

IAN SEBASTIAN BACH & CÉDRICK CAUMONT

MAP Masters

MISSIONS COOP



RAPPEL DES CARTES

Cartes de Départ



Les Cartes de Départ sont les cartes qui peuvent être identifiées grâce à l'icône colorée . Chaque paquet contient 9 cartes. Lors de la Mise en Place d'une Mission, choisissez aléatoirement leur orientation.

Cartes Coop



Ces cartes sont utilisées pour le mode Coop, elles sont principalement des Boss ou des Salles spéciales. Elles sont identifiables grâce à leur référence «B-»Numéro.

Cartes Donjon



Ces cartes sont utilisées pour le mode Coop, elles sont principalement composées de Couloirs et de Salles. Elles sont identifiables grâce à leur référence «D-»Numéro.

RAPPEL DES RÈGLES

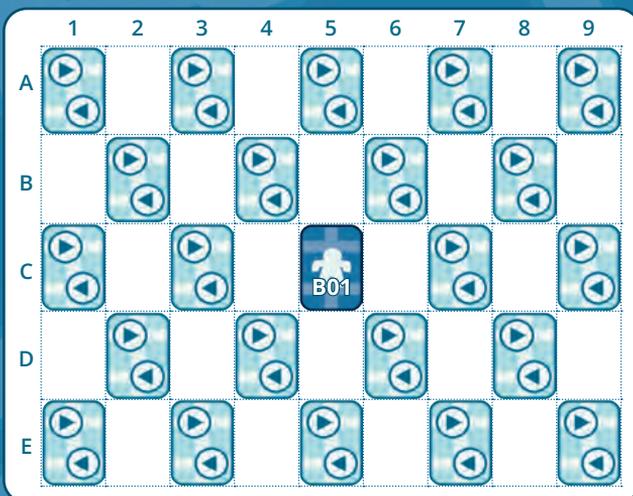
- Chaque Groupe ne peut réaliser qu'un seul des Objectifs.
- Un Pion Groupe peut avoir au maximum 1 Jeton des Fées de chaque type (Épée, Corde, Clé et Parchemin) et 2 Livres de Sorts.



0

JEAN-MICHEL

Jean-Michel le gobelin terrorise la région depuis bien trop longtemps. Caché au fond de son donjon, il a fait trembler tout un village de peur. Les villageois vous ont appelé pour mettre fin à ses méfaits. Vos quatre groupes d'aventuriers doivent unir leurs forces et accomplir des tâches précises pour réussir. Un groupe doit rassembler de l'or pour soudoyer les gardes à l'entrée. Un autre doit trouver des parchemins magiques afin de lancer un puissant sort de sommeil sur Jean-Michel. Un troisième groupe doit apporter des cordes pour attacher Jean-Michel pendant qu'il dort. Enfin, le dernier groupe, lourdement armé, termine la mission et l'élimine. Chaque étape est cruciale, et chaque décision peut tout changer. Saurez-vous coordonner vos efforts pour vaincre Jean-Michel et ramener la paix ?



MISE EN PLACE

Marché: Vous avez **5\$** à dépenser.

3 Paquets de Cartes de Départ utilisés

 Mélangez et placez **22 Cartes Départ** sur les positions indiquées plus haut.

Carte Boss

 Placez la Carte Boss **B01** (Jean-Michel) sur la position indiquée plus haut.

COMPOSITION DE LA PIOCHE

Type	Départ	3\$	4\$	5\$	6\$	total
Quantité	18	5	4	3	2	32

GROUPES

4 Pions Groupe sont utilisés.



Les joueurs choisissent où placer les Pions Groupe, chacun sur un côté différent du Tableau.

RÈGLES DE LA MISSION

Chaque Groupe doit rapporter le nombre requis d'un type d'icônes à une entrée spécifique.

Note: Rappelez vous que chaque groupe peut uniquement remplir une seule exigence d'un seul type d'icône.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Vaincre le Boss: Jean-Michel est vaincu quand ses 4 routes sont complétées dans n'importe quel ordre.

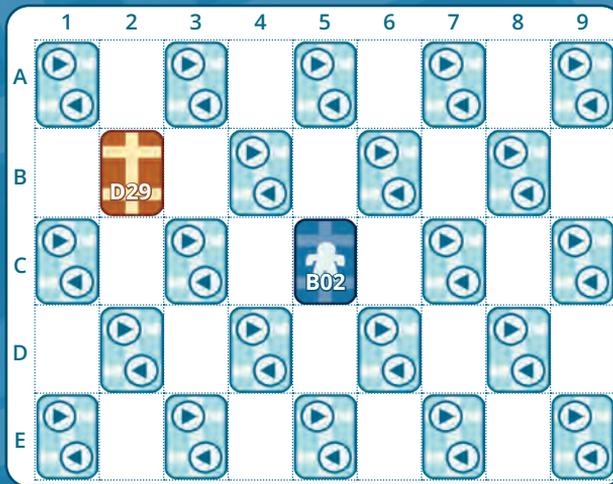
POINTS DE VICTOIRE

5 + 1 / espace vide restant + 1 / 5\$

1

JEAN-MI EST DE RETOUR

Bien que Jean-Michel le gobelin ait été vaincu, la paix ne dura pas longtemps. Au plus profond du donjon, son squelette maudit s'agita, animé par de sombres restes de magie... Comment est-ce possible ? Pour le vaincre, les quatre groupes doivent s'unir une fois de plus. Une prophétie gravée dans la pierre révèle le rituel : ses os doivent recevoir les mêmes objets qui ont causé sa chute. Le groupe qui avait autrefois rassemblé l'or doit maintenant placer des pièces dans sa cage thoracique. Les parchemins magiques doivent être brûlés au-dessus de son crâne. Un autre groupe doit apporter une paire rare de bottes volantes, tandis que le dernier amène des clés anciennes — sans elles, son âme ne pourra être enfermée. Le temps presse. S'ils échouent, le squelette de Jean-Michel s'élèvera... avec des ailes. Le destin du village ne tient plus qu'à un fil.



MISE EN PLACE

Marché: Vous avez 5\$ à dépenser.

3 Paquets de Cartes de Départ utilisés.



Mélangez et placez **21 Cartes Départ** sur les positions indiquées plus haut.

Cartes de Donjon, Boss et Artéfact.



Placez la Carte Boss **B02** (Jean-Michel 2) sur la position indiquée plus haut.



Placez la Carte **D29** sur la position indiquée plus haut.



Placez l'Artéfact "**Bottes Volantes**" sur la carte **D29**.

COMPOSITION DE LA PIOCHE

Type	Départ	3\$	4\$	5\$	6\$	total
Quantité	18	4	5	5	4	36

GROUPES

4 Pions Groupe sont utilisés.



Les joueurs choisissent où placer les Pions Groupe, chacun sur un côté différent du Tableau.

RÈGLES DE LA MISSION



Quand un Groupe entre sur la carte **D29**, liez l'Artéfact à ce Groupe à l'endroit où il est entré sur la carte.

Chaque Groupe doit rapporter le nombre requis d'un type d'icônes à une entrée spécifique de la carte Boss.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Jean-Michel (**B02**) est vaincu quand ses 4 routes ont été complétées.

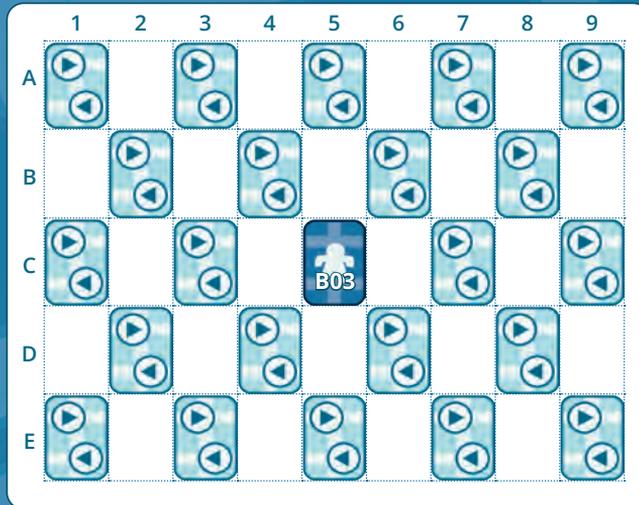
POINTS DE VICTOIRE

6 + 1 / espace vide restant + 1 / 2 Tonneaux.

2

KAREN, LA REINE DES FÉES.

Depuis des siècles, le Peuple des Fées vendait ses objets magiques pour aider les aventuriers. Mais aujourd'hui, un terrible secret a été révélé : la Reine des Fées soutient en secret les Forces des Ténébres. Rusée et insaisissable, elle tire les ficelles dans l'ombre, faisant basculer le monde vers le chaos. Il est temps de mettre un terme à sa trahison. Cette fois, vous ne pouvez plus compter sur la magie féerique qui vous aidait autrefois — elle est désormais interdite. Vos quatre groupes doivent s'aventurer au cœur de son domaine et retrouver la Reine dans son sanctuaire caché. Seule une attaque parfaitement coordonnée pourra la vaincre et placer une nouvelle reine sur le trône. Aurez-vous la force d'abattre une ancienne alliée devenue une ennemie jurée ?



MISE EN PLACE

Marché: Vous avez **4\$** à dépenser, mais vous ne pouvez pas acheter de jeton des Fées.



3 Paquets de Cartes de Départ utilisés.



Mélanguez et placez **22 Cartes Départ** sur les positions indiquées plus haut.

Carte Boss



Placez la Carte Boss **B03** (Karen) sur la position indiquée plus haut.

COMPOSITION DE LA PIOCHE

Type	Départ	3\$	4\$	5\$	6\$	total
Quantité	18	6	5	3	2	34

GROUPES

4 Pions Groupe sont utilisés.



Les joueurs choisissent où placer les Pions Groupe, chacun sur un côté différent du Tableau.

RÈGLES DE LA MISSION

Chaque Groupe doit rapporter le nombre requis d'un type d'icônes à une entrée spécifique de la carte Boss.

Karen est immunisée aux jetons des Fées.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Karen, la Reine des Fées est vaincue quand ses 4 routes ont été complétées.

POINTS DE VICTOIRE

7 + 1 / espace vide restant + 1 / 5\$

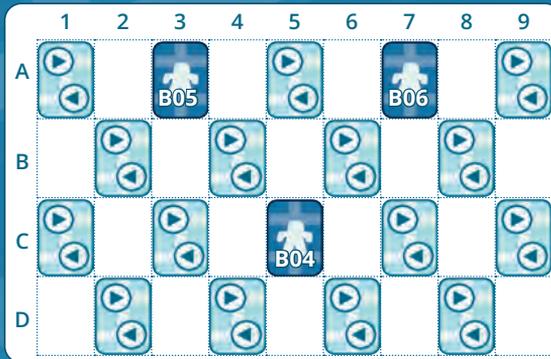
3

VLAD LE NÉCROMANCIEN

Jean-Michel n'était qu'un pion : il a été ressuscité par Vlad le Nécromancien. Cette créature maléfique enlève les jeunes du village pour satisfaire son appétit insatiable. Il est temps d'éradiquer cet être immonde qui rôde dans les profondeurs de son sinistre donjon. Malheureusement, l'un de vos groupes est en retard — vous devrez partir en mission à seulement trois...

Le nécromancien semble faible et vulnérable, mais il est protégé par deux puissants cristaux magiques qui le rendent invincible. Vous devez d'abord explorer le donjon, localiser les deux pierres et les détruire avant de pouvoir affronter le Maître dans sa crypte !

Heureusement, la nouvelle Reine des Fées a rouvert son marché pour vous.



MISE EN PLACE

Marché: Vous avez **4\$** à dépenser.

2 Paquets de Cartes de Départ utilisés

Mélangez et placez **15 Cartes Départ** sur les positions indiquées plus haut.

Carte Boss

Placez la Carte Boss **B04** (Vlad), **B05** (Cristal Rouge) et **B06** (Cristal Bleu) aux positions indiquées plus haut.

COMPOSITION DE LA PIOCHE

Type	Départ	3\$	4\$	5\$	6\$	total
Quantité	14	5	5	0	0	24

GROUPES

3 Pions Groupe sont utilisés.



Les joueurs choisissent où placer les Pions Groupe, chacun sur un côté différent du Tableau.

RÈGLES DE LA MISSION

1 Groupe devra ramener 7 Épées jusqu'à un des entrées du Cristal Rouge.

1 Groupe devra ramener 7 Parchemins Magiques jusqu'à une des entrées du Cristal Bleu.

Ensuite le dernier Groupe devra amener une Épée jusqu'à une des entrées de la Carte Boss Vlad.

CONDITIONS DE VICTOIRE



Vaincre le Boss : Vlad est vaincu par une simple Épée amenée jusqu'à l'une des entrées de sa carte. Cependant, cela ne peut être accompli qu'une fois que les 2 Cristaux ont été détruits.

POINTS DE VICTOIRE

7 + 1 / espace vide restant + 1 / 5\$

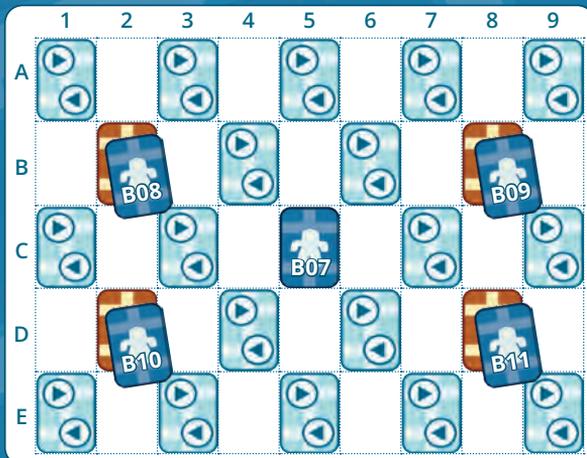
4

MARKUS, LE COLLECTIONNEUR

Le Collectionneur, un être maudit, puise sa puissance dans quatre serviteurs, chacun dissimulé dans une partie reculée de son labyrinthe. Pour lever sa malédiction, vous devrez affronter ces sbires un par un. Chaque rencontre prend la forme d'une mission particulière — accomplissez-la, et le serviteur s'enfuira, vous permettant de fouiller son repaire à la recherche d'une précieuse gemme de pouvoir.

Il y a bien longtemps, le Collectionneur a reçu ces gemmes de Vlad lui-même, les liant à une sombre ambition. À présent, rassembler les quatre gemmes et les rapporter au Collectionneur est le seul moyen de briser son emprise et de le vaincre une bonne fois pour toutes.

Vos Groupes sauront-ils coopérer, surmonter les épreuves et triompher de l'ombre du Collectionneur ?



MISE EN PLACE

Marché: Vous avez 4\$ à dépenser.

2 Paquets de Cartes de Départ utilisés



Mélanguez et placez **18 Cartes Départ** sur les positions indiquées plus haut.

Cartes Donjon, Spires, Boss & Artéfacts



Mélanguez et placez aléatoirement face cachée les cartes **D11, D56, D64, D65** sur les positions **2B, 8B, 2D** et **8D**.



Spires: Placez les cartes **B08** (Darius), **B09** (Mattis), **B10** (Patrick) et **B11** (Sam) au-dessus des cartes retournées dans les positions indiquées plus haut.

Boss: Placez la carte Collectionneur Markus **B07** au centre (Position **5C**).



Créez une réserve avec les 4 **Artéfacts: Perle, Diamant, Rubis et Émeraude.**

COMPOSITION DE LA PIOCHE

Type	Départ	3\$	4\$	5\$	6\$	total
Quantité	18	6	5	3	2	34

GROUPES

4 Pions Groupe sont utilisés.



Les joueurs choisissent où placer les Pions Groupe, chacun sur un côté différent du Tableau.

RÈGLES DE LA MISSION

Quand une route est complétée jusqu'à 1 des 4 Spires avec l'exigence demandée, la carte de ce Spire est retirée:

- La Carte Donjon en-dessous est révélée et les joueurs peuvent décider dans quelle orientation ils veulent placer la carte.
- Sélectionnez aléatoirement un des Artéfacts, il est alors placé sur la Carte Donjon qui vient d'être dévoilée à l'endroit où le groupe est entré sur la carte. Cet Artéfact est alors lié à ce Groupe, qui est en charge de le transporter.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le Collectionneur est vaincu quand ses 4 routes ont été complétées.

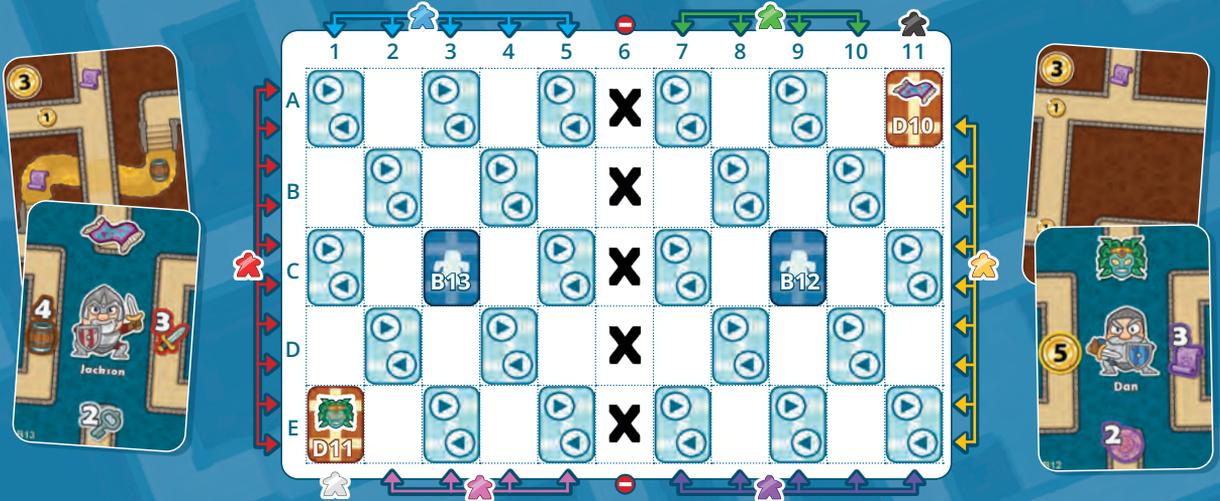
POINTS DE VICTOIRE

8 + 1 / Espace vide restant + 1 / 2 Tonneaux.

5

LES CHEVALIERS JUMEAUX

Votre objectif est de rassembler des Objets indispensables pour vaincre les deux Chevaliers Jumeaux, mais le labyrinthe est séparé par un vaste canyon mortel. La seule manière de le traverser est d'emprunter des Cercles Magiques. Au centre de chaque moitié du labyrinthe vous attendent les Chevaliers Jumeaux : Dan, rusé et insaisissable, règne sur la moitié est avec des pièges et des illusions. Jackson, fort et impitoyable, défend la moitié ouest par la force brute. Ce n'est qu'en rassemblant les objets sacrés que vous découvrirez le pouvoir secret enfoui au cœur du labyrinthe.



MISE EN PLACE

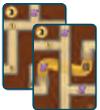
Marché: Vous avez 4\$ à dépenser.

3 Paquets de Cartes de Départ utilisés.



Mélangez et placez **22 Cartes Départ** sur les positions indiquées plus haut.

Cartes Donjon, Boss & Artéfacts



Placez les Cartes Donjons **D10** et **D11** dans les positions indiquées plus haut.



Placez la Carte Boss **B12** (Dan) et **B13** (Jackson) aux positions indiquées plus haut.



Placez l'Artéfact "Tapis Volant" sur la Carte Donjon **D10**.



Placez l'Artéfact "Tête de Méduse" sur la Carte Donjon **D11**.

COMPOSITION DE LA PIOCHE

Type	Départ	3\$	4\$	5\$	6\$	total
Quantité	18	5	5	3	2	33

GROUPES

8 Pions Groupe sont utilisés.



Les joueurs choisissent où placer les Pions Groupe, **3 Groupes sur la partie Droite du Tableau**, **1 sur chaque côté** (pas sur la colonne 6), **3 Groupes sur la partie Gauche du Tableau**, **1 sur chaque côté** (pas sur la colonne 6), **1 Groupe en haut de carte D10** et **1 Groupe en bas de la carte D11**.

Les deux Groupes qui commencent sur les cartes **D10** et **D11** reçoivent les Artéfacts correspondants.

RÈGLES DE LA MISSION

Aucune carte ne peut être placée dans les positions marquées avec un «X» (vous pouvez utiliser des Cartes Objectives (Versus) comme rappel).

CONDITIONS DE VICTOIRE

Vaincre les 2 Boss: un Chevalier est vaincu quand ses 4 routes ont été complétées dans n'importe quel ordre.

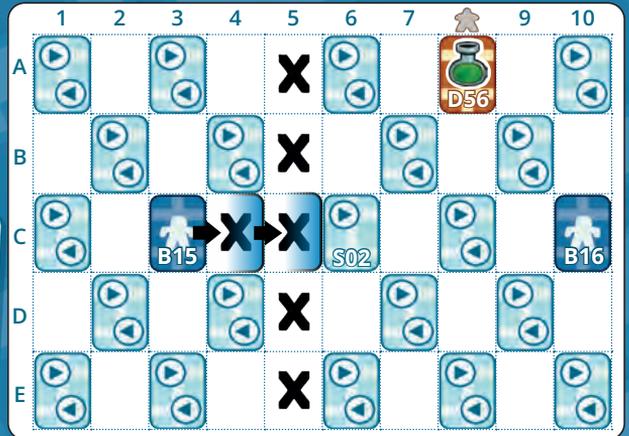
POINTS DE VICTOIRE

6 + 1 /espace vide restant (pas la colonne 6) + 1 /5\$

6

L'ARAIGNÉE ET LA RIVIÈRE

Après avoir vaincu les jumeaux, deux groupes se tiennent au bord d'une rivière sombre qui serpente au travers du labyrinthe sur la partie Ouest. Un radeau de fortune les attend. Leur mission : traverser les eaux et atteindre le repaire de Kankra, la Reine Araignée. Ils savent qu'ils ne peuvent affronter la créature seuls. Deux autres groupes avancent par des chemins différents, en transportant un poison mortel, élaboré à partir du venin de Tête de Méduse trouvé dans le domaine de Dan. Ce n'est qu'en unissant leurs forces que les quatre groupes pourront empoisonner la bête et la vaincre.



MISE EN PLACE

Marché: Vous avez 4\$ à dépenser.

3 Paquets de Cartes de Départ utilisés.

Mélangez et placez 19 Cartes Départ sur les positions indiquées plus haut.

Placez une Carte de Départ avec le numéro 2 sur la position 6C.

Cartes Donjon, Radeau, Boss & Artéfacts

Placez la Carte D56 sur la position indiquée plus haut.

Placez l'Artéfact «Poison» sur la carte D56.

Placez la Carte Radeau (B15) et la Carte Kankra l'Araignée (B16) aux positions indiquées plus haut.

GROUPES

4 Pions Groupe sont utilisés.

Les joueurs placent les Pions Groupe, 1 Groupe sur un des côtés de la partie droite du Tableau, 2 Groupes sur des côtés différents de la partie gauche du Tableau, et 1 Groupe en haut de la carte D56, celui-ci reçoit l'Artéfact «Poison».

COMPOSITION DE LA PIOCHE

Type	Départ	3\$	4\$	5\$	6\$	total
Quantité	18	6	5	4	3	36

RÈGLES DE LA MISSION

- La Barrière: aucune carte ne peut être jouée dans les positions notées avec un «X».

- Quand une route est complétée jusqu'au Radeau (B15), le Radeau se déplace de 1 position vers la droite (tous les Pions sur le Radeau se déplacent également). Une fois que les deux routes jusqu'au Radeau sont complétées, les deux Pions Groupe sont placés sur la Carte de Départ numéro 2 (en position 6C) chacun sur une entrée du côté gauche de la carte.

- Une fois le Radeau déplacé, des cartes peuvent être jouées sur ses précédentes positions.

IMPORTANT: Aucun moyen de téléportation n'est autorisé à travers la Barrière (colonne 5) entre les zones Gauche et Droite du Tableau.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le Radeau doit avoir bougé de 2 positions en ayant transporté 2 Groupes. Kankra l'Araignée est vaincue quand ses 4 routes ont été complétées dans n'importe quel ordre.

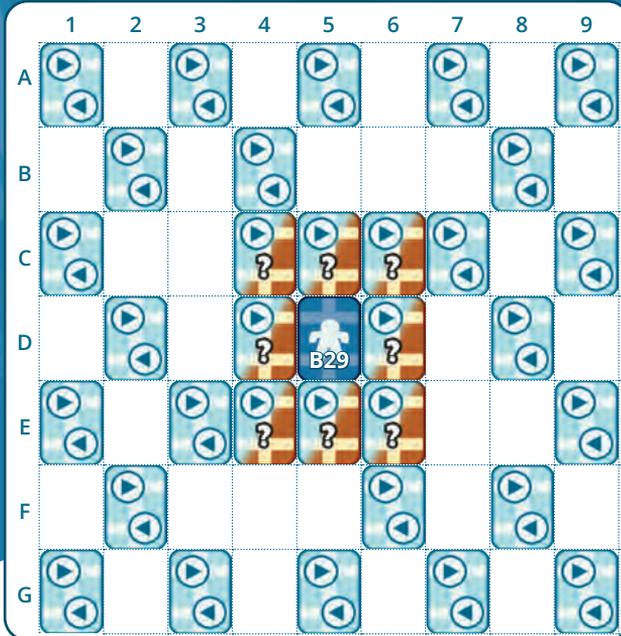
POINTS DE VICTOIRE

8 + 1 / espace vide restant (ignorez la colonne 5).

7

LE CHEVALIER DES BRUMES

Les quatre Groupes s'enfoncent maintenant plus profondément dans le labyrinthe. Un brouillard épais et surnaturel est présent tandis que les murs se déplacent silencieusement autour d'eux. Quelque part devant eux se cache le prochain gardien, dissimulé derrière des couches d'illusions et de brume. Pour vaincre Houdini, les aventuriers devront localiser et livrer différents Objets. Ce n'est qu'en communiquant efficacement et en résolvant les chemins mouvants que vous pourrez aider les Groupes à atteindre le gardien et à survivre à ce qui les attend.



GROUPES

4 Pions Groupe sont utilisés.



Les joueurs choisissent où placer les Pions Groupe, chacun sur un côté différent du Tableau.

MISE EN PLACE

Marché: Il y a trop de brouillard, vous ne trouvez pas le Marché, désolé...

3 Paquets de Cartes de Départ utilisés.



Mélangez et placez **24 Cartes Départ** sur les positions indiquées, les 3 Cartes restantes sont utilisées comme du Brouillard (voir ci-dessous).

Les Cartes Brouillard



Mélangez et distribuez aléatoirement et face cachée **5 Cartes Donjon (valeurs: 1 de 3\$, 1 de 4\$, 1 de 5\$ et 2 de 6\$)** et **3 Cartes de Départ** (les cartes restantes) sur les 8 positions indiquées plus haut (4C-5C-6C-4D-6D-4E-5E-6E).

Houdini, Le Chevalier Des Brumes



Placez la Carte **Houdini (B29)** sur la position indiquée plus haut.

COMPOSITION DE LA PIOCHE

Type	Départ	3\$	4\$	5\$	6\$	total
Quantité	18	5	4	2	1	30

RÈGLES DE LA MISSION

Retournez la carte Brouillard voisine lorsqu'une carte est jouée dans l'emplacement vide adjacent (**5B, 6B, 3C, 3D, 7D, 7E, 4F, 5F**). La carte révélée peut être pivotée de 180 degrés ou échangée avec une autre carte Brouillard déjà révélée. La carte Brouillard avec laquelle vous échangez ne peut pas être pivotée.

IMPORTANT: Les cartes avec des Chemins dessinés ne peuvent plus être échangées.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Houdini, le Chevalier des Brumes est vaincu quand ses 4 routes ont été complétées.

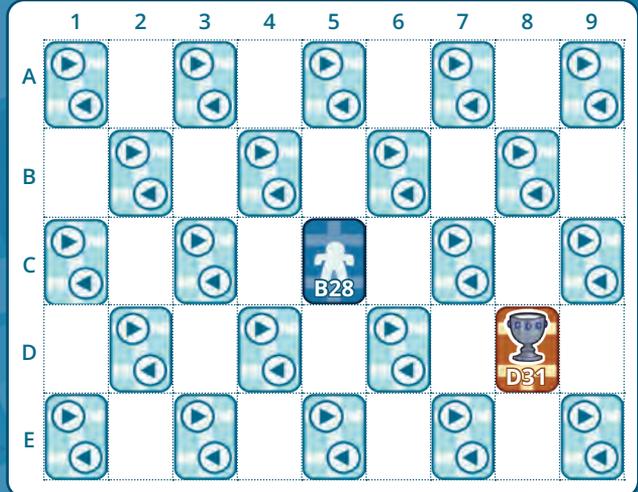
POINTS DE VICTOIRE

3 + 1 / espace vide restant + 3 / Corde (inutilisée)

8

KITTY LA DESTRUCTRICE

Alors que le brouillard se dissipe, le labyrinthe tremble et ouvre un passage menant à la prochaine menace. Le sol est noirci, les murs brisés — rien ne survit près de cette force destructrice. Au centre du labyrinthe se dresse le Gardien. Les quatre Groupes avancent, conscients que la force brute ne suffira pas. Ce boss doit être vaincu rapidement, sinon le labyrinthe s'effondrera sur lui-même. Un aventurier amène une Coupe sacrée remplie de lait, récupéré sur Kankra, la Reine Araignée. Avant que le coup final ne puisse être porté, Kitty devra boire le lait d'araignée — ce n'est qu'alors que le chemin à venir se révélera.



MISE EN PLACE

Marché: Le Marché a été détruit, désolé...

3 Paquets de Cartes de Départ utilisés.



Mélangez et placez **21 Cartes Départ** sur les positions indiquées plus haut.

Cartes Donjon, Boss & Artéfacts



Placez la Carte **D31** sur la position indiquée plus haut.



Placez l'Artéfact «**Coupe**» sur la carte **D31**.



Placez la Carte Boss **Kitty (B28)** sur la position indiquée plus haut

GROUPES

4 Pions Groupe sont utilisés.



Les joueurs choisissent où placer les Pions Groupe, chacun sur un côté différent du Tableau.

COMPOSITION DE LA PIOCHE

Type	Départ	3\$	4\$	5\$	6\$	total
Quantité	18	4	4	3	2	31

RÈGLES DE LA MISSION

Après que la 4ème carte ait été jouée dans le tableau, une étape supplémentaire est ajoutée:

- Après avoir joué une carte dans le tableau, le joueur qui l'a posée choisit et enlève 1 carte du tableau parmi celles déjà jouées (même celles du Tableau de base).

IMPORTANT: La Carte Kitty, la Carte Donjon (D31), et les cartes avec des chemins tracés ne peuvent pas être détruites.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Kitty, la Destructrice est vaincue quand ses 4 routes ont été complétées dans n'importe quel ordre.



2 icônes Ciseaux doivent avoir été rencontrées par le Groupe qui accomplit cette exigence.

POINTS DE VICTOIRE

9 + 1 / Espace vide restant + 1 / Tonneau (Ils sont remplis de lait !)

9

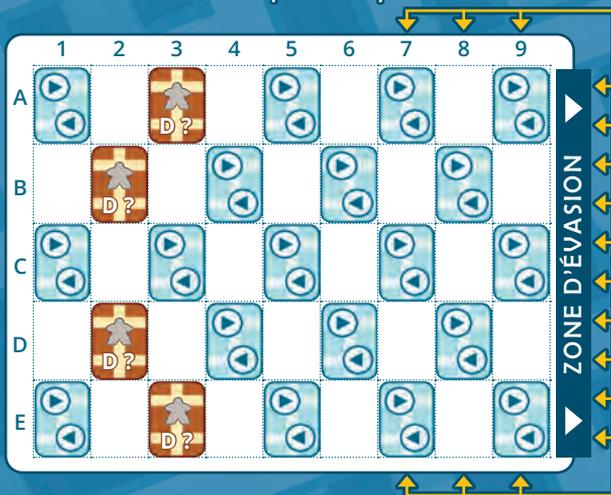
L'ÉVASION

Les Groupes ont une nouvelle mission : secourir quatre prisonniers. Mais chacun d'eux présente un défi particulier. L'un déteste la magie. Un autre a passé tant de temps enchaîné que le simple bruit d'un verrou le plonge dans la panique. Le troisième est une vieille femme aux genoux fragiles. Le dernier tremble rien qu'à l'idée de s'approcher de monstres. Pour réussir, les aventuriers devront se séparer, choisir leur chemin avec soin, et guider chaque prisonnier sur une route adaptée à sa peur.

J'ai peur des Monstres !



Je déteste la Magie !



Départs possibles

Ne m'enfermez pas !



Doucement jeune homme...



MISE EN PLACE

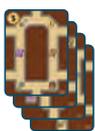
Marché: Le Marché est revenu ! Vous avez **4\$** à dépenser.

3 Paquets de Cartes de Départ utilisés.



Mélangez et placez **19 Cartes Départ** sur les positions indiquées plus haut.

Cartes Donjon (Cellules) & Prisonniers



Mélangez et placez aléatoirement face visible les cartes **D10, D14, D24** et **D56** dans les 4 positions indiquées ce seront les Cellules. Ces cartes sont des cartes Palier.



Placez aléatoirement les Minis (Mauve, Rouge, Jaune et Verte) chacun sur une des 4 Cellules. Ces Minis représentent les prisonniers.



Prenez la carte **B17** (le dos) en guise de Rappel.

GROUPES

4 Pions Groupe sont utilisés.



Les joueurs choisissent où placer les Pions Groupe: sur les positions du haut ou du bas des colonnes 7 / 8 / 9 ou encore à droite de la colonne 9.

COMPOSITION DE LA PIOCHE

Type	Départ	3\$	4\$	5\$	6\$	total
Quantité	18	4	3	2	2	29

RÈGLES DE LA MISSION

Chaque Groupe devra escorter un prisonnier jusqu'à une sortie de la Zone d'Évasion située à DROITE du Tableau. Quand un Groupe entre dans une Cellule, placez le Prisonnier à l'endroit où le Groupe est entré. Ce groupe est désormais chargé de l'escorter.

Chaque prisonnier a des restrictions:



L'Homme terrifié: il ne peut pas croiser de Monstres.



La Vieille Dame: ne peut pas aller au Niveau Inférieur.



L'Elfe: est terrorisée par les Cadenas et ne peut pas passer au travers.



Le Moine: est effrayé par la Magie. Il ne peut utiliser aucun moyen de Téléportation.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Délivrez chaque prisonnier de sa cellule et escortez-le jusqu'à la Zone d'Évasion.

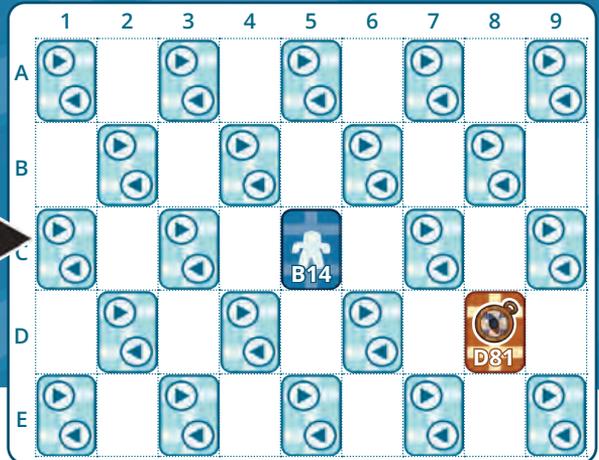
POINTS DE VICTOIRE

9 + 1 / espace vide restant + 1 / 5\$

10

JEAN-MI, L'IMPRÉVISIBLE

Bien qu'autrefois vaincu et amené à se reposer en paix, le squelette de Jean-Michel s'agite de nouveau — cette fois, non par rage, mais dans une errance sans but. Dépourvu de malveillance, Jean-Michel semble perdu, comme en quête de quelque chose qu'il ne parvient pas à trouver. Les textes anciens parlent d'une relique: une boussole ayant appartenu à Jean-Michel de son vivant, pointant non pas vers le nord, mais vers son foyer. Seule sa remise entre ses mains osseuses pourra apaiser son âme tourmentée. Mais ses mouvements sont imprévisibles, et le temps presse. Si les groupes échouent à le retrouver et à lui offrir la boussole, son errance pourrait ne jamais finir...



MISE EN PLACE

Marché: Vous avez 4\$ à dépenser.

3 Paquets de Cartes de Départ utilisés.



Mélangez et placez 21 Cartes Départ sur les positions indiquées plus haut.

Cartes Donjon, Boss & Artéfacts



Prenez les Cartes Objectifs du Mode Versus et créez une pioche.



Placez la Carte **B14** (Jean-Michel 3) à la position indiquée plus haut.

Prenez la carte **B17** pour Rappel.



Placez la Carte **D81** sur la position indiquée plus haut.



Placez l'Artéfact «**Boussole**» sur la carte **D81**. Le premier Groupe à y entrer reçoit l'Artéfact désormais lié au Groupe.

GROUPES

4 Pions Groupe sont utilisés.



Les joueurs choisissent où placer les Pions Groupe, chacun sur un côté différent du Tableau.

COMPOSITION DE LA PIOCHE

Type	Départ	3\$	4\$	5\$	6\$	total
Quantité	18	4	4	4	2	32

RÈGLES DE LA MISSION

Chaque tour, AVANT que le joueur actif ne joue sa carte, il tire une carte de la Pioche d'Objectifs VERSUS pour déterminer dans quelle direction Jean-Michel l'Imprévisible se déplace (voir le schéma ci-dessus).

Ensuite, Jean-Michel se déplace d'une case dans la direction indiquée (Il se peut qu'il recouvre une carte).

Les joueurs choisissent la direction du déplacement lorsque l'icône d'Objectif n'apparaît pas dans le schéma ci-dessus. Si un déplacement devait amener Jean-Michel à sortir du tableau ou à recouvrir la carte **D81**, il se déplace alors dans la direction exactement opposée.

Une fois qu'une des routes de Jean-Michel a été dessinée jusqu'à lui, il ne se déplace plus.



L'Objectif Chemin Croisé exige que le Chemin se croise lui-même deux fois pour être complété. Seul le Groupe qui réalise cet Objectif peut ignorer deux fois la règle de base.

Le Livre de Sorts SB-06 n'est pas utilisable dans cette mission.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Jean-Michel est vaincu quand ses 4 routes ont été complétées dans n'importe quel ordre.

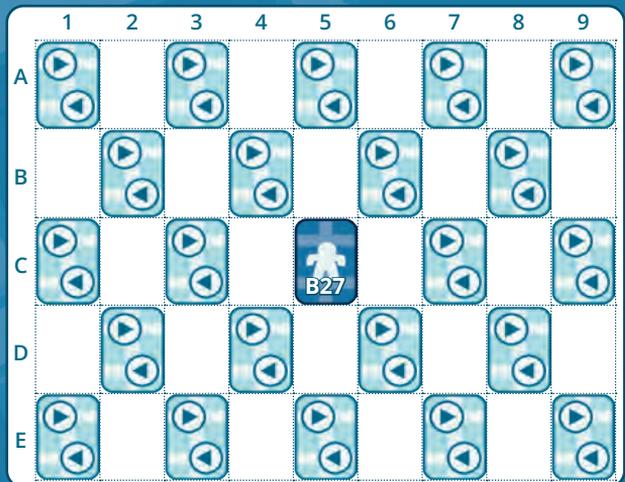
POINTS DE VICTOIRE

10 + 2 / Espace vide restant.

11

OWEN LE DRAGON

Au cœur du donjon, les flammes vacillent et la fumée s'enroule entre les pierres brisées. Un dragon s'est éveillé — immense, ancien et furieux. Sa présence déforme l'air lui-même, et son feu menace de consumer jusqu'à la roche. Quatre aventuriers s'avancent, chacun avec un rôle crucial. L'un doit livrer huit anciens Tonneaux remplis d'encens capable d'attirer les dragons. Un autre porte huit pièces d'or, autrefois utilisées par des rois pour apaiser les esprits du feu. Un troisième transporte huit épées enchantées, chacune forgée pour percer les écailles draconiques. Le dernier doit activer quatre Cercles Magiques afin d'affaiblir les ailes du dragon en plein vol. Leur synchronisation devra être parfaite, leurs trajets précis. Ce n'est que si les quatre réussissent leur tâche que le Dragon pourra être vaincu et que le labyrinthe retrouvera enfin la paix.



MISE EN PLACE

Désolé, le Marché a été brûlé par Owen, le Dragon !

3 Paquets de Cartes de Départ utilisés.



Mélangez et placez **22 Cartes Départ** sur les positions indiquées plus haut.

Carte Boss



Placez la Carte **B27** (Owen) sur la position indiquée plus haut.

GROUPES

4 Pions Groupe sont utilisés.



Les joueurs choisissent où placer les Pions Groupe, chacun sur un côté différent du Tableau.

COMPOSITION DE LA PIOCHE

Type	Départ	3\$	4\$	5\$	6\$	total
Quantité	18	5	4	3	2	32

RÈGLES DE LA MISSION



La route des Cercles Magiques exige que le chemin rencontre les Cercles Magiques à quatre reprises pour être complétée.

Le Groupe qui s'occupe de cette exigence ne doit pas forcément avoir utilisé les Cercles Magiques pour se téléporter.

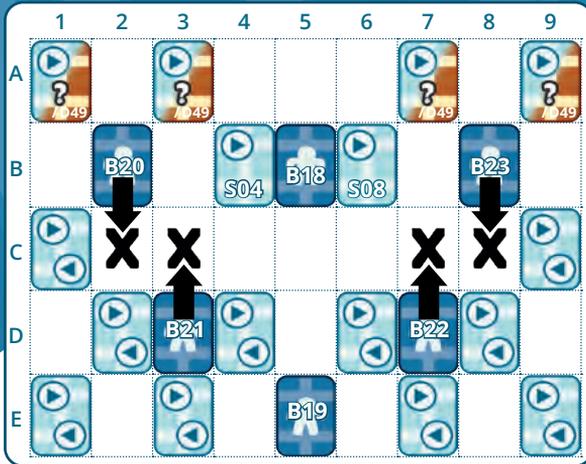
CONDITIONS DE VICTOIRE

Owen le Dragon, est vaincu quand ses 4 routes ont été complétées dans n'importe quel ordre.

POINTS DE VICTOIRE

1 / 1\$ (non-utilisé)

Les joueurs doivent accomplir les quatre objectifs d'Olivia l'Enchanteresse dans un labyrinthe en perpétuel changement. À chaque objectif accompli, une partie du donjon se déplace, redéfinissant les chemins et révélant de nouvelles stratégies à adopter. Une fois les quatre objectifs d'Olivia l'Enchanteresse réalisés, les joueurs pourront enfin affronter les épreuves d'Hannah la Baronne. L'objectif ultime : restaurer le pouvoir d'Hannah la Baronne en lui remettant sa couronne. Mais seuls ceux capables de s'adapter et de coopérer triompheront.



MISE EN PLACE

Marché: Vous avez **5\$** à dépenser.

2 Paquets de Cartes de Départ utilisés.

 Assurez-vous qu'une **Carte Départ** avec **numéro 4** est en position **4B** et qu'une **Carte Départ** avec le **numéro 8** est à la position **6B**.

 Mélangez et placez **10 Cartes Départ** sur les positions indiquées plus haut.

 Mélangez **3 Cartes Départ** avec la Carte **D49** et placez-les aléatoirement sur les positions indiquées de la rangée A.

Cartes Boss et Artéfact

 Placez les cartes **B19** (Olivia), **B20**, **B21**, **B22**, **B23** et **B18** (Hannah) sur les positions indiquées plus haut.

 Placez l'Artéfact «**Couronne**» sur la carte **D49**. Le premier Groupe à entrer sur cette carte, reçoit l'Artéfact «**Couronne**».

GROUPES

8 Pions Groupe sont utilisés.

 Les joueurs choisissent où placer les 8 Pions Groupe: 2 Pions Groupe sur chaque côté différent du Tableau.



COMPOSITION DE LA PIOCHE

Type	Départ	3\$	4\$	5\$	6\$	total
Quantité	18	4	4	2	1	29

RÈGLES DE LA MISSION

Aucune Carte ne peut être jouée sur les positions marquées avec un «X».



Dès qu'une route est complétée vers Olivia l'Enchanteresse (**B19**), le joueur choisit quelle Carte Coulissante (**B20 / B21 / B22 / B23**) faire glisser jusqu'à sa position finale. Des cartes peuvent maintenant être jouées sur les positions précédemment occupées par les Cartes Coulissantes.

Quand deux Cartes Coulissantes d'une paire sont alignées, elles peuvent être utilisées pour compléter des itinéraires vers la carte de la Boss Baronne (**B18**).

Un Chemin ne peut pas être dessiné sur une Carte Coulissante si elle n'est pas dans sa position finale.

Un Chemin ne peut pas être dessiné sur une Carte Coulissante si elle n'est pas dans sa position finale.

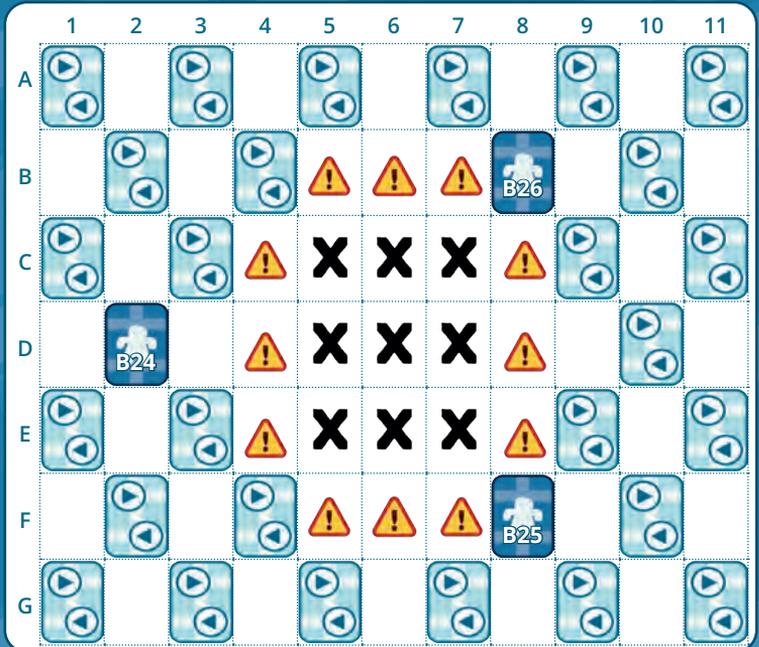
CONDITIONS DE VICTOIRE

Complétez les 4 chemins jusqu'à l'Enchanteresse (**B19**) pour faire glisser les 4 Cartes Coulissantes. Seulement après, vous pourrez réaliser les 4 routes de la Baronne (**B18**).

POINTS DE VICTOIRE

12 + 2/ Espace vide restant

Au centre du labyrinthe final se trouve l'Abysses, un gouffre immense et sans fond. S'il n'est pas scellé, il dévorera le monde entier. Trois aventuriers sont choisis pour accomplir un rituel : tracer un cercle autour de l'Abysses en transportant des Artéfacts anciens d'un Pilier à l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois qu'un Groupe porte un Artéfact, la téléportation lui est interdite ! Un seul faux pas, et les ténèbres au centre s'éveilleront.



MISE EN PLACE

Marché : Le Marché a été englouti par l'Abysses, désolé...

3 Paquets de Cartes de Départ utilisés.

 Mélangez et placez **27 Cartes Départ**  sur les positions indiquées plus haut.

Carte Boss (Piliers) & Artéfacts

 Placez les cartes **B24**, **B25** et **B26** sur les positions indiquées (le haut des cartes vers le haut du tableau).

 Placez les **3 Artéfacts** (Canard, Fleur et Boussole), chacun sur la Croix d'une carte Pilier.

GROUPES

3 Pions Groupe sont utilisés.

 Les joueurs choisissent où placer les Pions Groupe, chacun sur un côté différent du Tableau.

COMPOSITION DE LA PIOCHE

Type	Départ	3\$	4\$	5\$	6\$	total
Quantité	18	4	3	2	1	28

RÈGLES DE LA MISSION

Aucune carte ne peut être jouée sur les positions marquées d'un « X » (vous pouvez utiliser des Cartes Objectif du mode Versus face cachée pour éviter d'y jouer).

IMPORTANT : À partir du 3ème tour et tous les 3 tours suivants, après avoir joué une carte, le joueur actif retire 1 carte se trouvant sur une case avec  (s'il y en a une). Si une telle carte comporte un chemin tracé, la mission est perdue !

CONDITIONS DE VICTOIRE

Créez un **chemin ininterrompu** reliant chaque Pilier au Pilier suivant afin de former un cercle approximatif autour de l'Abysses, et **sans utiliser de téléportation**.

Chaque Artéfact doit être déplacé de son Pilier de départ vers le Pilier suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, tout en réalisant également la condition de chaque Pilier.

IMPORTANT: Une fois qu'un Groupe prend un Artéfact, il ne peut plus utiliser aucune sorte de téléportation.

POINTS DE VICTOIRE

13 + 2 / Carte restante dans la Pioche.

