RÈGLE DU JEU

Une Princesse à sauver, des clefs à récupérer et surtout des Boss à affronter sans perdre tous ses cœurs. Boss Quest parodie affectueusement et rend hommage aux jeux vidéo.
Saurez-vous identifier l'inspiration derrière chacune des illustrations ?

VOUS N'AVEZ PAS ENVIE DE LIRE LA RÈGLE DU JEU?
Regardez la vidéo-règle
sur debacle.fr/project/boss-quest#vd
ou flashez ce qrcode.

Règles additionnelles et bonus à découvrir sur debacle.fr.

INTRODUCTION

Panique au Royaume, la Princesse a été enlevée (encore) !
La maléfique Ligue du Mal la détient dans son château maudit, enfermée dans un cachot protégé par 5 verrous magiques. Aucun plombier n'étant disponible pour la secourir, les Chevaliers les plus courageux accourent pour sauver la belle. Vous êtes l'un de ces valeureux champions.
La quête ne sera pas facile et seul le plus rusé pourra sauver la Princesse.

OBJECTIF DU JEU

Pour libérer la Princesse, les joueurs vont affronter les BOSS maléfiques qui détiennent chacun une CLEF magique. À l'aide de leurs cartes ARME, les joueurs vont tenter de se rapprocher le plus possible de la valeur du BOSS (ses points de vie, ou PV) tout en évitant de la dépasser. Celui qui sera le plus proche vaincra le BOSS et récupérera sa CLEF. Le premier joueur ayant 5 CLEFS sauve la Princesse et gagne la partie !

Mais attention aux autres, les joueurs ne coopèrent pas entre eux et vont essayer d'éliminer leurs rivaux en les poussant à dépasser les PV du BOSS à l'aide des cartes SORT, ce qui leur ferait perdre des CŒURS de vie ! Celui qui perd tous ses CŒURS perd la partie !

MATÉRIEL

Points de vie (PV) du BOSS

8 cartes BOSS
(numérotées de 14 à 21)

Force d'attaque du chevalier

35 cartes ARME
(de 5 couleurs numérotées de 1 à 7)

23 cartes SORT
(16 de couleur claire + 7 de couleur foncée)

1 carte MAGICIEN

20 jetons CLEF

20 jetons CŒUR

6 pions Chevalier
+ 6 socles

1 carte
Princesse / Prince

3 EXTENSIONS

LES POTIONS

3 cartes ARME
+ 2 cartes SORT

LES COMPAGNONS

6 cartes COMPAGNON
+ 3 cartes SORT

LA FAUCHEUSE

1 carte FAUCHEUSE

MISE EN PLACE

À 2, 3 OU 4 JOUEURS

Il est conseillé d'enlever toutes les cartes ARME jaunes et la carte SORT « ARMES de couleur jaune ».

Pour la première partie nous vous conseillons de jouer sans les extensions. Plus tard n'hésitez pas à les rajouter pour ajouter du piment au jeu. Le premier joueur est celui qui a joué à un jeu vidéo en dernier, il sera l'Armurier au premier tour.

1. Chaque joueur choisit un pion Chevalier et le pose devant lui.
2. On pose les jetons CLEF sur le bord de la table, ils seront utilisés plus tard.
3. Chaque joueur reçoit 3 jetons CŒUR, les autres ne serviront pas pendant la partie.
4. On mélange les cartes BOSS et on les dispose face cachée au centre de la table, c'est la pioche BOSS. On révèle la première carte.
5. On place la carte MAGICIEN au centre de la table, on mélange les cartes SORT et on les pose face cachée à côté, c'est la pioche SORT.
6. On dispose sous le MAGICIEN, face visible, autant de cartes SORT qu'il y a de joueurs + une carte SORT face cachée : c'est la carte SORT Mystère.
7. On pose les cartes ARME devant le premier joueur (l'Armurier), c'est la pioche ARME.
8. On place la carte Princesse/Prince sur le bord de la table, sur la face de votre choix.

L'Armurier pose une carte face cachée devant chaque joueur ; puis une seconde face visible. Chaque joueur peut regarder sa propre carte cachée (mais pas celle des autres !).

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu est divisé en manches. Une manche est composée du tour des joueurs (1) et d'un combat (2) contre le BOSS. On joue des manches jusqu'à ce qu'une des conditions de fin de partie soit remplie (3).

1 - TOUR DES JOUEURS

Il y a 2 phases dans le tour des joueurs. En commençant par le joueur à gauche de l'Armurier, chaque joueur va à tour de rôle s'équiper (phase A) en piochant des cartes ARME afin de se rapprocher du total de PV du BOSS. Lorsqu'un joueur a fini de s'équiper, il doit aller voir le MAGICIEN afin d'activer ou défausser une carte SORT (phase B). **Les joueurs qui ont effectué les deux phases attendent que tout le monde ait terminé.**

- **Phase A : S'équiper chez l'Armurier** (obtenir des cartes ARME)

Chaque joueur peut répéter cette phase à tour de rôle ou décider de la sauter.

Pour calculer sa force d'attaque, chaque joueur fait secrètement le total de toutes ses cartes ARME. Dans l'ordre du tour, chaque joueur demande à l'Armurier de lui donner de 1 à 4 cartes de la pioche ARME. Le joueur doit énoncer à haute voix le nombre de cartes désirées. Une fois les cartes données, il est obligé de les conserver et de les disposer devant lui, face visible. À son tour, l'Armurier devra lui aussi énoncer à haute voix le nombre de cartes ARME souhaité avant de se servir.

Attention : si la force d'attaque d'un joueur a dépassé les PV du BOSS, il doit passer à la phase B dès son prochain tour (il n'est pas tenu d'annoncer que c'est en raison du dépassement).

Tant qu'il y a d'autres joueurs chez l'Armurier (phase A), les joueurs peuvent continuer de répéter cette phase et demander des cartes dans l'ordre du tour. En revanche, lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur en phase A, il est autorisé à s'équiper une dernière fois, puis il doit aller voir le MAGICIEN (phase B).

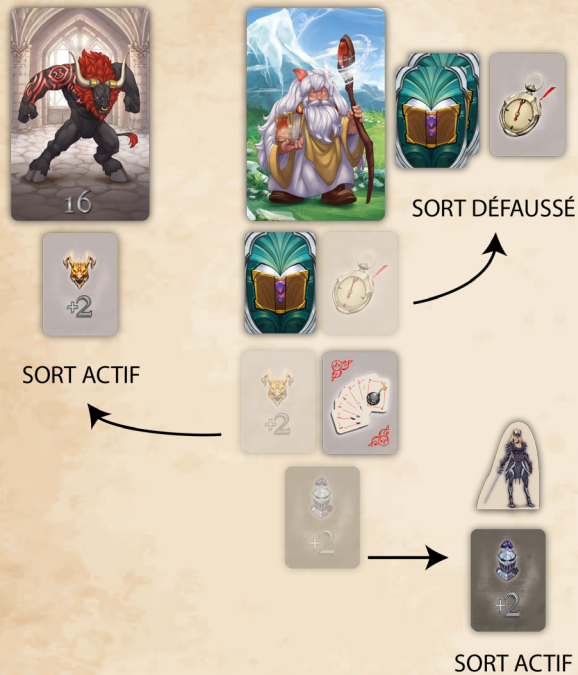
Règle pour 5 ou 6 joueurs : le dernier joueur à s'équiper saute la phase du MAGICIEN. Le MAGICIEN n'aime pas les traînards.

- **Phase B : Aller voir le MAGICIEN** (activer ou défausser une carte SORT)

Cette phase ne se répète pas.

Pour indiquer qu'il va voir le MAGICIEN, le joueur déplace son pion sur la carte MAGICIEN. Aucune des cartes SORT n'a d'effet tant qu'un joueur n'a pas choisi de l'activer. Dès qu'un joueur arrive chez le MAGICIEN il doit activer ou défausser une carte SORT.

Voir la liste des cartes SORT à la fin du livret.



- ACTIVER UNE CARTE SORT
(son effet est actif pour la manche en cours uniquement)

- **gris foncé** : elle affecte un joueur, donc on la place immédiatement devant lui, à coté de ses cartes ARME. Elle peut être utilisée sur n'importe quel joueur, **soi-même inclus**.
- **gris clair** : elle affecte le BOSS ou les règles de la manche, donc on la place immédiatement à côté de la carte BOSS.
- La carte SORT Mystère : le joueur doit annoncer s'il veut l'activer ou la défausser **avant de la retourner**. Il ne pourra pas revenir sur sa décision.

- DÉFAUSSER UNE CARTE SORT
On place la carte SORT directement dans la défausse SORT. Aucun joueur ne pourra l'activer. On ne peut pas défausser une carte SORT déjà activée.

2 - COMBAT

Une fois tous les joueurs réunis chez le MAGICIEN, le combat commence ! Toutes les cartes sont révélées.
Cas d'élimination de la manche :
1- Les joueurs dont la force d'attaque dépasse les PV du BOSS perdent un de leur CŒURS. Ils se sont blessés en maniant toutes leurs armes.
2- Les joueurs qui ne respectent pas les conditions éventuelles des cartes SORT actives sont éliminés de la manche. Ils perdent quand même un CŒUR s'ils dépassent les PV du BOSS.

Départager les joueurs restants :
Celui dont la force d'attaque est la plus proche des PV du BOSS remporte la manche, il gagne une CLEF.
En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le moins de cartes ARME devant lui qui gagne la CLEF. S'il y a encore égalité, les joueurs impliqués gagnent chacun une CLEF.

Si un ou plusieurs joueurs ÉGALENT la valeur des PV du BOSS avec leur force d'attaque, ils réalisent un PERFECT. Tous les joueurs réalisant un PERFECT remportent une CLEF bonus.
Cela signifie donc qu'un joueur qui remporte la manche avec un PERFECT gagne 2 CLEFS.
Dans tous les cas, le BOSS est vaincu et la manche s'achève.

3 - FIN DE LA PARTIE OU DÉBUT D'UNE NOUVELLE MANCHE

- **Si un chevalier a 5 CLEFS** (à 2, 3 ou 4 joueurs), ou 4 CLEFS (à 5 ou 6 joueurs), c'est le grand vainqueur. Il libèrera la Princesse alors que les autres Chevaliers, vaincus, rentreront au royaume couverts de honte.
- **Si un joueur perd son dernier CŒUR**, il a perdu la partie. C'est la fin du jeu pour tout le monde, et celui qui a le plus de CLEFS l'emporte.

En cas d'égalité de CLEFS, c'est le joueur qui a le plus de CŒURS en sa possession qui gagne le jeu et libère la Princesse. Si les joueurs sont aussi à égalité de CŒURS, alors tous les joueurs concernés gagnent la partie.

- Si aucune condition de fin de partie n'est remplie, on prépare la prochaine manche.

EXEMPLE DE FIN DE MANCHE

Julien *est éliminé de la manche car sa force d'attaque dépasse les PV du BOSS, il perd 1 CŒUR.*

Lucie *est éliminée de la manche car elle ne respecte pas la condition de la carte SORT (avoir 1 carte ARME de couleur bleue). Elle ne dépasse pas la valeur des PV du BOSS, elle ne perd donc pas de CŒUR.*

Benjamin *ne gagne pas la manche car même s'il a une carte ARME de couleur bleue et que sa force d'attaque est inférieure aux PV du BOSS, celle d'Élodie est plus proche des PV du BOSS. Il ne perd pas de CŒUR.*

Élodie *remporte la manche car elle respecte la condition de la carte SORT et sa force d'attaque est la plus proche des PV du BOSS. Elle gagne 1 CLEF.*

MISE EN PLACE D'UNE NOUVELLE MANCHE

- La carte BOSS est défaussée et on révèle la suivante. Lorsque la pioche BOSS ou la pioche SORT est vide, on mélange les cartes défaussées et on crée une nouvelle pioche.
- Les cartes SORT mises en place lors de la manche précédente sont défaussées et remplacées.
- Le joueur à gauche de l'Armurier devient le nouvel Armurier.
- L'Armurier récupère **toutes** les cartes ARME, les mélange et reconstitue la pioche ARME.
- Il pose une carte face cachée devant chaque joueur ; puis en distribue une seconde face visible.

C'est parti pour une nouvelle manche ! **Commencez un nouveau tour des joueurs (1) et entamez un autre combat (2) !**

EXTENSIONS DE JEU

Ces 3 extensions permettent de modifier complètement les parties de Boss Quest.
Vous pouvez les utiliser séparément ou les cumuler.

EXTENSION : LES POTIONS

Le Magicien a concocté 3 potions. Elle permettent aux chevaliers d'augmenter ou de diminuer leur force d'attaque.

Mise en place de début de partie :
Les 3 potions sont mélangées aux cartes ARME et les 2 SORTS sont ajoutés aux cartes SORT.

3 Cartes ARME :

Les cartes POTION ont 2 sens de lecture : un négatif qui retranche des points à la force d'attaque du joueur qui a tiré la carte, un positif qui ajoute des points à la force d'attaque du joueur qui a tiré la carte.

Quand le joueur reçoit la carte POTION il décide immédiatement de son sens de lecture. Il ne pourra plus le changer. Si la carte POTION est sa carte cachée il décidera de sa valeur lorsqu'il révèlera sa carte.

1 Carte SORT en 2 exemplaires :

Le joueur peut inverser le sens de lecture de la carte POTION visible de n'importe quel joueur, lui-même inclus.

EXTENSION : LES COMPAGNONS

L'Armurier vous emmène dans sa réserve et vous montre ses spécimens cachés, vous découvrez 6 animaux merveilleux. Chacun d'eux possède un pouvoir qui vous sera utile pendant votre quête.

Mise en place de début de partie :
L'Armurier mélange les cartes COMPAGNON, puis en distribue une à chaque joueur. Il gardera son COMPAGNON pour la durée de la partie. Chaque joueur la dispose à coté de son pion, face visible, pour la durée de la partie. Les cartes COMPAGNON non distribuées sont laissées face visible à côté du jeu, en réserve. Les 3 cartes SORT sont ajoutées à la pioche des cartes SORT.

6 cartes COMPAGNON :

Pouvoir permanent :
les cartes ARME du joueur sont considérées comme étant de toutes les couleurs.

Une seule fois par manche :
le joueur peut voir la carte SORT Mystère ou la carte ARME cachée d'un joueur. À 2 joueurs, ce compagnon est retiré du jeu.

Pouvoir permanent :
en cas d'égalité, c'est le joueur qui possède ce COMPAGNON qui prend l'avantage.

Une seule fois par manche :
le joueur peut enchainer dans le même tour : phase d'équipement (A) et rencontre avec le MAGICIEN (B).

Pouvoir permanent :
le joueur ne perd pas de CŒUR si le total de sa force d'attaque dépasse les PV du BOSS **d'1 ou 2 points.**

Une seule fois par manche :
le joueur peut remplacer un sort disponible du MAGICIEN par le premier de la pioche.

1 Carte SORT en 3 exemplaires :

Le joueur peut intervertir 2 cartes COMPAGNON en jeu ou en réserve.

EXTENSION : LA FAUCHEUSE

L'un des Chevaliers vient de perdre son dernier cœur mais la partie ne s'arrête pas là ! La Faucheuse apparaît et l'interpelle : « Je te donne une dernière chance. Combattons, et si tu gagnes, tu pourras réintégrer la partie. Ou bien si tu préfères... remplace-moi et ton but sera alors d'éliminer tous les autres joueurs ! Je préfèrerais la deuxième option, quelques jours de vacances me feraient du bien.»

Mise en place :

Lorsqu'un joueur n'a plus de jeton CŒUR, la Faucheuse apparait (une seule fois durant la partie). Placez la carte Faucheuse sur la pile des cartes BOSS.
Elle devient le prochain adversaire.

Avec cette extension, lorsqu'un joueur perd tous ses jetons CŒUR, il est considéré comme un fantôme **et la partie continue**. Le *joueur fantôme* participe à ce dernier combat avec les autres afin de tenter de revenir à la vie. Si le *joueur fantôme* ne gagne pas ce combat, la partie continue sans lui. Les règles pour la Faucheuse sont les mêmes que pour un BOSS traditionnel. Cependant, le joueur qui remportera cette manche ne gagnera pas de CLEF, et la Faucheuse, vaincue, lui proposera de choisir entre 2 destinées :

- **Récupérer sa vie** : le joueur récupère des jetons CŒUR de la défausse jusqu'à en avoir 3. Puis la carte Faucheuse est défaussée.

ou

- **Devenir lui-même la Faucheuse** : son objectif pour gagner la partie sera d'éliminer tous les joueurs avant que l'un d'entre eux ne remporte 5 CLEFS. Le joueur pose la carte Faucheuse devant lui puis défausse ses jetons CŒUR et ses jetons CLEF. La Faucheuse continue de jouer presque comme si elle était un chevalier. Chaque fois qu'elle sera en mesure de combattre un BOSS (en respectant les règles de combat normales), elle fera perdre 1 jeton CŒUR à tous les joueurs dont la force d'attaque est inférieure à la sienne. La Faucheuse ne remporte jamais de CLEF.

Si durant le combat contre la Faucheuse un ou plusieurs joueurs perdent leur dernier jeton CŒUR, ils sont éliminés, quittent le jeu et la partie continue.

TROPHÉE DÉBLOQUÉ :
J'AI LU LES RÈGLES EN ENTIER ET J'AI SURVÉCU.

VARIANTES

2 JOUEURS :

- Même règles que pour une partie normale.
- Lors de la mise en place, on dispose 3 cartes SORT face visible et 1 face cachée.

À chaque tour, le joueur qui est déjà chez le MAGICIEN (phase B) a le droit de répéter la phase B tant que l'autre joueur complète son équipement (phase A).

6 JOUEURS :

Nous recommandons de jouer à Boss Quest à 5 joueurs maximum. Cependant, le matériel contenu dans la boîte de jeu vous permet de faire des parties à 6 joueurs. Suivez simplement les instructions des règles pour 5 et 6 joueurs.

CRÉDITS

Auteur : Christophe Lauras
Illustrations : Christina Weinman
Illustrations additionnelles : Cyasha Rain, Nyrmr, David Chaignon
Direction artistique : Emmanuel Soulié
Graphisme : Lucie Hourdequin et Marianne Michel
Logo : David Chaignon

REMERCIEMENTS

Merci à tous les joueurs, bloggeurs, associations, amis et familles qui ont soutenu ce projet et particulièrement à Midi Libre, Tapimoket, Jeudeclick.com, Plateau Marmots, Jeugeek.com, Gamerstuff.fr, Ludovox, Paradoxe temporel , Vind'jeu, Les Dragons Nains, Sci-fi universe, l'association des pneus et des jeux.
Merci à Adrien, Rémi, Marianne, Antoine et Chloé.

Christophe remercie :
sa fille Léonie, Princesse Benjamin, Lucie, Élodie, Julien et Emmanuel de la team Débâcle Jeux pour la qualité de leur travail et leur confiance ; Michel Gonzalvez et Franz Couderc pour leurs pertinents retours ; les premiers testeurs qui l'ont encouragé sur le projet : Fonch, Finch, Loriane, Romain, Sonia, Maud, Noé, Joan, Marjorie, Anthony, Eddie, Benjamin et Stéphanie de BCD Jeux, Jeff et Héloïse et Maxime.
Merci aussi à Danielle Krupa, les Fabulous sheep ; Stéphanie et Sylia pour votre participation à la rédaction des règles ; les Homoludens : Christian Crazy Théory ; Thierry, Sables Productions, Jyde Edition et le Ministère des Affaires Ludiques du sud Aveyron.

Sauvez la Princesse !

Suivez Débâcle Jeux

WWW.DEBACLE.FR

CARTES SORT

Les cartes SORT gris foncé se placent sur le jeu d'un joueur ou soi-même (elles n'affectent pas tous les joueurs).

Augmente la force d'attaque d'un joueur de 1 ou 2.

Diminue la force d'attaque d'un joueur de 1 ou 2.

Échange la carte ARME cachée du joueur avec la carte ARME cachée d'un autre joueur. Une fois utilisé, ce SORT est défaussé.

Échange une des cartes ARME (cachée ou visible) du joueur avec la 1re de la pioche ARME. Une fois utilisée, cette carte est défaussée.

Le chevalier ne perd pas de jeton CŒUR lors de cette manche.

Intervertit 2 cartes COMPAGNON en jeu ou en réserve.

Inverse le sens de lecture de la carte POTION visible d'un joueur.

Les cartes SORT gris clair se placent à côté du BOSS (elles affectent tous les joueurs).

Augmente les PV du BOSS de 1 ou 2.

Diminue les PV du BOSS de 1 ou 2.

Un joueur n'ayant pas au moins 1 carte ARME de la couleur requise sera éliminé de la manche.

Un joueur n'ayant pas au moins 2 cartes ARME de même couleur sera éliminé de la manche.

Annule un SORT validé et encore présent sur le jeu. Défaussez ensuite les 2 SORTS.

Le vainqueur de la manche remporte une CLEF supplémentaire.

Dernier tour des joueurs !
Complétez votre équipement (phase A) **ou** allez voir le MAGICIEN (phase B).

C'est le 2nd joueur qualifié dont la force d'attaque est la plus proche des PV du BOSS qui remporte la manche. S'il y a 2 seconds, c'est celui qui a utilisé le moins de cartes ARME qui remporte la clef. S'il n'y a pas de second, personne ne gagne la CLEF.