

# PLATFORMER



RÈGLES DU JEU



# TABLE DES MATIÈRES

Matériel.....	3	Déplacer les Ennemis.....	11
Installation.....	4	Révéler les niveaux.....	11
But du jeu.....	6	Vaincre les Ennemis.....	11
Termes utilisés.....	6	Être blessé et s'Évanouir.....	11
Déroulement de la partie.....	8	Utiliser les Gemmes.....	12
Actions des joueurs.....	8	Le Combat de Boss.....	13
Règles diverses.....	10	Exemples de Tours de Joueurs.....	16
Mouvement.....	10	Variantes du jeu.....	19
Gravité.....	10	Mode solo.....	20

## VUE D'ENSEMBLE

Comme son nom l'indique, **Platformer** est un jeu d'aventure qui s'inspire des jeux-vidéo de plateformes. Dans cette aventure, les joueurs incarnent des héros intrépides dont l'objectif est de vaincre un boss épique en atteignant le sommet de la tour du donjon qu'ils traversent et explorent au cours de la partie. Il y aura du saut, de la bousculade, du massacre de petites créatures et de la découverte d'objets légendaires ! Tout cela est soutenu par une mécanique de jets de dés et de gravité insidieuse, et agrémenté de ravissantes illustrations.





# MATÉRIEL



6 figurines de Héro



2 présentoirs de Boss



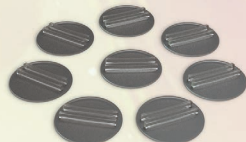
5 dés Action



4 dés Spéciaux



1 dé Ennemi



8 bases en plastique



16 tuiles Donjon forestier



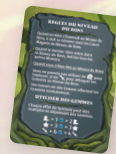
16 tuiles Donjon du Néant



2 fiches de Boss



4 cartes Aide



4 cartes Aide de Boss



6 cartes de Héro



15 cartes Objet



15 Cartes Potion



6 cartes Ennemi



11 cartes Attaque de Boss



10 cartes Artéfact



12 cartes Évènement



50 marqueurs Gemmes



28 jetons Ennemi



20 jetons spéciaux de Boss



35 jetons Pièce



25 jetons Santé



# INSTALLATION

**1** Place the 16 green tiles in the 4x4 grid.

**2** Place the 2 stone tiles in the 4x4 grid.

**3** Place the Medusa card in the 4x4 grid.

**4** Place the 4 Potions cards (Potion d'Élixir, Potion de Santé, Potion de Force, Potion de Vie) in the 4x4 grid.

**5** Place the 5 gold coins in the 4x4 grid.

**6** Place the 6 character cards (Angelo, Sweety, Alys, Etern) in the 4x4 grid.


**7** Place the 7 Boss cards (Jormir) in the 4x4 grid.

**8** Place the 8 icons (flames, skulls, ladders, etc.) in the 4x4 grid.

**9** Place the 9 rule cards (Toile du Joueur, Icônes de Portée, Toile du Boss) in the 4x4 grid.




### 1. Installation de la carte:

- Formez une grille de 2 x 3 tuiles **face cachée** (sans le  affiché au dos) comme indiqué sur le schéma.
- Retournez les tuiles du premier Niveau (celles du bas) **face visible**.

### 2. Placement des cartes Ennemis:

- Placez une carte aléatoire Ennemi I à côté du premier Niveau **face visible**.
- Placez une carte aléatoire Ennemi II et une carte aléatoire Ennemi III à côté des second et troisième Niveaux, **face cachée**.

### 3. Installation du Boss:

- Choisissez ou piochez une Fiche de Boss et placez là, **face visible**, au-dessus de la carte Ennemi III.
- Placez aléatoirement deux tuiles de Niveau de Boss (avec le  affiché au dos) au-dessus du dernier niveau, **face cachée**.
- Placez tous les jetons spéciaux de Boss listés au dos de la Fiche de Boss à côté de celle-ci.
- Placez les cartes Attaque de Boss avec icônes correspondantes au dos, à côté de la Fiche de Boss, **face cachée**.
- Placez la miniature du Boss à côté de sa Fiche.

### 4. Installation du Magasin:

- Mélangez les cartes Objets et Potions et formez une pile de chaque, près de la carte.
- Piochez 3 cartes de chaque pile et placez-les face visible à côté de leur pioche respective. C'est le Magasin.


### 5. Préparation des éléments communs:

- Placez les jetons Pièces/Gemmes/Santé/Ennemi près de la carte, à portée de chaque joueur. C'est le pot commun.
- Placez 5 dés Action et 1 dé Ennemi près de la carte, à portée de chaque joueur.

### 6. Installation des héros:

- Distribuez un Héro choisi au hasard à chaque joueur.
- Distribuez 1 dé Spécial à chaque joueur. Il doit être placé sur la Fiche de Héro, dans la case prévue à cet effet, face vierge visible.
- Chaque joueur récupère la figurine correspondant à sa Fiche de Héro et autant de cœurs qu'indiqué sur celle-ci.


### 7. Installation du premier Niveau:


- Placez les jetons Pièce et les pions Gemmes sur les Cases correspondantes.
- Placez les jetons Ennemi correspondant à l'Ennemi révélé sur la carte dans les Cases Générateur d'Ennemis ().


### 8. Désignation du premier Joueur:

- La dernière personne ayant gravi une échelle joue en premier (mais vous pouvez aussi déterminer l'ordre de jeu aléatoirement).

- Les autres joueurs reçoivent un bonus de départ :

**Second joueur** - 1 

**Troisième joueur** - 1 

**Quatrième joueur** - 1  et 1 

### 9. Cartes d'aide:

- Distribuez une carte Aide et une carte Aide de Boss à chaque joueur.





# BUT DU JEU

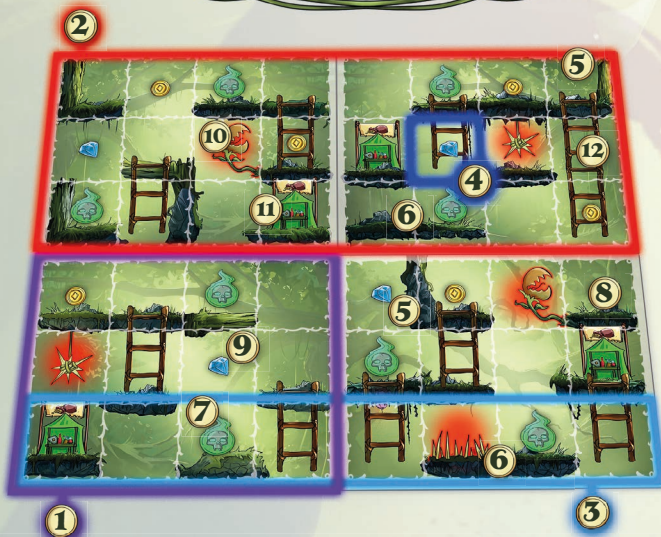
Le but du jeu est de vaincre l'antagoniste principal dans un affrontement final, au sommet de la tour du donjon. Les joueurs doivent se démenner pour affronter la terrifiante Méduse, le puissant Grand Superviseur Ikee ou d'autres anciens qui les attendent, chacun disposant de ses propres séquences d'attaques spéciales. Pour les vaincre, les audacieux héros doivent infliger des dégâts à leurs adversaires, dont le nombre dépend de la durée de la partie. Il est extrêmement difficile, voire impossible de porter une attaque capable d'infliger 8 ou 10 points de dégâts avec les seuls 5 dés dont vous disposez. Cependant, de petits

objets conférant de la puissance supplémentaire sont dispersés dans l'univers de Patformer – des gemmes spéciales qui peuvent être utilisées pour augmenter le potentiel des héros !



En bref, le but du jeu est simple – Escaladez la tour plus vite que les autres joueurs, ramassez des gemmes en chemin et frappez l'ennemi ultime assez fort pour le vaincre. Le personnage peut esquiver, plonger, gêner ses rivaux, planifier sa prochaine action, en découdre avec de nombreux ennemis et de cupides marchands – et s'amuser comme un fou en chemin !

## TERMES UTILISÉS


### La Carte



1. **Tuile de carte**
2. **Niveau** – 2 tuiles alignées en une rangée horizontale.
3. **Rangée** – une rangée horizontale de Cases.
4. **Case** – Un seul Ennemi ou Héro peut occuper une même Case à la fois.
5. **Murs** – Obstacle vertical. Infranchissable par les Héros ou les Ennemis.

6. **Plateformes** – Obstacle horizontal. Infranchissable par les Héros ou les Ennemis.
7. **Case Générateur d'Ennemis** – Lorsqu'un niveau est révélé, les Ennemis apparaissent sur ces Cases.
8. **Case Pièce** – Lorsqu'un niveau est révélé, placez 1 jeton  sur chaque Case Pièce.
9. **Case Gemme** – Lorsqu'un niveau est révélé, placez 1  sur chaque Case Gemme.
10. **Piège** – Chaque fois qu'un Héro tombe dans un Piège (ou à travers), il subit une Blessure. Les Ennemis ignorent les Pièges.
11. **Magasin** – Lorsqu'un Héro se tient sur une Case Magasin, il peut acheter des Objets et des Potions.
12. **Échelle** – Les Héros qui se tiennent sur une **Échelle** ne subissent pas les effets de la **Gravité**. Les **Échelle** **relient également les Cases** au-dessus et au-dessous de la **Plateforme**. Les **Ennemis** ne peuvent pas les utiliser pour ignorer la Gravité.



**Portail du Néant** – Cette Case ne se trouve que dans les tuiles de **Donjon du Néant**. Lorsqu'un Héro se trouve sur une Case de Portail du Néant, il peut dépenser 1  pour se placer sur un autre Portail du Néant du même niveau. Utiliser un Portail du Néant ne provoque pas d'Attaques d'Ennemis et les Héros peuvent Pousser lorsqu'ils se déplacent via ces portails.



## Carte de Héro



- 1. Emplacement du dé Spécial** – Vous y conservez votre **dé Spécial**.
- 2. Capacité Héroïque** – Capacité spécifique à ce Héro.
- 3. Effet de l'Etoile** – Indique de quelle manière votre Héro peut utiliser le Symbole ★.
- 4. Jauge de santé** – Lorsque vous perdez votre dernier ❤️, votre Héro s'Évanouir.

## Carte d'Ennemi



- 1. Butin** – Richesses gagnées par le Héro qui Vainc cet Ennemi.
- 2. Dégâts** – Nombre de Blessures que le Héro subit lorsqu'il est Attaqué par cet Ennemi.
- 3. Jauge de santé** – Quantité de Blessures que le Héro doit infliger avec ses Attaques pour Vaincre cet Ennemi.
- 4. Capacité de l'Ennemi** – Capacité passive, propre à chaque type d'Ennemi.

## Objets et Potions



- 1. Prix de la Potion/de l'objet** – Nombre de 🪙 que vous devez dépenser dans le magasin pour acquérir l'objet représenté.
- 2. Effet de l'objet** – Il existe 2 types d'effets : Passif et Utilisé. Les effets Passifs opèrent en même temps que d'autres actions et s'activent automatiquement. En revanche, l'effet Utilisé d'un Objet doit être activé avec une Action ; appliquez les effets de l'objet, puis tournez sa carte à 90 degrés pour indiquer qu'il est Utilisé. Il ne pourra être réutilisé qu'après un Rafrâichissement.
  - **Potions** – Les Potions sont défaussées immédiatement après leur utilisation. Lorsque vous défaussez une Potion, placez-la simplement sous la pioche des Potions.



## Dés d'Action et Spéciaux



**Dé Action** – Les dés Action que vous lancez au début de votre Tour constituent votre **Réserve de dés** – ce sont vos ressources. Si vous avez besoin d'un symbole en particulier, vous pouvez exécuter une .

**Forge** : utilisez 2 dés avec le même Symbole pour créer l'effet d'un autre symbole de votre choix. Si vous décidez de terminer votre étape d'Action et disposez encore d'un Symbole dans votre Réserve de Dés, vous pouvez le conserver pour plus tard en utilisant votre dé Spécial (Notez que vous ne pouvez faire cela **qu'après** avoir terminé l'étape « Effectuer des Actions »).

**Dé Spécial** – Ce dé vous permet de conserver un Symbole entre les Tours. Gardez-le sur votre carte de Héro à l'emplacement prévu à cet effet. La position standard de ce dé est sur sa face vierge – sans aucun symbole.

**Réinitialiser le dé Spécial** – Lorsque vous Réinitialisez votre dé Spécial, positionnez-le sur sa face vierge, sans symbole. Cela se produit le plus souvent lorsque vous utilisez le Symbole de votre dé Spécial.



# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en Tours. Chaque Tour est joué par un seul joueur (appelé *joueur Actif*), en suivant les étapes présentées ci-dessous.

**Pour le premier Tour du jeu, commencez directement à l'étape 3.**

## 1. Retirer le Niveau.

- A mesure que les Héros progressent vers le sommet du Donjon, les niveaux inférieurs disparaissent. Pendant cette étape, si votre Héro est au moins 2 niveaux au-dessus du niveau révélé le plus bas, retirez ce niveau. Retournez-le face cachée, défaussez tous les Ennemis et les jetons. Tous les Héros se trouvant sur le Niveau retiré s'Évanouissent. (Voir *Évanouissement du Héro*, page 11).

## 2. Rafraîchir les cartes Utilisées.

- Remettez les cartes Utilisées (*pivotées à 90 degrés*) dans leur position d'origine – vous pouvez les utiliser à nouveau pour ce Tour.

## 3. Lancer les dés Action et Ennemi.

- Lancez 5 dés Action et 1 dé Ennemi.

## 4. Appliquer l'effet du dé Ennemi.

- Les Ennemis agissent de la façon suivante :



– Tous les Ennemis attaquent tous les Héros sur les Cases adjacentes.



– Tous les Ennemis se déplacent d'une Case vers la gauche.



– Tous les Ennemis se déplacent d'une Case vers la droite

*Les Ennemis ne peuvent quitter une Plateforme lorsqu'ils se déplacent grâce au dé Ennemi.*

## 5. Effectuer les Actions :

- Générer (*si votre Héro ne se trouve pas sur la carte, vous devez exécuter l'action Générer*).
- Utiliser des Symboles.

- Appliquer la Gravité.
- Acheter un(e) Objet/Potion (*uniquement dans la Case Magasin*).
- Utiliser un(e) Objet/Potion.
- Utiliser une Capacité héroïque.
- Forger un Symbole (*utilisez 2 Symboles pour en choisir 1*).

## 6. Préparer le dé Spécial.

- Lors de cette étape, vous pouvez positionner votre dé Spécial sur le Symbole d'un dé restant de votre Réserve de dés. Vous pouvez également appliquer ici les règles de Forge, c'est-à-dire que s'il vous reste 2 Symboles identiques inutilisés, vous pouvez les utiliser pour positionner votre dé Spécial sur n'importe quel Symbole.

## 7. Appliquer la Gravité.

- Le tour de chaque joueur se termine par l'application de la Gravité. Tous les Héros et Ennemis devraient se trouver sur des Héros/Ennemis ou sur des Plateformes/Échelles.

## 8. Fin du tour du joueur.

### TOUR DU BOSS

Cette phase n'est résolue que lorsque le joueur Actif qui vient de finir son tour, se trouve sur le Niveau du Boss. Au cours du Tour du Boss, vous devez résoudre les cartes d'Attaque de Boss – chaque Boss fonctionne différemment, selon les règles décrites dans sa Fiche de Boss.

Après avoir résolu ces étapes, c'est le Tour du joueur suivant, dans le sens horaire.

### Actions des joueurs

Pendant son Tour, le joueur peut accomplir autant d'actions que souhaité, tant qu'il peut en payer le coût. Les Actions sont optionnelles, peuvent être accomplies plusieurs fois, dans l'ordre souhaité par le joueur (*à moins que la miniature du Héro ne soit pas sur la Carte ; dans ce cas le joueur doit résoudre l'action Générer*).



## Utiliser les Symboles

L'utilisation des Symboles sur les dés (**dé Action** et **dé Spécial**) est la principale méthode pour agir dans Platformer. Lorsque vous utilisez le symbole de votre dé Spécial, Réinitialisez-le (*tournez-le sur la face sans symbole*). Lorsque vous utilisez un Symbole de votre Réserve de Dés, retirez le dé utilisé de la réserve pour avoir une vision claire des Symboles encore disponibles. Notez que certains effets du jeu utilisent des Symboles de votre Réserve de dés, alors essayez de ne pas tourner vos dés sur d'autres Symboles une fois que vous les avez lancés.


Les Symboles peuvent aussi être améliorés avec des Gemmes (voir l'utilisation des Gemmes, page 12).

Voici les effets déclenchés par chaque Symbole :




– Utilisez ce Symbole pour Déplacer votre Héro d'1 Case (pour les règles détaillées sur le Déplacement, voir page 10).



– Utilisez ce Symbole pour Attaquer des Ennemis. Plusieurs  peuvent être utilisées simultanément. Le plus souvent, vous devez utiliser plus d'une Epée pour vaincre un Ennemi.



– Utilisez ce Symbole pour gagner une .



– Utilisez ce Symbole pour Déplacer un Ennemi dans n'importe quelle direction (*même hors des plateformes*).



– Ce Symbole est utilisé comme d'autres Symboles. Ses effets varient en fonction de votre Héro.

Vous n'avez pas à utiliser tous vos Symboles, mais ils sont perdus à la fin de votre Tour.

## Autres Actions

**Générer** – Cette Action ne peut être utilisée que si votre Héro n'est pas présent sur la Carte du jeu. Cela peut se produire dans deux cas :


- Au début de la partie,
- Après que votre Héro s'est évanoui.

Pour utiliser cette Action, utilisez un Symbole de n'importe quel type de votre Réserve de dés et placez la figurine de votre Héro sur une Case inoccupée (*sans Héro/Ennemi dessus*) dans la Rangée la plus basse de la Carte.

**Si votre Héro n'est pas sur la Carte, Générer est la seule action à votre disposition.**

*Lorsqu'un Héro s'évanouit au niveau du Boss, il se Génère dans la Case d'un Magasin de ce niveau.*

**Appliquer la Gravité** – Les Joueurs peuvent déclencher la Gravité pendant leur Tour. Lorsque cela se produit, tout Ennemi ou Héro qui ne se trouve pas sur une Plateforme (*ou au-dessus d'une autre Ennemi/Héro*) tombe jusqu'à ce qu'il touche une surface qui peut le supporter – soit une Plateforme, soit un Ennemi/Héro. Notez qu'il n'y a pas de limite à l'utilisation de cette Action pendant un Tour et qu'elle ne coûte rien.

**Acheter un Objet/une Potion** – Lorsqu'un Héro se trouve sur une **Case Magasin**, il peut dépenser ses  en échange de certains Objets et Potions. Remplacez aussitôt les Objets et Potions achetés. Il n'y a pas de limite au nombre de fois que vous pouvez effectuer cette action au cours de votre Tour et elle ne coûte rien, à part le prix de l'Objet/de la Potion que vous achetez.

**Utiliser un Objet/une Potion** – Si vous possédez un Objet doté de la caractéristique « **Utilisation** », faites-le pivoter à 90 degrés après usage. Vous pouvez utiliser plusieurs Objets de cette manière durant votre Tour. Les Objets Utilisés ne peuvent être activés à nouveau avant d'être Rafraîchis. Concernant les Potions, vous pouvez en consommer autant que souhaité en un Tour, mais elles sont défaussées immédiatement après usage.

**Utiliser une Capacité héroïque** – Certaines Capacités héroïques peuvent être jouées « une fois par Tour ». Après en avoir résolu l'effet, faites pivoter votre carte Héro à 90 degrés pour montrer qu'elle a été utilisée pendant ce Tour.

Notez que la caractéristique « **Passive** » de certains Objets et Capacités est effective en même temps que d'autres Actions.

**Forger un Symbole** – S'il vous reste 2 Symboles identiques dans votre Réserve de dés, vous pouvez les combiner pour produire l'effet de n'importe quel autre Symbole. **Vous pouvez aussi Forger pour déterminer votre dé Spécial** (*même en utilisant le Symbole de votre dé Spécial*).



# AUTRES RÈGLES

## Cases adjacentes



Dans des conditions normales, les 4 Cases au-dessus, en-dessous, à droite et à gauche de Sweety lui sont adjacentes. Cependant, la Case de gauche est derrière un Mur. Elle n'est donc pas adjacente. Il en va de même pour la Case en-dessous qui se trouve sous une Plateforme. La Case de droite est libre d'accès et celle du dessus surplombe une Plateforme, mais une Échelle la relie à la Case de Sweety. Elle est donc considérée comme adjacente.

## Déplacement

**Les Plateformes et les Murs** – Les bords de Cases délimités par des Plateformes et des Murs sont infranchissables. Les Cases ne sont pas considérées comme adjacentes lorsqu'elles sont séparées par une Plateforme ou un Mur. Il est impossible d'attaquer ou d'être attaqué à travers une Plateforme ou un Mur (les seules exceptions sont les Échelles, voir ci-après).



Les Plateformes et les Murs

**La Rangée inférieure est une Plateforme** – La Rangée la plus basse de la Carte du jeu (dans le niveau révélé le plus bas) est considérée comme une Plateforme. Il n'est pas possible de tomber de la Carte et les Ennemis peuvent se Déplacer librement sur la Rangée inférieure.

**Ascension et Gravité** – Pendant leur Tour, les Héros peuvent monter (ou en d'autres termes, sauter) librement. Ils n'ont pas besoin d'Échelle pour escalader : vous pouvez sauter d'une Case ou plus vers le haut. La Gravité ne se déclenche qu'à la fin de votre Tour (ou lorsqu'un joueur décide de la déclencher volontairement en utilisant l'Action « Appliquer la Gravité ») !

Lorsque l'effet de la Gravité est appliqué, tous les Héros/Ennemis qui ne se trouvent pas sur une Plateforme ou une Échelle (ou un autre Héro/Ennemi), tombent jusqu'à ce qu'ils heurtent une Plateforme ou un autre Héro/Ennemi.

Les Pièges infligent des dégâts aux personnages qui tombent dedans/passent à travers à cause de la Gravité (mais les Ennemis **n'attaquent pas** les héros qui tombent). Les Gemmes et les Jetons Pièce ne tombent pas à cause de la Gravité.

**Échelles** – Lorsqu'un Héro se trouve sur une Case Échelle, il est immunisé aux effets de la Gravité (mais le joueur pourrait quand même décider de le faire tomber lorsque la Gravité est appliquée). Lorsqu'une Échelle traverse une Plateforme, les Cases situées au-dessus et en-dessous de cette Plateforme sont considérées comme adjacentes. Il est possible de se Déplacer entre elles, d'Attaquer et d'y être Attaqué.

Les Ennemis ne peuvent pas utiliser les Échelles pour ignorer la Gravité, mais ils peuvent franchir une Plateforme grâce aux Échelles.

**Déplacer un Héro Adjacent à un Ennemi** – Lorsqu'un Héro se tient sur une Case adjacente à un Ennemi, puis se Déplace, cet Ennemi Attaque ce Héro. Considérez que votre Héros se trouve dans la zone de contrôle ennemie.

Les Héros qui tombent à cause de la Gravité ne sont pas Attaqués par les Ennemis !

**Pousser** – Lorsqu'un Héro Entre dans une Case occupée par un autre Héro ou Ennemi, il le Pousse. Placez le Héro ou l'Ennemi sur la Case adjacente de votre choix (dans n'importe quelle direction, y compris la case d'où vient votre Héro). Cette Case ne peut pas être occupée par un autre Héro ou Ennemi.

On ne peut pas Pousser lorsque l'on tombe à cause de la Gravité. Lorsqu'un Héro Pousse un Ennemi, il se fait Attaquer du fait qu'il vient d'une Case adjacente. S'il s'évanouit à la suite de cette Attaque, il ne peut pas Pousser.




## Déplacer les Ennemis

Il existe deux manières de Déplacer les Ennemis : à la suite du tirage du dé Ennemi ou d'un effet provoqué par un joueur.

**Le dé Ennemi** peut permettre à un Ennemi de se déplacer d'une Case vers la gauche ou la droite. Les Ennemis ne peuvent atteindre une Case sans Plateforme de cette manière. En d'autres termes, ils ne sauteront jamais d'une Plateforme par eux-mêmes. **Les Ennemis ne peuvent pas non plus se Déplacer à travers un Mur, un Héro ou un autre Ennemi.**

Notez qu'un Déplacement indiqué par le dé Ennemi se produit simultanément pour tous les Ennemis. Ainsi, deux Ennemis côte-à-côte se Déplaceront dans la même direction si possible.






Un joueur provoque généralement un Déplacement d'Ennemi grâce au Symbole . De cette manière, il Déplace l'Ennemi (quelle que soit la distance de son Héro) dans n'importe quelle direction (pourvu que la Case de destination soit adjacente) et peut même le forcer à monter sur ou à sauter d'une Plateforme.

## Révéler et Retirer des Niveaux

**Révéler un nouveau Niveau** – Dès qu'un Héro atteint pour la première fois la plus haute Rangée du plus haut Niveau révélé, **Révélez** un nouveau Niveau. Retournez la tuile supérieure et les cartes Ennemi face à ce Niveau **face visible**, placez les jetons Ennemi sur les Cases de Génération et placez tous les jetons Pièce et les Gemmes sur les Cases correspondantes. Le joueur Actif peut ensuite poursuivre son Tour.

**Retirer le Niveau inférieur** – Cela peut se produire au début du Tour d'un joueur. Lorsque le joueur Actif commence au moins **2 niveaux au-dessus** du niveau révélé le plus bas, **retirez ce-lui-ci** : ôtez-en tous les jetons Ennemi et Pièce, ainsi que les Gemmes. Les Héros encore présents **s'Évanouissent**. Enfin, retournez la tuile de Carte **face cachée**.

## Infliger des Blessures et Vaincre des Ennemis

**Infliger des Blessures** – Afin de Vaincre un Ennemi, un Héro doit lui infliger une quantité de Blessures en une seule Action d'Attaque au moins égale à celle qui est indiquée dans la Jauge de Santé de l'Ennemi. La méthode de base pour infliger des Blessures consiste à utiliser les Symboles  des dés d'Action qui peuvent ensuite être modifiés par des Gemmes ou certains Objets. Toutes les sources de Dégâts peuvent être additionnées cumulées en une seule Action (par exemple, pour infliger 4 Blessures, vous pouvez utiliser 1  de votre Réserve de dés, 1  de votre dé Spécial, 1  pour augmenter une de vos  et un objet Radin-Marteau qui indique que votre prochaine Attaque inflige une Blessure supplémentaire).

Rappelez-vous que pour Vaincre un Ennemi, vous **devez** infliger toutes les Blessures en une seule Action, sinon rien ne se passe.

Lorsqu'un Ennemi est Vaincu, retirez son jeton de la Carte. Le Héro vainqueur remporte le Butin.

## Subir des Blessures et Évanouissement des Héros

**Subir des Blessures** – Les Blessures des Héros sont principalement dues aux **Attaques** des Ennemis (qui résultent soit du **dé Ennemi**, soit du **Déplacement** d'un Héro à proximité d'un Ennemi) ou en marchant sur une **Case Piège**.


Pour chaque Blessure encaissée, le Héro perd un **jeton Cœur** de sa réserve de Santé. Lorsque le dernier **jeton Cœur** est perdu, le Héro **s'Évanouit**.


**Évanouissement** – Lorsqu'un Héro s'Évanouit, retirez sa miniature de la Carte, réinitialisez son dé Spécial, défaissez tous ses jetons de Boss et remplissez sa réserve de Santé au maximum. Pour retourner sur la Carte, le Joueur doit utiliser l'Action Générer (souvenez-vous que l'Action Générer fonctionne différemment au Niveau du Boss – page 15).


Si votre Héro s'Évanouit pendant votre Tour, vous pouvez immédiatement résoudre l'Action Générer tant qu'il vous reste un Symbole pour le faire.



## Utiliser les Gemmes

Les Gemmes peuvent être dépensées pour augmenter les effets des Actions et des dés Spéciaux. Vous pouvez ainsi doubler les effets d'un Symbole en dépensant une Gemme (par exemple, utilisez 1  et 1 Gemme pour vous déplacer de 2 Cases). Vous pouvez modifier plusieurs fois le même Symbole, mais chaque augmentation coûte 1 Gemme de plus que la précédente : dépensez 2 Gemmes supplémentaires pour tripler l'effet d'un Symbole, 3 Gemmes supplémentaires pour le quadrupler, etc.

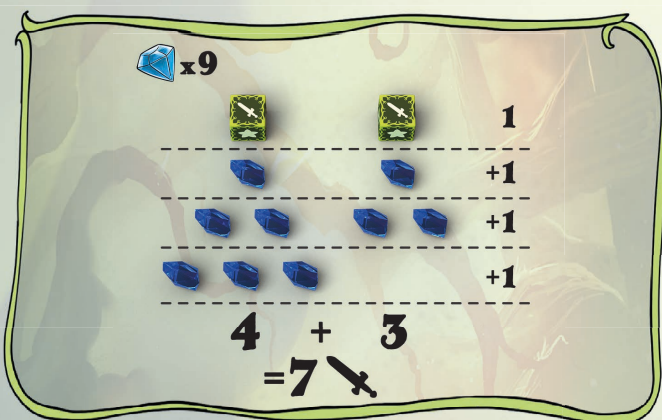
Voici une représentation ( est un exemple, cela fonctionne avec tous les Symboles) :

Un dé avec le Symbole  vous permet de :

Gemmes Dépensées	Nombre de Cases de Déplacement
0	1
1	2
3	3
6	4
10	5

**Vous pouvez ainsi augmenter plusieurs dés.**

Voici l'exemple illustré d'un joueur qui détient 9 Gemmes :



**x9**

1

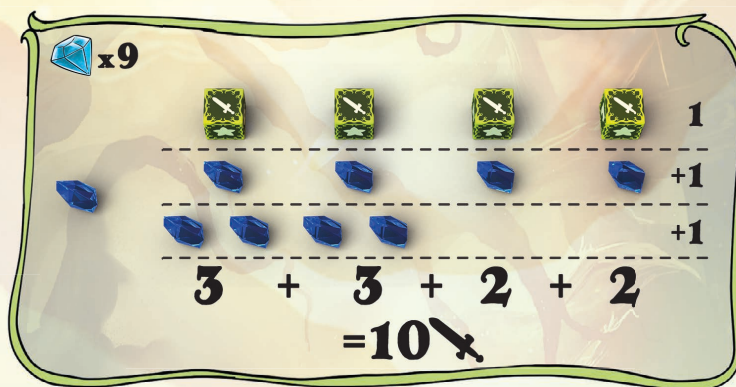
+1

+1

+1

**4 + 3 = 7**

**Hypothèse 1 :** Le joueur obtient 2 Epées. Il peut attribuer 6 Gemmes à l'un des dés, et 3 à l'autre. Le nombre total de Blessures qu'il peut infliger est de 7.



**x9**

1


+1

+1

**3 + 3 + 2 + 2 = 10**

**Hypothèse 2 :** Le joueur obtient 4 Epées. Il peut attribuer 1 Gemme à chaque dé. Sur les 5 restantes, il augmente 2 dés en attribuant 2 Gemmes à chacun. Une Gemme ne peut pas être dépensée. Le nombre total de Blessures infligées est de 10.

Remarquez que dans ces exemples, nous avons organisé les Gemmes par rangées pour rendre leur comptage plus visuel.

Les Gemmes ne peuvent être dépensées pour augmenter les  et les Symboles Forgés !







# LE COMBAT DE BOSS

Note : Si c'est votre première partie, vous pouvez commencer à jouer et revenir à cette section lorsque vous atteignez le Niveau du Boss.

## A propos des Boss

Dans Plateformer, Le Boss est l'antagoniste ultime. Le vaincre signifie que vous remportez la partie ! Rappelez-vous cependant que le Boss est un **Ennemi**. Ainsi, lorsqu'un effet du jeu fait référence à un « **Ennemi** », il s'applique aussi au Boss !

## Révéler le Niveau du Boss

Le niveau du Boss est Révélé comme n'importe quel autre niveau : lorsqu'un Héro entre dans la Rangée la plus élevée du Niveau le plus élevé. Révélez les Tuiles et placez les  et jetons , puis suivez la section Installation au dos de la Fiche du Boss.

## Les éléments d'un Boss

### Les Tuiles du Niveau du Boss



1.  **Icône Spéciale**  – Le fonctionnement de cette Case est différent pour chaque Boss et détaillé au dos de sa Fiche.


2. **Case de Génération du Boss** – Le Boss apparaît sur l'une de ces Cases.
3. **Passage à sens unique vers le Niveau du Boss** – Il n'est possible de se Déplacer à travers ces Plateformes que depuis les Niveaux inférieurs à celui du Boss, jamais dans l'autre sens.

## Fiche du Boss

Recto

Verso



1. **Déroulement du Tour du Boss** – Commence dès qu'un Héro termine son Tour dans le Niveau du Boss.
2. **Règles spéciales du Boss** – Interactions particulières entre le Boss et les Héros ou informations à propos des invocations du Boss.
3. **Dégâts du Boss** – Quantité de  perdue par les Héros suite à l'Attaque du Boss.
4. **Réserve de Santé du Boss** – Formule déterminant la Réserve de Santé du Boss. Une partie standard comprend 4 niveaux, soit une réserve de 8 Blessures. **Cela signifie que pour Vaincre le Boss, un Héro doit lui infliger 8 Blessures en une seule Action.**

Notez que le plus souvent, vous devrez utiliser des Gemmes pour vaincre le Boss.

5. **Description des jetons du Boss.**
6. **Installation du Boss** – Lisez ceci en premier une fois le Boss Révélé.



## Carte d'Attaque du Boss



- 1. Effet de l'Attaque** – Appliquez toujours ces effets dans cet ordre. S'il est impossible de résoudre l'effet d'une Carte d'Attaque (exemple : le Héro du joueur Actif s'est évanoui), ignorez-le.
- 2. Portée de l'Attaque** – Indiquée par l'icône ad hoc. **Les attaquent des Boss ignorent les Murs et les Plateformes.**
- 3. Indicateur spécial** – Chaque Boss possède une mécanique propre pour déterminer quelles cartes sont jouées. Les détails sont expliqués ci-dessous.

### Icônes de Portée des Boss :



– Tous les Héros sur la même Rangée que le Boss sont affectés.



– Tous les Héros sur des Cases adjacentes au Boss sont affectés.



– Tous les Héros sur les 8 Cases autour du Boss sont affectés.



– Tous les Héros sur la même tuile de Carte que le Boss sont affectés.








– Il n'y a pas de limite de portée, cette attaque touche toujours.


## Résoudre le Tour du Boss – Détails

**Medusa** – Chaque fois qu'un Héro finit son Tour au Niveau du Boss, vous devez lancer le dé Ennemi et tirer une carte dans la pioche d'Attaque de Medusa. Si la carte comporte un Symbole qui correspond au dé Ennemi, ses effets sont appliqués. Sinon, défaussez-la et tirez-en une autre jusqu'à trouver une carte avec un Symbole correspondant. **Medusa joue toujours une carte d'Attaque.** Si sa pile est vide, mélangez la défausse pour reconstituer sa pioche.

**Grand Superviseur Ikee** – Chaque fois qu'un Héro finit son Tour au Niveau du Boss, tirez deux cartes de la pioche d'Attaque d'Ikee. Choisissez les effets d'une carte dont le Symbole correspond à celui qui apparaît en majorité parmi les dés d'Action du joueur Actif. Peu importe que vous les ayez tous utilisés ou pas – vous devez simplement les vérifier. Dans la mesure où Ikee réagit en fonction de votre résultat initial, **cela implique que vous ne devez pas modifier vos dés après votre lancer.**

Si le nombre de Symboles sur les cartes est identique à celui des dés lancés par le joueur (par exemple, une carte affiche  et une autre , tandis que le joueur a tiré 1  et 1  aux dés), jouez les deux cartes dans un **ordre aléatoire**. Idem si vous tirez deux cartes d'Attaque comportant le Symbole . Dans ce cas, jouez-les toutes les deux (puisqu'il y aura toujours une correspondance).

**A chaque tour de Boss, Ikee doit jouer au moins une carte d'Attaque.** Défaussez ensuite les deux cartes tirées.

**Jetons de Boss** – Ils sont récupérés par les Héros sur les Cases  ou à cause d'une Attaque de Boss.

**Si un Héro acquiert un Jetons de Boss alors qu'il en détient déjà un, il subit une Blessure à la place.**

## Vaincre le Boss – Fin de la partie

Pour vaincre le Boss, vous devez lui infliger un nombre de Blessures déterminé (*minimum 8*). Il n'est cependant pas possible d'y arriver en n'utilisant que vos dés d'Action. Vous avez besoin d'**Objets** et de **Gemmes** (voir l'utilisation des Gemmes, page 12). Une fois le Boss vaincu, la partie s'arrête et le joueur dont le Héro a porté le coup fatal est déclaré vainqueur.




## Autres règles du Niveau du Boss

**Entrer dans le Niveau du Boss** – Toutes les Cases de la Rangée inférieure du Niveau du Boss ont des Plateformes. Il n'est toutefois possible de les franchir que dans le sens indiqué par les flèches, du Niveau inférieur vers le Niveau du Boss.

La seule manière de quitter le Niveau du Boss est de le vaincre et de gagner la partie. **Aucun autre effet du jeu ne permet aux Héros de quitter le Niveau du Boss.**

Il est possible de Pousser un autre Héro ou Ennemi lorsqu'on pénètre dans le Niveau du Boss depuis un Niveau inférieur. Si cela se produit, l'Ennemi attaque normalement.

Lorsque le dernier Héro pénètre dans le Niveau du Boss, retirez tous les autres Niveaux de la partie. Ils ne seront plus utilisés.

**Le Niveau du Boss est une zone étanche** – Les Héros qui n'ont pas encore atteint le Niveau du Boss ne peuvent pas influencer sur ce qui s'y passe. Ils ne peuvent pas utiliser de  sur le Boss ou ses Invocations, ni les Attaquer.

Cela s'applique également aux Héros qui se trouvent au Niveau du Boss : ils ne peuvent plus interagir avec les Niveaux inférieurs.

*Notez que les effets du dé Ennemi s'appliquent à tous les Ennemis, quelle que soit leur position. En effet, le dé Ennemi représente les actions des Ennemis, indépendamment des actions des Héros.*

**Évanouissement et Génération au Niveau du Boss** – Le Niveau du Boss modifie les règles de Génération des Héros. Lorsqu'un Héro **s'Évanouit** au **Niveau du Boss**, il ne peut se **Générer** que dans les Cases Magasin du **Niveau du Boss**, ou dans la Case la plus proche si les **Cases Magasin** sont toutes occupées.

**Invocations du Boss** – Certains Boss invoquent des alliés pour les aider sur le champ de bataille. Les Invocations fonctionnent exactement comme des Ennemis normaux et disposent de jetons Ennemi dédiés. Si un Boss est sur le point d'invoquer un allié mais que toutes ses invocations sont déjà sur la Carte, ou que toutes les Cases d'invocation sont occupées, ignorez cet effet.





# EXEMPLES DE TOURS DE JOUEUR

Nous vous présentons ici le cas d'une partie à deux joueurs entre Sweety et Etern (*seule une partie de la Carte est visible*). C'est au tour du joueur de Sweety, puis à celui d'Etern dans la même partie.



2. **Rafraîchissement** – L'Objet de Sweety – des Bottes de Vitesse – est Rafraîchi.

3. **Lancer les dés** – Sweety obtient , 2 , , et sur le dé Ennemi. Le dé Spécial de Sweety affiche .



4. **Résoudre les effets du dé Ennemi** – Le Loup-garou situé en bas du troisième Niveau ne peut pas se déplacer car il ne peut pas descendre de sa Plateforme. Le Loup-garou situé en haut du troisième Niveau ne peut pas se déplacer puisqu'il est au bord de la Carte. En revanche, l'Ent, au second niveau, se Déplace d'une Case sur la droite. Bien qu'aucune Plateforme n'est visible, la Rangée la plus basse est toujours considérée comme une Plateforme.







## Tour de Sweety

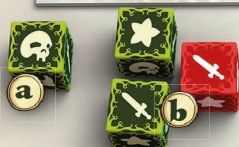
1. **Retirer le Niveau inférieur** – Sweety commence son Tour deux Niveaux au-dessus du plus bas Niveau révélé, qui est donc retiré. Les tuiles de Carte sont retournées face cachée et tous les Ennemis et autres jetons sont défaussés. Le Héro Etern s'Évanouit. Sa figurine est retirée de la Carte, son dé Spécial est Réinitialisé et sa réserve de Santé remplie.








## 5. Résoudre les Actions

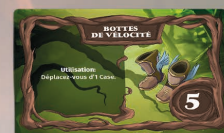
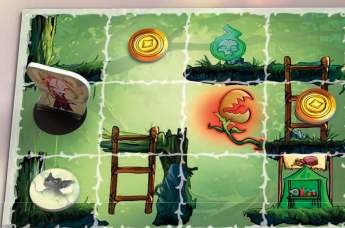
- Tout d'abord, Sweety utilise un , augmenté par sa Capacité héroïque, pour Déplacer le Loup-garou du haut de 2 Cases. Notez qu'un  peut forcer un Ennemi à sauter d'une Plateforme.
- Puis Sweety utilise ses ,  et  pour Vaincre le Loup-garou et gagner le Butin.
- Sweety Utilise ensuite ses Bottes de Vélocité pour se Déplacer d'une Case à gauche et ramasser la Gemme.
- Le joueur décide de terminer l'étape de Résolution des Actions avec 2  inutilisées dans sa Réserve de dés








- Positionner le dé Spécial** – Sweety utilise les 2  de sa Réserve pour Forger une  et positionne le dé Spécial sur la face .
- Application de la Gravité** – La Gravité est appliquée, mais tous les Ennemis sont sur des Plateformes et Sweety se trouve sur le Loup-garou. Rien ne change.
- Fin du Tour**

Sweety n'est pas au Niveau du Boss, donc le Tour du Boss n'est pas lancé.

## Tour d'Etern



- Retirer le Niveau inférieur** – Passez cette étape, puisque Etern n'est pas sur la Carte.
- Rafraîchissement des Objets** – Etern ne porte aucun Objet, donc vous pouvez également passer cette étape.
- Lancer les dés** – Etern obtient 2 , , ,  et  sur le dé Ennemi. Le dé Spécial d'Etern n'affiche aucun Symbole car il l'a perdu lorsqu'il s'est Évanoui.





**4. Résoudre les effets du dé Ennemi** – Sweety est Attaquée par le Loup-garou sur lequel elle se trouve. 3 Cœurs sont retirés de sa Réserve de vie et son dé Spécial est Réinitialisé en raison de la Capacité du Loup-garou.

**5. Résoudre les Actions**

- a. Etern n'est pas sur la Carte. Sa seule Action possible est donc Générer. Le joueur d'Etern décide d'utiliser son ★ et le Génère à côté d'un Ent. Remarquez que cela ne déclenche pas la Capacité de l'Ent car ce n'est pas un Déplacement.
- b. Etern utilise 2 ✂ pour Vaincre l'Ent et gagne le Butin. Sa Capacité héroïque lui permet de gagner 1 🪙 de plus.
- c. Etern utilise ensuite un 🦴 pour forcer le Déplacement du Loup-garou d'une Case vers la droite et le sort de la Plateforme.
- d. Etern utilise ensuite une 🦶 pour se Déplacer d'une Case vers le haut et gagner une 💎.



**6. Positionner le dé Spécial** – Etern n'a plus de Symboles inutilisés dans sa Réserve. Il lui est donc impossible de Positionner son dé Spécial.

**7. Application de la Gravité** – Etern reste en place puisque le joueur décide d'utiliser l'Échelle. En revanche, les Échelles ne supportent pas les Ennemis, donc le Loup-garou chute d'une Case, de même que Sweety puisque l'Ennemi qui la soutenait est tombé.



**8. Fin du Tour** – Etern n'est pas au Niveau du Boss, donc le Tour du Boss n'est pas lancé.



# VARIANTES

## Artéfacts

Si vous ajoutez un niveau stratégique supplémentaire à vos parties de Palteformer, vous pouvez utiliser les Artéfacts. Lors de l'Installation, mélangez les cartes Artéfacts et formez une pioche. Tirez-en 2 cartes qui seront utilisées pendant toute la partie. Placez-les au milieu de la zone de jeu et remisez les autres cartes Artéfacts dans la boîte.

### Fonctionnement des Artéfacts

Les Artéfacts fonctionnent comme les Objets. Ils ont des effets Passifs ou peuvent être Utilisés. La principale différence est qu'ils changent de main fréquemment.



- 1. Prérequis** – Lorsqu'un Héro remplit les Prérequis d'un Artéfact, il s'empare immédiatement de la carte (*même si un autre joueur la détient à ce moment-là*). Un Artéfact obtenu de cette manière est **Rafraîchi** et utilisable immédiatement.
- 2. Effet** – Fonctionne comme une carte Objet.

## Une Carte plus grande

Si vous souhaitez augmenter la durée d'une partie, vous pouvez ajouter un Niveau supplémentaire à votre Donjon. Dans ce cas, utilisez deux cartes « III » pour les niveaux supérieurs.





## Mode solo

Jouez en mode Solo sur une Carte de taille standard. L'objectif est le même que dans une partie compétitive : Vaincre le Boss. Il y a cependant une limite de temps : si vous ne parvenez pas à gagner en 12 Tours, la partie est perdue. De plus, lorsque vous gagnez, comptez vos points.

## Évènements

Le mode Solo utilise des cartes d'Évènements. Lors de l'Installation, mélangez les 12 cartes Évènement et formez une pioche. Pendant une partie en solo, ajoutez l'étape « Résolution d'Évènement » avant « Retirer le Niveau inférieur ».

**Résolution d'Évènement** – Lors de cette Étape, tirez une carte Évènements et placez-la **face visible** à côté de la pioche. Certains Évènements sont actifs pendant tout le Tour. D'autres prennent effet à la fin du Tour – ils sont résolus à l'Étape Fin du Tour du joueur.




Ne défaussez pas les cartes Évènement. Lorsque vous tirez une nouvelle carte, placez-là sur la précédente à côté de la pioche.

## Gagner et perdre en solo

La partie est perdue dans deux situations :

1. Lorsque votre Héro **s'évanouit** ;
2. S'il n'y a plus de cartes à tirer dans la pioche Évènements lors de l'Étape « **Résolution d'Évènement** ».

Lorsque vous parvenez à vaincre le Boss, comptez votre score :

- **3 points** pour chaque carte Évènement restant dans la pioche,
- **2 points** par Ennemi vaincu,
- **2 points** par Blessure infligée au Boss au-dessus du minimum requis pour le Vaincre,
- **1 point** par  conservée (*souvenez-vous que vous défaussez les Gemmes quand vous les utilisez*),
- **1 point** toutes les 3 , comptabilisées en valeur globale : additionnez la valeur de vos Objets et de vos Potions, en plus de toutes vos , puis divisez le tout par 3 (*arrondi à l'inférieur*).

**UN JEU DE :**

**ILLUSTRATIONS :**

**DIRECTION ARTISTIQUE :**

**PAO :**

**DEVELOPPEMENT :**

**LIVRET DE RÈGLES :**

**VERSION FRANÇAISE :**

**PAO DE LA VERSION FRANÇAISE :**

Łukasz Włodarczyk, Artur 'Bishop' Lutyński

Krzysztof Piasek

Michał Lechowski

Angelika Wierzbą

Łukasz Krawiec, Kamil 'Sanex' Cieśla, Tomasz Zawadzki, Filip Tomaszewski

Łukasz Krawiec, Tomasz Zawadzki, Filip Tomaszewski

Alexandre Baudry

Maciej Mutwil



Awaken Realms Lite Sp. z o.o.

Ul. Św. Mikołaja 58, 50-127 Wrocław, Poland

[www.awakenrealmslite.com](http://www.awakenrealmslite.com)