

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

Action de la case (Échange, BOSS, Évènement, Objets)

- Combattre un monstre (combat)

### **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 ».