



VATICAN



FONTAINE DE TRÉVI



COLISÉE



DIAVOLO DENTRO



AÉROGARE CIAMPINO

RÈGLES DU JEU

Bienvenue dans l'aventure des BD coopératives dont vous êtes les héros !

NOMBRE DE JOUEURS ET CONSÉQUENCES

Dans **2070 - Le jeu dont vous êtes les héros**, vous pouvez jouer à deux, trois ou quatre, ou bien seul. Plus vous êtes nombreux, plus vous avez de chances de réussir la mission principale.

Chaque joueur incarne un personnage et prend le livre correspondant. Quel que soit le nombre de joueurs, l'aventure se déroule toujours avec les quatre personnages. Le/les joueurs prennent donc des décisions pour l'ensemble du groupe. La narration concerne l'ensemble de l'équipe, à l'exception des textes colorés qui sont dédiés à chaque personnage.

Si vous parvenez au terme de l'aventure à plusieurs, l'ensemble du groupe a gagné. Cependant, des objectifs secrets et des points de réussite permettront de désigner le joueur le plus efficace.

Si vous jouez seul, le score obtenu permettra d'évaluer la qualité de votre parcours.

COMMUNIQUEZ !

La communication entre les joueurs est absolument indispensable pour toute action : partager les informations et se concerter sont les clés de la victoire. Malgré l'objectif secret de chacun, la mission s'accomplit en équipe, sinon, personne ne gagne !

Les joueurs votent oralement pour chaque prise de décision. En cas d'égalité, le chef de jeu tranche. Ce dernier change régulièrement pendant la partie, car il s'agit du joueur ayant le moins de points de réussite (PR). En cas d'égalité de points, c'est le plus jeune qui est le chef de jeu.

Pour une bonne immersion, désignez un joueur qui lira à voix haute tous les textes encadrés non colorés, et un autre qui se chargera des dialogues entre les personnages que vous rencontrerez.

Les répliques des héros sont lues par les joueurs qui les incarnent. Enfin, des conseils d'interprétation non obligatoires figurent au dos de chaque livre.

LES OBJETS

Pendant la mission, vous pouvez trouver des objets utiles, à emporter si cela est stipulé : prenez alors le jeton objet et placez-le devant vous. Ces jetons ne sont pas défaussés après utilisation.

Certains jetons s'emboîtent par paire : si vous trouvez deux objets compatibles, vous en obtiendrez un nouveau, comme cela sera indiqué au verso.

LES SPÉCIFICITÉS LIÉES AUX PERSONNAGES

Chaque joueur incarne un personnage aux caractéristiques et aux actions spécifiques. Une description se trouve au dos de chaque livre.

Quand un joueur repère un numéro visible uniquement par lui dans

le texte ou le dessin, il s'y rend seul, si le groupe est d'accord. Dans une même case, si plusieurs joueurs repèrent un numéro visible uniquement par eux, un vote de groupe détermine quel joueur se déplace.

Si le texte encadré est coloré, le joueur le lit en silence et pour lui. Il peut ensuite choisir de rapporter au groupe ce qu'il a appris, déformer la vérité ou se taire ! Sauf indication contraire, les décisions et actions proposées dans ces textes colorés sont à résoudre seul.

LES POINTS DE RÉUSSITE (PR)

Vous devez coopérer pour accomplir votre mission commune. Cependant, un membre sera particulièrement récompensé en cas de victoire. Les Points de Réussite individuels sont donc déterminants...

Avant de commencer la partie, chaque joueur tire au hasard l'une des cartes « Objectif secret » dédiées à son personnage et lit les instructions pour lui-même. La carte indique le nombre de PR dont il dispose et comment en acquérir. À chaque gain, le joueur place le jeton correspondant devant lui.

Attention : le chef de jeu peut changer à ce moment-là !

Important : comptez une seule fois les PR obtenus grâce à un symbole ou à un élément du dessin. Ne les comptez pas si vous repassez sur une case déjà visitée.

LE TEMPS

Vous vous apprêtez à vivre une course-poursuite : soyez rapide, sinon c'est l'échec assuré !

Vous commencez l'aventure avec 8 points de Temps.

Chaque fois que vous voyez le pictogramme  à côté d'un numéro de case, la valeur diminue de 1 point par pictogramme : placez le jeton correspondant au centre de la table.

Au moment où vous atteignez 1 point de Temps (0 point si vous jouez seul ou à deux), rendez-vous directement en **200**. Cette limite s'appelle le **seuil fatidique**.

LE NIVEAU DE SANTÉ (NS)

Quatre états définissent votre forme physique : Indemne - Fatigué - Blessé - Moribond.

En début de partie, chaque joueur place devant lui un jeton Indemne. Si son NS se dégrade, il prend le jeton correspondant à l'état inférieur (un joueur Fatigué prendra le jeton Blessé).

Si un personnage est Moribond, ses compagnons s'occupent de lui en priorité, quitte à perdre du temps. Si un personnage Moribond voit son NS baisser, l'équipe se rend en **200**.

Il existe des remèdes extrêmement efficaces, les biotubes : .

Si vous jouez seul ou à deux : prenez deux jetons en tout | à trois : prenez un jeton en tout | à quatre : n'en prenez aucun.

Ittaka étant un alien, il possède au départ un remède compatible

uniquement avec son organisme. Il commence donc avec un jeton biotube individuel.

Autrement, la décision d'utiliser un biotube se prend en commun. Le cas échéant, défaussez le jeton.

Le NS du bénéficiaire augmente de 1. Anticipez les dangers, car il est interdit d'utiliser un biotube quand vous subissez une perte de NS.

LES ÉNIGMES

Elles sont indiquées par un pictogramme spécifique pour chacune, à côté du numéro de case. Résoudre une énigme vous indique une case où aller : vous y verrez le pictogramme de l'énigme. Si ce n'est pas le même pictogramme, c'est que vous faites erreur. Retournez alors à l'énigme et suivez les instructions.

FIN DE LA PARTIE

Deux possibilités :

- Vous atteignez une case stipulant « fin de la partie » : la mission se solde par un échec, tous les joueurs perdent.

SCORING

VOUS JOUEZ EN GROUPE

1/ Le GROUPE note et additionne ses points

- Vous avez joué à deux → 10 points | trois → 5 points | quatre → 0 point
- Vous avez :
 - visité le Diavolo Dentro sans être passé par la case prison → 3 points
 - remporté l'épreuve des Jeux du peuple → 3 points
 - résolu avec succès l'énigme des trois Borgs dans la Pinadisothèque → 3 points
 - conservé un biotube → 3 points | deux biotubes → 6 points | trois biotubes → 9 points
 - recupéré un jeton objet → 2 points | deux jetons objets → 5 points
 - utilisé un jeton objet → 2 points | deux jetons objets assemblés → 4 points

2/ Chaque JOUEUR note et additionne ses points

- Pour chaque PR possédé → 1 point
- Vous avez terminé l'aventure au NS :
 - moribond → 1 point | blessé → 2 points | fatigué → 3 points | indemne → 4 points

3/ Calculez votre score final : total des points de GROUPE + total des points de chaque JOUEUR

Moins de 20 points : victoire amère... | 20 à 29 points : victoire médiocre | 30 à 39 points : victoire honorable | 40 à 49 points : victoire brillante | 50 points ou plus : victoire totale !

- Vous atteignez la case **258**, consacrée à la victoire finale : chacun révèle son objectif secret et ses PR. Le joueur ayant le plus de PR est le grand vainqueur. S'il y a égalité, il y a plusieurs gagnants. Si vous jouez seul, vous serez informé sur la qualité de votre score de réussite.

QUELQUES CONSEILS

- Des numéros peuvent être cachés dans l'image : scrutez-les pour ne rien manquer.
- Les pictogrammes    sont réservés à certains objectifs secrets : ignorez-les si vous n'êtes pas concerné.

Chaque partie permet d'explorer une petite parcelle des lieux où se déroule l'aventure. Chaque fois que vous jouez, profitez-en pour choisir une nouvelle direction.

L'aventure est divisée en trois actes. Pour des séances de jeu plus courtes, faites une pause à chaque nouvel acte. Notez alors les différents scores, les niveaux de santé et les objets récupérés pour reprendre la partie plus tard.

VOUS JOUEZ EN SOLO

1/ Notez et additionnez vos points

- Vous avez joué en solo → 20 points
- Pour chaque PR possédé → 1 point
- Vous avez :
 - visité le Diavolo Dentro sans être passé par la case prison → 3 points
 - remporté l'épreuve des Jeux du peuple → 3 points
 - résolu avec succès l'énigme des trois Borgs dans la Pinadisothèque → 3 points
 - conservé un biotube → 3 points | deux biotubes → 6 points | trois biotubes → 9 points
 - recupéré un jeton objet → 2 points | deux jetons objets → 5 points
 - utilisé un jeton objet → 2 points | deux jetons objets assemblés → 4 points
 - terminé l'aventure au NS :
 - moribond → 1 point | blessé → 2 points | fatigué → 3 points | indemne → 4 points

2/ Calculez votre score final

20 à 29 points : victoire médiocre | 30 à 39 points : victoire honorable | 40 à 49 points : victoire brillante | 50 points ou plus : victoire totale !