



LIVRET DE RÈGLES



BATMAN

INFILTRATION

LE JEU À IDENTITÉS SECRÈTES

404
EDITIONS

k
KACCEM



MATÉRIEL

- ① 1 plateau Gotham City
- ② 12 cartes Super-Vilain
- ③ 11 cartes Identité secrète
(7 Vilain et 4 Batman Family)
- ④ 49 cartes Action
- ⑤ 1 jeton Chef
- ⑥ 2 jetons Bat Signal
- ⑦ 1 jeton Batmobile
- ⑧ 1 jeton Pièce
- ⑨ 1 jeton Gaz
- ⑩ 1 jeton Freeze
- ⑪ 1 jeton Jauge
- ⑫ 4 jetons Homme de Main



BATMAN

INFILTRATION

*Un jeu de la Team Kaedama
5-10 joueurs, à partir de 14 ans, 30 minutes.*



PRINCIPE

Les Vilains se sont alliés pour plonger Gotham City dans le chaos. Ils envoient leurs sbires dans les lieux clés de la ville pour conduire leur manigances. Heureusement la Batman Family a infiltré leurs rangs et cherche à éviter la catastrophe.

BUT DU JEU

Le but du jeu est différent en fonction de votre carte Identité :

- **Les membres de la Batman Family gagnent** s'ils activent 3 Bat-signal durant le même tour ou si un Vilain est emprisonné par l'action du Commissariat.
- **Les Vilains gagnent de façon solitaire (le plus riche d'entre eux)** si la jauge de Chaos rejoint la case la plus à droite ou ensemble si un membre de la Batman Family est emprisonné par l'action du Commissariat.

MISE EN PLACE

En fonction du nombre de joueurs, préparez le paquet de cartes Identité selon le tableau suivant :

NOMBRE DE JOUEURS	CARTES VILAIN	CARTES BATMAN FAMILY
5	3	2
6	4	2
7	4	3
8	5	3
9	6	4
10	7	4



1. Distribuez **une carte Identité secrète**, face cachée, à chaque joueur, (*ils peuvent la consulter*). Remettez les éventuelles cartes restantes dans la boîte.
2. Distribuez **une carte Super-Vilain** à chaque joueur. Elle doit être placée face visible, sur leur carte Identité secrète. Certains personnages utilisent des jetons. Prenez-les le cas échéant.



3. Placez le **plateau Gotham** au centre de la table. Placez sur leurs emplacements les deux jetons Bat-Signal et le jeton Batmobile, face désactivée. Placez le jeton Jauge sur la case grise de cette dernière.
4. Placez **les 4 jetons Homme de Main** à la portée de tous les joueurs.
5. Mélangez **les cartes Action**. Tous les joueurs piochent 3 cartes. Ils peuvent consulter leurs cartes mais les gardent cachées des autres joueurs.
6. Le dernier joueur à avoir vu une chauve-souris prend le **jeton Chef** et le place devant lui.






DÉROULEMENT

La partie se déroule en plusieurs tours.

À chaque tour, le Chef réalise les actions suivantes dans cet ordre :

- Le Chef choisit **deux joueurs qui vont partir en mission avec lui**. L'équipe ne doit pas être exactement la même que celle du tour précédent.
- Chaque joueur de l'équipe (*lui compris*) choisit **une carte Action** de sa main et la donne au Chef, face cachée.
- Le Chef **mélange les trois cartes** puis les révèle.

SI TROIS BAT-SIGNAL SONT ACTIFS (ENTRE CEUX DES CARTES ET CEUX DU PLATEAU), C'EST LA FIN DE LA PARTIE ET LA BATMAN FAMILY GAGNE.

- Le Chef **déplace la jauge de Chaos** d'autant de cases en direction de l'**ORDRE**  ou du **CHAOS**  en fonction des symboles joués au centre des cartes Action. Il compte le nombre de symboles majoritaires et soustrait le nombre de symboles de l'autre couleur.
- Le Chef **choisit une des cartes et place un Homme de Main sur le lieu correspondant** (*s'il choisit une carte Égout, il peut placer l'Homme de Main sur le lieu de son choix*). Il **déclenche l'effet** du lieu (*voir plus loin*) et **défausse la carte**. Si un Homme de Main se trouve déjà sur le lieu, le Chef déplace le jeton sur la case de droite (*et déclenche l'effet avant de défausser la carte*)
- Il **choisit une carte restante** et la place, face cachée **devant lui**. Il s'agit de son butin.
- Il **donne la carte restante** à un des joueurs partis en mission avec lui qui la place, face cachée, **dans son butin**.
- Chaque joueur **complète sa main à 3 cartes**. 
- Il donne le **jeton Chef** à son voisin de gauche. **Le tour est terminé**.

Les tours continuent jusqu'à ce qu'une des conditions de fin de partie soit déclenchée.

FIN DE PARTIE

La partie peut se terminer de trois manières différentes :

LE JETON JAUGE ATTEINT LA DERNIÈRE CASE CÔTÉ CHAOS.

Les joueurs révèlent leur butin. Le Vilain qui totalise le plus grand nombre de sac sur ses cartes gagne la partie.

En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

TROIS BAT-SIGNAL ONT ÉTÉ ACTIVÉS

(soit sur les cartes, soit au Commissariat ou grâce à la jauge Chaos).

La Batman Family gagne la partie.

L'ACTION ROUGE DU COMMISSARIAT EST ACTIVÉE.

Un joueur est emprisonné.

Si c'est un membre de la Batman Family, tous les Vilains gagnent la partie.

Si c'est un Vilain, c'est la Batman Family remporte le jeu !



Si la pioche est vide,
remélangez la défausse.
Si les joueurs ne peuvent
pas compléter leur main,
la partie se termine et la
Batman Family gagne !

LES EFFETS DES DIFFÉRENTS LIEUX :

Chaque lieu dispose d'une action blanche et d'une action rouge. Les joueurs placent les Hommes de Main d'abord sur les cases déclenchant les actions blanches et le déplacent au fur et à mesure vers l'action rouge. Une fois l'action rouge déclenchée, défaussez l'Homme de main du lieu. Les actions blanches sont de nouveau accessibles. Si l'action demande un choix, c'est le Chef qui fait ce choix.



COMMISSARIAT

Blanche : Retournez le jeton Bat-signal face active pour le prochain tour. À la fin du prochain tour, pensez à retourner le jeton face inactive.

Rouge : Le Chef choisit un autre joueur, qui est emprisonné. **C'est la fin de la partie.** Si c'est un membre de la Batman Family, tous les Vilains gagnent la partie. Si c'est un Vilain, la Batman Family gagne la partie.

ICEBERG LOUNGE

Blanche : Le Chef regarde la main du joueur de son choix. Il choisit une carte dans la main du joueur et lui vole.

Rouge : Le jeton Jauge avance de 3 vers le Chaos.

LA JAUGE CHAOS

Si le jeton Jauge atteint la dernière case côté Chaos, les joueurs révèlent leur butin. **Le Vilain qui totalise le plus grand nombre de sacs sur ses cartes gagne la partie.** En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Tant que le jeton Jauge est sur la dernière case côté Ordre, activez le jeton Bat-signal.



ASILE D'ARKHAM

Blanche : Le jeton Jauge avance de 1 vers l'Ordre.

Rouge : Le Chef choisit un autre joueur et regarde sa carte Identité secrète.

BANQUE CENTRALE

Blanche : Retournez le jeton Batmobile face activée. Lors du prochain tour, les symboles Ordre comptent double. À la fin du prochain tour, pensez à retourner le jeton face inactive.

Rouge : Le Chef du tour pioche les trois premières cartes de la pioche Action. Il ajoute une de ces cartes à trois Butin différents, face cachée.

LES EFFETS DES PERSONNAGES

LE SPHINX



Vous avez une carte supplémentaire en main.

LE SPHINX

Le joueur dispose d'une main de 4 cartes (au lieu de 3).

L'ÉPOUVANTAIL



Au début de votre tour, donnez votre jeton Gaz au joueur de votre choix. Lorsqu'il forme une équipe, il doit vous choisir.

L'ÉPOUVANTAIL

Au début du tour où il est le Chef, le joueur donne son jeton Gaz au joueur de son choix. Lorsqu'un joueur avec un jeton Gaz forme une équipe, il doit choisir l'Épouvantail et lui rendre son jeton Gaz.





LE PINGOUIN

Si le jeton Jauge atteint la dernière case côté Chaos, le Pingouin gagne la partie (*seul*) s'il est le plus riche ou le second plus riche.



HARLEY QUINN

Lorsque Harley forme une équipe, elle choisit un joueur supplémentaire. L'équipe est donc constitué d'Harley et 3 joueurs.

LES EFFETS DES PERSONNAGES (SUITE)

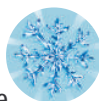


Une fois par partie,
vous pouvez défausser votre jeton
Freeze pour rejouer un tour.



Quand vous avancez le jeton Jauge
vers le Chaos, avancez-le
d'une case supplémentaire.

MR. FREEZE



Freeze commence avec le
jeton Freeze. Il peut choisir de
défausser ce jeton pour rejouer
un tour comme Chef.

BANE

Lorsque Bane fait avancer la
jauge vers le Chaos, Il l'avance
d'une case supplémentaire.



POISON IVY

Lorsqu'Ivy est la Cheffe, elle choisit un des joueurs de son équipe. Au lieu de choisir elle-même sa carte, Ivy regarde la main du joueur et choisit la carte qu'elle jouera.



KILLER CROC

Lorsque Killer Croc place un Homme de Main, il peut toujours choisir le lieu de son choix.

LES EFFETS DES PERSONNAGES (SUITE)



GUEULE D'ARGILE

Si la Batman Family gagne la partie, Gueule d'Argile gagne la partie avec eux, même si c'est un Vilain.



DOUBLE FACE

Double-Face commence avec le jeton Pièce. Au début du tour où il est le Chef, le joueur lance son jeton Pièce. Si elle tombe côté abîmée, il déplace le jeton Jauge de 2 cases dans le sens de son choix. Sinon, il ajoute la première carte de la pioche, face cachée, à son Butin.





CATWOMAN

Au début du tour lorsque Catwoman est la Cheffe, elle vole une carte au hasard dans le Butin d'un autre joueur. elle place cette carte face cachée dans son Butin. Si personne d'autre n'a de carte dans son Butin, elle ajoute la première carte de la pioche, face cachée, à son Butin.



LE JOKER

Lorsque le Joker est le Chef, après avoir reçu les cartes des membres de son équipe, il révèle et ajoute la première carte de la pioche à ces cartes. Tous les effets de cette carte sont appliqués (*Bat-signal et déplacement de la jauge d'Ordre*).

Un jeu de la Team Kaedama :
Antoine Bauza, Corentin Lebrat,
Ludovic Maublanc et Théo Rivière



Mise en page d'Axel Mahé.

Ce jeu a été édité par 404 Éditions (Édi8)
92 avenue de France – 75013 Paris
© 2022, 404 Éditions

404
EDITIONS



BATMAN and all related characters and elements
© & TM DC Comics. WB: TM & © WBEL. (s22)

Une demande de SAV ?
Une question ? Contactez-nous à :
contact-404onboard@edi8.fr

ISBN : 979-1-0324-0614-4
Dépôt légal : octobre 2022.
Achevé d'imprimer en mai 2022
en Chine par Toppan.