

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



FR



BATMAN BEGINS™

JEU SHADOW ASSAULT™

CONTENU

- 1 planche de jeu
- 4 pions Batman
- 20 pions ninja
- 3 dés verts
- 1 dé noir
- 5 marqueurs de dommage

INTRODUCTION

Ra's al Ghul, le maître de la ligue des fantômes, a juré de détruire la ville de Gotham! Dans la nuit, Batman semble se trouver à plusieurs endroits en même temps, troublant ses ennemis par sa vitesse et sa grande capacité à se dissimuler. Mais cela suffira-t-il? Batman est-il capable d'arrêter l'armée de ninjas de Ra's al Ghul avant que ce dernier n'active le canon à micro-ondes que cela anéantira la ville?

BUT DU JEU

Un joueur tient le rôle de Ra's al Ghul et contrôle toutes les figurines ninja; les autres joueurs tiennent les rôles des figurines Batman. Les deux équipes ont des objectifs différents :

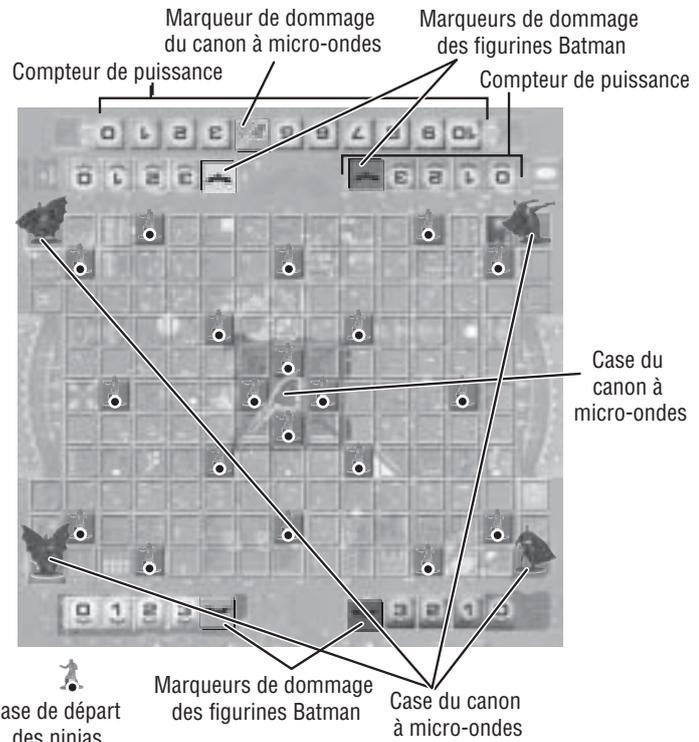
RA'S AL GHUL doit réduire à zéro les points de puissance des quatre figurines Batman.

LES JOUEURS BATMAN doivent réduire à zéro les points de puissance du canon à micro-ondes. (REMARQUE : Les joueurs qui tiennent le rôle des Batman ne doivent pas nécessairement éliminer tous les ninjas.)

La **puissance** représente la force d'énergie d'une figurine. Plus un joueur en a, plus sa figurine est forte! Mais il faut être vigilant, quand une figurine n'a plus de puissance, elle est éliminée de la partie!

PRÉPARATION

1. Les joueurs doivent décider qui tiendra le rôle de Ra's al Ghul. Les autres joueurs doivent se partager également les figurines Batman. (Remarque : Dans une partie à quatre joueurs, il sera impossible de répartir également toutes les figurines – dans ce cas, un joueur jouera le rôle de Ra's al Ghul, un autre, celui de deux Batman et les deux autres joueurs tiendront le rôle d'un Batman chacun.)
2. Placez la planche de jeu au milieu de la zone de jeu.
3. Placez une figurine ninja sur chaque case rouge foncé de la planche de jeu.
4. Placez le marqueur de dommage du canon à micro-ondes (le canon) sur la case "4" du gros compteur de puissance situé sur le côté de la planche de jeu.
5. Placez les pions Batman sur leur case de départ située dans les coins de la planche de jeu. La couleur de la base de chaque pion correspond à la couleur d'une case de départ.
6. Placez les marqueurs de dommage des figurines Batman sur les cases "4" de leur compteur de puissance; la couleur du compteur et du marqueur correspond à la couleur de la case de départ des figurines.
7. Donnez au joueur qui joue le rôle de Ra's al Ghul les trois dés verts et donnez le dé noir aux joueurs qui tiennent les rôles des Batman.
8. Le joueur qui joue Ra's al Ghul commence et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.



COMPTEURS DE PUISSANCE

Chaque figurine Batman et le canon à micro-ondes ont un compteur de puissance pour garder le compte de leur niveau de combat actuel.

Chaque fois qu'une figurine Batman ou que le canon à micro-ondes est touché lors d'un combat, il faut déplacer le marqueur de dommage de leur compteur de puissance sur la valeur inférieure adjacente. Si la valeur zéro est atteinte, la figurine correspondante (ou le canon) est éliminée de la partie.

Ra's al Ghul possède une habileté spéciale que les figurines Batman n'ont pas – il peut **augmenter le niveau du compteur de puissance de son canon**, le rendant ainsi plus difficile à détruire. (se référer au tour de jeu de RA'S AL GHUL'S)

VALEUR DE DÉFENSE

Au début de **chaque tour de jeu**, le canon à micro-ondes, les ninjas et toutes les cases libres ont une **VALEUR DE DÉFENSE de 2**. Les joueurs Batman doivent obtenir au dé un chiffre plus élevé que cette valeur pour se déplacer sur une case vide ou pour gagner un combat contre des ninjas ou contre le canon à micro-ondes.

Ra's al Ghul possède également un autre pouvoir que n'ont pas les Batman – il peut **augmenter cette valeur défense** à chaque tour de jeu pour faire en sorte qu'il soit plus difficile pour les figurines Batman de se déplacer et d'attaquer. (se référer au tour de jeu de RA'S AL GHUL'S)

DÉPLACEMENTS GÉNÉRAUX

Les pions Batman et ninja **ne peuvent se** déplacer en diagonale ou partager la même case **et ils ne peuvent** passer par-dessus la case occupée par le canon à micro-ondes.

Les pions ninja peuvent passer à travers d'autres pions ninja, mais ils ne peuvent passer à travers des pions Batman. Les figurines Batman ne peuvent passer à travers d'autres figurines Batman.

JOUONS!

TOUR DE JEU

C'est toujours la figurine Ra's al Ghul qui commence un tour de jeu. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la planche de jeu.

TOUR DE JEU DE RA'S AL GHUL'S

Le tour de jeu de Ra's al Ghul's comprend deux étapes:

ÉTAPE 1 – PHASE PUISSANCE. Le joueur qui joue le rôle de Ra's al Ghul doit faire un choix entre **A) augmenter la valeur du compteur de puissance du canon à micro-ondes** ou **B) augmenter la valeur de défense.**

ÉTAPE 2 – PHASE ATTAQUE. Il peut **attaquer** n'importe quelle figurine Batman qui se trouve sur une case adjacente à celle qu'occupe un de ses pions.

ÉTAPE 1 PHASE PUISSANCE.

A. Augmenter la puissance

Si le joueur qui tient le rôle de Ra's al Ghul choisit cette option, il doit lancer les trois dés verts. Toute paire de symbole obtenu permet d'ajouter un point au compteur de puissance du canon – le joueur doit déplacer son marqueur de dommage d'une case vers la gauche. S'il obtient le même symbole aux trois

dés, il doit ajouter trois points à son compteur. Il ne peut augmenter la puissance du canon au-dessus de dix. **REMARQUE – Le joueur qui tient le rôle de Ra's al Ghul peut seulement augmenter les points de puissance du canon s'il reste au moins un ninja sur la planche de jeu.**



Symboles des dés verts

S'il choisit d'augmenter la puissance du canon à micro-ondes, le joueur qui tient le rôle de Ra's al Ghul ne pourra déplacer de ninjas pendant ce tour de jeu et la valeur de défense restera à 2.

B. Augmenter la valeur de défense

Si le joueur qui tient le rôle de Ra's al Ghul choisit cette option, il doit lancer un dé vert. Le chiffre obtenu révèle trois éléments de jeu nouveaux:

1) Il révèle la nouvelle valeur de défense des cases de la planche de jeu, des ninjas et du canon à micro-ondes pour ce tour de jeu. **REMARQUE : La valeur de défense revient à 2 au début du prochain tour de jeu de Ra's al Ghul.**

2) Il indique le nombre MAXIMAL de ninjas qui peuvent être déplacés pendant ce tour de jeu.

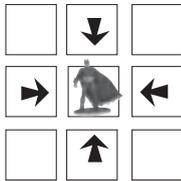
3) Il indique le nombre MAXIMAL de cases sur lesquelles un ninja peut se déplacer pendant ce tour de jeu. Le joueur qui tient le rôle de Ra's al Ghul doit déplacer ses ninjas sur les cases adjacentes aux figurines Batman pour pouvoir les attaquer. (REMARQUE : Il peut aussi décider de ne déplacer AUCUN ninja.)

Exemple: Le joueur qui tient le rôle de Ra's obtient 4 au dé. Pendant ce tour de jeu, chaque ninja, chaque case libre de la planche de jeu et le canon à micro-ondes ont une valeur de défense de 4. De plus, le joueur qui tient le rôle de Ra's al Ghul peut déplacer jusqu'à quatre pions ninja différents de quatre cases chacun. Au début du prochain tour de jeu de Ra's al Ghul, sa valeur de défense reviendra à 2.

Quand tous les ninjas de Ra's al Ghul ont été éliminés, le joueur tenant le rôle de Ra's al Ghul ne peut choisir que cette option; il doit augmenter sa valeur de défense à chaque début de tour de jeu.

ÉTAPE 2 PHASE ATTAQUE

Après avoir augmenté soit la puissance du canon, soit la valeur de défense, le joueur qui tient le rôle de Ra's al Ghul peut attaquer n'importe quelle figurine Batman qui se trouve sur une case adjacente à celle occupée par un ninja ou par le canon à micro-ondes. **REMARQUE:** Les cases diagonalement adjacentes ne comptent pas comme des cases adjacentes



Cases adjacentes d'où peut être lancée une attaque.

Attaque des figurines ninja contre les figurines Batman

Un ninja peut lancer une attaque contre n'importe quelle figurine Batman qui se trouve sur une case adjacente à la case qu'il occupe. Il peut donc lancer plusieurs attaques pendant un tour de jeu.

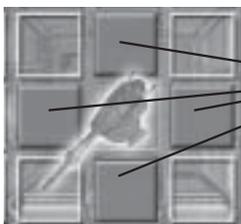
Le joueur qui représente Ra's al Ghul doit lancer un dé vert pour chaque attaque livrée par un ninja. (N'importe quel dé vert fera l'affaire, car ils sont identiques.) Il doit annoncer quelle figurine Batman il attaque avant de lancer un dé. Si le joueur obtient un symbole de victoire, le ninja remporte le combat. Dans ce cas, le marqueur de dommage de la figurine Batman touchée doit être reculé d'une case.



Symbole de victoire de ninja

Attaque du canon à micro-ondes contre une figurine Batman

Le joueur qui tient le rôle de Ra's al Ghul peut attaquer n'importe quelle figurine Batman qui se trouve sur une case adjacente à celle occupée par le canon à micro-ondes. Il peut mener trois attaques de canon par tour de jeu en lançant les 3 dés verts. Si plusieurs figurines Batman se trouvent sur des cases adjacentes à celle qu'occupe le canon, le joueur qui tient le rôle de Ra's al Ghul doit annoncer combien de ses trois dés il va lancer et contre quelles figurines Batman. Par exemple, si deux figurines Batman se trouvent sur des cases adjacentes à la case occupée par le canon, le joueur qui tient le rôle de Ra's peut décider de lancer deux dés pour attaquer une figurine et le 3e dé contre l'autre figurine ou il peut choisir de lancer ses trois dés contre une seule figurine.



Cases adjacentes à la case occupée par le canon à micro-ondes

Tous les symboles d'attaque obtenu par le canon à micro-ondes sont gagnants. Pour chaque bataille perdue, il faut reculer le marqueur de dommage du compteur de puissance de la figurine Batman d'un espace.



Symbole d'attaque du canon à micro-ondes

Quand un marqueur de dommage d'une figurine Batman atteint zéro, cette dernière est retirée de la planche de jeu pour le reste de la partie.

TOUR DE JEU - BATMAN

Le tour de jeu des joueurs qui tiennent les rôles des Batman se déroule différemment du tour de jeu du joueur qui tient le rôle de Ra's al Ghul's. Une figurine Batman ne peut **que se déplacer ou se battre**. Toutes ses actions sont déterminées par le résultat obtenu avec le dé noir comparativement à la valeur de défense qui a cours actuellement.

À chaque tour de jeu, une figurine Batman qui n'a pas été éliminée du jeu a une chance de se déplacer et d'attaquer. Le tour individuel d'une figurine Batman se poursuit jusqu'à ce que le joueur qui la représente obtienne un chiffre inférieur à la valeur de défense. Quand cela se produit, il doit donner le dé au joueur qui tient le rôle de la figurine Batman.

DÉPLACEMENTS DES FIGURINES BATMAN

Une figurine Batman ne peut être déplacée que d'une case à la fois et elle doit lancer le dé noir pour chaque case sur laquelle elle se déplace. Le chiffre obtenu au dé doit être plus élevé que la valeur de défense qui a cours actuellement pour pouvoir déplacer une figurine sur une autre case.

COMBAT

Combat contre une figurine ninja

Chaque fois qu'une figurine Batman arrive sur une case adjacente à celle qu'occupe une figurine ninja, le joueur qui tient le rôle de la figurine Batman doit lancer une attaque contre cette figurine ninja. Le joueur doit lancer le dé noir. Si le chiffre obtenu au dé est plus élevé que la valeur de défense courante, la figurine ninja attaquée est retirée du jeu et la figurine Batman doit prendre sa place. Si le chiffre est moins élevé, le tour de jeu de cette figurine Batman est terminé.

Si plus d'une figurine ninja se trouvent sur une case adjacente à celle occupée par une figurine Batman, le joueur qui tient le rôle de la figurine Batman doit lancer une attaque contre toutes ces figurines ninja avant de pouvoir déplacer sa figurine sur la case occupée par la dernière figurine ninja attaquée. Si le joueur ne réussit pas à battre toutes les figurines ninja qui se trouvent sur des cases adjacentes à la case occupée par sa figurine Batman, le joueur ne peut la déplacer.

Destruction du canon à micro-ondes

Quand une figurine Batman atteint une des cases adjacentes à celle occupée par le canon à micro-ondes, le joueur qui joue le rôle de la figurine Batman doit obtenir au dé un chiffre plus élevé que la valeur de défense qui a cours pour pouvoir attaquer le canon. Pour chaque défaite subie par le canon, le joueur qui représente le canon doit reculer le marqueur de dommage de son compteur de puissance d'un espace.

REMARQUE: Si une figurine Batman occupe à la fois une case adjacente à une figurine ninja et une case adjacente à la case occupée par le canon à micro-ondes, le joueur qui tient le rôle de la figurine Batman doit en premier attaquer la figurine ninja. S'il gagne cette bataille, la figurine Batman doit être déplacée sur la case qu'occupait la figurine ninja.

GAGNANT

Le joueur qui tient le rôle de Ra's al Ghul gagne la partie s'il réussit à réduire à zéro les compteurs de puissance de toutes les figurines Batman.

Les joueurs qui tiennent le rôle des figurines Batman gagnent la partie s'ils réussissent à réduire à zéro le compteur de puissance du canon à micro-ondes.

BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. BATMAN et tous les personnages et éléments qui y sont associés sont des marques de commerce et © de DC Comics. (s05)

© 2004 Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved. Tous droits réservés. You may call us free at Consumer Affairs 1 (800) 524-TOYS. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. Consumer Affairs/Service à la clientèle: 1-800-524-8697. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303. Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com.
 Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902.20.30.10
 Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fracção 2, 1600-206 Lisboa
 Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121.Consumer Advisory Service - 1300 135 312.
 Mattel East Asia Ltd, Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China
 Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd (993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867.
 Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-TOYS.
 Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Camino a Santa Teresa No. 1040, 7o. Piso, Col. Jardines en la Montaña, Delegación Tlalpan, 14210 México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3. TEL: 59-05-51-00 Ext. 5206
 Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071.
 Mattel Argentina S.A., Curupaytí 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires.
 Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá.
 Mattel do Brasil Ltda. - CNPJ : 54.558.002/0004-72 Av. Tamboré, 1400/1440
 Quadra A de 02 a 03 - 06460-000 - Barueri - SP. Atendimento ao Consumidor: SAC 0800550780.

G9144



G9144-0720