

AGENCE DE DÉFENSE INTERGALACTIQUE

COSMO DUCK'S

Undercover

**TURBO
DUCKIES**

[CARNET DE BORD]
(LIVRET DE RÈGLES)

CAPITAINE
GINA GUACKANO
#945877022



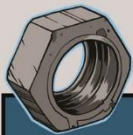


IMPORTANT

De nombreuses zones du sommaire sont vides, afin de ne pas vous gâcher la découverte. Au fur et à mesure de votre progression dans l'aventure, vous pourrez compléter ce sommaire vous-mêmes.

SOMMAIRE

Intro / L'histoire / But du jeu.....	P3
Les héros.....	P4
Cartes Burger / Alliés / Action.....	P5
Cartes Zbires / SeedZ / Boss.....	P6
Comment jouer.....	P7
Mise en place	P8
Épisode.....	P9
Combat.....	P10
Récupération.....	P11
Affronter un Boss.....	P12
Guide de Survie.....	P14
QG des Duckies / Victoire et défaite / Sauvegarde....	P15
*	P16
*	P18
*	P20
*	P22
*Mode	P24
*Mode	P26
Remerciements / Notes, Cas particuliers.....	P28
Glossaire, Succès.....	P29



MATÉRIEL

208 cartes, dont :

- 1 deck de départ de 53 cartes
- 1 deck Aventure de 48 cartes (27 dans l'édition Presse)
- 1 deck Action de 52 cartes
- 1 deck Has-Han de 31 cartes
- 1 deck Écrou de 18 cartes
- 1 deck AGPE de 6 cartes

Undercover Turbo Duckies est un jeu d'aventure évolutif, jouable de 1 à 5 joueurs, en co-op ou en compétitif, et doté d'un scénario et d'un système de sauvegarde.

L'aventure propose 20 épisodes (avec chacun son boss unique), des personnages à débloquer au cours de l'histoire, la possibilité de personnaliser son équipe et tout un tas de surprises...



L'HISTOIRE

L'espace intersidéral regorge de criminels de toute sorte. Des bandes règnent sur certains systèmes en toute impunité, et partout, des criminels endurcis sont en liberté et exercent tout un tas de méfaits. Et franchement, c'est pas super cool.

Mais tout cela est sur le point de changer, grâce à vous, les nouveaux Turbo Duckies, une prestigieuse équipe de chasseurs de primes intergalactique !

Traversez l'espace incognito, au volant de votre food truck et préparez-vous à affronter des hordes de Zbires et des Boss tous plus puissants et délirants les uns que les autres !

BUT DU JEU

Finir les 20 épisodes de l'histoire en envoyant les 20 plus dangereux criminels de l'univers derrière les barreaux.

LE PRINCIPE

Vous allez progresser au sein d'une aventure scénarisée, durant laquelle vous affronterez moult hordes d'adversaires recherchés dans toute la galaxie (les Zbires), et 20 boss parmi les plus redoutables terreurs de l'univers. Les talents de vos héros seront mis à rude épreuve et vous devrez parfois faire de lourds sacrifices.

Le jeu débloquant son contenu au fil de l'aventure, vous serez invitée à arrêter la lecture des règles lorsque vous saurez tout ce qu'il faut pour commencer. Les pages suivantes seront à lire lorsque le jeu vous le demandera.

Au delà des règles communes expliquées ci-dessous, vous pourrez débloquer de nouveaux modes de jeu durant votre progression dans le mode aventure.

Ces modes sont détaillés en fin de livret, vous pourrez en prendre connaissance une fois que vous les aurez déverrouillés.

Bonne aventure !

1. CARTES

1.1. HÉROS

Les cartes des personnages comportent :

1. Nom du personnage
2. Classe
3. Attaque / Défense / Santé (PV)



4. Atout automatique et gratuit (optionnel)
5. **Attaque Spéciale** (avec son coût en Seedz) (optionnel)
6. **Super Attaque Turbo** (nécessite 1 carte Turbo) (optionnel)

La classe permet de catégoriser le héros dans un des 3 types :



Atouts

L'atout est utilisable gratuitement et indépendamment des cartes Action jouées. Son activation est facultative.



Attaques Spéciales

Une Attaque Spéciale demande à défausser une ou plusieurs SeedZ de ce personnage pour être utilisée.



Super Attaque Turbo

Une Super Attaque Turbo s'active lorsque le personnage est Attaquant... et que sa dernière carte Action est une carte T de la même classe que lui. (cf.§4.4.3)

Elle ne consomme pas de cartes SeedZ.

Les Atouts, Attaques Spéciales et Super Attaque Turbo ne sont utilisables qu'une fois par type et par assaut.



Actif (oeil ouvert) / Inactif (oeil fermé)

Lorsqu'un personnage combat, il est dit Actif. Lorsqu'il ne combat pas, il est dit Inactif. Certains effets exigent d'être actif ou inactif pour être activés.



Sonné/Paralysé

Un personnage sonné est considéré comme inactif. Pour symboliser cet état, pivotez sa carte à 90°. S'il est sonné 2 tours, Pivotez sa carte à 180° lors de l'activation, puis ramenez-la de 90° vers son sens normal au tour suivant.

Au début du tour suivant, remettez la carte dans le bon sens, le personnage est à nouveau utilisable.

TURBO TRANSFORMATION

Les cartes des Duckies sont Recto-Verso et proposent une face Civil et une face Turbo. Cette dernière n'est activable que lorsque le Duckie en question a accumulé au moins 2 cartes SeedZ.



NB : les cartes SeedZ servant à la transformation ne sont pas défaussées.



PICTOS LIÉS AUX CARTES

Cumulable

Indique que l'effet peut être activé plusieurs fois.



Permanent

Une fois activé, cet effet dure jusqu'à la fin du combat.

1.2 CARTES BURGER

Les Burger représentent les Points de Vie (ou PV) des personnages dans le jeu.

Les cartes Burger se glissent derrière les cartes des personnages, afin de symboliser leurs PV restants. →

Chaque carte Burger est composée de 4 zones, représentant respectivement 4, 3, 2 et 1 PV. Lorsqu'un personnage perd son dernier PV, retirez la carte Burger liée à ce personnage. Le personnage est alors considéré comme vaincu.



- S'il s'agissait d'un Boss, félicitations vous venez de remporter l'épisode en cours !
- S'il s'agissait d'un héros, il s'est fait salement rosser et n'est plus en état de se battre. Il ne peut plus être utilisé pour le reste de l'aventure en cours. À la fin de l'assaut, écartez le héros de la zone de jeu.
- S'il s'agissait du leader, remplacez-le immédiatement. À la fin du combat, remettez sa carte dans la boîte.

Les cartes Burger servent aussi à compter les tours dans certaines circonstances.

1.3 CARTES ALLIÉ

Durant l'aventure, vous allez pouvoir améliorer votre équipe en recrutant de nouveaux alliés ou en en rencontrant durant l'aventure.

Lorsque le jeu vous l'indiquera, vous pourrez déballer le deck de cartes Alliés (AGPE).

Lorsque vous obtenez un nouvel allié, il apparaît au QG (cf.§7) et est désormais utilisable dans votre équipe.

Vous pouvez posséder autant d'alliés que vous le souhaitez, **mais vous ne pouvez pas dépasser 5 membres dans votre équipe à chaque épisode** (cf.§3).

1.4 CARTES ACTION

Elles sont réparties en 3 classes : Frite, Glace, Soda.

Pour attaquer et défendre, on utilise des cartes Action. Dessus est inscrit une valeur (1,2,3,4,5 ou T) et un symbole Frite, Glace ou Soda.

Chaque classe est battue par une classe et l'emporte sur l'autre :

La Frite l'emporte sur la Glace, qui l'emporte sur le Soda, qui l'emporte sur la Frite.



1.5 CARTES ZBIRES / SEEDZ

Lors de votre périple, vous allez systématiquement être amené à affronter des hordes de Zbires, des membres de gangs qui sont là pour vous ralentir ou vous affaiblir avant l'arrivée d'un Boss. Heureusement pour vous, vaincre ce menu fretin vous permet de gagner des SeedZ.

Chaque carte SeedZ en votre possession vaut 1 SeedZ.



Lorsque vous battez un ennemi d'une valeur de 1 (symbolisé par le SeedZ en bas à gauche de la carte), placez sa carte face SeedZ visible sous le héros qui l'a remportée. Si le Zbire vaincu a une valeur de 2, prenez aussi une seconde carte SeedZ dans la pioche et placez-la face SeedZ visible sous le héros qui l'a remportée.

Le SeedZ a deux utilisations possibles dans le jeu :

- En tant que monnaie pour payer différentes choses entre les missions.
- En le défaussant durant les combats pour réaliser des Attaques Spéciales d'une valeur de un ou plusieurs SeedZ, présentes sur les cartes des héros.

Il est possible d'utiliser plusieurs attaques de héros différents sur le même assaut en défaussant autant de cartes que de pouvoirs utilisés, mais chaque héros ne peut utiliser son attaque qu'une fois par assaut.

Durant la phase de combat, les SeedZ sont propres au héros qui les remporte. Mais une fois de retour au QG, ils sont communs à toute l'équipe.

Les SeedZ gagnés sur un épisode ne se cumulent pas avec l'épisode suivant. Tout SeedZ non utilisé entre deux épisodes est perdu et retourne dans la pioche de cartes SeedZ.

1.6 CARTES BOSS

Durant chaque épisode de l'aventure, vous allez affronter des Zbires, puis un boss. Chaque boss étant mystérieux, vous ne le découvrez qu'au moment où il arrive, en dévoilant sa carte.

Jouez le jeu, ne trichez pas en allant voir les cartes avant, et votre expérience n'en sera que meilleure.

Lorsque vous aurez fini l'aventure une première fois et que vous connaîtrez les Boss, vous pourrez les affronter en élaborant de nouvelles stratégies.

Les cartes des Boss comprennent :

1. Nom du Boss
2. Classe
3. Attaque / Défense / Santé (PV)
4. Valeur de la récompense
5. Atout automatique
6. Super Attaque Turbo



2. JOUER AU MODE AVENTURE

Le mode Aventure est le mode principal de Undercover Turbo Duckies. Il est jouable seul ou jusqu'à 4 joueurs.

2.1 AVENTURE EN SOLO

Spécificités du mode Solo :

- Vous jouez avec une main de 7 cartes Action.
- Vous contrôlez tous vos héros.

2.2 AVENTURE EN COOPÉRATION (2 À 4 JOUEURS)

Spécificités du mode Co-Op :

a. Chaque joueur...

- possède sa propre main de cartes Action.
- contrôle un nombre limité de héros.
- ne peut poser de cartes que devant les héros qu'il contrôle.
- joue sans dévoiler aux autres les cartes de sa main et n'a pas le droit de communiquer directement la valeur ou la classe de ses cartes aux autres joueurs avant de les avoir jouées...

b. Lors de la phase de Permutation, les joueurs peuvent annoncer quel(s) héros ils souhaiteraient pouvoir contrôler pour le prochain assaut.

Les joueurs vont devoir travailler en équipe pour optimiser le placement de leurs cartes devant les héros. Ils vont, sans ordre de tour précis, poser une ou plusieurs cartes de leur main, face visible, devant les héros qui leur sont assignés.

Toutes les décisions durant la partie se prennent donc de façon collégiale.

Pour cela, il est possible de donner des indices vocaux à vos co-équipiers, comme par exemple :

"Avec moi, Curtis est un peu fatigué..." si vous n'avez que des cartes faibles du symbole de Curtis.

"Gina, elle est GRAAAAAAVE véner' !" si vous possédez des cartes puissantes, voir même une carte T du symbole de Gina.

En revanche, vous ne pouvez pas dire ce genre de choses :

«J'ai pas de cartes Frite, je prends pas French sur ce tour» ou «Je n'ai que des 1 et des 2 en main !»

Inventez une communication originale et thématique, faites-vous plaisir !

À 2 joueurs, en partant de la gauche :

Le premier (Odile) contrôle les 3 premiers héros.

Le second (Serge) contrôle les 3 derniers héros.

Chaque joueur possède une main de 4 cartes Action.



À 3 joueurs, en partant de la gauche :

Joueur 1 (Odile) contrôle les 3 premiers héros.

Joueur 2 (Serge) contrôle les trois héros au centre.

Joueur 3 (Simon) contrôle les 3 derniers héros.

Chaque joueur possède une main de 3 cartes Action.



À 4 joueurs, en partant de la gauche :

Joueur 1 (Odile) contrôle les 2 premiers héros.

Joueur 2 (Serge) contrôle le 2e et 3e héros.

Joueur 3 (Simon) contrôle le 3e et le 4e héros.

Joueur 4 (Émile) contrôle le 4e et le 5e héros.

Chaque joueur possède une main de 2 cartes Action.

Quelque soit le nombre de joueurs en co-op,

tout le monde se partage certains héros. Pensez-y pour optimiser vos poses de cartes !

3. MISE EN PLACE POUR CHAQUE EPISODE

Le mode Aventure comporte 20 épisodes, dont la mise en place est identique.

Placez 5 héros face à vous, en ligne, dans l'ordre de votre choix, face Civil visible (si le héros possède deux faces). Pour partir en mission, vous devez toujours avoir 5 héros dans votre équipe, dont au moins 1 Duckie de l'équipe originale. Si cette configuration est impossible, la partie est perdue. Vous devrez recommencer du début.

1. Au début de l'aventure, les héros sont donc obligatoirement les Turbo Duckies : Gina, Pam, Dudley, French et Curtis. Glissez les cartes Burger symbolisant leurs PV derrière chaque héros.

2. Placez la pioche de cartes Action à proximité des héros. La défausse sera constituée face visible à côté de cette pioche.

3. Face aux héros, dévoilez 5 colonnes de Zbires, piochés au hasard dans la pioche Zbires. Le nombre de Zbires dans chaque colonne est indiqué sur la carte de l'épisode, prise dans la pioche Aventure. Veillez à laisser assez de place entre les héros et les ennemis pour pouvoir jouer les cartes Action.

4. Placez l'excédent de cartes Zbires, face SeedZ visible, à proximité des colonnes de Zbires. Glissez des cartes Burger derrière la pioche de Zbires, en faisant correspondre le nombre de burgers au nombre de tours de la phase de Zbires indiqué sur la carte de l'épisode. Placez la pile de cartes Aventure à proximité des ennemis.

Piochez les cartes Action relatives au nombre de joueurs : 7 si vous jouez seul(e), 4 chacun si vous jouez à deux, 3 chacun si vous jouez à 3, 2 chacun si vous jouez à 4. Ces cartes constituent votre main de départ.



4. EPISODE

Un Épisode se joue en 3 phases :

- I. Zbires : affrontement de colonnes de Zbires en un nombre limité d'assauts (indiqué sur la carte de mise en place de l'épisode). (cf §3)
- II. Boss : affrontement d'un Boss. (cf §5)
- III. QG : Retour au QG, utilisation des SeedZ restants, et autres options qui se déverrouilleront au fil de l'aventure. (cf §7)

Les phases Zbire et Boss sont une succession d'assauts.

Peu importe le nombre de héros qui attaquent, un assaut est équivalent à un tour de jeu.

Un assaut se décompose comme suit (et dans cet ordre uniquement) :

1. Permutation (facultatif)
2. Transformation (facultatif)
3. Plan d'attaque
4. Combat
5. Récupération

4.1. PERMUTATION

Votre équipe de héros peut, si elle le souhaite, réaliser 1 permutation.

Échangez la position de deux héros entre eux (veillez bien à prendre les cartes Burger et Seedz des héros lors de l'échange).



Lorsqu'un emplacement est vide (parce qu'un héros a été vaincu), y déplacer un héros compte comme une permutation.

Même après une permutation, il faut un Leader dans l'équipe (personnage sur la colonne centrale). L'intérêt de permuter des personnages est par exemple d'approcher un personnage blessé ou d'utiliser un personnage plus fort face à un ennemi plus fort, etc.

4.2 TRANSFORMATION

Vous pouvez transformer un Duckie Civil en Turbo Duckie, augmentant ses capacités et lui octroyant une Super Attaque Turbo. Pour cela, ce Duckie doit posséder au moins 2 cartes SeedZ. Retournez alors sa carte **face Turbo**. Ce Duckie conserve sa transformation tant qu'il lui reste au moins 2 cartes SeedZ.

À tout moment durant un combat, si un Turbo Duckie se retrouve avec moins de 2 cartes SeedZ, il perd sa transformation Turbo. Retournez-le **face Civil**. Vous pourrez le transformer à nouveau s'il cumule à nouveau 2 cartes SeedZ.

Si un Turbo Duckie a plus de PV que sa version civile (4 au lieu de 3), ajoutez 1PV lors de la transformation. S'il repasse en civil, sa valeur de PV ne peut alors excéder celle indiquée sur sa carte.

Si un personnage ne possède pas de face Turbo Duckie, il ne peut être transformé. *C'est évident, mais si on ne le dit pas, vous allez nous poser la question !*



4.3 PLAN D'ATTAQUE



Placez 1 à 3 carte(s) Action devant chacun des héros que vous voulez faire combattre. Ils sont alors considérés comme **actifs**.



Un héros qui n'a pas de cartes devant lui n'attaque pas et ne peut pas être attaqué sur cet assaut. Il est considéré comme **inactif**.



Un héros ne pas peut avoir plus de 3 cartes Action posées devant lui, indépendamment du nombre de joueurs qui le contrôlent. Les cartes doivent être posées dans un **ordre croissant**. Il est impossible de poser une carte de valeur inférieure sur une carte déjà posée. Il est cependant **possible de poser une carte de même valeur**.



Un héros ne peut attaquer que l'adversaire en face de lui (dans la même colonne) sauf précision indiquée par une carte.

Si, lors d'une manche, tous les héros sont inactifs (aucune carte Action n'a été posée), chaque héros perd 1PV.

Lorsque vous jouez à plusieurs, vous pouvez poser plusieurs cartes, puis attendre qu'un autre joueur ait posé des cartes avant d'en poser à nouveau.

Une fois que tous les joueurs ont posé toutes les cartes qu'ils voulaient poser, vous passez au combat.

4.4 COMBAT

Piochez et placez une carte Action devant chaque adversaire (Zbire ou Boss) faisant face à un héros Actif (un héros devant lequel se trouvent une ou plusieurs cartes), en partant du Héros le plus à gauche. Chaque héros ne combat que l'adversaire directement face à lui (sauf spécifié sur sa carte).

L'affrontement commence.

Résolvez les combats dans l'ordre, en partant du combat le plus à gauche, et ainsi de suite, en défaussant chaque fois les cartes Action lorsque le combat est résolu.

Un combat se déroule en 3 étapes :
1. Détermination de l'Attaquant et du Défenseur
2. Calcul des valeurs d'attaque et de défense
3. Résolution des effets

4.4.1 - DÉTERMINATION DE L'ATTAQUANT ET DU DÉFENSEUR

Une fois que tous les joueurs ont posé toutes les cartes qu'ils voulaient poser, vous passez au combat.

L'attaquant est celui dont la classe de sa dernière carte posée l'emporte, indépendamment de sa valeur. L'autre est le défenseur.

Si ces cartes sont de même classe, celle avec la valeur la plus haute l'emporte. Une carte Turbo (T) l'emporte sur toutes les autres valeurs.

En cas d'égalité de symbole (si la valeur n'est pas T), ajoutez les valeurs des autres cartes de même classe que la dernière carte Action posée sur le personnage. La somme de plus forte valeur est l'attaquant !

En cas de nouvelle égalité, personne n'est attaquant, ni défenseur sur cet assaut.



4.4.2 - CALCUL DES VALEURS D'ATTAQUE ET DE DÉFENSE

La valeur des cartes Action jouées devant un personnage s'ajoute à sa valeur d'attaque s'il est attaquant, et à sa valeur de défense s'il est défenseur.

Il est possible de réaliser des combos (Enchaînements de coups puissants), en posant devant un personnage plusieurs cartes de même classe que la sienne.

Chaque carte de même classe ajoute +1 à sa valeur d'attaque sur cet assaut.

Toutefois, si une carte d'un autre symbole est intercalée parmi les cartes ou se retrouve sur le dessus, le Combo ne fonctionne pas totalement et le bonus de points est amoindri, voir annulé.



Combo complet
4+(1+4+5)+3pts combo



Combo amoindri
4+(1+3+5)+1pt combo



Combo court
4+(2+4+5)+2pts combo



Combo annulé !
4+(1+2+3)

Rappel : Gina est une combattante du symbole Soda, elle doit optimiser ses cartes Soda !

4.4.3- RÉSOLUTION DES COMBATS

Si la valeur d'attaque est supérieure ou égale à la valeur de défense : le défenseur perd 1 PV.



Si la valeur d'attaque est inférieure à la valeur de défense : l'attaque est parée, le défenseur ne perd aucun PV.



Si la valeur de la plus forte carte (la dernière posée) de l'attaquant est un T :

● si elle est de la même classe que le personnage et s'il dispose d'une Super Attaque Turbo, celle-ci est activée.

● si elle est d'une classe différente ou que le personnage ne dispose pas d'attaque turbo, le défenseur perd 1 PV.



Si la valeur de la carte est un T en défense, l'attaque est automatiquement parée.

Si deux cartes T se font face, l'attaque est automatiquement parée.



Les Zbires n'ont qu'un seul Pv. Dès qu'ils sont vaincus, vous récupérez leur carte et la placez face SeedZ visible sous le héros qui vient de remporter le combat. Les SeedZ vous permettent d'utiliser les Super Attaques de vos héros, ou peuvent être utilisés comme monnaie entre les épisodes.



Durant un combat, il est possible qu'un de vos héros perde tous ses PV. Il est alors considéré comme vaincu. Retirez sa carte de votre équipe en la plaçant sur le côté. S'il s'agissait du leader, vous devez replacer un autre héros de votre équipe au centre, lors de la prochaine permutation.

Vous ne pouvez plus utiliser le personnage vaincu pour le reste de la partie : remettez-le dans la boîte de jeu. Attention à bien gérer la santé de vos héros !

4.5 RÉCUPÉRATION

La phase de combat face aux Zbires dure, au maximum, un nombre de tours indiqué sur la carte Aventure représentant l'épisode.

À la fin de chaque Assaut (tout ou partie de vos héros ont affronté une ligne de Zbires), diminuez le compteur de tours des Zbires de 1 (en pivotant ou retirant une des cartes Burger).

La phase d'affrontement des Zbires prend fin immédiatement sous deux conditions :

- Lorsque le décompte des tours (symbolisés par les burgers) atteint zéro, défaussez alors les derniers Zbires présents (sans récupérer les cartes SeedZ qui leur sont associées) et dévoilez le Boss de l'épisode en cours.
- Lorsqu'il ne reste plus d'ennemi, dévoilez le Boss de l'épisode en cours.

SEEDZ BONUS II

Si vous parvenez à vaincre tous les Zbires avant la fin du décompte, vous gagnez un bonus de 5 SeedZ ! Piochez-les dans la réserve de SeedZ et répartissez-les comme vous le souhaitez entre vos héros.



Une fois l'assaut terminé, chaque joueur pioche autant de cartes Action que nécessaire pour refaire sa main de sorte d'avoir toujours en fin de tour son nombre max de cartes.

Si la Phase Zbire n'est pas terminée, débutez un nouvel assaut.

Sinon démarrez la phase Boss.

5. AFFRONTER UN BOSS

Lorsqu'il est temps d'affronter un Boss, dévoilez sa carte en retournant la première carte de la pioche Aventure.

La première fois que vous jouerez l'aventure, vous ne connaîtrez pas les Boss qui arrivent. Servez-vous de cette première expérience lors de vos parties suivantes !

Un Boss possède plusieurs PV. Glissez une ou plusieurs cartes Burger derrière sa carte, pour représenter ses PV.

Au fur et à mesure que vous le blessez, pivotez les cartes Burger sur les faces correspondantes, ou retirez-les.

Dès qu'un Boss perd son dernier PV, il est vaincu et vous remportez l'épisode en cours !

Bien qu'un boss soit placé face au leader des héros, il est considéré comme faisant face à tous les membres de l'équipe.



Certains Boss se font aider de Zbires. Tant qu'un héros a un Zbire face à lui, il ne peut affronter le Boss et le Boss ne l'affronte pas. Dès qu'un héros n'a pas de Zbire devant lui, il est considéré comme faisant face au Boss.

Si vous abandonnez face à un Boss et choisissez de vous replier, vous devrez recommencer le même épisode et donc affronter à nouveau le même Boss. Bien entendu, il aura alors récupéré tous ses PV.

En résumé : affronter un Boss fonctionne globalement comme affronter les Zbires, à ceci près qu'il fait face à tous les héros simultanément. Tous les héros l'attaquent et il attaque tous les héros.

NB : L'Atout d'un Boss est actif durant tout le combat.

Comme les Zbires, le Boss joue une carte tirée et posée devant lui (sauf contre-indication sur sa carte). Dans le cas où un Boss joue plus d'une carte, révéléz les cartes dans l'ordre, même si la seconde est plus faible que la première, et faites la somme des cartes.

Pour résoudre le duel (définir quel symbole l'emporte), seul le symbole de la dernière carte compte.

La résolution du combat se fait alors héros actif par héros actif, en partant du héros le plus à gauche. Il est donc tout à fait possible qu'il blesse deux héros et que deux autres héros le blessent, par exemple.

Si un Boss tire une carte T de sa classe, sa Super Attaque Turbo est déclenchée automatiquement et immédiatement, puis tout l'assaut prend fin, peu importe le nombre de héros qui pouvaient attaquer.



Si un Boss tire **une carte T d'une autre classe et est attaquant**, il retire 2PV en cas d'attaque réussie.

Comme pour les Zbires (cf. 4.3), si à un moment, aucun héros n'attaque le Boss (tous les héros sont inactifs), alors tous les héros perdent 1PV.

Une fois le Boss battu, la mission prend fin. Prenez sa carte avec vous pour **réclamer la récompense**. Un Boss vous octroie un gain en SeedZ égal à sa récompense. Ces SeedZ ne peuvent pas être conservés d'un épisode à l'autre et doivent être dépensés au QG (cf. §7).

Une fois que vous avez dépensé sa récompense, remettez le Boss dans la boîte.

Ensuite, vous retournez vous reposer à votre QG (cf. §7).
Tous les joueurs défaussent toutes leurs cartes Action.

C'est à ce moment que vous pouvez sauvegarder la partie et reprendre plus tard (voir Sauvegarde).



6. GUIDE DE SURVIE

Durant une aventure, les héros vont être plus ou moins grièvement blessés, ce qui va influencer sur votre gestion de l'équipe, voire vous forcer à renoncer à la mission de l'épisode...

Héros blessé / vaincu

● Un héros qui a perdu des PV mais qui rentre au QG avec au moins 1PV est dit **Héros blessé**. Les héros blessés ne reprennent pas de PV entre les épisodes, et repartent à la bataille avec leur niveau de PV actuel, tant que vous n'aurez pas de solution pour les soigner.

● Un héros dont les PV sont tombés à 0 durant un combat est dit **Héros vaincu**. Sauf indication contraire, il ne peut plus être utilisé durant le combat en cours. Il s'est fait salement rosser et la partie est finie pour lui.

Il ne pourra plus être utilisé de toute l'aventure en cours.

Une fois l'épisode terminé, remettez sa carte dans la boîte.

Si vous veniez à perdre ainsi les 5 Turbo Duckies, la partie serait immédiatement finie.

«Oui, Game Over, comme on dit.»

Repli

Il est possible de se replier à tout moment durant les phases Zbire ou Boss. Vous abandonnez la mission en cours et rentrez au QG à bord du Cosmo Truck, sans l'avoir réussie.



Lorsque vous vous repliez, vous devez défausser TOUTES les cartes SeedZ de votre équipe.

Reconstituez une équipe avec vos héros disponibles (blessés ou non, mais pas vaincus), et recommencez l'épisode que vous venez de rater.

«Une belle brochette de bras cassés...»

Cartes Bonus / Malus

Ces cartes, contenant des +1, +2, -1 et -2 dans leurs angles, servent à garder une trace des altérations de statuts des héros et ennemis.

Par exemple, quand un personnage inflige un -1AT à un boss, placez la carte -1 derrière celle du boss, en laissant dépasser le chiffre à droite.



7. QUARTIER GÉNÉRAL DES DUCKIES (QG)

Le QG des Duckies accueillera plusieurs éléments, progressivement durant la partie.

Lorsque vous aurez vaincu le premier Boss, vous obtiendrez le premier élément de votre QG.

Le jeu vous indiquera à quelle page des règles vous rendre pour savoir comment mettre en place et utiliser cet élément. **Pour le moment, vous n'avez pas besoin d'y aller.**

Vous retournez automatiquement à votre QG dès que vous avez terminé une mission ou que vous avez effectué un repli.

Vous ne partez du QG que pour commencer un épisode : le dernier (si vous vous êtes repliés), ou le prochain (celui qui se trouve sur la pioche Aventure). *Bonne chance !*

8. VICTOIRE ET DÉFAITE

Conditions de victoire

Vous parvenez à vaincre les 20 Boss du jeu. Félicitations, vous êtes venu(e) à bout de toute la racaille de l'univers connu ! Vous venez d'entrer dans la légende, tout en restant «undercover» (sous couverture).

Il est temps pour vous de vous essayer aux autres modes de jeu, ou de tenter une nouvelle partie en explorant de nouvelles stratégies et en découvrant de nouveaux personnages. Ferez-vous aussi bien ou mieux encore qu'à votre précédente victoire ?

Conditions de défaite

La partie est perdue dès que l'un des cas suivants est rencontré :

- pendant un épisode, tous les héros envoyés en mission sont vaincus
- vous perdez les 5 Duckies de base, progressivement ou tous d'un coup
- lors d'un épisode, il est impossible d'envoyer au moins 5 héros en mission

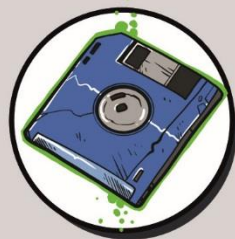
En cas de défaite, vous devrez recommencer l'aventure du tout début.

9. SAUVEGARDE

Lorsque vous souhaitez faire une pause dans votre aventure, vous pouvez sauvegarder la partie.

Servez-vous de la carte Sauvegarde pour ranger vos héros, leurs cartes Burger et leurs objets éventuels, et conserver ainsi votre progression.

Lorsque vous reprendrez votre partie, il ne vous faudra que quelques secondes pour recommencer exactement là où vous l'aviez laissée.



RAPPEL
POUR PRÉSERVER LA QUALITÉ DE VOTRE AVENTURE,
NE LISEZ PAS LES RÈGLES AU-DELÀ DE CETTE
LIMITE, SAUF SI UNE CARTE DU DECK
AVENTURE VOUS Y INVITE.



MERCI D'AVOIR CONSULTÉ
LA PRÉ-VERSION DES
RÈGLES DE

COSMO DUCKS *Undereovers*
**TURBO
DUCKIES**

LE LIVRET FINAL COMPORTERA
L'INTÉGRALITÉ DES RÈGLES ET DE
NOMBREUSES SURPRISES !

MERCI DE VOTRE SOUTIEN SUR



ULULE