingouin expliquait à la pègre son plan. Elle en a profité pour subtiliser au Vilain en charge des explosions les 3 détonateurs.

Mise en place de la partie

Voir p. 9 « Jetons à positionner en plus des jetons mission ». Les jetons doivent avoir un espace de 4 cases minimum avec un autre jeton de son camp lors de la mise en place.

Pour cette mission, prendre les 9 jetons missions de couleur noire ci-après et ajouter les autres jetons du tableau p. 9 en plus sur le plateau selon le nombre de joueurs.

Les Héros placent sur le plateau les jetons avec ce dos : →
Pendant la partie, ils seront retournés par les Vilains.

Les Vilains placent sur le plateau les jetons avec ce dos : →
Pendant la partie, ils seront retournés par les Héros.

Mission Héros

Retrouvez les 3 cadeaux explosifs avec les 3 kits puis désamorcez les en vous rendant dessus. Allez ensuite arrêter les Vilains en leur faisant perdre tous leurs PV.

Jetons placés par les Vilains

Mission Vilains

Le Pingouin s'est rendu compte le jour de noël que les détonateurs sont manquants. Il doit à tout prix mettre la main dessus. Retrouvez les détonateurs et faites exploser les cadeaux. Enfuyez-vous ensuite sur le lieu indiqué par la carte lieu piochée (voir fin de partie).

Jetons placés par les Héros

Fin de partie

Dès que les 3 jetons ☐ de la mission ont été récupérés, les Vilains piochent chacun une carte lieu qu'ils montrent aux autres joueurs. Ils devront s'enfuir en allant sur le lieu pioché avant que les Héros ne les arrêtent (2 cartes lieux si 2 Vilains jouent...). Pour arrêter le Vilain, le Héros devra lui faire perdre tous ses PV.

À SAVOIR : Comptez vos points de victoire avec vos jetons ✪ et ☐ trouvés sur le plateau pendant la partie.
Ajoutez ensuite vos points de victoire gagnés pendant la partie avec vos cartes Héros ou Vilains et vos cartes lieux (voir p. 8 : compter les points de victoire en fin de partie).
Le gagnant est celui qui a le plus de points de victoire en fin de partie.

BATMAN and all related characters and elements © & ™ DC Comics. (s19)

SCÉNARIO 8 : Faire évader les prisonniers d'Arkham ou de Blackgate

1 heure

Toute la pègre s'est à nouveau réunie pour libérer plusieurs prisonniers redoutables de l'asile d'Arkham et de la prison de Blackgate. Mais depuis le dernier succès du Joker il y a quelque mois, les clés et les plans de la prison ont été changés et sont gardés en lieu sûr par les Héros dans la ville. L'épouvantail connaît un employé corrompu à l'asile d'Arkham et un autre à la prison de Blackgate qui doivent les aider lors de l'évasion.

Mise en place de la partie

Voir p. 9 « Jetons à positionner en plus des jetons mission ». Les jetons doivent avoir un espace de 3 cases minimum avec un autre jeton de son camp lors de la mise en place.
Pour cette mission, prendre les 8 jetons missions de couleur marron ci-après et ajouter les autres jetons du tableau p. 9 en plus sur le plateau selon le nombre de joueurs.

Les Héros placent sur le plateau les jetons avec ce dos : →
Pendant la partie, ils seront retournés par les Vilains.

Les Vilains placent sur le plateau les jetons avec ce dos : →
Pendant la partie, ils seront retournés par les Héros.

Mission Héros

Batgirl a de son côté besoin des 2 documents permettant de mettre un terme à ces évasions (la liste des prisonniers à libérer et le document précisant le jour de l'attaque). Les Héros doivent en plus retrouver ces 2 employés corrompus pour les amener à l'asile et à la prison afin de faire échouer les plans d'évasion. Enfin, faites perdre tous les PV aux Vilains pour les arrêter.

Jetons placés par les Vilains

Mission Vilains

Retrouvez les 2 nouveaux plans et les 2 clés d'accès à la prison de Blackgate et à l'Asile d'Arkham puis rendez-vous là-bas pour aider les prisonniers à s'évader. Vous devez trouver le plan de Blackgate et la clé de Blackgate avant de vous y rendre et réussir une évasion. De même, vous devez trouver le plan d'Arkham et sa clé avant de vous y rendre et réussir la seconde évasion (voir fin de partie).

Jetons placés par les Héros

Fin de partie

Dès que les 4 jetons ✪ d'un des 2 camps ont été retrouvés, les Vilains piochent chacun une carte lieu qu'ils montrent aux autres joueurs. Ils devront s'enfuir en allant sur le lieu pioché avant que les Héros ne les arrêtent (2 cartes lieux si 2 Vilains jouent...). Pour arrêter le Vilain, le Héros devra lui faire perdre tous ses PV.

À SAVOIR : Comptez vos points de victoire avec vos jetons ✪ trouvés sur le plateau pendant la partie. Ajoutez ensuite les points de victoire que vous avez gagnés pendant la partie avec vos cartes Héros ou Vilains et vos cartes lieux (voir p. 8 : compter les points de victoire en fin de partie).
Le gagnant est celui qui a le plus de points de victoire en fin de partie.

SCÉNARIO 9 : Libérer les Héros

Durée : 45 minutes

Le Joker a réussi le braquage de la banque de Gotham City, mais la cachette du butin a été trouvée par la police. Pour se venger, le Joker a envoyé Mr Freeze et l'Homme Mystère kidnapper l'inspecteur Gordon, Alfred et Nightwing comme monnaie d'échange.

Mise en place de la partie

Voir p. 9 « Jetons à positionner en plus des jetons mission ». Les jetons doivent avoir un espace de 3 cases minimum avec un autre jeton de son camp lors de la mise en place.

Pour cette mission, prendre les 6 jetons missions de couleur rose ci-après et ajouter les autres jetons du tableau p. 9 en plus sur le plateau selon le nombre de joueurs.

Les Héros placent sur le plateau les jetons avec ce dos : →
Pendant la partie, ils seront retournés par les Vilains.

Les Vilains placent sur le plateau les jetons avec ce dos : →
Pendant la partie, ils seront retournés par les Héros.

Mission Héros

Retrouvez Alfred, l'inspecteur Gordon et Nightwing. Allez ensuite arrêter les Vilains en leur faisant perdre tous leurs PV.

Jetons placés par les Vilains

Mission Vilains

Vous devez trouver l'argent du casse de la banque, les clés du camion et le camion pour vous enfuir à partir de la carte lieu piochée au moment où vous aurez trouvé les 3 jetons ✪.

Jetons placés par les Héros

Fin de partie

Dès que les 3 jetons ✪ d'un des 2 camps ont été retrouvés, les Vilains piochent chacun une carte lieu qu'ils montrent aux autres joueurs. Ils devront s'enfuir en allant sur le lieu pioché avant que les Héros ne les arrêtent (2 cartes lieux si 2 Vilains jouent...). Pour arrêter le Vilain, le Héros devra lui faire perdre tous ses PV.

À SAVOIR : Comptez vos points de victoire avec vos jetons ✪ trouvés sur le plateau pendant la partie. Ajoutez ensuite les points de victoire gagnés pendant la partie avec vos cartes Héros ou Vilains et vos cartes lieux (voir p. 8 : compter les points de victoire en fin de partie). **Le gagnant est celui qui a le plus de points de victoire en fin de partie.**

SCÉNARIO 10 : Arrêter l'arme biologique de Bane

Durée : 30 minutes

2 scientifiques de Bane ont mis au point une arme biologique capable de créer des super humains et Bane souhaite l'utiliser pour se créer une armée. Les Héros ont pu s'introduire dans sa base et kidnapper les 2 scientifiques avant qu'ils aient injecté l'arme, mais ils n'ont pas eu le temps de voler l'anti venin et l'anti poison permettant de détruire le venin de Bane.

Mise en place de la partie

Voir p. 9 « Jetons à positionner en plus des jetons mission ». Les jetons doivent avoir un espace de 3 cases minimum avec un autre jeton de son camp lors de la mise en place.

Pour cette mission, prendre les 5 jetons missions de couleur gris ci-après et ajouter les autres jetons du tableau p. 9 en plus sur le plateau selon le nombre de joueurs.

Les Héros placent sur le plateau les jetons avec ce dos : →
Pendant la partie, ils seront retournés par les Vilains.

Les Vilains placent sur le plateau les jetons avec ce dos : →
Pendant la partie, ils seront retournés par les Héros.

Mission Héros

Retrouvez les anti-venins et l'anti-poison puis détruisez le venin de Bane à l'aide des 2. Allez ensuite arrêter les Vilains en leur faisant perdre tous leurs PV.

Jetons placés par les Vilains

Mission Vilains

Bane est furieux, sans ces 2 scientifiques, l'arme ne peut être injectée dans ses soldats. Retrouvez les 2 scientifiques et amenez-les sur la case venin de Bane pour récupérer le jeton puis enfuyez-vous sur le lieu indiqué par la carte lieu piochée (voir « Fin de partie »).

Jetons placés par les Héros

Fin de partie

Dès qu'un des 2 camps a récupéré le venin de Bane, les Vilains piochent chacun une carte lieu qu'ils montrent aux autres joueurs. Ils devront s'enfuir en allant sur le lieu pioché avant que les Héros ne les arrêtent (2 cartes lieux si 2 Vilains jouent...). Pour arrêter le Vilain, le Héros devra lui faire perdre tous ses PV.

À SAVOIR : Comptez vos points de victoire avec vos jetons ★ et □ trouvés sur le plateau pendant la partie. Ajoutez ensuite vos autres points de victoire que vous avez gagnés pendant la partie avec vos cartes Héros ou Vilains et vos cartes Lieux (voir p.8 « compter les points de victoire en fin de partie »). **Le gagnant est celui qui a le plus de points de victoire en fin de partie.**