

Objectifs du Jeu :

Les joueurs doivent tous atteindre le centre du plateau avant que les jetons communs ne tombent à 0.

Mais attention : un joueur est secrètement désigné "Traître" en début de partie et tentera de faire échouer le groupe en les menant à la défaite.

Mise en place :

Chaque joueur à son pion dans un coin différent du plateau

Mettre une vie commune de 5 PV

Distribution de 3 cartes "Objets" à chaque joueur (il y'a possibilité de redistribuer UNE seule fois par personne si le deck ne lui plaît pas)

Piochez une carte "rôle" (Traître, Civil)

Le déroulement d'un tour

Chaque joueur, à son tour effectue les étapes suivantes :

Avancer --> Le joueur avance son pion d'une case sur le plateau.

Action forcée -> tombe sur une case "Échange, BOSS, Évènement.)

S'il tombe sur la case "Échange" il pioche une carte et il peut choisir un joueur de son choix pour lui faire un troc

S'il tombe sur la case "BOSS" alors chaque joueur doit poser une carte face cachée qu'on va mélanger puis qu'on retournera pour voir si le

total est équivalent ou supérieur à la valeur du boss. (Après la phase du boss son tour est terminé)

S'il tombe sur la case "Évènement" il pioche une carte "Évènement" et subit de force l'évènement donné

Action (1 par tour) → Il choisit UNE action parmi les suivantes :

- Combattre un monstre (combat)
- Ne rien faire

Système de combat :

- S'il y'a une action combat (case / choix de combat), piochez une carte ennemie
- Pour vaincre un ennemi il faut que la valeur des cartes "Objet" soit supérieure à l'attaque du monstre qui sera désigné par un lancement de dé pour tomber sur paire ou impaire. La consommation n'est pas déduite. (Il faut seulement que la valeur soit supérieure.)
- Si le joueur gagne l'action --> Il pioche 1 carte "Objet"
- Si le joueur perd l'action --> il fait perdre 1 point de vie à son équipe

BOSS :

Une fois arrivé sur une case boss chaque joueur pose une carte objet face cachée, on mélange ensuite les cartes et on les retourne pour voir si leur total est équivalent ou supérieur aux PV du boss

Imposteur :

Saboter l'équipe et faire perdre les points de vie commune

Donner un objet :

- Le joueur peut échanger un objet avec un autre joueur s'il tombe sur la case "Échange".
- L'échange de carte ne permet pas d'en piocher une autre
- Condition : Le joueur qui reçoit ne peut avoir plus de 5 cartes "Objet" après l'échange

Règles Spéciales :

- Main maximale : Un joueur ne doit pas dépasser 5 cartes dans sa main
- Une case spéciale (échange, Évènement, boss...) ne compte pas comme une action.
- Jeu de loyauté : que tous les joueurs atteignent le centre du plateau avec la barre de vie commune supérieur à 0
- Vaincre un boss ne vous fait pas piocher.
- Une carte "Évènement" concerne uniquement le joueur qui l'a pioché sauf indication « Tout le monde ».