



# GUIDE DU CHASSEUR DE PRIMES

INTER SOLAR SYSTEM POLICE  
AUTORISATION N°: FS\_JB\_6528  
ED. 2071



CE MANUEL  
VOUS EST  
OFFERT PAR

**BIG SHOT**



“Once upon a time, in New York City in 1941...  
At this club open to all comers to play, Night after night

at a club named “MINSTONS PLAY HOUSE” in Harlem,  
they play jazz session competing with others.

Young jazz men with new sense are gathering.

At last, they created a new genre itself.

They are sick and tired of conventional fixed style jazz.

They cagcr to play jazz more freely as they wish.

---

Then... in 2071 in the universe.

The bounty hunters, who are gathering in spaceship “BEBOP”, will play freely without fear of risky things.  
They must create new dreams and films by breaking traditional styles.

The work, which becomes a new genre itself, will be called...

---

# COWBOY BEBOP

---

Charactor : SPIKE SPIEGEL / JET BLACK / FAYE VALENTINE / EDWARD WANG HWE PEPEL CYBULSKI 4th / EIN

Machinery : THE BE-BOP / SWORDFISH II / HAMMERHEAD / REDTAIL

---





## PRÉSENTATION DU JEU

*Cowboy Bebop - Space Serenade* est un jeu de deckbuilding compétitif de 1 à 4 joueurs dans lequel vous incarnez l'un des célèbres membres de l'équipage du Bebop. Grâce à vos cartes et en obtenant l'aide de vos coéquipiers, vous devez participer à la capture de criminels recherchés par l'ISSP. Les récompenses obtenues vous permettront d'accumuler des points de renommée jusqu'au combat final contre Vicious ! À la fin du jeu, le joueur avec le plus de renommée remporte la victoire, et prouve ainsi à ses coéquipiers qu'il est le meilleur chasseur de primes du système solaire. Ready Space Cowboy ?



## CONTENU

- 1 livret de règles
- 3 plateaux Planète<sup>(1)</sup>
  - 1 plateau Bebop
- 4 plateaux Personnages
  - 1 plateau Dégâts
- 1 plateau Deck Commun
- 5 figurines en plastique (non peintes)
  - 5 figurines en carton<sup>(2)</sup>
    - 7 cubes Carburant
- 40 jetons Renommée de valeurs 1, 2 et 3
- 50 jetons Capture
  - (30 jetons Lieu + 20 jetons Vicious)
- 1 écran Big Shot (à assembler)
- 188 cartes
  - 92 cartes formant le deck commun
  - 21 cartes Criminel
  - 1 carte Vicious
  - 30 cartes Dégât
  - 40 cartes de deck de base (10 par joueur)

(1) Pour des raisons de simplification, le terme « Planète » est utilisé dans ce livret pour parler de la Terre, Mars et Ganymède, bien que cette dernière soit en réalité une lune. Merci de votre compréhension !

(2) les figurines en carton ne servent qu'à remplacer celles en plastique, si vous préférez exposer ces dernières !



## DÉROULEMENT

Les joueurs débutent avec un deck de base de 10 cartes et jouent des cartes lors de leur tour. En accumulant des ressources, les joueurs pourront entre autres acheter de nouvelles cartes, activer des compétences, et capturer des criminels. Une partie est divisée en deux phases principales : la préparation de son deck et capture des petits criminels, et le combat final contre Vicious. Lorsque Vicious est capturé ou s'enfuit, la partie prend fin et le joueur avec le plus de points de renommée l'emporte.



# RÈGLES DU DECKBUILDING

*Cowboy Bebop - Space Serenade* est un jeu de **Deckbuilding**. Si vous ne connaissez pas encore cette mécanique, cette section est ici pour vous la présenter.

Chaque joueur débute la partie avec un **deck de base** de 10 cartes, dédié à son personnage, et constitué de 4 cartes de couleur et 6 cartes neutres. Ce deck doit être mélangé et placé face cachée à gauche du plateau Personnage. Une place est conservée à côté du deck du joueur pour y placer sa **défausse**. Avant de débiter la partie, chaque joueur **pioche 5 cartes** de son deck, sauf le 1<sup>er</sup> joueur, qui en pioche 4.

Prenez ensuite les cartes du **Deck Commun**, mélangez-les, et placez-les face cachée sur le **plateau Deck Commun**. Puis **révélez 5 cartes** de ce deck et placez-les face visible les unes à côté des autres et à portée de tous les joueurs, formant ainsi la **Zone d'Achat**.

Les joueurs jouent **chacun leur tour**. À son tour de jeu, le joueur actif joue les cartes qu'il souhaite de sa main en les posant devant lui face visible et applique leurs effets. **À la fin de son tour**, les cartes jouées et celles qui restent dans sa main sont **défaussées**, c'est à dire mises face visible dans la défausse à côté du deck du joueur. Le joueur **pioche alors 5 nouvelles cartes** de son deck et son tour prend fin. Puis, c'est au tour du joueur suivant (dans le sens horaire).

Lorsque le joueur doit piocher mais que son deck est **vide**, celui-ci **mélange les cartes de sa défausse** et recrée un nouveau deck face cachée. Il peut alors piocher les cartes dont il a besoin.

Lors de son tour de jeu, un joueur peut décider d'acheter de nouvelles cartes de la Zone d'Achat, à condition d'avoir les ressources nécessaires. Il place alors immédiatement **chaque carte achetée dans sa défausse**. Les cartes achetées sont **immédiatement remplacées** par une nouvelle carte du Deck Commun. Lorsque ce joueur devra **mélanger sa défausse** pour recréer son deck, les cartes qu'il vient d'acheter pourront être désormais piochées et jouées.

Il est également possible d'**écarter** définitivement des cartes de son deck grâce à des effets de cartes (voir page 12), augmentant ainsi les chances de piocher des cartes plus fortes en écartant les plus faibles (les cartes de base par exemple). **Piocher** des cartes pendant son tour permet également d'avoir plus de chance de tomber sur des bonnes cartes.

Si un joueur doit **défausser** des cartes pendant le tour d'autres joueurs, il ne repioche pas de nouvelles cartes et commencera son tour avec les cartes lui restant en main.

L'objectif de chaque joueur est donc d'acheter de nouvelles cartes pour obtenir des effets plus puissants et **créer des combinaisons** de cartes intéressantes afin de profiter pleinement de leurs effets. Plus vous achetez de cartes et plus vous piochez ou nettoyez votre deck des cartes inutiles, plus vous **optimiserez** vos tours en multipliant les chances de piocher des cartes puissantes ! Choisissez judicieusement !

# DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS

## \_/: CARTES ACTION

Les cartes du Deck Commun et les cartes de Base des joueurs (identifiées par un **B** en haut à droite) sont appelées cartes Action, et forment les decks des joueurs. Les joueurs jouent ces cartes durant leur tour pour gagner des ressources et déclencher des effets. Ces cartes peuvent être achetées à partir de la zone d'achat en payant leur coût d'achat situé en haut à droite de chaque carte. Les cartes de base **B** constituent le deck de départ de chaque joueur, et ne peuvent pas être achetées (elles ne sont d'ailleurs pas incluses dans le deck commun).






La majorité des cartes Action possède une couleur prédominante, associée à un personnage en haut à gauche. Il existe 4 couleurs différentes, une par personnage. Certaines cartes de base des joueurs sont grises sans personnage associé, et sont donc neutres.



Sur certaines cartes, une zone située en bas reprend la couleur d'un autre personnage, et désigne un effet d'équipe, expliqué plus loin.

## \_/: CARTES CRIMINEL ET JETONS CAPTURE


Les cartes Criminel représentent la source de points de Renommée  qui mènent à la victoire. Pour en obtenir, les joueurs devront participer à la capture des criminels en s'emparant des jetons Capture présents sur leurs cartes. Il existe deux piles de jetons Capture sur chaque carte : la pile de Résistance  et la pile d'Enquête . Les jetons Capture posés sur les cartes Criminel doivent correspondre à la Planète qui y est représentée.



Certaines cartes Criminel possèdent également un effet d'apparition qui se déclenche lorsque la carte est posée sur la planète correspondante. Il consiste à renouveler la Zone d'Achat en écartant toutes les cartes de cette zone et en les remplaçant par de nouvelles cartes du Deck Commun.



## /: CARTES DÉGÂT

Les cartes Dégât  représentent les blessures et les dégâts matériels pris par les joueurs lorsqu'ils engagent un combat avec un criminel. Pour chaque jeton de Résistance pris à un criminel, le joueur engagé dans le combat pioche 1 carte Dégât, et applique l'effet indiqué dans la zone de texte rouge. Cette carte peut être immédiatement écartée, mise dans la défausse du joueur, ou placée au-dessus de son deck. Dans les deux derniers cas, cette carte est maintenant considérée comme une carte Action, dont l'effet situé dans la zone de texte grise peut être appliqué lorsque cette carte est jouée.



La plupart des cartes Dégât possèdent un effet permettant d'écartier la carte en payant un coût indiqué. Cet effet n'est pas obligatoire. Si le joueur ne souhaite pas le faire, il peut conserver cette carte et la remettre dans sa défausse à la fin du tour, avec les autres cartes qu'il a jouées ce tour.

Les cartes Dégât peuvent être défaussées ou écartées comme n'importe quelle carte Action. Lorsqu'une carte Dégât est écartée, placez-la dans la défausse du deck Dégât. Lorsque le deck de carte Dégât est vide, mélangez la défausse et créez un nouveau deck.

## **\_ /: RESSOURCES**



### **LES WOOLONGS**

Le Woolong est la monnaie du jeu, et sert principalement à l'achat de cartes. Lorsque cette icône apparaît, le joueur actif ajoute à sa réserve virtuelle le nombre de Woolongs qui y est indiqué. À n'importe quel moment lors de son tour, il peut utiliser cette réserve pour acheter de nouvelles cartes ou utiliser l'effet d'une carte qu'il a jouée. Lorsque son tour est terminé, sa réserve de Woolongs se vide entièrement. Les Woolongs inutilisés sont donc perdus.



### **LE CARBURANT**

La réserve de Carburant de chaque joueur est indiquée sur son plateau Personnage. Chaque joueur commence avec 1 Carburant, et déplace le marqueur Carburant à chaque fois qu'il ajoute ou utilise du Carburant pour se déplacer, appliquer des effets, ou utiliser des compétences. Cette ressource peut-être stockée par les joueurs et n'est pas perdue à la fin de leurs tours, contrairement aux Woolongs. Il n'est toutefois pas possible d'en stocker plus de 10, chaque Carburant gagné au-delà de ce maximum est perdu.



### **LA FORCE**

La Force est utilisée pour combattre les criminels dans le but de les affaiblir et de les capturer en prenant leurs jetons Résistance (voir chapitre Capture). Comme pour les Woolongs, la Force est une réserve qui se vide totalement à la fin du tour du joueur.

Le nombre de points de Force nécessaire pour prendre 1 jeton Résistance est indiqué sur la carte du criminel. Ce ratio varie en fonction des criminels. Cependant, lors d'un combat, chacun prend des coups, et les joueurs devront piocher une carte Dégât à chaque fois qu'ils prendront un jeton Résistance.



### **LES INDICES**

Comme pour les Woolongs ou la Force, les Indices non utilisés lors du tour où ils ont été gagnés sont perdus à la fin du tour. Les Indices sont utilisés pour enquêter sur les criminels et les capturer par la ruse ou la surprise, sans avoir à les combattre et donc sans piocher de cartes dégât !

Le nombre d'Indices nécessaire pour prendre 1 jeton Enquête est indiqué sur la carte du criminel. Ce ratio varie en fonction des criminels.





# MISE EN PLACE

**A\_ /: PLATEAUX LIEU** : Installez les 3 plateaux Planète et le Bebop au centre de la table. Placez un cube Carburant sur chaque emplacement "1" des 3 Planètes.

**B\_ /: FIGURINES** : Sans tenir compte du nombre de joueurs, placez les 4 figurines de Spike, Ed, Faye et Jet sur le plateau Bebop.

**C\_ /: ZONE D'ACHAT** : Mélangez les 92 cartes du Deck Commun et placez-les face cachée sur le plateau Deck Commun, à portée des joueurs. Révélez les 5 premières cartes et placez-les face visible les unes à côté des autres à côté du Deck Commun, formant ainsi la Zone d'Achat.

**D\_ /: CRIMINELS [PLATEAUX PLANÈTE]** : Prenez au hasard 1 criminel de chacune des 3 Planètes parmi les 6 criminels de départ (identifiés par la valeur 0 dans l'étoile de shérif), et posez-les sur les plateaux Planète correspondants. Pour chaque criminel, posez le nombre indiqué de jetons Capture sur chacun des 2 emplacements & (voir section Criminels).

**E\_ /: CRIMINELS [DECK]** : Triez les criminels restants par Planète (y compris les criminels de départ restants), et mélangez chaque paquet ainsi fait séparément. Puis, selon le nombre de joueurs, prenez au hasard le nombre indiqué de criminels de chaque Planète et mélangez-les ensemble pour former le deck Criminels. Remettez les criminels restants dans la boîte. Puis prenez la carte Vicious et mélangez-la dans les 3 dernières cartes du deck Criminels formé. Placez ce deck sur l'écran Big Shot.

NOMBRE DE JOUEURS	NOMBRE DE CRIMINELS PAR PLANÈTE	MÉLANGÉ DANS LES 3 DERNIÈRES CARTES	NOMBRE TOTAL DE CARTES DU DECK CRIMINELS
2	3	VICIOUS	10
3	4	VICIOUS	13
4	5	VICIOUS	16

**F\_ /: PLATEAUX ET DECKS JOUEURS** : Chaque joueur choisit un personnage et prend son plateau qu'il place devant lui, ainsi que les 10 cartes de son deck de base, constitué de 6 cartes neutres et 4 cartes de la couleur de son personnage. Il prend également un marqueur Carburant et le place sur la case 1 de sa jauge de carburant.



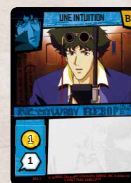
6 CARTES NEUTRES  
WOOLONG



1 CARTE  
CARBURANT



1 CARTE  
ATTAQUE



1 CARTE  
ENQUÊTE



1 CARTE  
TRANSPORT



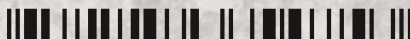


**G\_ / : DECK DÉGÂTS** : Mélangez les cartes Dégâts et placez-les face cachée sur le plateau Dégâts à portée des joueurs. Conservez de la place pour la défausse.

**H\_ / : PREMIER JOUEUR** : Le joueur le plus jazzy commence. Les joueurs jouent dans le sens horaire.

**L\_ / : PREMIÈRE MAIN** : Chaque joueur mélange son deck de départ de 10 cartes et le place face cachée à côté de son plateau Personnage. Le 1<sup>er</sup> joueur pioche 4 cartes, les autres joueurs en piochent 5.

Let's jam !





## DÉROULEMENT D'UN TOUR

### 1\_ /:

Les joueurs jouent les uns après les autres. Le joueur actif débute généralement son tour avec les 5 cartes qu'il a piochées à la fin de son tour précédent. Toutefois, si des effets l'ont forcé à défausser ou à piocher des cartes avant le début de son tour, il est possible qu'il commence avec plus ou moins de 5 cartes.

### 2\_ /:

Le joueur actif peut alors effectuer n'importe laquelle de ces actions, autant de fois qu'il le souhaite et dans n'importe quel ordre :

- \_ /: Jouer des cartes (et appliquer leurs effets immédiatement)
- \_ /: Acheter des cartes
- \_ /: Se déplacer
- \_ /: Activer des compétences de personnage
- \_ /: Confronter et capturer des criminels

### 3\_ /:

Lorsqu'il décide de ne plus faire d'action, le joueur actif déclare la fin de son tour et place toutes les cartes qu'il a jouées dans sa défausse ainsi que les cartes lui restant en main.

### 4\_ /:

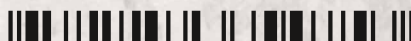
Le joueur pioche 5 nouvelles cartes de son deck. S'il ne peut plus piocher, il mélange sa défausse pour recréer un nouveau deck et complète sa main comme prévu.

### 5\_ /:

Les joueurs déplacent Vicious si nécessaire.

### 6\_ /:

Le joueur suivant débute son tour.



# JOUER DES CARTES

Le joueur actif peut jouer des cartes de sa main en les plaçant devant lui. Il n'y a aucun coût à payer pour jouer une carte.

Lorsqu'une carte est jouée, le joueur actif gagne immédiatement les ressources indiquées, puis applique les effets spécifiés. Si un effet indique "vous pouvez", le joueur peut ignorer l'effet, mais ne pourra pas le déclencher plus tard. Chaque effet ne peut être appliqué qu'une seule fois, à moins que cela ne soit spécifié autrement. Un effet qui n'a pas été appliqué lors de son arrivée en jeu ne peut plus être activé ensuite.

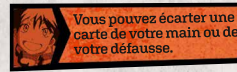
Les effets s'appliquent lorsque la carte est jouée, sauf indication contraire. Lorsqu'un effet est appliqué, il doit être complètement résolu avant de débiter une autre action.

*Exemple : Florian joue une carte indiquant "Vous pouvez déplacer gratuitement jusqu'à 2 personnages". Il ne peut pas choisir de déplacer 1 personnage, puis déclencher une compétence, et déplacer ensuite un 1 autre personnage. L'effet de la carte doit être résolu en une seule fois.*



## /: EFFET D'ÉQUIPE

Certaines cartes possèdent un effet d'équipe, visible en bas de la carte, dans une zone de couleur associée au personnage concerné.



L'effet inscrit dans cette zone colorée est activé dès qu'une **carte** du personnage associé est présente dans la zone de jeu du joueur. L'ordre dans lequel vous jouez les cartes n'importe pas pour l'activation d'un effet d'équipe. Si la carte du personnage a déjà été jouée ce tour, le bonus s'active dès que la carte indiquant l'effet d'équipe est posée. Si cette carte est posée alors qu'une carte du personnage correspondant n'a pas encore été jouée, il suffira d'en jouer plus tard dans le tour pour activer l'effet d'équipe automatiquement (après avoir résolu l'effet de la 1<sup>ère</sup> carte).

Une carte de personnage peut activer les effets d'équipe de plusieurs cartes. Mais un effet d'équipe ne peut être activé qu'une seule fois, même si plusieurs cartes du personnage indiqué ont été jouées.



*Exemple : en jouant ces 3 cartes dans cet ordre, le joueur active une fois chacune des trois combo d'équipe.*




## \_: ÉCARTER DES CARTES



Certains effets de carte vous permettent d'écarter des cartes de votre défausse et/ou de votre main. Ainsi, les cartes que vous aurez choisies seront définitivement retirées de votre deck. Placez les cartes écartées dans une pile séparée, ou remettez-les dans la boîte. Pouvoir écarter des cartes est utile pour nettoyer son deck, et piocher ainsi les cartes intéressantes plus rapidement.



## ACHETER DES CARTES

Chaque carte Action du deck commun comporte un coût d'achat  dans son coin supérieur droit. Lorsqu'un joueur souhaite acheter une carte de la Zone d'Achat durant son tour, il dépense les Woolongs nécessaires qu'il a accumulés ce tour, et place immédiatement la carte achetée face visible dans sa défausse.

Remplacez immédiatement la carte achetée par une nouvelle carte disponible à l'achat. Les joueurs peuvent acheter autant de cartes qu'ils le souhaitent pendant leur tour, et ne sont pas obligés de le faire en une seule action.

Comme indiqué sur le plateau Deck Commun, il est possible de renouveler la Zone d'Achat en dépensant 2 Carburant pendant son tour. Dans ce cas, écartez les 5 cartes de la Zone d'Achat et remplacez-les immédiatement.  

Certains criminels déclenchent également le renouvellement de la Zone d'Achat lorsqu'ils arrivent sur une planète (mais pas quand ils sont défaussés).



## SE DÉPLACER

Un joueur peut déplacer son personnage plusieurs fois dans un même tour tant qu'il possède suffisamment de Carburant pour le faire. Il existe quatre lieux où il est possible de se déplacer : Mars, la Terre, Ganymède, et le Bebop.



Pour se déplacer, les joueurs doivent dépenser le nombre de Carburant indiqué par la jauge de déplacement du lieu à atteindre. Cette jauge indique la difficulté des personnages à localiser les criminels.


Le coût de déplacement pour retourner au Bebop est de 1, et varie de 1 à 3 pour les autres lieux. Le coût de déplacement de départ est de 1.



## \_ /: MODIFIER LES JAUGES DE DÉPLACEMENT

Les jauges de déplacement peuvent varier de manières différentes :







- › Lorsqu'une carte Criminel est révélée après une capture, et que la Planète correspondante est déjà occupée : +1 (si la jauge est déjà à 3, le criminel actuel s'échappe, voir chapitre correspondant).
- › Lorsqu'un criminel est capturé ou s'échappe : la jauge de la Planète correspondante revient à 1.
- › Lorsqu'un joueur joue une carte modifiant une jauge de +1 ou -1. 
- › Lorsqu'une carte Criminel est révélée pour déplacer Vicious et que celui-ci est déjà présent sur la Planète indiquée : +1 sur la jauge correspondante.
- › Lorsque Vicious se déplace, les jauges des Planètes ne changent pas.






## CONFRONTER UN CRIMINEL

### \_ /: AFFAIBLIR UN CRIMINEL

Lorsqu'un personnage se trouve en présence d'un criminel sur une Planète, il peut décider de dépenser de la Force  (combattre) ou des Indices  (enquêter) pour l'affaiblir et éventuellement le capturer. Chaque carte Criminel indique le score de Force ou d'Indices nécessaire pour prendre un jeton Capture de l'emplacement correspondant (voir description des cartes Criminel).

Le joueur actif pioche 1 carte Dégât  par jeton Résistance pris à un criminel. Si un jeton Résistance est pris à Vicious, le joueur pioche 2 cartes Dégât  au lieu d'une. Aucune carte Dégât n'est piochée lorsqu'un jeton Enquête est pris.



*Ce criminel a initialement 3 jetons Résistance et 2 jetons Enquête. Pour lui prendre un jeton Résistance, le joueur doit dépenser 1 Force , et piochera alors 1 carte Dégât . Pour prendre un jeton Enquête, le joueur doit utiliser 2 Indices , mais ne piochera pas de cartes Dégât.*

Les joueurs décident de l'ordre dans lequel ils prennent les jetons, et ne sont pas obligés de dépenser la totalité de leurs ressources lorsqu'ils confrontent un criminel. Il est possible d'affaiblir ou de capturer plusieurs criminels dans un même tour sur différentes Planètes, tant que les joueurs ont assez de ressources pour se déplacer, combattre et/ou enquêter.




## \_ /: CAPTURER UN CRIMINEL

Dès qu'une pile de jetons (Résistance  ou Enquête ) d'un criminel est vide, le joueur actif le capture immédiatement. Réolvez alors les actions dans ce sens :

### 1\_ /: PARTAGE DES POINTS DE RENOMMÉE

› Le joueur actif prend la carte Criminel et la place face cachée à droite de son plateau.

› Chaque joueur possédant des jetons Capture correspondant à la Planète du criminel capturé les convertit en autant de points de Renommée , qu'il place sur son plateau Personnage face cachée. Les jetons des autres Planètes (correspondant aux criminels non capturés) sont conservés par les joueurs.

### 2\_ /: NETTOYAGE DE LA PLANÈTE

› Les personnages se situant sur la Planète où a eu lieu la capture retournent au Bebop (sans dépenser de carburant). Vicious n'est pas un personnage, et reste sur la Planète s'il s'y trouve.

› La jauge de déplacement de la Planète est remise à 1.

### 3\_ /: RÉVÉLATION DE NOUVEAUX CRIMINELS

/\ Lorsque Vicious est en jeu, aucune autre carte Criminel n'est révélée. Ignorez alors cette section.

› Si Vicious est révélé pendant cette étape, ne révélez pas d'autres criminels et passez au chapitre « Apparition de Vicious ».

› Révélez l'une après l'autre 2 nouvelles cartes du deck Criminels. Pour chaque carte ainsi révélée, vérifiez la disponibilité de la Planète indiquée sur la carte :

\_ /: Si la Planète est déjà occupée par un criminel, augmentez la jauge de déplacement de cette Planète de 1 et défaussez la carte Criminel qui vient d'être révélée dans une pile placée à côté de l'écran Big Shot. Si la jauge était déjà à 3, le criminel actuel réussit à s'échapper (voir section suivante), et le criminel révélé prend sa place. La jauge de la Planète passe à 1.

\_ /: Si la Planète est libre, placez-y la carte Criminel révélée.

› Si une nouvelle carte Criminel a été placée sur une des Planètes, appliquez l'effet de renouvellement de la Zone d'Achat si la carte Criminel en possède un.

› De même, placez le nombre de jetons Capture, correspondants à la Planète, sur chaque emplacement Résistance  et Enquête  de la carte nouvellement arrivée.

## \_ /: CRIMINEL ÉCHAPPÉ



Lorsqu'une jauge de déplacement est à 3, et qu'une carte Criminel révélée déclenche l'augmentation de cette jauge, le criminel présent sur la Planète réussit à s'échapper.



- 1\_ /: Défaussez la carte Criminel actuelle et remplacez-la par la carte révélée.
- 2\_ /: Réinitialisez la jauge de déplacement de la Planète sur 1.
- 3\_ /: Renvoyez au Bebop tous les personnages présents sur la Planète.
- 4\_ /: Chaque joueur défausse tous les jetons Capture de la Planète correspondante (sans recevoir de points de Renommée).

Certaines cartes permettent de modifier les jauges de déplacement. Ceci ne peut pas permettre à un criminel de s'échapper, même si sa jauge est déjà sur 3.



Si un criminel s'échappe tandis que Vicious est sur sa Planète, Vicious reste sur place.



## VICIOUS

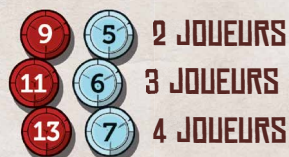
L'apparition de Vicious déclenche la deuxième partie du jeu. Les criminels déjà en jeu le restent et peuvent être capturés comme auparavant, mais aucun autre criminel ne peut être révélé désormais.

Souvenez-vous que Vicious n'est pas considéré comme un personnage et ne peut donc pas être déplacé avec des effets de cartes.

### \_ /: APPARITION DE VICIOUS


Lorsque la carte de Vicious est révélée, sa figurine rentre en jeu. Afin de savoir sur quelle Planète il apparaît, vous devez créer son deck de Déplacement :

- \_ /: Prenez toutes les cartes Criminel défaussées et celles restant dans le deck Criminel, et mélangez-les ensemble. Les joueurs ayant capturé des criminels conservent leurs cartes dans leur zone de jeu. Placez le deck constitué sur l'écran Big Shot. Ce deck est désormais le deck de Déplacement de Vicious.
- \_ /: Révélez la première carte du deck pour définir la planète d'apparition de Vicious. Placez-y sa figurine, et défaussez la carte Criminel révélée.
- \_ /: Placez la carte de Vicious au milieu des plateaux Planète.
- \_ /: Placez-y les jetons Vicious indiqués correspondants au nombre de joueurs (voir ci-dessous).



## **\_ /: CONFRONTER VICIOUS**

Pour confronter Vicious, un personnage doit se trouver sur la même planète que lui. Si une carte Criminel est présente, le joueur actif peut décider de confronter l'un ou l'autre.

Prendre des jetons Capture de Vicious se fait de la même manière qu'avec les autres criminels. Cependant, lui prendre un jeton Résistance fait piocher 2 cartes Dégât  au lieu d'une. De même, 3 Indices sont nécessaires pour prendre 1 jeton Enquête (toujours sans piocher de carte Dégât quand il s'agit des jetons Enquête).

## **\_ /: DÉPLACEMENT DE VICIOUS**

À la fin du tour de chaque joueur, si Vicious a perdu au moins un jeton Résistance lors de ce tour, Vicious se déplace (s'il n'a rien perdu, ou uniquement des jetons Enquête, il ne se déplace pas). Révélez la première carte de son deck de Déplacement et appliquez les effets suivants :

- › Si le lieu indiqué est différent de l'emplacement de Vicious, déplacez simplement celui-ci sans modifier les jauges de déplacement des planètes.
- › Si le lieu indiqué est le même que celui où se trouve Vicious, augmentez la jauge de déplacement de la planète de 1. Si la jauge de déplacement est déjà sur 3 et qu'une carte Criminel est présente, ce criminel s'échappe en suivant les règles décrites dans ce livret. Sinon, laissez la jauge à 3. Vicious ne peut pas s'échapper de cette manière.

Les criminels révélés de cette manière ne vont PAS sur les Planètes, même si elles sont libres. De même, les effets de renouvellement de la Zone d'Achat indiqués sur les cartes Criminel révélées ne sont pas appliqués.

## **\_ /: CAPTURE DE VICIOUS**

Comme pour les autres criminels, Vicious est capturé si l'une des deux piles de jetons Capture est vide. Dans ce cas la partie s'arrête immédiatement.

## **\_ /: FUITE DE VICIOUS**

Si la dernière carte du deck Déplacement est révélée, chaque joueur joue un tour supplémentaire, puis la partie s'arrête. Si Vicious n'est pas capturé avant la fin du dernier tour, il réussit à s'échapper, et tous les joueurs perdent leurs jetons Capture.





# COMPÉTENCES DES PERSONNAGES

Chaque personnage possède deux compétences personnelles qu'il peut utiliser durant son tour en dépensant le Carburant indiqué. Il est également possible pour un joueur d'utiliser la première compétence d'un autre personnage si sa figurine se trouve **au même endroit** que celui-ci, que cela soit sur une Planète ou au Bebop. Les compétences qu'un joueur peut utiliser sont indiquées sur son plateau Personnage.



Il est donc important de jouer avec **TOUTES** les figurines lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs. Les personnages non-joueur peuvent être déplacés grâce à des cartes Action, dont l'une est présente dans le deck de départ de chaque joueur.

La compétence d'un personnage peut être utilisée autant de fois que désiré lors d'un même tour, tant que son coût peut être payé avant d'appliquer l'effet souhaité.



⟨ ED\_A ⟩ : Dépensez 3 Carburants pour obtenir 1 Indice à utiliser immédiatement sur la Planète où est située Ed.

⟨ ED\_B ⟩ : Dépensez 6 Carburants pour choisir une carte de votre défausse et la placer dans votre main.



⟨ JET\_A ⟩ : Dépensez 2 Carburants pour écarter 2 cartes Dégât de votre main et/ou de votre défausse.

⟨ JET\_B ⟩ : Dépensez 5 Carburants pour gagner 1 Force à utiliser immédiatement sur la Planète où se trouve Jet. Ne piochez pas de cartes Dégât pour le jeton Résistance pris avec cette Force.



⟨ SPIKE\_A ⟩ : Dépensez 3 Carburants pour piocher une carte. Vous pouvez la défausser pour en piocher une nouvelle.

⟨ SPIKE\_B ⟩ : Dépensez 5 carburants pour acheter une carte avec une réduction de 2 Woolongs et placez-la sur votre deck. [exemple : si la carte coûte 5 Woolongs, vous devrez payer 3 Woolongs].



⟨ FAYE\_A ⟩ : Dépensez 2 Carburants pour gagner 1 Woolong.


⟨ FAYE\_B ⟩ : Dépensez X Carburants pour acheter une carte coûtant X Woolongs. Vous ne pouvez pas utiliser de Woolongs pour compléter un achat de cette manière.



## FIN DE LA PARTIE


La partie s'achève lorsque :

› Les joueurs ont tous joué un dernier tour chacun après la révélation de la dernière carte du deck Déplacement de Vicious, sans avoir réussi à le capturer. Dans ce cas Vicious réussit à s'enfuir, et les joueurs défaussent tous leurs jetons.

› Une des piles de jetons de Vicious est vide. Vicious est capturé immédiatement par le joueur actif, et la partie s'achève. Les joueurs convertissent leurs jetons Vicious en points de Renommée  et défaussent leurs autres jetons.

Que Vicious soit capturé ou qu'il réussisse à s'enfuir, il y aura tout de même un vainqueur à la partie. Seulement, dans ce dernier cas, il ne s'agira que d'une petite victoire... et il ne restera plus qu'à réessayer !

Les criminels restant en jeu s'échappent, et les jetons Capture restant sur le plateau des joueurs sont TOUS défaussés, et ne rapportent pas de points en fin de partie.

Les joueurs additionnent les jetons points de Renommée  gagnés pendant la partie, sans oublier les points apportés par les criminels qu'ils ont capturé.

Le joueur avec le plus de points de Renommée remporte la partie ! En cas d'égalité, celui ayant capturé le plus de criminels l'emporte. S'il y a toujours égalité, partagez la victoire !

## Crédits & Remerciements :

Auteurs : FLORIAN SIRIEIX & JOHAN BENVENUTO

Remerciements :

/ Merci à DPG, Nico et Flo pour leur confiance. Merci à tous ceux qui ont pris le temps de le tester et de nous conseiller pour que ce jeu devienne ce qu'il est aujourd'hui et message personnel pour Simon : « j'sais pas comment j'ai fait » - Johan

/ Merci aux copains pour le développement et à tous mes amis pour les tests (poke Julien). See you soon ! - Florian

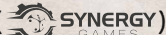
See you space cowboy

**DON'T PANIC GAMES**



Président : Cédric Littardi



Directeur artistique & éditorial : Sébastien Rost

Chef de projet & développement du jeu : Nicolas Aubry (  )

Responsable de production : Nicolas Aubry

Graphiste : Vincent Diez

Réalisation des figurines : Geniuscast

[www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com) -  Dont Panic Games -  @DontPanicGames1

© SUNRISE. This product is licensed by SUNRISE, INC. to Anime Ltd - © DON'T PANIC GAMES 2019










## ACTIONS POSSIBLES

- › Jouer des cartes et appliquer leurs effets
- › Activer des compétences de personnage
- › Confronter et capturer des criminels
- › Se déplacer
- › Acheter des cartes

## FIN DE TOUR

- › Défaussez vos cartes jouées et en main et piochez 5 nouvelles cartes
- › Déplacez Vicious si nécessaire

## CAPTURE

- › Si un emplacement  ou  est vide, capturez immédiatement le criminel
- › Tous les joueurs convertissent leurs jetons Capture correspondants en 
- › Nettoyez la Planète :
  - les personnages présents rentrent au Bebop
  - la jauge est remise à 1
- › Révélez 2 nouveaux criminels

## RÉVÉLATION DE CRIMINELS

- › Planète libre : arrivée du criminel révélé
- › Planète occupée :

- › Jauge sur 1 ou 2 :



- +1 à la jauge

- › Jauge sur 3 :



- Évasion du criminel présent
- Nettoyage de la planète
- Arrivée du criminel révélé

## VICIOUS

- › Deck Déplacement : criminels défaussés + criminels non révélés
- › Déplacement de Vicious :
  - › À chaque fin de tour où il a perdu 1 jeton Résistance
  - › En révélant une carte du Deck Déplacement :
    - Si même Planète : +1 sur la jauge (ne peut pas s'échapper)
    - Si Planète différente : déplacement

SEE YOU SPACE COWBOY !

**BIG SHOT®**

Tous droits réservés à la Galaxie avec l'autorisation de l'ISSP