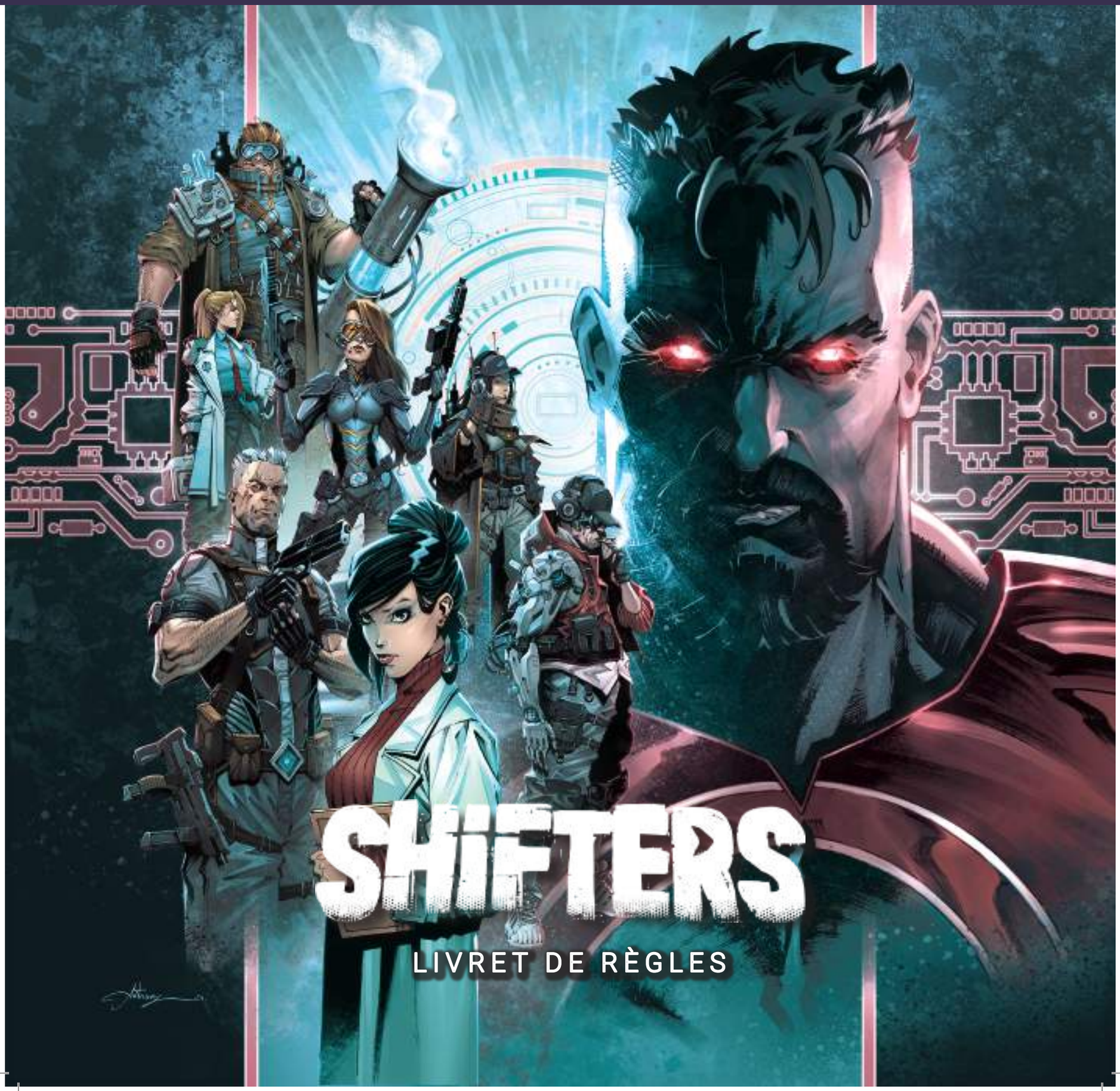
Achetez le jeu Shifters sur play-in.com



DOSSIER N°SHI-001 (SECRET-DÉFENSE)

*· **Février 1981,** des cristaux bleus aux propriétés inconnues sont découverts en divers points du globe. Face à l'ampleur du phénomène, l'ONU prend le contrôle des recherches et fonde la Commission AZUR, chargée de l'étude, du confinement et de la surveillance de ces artefacts.*
*· **1987,** les scientifiques d'AZUR découvrent que les cristaux constituent une source d'énergie théoriquement illimitée. Consciente des risques, l'ONU impose un moratoire strict afin d'empêcher toute utilisation militaire ou malveillante.*
*· **1988,** un traité international est signé. Il garantit l'exploitation sécurisée des cristaux, sous la supervision de la Commission AZUR.*
*· **1990,** un laboratoire clandestin, étudiant illégalement un fragment de cristal, explose et tue tous les scientifiques présents. Un rayon d'énergie bleue déchire le ciel et déclenche d'étranges vibrations. Le lendemain, des créatures attaquent une ville voisine, avant que l'intervention des forces spéciales ne fasse disparaître l'incident des registres officiels.*
*· **1991,** AZUR parvient à ouvrir un portail dimensionnel. Une unité secrète est alors créée : les **SHIFTERS**. Mêlant expertise scientifique et capacités militaires, ils sont chargés d'explorer les mondes parallèles pour l'Organisation des Mondes Unis, une alliance regroupant les planètes ravagées par le chaos provoqué par les cristaux.*
*· **1995,** les **SHIFTERS** découvrent l'origine des cristaux : un monde dominé par un tyran d'une puissance incommensurable connu sous le nom d'**Omega**. L'ensemble de ces événements demeure strictement confidentiel. Le grand public ignore l'existence des cristaux, des mondes parallèles et de la menace qu'ils représentent.*

En tant que nouveau membre des SHIFTERS, votre objectif est clair : localiser Omega et le neutraliser.

BUT DU JEU

Shifters est un jeu de cartes coopératif pour 1 à 2 joueurs. Son mécanisme de « Shift » vous propose de jouer vos cartes de façon originale et stratégique.

Le jeu se déroule sous forme de campagne. En tant que membre des Shifters, vous parcourez cinq mondes distincts, chacun avec ses ennemis, embuscades, recrues et artefacts uniques. Chaque monde se conclut par un Boss à affronter. En le neutralisant, vous obtenez des récompenses et débloquez le monde suivant. Votre objectif ultime : atteindre le cinquième monde et vaincre Omega pour mettre fin au chaos.

DÉROULEMENT DU JEU

Afin d'atteindre le monde d'Omega, vous devez d'abord parcourir et sauver les 4 mondes précédents. Voici l'ordre dans lequel vous allez parcourir le jeu :

- Scénario 1 – Le monde Aquatique
- Scénario 2 – Le monde Rats
- Scénario 3 – Le monde Ruche
- Scénario 4 – Le monde Comics
- Scénario 5 – Le monde d'Omega

Si vous parvenez au 5e monde et battez Omega, la campagne est un succès !

MATÉRIEL

MATÉRIEL COMMUN

40 jetons Module

16 jetons Bouclier

37 jetons Dégât

1 paquet de 13 cartes Joueur A (6 cartes de base, 6 cartes améliorées, 1 aide de jeu)

2 jetons Santé

10 jetons Cristal

21 jetons Dégât énergétique

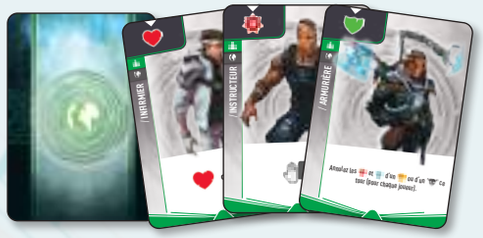
2 jetons Énergie

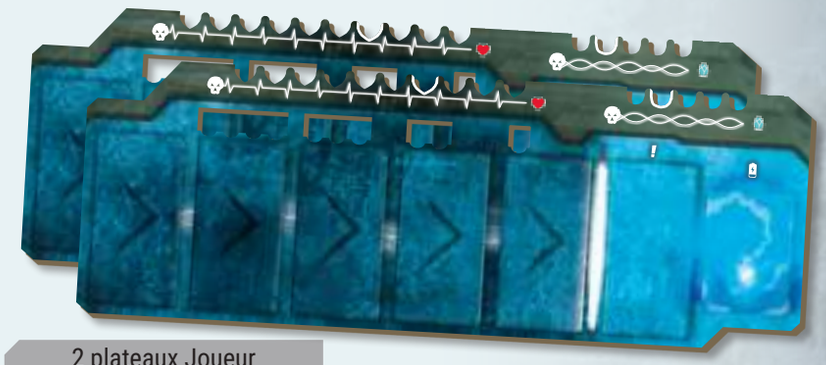
1 jeton Seconde chance

1 marqueur Shifters

1 paquet de 13 cartes Joueur B (6 cartes de base, 6 cartes améliorées, 1 aide de jeu)

1 paquet de 12 cartes Renforts





2 plateaux Joueur

1 paquet de 18 cartes Académie

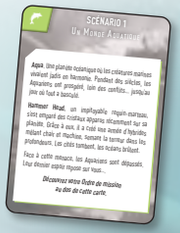
1 réglette Ennemis

2 range-cartes

LES CARTES DE CHAQUE MONDE

5 mondes répartis sur 3 plateaux

Monde Aquatique (21 cartes)



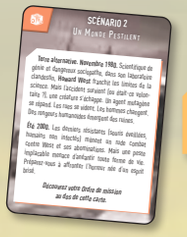
1 carte Ordre de mission

6 cartes Scénario

8 cartes Ennemi

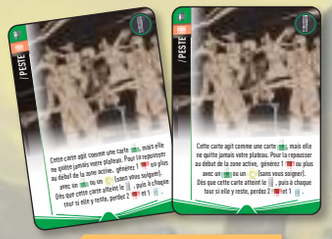
1 carte Boss et 5 cartes Action de Boss

Monde Rats (23 cartes)



1 carte Ordre de mission

6 cartes Scénario

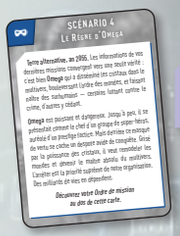


2 cartes « Peste »

8 cartes Ennemi

1 carte Boss et 5 cartes Action de Boss

Monde Comics (31 cartes)



1 carte Ordre de mission

5 cartes Scénario

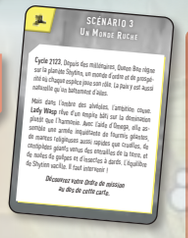
8 cartes Ennemi

9 cartes « Civils »

1 carte Boss (+ Son et Daughter) et 5 cartes Action de Boss

Monde Ruche (32 cartes)

1 carte Ordre de mission



7 cartes Scénario

8 cartes Ennemi

9 cartes «Nuée»

1 carte Boss et 6 cartes Action de Boss

Monde d'Omega (37 cartes)

1 carte Ordre de mission

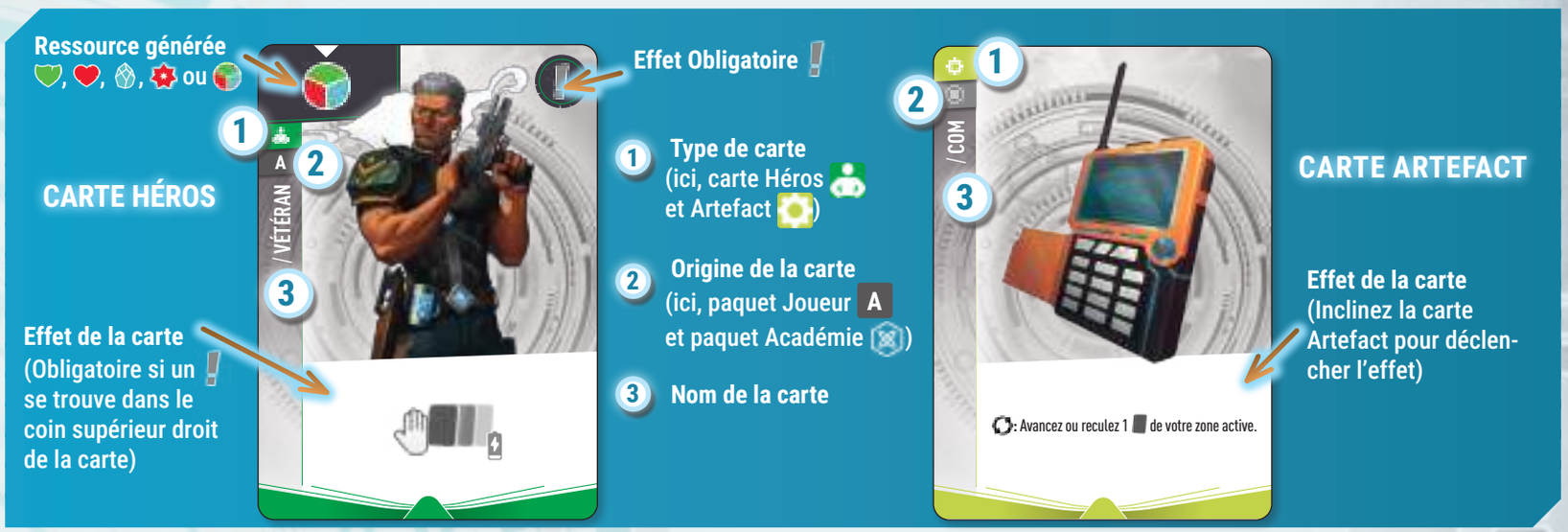
9 cartes Ennemi

4 cartes Boss

23 cartes Action de Boss

ANATOMIE DES CARTES

1- CARTES HÉROS ET ARTEFACT



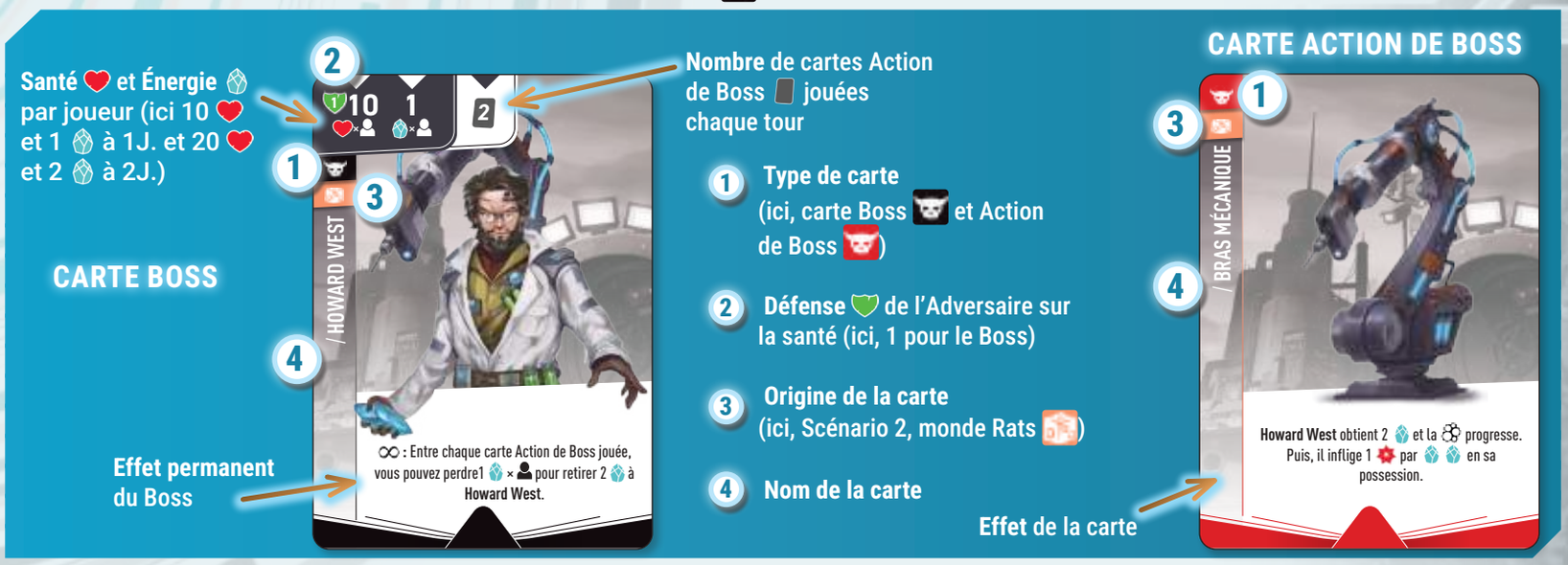
Chaque joueur peut posséder un maximum de 3 Artefacts. Si vous en obtenez un 4e, vous pouvez le prendre si vous défaussez l'un des 3 autres.

Vous pouvez utiliser un Artefact à n'importe quel moment. Appliquez l'effet indiqué sur la carte, et pivotez la carte à 90° pour vous rappeler qu'elle est maintenant épuisée. Vous ne pourrez la remettre à la verticale pour la rendre de nouveau disponible que lorsque vous y serez invité.

À 2 joueurs, vous ne pouvez pas vous transmettre ou vous échanger des cartes Artefact.

2- CARTES ADVERSAIRES

Il existe 2 types de cartes Adversaires : les Ennemis et les Boss .



CARTE ENNEMI

Santé ♥ et **Énergie** par joueur (ici 2 ♥ et 3 à 1J. et 4 ♥ et 6 à 2J.)

Dégât et **Dégât énergétique** par joueur

1. **Défense** de l'Ennemi sur la Santé (ici, 1)
2. **Type de carte** (ici, carte Ennemi)
3. **Origine** (ici, Scénario 3, monde Ruche)
4. **Nom de l'Ennemi**

Récompense si l'Ennemi est vaincu

Effet de la carte

Sablier
Nombre de tours de présence de cet Ennemi (ici, 3 tours)

ANATOMIE DES PLATEAUX

1- PLATEAU MONDE

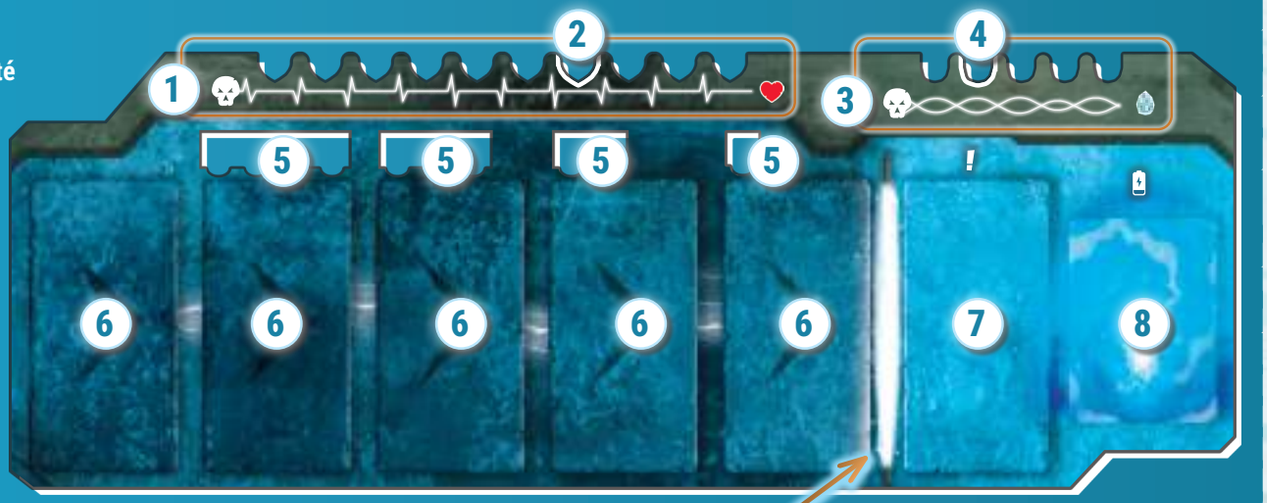
1. Icône du **Monde en cours** d'exploration (ici, monde Rats)
2. **Départ de l'exploration**
3. **Fin de l'exploration** (combat contre le Boss).

LES FORMES DES CASES

Les carrés représentent des Adversaires à affronter. Les ronds représentent des bonus pour les joueurs. Les pentagones sont des malus pour les joueurs, ou des bonus pour les Adversaires.

2- PLATEAU JOUEUR

1. **Jauge de Santé**
2. **Emplacements du jeton Santé**
3. **Jauge d'Énergie**
4. **Emplacements du jeton Énergie**
5. **Emplacements des modules**
6. **Zone active** (c'est sur ces 5 emplacements que le joueur place ses cartes)
7. **Zone d'effet** du camp
8. **Zone de repos** du camp



Portail (permettant aux Shifters de voyager d'un monde à leur camp)

MISE EN PLACE DES JOUEURS

1 Prenez un plateau Joueur et placez-le devant vous. Placez un jeton Santé sur le 7e cran de la jauge Santé, et un jeton Énergie sur le 2e cran de la jauge Énergie (mode normal).

NOTE : Le jeu propose 2 autres modes de difficulté en plus du mode normal.

Mode facile - Commencez **chaque scénario** sur le cran 8 de la jauge de Santé et le cran 3 de la jauge d'Énergie. Ce mode est recommandé si vous échouez trop souvent lors des premiers scénarios.

Mode difficile - Commencez **chaque scénario** sur le cran 5 de la jauge de Santé. Ce mode est recommandé si vous trouvez le jeu trop facile.

2 Prenez un paquet de cartes Joueur parmi les 2 disponibles (A ou B). Chaque paquet contient 6 cartes Héros (ayant une icône Origine A ou B) qui constituent votre main de départ.

NOTE : Le paquet A s'oriente vers l'attaque, pensez à installer des modules sur votre plateau.
Le paquet B est plus axé sur la défense, pensez à installer des modules sur votre plateau.

Réservez une zone à droite de votre plateau pour les cartes Artefact que vous obtiendrez en cours de jeu.

RÈGLE IMPORTANTE : chaque joueur peut détenir **un maximum de 3 cartes Artefact**. Si vous en obtenez une 4e, vous pouvez détruire un de vos artefacts afin de n'en garder que 3.

3 Parmi les 4 types de module , prenez-en **3 différents** et placez-les sur votre plateau dans les emplacements module de votre choix (il n'y a pas d'ordre à respecter lors de l'installation de modules, tous les emplacements sont disponibles sans contrainte).

Pour votre première partie, nous conseillons les 3 modules visibles sur la carte aide de jeu de chaque paquet joueur.

4 Formez une réserve avec les jetons Bouclier, Cristal, Dégât, et Dégât énergétique.

5 Mélangez le paquet Renforts et placez-le à proximité, face cachée.

6 Enfin, prenez le jeton **Seconde chance** que vous placez dans le coin supérieur gauche de votre plateau Joueur. Son fonctionnement sera expliqué en page 10.

Zone cartes Artefact
(max 3)

RÈGLE IMPORTANTE : RÉINITIALISATION DE LA MISE EN PLACE
Dès que vous commencez un nouveau scénario **au-delà du premier**, vous devez ajuster la mise en place de la façon suivante :
- Défaussez tous les modules de votre plateau, puis installez 3 modules (tous différents) aux emplacements de votre choix.
- Mettez dans le paquet Renforts toutes les cartes Scénario, Renforts et Académie de votre main. Ne gardez que les 6 cartes de votre paquet de départ (ayant une icône Origine A ou B). Si vous avez des cartes de départ améliorées, gardez-les dans votre main de 6 cartes.
- Vérifiez que le nombre de cartes présentes dans le paquet Renforts ne dépasse pas 14. S'il y en a plus de 14, choisissez quelles cartes retirer définitivement du paquet Renforts pour la campagne en cours et rangez-les dans la boîte du jeu, dans l'espace prévu à cet effet.
- Redressez vos Artefacts épuisés. **Les Artefacts sont conservés d'un scénario à l'autre**, contrairement aux cartes du paquet Renforts qui devront être recrutées de nouveau lors de chaque scénario.

MISE EN PLACE D'UN SCÉNARIO

1 Placez le plateau monde au centre de la table. Placez le jeton Shifters sur l'emplacement de départ de ce plateau monde.

2 Placez la réglette Ennemi en dessous du plateau monde, en laissant suffisamment de place au-dessus de la réglette pour les cartes Adversaires.

3 Mélangez séparément les pioches des cartes Ennemi, Actions de boss, et éventuelles cartes Scénario, puis placez-les sur leurs emplacements respectifs. Placez la carte Boss face visible au-dessus de sa pioche d'Actions et prenez connaissance de ses statistiques et effets.

4 Lisez la carte Ordre de mission pour prendre connaissance des règles spéciales du scénario, et suivez ses indications de mise en place. Consultez également le chapitre «Précisions importantes sur certains scénarios» (p. 14).

La partie peut désormais commencer !

DÉROULEMENT D'UN SCÉNARIO

Au début de chaque monde, **vous gagnez 1 carte unique liée au scénario** parmi plusieurs proposées. Elle vous aidera pour ce monde et viendra améliorer, pour les scénarios suivants, votre paquet de cartes Renforts (voir « RENFORTS », page 9).

À la fin de chaque monde, si vous battez le Boss, **vous gagnez 1 carte Académie** (voir « ACADEMIE », page 9) qui viendra également améliorer, pour les scénarios suivants, votre paquet de cartes Renforts.

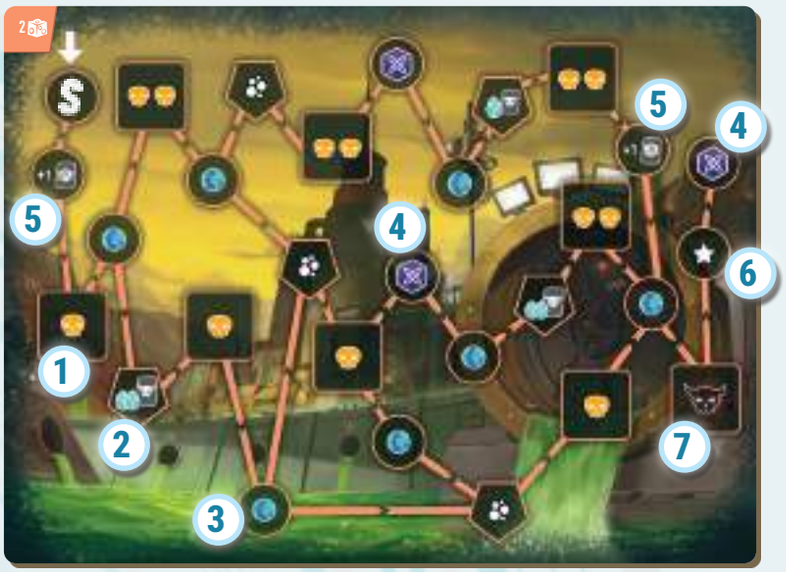
En plus de cela, **vous gagnez une amélioration de l'une des 6 cartes de votre paquet de départ**. Le personnage choisi sera ainsi plus efficace pour les scénarios suivants.

NOTE : Si vous parvenez au 5e monde, vous aurez donc amélioré 4 cartes de votre paquet de départ.

Chaque monde propose différents chemins permettant d'atteindre le Boss. Certains chemins sont plus dangereux que d'autres mais permettent, si vous y survivez, d'obtenir plus d'avantages avant d'affronter le Boss. Vous devrez en permanence arbitrer entre risque et récompense !

Parcourez le plateau monde de gauche à droite en avançant le pion Shifters et en suivant les chemins disponibles. **Vous devez vous arrêter à chaque lieu rencontré et en appliquer l'effet.** Dirigez-vous toujours en direction du boss. Vous n'êtes pas autorisé à revenir sur vos pas (suivez le sens de la flèche visible sur chaque chemin).

Découvrez en page suivante les différents lieux que vous allez parcourir...



1 - LIEUX DE COMBAT (FORME ☐)

Vous y affrontez les Ennemis. Piochez 1 carte (☠) ou 2 cartes (☠☠) du paquet Ennemis. Placez-les au-dessus de la réglette Ennemis, dans les emplacements correspondants à la valeur de ⌛ présente sur le bas des cartes. Le ⌛ indique le nombre de tours durant lesquels un ☠ reste en jeu.

RÈGLE IMPORTANTE : Vous ne pouvez pas quitter ce lieu si des Ennemis sont encore présents. Quand le lieu ne contient plus d'Ennemis, continuez votre avancée vers le lieu suivant.

2 - EMBUSCADES (FORME ⬡)

Il s'agit d'un effet négatif qui s'applique **à chaque joueur**, ou d'un effet positif qui s'applique au Boss. Appliquez l'effet, puis quittez ce lieu.

3 - RENFORTS (FORME ◯)

Ce lieu permet de recruter de bonnes cartes pour le scénario en cours.

Piochez 3 cartes du paquet Renforts. Choisissez-en une et ajoutez-la à votre main si c'est une carte Héros. Si c'est un Artefact, placez-la dans votre zone d'Artefacts.

À 2 joueurs, vous obtenez 1 carte pour l'un des joueurs. Puis, vous pouvez dépenser 1 ◆ pour obtenir une deuxième carte (pour le même joueur ou pour son coéquipier). Le coût peut être payé par n'importe quel joueur.

Les cartes non recrutées sont placées sous la pioche Renforts.

4 - ACADÉMIE (FORME ◯)

Ce lieu forme les futurs Renforts. Vous y recrutez de très bonnes cartes pour le scénario en cours, tout en améliorant le paquet Renforts pour l'entièreté de la campagne. Ces cartes sont meilleures que les cartes Renforts, **elles rejoindront le paquet Renforts à la fin du scénario, ou votre zone d'Artefacts.**

Piochez 3 cartes du paquet Académie. Choisissez-en une et ajoutez-la à votre main si c'est une carte Personnage. Si c'est un Artefact, placez-la dans votre zone d'Artefacts.

Il n'est pas possible d'obtenir une deuxième carte, même à 2 joueurs.

Les cartes non recrutées sont placées sous la pioche Académie.

5 - GAIN DE CARTE SCÉNARIO (FORME ◯)

Le premier lieu de chaque scénario vous offre 1 carte Scénario unique et puissante, à choisir parmi plusieurs. Vous aurez ensuite l'opportunité d'obtenir une seconde carte scénario dans ce même monde, mais le seul moyen d'atteindre son lieu est d'emprunter le chemin le plus périlleux.

Choisissez 1 carte du paquet Scénario en cours. Placez-la dans votre main si c'est un Personnage, ou dans votre zone d'Artefacts s'il s'agit d'un Artefact.

Comme les cartes Académie, **les cartes Scénario rejoindront à la fin du scénario le paquet Renforts, ou votre zone d'Artefacts**. Elles vous offriront un avantage certain pour le reste de la campagne.

6 - AMÉLIORATION DE PERSONNAGE ★ (FORME ◯)

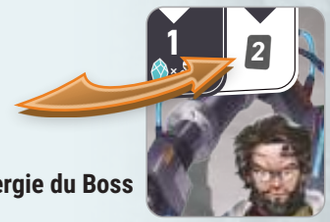
Prenez les cartes Amélioration correspondant à votre paquet de départ (A ou B). Ces cartes sont reconnaissables à l'icône ✚ présente devant le nom des cartes. Remplacez 1 de vos cartes de départ par sa version améliorée. Elle sera désormais présente dans votre main de départ pour le reste de la campagne. Remettez les cartes Amélioration ainsi que la carte remplacée dans la boîte du jeu.

7 - BOSS (FORME ☐)

Vous affrontez le Boss, **retournez la réglette Ennemis**. Piochez 3 cartes du paquet Action de Boss et placez-les au-dessus de la réglette Ennemis, dans les emplacements 1/2/3 ⌛.

Vous avez ainsi un aperçu des 3 prochaines actions du Boss.

Un Boss joue 1 ou 2 cartes par tour. Cette information est indiquée dans la partie supérieure de sa carte.



Vous devez réduire la Santé et l'Énergie du Boss à zéro pour triompher.

RÈGLE IMPORTANTE : Vous ne pouvez pas quitter ce lieu si le Boss est encore en vie. Dès que vous avez vaincu le Boss, continuez votre avancée vers le lieu suivant.

RÈGLE IMPORTANTE : MOURIR DANS SHIFTERS
Si vous mourez avant d'avoir neutralisé le Boss du scénario en cours **(ou si l'un des 2 coéquipiers meurt à 2 joueurs)**, la campagne n'est pas encore perdue. Dans un dernier acte d'héroïsme, l'un de vos Héros se sacrifie en franchissant le portail pour annuler l'évènement venant d'avoir lieu. Ainsi, défaussez votre jeton «Seconde chance», choisissez quel Héros sacrifier, et exilez sa carte (elle est remise dans la boîte du jeu et n'est plus disponible pour cette campagne).Vous pouvez alors continuer le scénario en cours en réinitialisant vos jauges de Santé (7) et d'Énergie (2) et en reprenant la partie exactement au moment où elle s'était arrêtée.

Si vous mourez une seconde fois lors de la campagne, vous avez perdu. Vous pouvez commencer une nouvelle campagne en réinitialisant intégralement le jeu.

Si la campagne vous parait trop difficile, il est possible d'opter pour un mode de difficulté inférieur (voir « Mise en place des joueurs », page 7).

Il est rare de finir la campagne au premier essai, vous allez parfois mourir lors d'un scénario, mais **votre progression sera constante durant une même campagne** grâce à 4 éléments :

- Le paquet Renforts que vous améliorez progressivement en gagnant des cartes Académie et des cartes Scénario.
- Les cartes Artefacts que vous conservez d'un scénario à l'autre.
- L'amélioration des personnages de votre paquet de départ.
- Votre maitrise grandissante du jeu, et la connaissance graduelle des spécificités ennemies.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE COMBAT

LIEUX :

Lors d'une partie à 2 joueurs, ces étapes se font de manière simultanée.

Vous pouvez activer un ou plusieurs Artefacts durant n'importe quelle étape d'un tour de jeu. Pivotez la carte à activer pour l'utiliser. L'Artefact est alors considéré « épuisé » et ne pourra plus être utilisé durant le scénario en cours.

1/ ACTIONS DES JOUEURS.

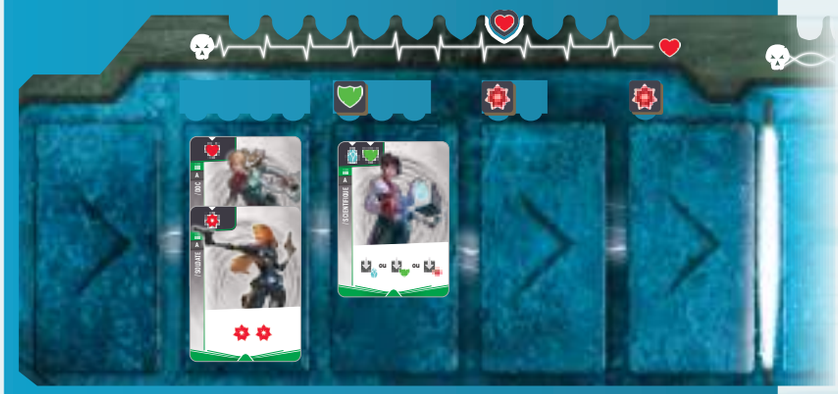
1A) Jouer de 0 à 3 cartes.

Chaque joueur place de 0 à 3 cartes de sa main sur les emplacements de la zone active de son plateau.

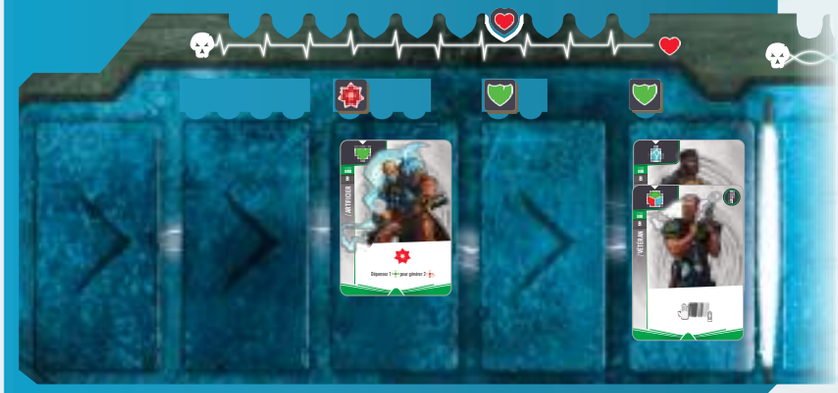
Un emplacement peut contenir plusieurs cartes, sans limite. Si c'est le cas, empilez les cartes en laissant dépasser les icônes ressources de chaque carte.

NOTE : Il est possible de ne jouer aucune carte lors d'un tour.

Exemple : Le joueur A place la Doc et la Soldate sur un même emplacement, et la Scientifique sur un autre.



Le joueur B décide de ne jouer que 2 cartes en plaçant l'Artificier sur un emplacement et le Vétéran sur un emplacement où se trouvait déjà le Recruteur.

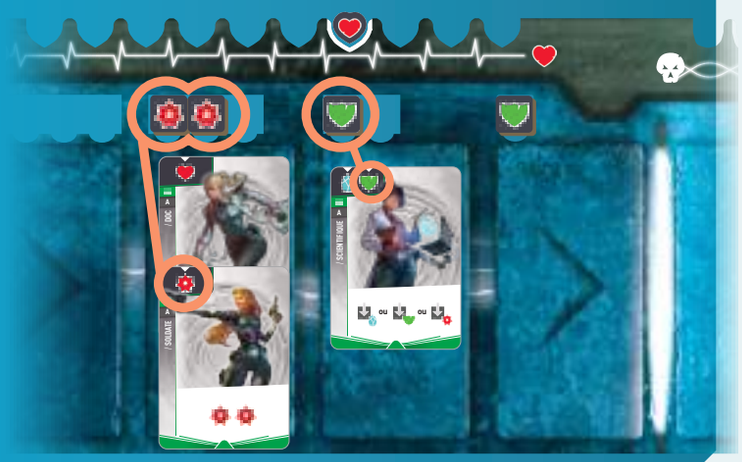


1B) Faire glisser les cartes et générer les ressources.

En commençant par la droite, avancez d'un cran **toutes** les cartes de votre zone active. Puis, générez les ressources de chaque carte de la zone active.
Pour générer une ressource, l'emplacement d'arrivée d'une carte doit posséder 1 module correspondant à la ressource de la carte. Dans ce cas, prenez 1 jeton de la ressource concernée. ***Il est donc important d'installer de nouveaux modules dès que possible pour améliorer vos gains de ressources !***

NOTE : Si vous générez de l'Énergie (ou de la Santé), avancez directement votre marqueur sur la jauge d'Énergie (ou de Santé).
Quand une jauge atteint son maximum, l'Énergie ou la Santé générée en excès est perdue.
Vous pourrez, à certains moments précis, dépenser de l'Énergie pour générer des dégâts , pour acheter des cartes Renforts , ou tout simplement pour encaisser les dégâts des Adversaires.

Exemple : Le joueur A avance d'un cran toutes les cartes de sa zone active. La Doc ne génère aucune ressource car l'emplacement d'arrivée ne contient pas de module pouvant activer l'icône de la carte. En revanche, la Soldate génère 2 grâce aux 2 modules qui activent l'icône de la carte. De la même façon, la Scientifique génère 1 sur son emplacement (mais pas de).



Si une carte possède 2 icônes Ressource, chaque icône active les modules.

Exemple : La Scientifique possède 1 icône et 1 icône . Si son emplacement d'arrivée contenait les modules suivants, voici les ressources qui seraient générées :
Cas 1 : 2 modules = 2 mais 0 .
Cas 2 : 1 module = 1 mais 0 .
Cas 3 : 2 modules et 1 module = 2 et 1 .

Si une carte possède 2 icônes Ressource identiques, chaque module de ce type est activé 2 fois. Par exemple, une carte qui possède 2 icônes glissant sur un emplacement ayant 3 modules génère 6 !

RÈGLE IMPORTANTE : Si une carte possède 1 icône , le joueur décide quel type de module activer ce tour. Par exemple, si l'emplacement a 2 modules et 1 module , le joueur peut générer, **au choix**, 2 ou 1 . L'icône est donc très utile car elle peut activer au moins un module de chaque emplacement à chaque tour.

1c) Activer la zone d'effet

Une fois l'étape précédente (1b) terminée, si des cartes ont quitté la zone active en franchissant le portail dimensionnel, vous pouvez activer l'effet **d'une seule** de ces cartes.

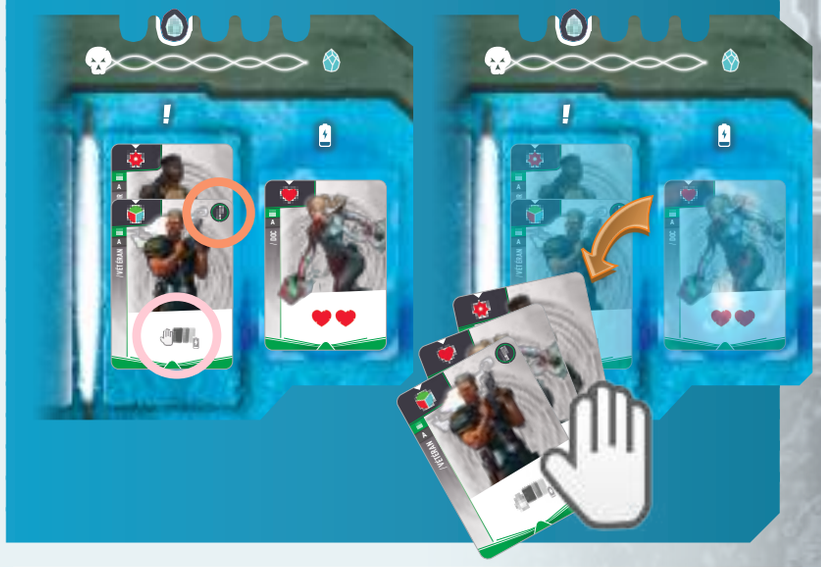
L'effet est situé dans la partie basse de la carte.

RÈGLE IMPORTANTE : Une carte possédant l'icône dans le coin supérieur droit est une carte à **effet obligatoire**. Cela signifie que vous êtes **obligé d'activer son effet.** Vous **ne pouvez pas choisir l'effet d'une autre carte** présente en même temps en zone d'effet. Si plusieurs cartes à effet obligatoire sont présentes en zone d'effet, **activez-les toutes**.

NOTE : Prenez garde aux cartes que vous placez sur le même emplacement qu'une carte à effet obligatoire car elles ne pourront pas s'activer quand elles arriveront dans la zone d'effet.

Placez ensuite toutes les cartes de la zone d'effet dans la zone de repos .

Exemple : Le joueur B a avancé d'un cran toutes les cartes de sa zone active lors de l'étape 1b. Il peut désormais activer sa zone d'effet qui contient le Vétéran et le Recruteur. Il ne peut pas activer l'effet du Recruteur, car le Vétéran possède un effet obligatoire . Le joueur B active donc cet effet qui lui permet de reprendre en main toutes les cartes de son camp, Vétéran et Recruteur compris.



NOTE : L'exemple ci-dessus montre le rôle primordial du Vétéran dans votre équipe de départ en étant **la seule carte qui permet de reprendre en main les cartes de votre camp**. Il est primordial d'utiliser le Vétéran au bon moment afin de ne pas avoir une main vide au début d'un tour. Si le cas se présente, vous jouez 0 carte ce tour mais vous effectuez tout de même les autres étapes du tour. Par la suite, vous aurez d'autres moyens de reprendre vos cartes en main, notamment via les cartes Renforts et Artefacts.

1D) Attaquer les Adversaires (le terme « Adversaires » englobe les Ennemis et le Boss)

Prenez les jetons ✿ que vous avez générés ce tour. Vous pouvez y ajouter des jetons ✿ en prenant 1 jeton ✿ par Énergie dépensée depuis votre jauge d'Énergie.

Répartissez ces jetons sur les cartes Ennemis présentes au-dessus de la réglette Ennemis, ou sur la carte du Boss **si vous êtes dans son lieu**.

NOTE : Quand un Ennemi arrive en jeu, lisez bien les éventuels effets de sa carte. Chaque effet peut avoir un impact sur vos choix du tour.

Certains Adversaires possèdent des défenses Physiques et/ou Énergétiques. Ces défenses annulent les premiers dégâts infligés **à chaque tour**.

Exemple : Vous voulez placer 3 jetons ✿ et 2 jetons ✿ sur un Adversaire, mais il possède une défense de Santé de valeur 2. Il annule 2 de vos 3 jetons ✿ (défaussez-les). Il n'a pas de défense Énergétique. Vous placez donc 1 ✿ et 2 ✿ sur sa carte. Au prochain tour, sa défense annulera de nouveau 2 ✿.

RÈGLE IMPORTANTE : À 2 joueurs, rassemblez tous vos jetons ✿ ✿ en une réserve commune et décidez ensemble comment les assigner aux Adversaires. Ces derniers ont **2 fois plus de Santé et d'Énergie que lors d'une partie à 1 joueur**, comme indiqué sur leurs cartes par l'icône /👤. **En revanche, les défenses 🛡 des Adversaires ne sont pas doublées à 2 joueurs.**

Pour vaincre un Ennemi, vous devez lui infliger autant de ✿ et de ✿ qu'il possède de Santé et d'Énergie (**x2 à 2 joueurs**). Si c'est le cas, vous gagnez la récompense indiquée dans le coin supérieur droit de sa carte, puis vous la défaussez. **À 2 joueurs, choisissez lequel d'entre vous obtient la récompense** (elle ne peut pas être partagée)**.**
Si un Ennemi (ou Boss) n'est pas encore vaincu, laissez les jetons sur sa carte pour le tour suivant.

Enfin, les jetons qui n'ont pas été placés sur un Adversaire sont défaussés. Vous ne pouvez pas les conserver pour le tour suivant.

2/ ACTIVATION DES ADVERSAIRES

2A) Activation des Ennemis

Activez les Ennemis de gauche à droite en commençant par l'emplacement le plus à gauche. Si plusieurs Ennemis sont sur le même emplacement, activez-les de haut en bas.

L'Ennemi vous inflige les dégâts ✿ et/ou ✿ indiqués sur sa carte. Si vous avez généré des 🛡 ce tour, annulez 1 ✿ ou 1 ✿ par jeton 🛡 défaussé. Chaque dégât ✿ ou ✿ qui n'est pas annulé vous fait perdre 1 point de Santé ou d'Énergie. Ajustez vos jauges en fonction. Si vous perdez le dernier point de l'une des jauges, vous mourez (voir « Mourir dans Shifters », page 10).

À 2 joueurs, l'Ennemi inflige ses dégâts à chaque joueur, indépendamment. Il n'est **pas possible** pour un joueur de défausser l'un de ses jetons 🛡 pour annuler les dégâts reçus par son coéquipier.

Exemple d'attaque d'un Ennemi : Joueur A perd 2 points de Santé, Joueur B n'en perd que 1 en dépensant 1 jeton 🛡.

Joueur A

Joueur B

En plus des dégâts, un Ennemi peut avoir un effet particulier dans la partie inférieure de sa carte. Cet effet est à prendre en compte. Il affecte aussi les 2 joueurs, indépendamment.
Activez ensuite le prochain Ennemi.
Quand tous les Ennemis ont été activés, ils avancent d'un cran, en commençant par la droite. Si un Ennemi était sur l'emplacement ⌛1, il rejoint la défausse sans que vous n'ayez eu le temps de le détruire (sa récompense est donc perdue).

RÈGLE IMPORTANTE : Certains Ennemis ont un effet de « fuite ». Si un effet indique « Quand *(nom)* **s'enfuit…** », l'effet s'applique si l'Ennemi est en vie lorsqu'il glisse de l'emplacement ⌛1 à la défausse. Vous avez tardé à le détruire, vous subissez son effet de fuite. Si l'Ennemi rejoint la défausse en ayant été détruit, son effet de fuite ne s'applique pas. En revanche, un effet indiquant « Quand *(nom)* **rejoint la défausse…** » s'applique dans les deux cas : que l'Ennemi ait été détruit ou se soit enfui.

2b) Activation du Boss (uniquement si vous êtes dans son lieu)

Le Boss active sa première carte Action. Appliquez ses effets **à chaque joueur** indépendamment puis placez la carte dans la défausse du Boss.

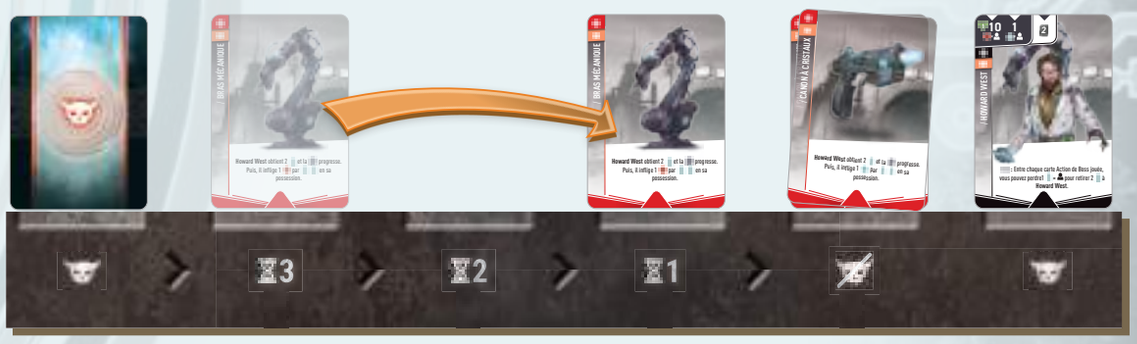
Ensuite, le Boss active sa deuxième carte Action s'il a 2 actions par tour (2). Appliquez ses effets puis défaussez-la également. S'il vous reste des 🌿 générés ce tour, vous pouvez les utiliser contre les attaques du Boss.

Enfin, glissez le plus à droite possible les cartes Action de Boss n'ayant pas été activées ce tour, et piochez de nouvelles cartes Action de Boss afin qu'il y en ait toujours 3 visibles. Si la pioche est vide, mélangez la défausse des cartes Action de Boss pour reconstituer la pioche.

Le schéma suivant détaille le comportement des cartes Action de Boss :

Les 2 cartes sont activées, puis placées dans la défausse.

La carte non activée est glissée le plus à droite possible.



De nouvelles cartes sont piochées afin d'en avoir toujours 3 visibles.

RÈGLE IMPORTANTE : Dans certains scénarios, il se peut que des Ennemis ou d'autres Adversaires soient présents dans le lieu du Boss. Dans ce cas, **le Boss joue toujours en dernier** lors de la phase d'activation des Adversaires.

3/ FIN DE TOUR

Défaussez les jetons que vous n'avez pas utilisés. Vous ne pouvez pas les conserver pour le tour suivant.

FIN D'UN SCÉNARIO

- Vous perdez le scénario si votre jauge de Santé ou d'Énergie tombe à zéro **(ou si une jauge de l'un des 2 coéquipiers tombe à zéro à 2 joueurs)**.
Vous pouvez toutefois dépenser le jeton «Seconde chance» si vous l'avez encore, afin de poursuivre ce scénario. Sinon, la campagne est perdue, vous pouvez en recommencer une autre depuis le scénario 1.

- Vous réussissez le scénario si vous vainquez le Boss (même si d'autres Ennemis que le Boss sont encore présents dans le lieu).
Passez alors au scénario suivant en consultant le paragraphe « Règle importante : Réinitialisation de la mise en place » (page 8) pour connaitre la marche à suivre.

Votre but ultime est de parvenir jusqu'au scénario 5 et de vaincre Omega afin de gagner la campagne !

PRÉCISIONS IMPORTANTES SUR CERTAINS SCÉNARIOS

SCÉNARIO 2 (MONDE RATS)

- Si la peste est déjà dans le camp et qu'elle doit «progresser», rien ne se passe.

SCÉNARIO 3 (MONDE RUCHE)

- Lors de la phase « **2/Activation des adversaires** », les Nuées s'activent après les Ennemis, et avant le Boss.

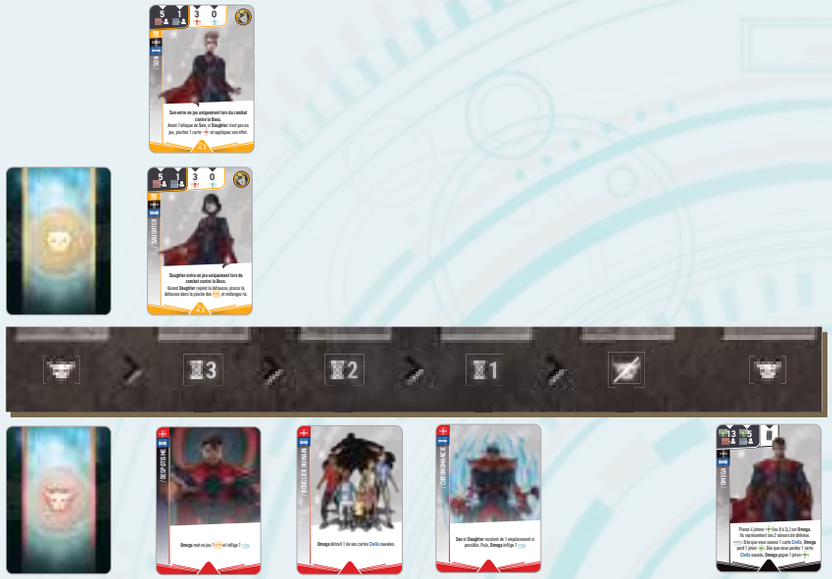
SCÉNARIO 4 (MONDE COMICS)

- Les cartes **Civils** ont un effet obligatoire ! , elles empêchent donc les **autres cartes** franchissant le portail au même moment d'activer leur effet.

- Lors du combat contre le Boss, ce dernier va régulièrement invoquer des Ennemis. La mise en place est donc différente des autres scénarios. Procédez de la manière suivante en arrivant sur le lieu du Boss :
Placez la carte du Boss et les cartes Action de Boss sous la réglette Ennemis au lieu d'au-dessus, sous leurs emplacements respectifs habituels.
Placez les cartes Ennemi de **Daughter** et de **Son** sur l'emplacement **3** de la réglette Ennemis. Placez la pioche sur son emplacement habituel.

À la fin de chacun de vos tours, les Ennemis vous attaquent puis avancent d'un cran. Ensuite, activez la carte Action de Boss puis défaussez-la et faites avancer les autres d'un cran comme habituellement.

Schéma de la mise en place du combat contre le Boss du scénario 4 :



ATTENTION : Lisez la page suivante seulement quand vous parvenez au scénario 5 afin de garder la surprise du déroulement de ce scénario final !

SCÉNARIO 5 (MONDE D'OMEGA)

Pour ce combat final, vous pouvez ranger la réglette Ennemis et le paquet Académie, vous n'en avez plus besoin. Ce scénario contient 4 Boss, chacun ayant ses propres cartes Action de Boss et ses cartes Ennemi (sauf Omega Mars qui n'a pas de cartes Ennemi). Placez chaque Boss et ses paquets de cartes dans l'angle du plateau monde correspondant à son univers (référez-vous aux icônes situées dans chaque angle du plateau monde et sur les cartes) :

1 Moyen Âge 2 Futur 3 Union Soviétique 4 Antiquité

Schéma de la mise en place du combat contre les Boss du scénario 5 :

EN CAS DE VICTOIRE : Quand les 4 incarnations d'Omega s'effondrent, le temps lui-même semble retenir son souffle. Les failles qui striaient la réalité se figent, puis se referment une à une. Les quatre époques ancrées par la volonté d'Omega se désagrègent, libérées de son emprise, et le flux du temps reprend son cours naturel. Omega n'est plus qu'un souvenir, effacé des lignes temporelles qu'il voulait asservir.
À travers le multivers, des peuples qui ne connaîtront jamais vos noms ressentent pourtant le changement : une guerre qui n'aura jamais lieu, un avenir enfin libre de chaînes invisibles. L'histoire a été sauvée… parce que vous étiez là. Votre victoire ne sera pas célébrée par des statues ni gravée dans les livres. Mais tant que le temps s'écoulera, votre dévouement résonnera dans chaque instant préservé.

Le multivers vous doit son avenir.

Et le temps, pour une fois, vous appartient.

Consultez nos jeux et les mises à jour sur : ***laboitedejeu.fr***

CRÉDITS DU JEU

- **Auteur :** Jean-Philippe Sahut
- **Illustrateurs :** Toloma, Richard Nguyen, Anthony Jean, Rod Mendez, Gong studio
- **Graphistes :** Benjamin Carayon, Jeanne Hervé-Maley, Jérôme Soleil
- **Éditeur :** La Boîte de Jeu **Distributeur :** Blackrock Games
- **Chef de projet :** Grégory Oliver
- **Développeurs :** Benoit Bannier et Grégory Oliver

GLOSSAIRE DES ICÔNES

Reprendre en main toutes les cartes du camp

Reprendre en main 1 carte du camp

Attaque physique

Attaque énergétique

Défense

Santé

Cristal / Énergie

Installer 1 Module d'un type précis (ici, module Santé) dans n'importe quel emplacement de module

Installer 1 Module de n'importe quel type, dans n'importe quel emplacement de module

Ressource de n'importe quel type, au choix parmi : / / /

Effet Obligatoire

Carte

Renfort

Carte Renfort

Héros

Ennemi

Boss

Carte Action de Boss

Académie

Zone de repos, Camp

Monde aquatique (Scénario 1)

Monde Rats (Scénario 2)

Peste (spécifique Scénario 2)

Monde Ruche (Scénario 3)

Nuée (spécifique Scénario 3)

Monde Comics (Scénario 4)

Civils (spécifique Scénario 4)

Monde d'Omega (Scénario 5)

Sous-monde d'Omega (Scénario 5) - Antiquité

Sous-monde d'Omega (Scénario 5) - Moyen Âge

Sous-monde d'Omega (Scénario 5) - Union Soviétique

Sous-monde d'Omega (Scénario 5) - Futur

Timer des Ennemis

Artefact

Épuiser 1 Artefact pour réaliser son effet

Redresser un Artefact

Amélioration de Héros

Effet permanent