

P7

Butts Away ! Heroes¹

Les forces du mal sont sur le point de se réveiller...

Dans la GROTTE, les serviteurs du mal rassemblent leur puissance pour frapper le monde entier. Pour faire triompher le mal, ces mauvais esprits vont tenter de détruire la paix. Pour le mal triomphe, Il faut que les êtres humains rappellent que le mal est partout.

Grâce à un jeu démoniaque, ils vont punir les êtres humains pour leur prouver que le mal est souffrance.

Cependant, être méchant n'est pas de tout repos ! Les héros sont toujours là pour vous empêcher de nuire ! Pendant le déroulement de la partie vous ne pourrez pas vous empêcher de hurler à ces héros de se casser !

Les serviteurs du mal (les joueurs) et alors ! Je suis méchant !

Vampire / Squelette / Sorcière / Zombie / Fantôme

Les héros (si embêtant) Lorsque vous les rencontrerez ils vous jettent dehors !

P8

But du jeu

Voler le trésor du château pour le rapporter à la GROTTE. C'est le seul moyen que vous avez pour prouver que vous êtes tellement MECHANT.

Contenu

Carte Grotte / Carte Château

Recto / Verso

Carte Héros x 30

Toutes sortes de héros qui vous disent bonjour.

Carte Question

Réalisez l'action inscrite
sur la carte question.

Serviteur du mal

Placez le serviteur du mal sur un des supports.

Dé

Lancez le dé pour avancer.

Précieux trésors

Placer le précieux trésor sur l'autre emplacement du support.

P9

Type de carte de jeu

Reculez d'une case	Le joueur actif avance ou recule d'une case
Échangez 2 cartes sur la piste (vous ne pouvez pas échanger des cartes où se trouvent déjà des serviteurs du mal).	Le joueur actif avance de 2 cases.
Les joueur actif recule de 2 ou 3 cases.	

Mise en place

1. Chaque joueur choisit d'être un serviteur du mal. Chaque couleur d'arrière plan du serviteur du mal est la couleur représentative du joueur. Ensuite, prenez les 6 cartes de héros qui ont la même couleur que celle de votre serviteur, cela constitue votre main. Si la partie se joue à moins de 5 joueurs, mettez de côté les héros inutilisés.

2. Chaque joueur prend au hasard (sans les regarder) 4 cartes de sa main. Mélangez les

¹ Butts Away ! Heores = Cassez-vous les héros ! (Ndt)

cartes prises avec 4 cartes question (toujours sans regarder). Après cela, prenez les cartes mélangées et alignez-les pour former « la piste de jeu ». Placez la carte de la grotte à un bout de la piste et placez la carte de château à l'autre bout. Placez les précieux trésors sur la carte du château.

Les précieux trésors ici.
Étape décisive

Point de départ

Exemple de l'installation de la piste de jeu (à 5 joueurs).

Les joueurs peuvent librement agencer la forme de la piste selon la taille de la table, cependant, la carte de la grotte et la carte du château doivent être à chaque bout de la piste de jeu (et ce indépendamment de la forme de la piste).

P10

3. Tous les joueurs placent leur serviteur du mal sur la carte de la grotte et ils se mettent en marche vers le château. Le joueur qui a les ongles les plus longs joue en premier (ou alors choisissez le premier joueur à l'aide d'un autre jeu de doigts).

Le premier joueur lance le dé pour commencer la partie.

Déroulement de la partie

Voyage vers les trésors La Grotte → Le Château (But)

1. **Lancez le dé** : Pendant votre tour, lancez le dé et avancez d'un nombre de cases égal au chiffre obtenu sur le dé.

2. **Interruption** : Chacun des joueurs, y compris le joueur actif*, peut jouer ou ne pas jouer une carte héros ou plus pour que le serviteur actif avance ou recule. (Les cartes héros ne sont utilisées que sur le serviteur actif). Ensuite défaussez la/les cartes héros utilisées (le côté de l'effet visible).

*Le joueur/serviteur actif est le joueur/serviteur dont c'est le tour.

3. **Effet** : Lorsque tous les joueurs ne jouent plus de cartes héros, les différents effets sont réalisés en fonction de la position où se trouve le serviteur actif :

a. Rester sur la carte question (point d'interrogation visible) :

Retournez la carte, face visible, et réalisez l'action inscrite sur la carte.

b. Rester sur la carte question (côté de l'effet visible) :

Réalisez l'action.

c. Rester sur une carte héros d'une couleur différente de celle du joueur :

Vous y restez simplement, pas besoin de réaliser d'action.

d. Rester sur une carte héros de la même couleur que celle du joueur :

Oh mon dieu ! Dans ces circonstances, cela signifie que le serviteur est chassé par le héros. Dans ce cas retournez à la grotte pour recommencer le voyage et prenez cette carte héros en main.

e. Rester sur la carte du château

Lorsque vous arrivez dans le château, le joueur restera dans le château, les points supplémentaires des dés ne serviront à rien. Prenez un précieux trésor du château et fixez-le sur l'emplacement libre du support du serviteur.

4. C'est maintenant au joueur à gauche du joueur actif de jouer.

P11

Voyage de retour Le Château → la Grotte

1. **Lancer le dé** : Lancez le dé et avancez vers la grotte selon le chiffre obtenu au dé. Le trésor est trop lourd pour avancer, donc retirez 1 au chiffre obtenu. (Si vous avez fait 1 au dé, vous restez où vous êtes). Au cas où la situation de l'élimination se produit, le joueur est obligé de rentrer immédiatement au château.
2. **Interruption** : La même chose que lors du [voyage vers les trésors] (page 10), chacun des joueurs, y compris le joueur actif, peut toujours jouer une carte héros ou plus pour que le serviteur actif avance ou recule.
3. **Effet** : lorsque les joueurs ne jouent plus de carte(s) héros, les différents effets sont appliqués selon la position où se trouve chaque serviteur du mal. Les effets sont les mêmes que ceux décrits lors du [voyage vers les trésors].
4. C'est au joueur à gauche du joueur actif de jouer, et cela se déroule ainsi jusqu'à la fin de la partie.

Être éliminé de la manche

Le joueur qui a été chassé 4 fois par le héros est éliminé de la manche et il ne joue plus de tour jusqu'à la fin de la manche. (Cela signifie qu'il n'y a plus de héros de la couleur du joueur sur la piste de jeu).

Fin de la partie

1. Le premier joueur qui rapporte le précieux trésor à la grotte remporte la partie !
2. Si tous les autres joueurs sont éliminés de la partie, le dernier joueur sur la piste remporte la partie.

FAQ

Q1 : *Dans le cas où le serviteur rouge serait sur la carte du héros bleu (carte bleue A) et que le serviteur bleu s'arrête aussi sur la carte bleue A, selon la règle le joueur qui a le serviteur bleu prendra la carte bleue A en main. Cependant que se passe-t-il pour le serviteur rouge ?*

R1 : Le serviteur rouge doit reculer d'une case.

Q2 : *Suite à la question précédente, que se passe-t-il si le serviteur rouge recule sur une carte héros rouge ? Sera-t-il chassé et renvoyé à la grotte par le héros rouge ?*

R2 : Oui. Tant qu'un serviteur reste/s'arrête sur la carte d'un héros de la même couleur, il sera chassé et renvoyé à la grotte par le héros.

Q3 : *Y-a-t-il une limite au nombre de cartes en main utilisé par chaque joueur pendant un tour ?*

R3 : Non.

Q4 : *A propos de l'effet de la carte question : échangez 2 cartes sur la piste de jeu, est-ce que l'échange est limité aux cartes héros ?*

R4 : Non. Il est tout à fait possible d'échanger des cartes héros et des cartes questions.

Q5 : *Pendant le voyage de retour, 1 est retiré à chaque déplacement. Que se passe-t-il si le joueur fait 1 et qu'il doit rester où il est, et que la carte est une carte question ? A-t-il besoin de refaire 1 fois l'action décrite sur la carte de question ?*

R5 : Oui.

Q6 : *Est-ce-que le joueur est éliminé de la manche s'il n'a plus de cartes en main ?*

R6 : Non. Le joueur est éliminé de la manche seulement lorsqu'il n'y a plus de cartes de sa couleur sur la piste de jeu.

Q7 : Pendant le [voyage de retour], au cas où le joueur est chassé et renvoyé au château, est-ce-que le trésor tombera des mains du serviteur ?

R7 : Non, le trésor restera accroché au serviteur.

Auteur : Chen Zhifan

Directeur du jeu : Lin Shan

Copyright : Big Fun Idea CO. LTD

Les images, produits sont utilisés sous licence à partir de Shutterstock.com

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :