
RÈGLE DU JEU
HELP!
ÉDITION SPÉCIALE
BOSS QUEST
COMBATS ET COUPS BAS !
DÉBÂCLE Jeux
*À l'aide !

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

Vous avez entre les mains une version spéciale de Boss Quest. Nous avons en effet lancé le jeu en financement participatif sur le site ulule.com, et le succès de la campagne nous a permis d'ajouter de nombreux bonus, dont les extensions, un matériel de meilleure qualité et certaines cartes en plus. Merci à tous nos contributeurs qui ont rendu cela possible !

Boss Quest est un pastiche bienveillant de l'univers du jeu vidéo qui en reprend les codes : une Princesse, des clés, des cœurs de vie et surtout des Boss. Boss Quest parodie et rend hommage aux personnages & boss de jeux vidéo, célèbres ou obscurs. Saurez-vous identifier l'inspiration derrière chacun d'entre eux ?

INTRODUCTION

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

OBJECTIF DU JEU

La force d'attaque totale d'un joueur doit être la plus proche possible des points de vie du BOSS (PV), sans jamais les dépasser.

Pour y parvenir, à chaque manche, les joueurs affronteront un BOSS en s'équipant de cartes ARME qui augmentent leur force d'attaque.
Chaque joueur part ensuite à la rencontre du MAGICIEN qui lui propose des cartes SORT afin d'optimiser sa capacité d'attaque, ou jouer de fourberie pour mettre à l'écart ses rivaux.

La partie s'arrête lorsqu'un joueur a gagné 5 CLEFS ou perdu tous ses CŒURS.
Dans tous les cas c'est celui qui possède le plus de CLEFS qui gagne la partie.

Dans ce document le genre masculin est utilisé comme générique, dans le seul but de ne pas alourdir le texte.

MATÉRIEL



8 cartes BOSS
(numérotées de 14 à 21)



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



20 jetons CŒUR



23 cartes SORT
(17 de couleur claire
+ 6 de couleur foncée)



20 jetons CLEF



6 pions Chevalier
+ 6 socles



1 carte
Princesse / Prince



1 carte MAGICIEN



6 aides de jeu

EXTENSION : LES POTIONS



1 carte SORT
en 2 exemplaires



3 cartes ARME

EXTENSION : LES COMPAGNONS



1 carte SORT
en 3 exemplaires



6 cartes COMPAGNON

EXTENSION : BOSS UL'UL



EXTENSION : BOSS FINAL



MISE EN PLACE



À 2, 3 ou 4 joueurs : il est conseillé d'enlever toutes les cartes ARME vertes et la carte SORT « ARMES de couleur verte » ci-contre.
Pour la première partie nous vous conseillons de jouer sans les extensions. Plus tard n'hésitez pas à les rajouter pour amener du chaos au jeu. Le premier joueur est celui qui a joué à un jeu vidéo en dernier.

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



Exemple de mise en place d'une manche à 4 joueurs

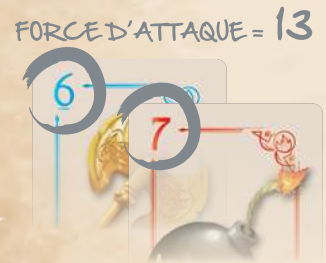
DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu est divisé en manches. On joue des manches jusqu'à ce qu'une des conditions de fin de partie soit remplie.

Conditions de fin de partie :

- Si un chevalier a 5 CLEFS (à 2, 3 ou 4 joueurs), 4 CLEFS (à 5 joueurs), c'est le grand vainqueur.
- Si un joueur perd son dernier CŒUR, c'est la fin du jeu. Ce joueur a perdu la partie et le joueur qui a le plus de CLEFS l'emporte.

1 - ÉQUIPEMENT DE DÉPART



L'Armurier mélange la pioche de cartes ARME et en pose une première, face cachée devant chaque joueur ; puis en distribue une seconde face visible. Chaque joueur a donc 2 cartes devant lui, une cachée et une visible. Chaque joueur peut voir sa propre carte cachée (mais pas celle des autres !).

Pour calculer sa force d'attaque, chaque joueur fait secrètement le total des 2 cartes ARME en sa possession puis les repose à leur place.

2 - TOUR DES JOUEURS

Chacun son tour et en commençant par le joueur situé à gauche de l'Armurier, chaque Chevalier a le choix entre 2 actions :

A) Rajouter des cartes ARME pour ajuster sa force d'attaque : compléter son équipement.

B) Considérer que sa force d'attaque est satisfaisante : rencontrer le MAGICIEN.

Attention choix définitif : un joueur chez le MAGICIEN ne peut pas retourner compléter son équipement.

A) Compléter son équipement :

Il demande à l'Armurier de lui donner de 1 à 4 cartes de la pioche ARME. Il doit énoncer à haute voix le nombre de cartes désirées. Une fois les cartes données, le joueur est obligé de toutes les conserver et de les disposer devant lui face visible. Les joueurs pourront prendre d'autres cartes ARME le tour suivant. À son tour, l'Armurier devra aussi énoncer à haute voix le nombre de carte ARME souhaitées avant de se servir.

Attention si la force d'attaque d'un joueur a dépassé les PV du BOSS (le joueur ne doit pas l'annoncer), il doit aller chez le MAGICIEN dès son prochain tour.

Lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur en phase A «compléter son équipement», il ne peut demander des cartes à l'Armurier qu'une dernière fois. Il doit ensuite se rendre immédiatement chez le MAGICIEN.

B) Rencontrer le MAGICIEN :
Le joueur avance son pion Chevalier sur la carte MAGICIEN.
Le MAGICIEN met des sorts à disposition, mais aucun de ces sorts n'est actif tant qu'un joueur n'a pas décidé de le valider.



Chaque Chevalier a le choix entre 2 actions :

1. Soit il active une carte SORT disponible chez le MAGICIEN et applique son effet. Les cartes SORT de couleur foncée se placent sur le jeu d'un joueur ou soi-même, les cartes SORT de couleur claire se placent à côté du BOSS.

2. Soit il défausse une carte SORT disponible chez le MAGICIEN sans appliquer l'effet (afin qu'aucun autre joueur ne puisse l'activer).

   Il attend ensuite que tous les autres joueurs arrivent chez le MAGICIEN. Il ne joue plus pour le reste de la manche.

Une fois tous les joueurs réunis chez le MAGICIEN, le combat commence !

3 - COMBAT

Cas d'élimination de la manche :
- La force d'attaque d'un joueur dépasse les PV du BOSS : il défausse un de ses CŒUR car il s'est blessé en portant toutes ses armes.
- Les conditions des cartes SORT actives ne sont pas respectées par un joueur : il ne perd pas de CŒUR.

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

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

Exemple de fin de manche :
- Julien est éliminé de la manche car sa force d'attaque dépasse les PV du BOSS, il perd 1 CŒUR.
- Lucie est éliminée de la manche car elle ne respecte pas la condition de la carte SORT (avoir 1 carte ARME de couleur bleue).
- Benjamin perd la manche car il respecte la condition de la carte SORT (avoir 1 carte ARME de couleur bleue), mais la force d'attaque d'Élodie est plus proche des PV du BOSS.
- Élodie remporte la manche car elle respecte la condition de la carte SORT et sa force d'attaque est la plus proche des PV du BOSS. Elle gagne 1 CLEF.



FIN DU JEU OU DÉBUT D'UNE NOUVELLE MANCHE

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

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

Si les conditions de fin du partie ne sont pas remplies, on prépare la prochaine manche.

MISE EN PLACE D'UNE NOUVELLE MANCHE

- La carte BOSS est défaussée et on révèle la suivante.
- Les cartes SORT mises en place lors de la manche précédente sont défaussées et remplacées
- Le joueur à gauche de l'Armurier devient le nouvel Armurier.
- L'Armurier récupère **toutes** les cartes ARME, les mélange et reconstitue la pioche ARME

Si, à un quelconque moment, la pioche BOSS ou la pioche SORT est vide, on récupère les cartes défaussées et on crée une nouvelle pioche.

C'est reparti pour une nouvelle manche : **répétez les étapes 1 à 3 jusqu'à la fin du jeu.**

CARTES SORT

Les cartes SORT peuvent modifier les PV du BOSS, la force d'attaque des joueurs, et parfois même changent certains aspects des règles pour la durée de la manche.
Au début de la manche, les cartes SORT installées à côté du MAGICIEN sont inactives.
À chaque fois qu'un joueur rencontre le MAGICIEN, il doit obligatoirement activer ou défausser une carte SORT.

A. ACTIVER UN SORT

- Si c'est une carte SORT qui affecte un joueur (fond foncé), on place immédiatement la carte SORT devant le joueur visé, à coté de ses cartes ARME. Une carte SORT affectant un joueur peut être appliquée à n'importe quel joueur, soi-même inclus.

- Si c'est une carte SORT qui affecte le BOSS ou les règles de la manche (fond clair), on la place immédiatement à côté de la carte BOSS.
Une carte SORT «active» applique son effet pour la manche en cours uniquement (voir liste des cartes SORT plus bas pour plus de détails).

- La carte SORT Mystère : une des cartes SORT est installée face cachée au début de chaque manche. Le joueur doit annoncer s'il veut l'activer ou la défausser sans préalablement la regarder.
Si le joueur décide de l'activer, il la retourne et la considère dorénavant comme un sort actif, sans pouvoir revenir sur sa décision.

B. DÉFAUSSER UN SORT

On place la carte SORT directement dans la défausse SORT. Aucun joueur ne peut plus l'activer. On ne peut pas défausser une carte SORT déjà activée.

EFFETS DES SORTS

Les cartes SORT de couleur foncée se placent sur le jeu d'un joueur ou soi-même (n'affectent pas tous les joueurs)



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



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



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



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



Échange la carte ARME cachée du joueur qui active ce sort avec la carte ARME cachée d'un autre joueur. Une fois utilisée, elle est défaussée.



Échange une des cartes ARME du joueur qui active ce sort (cachée ou visible) avec la 1re de la pioche ARME. Une fois utilisée, elle est défaussée.

Les cartes SORT de couleur claire se placent à côté du BOSS (affectent tous les joueurs)



Augmente les PV du BOSS de 1.



Augmente les PV du BOSS de 2.



Diminue les PV du BOSS de 1.



Diminue les PV du BOSS de 2.



Un joueur n'ayant pas au moins 1 carte ARME de la couleur requise ne pourra pas remporter la manche.



Un joueur n'ayant pas au moins 2 cartes ARME de même couleur ne pourra pas remporter la manche.



Personne ne perd de CŒUR lors de cette manche.



Annule une carte SORT validée et encore présente sur le jeu. Une fois utilisée, les 2 cartes SORT sont défaussées.



Le vainqueur de la manche remporte une CLEF supplémentaire.



C'est le 2e joueur dont la valeur d'attaque est la plus proche des PV du BOSS qui remporte la manche.



Dernier tour de jeu ! chaque joueur qui n'est pas encore allé chez le MAGICIEN doit faire une dernière action : **soit** demander une ou des cartes ARME supplémentaires, **soit** activer ou défausser une carte SORT chez le MAGICIEN. Ensuite tous les joueurs passent à la phase COMBAT.



EXTENSIONS DE JEU

Toutes les extensions de jeu sont des bonus débloqués grâce à la campagne de financement participatif sur Ulule. Elles permettent de varier le jeu, vous pouvez les utiliser, les combiner, ou les ignorer, à votre convenance.

EXTENSION : LES POTIONS

Le Magicien s'amuse à pimenter votre quête en déposant sur les étagères de l'Armurier quelques potions magiques.

Mise en place :
les 3 cartes POTION sont mélangées aux cartes ARME et les 2 cartes SORT sont ajoutées aux cartes SORT.

3 Cartes ARME :



Les cartes POTION ont 2 sens de lecture : 1 négatif qui retranche des points à la force d'attaque du joueur qui a tiré la carte, 1 positif qui ajoute des points à la force d'attaque au joueur qui a tiré la carte.

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

1 Carte SORT en 2 exemplaires :



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

EXTENSION : LES COMPAGNONS

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

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

6 cartes COMPAGNON :



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



Une seule fois par manche :
le joueur peut voir le SORT mystère ou la carte ARME cachée d'un joueur.



Une seule fois par manche :
le joueur peut enchainer dans le même tour : phase d'équipement (2A) et rencontre avec le MAGICIEN (2B).



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



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



À son tour et une seule fois par manche :
le joueur peut remplacer un sort disponible chez le MAGICIEN par le premier de la pioche.

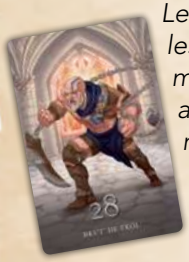
1 Carte SORT en 3 exemplaires :



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

EXTENSION : BOSS FINAL

À la fin de la partie, le vainqueur pourra gagner avec plus de panache face à l'ultime MegaBoss.
Nous avons proposé à l'auteur de l'incarner. Pour ceux qui ne le connaissent pas encore, on vous promet que c'est son portrait craché !



Le dernier BOSS a été éliminé, le Chevalier victorieux s'approche de la geôle de la Princesse, les vaincus s'apprêtent à quitter la tête basse ce château infernal, soudain le sol tremble, un mur explose et un cri rauque se fait entendre : « vous ne pensiez pas sauver la Princesse aussi facilement ?! ». Une énorme créature apparaît soudainement entre le Chevalier victorieux et la Princesse... C'est le MegaBoss ! Le Chevalier va devoir l'affronter pour sauver la Princesse. Les Chevaliers vaincus décident de s'allier au MegaBoss.

Le joueur qui a gagné la partie va devoir **faire égaler sa force d'attaque avec les PV du MegaBoss**. Les joueurs vaincus vont tout faire pour que le joueur échoue en activant des cartes SORT pour l'handicaper.

Mise en place :
- On pose la carte du MegaBoss au milieu de la table.
- Le vainqueur demande **autant de cartes ARME qu'il veut**, les regarde et les dispose **face cachée** devant lui.
- Ensuite les Chevaliers perdant tirent 1 carte SORT et vont s'entendre pour en activer 1 seule.
- Les cartes SORT non validées sont défaussées.
- À chaque fois que le vainqueur demandera des cartes ARME, les vaincus activeront 1 carte SORT parmi celles disponibles.
- Enfin, quand le Chevalier part au combat, il révèle ses cartes ARME. Il peut sacrifier ses CŒURS restants pour ajouter 1 point à sa force d'attaque.

Fin du jeu :
- Si vous n'avez plus de CŒUR : dommage, vous avez perdu, c'était presque gagné.
En hommage à votre quête, la Princesse nommera son fils : Presque.
- Si vous arrivez à égaler ses PV et qu'il vous reste encore au moins 1 CŒUR, bravo vous avez sauvé la Princesse.
- Vous finissez avec 1 CŒUR : vous devenez Chevalier d'honneur du Royaume et membre de l'escorte de la Princesse
- Vous finissez avec 2 CŒURS : vous devenez chef général des Chevaliers et homme de main privilégié de la Princesse
- Vous finissez avec 3 CŒURS : le Roi vous anoblit et vous épousez la Princesse qui n'est pas en fait un si bon parti que ça. Finalement au bout d'un an, vous la quittez et partez vivre avec le MegaBoss.

EXTENSION : BOSS UL'UL



Soudain le ciel s'assombrit, on entend un cri strident montant des profondeurs de la forêt. Dans un grand battement d'ailes, un monstre à l'apparence de chouette se pose sur le rebord de la fenêtre puis s'approche de vous et vous met en garde ! C'est UL'UL.

Vous pouvez l'utiliser comme un BOSS classique ou appliquer sa règle spéciale : toutes les cartes ARME sont jouées face cachée (puisque c'est la nuit) et les joueurs perdent 2 CŒURS au lieu d'1 seul s'ils dépassent les PV d'UL'UL.

Vous l'aurez compris, ce BOSS est un clin d'oeil à nos amis d'Ulule qui ont permis à Boss Quest d'exister. Il est totalement exclusif à cette édition spéciale !

RÈGLES ADDITIONNELLES

Ces règles vous proposent des variantes au jeu de base. Elles ont été ajoutées en tant que bonus lors de notre campagne de financement participatif.

6 JOUEURS :

- Se joue avec toutes les cartes ARME.
- Même règles que pour 5 joueurs (4 CLEFS pour gagner) à l'exception que :
    - Dans la mise en place on dispose **5 SORTS face visible** (il n'y a pas de carte SORT mystère, donc le dernier qui part chez le MAGICIEN n'aura pas de carte SORT !).
    - La manche s'arrête lorsque tous les joueurs sont partis chez le MAGICIEN **ou lorsqu'il n' y a plus de carte ARME disponible.**
    - Les joueurs demandent à l'Armurier de **1 à 3 cartes** de la pioche ARME

2 JOUEURS :

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

Variante pour des Chevaliers plus intrépides : à chaque tour, quand l'autre joueur complète son équipement (phase 2A), le joueur qui est parti chez le MAGICIEN (phase 2B) a le droit d'activer/défausser un SORT disponible.

Rappel : si on joue à 2, 3 ou 4 joueurs : il est conseillé d'enlever toutes les cartes ARME vertes et la carte SORT « ARMES de couleur verte».

MINI QUÊTE SOLO

1 | 15 MIN

Attention, il s'agit d'une mini quête mais la difficulté est relevée !

L'histoire :

Le MegaBoss et son armée de Megavilains ont kidnappé la Princesse, vous devez vous débarrasser de 2 vagues de BOSS, puis éliminer le MegaBoss.

1- OBJECTIF DE LA QUÊTE

Vous débarrasser successivement de la 1re puis de la 2e vague de BOSS et enfin éliminer le MegaBoss. La partie s'arrête si vous perdez tous vos CŒURS. Pour éliminer un BOSS **votre force d'attaque doit être strictement égale à ses PV et toutes les conditions des cartes SORT activées sur les BOSS doivent être respectées.**

2- MISE EN PLACE

1 2 Le joueur pose devant lui 3 CŒURS et 4 cartes SORTS Chevalier.

Les cartes ARME :

Défaussez 1 couleur, on ne garde que 4 couleurs.

3 Les cartes armes sont mélangées et forment la pile ARMES.

Les cartes SORT :

- Enlevez la carte SORT de la couleur défaussée.
- Enlevez les 5 cartes SORT suivantes :



- Les cartes SORT restantes sont mélangées.

Les cartes BOSS :

- Le MegaBoss est mis de côté.

On mélange les autres cartes BOSS.

La scène :

4 Disposez face cachée 2 rangées de 3 BOSS : ce sont les 2 vagues.



5 Sur la 3e rangée disposez le MegaBoss et la Princesse ou le Prince

6 À côté de la 1re vague disposez face visible : 5 cartes SORT

7 À côté de la 2e vague disposez face visible : 5 cartes SORT

8 À côté du MegaBoss disposez face visible : 3 cartes SORT





Pour augmenter la difficulté, les cartes SORT peuvent être réparties comme ceci :
1re vague : 5 cartes SORT / 2e vague : 4 / 3e vague : 3.

L'aventure en solo peut commencer !

1RE VAGUE :

Vous avez 5 tours pour éliminer 3 BOSS. À chaque tour vous devez appliquer la 1re carte SORT de la pile et affecter de 1 à 4 cartes ARME au BOSS de votre choix. Vous n'êtes pas obligé de terminer l'attaque d'un BOSS avant de commencer à attaquer un autre BOSS de la même vague.
- Décidez d'un nombre de cartes ARME que vous piochez, puis affectez les toutes au BOSS de votre choix. La première carte SORT de la pile est obligatoirement affectée à ce même BOSS. **Les cartes SORT ne peuvent ni être défaussées ni utilisées une deuxième fois pendant la partie.**
- Recommencez ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes SORT disponibles. À tout moment vous pouvez utiliser vos SORTS personnels d'attaque pour ajuster votre force.
- Si la force d'attaque dépasse les PV du Boss, est inférieure, ou que la condition d'attaque n'est pas respectée (SORTS) : c'est raté. Vous perdez un CŒUR par BOSS qui vous a mis en échec.
- S'il vous reste encore au moins 1 CŒUR, vous sortez vainqueur de la 1re vague, vous défaussez les cartes BOSS et SORTS utilisées et vous passez à la 2e vague.
- Si vous n'avez plus de CŒUR, c'est perdu, la Princesse se mariera avec le MegaBoss qui est en fait l'auteur du jeu et ils vivront heureux et auront beaucoup d'enfants.

1 La force d'attaque est différente des PV de la carte BOSS, l'attaque est ratée : le joueur perd 1 CŒUR.
2 La force d'attaque est égale aux PV de la carte BOSS, mais la condition de la carte SORT n'est pas remplie : le joueur perd 1 CŒUR.
3 La force d'attaque est égale aux PV de la carte BOSS et la condition de la carte SORT est remplie : le joueur ne perd pas CŒUR.



2E VAGUE :

Vous avez 5 tours pour éliminer 3 BOSS. Mêmes règles que pour la vague 1.
- S'il vous reste encore au moins 1 CŒUR après avoir vaincu les 3 nouveaux BOSS, vous sortez vainqueur de la 2e bataille, vous défaussez les cartes BOSS et SORTS utilisées et vous vous préparez à l'assaut final.
- Si vous n'avez plus de CŒUR, c'est perdu et la Princesse dépitée décidera de s'auto-enlever et disparaîtra à tout jamais.

3- ASSAUT FINAL :

Vous avez 3 tours pour éliminer le MegaBoss. Mêmes règles que pour les 2 vagues.
Vous avez cependant le droit de défausser un de vos CŒURS pour ajouter 1 ou retrancher 1 à votre total de force d'attaque, sauf si c'est votre dernier CŒUR.

- Si vous n'avez plus de CŒUR : dommage, vous aviez presque gagné.
En hommage à votre quête, la Princesse nommera son fils : Presque.
- Si vous arrivez à égaler ses PV et qu'il vous reste encore au moins 1 CŒUR, bravo vous avez éliminé le MegaBoss et sauvé la Princesse.
- Vous finissez avec 1 CŒUR : vous devenez Chevalier d'honneur du Royaume et membre de l'escorte de la Princesse
- Vous finissez avec 2 CŒURS : vous devenez chef général des Chevaliers et homme de main privilégié de la Princesse
- Vous finissez avec 3 CŒURS : le Roi vous anoblit et vous épousez la Princesse qui n'est pas en fait un si bon parti que ça. Finalement au bout d'un an, vous la quittez et partez vivre avec le MegaBoss.



CONTRIBUTEURS

Toute l'équipe de Débâcle Jeux remercie nos contributeurs sur le site Ulule, sans qui rien n'aurait été possible.

Julie Bel - kald - nanasss34 - maaggg - Stef de Sables Prod - brancato - boozysharkfood - vertpoulpe - Ministère des Affaires Ludiques - patrice13400 - dekdarion - mr_disto - taliesin - benjaminroclin - florienegre - formieres - cherycok - Jean-Guilhaume Lacugue - enor14 - elrako - mickaelbourgeix - chlocucumber - Maxime Laugé - remicombettes - lesbelgorys - sony69 - neofantasy - xena_tsu - cavasflo - vince91310 - davidhont - sabeso - lilie34 - moissbatt - cedricsaillant - antcurp - Cobos Lavit - Xavier Mateos - bcdjeux - thierryleclercq - thierryleclercq - hynkuel - ar-no - nicoraymond - christiancrub - mistercyr - ericverlet - Stéphane Hardy - psykatog - tomtomparking - bacritude - Krol - marieb-35 - olivierfrelat - pecheux - Elodie Bardy - delph190685 - gabrieldeffrasnes - aahango - Xavier Taupin - arkian - franrobi - melane1709 - cmoirico - bracheta31 - mxllju - Romain Le Goff - remy123123 - daltonmorel - vero13 - amandinetecuaf - marypumpkins - feudum - Angélique Subils - Marc Mairet - highla - athyna - theo51 - soulfly - corentinbatsuchaupin - maelbavard - emilie44120 - delphinepineau - juradojl - hannae - stevevoisin - claudealagna - rovelak - mchaffois - jefbguin - Philippe Bartholmé - virolon - mathieuraphael - ludovic79e237474b18463d - ludovic79e237474b18463d - nadegegaubiac- javernant - cocow36 - nida34 - speed955 - vanebene - stess29 - mimimiskinounette - gillou6230 - weapky - thebiox - zurro34 - leffi22 - Eric Vinals - albanceline34 - papijim - antoinedesblaches - kadius - ruby57 - sergent-biscotte - stephbarthes - laurette1987 - angela_d - chouic - pascalecaillive - maitesoulie - elderielle - hoggan - com-e-claire - kbee666 - audrictkd - sainto - kimahri - tatsuya45 - rodnico - epimetheepandor - frogsptitchou - julienremondphoto - mibel - louise3134 - sylviebes-hour2quin - pat-64 - jeff0934712j - ahoten - tillgp - Stéphane Mazza - cbb78 - dov - pierrick3424 - fany34 - mikhailzevlaznog - nicolasangloz - reiv - chicopat - alkim - florianbourgoin - adri33 - moulman9 - haldahini - neropse - svk - mariefresne - fguigard - barravell - gaxune - imperial_knight - azari21 - katsuo49 - sonia34 - lionellagleize - ptinourson - cecilux - dawajeff51 - gedeonricoplatypus - bastienrevest - grevious88 - skylar - Corentin Rifflart - leschtroumpf - assojla - couincouincouik - puzzoni - Séverine Da Rocha - florianplomb- remyjougletboeringer - julienlagreca - magicfou - Sylvain Egelé - Bucky - xylis - unexit - laurentgalichon - ellimacd - yancha - Jérôme Ignazi - azizaguyot - delphia - damienbertheau - digmaw - bcdjeux - creacompta - rmibenoit - batavias - gweniball - patriceroussel - jenny1007 - lolo734 - den1242 - titiagagourenault- Stéphane Raucoules - pijahman - bobpado - vivass - tonio93 - tedrak - mahg - moutarn - sandrinecorre - mymylabuche - Yoann Cadot - benjaminanch- yoh182 - Loïc Bois - untourdumonde - Guillaume « Elche » Gélébart - niko18 - tjok - blast24 - cartman_4 - atton0169 - joshpetazeta - guillaumelysy - wallacegracie - bubu2015 - alexandracardoso3720 - leinhart - scorfus - filgorfine - vincezappo - origais - hitoyoshi - David Aucouturier - clem8190 - ronaldosky - shix07 - Yannick Grandchamp - vontrust - Laurent Manciet - targycible - Romain Tysiac - ewen-6 - dinalt - xaviercheney - perceval_21 - rorot05 - gladysbodet - fred-h - mvproduction - damienfayet - crocomadaire - matthieuwillemin - Théo Rossignol - alexismarsaut - lykell - Méline et Léandre - argone - speartac - christophernicaise - Alexandre Andrien - dmarech - quentinthirion - dodkirua - ghislaincognito - amralelion - grroom - rafa020797 - sparkapuce - Laure Boymond - edjeno - firiel02 - sonthomas - taldrick25 - koseyya - karinefroikar - rosselthomas - irolyas - mooz - kalimounet - mat11bis - alexandres-1 - mployaert - xaviercardaillac- antriel95 - renotor - caladrius - kariana - didier_yssud - oneill76 - dorianmichel9d98ec0624864e68 - silverlightning - tifoune - hervpetit-jean - daellion - jute - larno - satevis - androuiz - zergy83 - chymere - Frédéric Merlini - ln77270 - kei-jyu - le-doc - rodnico - jeremyr76 - hacerdor - madhater - erwan-22 - gloubibug - cheesou - enelya - dynehine - Elodie Cren - quilleryherve - kino-chan - chrisbz - azertylink - agathedsm - lerougedavid - Jonathan Rousseau - namiro - Axel Vallée - gaiche - godeus - jrmybrandli - nicolasnoirault - Renaud Tuduri - sibls - romainbournaud - stefagde - j_barbet - dryssaac - elidies - Hervé Rodriguez - sylvainclermont - OlivieJeusel - cyril-yann - xb-3 - ninon-11 - Micherino Maccari - sebastiendatiche - lilipi - Gregory Romagnoli - atsu - valjlo - Nicolas Benchabane - arcvif - spenfred - joellerit - karrank - Nicolas Lamberti - maximeducret3 - demiss - viridianna - karmakanik - cloud - dj-choupi - pdelacvivier - berryl - marckukuch - leokourgluf - tiao - abrarias - djessyallouis - tiwizz76 - spawnyk - luthys - minasilya - p1oraiz1 - Séverine Migeaux - fxnube - tom547 - austinw - yvesphilippedefrancqueville - stveboissonnot - Yanick Ruf - muad - Murielle Gadomski - louneel - secosse - sirjuan - leitz5028 - floflofloflo - Martin Cretinon - t_burgun - pyrole16 - lortael - Catherine Rollet - edenys - charles-henriguillamo - ekynox_sv - basara37 - annedorseuil - cladvalentine - agnsperno - behrenslucas - sylviehaydan - Plateau Marmots - patphiphi - Sabrine Di Trani - flavienm30 - geekone - daguiseb - narnokatt - fisque - geekcenter - Nicolas David - misterblue - nicolas-prost - melimael - keemaes - guichou31 - takylmor - ralbacentvin - pixies_pm - charlybiard - igole - sathur666 - pvillemagne -

floed21 - Gaël Buisson - itohryu - davidtac - vm530 - will31830 - corentincray - dano0ther - sebastientouhet - sdemoen - wom25 - stevecemoi - chachou95450 - ulaskris - myleneperon - fafty - kluglich - wantwo - kallistucciu - Charles-Henri Lefévre - manuriot - duchtil - lucathan - zoltars - diamant95 - thibaultfournet - binich - opaopa - zoliv1979 - aya-8 - ours3003 - knuckles - doun92 - malika2902 - cpt_kanon - annelaurette - vincentbn - sacanao - schwilblick - php34 - redkaos - Yoann Courtaillier - christophebruno - alexbzs34 - save - lorundien - thumvl - rolalal - fallen-amaranth - kellya - danith - Adelino De Sousa - carolinebrochard-gouis - tanya7 - sand-per - livnimwen - highlextoma - scarkwon - ornellapavoncelli - viviros - guliegulita - Pierre Deverly - Emeline Baudoin - docvince-2 - ubudje - justinetssr - omegazell-2 - loooti - thom_sw - jrmybouriez - jeff34490 - antoine-bolle - lstep - maxdl - jerome578 - remi_la_bete - thewhitesock - pitmartinz - Arnaud Guillot - guillaumelogic - silklr - chichounay - zemeckis - paul_doucet - jeromecosta - nounours0057 - Benoît Hervy - anthonydearo - oupsmax - kantor50 - fusilly - dmarech - razorjah - Grégory Jouguet - zas666 - brennos - Arnaud Postal - madjik49 - bb_r - pikouse - smissou - sensfan - Jérôme Canac - fred-287 - Erwan Guillou - chrisludambule - Aude Resseguier - selfani - nomade01 - hernan029 - raphalbigot - noheroes - morgane1212 - zia10 - rodionromanovitch - bladou - tatia2208 - lionelbenezech - toyotomi - donjon-legacy - mirs - frederic_l - cush - bedalika - flavienauger - fcases - loedus - Maxime Préaux - finalnico36 - tifraiz - xiapi - youkou-zoula - bourboncref - arnaudrenou - neidarius - sylweb - gnome06 - seriousoli - Guillaume Le Fort - michaelgrolleau - damalock - gunhed87 - dass17 - fabisims- brasoft - 414man - lesagealexandre3 - hawkmoon1970 - billking81 - pushreset - drumnam - soulsb - soulvoice - virus76 - caliban-4 - Franck Sergent - tom9991 - damiensimon16 - amelieassie - baptistesenecal - baptiste4af6fa325caa43e1 - Camille Monge - tidji77 - chyriu - ahrouns - maxlaumagrey - Sylvain Rozycki - ginettepatacrepe - kidney - Mélanie Salomon - robinfavier- Anthony RAGONNET - shaellys - apuyraimond - rembo-los - norochj - martialmaccari - braymika - Alexandra Maheo - jadjad9 - krbone14 - benjiir- menhir-2 - julienmarezza - Pascal Guilbault - svince - cas-siza - _seb_ - Laurent Champagne - joelor - Alexis Rouquet - minimoi76170 - Julien « Whisper » Dubots - laurentbrugiere - elylana - panayeeric - urfnir - zelwak - dyldoul - Tujou Akoa - Laurent Damilleville - julienlm - gabylbt - ouaiiiii - ninabenoit - sonic4489 - minuit-2 - fonch - fabius_scorpius - hellraizer - luthijohann - sebastienbarbay - seiyar - klown2 - olivierblanchard - johandjafar - dadaboulet - dcoly - diabloangel666 - vincec92 - makeup-2 - clems_achille - Quentin Thiberville - ragnellian - Patricia Durand - blueplanet1984 - ninbarbu - apothycaire - anthonyrousseau - gnucki - xenox - karen1807 - mitsuko-svvan - niarkus - mich2932 - saframa - kal91 - fredelrick - Nicolas Desmousseaux - Mathieu Fleurant - Frédéric Legendre - peanuts-2 - guillaumekai - angellife51530 - manamis - thengels - metalderock - Jérémy Magade - Firewatch et Ankapatt - villier-anatole - roletabille - drokmar - juliencope - naporigolo - huguesberthier - shankar-ratiney - sect83 - kanbo - carpman - Olivier Remazeilles - morticia77178 - rizzop - an-toinedecaseneuve - o-hasard13 - gobo - baluchon69 - tettartchampion- billomaw - intif - selenshade - florentjvr - dimoitout - fabbinours - longwor - dhervillezr - quentingonzalez - estellesabras- guy2095 - jeremybouvier - yessaipas - jaggerwock - janurg - ewen-6 - swannyrjl - pouss157 - jojolafrite13 - tristoo69 - akolfbb- jdscdj - chrischarton - sak - saaremaa - valdemar99 - vincenttevreh - Association des Pneus et des Jeux - Noé Féret - exalyon-thatjo - leoneos - Manon Perrodin - chairj - cyriljacquenet - makushiimu - sciaphile - tribouil - Pierre-Antoine Jezraoui - Romain Jezraoui - Sébastien Clerc - trickerion - olivier-ft - tony78000 - maloplexus - groumphillator - lambocouille - sakuradoremi - otylone - zechty - mojo17 - robinrousset - ti-bal1983 - tibal1983 - tibal1983 - touptoulou - flibus - Antoine Cabanne - jeremybrocthoren - wolfisheim - kalyos - opaopa - cheritos - gamnor - vador-mir - katin - goku_jr - az3l - julien0405 - laloutree - miked-2 - souldisinter - matlecat - tukse162 - elbarto2000 - vaniapocket - dougsigfrid - kaerizaky - zezette43 - rodnico - nicolas80 - lorundien - reneni - Steven Payet - lucspitzer - guidou_miminen - fifiloulou75011 - florian1363 - mdewavrin - cha-ribooh- worldwide_games - yamathorin - jux9999 - Johan Ariello - jdeheul - leprophet - crustycoco49 - annepm - casualpledgeur - olivier-19 - mrfred-dyg - araelis - galiciel - martinefinot - nanou03 - Anne Pillet-Marvie - drizzt67 - Gilles Caillot - darkakuma - davids_igo - cecileb39 - Mathieu Cavert - Nicolas Beaumont - thomasmunier-2 - alekskid - ca_su - iomniavlys- apidadi - sieurodolphe - Sammy Delmeule - roigo - arakanen - mig59260 - Cédric Lumann - dywoa - fabiendelatour - rollosman - samuellassine - samanthach - g3p4r - nsan - nifish - thryinn - Christophe Stamm - serialtea-cher22 - joejeux - danielmasson - akh2020 - longane.

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





Un jeu de Christophe Lauras
Illustrations : Christina Weinman
Illustrations additionnelles :
Cyasha Rain, Nyrmr, David Chaignon
Direction artistique : Emmanuel Soulié
Graphisme : Lucie Hourdequin
Logo : David Chaignon

Merci à tous les joueurs, bloggeurs, associations, amis et familles qui ont soutenu ce projet et particulièrement à Midi Libre, Tapimoket, Jeuxdeclik.com, Plateau Marmots, Jeugeek.com, Gamerstuff.fr, Ludovox, Paradoxe temporel , Vind'jeu, Les Dragons Nains, Sci-fi universe, L'association des pneus et des jeux.
Merci à Adrien Gomez pour les «effets spéciaux» et à Rémi Dura.

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

Sauvez la Princesse !

© 2019 Débacle Jeux, tous droits réservés.
www.debacle.fr