

TRA

QUÉ

PRÉAMBULE (Version Française)

Vocabulaire : dans ce livret il est fait régulièrement référence au "deck". Ce terme veut dire paquet de cartes, ou pile de cartes. Le "deck" Traqué est ainsi la pile de cartes Traqué.

Difficulté : vous pourrez trouver le jeu difficile et punitif lors de vos premières parties. Afin de conserver votre plaisir de jeu lors de votre apprentissage des mécanismes, voici quelques propositions :

- commencez la partie avec 1 jeton **Récupérer** (jeton +2) ;
- ignorez les pénalités de Santé qui vous font lancer 1 D6 de moins lorsque votre cube de Santé arrive sur l'emplacement 3 (*vous lancez toujours 2 D6 lors de vos Tests*).

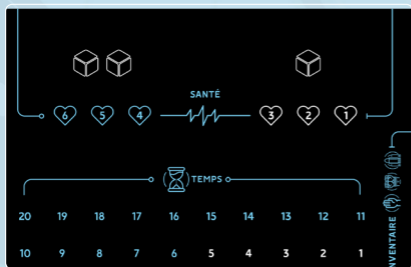
Si malgré ces propositions vous trouvez le jeu trop difficile, vous pouvez également commencer la partie avec une carte **Kit de Soins** et/ou **Bombe Fumigène**. Gardez tout de même en tête que ces propositions diminuent grandement le défi que représente une partie de TRAQUÉ...

INTRODUCTION

C'est l'anniversaire de votre épouse, Sharon. Vous avez décidé de la surprendre à son travail avec des roses et du chocolat dont elle raffole. Votre mariage traverse des turbulences ces derniers temps et vous espérez arranger les choses sur ce coup-là. Malheureusement, vous arrivez à la Kobayashi Tower au moment où un groupe de terroristes a pris tous les occupants de la tour en otage. Grâce à votre formation militaire, vous avez réussi à les éviter mais vous ne savez pas où est votre femme à l'intérieur du bâtiment.

Vous devez fouiller le gratte-ciel à sa recherche tout en gérant les terroristes qui vous traquent...

MATÉRIEL



1 PLATEAU JOUEUR



68 CARTES
TRAQUÉ



8 D6



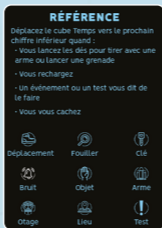
3 D8



2 D10



19 CARTES LIEU



2 CARTES
RÉFÉRENCE AU RECTO

19 JETONS :



11 MUNITIONS



3 CLÉ



2 TOUCHÉ



3 RÉCUPÉRER



3 CUBES
TRAQUEUR



ET 2ÈME JOUEUR
AU VERSO

VICTOIRE ET DÉFAITE

Pour gagner, vous devez atteindre le toit du bâtiment pour éliminer le terroriste qui retient votre femme. Si vous dépassez le temps imparti ou si votre **Santé** tombe à zéro, vous perdez la partie.

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau Joueur devant vous, un cube sur la case 6 de Santé et un autre sur la case 20 de l'échelle du Temps. Placez deux d6 noirs à côté du plateau.
2. Placez la carte **Pistolet** à droite de votre plateau et posez dessus 3 jetons Munitions et quatre d6 bleus.
3. Placez la carte **Chocolats** à droite de votre carte **Pistolet**.
4. Mélangez le deck Traqué et placez-le à proximité de votre plateau Joueur.
5. Retirez la carte **Toit** du deck Lieu. Piochez 14 cartes Lieu et mélangez-les. Les autres cartes sont remises dans la boîte. Prenez les deux premières cartes que vous mélangez avec la carte **Toit**. Placez ces 3 cartes **sous** le deck Lieu que vous placez à côté du deck Traqué.

Vous pouvez commencer la partie. La page suivante montre une disposition possible de l'aire de jeu.

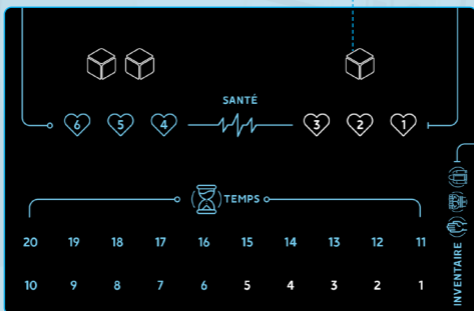


DECK LIEU



DECK TRAQUÉ

DÉS DE TEST



PLATEAU JOUEUR

MISE EN PLACE SUGGÉRÉE

RANGÉE (PRINCIPALE)

ARME DE DÉPART



3X JETONS MUNITIONS

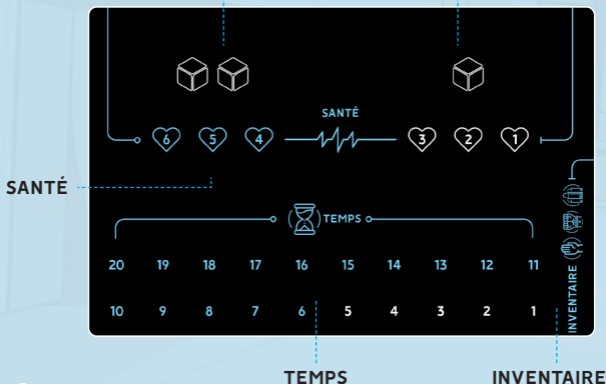


MÉCANISMES DE JEU

Une partie se fait en plusieurs tours au cours desquels vous vous déplacerez dans la tour pour sauver des otages, récupérer des objets et des armes. Le tout en essayant de survivre aux assauts des terroristes qui vous pourchassent alors que vous tentez d'atteindre le toit du gratte-ciel.

Vos informations principales, Santé et Temps, se trouvent sur votre plateau. Ces valeurs seront modifiées et notées sur votre plateau selon les cartes Traqué et Lieu que vous allez rencontrer. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20 en Temps, ni plus de 6 en Santé. Voici les informations sur votre plateau :

DÉS DE TEST



Lors de votre tour, vous avez le choix entre deux actions : Piocher une carte Traqué ou Se cacher.

- **Piocher une carte** : piochez la première carte du deck Traqué et placez-la face visible dans la rangée principale (au-dessus de votre plateau Joueur). La carte révélée possède des symboles indiquant les actions possibles (les cartes Traqué sont détaillées dans la section adéquate). Le nombre de cartes dans la rangée principale n'est pas limitée. **Quand le deck de cartes Traqué est épuisé, mélangez les cartes défaussées pour créer un nouveau deck.**
- **Se cacher** : cette action permet de "nettoyer" la rangée de cartes. Si vous choisissez cette action, placez toutes les cartes de la rangée dans la pile de défausse et diminuez de 1 la valeur de l'échelle du Temps. Cette action peut vous permettre d'éviter de combattre les terroristes, mais vous fait perdre du temps.

DECKS

Il y a deux decks dans le jeu : le deck Traqué et le deck Lieu.

Deck Traqué : on y trouve plusieurs types de cartes : **Armes**, **Objets**, **Otages** et **Terroristes**. Vous trouverez plus de détails sur ces cartes dans les paragraphes appropriés.

Deck Lieu : on y trouve les différents endroits de la Kobayashi Tower.

Les symboles de chaque carte indiquent les différentes actions, activations et bonus possibles lorsqu'on utilise cette carte.



Déplacement



Fouille



Clé



Bruit



Objet



Arme



Otage



Lieu



Test



Force du
Terroriste



Piocher
une Carte



Carte de
Départ



Récupérer

ACTIVER DES CARTES

Lorsque vous réalisez l'action Piocher une carte, la première carte du deck Traqué est placée face visible dans la rangée surplombant le plateau Joueur. Vous prenez ensuite des décisions en fonction des symboles d'action sur la partie gauche de la carte.

Les symboles d'action sont utilisés pour activer les cartes de la rangée afin de profiter des avantages de la carte activée. Les cartes dont les symboles d'action ont été utilisés pour activer une autre carte sont placées dans la pile de défausse. Activer des cartes **Arme**, **Équipement**, ou **Otage** va les déplacer dans votre Inventaire. Activer des cartes **Porte** ou **Couloir** fait défausser les cartes. Cela vous permet de vous déplacer dans les différents endroits de l'immeuble en piochant des cartes Lieu, et de vous rapprocher du Toit.

On ne peut activer qu'une seule carte à la fois, et on ne peut utiliser qu'un seul symbole d'action de la carte que l'on défausse. En revanche, il est possible d'activer n'importe quel nombre de cartes durant un tour.

Exemple (schéma p.13) : vous avez pioché 3 cartes et vous avez une **Grenade**, un **Couloir** et une **Munitions** dans la rangée. Les **Munitions** et la **Grenade** fournissent une action **Déplacement**. Le **Couloir** donne une action **Fouille** et il coûte deux actions **Déplacement** pour être activé. Vous pourriez défausser la **Grenade** et

les **Munitions** pour avoir deux actions **Déplacement**, afin d'activer la carte **Couloir**. Quand le **Couloir** est activé, vous gagnez son effet : défaussez le **Couloir** et piochez une carte **Lieu**. Vous vous rapprochez du Toit ! Ou alors vous pouvez défaussez le **Couloir** pour avoir une action **Fouille** et l'utiliser pour placer les **Munitions** dans votre Inventaire. Les terroristes n'ont qu'à bien se tenir !

OBJETS, JETONS, OTAGES ET ARMES

En vous déplaçant dans la tour, vous aurez la possibilité de récupérer des armes et des objets qui vous aideront à atteindre le Toit. Une fois activées, ces cartes sont placées dans votre Inventaire, à droite de votre plateau, sans limite concernant le nombre pouvant s'y trouver. Les cartes dans votre Inventaire peuvent être défaussées pour bénéficier de leurs effets.

OBJETS



Les objets récupérés peuvent servir à se soigner, trouver des otages, se débarrasser des terroristes, etc.

JETONS RÉCUPÉRER



Les cartes **Récupérer** peuvent être activées dans la rangée principale en perdant 1 unité de Temps. Vous gagnez alors un pion **Récupérer** qui peut être défaussé après un jet de dé pour ajouter 2 à un dé.

Exemple



- A. Défaussez la **Grenade** et les **Munitions** pour gagner 2 actions **Déplacement**, ce qui active le **Couloir**.
- B. Le **Couloir** activé vous permet de déclencher son effet : défaussez-le et piochez une carte **Lieu**.

JETONS CLÉ



Certaines cartes vous donnent des **jetons clé**. Vous pouvez à tout moment défausser l'un de ces jetons pour activer une carte de la rangée nécessitant un symbole **Clé**.

OTAGES



En parcourant la tour, vous allez trouver des otages que vous pouvez essayer de sauver. Chaque otage sauvé donne des points à la fin du jeu, si vous êtes encore vivant.

Attention, certaines cartes **Terroriste** ont un symbole **Otage** sur leur côté gauche et si vous prenez des dégâts de l'un de ces terroristes lors d'un combat, ils attaqueront d'abord les otages que vous avez sauvés. Quand un de ces terroristes vous inflige un dégât, au lieu de déplacer votre cube de **Santé**, défaussez une carte **Otage** de votre Inventaire et retirez-la du jeu. Défaussez d'abord les otages visibles avant ceux cachés.

Chaque carte **Otage** a un effet qui peut être activé lorsqu'elle est dans votre Inventaire. Après la résolution de l'effet, retournez la carte face cachée. Elle restera dans votre Inventaire jusqu'à la fin du jeu, sauf si une carte **Événement/Terroriste** vous demande de la défausser.

CARTE OTAGE



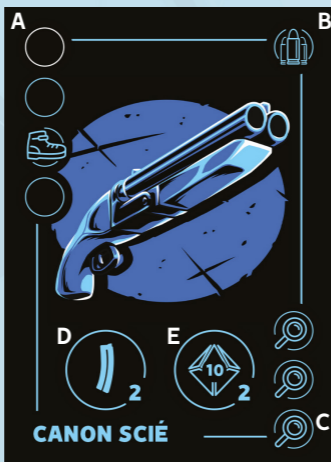
- A. Actions possibles octroyées par cette carte.
- B. Type de carte.
- C. Coût en actions pour ajouter l'otage à votre inventaire.
- D. Effet de l'otage qui peut être utilisé en retournant la carte face cachée.

ARMES



Quand une arme est posée dans votre Inventaire, placez sur la carte le nombre indiqué de jetons **Munitions** et les dés adéquats.

CARTE ARME



- A. Actions possibles octroyées par cette carte.
- B. Type de cartes.
- C. Coût en actions pour ajouter l'arme à votre inventaire.
- D. Nombre de fois où vous pouvez recharger.
- E. Nombre et type de dés utilisés.

Les dés indiquent le nombre de tirs possibles avant que le chargeur ne soit vide, et les jetons Munitions représentent le nombre de chargeurs de l'arme avant qu'elle ne soit défaussée. Quand vous utilisez des dés pour combattre les terroristes, ils sont retirés de l'arme et ne peuvent plus être utilisés tant

que vous ne rechargez pas. Pour recharger une arme, défaussez un jeton **Munitions**, **perdez 1 unité de Temps**, puis replacez sur l'arme autant de dés que la valeur indiquée sur cette carte.

Les cartes **Grenade** ne servent qu'une fois et permettent d'attaquer un ou plusieurs terroristes lors d'un combat.

Important : chaque fois que vous utilisez une arme, perdez 1 unité de Temps.

CARTES LIEU ET ÉVÉNEMENT

Les cartes Traqué activées peuvent vous faire piocher des cartes du deck Lieu. Les cartes Porte et Couloir ont des symboles **Lieu** dans leur coin supérieur droit et, lorsqu'elles sont activées, vous pouvez piocher une carte **Lieu** pour chaque symbole **Lieu** (maximum deux cartes **Lieu**). Quand une carte est piochée, vous devez en accomplir l'action (sauf s'il est précisé que c'est optionnel). Lorsque vous piochez deux cartes, vous choisissez celle à jouer et vous défaussez l'autre (sauf la carte **Toit**).

De nombreuses cartes **Lieu** et **Événement** vous demandent de faire un test. Toute carte demandant un test doit être résolue avant de réaliser une autre action. **Pour résoudre un test, vous devez lancer un ou deux dés selon votre niveau de Santé (indiqué dans la partie supérieure de votre plateau) et devez ob-**

tenir 5 ou plus. Si vous lancez plusieurs dés, seul l'un d'eux peut être utilisé pour résoudre le test. Vous ne pouvez pas additionner les dés. La carte indique ce qui se passe en cas de réussite ou d'échec à ce test.

Plusieurs cartes demandent de piocher dans le deck Traqué à la recherche d'une carte spécifique. Dans ce cas, piochez les cartes une par une et arrêtez-vous lorsque vous trouvez la carte spécifiée. Mélangez les autres cartes piochées dans le deck. Par exemple, si une carte stipule "Piochez 5 cartes et si vous trouvez une carte Terroriste, il vous attaque" : piochez les cartes une par une. Si une carte Terroriste est révélée, arrêtez de piocher et combattez le Terroriste.

Attention : les cartes Événement qui vous font combattre un Terroriste ne "nettoient" pas la rangée.

Certaines cartes vous obligent à combattre un Terroriste si vous ratez un test. Ce Terroriste n'est pas représenté par une carte, mais le combat se fait selon les règles normales.



Événement
qui se produit
quand la carte
est piochée.

CARTES TERRORISTE

En recherchant votre femme, vous allez inévitablement tomber sur des terroristes. Quand vous piochez une carte Terroriste du deck Traqué, vous la placez face visible dans la rangée avec les autres cartes révélées.

Avec une seule carte **Terroriste** dans la rangée, vous avez la possibilité de vous cacher pour défausser toutes les cartes, dont le Terroriste, en perdant 1 unité de **Temps**. Mais s'il y a déjà **une carte Terroriste dans la rangée et qu'une autre carte Terroriste est piochée** ou s'il y a **au moins deux symboles Bruit** et une carte terroriste dans la rangée, vous devez immédiatement défausser toutes les cartes de la rangée puis combattre le terroriste **le plus fort** (et défausser le plus faible si besoin). La carte avec le plus grand nombre de terroristes est considérée comme la plus forte : s'il y a le même nombre de terroristes, vous combattez celle avec la plus grande somme de **valeurs cibles**.

Une carte avec plusieurs terroristes compte comme **une seule carte Terroriste**.

COMBAT

Pour combattre un terroriste, vous allez lancer des dés selon l'arme utilisée et essayer d'atteindre les valeurs indiquées sur la carte **Terroriste**.

CARTE TERRORISTE



- A. Valeur cible minimale à atteindre pour le vaincre.
- B. Un terroriste avec ce symbole attaque d'abord les otages de votre inventaire.
- C. Une fois ce terroriste éliminé, piochez le nombre de cartes indiqué dans le deck Traqué.
- D. Se déclenche quand au moins deux symboles action **Bruit** sont dans la rangée ou quand un second terroriste est pioché.

Le nombre de dés est limité par le type d'arme, de munitions et le nombre de dés que vous voulez lancer. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule arme lors d'un round de combat.

Une fois la rencontre avec le terroriste initiée, vous devez décider du nombre de dés à lancer pour ce premier round. Ce nombre représente le nombre de munitions tirées sur le terroriste. Vous ne pouvez pas lancer plus de dés que le nombre indiqué sur la carte. Lancer plus de dés augmente les chances d'éliminer les terroristes mais diminue vos réserves de munitions.

Une fois le nombre de dés déterminé, lancez-les. Pour battre la carte **Terroriste**, vous devez obtenir aux dés un chiffre supérieur ou égal à la (ou les) **valeur(s) cible(s)** de la carte. Vous ne pouvez pas additionner les dés et un seul dé doit être utilisé pour attaquer un ennemi.

Chaque fois que vous lancez des dés lors d'un combat, vous perdez 1 unité de Temps.

Vous ne perdez pas de temps quand vous jouez une carte pour relancer les dés.

Quand vous affrontez plusieurs terroristes, chaque **valeur cible** de la carte doit être atteinte pour "battre" la carte. Quand vous obtenez une "Touche" et que la carte n'est pas encore éliminée, vous pouvez placer un jeton **Touché** sur la carte pour connaître les terroristes qu'il vous reste à combattre.

Si vous ne battez pas la carte **Terroriste** au premier round de combat, vous perdez un point de **Santé** en déplaçant votre cube sur la nouvelle valeur de votre

plateau joueur. Ce procédé est répété jusqu'à la défaite des terroristes, sauf si vous n'avez plus de **Temps** ou que votre **Santé** tombe à 0.

Quand le ou les terroristes sont battus, la carte va dans la défausse et vous pouvez continuer à piocher des cartes du deck Traqué.

GRENADES


Quand vous utilisez une grenade, défaussez cette carte de votre Inventaire, perdez 1 unité de **Temps** et lancez un dé à 8 faces. Si le résultat est supérieur ou égal à la **valeur cible** d'un terroriste, cela compte comme une "Touche". Si vous combattez plusieurs terroristes, et que le résultat du dé est supérieur ou égal à plusieurs **valeurs cibles additionnées**, vous éliminez plusieurs terroristes. *Par exemple : un 7 éliminerait un 4 ET un 3.* Vous ne pouvez utiliser qu'une seule carte **Grenade** à la fois.

COMBATTRE À MAINS NUES

Si vous n'avez plus de munitions, ou si vous ne souhaitez pas recharger et voulez les économiser pour un autre combat, retournez la carte Pistolet pour révéler la face "**Mains nues**". Désormais, lorsque vous combattez, vous ne lancez qu'un seul dé à 6 faces à chaque round de combat. Vous perdez toujours 1 unité de **Temps** comme si vous utilisiez une arme. Si vous re-

trouvez des munitions, vous pouvez retourner la carte du côté **Pistolet** après avoir perdu 1 unité de **Temps** pour recharger.

GAGNER UN COMBAT

Après avoir éliminé une carte Terroriste, vous pouvez piocher autant de cartes du deck Traqué que le nombre dans l'icône  de la carte (*une carte avec 2 terroristes vous fait piocher 2 cartes*). Si l'une de ces cartes est un **Objet**, une **Arme** ou un **Otage**, vous pouvez aussitôt l'ajouter à votre Inventaire gratuitement (une seule carte). Les autres cartes sont remises au milieu du deck.

ATTEINDRE LE TOIT

Une fois la carte **Toit** atteinte, il vous reste un dernier combat contre **Lars** pour l'empêcher de s'enfuir. Si vous arrivez à le toucher 3 fois, vous l'éliminez. Vous retrouvez votre épouse et gagnez la partie.

DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

Même s'il n'y a qu'une façon de gagner, vous pouvez enregistrer vos victoires et comparer vos



résultats en utilisant ce barème :

- +2 points par point de **Santé** restant
- +1 point par unité de **Temps** restante
- +3 points par carte **Otage** face visible dans votre Inventaire
- +1 point par carte **Otage** face cachée dans votre Inventaire

Les joueurs en quête d'un défi plus relevé peuvent commencer une partie avec les valeurs suivantes : 4 points de **Santé** et/ou 17 unités de **Temps**.

MODE 2 JOUEURS

Ce mode vous permet de jouer en équipe pour défier les terroristes ! Les joueurs partagent la piste de **Temps** mais ont chacun une piste de **Santé**.

Le joueur 2 prend le rôle du Sgt. Pratt ou de l'Agent O'Neil pour vous aider à battre les terroristes et sauver les otages.

Le jeu se déroule comme une partie en solitaire avec quelques différences. La mise en place se fait normalement, mais vous commencez la partie avec seulement deux jetons Munitions pour votre pistolet et vous retirez la carte Sgt. Pratt ou Agent O'Neil du deck Traqué (selon le choix de personnage de votre partenaire). Vous commencez avec 4 points de **Santé**, ce qui est aussi votre valeur maximale.



CARTE 2° JOUEUR



RANGÉE DU JOUEUR 2



RANGÉE PARTAGÉE

RANGÉE DU JOUEUR 1



Donnez au second joueur les éléments suivants :

- une carte **Pistolet**, 2 jetons Munitions et 4 dés à 6 faces ;
- la carte 2ème Joueur (qui indique ses points de **Santé**) et un cube qui est posé sur la case 4 de la carte.

Le jeu se déroule exactement comme dans le jeu solo en alternant les tours. À son tour de jeu, le joueur a deux options :

1. Piocher une carte
2. Se cacher

PIOCHER UNE CARTE

Quand vous choisissez cette action, vous piochez une carte et vous la placez dans la rangée devant vous. Vous pouvez l'utiliser pour interagir avec les autres cartes de votre rangée. Chaque joueur a sa rangée de cartes devant lui. On ne peut pas interagir avec les cartes dans la rangée de l'autre joueur. Quand vous en avez fini avec les interactions, c'est au tour de l'autre joueur.

SE CACHER

Si vous choisissez cette action, perdez une unité de **Temps** et défaussez les cartes de votre rangée. Les cartes dans la rangée de l'autre joueur ne sont pas affectées. Puis c'est à l'autre joueur de prendre son tour.

TEMPS

À chaque fois que l'un des joueurs fait quelque chose qui coûte du **Temps**, le joueur 1 descend d'une case le cube sur l'échelle du **Temps**.

VICTOIRE ET DÉFAITE

Comme dans le jeu solo, si vous atteignez le **Toit** et que vous battez **Lars**, vous avez gagné. Mais si l'un des joueurs tombe à 0 en **Santé** ou qu'il ne reste plus de **Temps**, les deux joueurs ont perdu.

LA RANGÉE PARTAGÉE

Comme vous agissez de concert, vous pouvez placer des cartes dans la rangée partagée qui est accessible aux deux joueurs. Après avoir fait l'action Piocher une carte, vous pouvez déplacer une carte de votre rangée vers la rangée partagée. Désormais, on considère que la carte se trouve dans les rangées des deux joueurs. Cela signifie qu'une carte avec un symbole **Bruit** compte comme un **Bruit** pour les deux joueurs.

Un joueur doit faire l'action **Piocher une carte** avant d'interagir avec les cartes de la rangée partagée.

Si les cartes dans la rangée d'un joueur sont défaussées à cause de l'attaque d'un terroriste ou par l'action **Se cacher**, toutes les cartes de la rangée partagée sont aussi défaussées. La rangée de l'autre joueur n'est pas affectée.

CARTES DANS L'INVENTAIRE

Quand vous gagnez une carte d'une rangée, elle va dans votre Inventaire. À tout moment, si vous voulez donner une carte de votre Inventaire à votre partenaire, dépensez 1 unité de **Temps** et placez la carte dans son Inventaire.

Les deux joueurs ont accès à la carte **Chocolats** et peuvent l'utiliser.

COMBAT

Quand un joueur combat un terroriste, le premier round se passe comme dans le jeu solo. Mais à partir du deuxième round, les joueurs peuvent décider qui va combattre pour ce round. Ceci est également valable pour le combat final contre **Lars**.

CHOIX

Chaque fois qu'un choix doit être fait lors de la partie (lieux, événements, etc), le joueur qui a pioché la carte a le dernier mot.

CRÉATION : GABE BARRETT

ARTISTE : JORGE VELEZ

CRÉATION GRAPHIQUE : DREW CORKILL

MISE EN PAGE DES RÈGLES : SCOTT TRUEHEART & WOJCIECH GOLOWKOW

ÉDITION FRANÇAISE : BAD BOOM GAMES

TRADUCTION & MISE EN PAGE : FRED BIZET & DAVID LENOURY

RELECTURE : PHILIPPE ARGOUD, MARC LE BORGNE & ANGÉLIQUE THYSSEN