

DREAMWORKS

KUNG FU PANDA

LE JEU DE SOCIÉTÉ

Il existe un endroit au plus profond du cœur de la Chine où les vraies légendes sont nées. À travers de sages enseignements et la perfection des arts martiaux, les maîtres affûtent leur savoir et renforcent leur esprit pour protéger le bien et combattre le mal.

MATÉRIEL



6 plateaux Héros
(Po, Tigress, Viper, Monkey, Mantis et Crane)



4 roues du destin



16 dés Action
(4 par joueur)



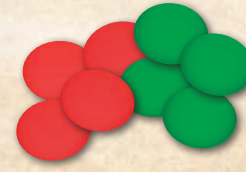
1 sablier



6 figurines Héros (Po, Tigress, Viper, Monkey, Mantis et Crane)



30 socles colorés



4 jetons Santé (rouges)
et 4 jetons Roue (verts)



1 jeton Dommage et
1 jeton Mouvement
supplémentaire



26 figurines Ennemis (4 Ox Grunts, 12 Wolf Spearmen,
8 Wolf Slashers, 1 Wolf Boss et 1 Tai Lung)



6 jetons Objectif



6 jetons Restauration



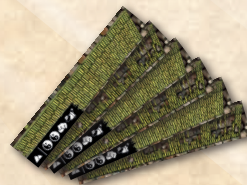
1 jeton Raviolis



20 tuiles illustrées réversibles
(8 longues et 12 carrées)



3 guides de référence
des ennemis



6 jetons Mur



4 jetons Chariot



12 cartes Mouvements
spéciaux

MISE EN PLACE

Chaque partie de KUNG FU PANDA : LE JEU DE SOCIÉTÉ se joue sur un plateau spécifiquement conçu pour les missions de vos héros.

1. DÉTACHEZ LES ÉLÉMENTS

Détachez les tuiles et les autres composants des planches, puis rangez-les par type : **les tuiles** (les longues et les carrées), **les guides de référence des ennemis**, **les jetons**, **les plateaux Héros** et **les roues du destin**.



2. CHOISISSEZ VOTRE AVENTURE

Choisissez une **mission** simple, une **aventure** à trois missions ou une **histoire** à neuf missions. Les instructions de chaque mission indiquent l'**objectif** de vos héros (comment gagner la partie), les **ennemis** à affronter et les éventuelles **règles spéciales** qui s'appliquent à cette mission.



3. CHOISISSEZ VOTRE HÉROS

Chaque joueur choisit un héros (parmi les six), ajoute un socle vert à sa **figurine** et prend le **plateau Héros** correspondant. Chaque héros possède une habilité différente indiquée sur son plateau. Rangez dans la boîte les planches et les miniatures de héros qui ne sont pas utilisées pendant la partie.



4. ROUE DU DESTIN

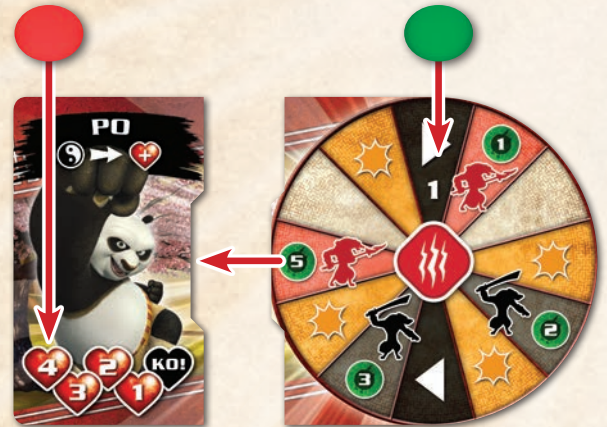
Chaque joueur prend **1 roue du destin**, **1 jeton Santé**, et **1 jeton Roue**. Les roues du destin utilisées varient selon le nombre de joueurs :

- **2 joueurs** : roues 1 et 2
- **3 joueurs** : roues 1, 2 et 3
- **4 joueurs** : roues 1, 2, 3 et 4.

Si vous jouez en mode Expert, utilisez la face avec un * à côté du numéro. *Voir Roue du destin page 7.*

Attachez votre roue du destin à votre plateau Héros.

Placez votre jeton Roue sur le symbole ▷ en haut de la roue et votre jeton Santé sur le chiffre le plus élevé de votre plateau Héros (généralement 4).



5. DÉS ACTION

Chaque joueur prend **4 dés Action**. Rangez les dés restants dans la boîte.





6. MISE EN PLACE DES TUILES

Chaque instruction de mission indique les **tuiles** à utiliser (avec des lettres) et comment les installer. Rangez dans la boîte les tuiles non nécessaires à cette mission, vous n'en aurez pas besoin. Gardez chacun un espace vide à proximité pour **lancer vos dés** rapidement sans bousculer les éléments du jeu !



7. PRÉPAREZ LES FIGURINES ENNEMIES

Attachez les socles colorés aux figurines Ennemies.

- **Socles noirs** pour les Wolf Slashers.
- **Socles rouges** pour les Wolf Spearmen.
- **Socles bleus** pour les Ox Grunts.
- **Socles violets** pour Wolf Boss et Tai Lung.

Chaque type d'ennemi a un **guide de référence**. Placez-les à la vue de tous les joueurs.



8. PLACEZ LES ENNEMIS

Chaque instruction de mission explique comment placer les ennemis ainsi que les **jetons Restauration** (qui indiquent les tuiles de restauration où des ennemis supplémentaires peuvent apparaître pendant la partie).

Placez les Wolf Slasher, Wolf Spearmen et Ox Grunts non installés au début de la partie en **réserve** à portée de main des joueurs.



9. PLACEZ LES AUTRES JETONS

Placez le reste des **jetons** (éléments, objectifs ou obstacles) comme spécifié dans les instructions de mission. Ces dernières indiquent également comment vos héros peuvent les utiliser ou les franchir. Rangez les jetons restants dans la boîte.


10. LE SABLIER

Placez le **sablier** à côté du plateau de façon à ce que tous les joueurs puissent voir le temps s'écouler.



BUT DU JEU

KUNG FU PANDA : LE JEU DE SOCIÉTÉ est un jeu de dés en temps réel où les joueurs effectuent des mouvements de Kung Fu afin d'éliminer les Wolf Spearmen, les Slashers, les Ox Grunts, ainsi que Tai Lung et son lieutenant Wolf Boss.

Cependant, les dés ne sont pas toujours vos amis. Si vous obtenez un coup de griffe , votre jeton doit avancer sur votre roue du destin, risquant de restaurer des ennemis et de renforcer les intentions terrifiantes de Tai Lung.

Vous pouvez choisir le type de mission que vous souhaitez jouer : une **mission** simple, une **aventure** de trois missions ou bien une **histoire** de neuf missions.

Plusieurs modes de jeu sont disponibles :


- **Mode jeune Maître** : pour les jeunes joueurs.
- **Mode standard** : pour les joueurs débutants.
- **Mode expert** : pour les Maîtres du Kung-Fu vétérans prêts à relever des défis plus difficiles.

COMMENT JOUER







Le jeu se joue en manches de trois minutes avec une pause entre chaque manche. Vous jouez en coopération, tous ensemble et simultanément afin d'accomplir la mission avec succès. Lancez vos dés et utilisez les résultats pour combattre les ennemis et terminer les missions durant le nombre de manches indiquées.

Pour débiter une manche, dites **1, 2 KUNG FU !**, puis retournez le sablier pour commencer la mission. Vous avez désormais trois minutes pour faire de votre mieux.

Chaque joueur lance ses quatre dés Action. Les résultats affichés représentent votre **pool de dés de départ**. Pour faire une action, vous devez uniquement utiliser les résultats de vos dés. Vous ne pouvez pas utiliser les dés des autres joueurs. Cependant, il est parfois nécessaire de combiner les résultats de plusieurs joueurs pour effectuer certaines actions de la mission.

Note : les  doivent être utilisés immédiatement et automatiquement.

Chaque joueur choisit le nombre de dés qu'il souhaite utiliser. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous vos dés d'un coup et vous pouvez en mettre certains de côté, en réserve. Le reste des dés doit par contre être utilisé immédiatement en une fois. Vous ne pouvez pas utiliser les dés progressivement.

Par exemple, si vous souhaitez détruire un mur, vous ne pouvez pas utiliser  et  puis relancer les dés pour obtenir les **2x**  restants. Vous pouvez par contre mettre en réserve  et  puis relancer les autres dés pour obtenir les **2x**  manquants.

Lorsque vous utilisez le résultat d'un dé, il ne peut plus être utilisé jusqu'au prochain lancer. Lorsque vous avez utilisé chaque résultat, relancez les dés utilisés et ajoutez-les aux dés mis de côté, s'il y en a. Cela forme un nouveau pool de dés. Répétez cette action jusqu'à ce que le temps soit écoulé.

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser un résultat de dé et vous pouvez relancer les dés mis en réserve sans utiliser leur résultat.

Voir Dés Action, page 5.



NOTE POUR LES MAÎTRES DU KUNG FU



Parce qu'il s'agit d'une course contre le temps pour défier le mal et accomplir le bien, il est vivement conseillé de lancer, d'utiliser ou de mettre de côté vos dés aussi vite que possible. L'essentiel est d'avoir un timing d'expert !

NOTE POUR LES PLUS JEUNES JOUEURS

La course contre le temps, bien que source d'amusement et d'excitation, peut être intimidante pour les plus jeunes joueurs. Si c'est le cas, prenez le temps nécessaire (sablier et pauses) pour défier les ennemis.



LES DÉS ACTION

COUP DE POING

Un  permet de mettre un coup de poing à un ennemi présent sur la même tuile que vous. Plusieurs  permettent de mettre plusieurs coups de poing. *Voir Le combat, page 8.*


Cette action peut aussi être utilisée contre un obstacle ou pour collecter des jetons.


COUP DE PIED


Un  permet de mettre un coup de pied à un ennemi présent sur la même tuile que vous. Plusieurs  permettent de mettre plusieurs coups de pied. *Voir Le combat, page 8.*

Cette action peut aussi être utilisée contre un obstacle ou pour collecter des jetons.


COUP DE GRIFFE

Si votre lancer affiche un ou plusieurs , vous devez immédiatement vous arrêter et réaliser l'action suivante avant de pouvoir utiliser d'autres résultats de dés.

Pour chaque , avancez votre jeton Roue d'un espace dans le sens des aiguilles d'une montre sur votre roue du destin et résolvez l'effet indiqué. *Voir page 7.*



Si vous avez plusieurs  en même temps, résolvez chaque effet, l'un après l'autre. Une fois tous les effets du destin résolus, vous pouvez alors choisir d'utiliser d'autres résultats de dés de votre lancer.

CHI

Un  peut être utilisé de deux façons :




- Pour activer le pouvoir spécial de votre héros. *Voir page 9.*
- Pour ranimer un héros qui a été mis KO. *Voir page 8.*


SE DÉPLACER


Un  permet de vous déplacer entre les tuiles. Un déplacement sur une tuile adjacente nécessite généralement un . Vous ne pouvez pas vous déplacer au travers les murs, sauf règles spéciales.

Note : certains héros ont des pouvoirs de mouvement spéciaux.


ENNEMIS SUR LA MÊME TUILE

Si des ennemis sont présents sur la même tuile que votre héros, vous avez besoin d'un  additionnel par ennemi afin de vous déplacer sur une tuile adjacente (le nombre d'ennemis présents sur la tuile adjacente n'a pas d'importance). Ainsi, s'il y a deux ennemis sur votre tuile, vous avez besoin de **3x**  pour vous déplacer au lieu d'un seul  (1 pour le déplacement et 2 à cause des ennemis).

Bien évidemment, vous pouvez utiliser d'autres dés pour éliminer les ennemis de la tuile afin de réduire le nombre de  nécessaires pour votre déplacement.




Certaines tuiles sont difficiles d'accès et nécessitent plusieurs  afin de pouvoir se déplacer dessus. *Voir page 6.*

INSTRUCTIONS DE MISSION

Certaines instructions de mission ont des règles spéciales qui augmentent le nombre de  nécessaires au déplacement.

COMBINER LES DÉS AVEC D'AUTRES JOUEURS

Si des héros sont présents sur la même tuile, ils peuvent collaborer pour réaliser des actions ou des effets spécifiques. Dans ce cas, ils utilisent leurs dés simultanément en tant que groupe pour obtenir le résultat nécessaire.

Par exemple : deux joueurs sont sur une tuile adjacente à une tuile mur. Ils peuvent collaborer pour détruire le mur : un joueur utilise **2x**  et l'autre **1x**  et **1x** . La combinaison de dés est alors suffisante pour passer cet obstacle.

Cette règle ne s'applique pas pour les mouvements spéciaux. *Voir Mouvements spéciaux, page 10.*


Certaines instructions de mission indiquent également des actions spécifiques qui ne peuvent être réalisées qu'à plusieurs joueurs.


DÉPLACEMENT ENTRE LES TUILES

Il y a deux types de tuiles : les rectangulaires et les carrés. La seule différence est le nombre de tuiles qu'elles peuvent border.



Note : les déplacements d'une tuile vers une autre peuvent se faire horizontalement ou verticalement. Vous ne pouvez pas vous déplacer en diagonale.

TUILES DIFFICILES D'ACCÈS

Le plus souvent, un seul  est nécessaire pour entrer sur une tuile, toutefois certaines tuiles sont plus difficiles d'accès que d'autres. Ainsi, il est plus difficile de grimper sur les toits que de se déplacer dans la rue.

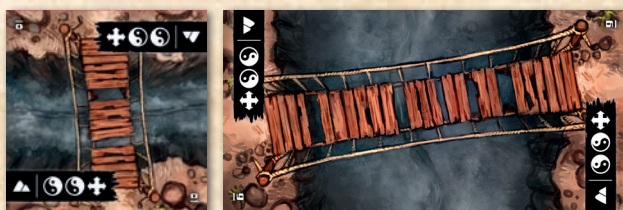
Les tuiles difficiles d'accès sont marquées d'un  associé à plusieurs symboles. Vous devez dépenser ces résultats pour vous déplacer sur ces tuiles.




Les tuiles difficiles d'accès sont les suivantes :

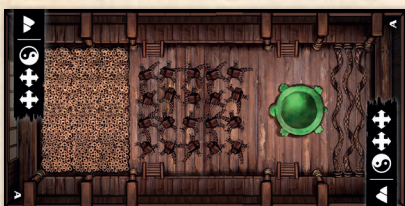
- **Toits :** nécessite   pour entrer. C'est aussi valable si vous vous déplacez d'une tuile toit à une autre tuile toit adjacente.





- **Pont :** nécessite    pour entrer. Traversez le grand pont balançant... une fois vos nerfs calmés !




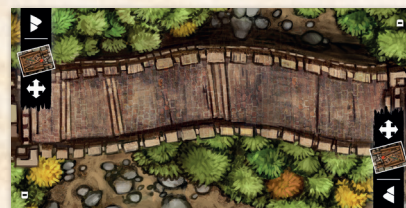
- **Salle d'entraînement :** nécessite    pour entrer. Se précipiter vers la salle d'entraînement est un défi pénible sans grands gestes ni concentration.







- **Clairière de bambou :** nécessite   pour entrer. Se frayer un chemin au travers de la forêt de bambou peut être éprouvant... Mais au moins, il y a une clairière quelque part !



- **Grande muraille :** nécessite  pour entrer ET un jeton Chariot sur la tuile sur laquelle vous êtes ou vers laquelle vous vous déplacez. *Voir page 23.*



- **Mur :** nécessite     pour détruire un mur. Vous ne pouvez pas vous déplacer au travers des murs. Ces jetons obstacles empêchent les héros de se déplacer entre deux tuiles. Vous devez détruire le mur pour pouvoir le franchir (avec la combinaison de dés indiquée au-dessus). Une fois le mur détruit, retournez le jeton mur sur sa face détruite pour indiquer qu'il est désormais franchissable.

Note : certaines instructions de mission vous permettent de passer au travers un mur sans le détruire.



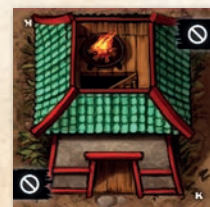
Recto (mur)



Verso (mur détruit)

SANS ENTRÉE

Sauf instructions particulières de mission, vous ne pouvez pas vous déplacer sur la tuile Tour de garde.



ROUE DU DESTIN



Roue du destin 1

NUMÉROS ET FACES

Chaque roue du destin a un numéro différent indiqué au-dessous du symbole ▷ en haut de la roue.


Les roues du destin utilisées varient selon le nombre de joueurs :

- **2 joueurs** : roues 1 et 2.
- **3 joueurs** : roues 1, 2, et 3.
- **4 joueurs** : roues 1, 2, 3, et 4.

Chaque roue a deux faces. Si vous jouez en mode Expert, utilisez la face qui a un * à côté du numéro.

DÉPLACER LE JETON

Au début de chaque mission, placez le jeton Roue sur le ▷ en haut de la roue du destin.

Pour chaque résultat  de vos dés Action lancés, déplacez le jeton Roue d'un espace dans le sens des aiguilles d'une montre et résolvez immédiatement l'effet indiqué.




ESPACE ▷

À chaque fois que le jeton Roue se déplace sur un espace ▷, résolvez l'effet de jeu comme indiqué dans les règles spéciales de la mission. S'il n'y a pas d'effets de jeu spécifiques, l'espace est considéré comme vide.

ESPACE VIDE

Lorsque le jeton Roue se déplace sur un espace vide (sans symbole), il n'y a aucun effet. Un espace vide est une échappée belle, un temps de répit et d'attaques manquées.

ESPACE DE RESTAURATION DES ENNEMIS

Lorsque le jeton Roue se déplace sur un espace comportant un symbole ,  ou  avec un jeton Restauration numéroté, prenez une figurine représentant cet ennemi dans la réserve et placez-la sur la tuile contenant ce jeton de restauration. Cette tuile est nommée tuile de restauration. S'il n'y a plus d'ennemis de ce type dans la réserve, alors il ne se restaure pas. Continuez comme si c'était un espace vide.


Une tuile ne peut contenir qu'un nombre limité d'ennemis. La quantité maximum est indiquée dans les instructions de mission. Si un ennemi additionnel apparaît sur une tuile où la limite est déjà atteinte, vous devez le décaler sur une tuile adjacente de votre choix (sans excéder la limite de cette tuile). Si toutes les tuiles adjacentes sont pleines (ou si décaler n'est pas autorisé par les instructions de mission), l'ennemi n'apparaît pas. Continuez comme si c'était un espace vide. Tai Lung, Wolf Boss et les Ox Grunts ne comptent pas dans la limite des ennemis par tuile.

Note : durant une partie frénétique, le nombre d'ennemis sur une tuile peut rapidement changer. Vérifiez distinctement le nombre de figurines présentes ainsi que le résultat.



Le jeton se déplace sur l'espace de restauration 1 indiquant un Slasher. Le Slasher est alors ajouté à la tuile contenant le jeton Restauration 1.

ESPACE DE RIPOSTE DES ENNEMIS

Lorsque le jeton Roue se déplace sur un espace , les ennemis présents sur la même tuile que vous passent à l'attaque et tentent de mettre les héros KO pour les empêcher de gagner.

Cette riposte entraîne une perte de point de santé pour votre héros. Voir Santé, page 8.

LA SANTÉ



La santé de chaque héros est suivie sur le baromètre de santé de son plateau.

Les héros débutent avec leurs points de santé au maximum (généralement 4). Si un ennemi entraîne une perte de points de santé à votre héros, déplacez le jeton Santé d'un cœur vers la droite pour chaque point de santé perdu.

- **Spearman** entraîne la perte de **1 point de santé**.
- **Slasher** entraîne la perte de **1 point de santé**.
- **Ox Grunt** entraîne la perte de **2 points de santé**.
- **Wolf Boss** entraîne la perte de **2 points de santé**.
- **Tai Lung** entraîne la perte de **2 points de santé**.

Dans les règles spéciales de certaines missions, les ennemis peuvent entraîner la perte de plusieurs points de santé ou avoir d'autres effets.

■ **Le chemin de montagne** est un endroit traître. Trébucher peut vous déstabiliser, même sans être attaqué ! Les tuiles Chemin de montagne fonctionnent différemment des autres tuiles difficiles d'accès.



Pour entrer sur la tuile, un minimum de un est requis (à ajuster suivant le nombre d'ennemis présents sur la tuile d'où vous venez).

Cependant, si votre jeton Roue se déplace sur un espace lorsque vous êtes sur cette tuile, votre héros perd **un point de santé additionnel**.

Exemple 1 : si vous devez perdre un point de santé sur cette tuile à cause d'un Slasher, vous en perdez au final deux (un à cause du Slasher et un à cause de la tuile).

Exemple 2 : même s'il n'y a pas ennemi sur cette tuile, lorsque votre jeton Roue se déplace sur un espace , vous perdez un point de santé car vous avez chuté !

KO (KNOCKED OUT)

Si le jeton Santé de votre héros atteint le cœur noir, vous êtes **KO** (mis à terre). Vous êtes désormais inconscient, ligoté ou bien dans l'incapacité de vous battre jusqu'à ce que vous soyez ranimé. Placez la figurine de votre héros sur le côté sur la tuile où il est devenu KO. Vous ne pouvez plus lancer, ni utiliser vos dés, ni prendre part à la manche ni aux pauses jusqu'à ce que votre héros soit ranimé.

RANIMER UN HÉROS

Un héros KO n'est pas écarté de l'action pour toute la durée du jeu. Les autres joueurs peuvent l'aider à se remettre sur pied pour rejoindre le combat. Pour ranimer un héros, placez-vous sur la même tuile que lui et dépensez **2x** . Sauf instructions de mission spécifiques, vous pouvez ranimer un héros de cette façon, même s'il y a des ennemis sur la tuile ou s'il s'agit d'une tuile difficile d'accès.

Lorsque votre héros est ranimé, placez le jeton Santé au maximum de son baromètre de santé, puis remettez la figurine sur pied sur la tuile où votre héros a été mis KO. Vous pouvez à nouveau lancer et utiliser vos dés.

Certains pouvoirs ou mouvements spéciaux permettent de ranimer un héros même si vous n'êtes pas sur la même tuile que lui, ou avec des résultats de dés différents.

Le pouvoir spécial de Po lui permet de regagner de la santé à tout moment (tant qu'il n'est pas KO) en dépensant un .

LE COMBAT

VAINCRE LES ENNEMIS

Pour vaincre les ennemis, vous devez les mettre KO. Pour cela, vous devez dépenser une combinaison de résultats de dés spécifiques. Si un ennemi est inconscient, retirez sa figurine de la tuile et placez-la dans la réserve.

Pour mettre un ennemi KO, il vous faut :

- **Spearman** :
- **Slasher** :
- **Grunt** :

Wolf Boss et Tai Lung requièrent des attaques différentes en fonction des instructions de mission.

LES GUIDES DE RÉFÉRENCE DES ENNEMIS

Placez les trois **guides de référence des ennemis** le long du plateau. Ils indiquent les dommages que peuvent infliger les ennemis ainsi que les résultats nécessaires pour les mettre KO.



1

2

3

Le premier guide indique les informations relatives aux Wolf Spearman, Wolf Slasher et Ox Grunts.

Le deuxième rappelle les dommages que Wolf Boss et Tai Lung peuvent infliger ainsi que les résultats nécessaires pour vaincre Wolf Boss.

Le troisième indique les résultats nécessaires pour avoir un effet sur Tai Lung en fonction du nombre de héros dans la mission :

Partie à 2 joueurs : 5x et 1x

Partie à 3 joueurs : 8x et 1x

Partie à 4 joueurs : 11x et 1x

Note : les instructions de mission indiquent si ces résultats mettent Tai Lung KO ou s'ils lui infligent une simple blessure (entraînant d'autres effets comme par exemple, le pousser sur une autre tuile).

LES POUVOIRS DES HÉROS



Le pouvoir de chaque héros est indiqué sur son plateau. Pour utiliser ce pouvoir, vous devez utiliser des résultats de dé précis.

MANTIS

Lorsqu'il se déplace sur une tuile adjacente, Mantis peut ignorer tous les supplémentaires nécessaires à cause des ennemis présents sur sa tuile. Mantis est difficile à attraper !

Voir Ennemis sur la même tuile, page 5.

CRANE

Lorsqu'il se déplace vers une tuile , Crane peut utiliser un en remplacement de n'importe quel autre résultat de dé (seulement les résultats des dés). En un battement d'ailes, Crane est là !

Note : Crane ne peut pas se déplacer au travers les murs, la tuile Grande muraille requiert toujours un jeton Chariot et la tuile Tour de garde est toujours inaccessible.

MONKEY

Il peut considérer les lancés comme des . Au combat, aucun pied n'est plus rapide que ceux de Monkey !

TIGRESS

Elle peut considérer les lancés comme des . Prenez garde aux poings féroces de Tigress !

VIPER

Elle peut considérer les lancés comme des . La vipère bondit soudainement !



PO

Il peut utiliser des lancés pour regagner en santé (sans remonter au-dessus de 4). Po se rétablit très vite !

MOUVEMENTS SPÉCIAUX ET ... RAVIOLIS !

Les Maîtres ne vivent pas uniquement du Kung Fu. Ils ont aussi besoin de raviolis ! Les raviolis permettent de débloquent des mouvements spéciaux et permettent aux Maîtres d'atteindre leur plein potentiel.



Les cartes de mouvements spéciaux permettent d'utiliser le Chi. Elles coûtent **2x**  ou **3x**  selon les cartes. Ces mouvements s'ajoutent aux options habituelles. Vous pouvez les utiliser quand vous voulez, dès que vous remplissez les conditions requises. Elles permettent de prendre l'avantage

sur les ennemis ou d'aider les autres à distance.


Vous ne pouvez pas combiner vos résultats de dés avec ceux des autres joueurs. Vous ne devez utiliser que vos résultats de dés.

Les cartes de mouvements spéciaux peuvent être utilisées de deux façons, selon la durée du jeu que vous avez choisi.

MISSION SIMPLE

Si vous jouez une mission simple, mélangez toutes les cartes de mouvements spéciaux et piochez un nombre de cartes égal au nombre de joueurs. Décidez entre vous quelle carte attribuer à chaque joueur.

MULTI-MISSIONS

- Si vous jouez plusieurs missions à la fois (une aventure ou une histoire), vous devez gagner les mouvements spéciaux. Pour cela, vous devez collecter le jeton Ravioli ET réussir la mission. Si vous réussissez, piochez des cartes de mouvements spéciaux (comme pour une mission simple) **pendant le temps de pause avant de commencer la mission suivante.**
- Pour collecter le jeton Ravioli, le joueur doit être sur la tuile Cuisine et dépenser **2x** . Le jeton est alors considéré comme collecté pour cette mission.



LES PAUSES

Lorsque le sablier est écoulé, la manche est terminée. Le temps entre chaque manche est appelé une **pause**. C'est le moment de respirer et de peaufiner votre stratégie pour la manche suivante.

Les pauses déclenchent souvent des actions de jeu spécifiques décrites dans les instructions de mission. Elles peuvent avoir pour but d'aider les héros ou de déplacer des ennemis. Ces actions de pause peuvent être optionnelles ou obligatoires.

Sauf cas spécifiques indiqués dans les instructions de mission, vous ne pouvez pas garder de dés dans votre pool une fois la manche terminée. Tous les dés doivent être relancés au début de chaque nouvelle manche.

Une fois les actions de pause résolues et que tous les joueurs sont prêts, dites **1, 2, KUNG FU !**, puis retournez le sablier. La nouvelle manche commence.

GAGNER OU PERDRE UNE MISSION

Il n'y a qu'un seul vrai chemin vers la victoire, mais même les meilleurs peuvent parfois trébucher en cours de route. Dans Kung Fu Panda : le jeu de société, il n'y a qu'une seule façon de gagner, mais plusieurs de perdre. Seuls les vrais Maîtres de Kung Fu seront vainqueurs (mais ils auront sans doute besoin de quelques tentatives pour y arriver).

Chaque description de mission détaille les **objectifs de la mission**. Cela peut être d'évacuer les villageois, de protéger leurs maisons, de collecter des informations ou juste de combattre les méchants !

Il y a trois types de conditions d'échec que vous devez éviter : échouer à la mission, votre temps est écoulé et KO total.

ÉCHOUER À LA MISSION

Les **échecs de la mission** sont décrits dans les instructions de mission. Toutefois, la mission peut également échouer automatiquement lorsque certains événements arrivent ou si vous n'atteignez pas l'objectif avant les méchants.

VOTRE TEMPS EST ÉCOULÉ !

La description de la mission indique en combien de manches la mission se joue. Si vous n'avez pas remporté la mission lorsque le sablier de la dernière manche se termine, vous avez perdu. Tai Lung s'est montré plus rusé que vous.

KO TOTAL

Un KO total arrive lorsque tous les joueurs sont à terre et qu'ils ne peuvent pas être réanimés. Dans ce cas, le jeu est perdu.

Le plus souvent, cela arrive lorsque les joueurs jouent égoïstement ou qu'ils ne planifient pas leurs stratégies de jeu durant les pauses. Vous ne pouvez pas gagner en jouant individuellement.

Cependant, si pour une raison quelconque, la mission est un échec, vous pouvez toujours la réessayer.

LES DIFFÉRENTES FAÇONS DE JOUER

Vous pouvez jouer à Kung Fu Panda : le jeu de société dans trois modes de difficulté différents : standard, jeune Maître et Expert.

MODE STANDARD

Il s'agit du jeu standard décrit dans les pages précédentes. Nous vous recommandons de commencer par ce mode après avoir étudié les tutoriels de mission.

MODE JEUNE MAÎTRE

Dans ce mode, il n'y a pas de limite au nombre de manches. Avec moins de précipitation, vous pouvez prendre votre temps pour parler des lancers de dé et pour décider de ce que vous voulez faire, même si le sablier est terminé.

Ce mode de jeu est moins menaçant et les adultes peuvent alors aider les plus jeunes durant les manches. Ce mode est conseillé pour les joueurs qui aiment jouer un peu moins vite ou pour ceux qui jouent avec des enfants, afin de les aider au fil du jeu.

- Les pauses peuvent être utilisées à tout moment de la mission.
- Les joueurs ne peuvent pas perdre à cause du manque de manches.
- Vous pouvez ignorer les résultats coup de griffe.
- Vous pouvez ignorer les espaces ▷ de la roue du destin et les considérer comme des espaces vides.
- Si les joueurs gagnent des cartes de mouvements spéciaux, choisissez une carte pour chaque joueur dans la pile des cartes de mouvements spéciaux (ne les tirez pas au hasard).



La face Expert a un * à côté du numéro.

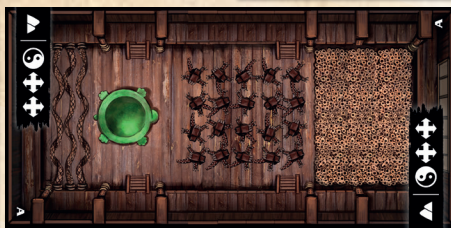
MODE EXPERT

Ce mode est pour les Maîtres de Kung Fu vétérans. Il restaure des ennemis plus difficiles, entraîne des pertes de points de santé plus rapides et octroie des mouvements spéciaux entièrement aléatoires.

- Retournez la roue du destin sur la face avec un * à côté du numéro. Cette face inclut la restauration de Grunts et davantage d'espaces ★.
- Si vous gagnez des cartes de mouvements spéciaux, ne les partagez pas entre les joueurs, mais distribuez-les au hasard entre chaque joueur (une carte par joueur). Ces cartes ne peuvent pas être échangées d'un joueur à l'autre. Les héros experts gagnent sans même utiliser de mouvements spéciaux !

LES MISSIONS D'ENTRAÎNEMENT

TUILE DE DÉPART





TUILE DE FIN

TUILES NÉCESSAIRES

A, H, L, m, q, r, t

UTILISATION DES DÉS


Afin de progresser, vous devez constamment lancer et relancer vos dés. Un dé est soit en main (en train d'être lancé), soit mis de côté, soit déjà utilisé. Pour éviter de vous mélanger, nous vous conseillons de faire trois tas différents afin de différencier le niveau d'utilisation de vos dés (en main, mis de côté, ou utilisés).


Mettre des dés de côté signifie que vous les conservez pour plus tard. Par exemple, si vous souhaitez aller sur une tuile Toits, vous pouvez économiser un dé  en le mettant de côté, puis relancer vos autres dés dans l'espoir d'avoir un .

Utilisés : le résultat de chaque dé ne peut être utilisé qu'une seule fois par lancer. Pour réutiliser les dés utilisés, vous devez les relancer.

LEÇON 1 : LE MOUVEMENT

Dans cette mission, vos héros commencent sur la tuile Terrain d'entraînement et doivent terminer en **une manche** sur la tuile Sources chaudes, sinon vous perdez la mission.

Ignorez les  lorsque vous lancez les dés. Les roues du destin ne sont pas utilisées dans cette leçon.

En général, vous aurez besoin d'un  pour entrer sur la tuile suivante. Cependant, il existe des exceptions.

Les exceptions dans cette mission sont :

- **Les toits** : nécessitent   pour entrer.
- **La salle d'entraînement** : nécessite    pour entrer.

Comme vous pouvez le remarquer, il y a un jeton Mur avant la tuile Sources chaudes. Vous devez détruire le mur afin de pouvoir vous déplacer sur la tuile finale.

- **Un mur** : nécessite     pour être détruit.

LEÇON 2 : LE COMBAT

Dans cette mission, vos héros doivent, en commençant sur la tuile Terrain d'entraînement, terminer en une manche sur la tuile Sources chaudes, sinon vous perdez.

Les exceptions dans cette mission sont :

- **Les toits** : nécessite pour entrer.
- **La salle d'entraînement** : nécessite pour entrer.
- **Un mur** : nécessite pour être détruit.

MISE EN PLACE

Placez **1x** et **1x** sur chaque tuile avec un jeton Restauration (jetons verts numérotés).

RESTAURATION

À chaque fois que le jeton Roue se déplace sur un espace avec un numéro de restauration (1, 3 ou 5), vous devez faire apparaître un Slasher ou un Spearman (suivant ce qui est indiqué sur la roue).

Il ne peut y avoir que trois ennemis maximum par tuile ; ainsi, si la tuile est pleine, les ennemis (toujours à hauteur de 3 maximum), doivent apparaître sur une tuile adjacente.

ÉLIMINER LES ENNEMIS

Pour éliminer les ennemis, vous avez besoin des résultats de dé suivants :

- **Spearman** :
- **Slasher** :

MOUVEMENT

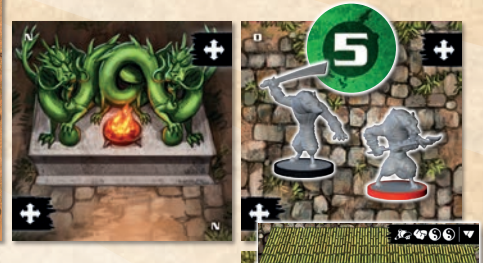
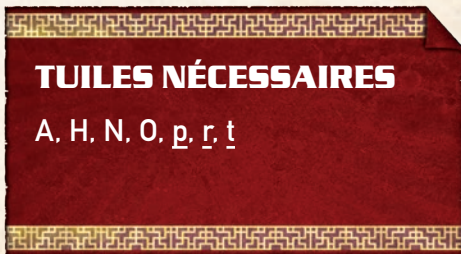
Si la tuile sur laquelle vous êtes ne contient aucun ennemi, un simple suffit pour vous déplacer sur la tuile suivante. Dans le cas contraire, rajoutez **1x** pour chaque ennemi présent sur votre tuile, en plus de celui initialement requis pour vous déplacer.

Par exemple : s'il y a deux ennemis sur la tuile, vous aurez besoin de **3x** pour aller sur la tuile suivante (1 pour le déplacement et 2 à cause des ennemis).

Si le jeton sur votre roue du destin se déplace sur un espace vous perdez un nombre de points de santé égal au nombre d'ennemis présents sur votre tuile. S'il n'y a pas d'ennemis sur la tuile, vous ne recevez aucun dommage.

Les mouvements spéciaux ne s'appliquent pas dans cette mission.

TUILE DE DÉPART



TUILE DE FIN

LES MISSIONS



TUILES NÉCESSAIRES

a, d, G, H, I, L, J, M, n, O,
g, R, s, t

MISSION 1.1 : À TRAVERS LES TOITS

Les Wolf et les Ox Grunts sont en cavale dans le village. Pourrez-vous garder les villageois en sécurité ?

OBJECTIF

Sauver tous les villageois et atteindre la tuile de fin (Grande porte) avant la fin des **trois manches**.

Échec de la mission : si un villageois partage sa tuile avec trois ennemis (peu importe le type), vous perdez la partie.

OBJETS ET OBSTACLES

Sauver les villageois : vous devez être sur la tuile d'un villageois ET utiliser pour le sauver. Puis, retirez le jeton du plateau et placez-le à côté d'un joueur.

Collecter les raviolis : vous devez être sur la tuile des raviolis ET utiliser **2x** pour les ramasser. Si le jeton Raviolis est collecté, les joueurs pourront tirer des cartes de mouvements spéciaux au début de leur prochaine mission. *Voir page 10.*

Détruire un mur : vous devez utiliser pour détruire un mur. Une fois le mur démolé, retournez le jeton Mur sur sa face détruite pour indiquer qu'il est désormais franchissable. Vous ne pouvez pas franchir un mur s'il n'est pas détruit, sauf si une règle spéciale vous permet de le faire. *Voir page 6.*

TUILES

Toits : nécessite pour entrer sur ces tuiles.

ENNEMIS

Au départ : placez **1x** et **2x** sur chaque tuile de restauration (contenant un jeton Restauration) et **1x** sur la tuile Toits la plus proche de la sortie.

Restauration : en fonction de la roue du destin des joueurs.

Nombre d'ennemis maximum : une tuile ne peut pas contenir plus de trois ennemis, peu importe le type. Toute restauration d'ennemis supplémentaires doit se faire sur les tuiles adjacentes. Si ce n'est pas possible, les ennemis ne sont pas restaurés.

PAUSE

Durant chaque pause, les joueurs peuvent lancer plusieurs dés (4 maximum par joueur). Chaque peut être transformé en un autre résultat (symbole au choix du joueur), prêt à être utilisé au début de la prochaine manche.

Cependant, si les joueurs obtiennent un total de **4x** ou plus, un villageois secouru s'est égaré pendant que vous repreniez votre souffle. Repositionnez-le sur la tuile de restauration 4. Si aucun villageois n'a encore été secouru, il ne se passe rien.



TUILE DE FIN

CHACQUE HÉROS DÉBUTE SUR UNE TUILE CHAMBRE DE MONASTÈRE (AU CHOIX DU JOUEUR)

MISSION 1.2 : ENTRER PAR EFFRACTION

Le vacarme dans le village n'était qu'une diversion pour attaquer le monastère ! Vous devez protéger les Archives sacrées et empêcher qu'elles ne soient volées.

OBJECTIF

Vous devez atteindre la tuile où se trouve le jeton Parchemin (avec le jeton Restauration 5), vaincre les ennemis qui s'y trouvent et lire le parchemin avant la fin des **trois manches**.

Échec de la mission : si le temps est écoulé avant de remplir l'objectif de la mission, vous perdez la partie.

OBJETS ET OBSTACLES

Lire le parchemin : cette action nécessite **6x** . Les joueurs doivent collaborer et combiner leurs dés pour obtenir ce résultat.

Activer les leviers : vous êtes enfermé à l'intérieur ! Pour accéder à la tuile Marches du temple, vous devez activer les leviers présents sur les tuiles Dalles (avec les jetons Restauration 2 et 4). Pour activer un levier, vous devez être sur la tuile Dalle correspondante ET utiliser . Retirez le jeton Levier du plateau lorsque l'action est réussie.

Collecter les raviolis : vous devez être sur la tuile des raviolis ET utiliser **2x** pour les ramasser. Si le jeton Raviolis est collecté, les joueurs pourront tirer des cartes de mouvements spéciaux au début de leur prochaine mission. *Voir page 10.*

Détruire un mur : utilisez pour détruire un mur. Une fois démolé, retournez le jeton Mur sur sa face détruite. Vous ne pouvez pas franchir un mur s'il n'est pas détruit, sauf si une règle spéciale vous permet de le faire. *Voir page 6.*

TUILES NÉCESSAIRES

A, C, E, f, i, J, k, l, m, N,
O, P, Q, S

TUILES

Terrain d'entraînement : nécessite pour entrer.

Pont : nécessite pour entrer.

ENNEMIS

Départ pour 3 ou 4 joueurs : placez **1x** et **2x** sur chaque tuile de restauration et **2x** sur la Galerie de jade.

Départ pour 2 joueurs : placez **1x** et **2x** sur chaque tuile de restauration et **1x** sur la Galerie de jade.

Restauration : en fonction de la roue du destin des joueurs.

Nombre d'ennemis maximum : une tuile ne peut pas contenir plus de trois ennemis, peu importe le type. Toute restauration d'ennemis supplémentaires doit se faire sur les tuiles adjacentes. Si ce n'est pas possible, les ennemis ne sont pas restaurés.

PAUSE

Chaque joueur lance au moins un dé. Si le résultat est égal ou contient plus de que de , vous pouvez garder les et les transformer en n'importe quel autre résultat, prêts à être utilisés pour la prochaine manche.

Si le résultat contient plus de que de , restaurez **1x** sur la tuile Galerie de jade.

MISSION 1.3 : COURSE-POURSUITE EN POUSSE-POUSSE

TUILES NÉCESSAIRES

d, l, J, L, M, n, q, R



TUILE DE DÉPART

TUILE DE DÉPART DE WOLF BOSS

Direction des mouvements →


Wolf Boss tente de s'échapper en sautant dans un pousse-pousse et fracasse tout sur son passage dans les ruelles bondées du marché. Foncez à travers les étals ou sur les toits pour essayer de le stopper. Pourrez-vous l'attraper avant qu'il ne s'échappe ?

OBJECTIF


Mettre Wolf Boss KO avant la fin des **trois manches**.

Échec de la mission : si le temps est écoulé avant de remplir l'objectif de la mission, vous perdez la partie.


RÈGLES SPÉCIALES

- À chaque fois que le jeton sur la roue du destin d'un joueur se déplace sur un espace , Wolf Boss avance d'une tuile (voir direction des mouvements sur la carte ci-dessus).
- Si Wolf Boss est sur la dernière tuile et qu'il doit se déplacer, retirez la tuile la plus à gauche et placez-la en face de lui sur la droite du plateau (tous les ennemis sur cette tuile sont éliminés). Si un héros est sur la tuile la plus à gauche quand cela se produit, il avance automatiquement d'une tuile.
- Si la tuile Cuisine atteint le début de la ligne, elle est perdue (avec les raviolis dessus si les héros ne les ont pas encore collectés). Si un héros est sur la tuile Cuisine lorsqu'elle est retirée, déplacez-le sur la prochaine tuile.

OBJETS ET OBSTACLES

Collecter les raviolis : vous devez être sur la tuile des raviolis ET utiliser **2x**  pour les ramasser. Si le jeton Raviolis est collecté, les joueurs pourront tirer des cartes de mouvements spéciaux au début de leur prochaine mission. *Voir page 10.*


ENNEMIS

Départ : placez **1x**  et **2x**  sur chaque tuile de restauration et Wolf Boss  sur la tuile de restauration 2 et 3.

Restauration : en fonction de la roue du destin des joueurs.



Nombre d'ennemis maximum : une tuile ne peut pas contenir plus de trois ennemis, peu importe le type. Toute restauration d'ennemis supplémentaires doit se faire sur les tuiles adjacentes. Si ce n'est pas possible, les ennemis ne sont pas restaurés.



TUILES

À cause de la foule du marché, se déplacer sur les tuiles normales nécessite un mouvement supplémentaire, donc **2x** .

Toits : nécessite   pour entrer.

PAUSE

Chaque joueur lance au moins un dé. Si le résultat est égal ou contient plus de  que de , Wolf Boss recule d'une tuile vers la tuile de départ.

Si le résultat contient plus de  que de , Wolf Boss avance d'une tuile vers la tuile de fin.

MISSION 2.1 : À TRAVERS LA GRANDE MURAILLE

Vous devez infiltrer le bastion ennemi mais les murs sont trop hauts pour être escaladés et l'entrée entièrement barricadée. Quel chemin allez-vous choisir ?

OBJECTIF


Vous devez atteindre la tuile de fin avant la fin des **deux manches**.



Échec de la mission : si le temps est écoulé avant de remplir l'objectif de la mission, vous perdez la partie.

RÈGLES SPÉCIALES





Vous ne pouvez pas vous déplacer sur (ou depuis) la tuile Grande muraille, sauf s'il y a un jeton Chariot sur cette tuile, ou sur la tuile depuis laquelle vous souhaitez vous déplacer.

OBJETS ET OBSTACLES

Collecter les raviolis : vous devez être sur la tuile des raviolis ET utiliser **2x**  pour les ramasser. Si le jeton Raviolis est collecté, les joueurs pourront tirer des cartes de mouvements spéciaux au début de leur prochaine mission. *Voir page 10.*

Déplacer un chariot : nécessite **4x**  et **2x**  pour pousser un chariot vers une tuile adjacente. Les joueurs doivent collaborer et combiner leurs dés pour obtenir ce résultat. *Voir page 5.*

ENNEMIS

Départ : placez **1x**  et **2x**  sur chaque tuile de restauration, **3x**  sur la tuile Grande porte et **1x**  sur la tuile de fin.




Restauration : en fonction de la roue du destin des joueurs.




Nombre d'ennemis maximum : une tuile ne peut pas contenir plus de trois ennemis, peu importe le type. Toute restauration d'ennemis supplémentaires doit se faire sur les tuiles adjacentes. Si ce n'est pas possible, les ennemis ne sont pas restaurés.

TUILES

Chemin de montagne : cette tuile cause un dommage supplémentaire lorsque vous êtes dessus. *Voir page 8.*

PAUSE

Chaque joueur lance au moins un dé. Si le résultat est égal ou contient plus de  que de , les joueurs peuvent garder les  et les transformer en n'importe quel résultat, prêts à être utilisés pour la prochaine manche.

Si le résultat contient plus de  que de , restaurez **2x**  supplémentaires sur la tuile de fin.



TUILES NÉCESSAIRES
b, c, D, e, F, h, J, l, m, N, O, p,
q, R, s, t

MISSION 2.2 : LA RELÈVE DE LA GARDE


Une fois les murs du bastion passés, déplacez-vous vers le sanctuaire intérieur pour recueillir des informations sur votre adversaire. C'est bientôt la relève de la garde. Vous pouvez vous battre pour entrer ou causer du remue-ménage et profiter de la confusion pour pénétrer en douce...





OBJECTIF




TOUS les joueurs doivent atteindre la tuile de fin en **trois manches** ET le parchemin doit être lu.


Échec de la mission : si la tuile n'est pas atteinte par tous les joueurs et si vous n'avez pas lu le parchemin avant la fin des trois manches, vous perdez la partie.

OBJETS ET OBSTACLES

Lire le parchemin : nécessite **6x**  pour être lu. Les joueurs doivent collaborer et combiner leurs dés pour obtenir ce résultat. Voir page 5. Une fois lu, retirez le jeton Parchemin du jeu.

Détruire un mur : nécessite     pour détruire un mur. Une fois démoli, retournez le jeton Mur. Vous ne pouvez pas franchir un mur s'il n'est pas détruit, sauf si une règle spéciale vous permet de le faire.


Sonner un gong : nécessite  . Cette action déplace **1x**  présent sur la tuile Grande muraille la plus à gauche vers la tuile de restauration 6 OU inversement (celui qui fait sonner le gong peut choisir).



Collecter les raviolis : vous devez être sur la tuile des raviolis ET utiliser **2x**  pour les ramasser. Si le jeton Raviolis est collecté, les joueurs pourront tirer des cartes de mouvements spéciaux au début de leur prochaine mission. Voir page 10.

TUILES

Tour de garde : vous ne pouvez pas entrer sur la tuile Tour de garde.



RÈGLES SPÉCIALES

Grande muraille : nécessite  et un jeton Chariot sur la tuile à partir de laquelle ou vers laquelle vous vous déplacez. Voir page 6.

Toits et gong : les deux gongs sont sur des tuiles Toits. Les toits nécessitent   pour être escaladés. Voir page 6.

ENNEMIS

Départ : placez **1x**  et **1x**  sur chaque tuile de restauration.

Départ alternatif : placez **3x**  et Wolf Boss  sur la tuile Grande muraille la plus à gauche.





TUILES NÉCESSAIRES


c, D, e, F, I, J, K, l, M, N, O, p,
R, s, t

Restauration : en fonction de la roue du destin des joueurs. Les ennemis ne peuvent pas apparaître sur les tuiles Grande muraille.

Nombre d'ennemis maximum : une tuile ne peut pas contenir plus de trois ennemis, peu importe le type. Toute restauration d'ennemis supplémentaires doit se faire sur les tuiles adjacentes. Si ce n'est pas possible, les ennemis ne sont pas restaurés.

PAUSE

Chaque joueur lance au moins un dé. Pour chaque  obtenu, déplacez **1x**  présent sur la tuile de restauration 6 vers l'autre tuile Grande muraille.

S'il n'y a **pas de**  sur la tuile de restauration 6, ignorez ce lancer.

MISSION 2.3 : L'ÉCHAPPÉE DE TAI LUNG

Tai Lung est à l'origine de tout et maintenant il est juste derrière vous !
Rendez-vous au Temple en vitesse afin de mettre en œuvre une stratégie qui permettra de le vaincre.

OBJECTIF

Tous les joueurs doivent atteindre la tuile de fin avant Tai Lung.
Il n'y a pas de limite de manche.

Échec de la mission : si Tai Lung atteint la tuile de fin avant tous les joueurs, vous avez perdu.

RÈGLES SPÉCIALES

- À chaque fois que la roue du destin d'un joueur se déplace sur un espace ► Tai Lung avance d'une tuile en suivant le chemin indiqué.
- Tai Lung ne peut pas être vaincu ou blessé dans ce niveau.
Si le jeton sur la roue du destin d'un joueur se déplace sur un espace ★ alors qu'il partage sa tuile avec Tai Lung, le joueur perd 2 points de santé.

OBJETS ET OBSTACLES

Collecter les raviolis : vous devez être sur la tuile des raviolis ET utiliser 2x (S) pour les ramasser. Si le jeton Raviolis est collecté, les joueurs pourront tirer des cartes de mouvements spéciaux au début de leur prochaine mission.

ENNEMIS

Départ : placez 1x (Tai Lung) et 1x (Ennemi) sur chaque tuile de restauration, et Tai Lung (Tai Lung) comme indiqué sur la carte.

Restauration : en fonction de la roue du destin des joueurs.

Nombre d'ennemis maximum : une tuile ne peut pas contenir plus de trois ennemis, peu importe le type. Toute restauration d'ennemis supplémentaires doit se faire sur les tuiles adjacentes. Si ce n'est pas possible, les ennemis ne sont pas restaurés.

TUILES

Chemin de montagne : cette tuile cause un dommage supplémentaire lorsque vous êtes dessus. *Voir page 6.*

Pont : nécessite (S) (S) (+) pour entrer.

Tour de garde : vous ne pouvez pas vous déplacer sur les tuiles Tour de garde.

PAUSE

Chaque joueur lance au moins un dé. Si le résultat est égal ou contient plus de (S) que de (Tai Lung), Tai Lung recule d'une tuile vers la tuile de départ.

Si le résultat contient plus de (Tai Lung) que de (S), Tai Lung avance d'une tuile vers la tuile de fin.



MISSION 3.1 : LE VILLAGE ATTAQUÉ



Le village est attaqué par des Wolf et des Ox Grunts. Heureusement, certains héros étaient en train de s'entraîner dans le monastère. Mauvaise nouvelle pour les méchants !


OBJECTIF

Placez un jeton Chariot sur chaque tuile avec un jeton Restauration avant la fin des **trois manches**.

Échec de la mission : s'il reste au moins un ennemi sur la même tuile qu'un villageois ou si vous n'avez pas réussi à placer les 3 chariots avant la fin de la troisième manche, vous perdez la partie.

OBJETS ET OBSTACLES


Déplacer un chariot : nécessite **4x**  et **2x**  pour pousser un chariot vers une tuile adjacente. Les joueurs doivent coopérer pour obtenir ce résultat. Lorsqu'un chariot est déplacé sur une tuile de restauration, retournez son jeton Restauration. Plus aucun ennemi ne peut apparaître sur cette tuile. Les chariots ne peuvent pas être poussés sur les tuiles Toits.



Collecter les raviolis : vous devez être sur la tuile des raviolis ET utiliser **2x**  pour les ramasser. Si le jeton Raviolis est collecté, les joueurs pourront tirer des cartes de mouvements spéciaux au début de leur prochaine mission.


Villageois : les jetons villageois ne peuvent pas être retirés du plateau.

ENNEMIS

Départ pour 3 ou 4 joueurs : placez **1x**  et **2x**  sur chaque tuile de restauration et les  comme indiqué sur la carte.

Départ pour 2 joueurs : placez **1x**  et **1x**  sur chaque tuile de restauration ET **1x**  sur la Chambre du monastère ainsi que sur la tuile avec les jetons Restauration 2 et 3.

Restauration : en fonction de la roue du destin des joueurs. À chaque fois que la roue du destin d'un joueur se déplace sur un espace  , déplacez TOUS les  d'une tuile vers les villageois.






Nombre d'ennemis maximum : une tuile ne peut pas contenir plus de trois ennemis, peu importe le type (hormis ). Toute restauration d'ennemis supplémentaires doit se faire sur les tuiles adjacentes en direction du square des villageois.



TUILES NÉCESSAIRES

B, d, e, F, i, J, K, L, n, m, O, p, g, R, s, t

PAUSE

Les joueurs doivent lancer au moins un dé chacun. Si le résultat est égal ou contient plus de  que de  , déplacez un chariot de votre choix vers une tuile carrée adjacente. S'il y a plus de  que de  , restaurez **1x**  sur la tuile Marches du temple ou sur la tuile Dalles.

MISSION 3.2 : L'ATTAQUE DE WOLF BOSS


Les Wolf Spearmen et les Wolf Slashers ont kidnappé des villageois pour les emmener à Wolf Boss à la sortie du village. Rejoignez-les et déjouez leurs plans avant qu'il ne soit trop tard.

OBJECTIF


Atteindre Wolf Boss et le mettre KO avant que tous les villageois n'atteignent la tuile Cellule de prison, avant la fin de la **deuxième manche**.

Échec de la mission : si tous les villageois ont atteint la tuile Cellule de prison ou si vous avez échoué à vaincre Wolf Boss avant la fin des deux manches, vous perdez la partie.

RÈGLES SPÉCIALES




À chaque fois que le jeton sur la roue du destin d'un joueur se déplace sur un espace , avancez tous les villageois d'une tuile vers la tuile Cellule de prison.



OBJETS ET OBSTACLES

Collecter les raviolis : vous devez être sur la tuile des raviolis ET utiliser **2x**  pour les ramasser. Si le jeton Raviolis est collecté, les joueurs pourront tirer des cartes de mouvements spéciaux au début de leur prochaine mission.

ENNEMIS

Restauration : en fonction de la roue du destin des joueurs.

Départ pour 3 ou 4 joueurs : placez **1x**  et **2x**  sur chaque tuile de restauration et **1x**  comme indiqué sur la carte.



Départ pour 2 joueurs : placez **1x**  et **1x**  sur chaque tuile de restauration.

Nombre d'ennemis maximum : une tuile ne peut pas contenir plus de trois ennemis, peu importe le type. Toute restauration d'ennemis supplémentaires doit se faire sur les tuiles adjacentes. Si ce n'est pas possible, les ennemis ne sont pas restaurés.



TUILES



Chemin de montagne : cette tuile cause un dommage supplémentaire lorsque vous êtes dessus. *Voir page 6*

Pont : nécessite    pour entrer.

Zone de bambou : nécessite   pour entrer.

PAUSE

Les joueurs doivent lancer au moins un dé chacun. Si le résultat est égal ou contient plus de  que de , Wolf Boss recule d'une tuile vers la tuile de départ.

S'il y a plus de  que de , tous les villageois avancent d'une tuile vers la Cellule de prison.



TUILES NÉCESSAIRES

a, b, E, F, g, I, J, l, m, n, o, p, q, R, s, T, TT1

MISSION 3.3 : LA CONFRONTATION AVEC TAI LUNG



Tai Lung a déclenché l'attaque finale au Temple. Lisez le secret du parchemin du dragon et terrassez-le.

OBJECTIF


Vous devez atteindre la tuile Parchemin du dragon et lire le parchemin (récupérer le jeton Parchemin pour valider la lecture) avant que Tai Lung ne l'attrape. Puis, pousser Tai Lung sur la tuile Cellule de prison avant la fin des **trois manches**.



Échec de la mission : si Tai Lung atteint le parchemin du dragon avant vous, ou s'il n'est pas sur la tuile Cellule de prison avant la fin des trois manches, vous perdez la partie.

RÈGLES SPÉCIALES


- À chaque fois que le jeton sur la roue du destin d'un joueur se déplace sur un espace , Tai Lung avance d'une tuile vers la tuile Parchemin du dragon. Si vous lisez le parchemin, Tai Lung continue d'avancer en direction de la tuile Parchemin du dragon, mais il s'arrêtera sur n'importe quelle tuile avec un héros dessus.
- Tai Lung ne peut pas être vaincu avant que vous n'ayez lu le parchemin. Si le jeton sur la roue du destin d'un joueur se déplace sur un espace  alors qu'il partage sa tuile avec Tai Lung, ce joueur perd **2 points de santé**.
- **Blessier Tai Lung** : une fois le parchemin lu, chaque blessure infligée à Tai Lung le pousse d'une tuile vers la Cellule de prison. Pour blesser Tai Lung, vous devez être sur la même tuile que lui ET lui infliger des dégâts suivants :

Partie à 2 joueurs : 5x  et 1x 



Partie à 3 joueurs : 8x  et 1x 



Partie à 4 joueurs : 11x  et 1x 

OBJETS ET OBSTACLES

Lire le parchemin du dragon nécessite **6x** . Les joueurs doivent coopérer pour obtenir ce résultat.

ENNEMIS

Départ pour 3-4 joueurs : placez **1x**  et **2x**  sur chaque tuile de restauration.

Départ pour 2 joueurs : placez **1x**  et **1x**  sur chaque tuile de restauration.

Restauration : en fonction de la roue du destin des joueurs.

Nombre d'ennemis maximum : une tuile ne peut pas contenir plus de trois ennemis. Toute restauration d'ennemis






supplémentaires doit se faire sur les tuiles adjacentes. Si ce n'est pas possible, les ennemis ne sont pas restaurés.



TUILES

Pont : nécessite    pour entrer.

Toits : nécessite   pour entrer.

Salle d'entraînement : nécessite    pour entrer.

PAUSE

Les joueurs doivent lancer au moins un dé chacun. Si le résultat est égal ou contient plus de  que de , Tai Lung recule d'une tuile vers la tuile Cellule de prison.

S'il y a plus de  que de , Tai Lung avance d'une tuile vers la tuile Parchemin du dragon.

GUIDE DES JETONS

RESTAURATION

Les jetons Restauration indiquent les tuiles de restauration où les ennemis peuvent réapparaître durant la partie. Lorsque le jeton sur la roue du destin d'un joueur se déplace sur un espace avec ce visuel, il doit restaurer l'ennemi correspondant sur la tuile de restauration indiquée. *Voir page 7.*



Verso

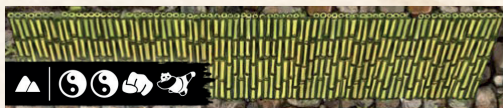
VILLAGEOIS

Pour récupérer, protéger ou déplacer des villageois, vous devez dépenser .

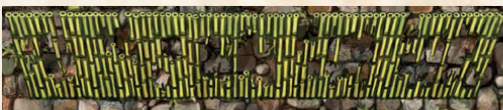


MURS

Les héros ne peuvent pas franchir les murs. Vous devez utiliser pour les détruire et pouvoir les franchir. Une fois un mur détruit, retournez le jeton sur sa face détruite pour indiquer qu'il est désormais franchissable.



Recto



Verso (mur détruit)

PARCHEMIN ET PARCHEMIN DU DRAGON

Pour lire les jetons Parchemin et Parchemin du Dragon, vous devez coopérer pour obtenir **6x** .

Parchemin du dragon



Parchemin

RAVIOLIS

Collecter le jeton Raviolis permet aux joueurs de gagner des mouvements spéciaux.

Pour ramasser le jeton Raviolis, un joueur doit être sur la tuile Cuisine ET dépenser **2x** .



Raviolis

GONGS ET LEVIERS

Les jetons Gong et les jetons Levier ont des rôles différents selon les instructions de mission.

Par défaut, vous devez dépenser pour utiliser un gong, et dépenser pour utiliser un levier.

Gong



Levier



+1 MOUVEMENT ET +1 DOMMAGE

Ces jetons peuvent être utilisés comme rappel pour des missions ou des tuiles spécifiques (par ex. dans la mission 1.3 où le déplacement sur des tuiles normales nécessite un mouvement supplémentaire). Ou, lorsque la mission inclut la tuile Chemin de montagne pour signifier les dégâts supplémentaires subis sur cette tuile.

+1 mouvement



+1 dommage



CHARIOTS

Les chariots aident les héros à escalader la grande muraille.

Pour pousser un chariot d'une tuile à une autre, vous devez dépenser **4x** et **2x** . Les joueurs doivent coopérer pour obtenir ce résultat.

Note : les héros ne se déplacent pas avec le chariot. Ils doivent, en plus, dépenser les résultats habituels pour entrer sur une tuile adjacente.



Recto





Verso

GUIDE DES TUILES

Les tuiles sont recto verso avec une illustration différente pour chaque côté.

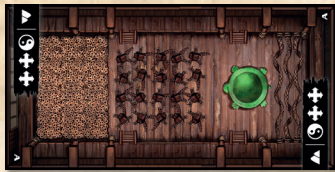
Chaque tuile est identifiée par une lettre : majuscule pour le recto et minuscule soulignée pour le verso.

Les instructions de chaque mission précisent dans un encadré la liste des tuiles utilisées (à l'aide de leur lettre).

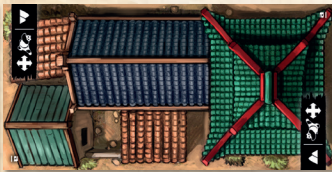
Chaque tuile contient des symboles indiquant les conditions d'entrée sur la tuile. La plupart des tuiles classiques nécessitent un simple  pour s'y déplacer. Les tuiles difficiles d'accès  sont quant à elles associées à plusieurs autres symboles. Vous devez dépenser ces résultats pour vous déplacer sur ces tuiles.

Voir page 6.

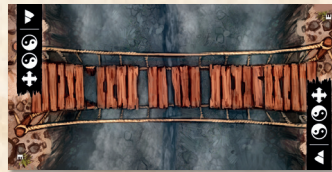
Par exemple, la Tour de garde n'est pas accessible, sauf dans le cas d'une règle spéciale mentionnée dans les instructions de mission.



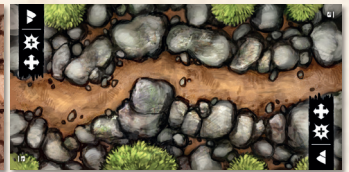
RECTO - **A**
Salle d'entraînement



VERSO - **a**
Longs toits 2



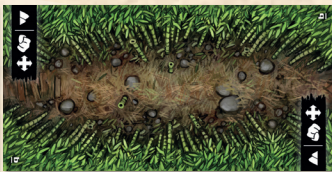
RECTO - **E**
Grand pont 1



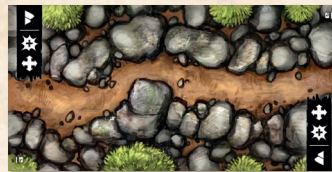
VERSO - **e**
Chemin de montagne 1



RECTO - **B**
Escaliers de montagne



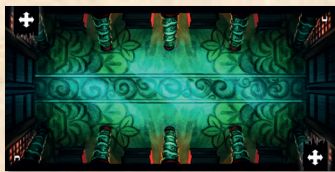
VERSO - **b**
Clairière de bambou



RECTO - **F**
Chemin de montagne 2



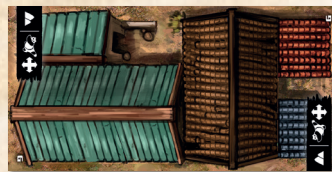
VERSO - **f**
Entrée du monastère



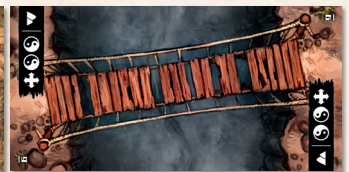
RECTO - **C**
Galerie de jade



VERSO - **c**
Grande muraille 1



RECTO - **G**
Longs toits 1



VERSO - **g**
Grand pont 2



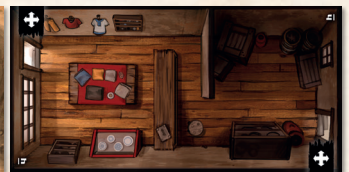
RECTO - **D**
Grande muraille 2



VERSO - **d**
Grand marché



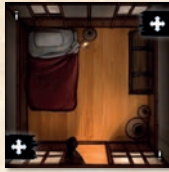
RECTO - **H**
Longs toits 3



VERSO - **h**
Intérieur de la boutique



RECTO - I
Toits 1



VERSO - i
Chambre de monastère 1



RECTO - O
Dalles 2



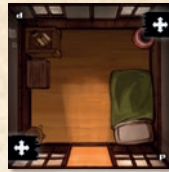
VERSO - o
Pont



RECTO - J
Cuisine



VERSO - j
Parchemin du dragon



RECTO - P
Chambre de monastère 3



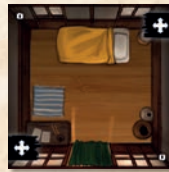
VERSO - p
Réserve d'équipement



RECTO - K
Tour de garde



VERSO - k
Chambre de monastère 2



RECTO - Q
Chambre de monastère 4



VERSO - q
Marché 2



RECTO - L
Boutique



VERSO - l
Dalles 1



RECTO - R
Marché 3



VERSO - r
Sources chaudes



RECTO - M
Toits 2



VERSO - m
Marches du temple



RECTO - S
Terrain de parade



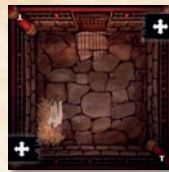
VERSO - s
Grande porte



RECTO - N
Statue de dragon



VERSO - n
Marché 1



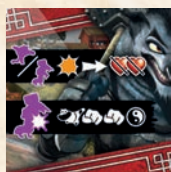
RECTO - T
Cellule de prison



VERSO - t
Terrain d'entraînement



Guide de référence des ennemis



TT1



tt1

Bassin de quiétude



créez votre propre tuile

BACKERS KICKSTARTER

A Helen Adams, Chris Adkins, Gianni Aerts, Viktor Ahrens, John Aitkens, Orestes Albo, Orestes Albo, Jordi Aldeguer Pueyo, Glen Allbon, Bruce Allen, Alban Alliès, Rehana Allsup, Barry Allsworth, Lawrence Alman, Alphaspel, Francis Alvarez, Chris Andersen, Ronny Anderssen, Scott Andrews, Dome Anukkul, Mike Archibald, Marcus Arena, Malc Arnold, John Aronis, Peter Arts, William Asico, Stuart Aston, Gwendolyn Aucklool, Clifford Austen, Avalanche, Loic Ayoul.

B Christophe Babin, Matthew Bach, Volker Bache, Abram Bachtiar, Andre Badke, Benjamin Bado, Mark Balkham-Smith, Raymond Banfield, c/o Crmaus, Marko Banušić, Daniel Barrett, James Barry, Rune Bartlett, Michael Bassler, Whitford Bates, Lars Becker, Wade Beidelschies, Yiğit Bekir Kaya, Igor Belyansky, Sebastian Benavente Bravo, Gregoire Benjamin, Markus Berger, Cornelius Bertens, Thém-Is Bertoletti, Etienne Beureux, Rouven Binder, Morten Birch Heide-Jørgensen, Stephen Birks, Sigurbjorn Bjornsson, Black Dragon Games, Nick Blanch, Kurt Blanco, Carlos Javier Blanco Barral, Goulven Blorece, James Blundell, Spyros Bogdanos, Thierry Bonnet, Edgar Ryan Boral, Mathew Bover, Brent Bowgren, Derek Bradley, Scott Bradley, Angelique Brands, Adrian F L Breau, Douglas Breese, Mathis Brier, Jeff Briggs, Dora Anya Brightman, Thomas Michael Brooks, Dr Matthew Broome, Joshua Brosmer, Dan Brown, Iain Brown, Lane Brown, Mark Brugman, Joost Bruining, Jørgen Brunborg-Næss, Colin Bruno, Kevin Buchin, Darren Buckley, Jamie Buckley, James Bundtrock, Stephen Burgess, John Busse, Gavin Butstraen, Ross Byczek.

C Chris Caley, David Campbel, Mark Cardiff, Kevin Cattanach, James Caudle, Michael CBAACF Chan, David Cederberg, Chris Challacombe, Amie Chamberlain, Andrew Chang, Benjamin Chapman, Enoch Chapman, John Chapman, Dany Charest, Colin Chen, Kim H Chen, John Chmielowiec, Adam Christman, Leonard Chuah, Josh Cifrian, Andy Clark, Rachel Clark, Tim Clarke, Antoine Clermond, Jeremy Coffey, Mike Collison, Sean Connor, Adam Cook, Daniel Cook, Kevin Cook, Carl Cordova, Krystie Cowan, Robert Cox, Andrew Craft, Steven Crane, Loic Cranley, Bill Creasey, Richard Crookes, Thomas Crowell, Graeme Cruden, Hans Cummings, Luke Cunningham, Travis Cunningham, Anthony Czerwonka.

D Yanik D'Aigle, Ruben Duarte da Mota, Chris Dalgety, Louis Daniel Jr, Thomas Darlington, Ron Dautzenberg, Joel Daves, Bax David, John Davis, Pirate Michael B Dawalt, John Dawson, Henk de Nijs, Maripaz de San Miguel Brinquis, Andrew DeCavia, Gordon Decker, Nicolas Decomble, Colin Degnan, Ruben Degroote, Geoffrey Delmee, Nico Delobelle, Richard Denny, David

Deparcy, John Deporter, Dan Derby, Ivano Di Sotto, Samoel Di Wilsleff, Domingo Díaz Fermín, Mark Diaz Truman, Bert Didier, Nina Dietterle, Nicholas DiGiovanni, Tom Diment, David Dobson, Paul Dobson, Sebastien Dollard, Leo Donaldson, Jason Donovan, Shawn K Dorsey, Vladimir Dosen, Shontell Dougherty, Louis Downs, John Doyle, Pavel Družba, Jonathan du Puy, Freddie Duran, Scott Dyk, David Dziadula.

E Harald Eckmüller, Tony Edwards, Adam Eisenberg, Erik Ekengren, Alex Eller, Ian Elliott, Phillip Elliott, Chris Ellis, Péter Pál Ember, Robin Empey, Enchanter's Trove, Grey Endres, Ivan C Erickson, Jerry Estal, Matthew Evans.

F Zoltan Falvay, Anthony Fanning, Andy Farkas, Marc Farron, Mark Featherston, Adam Fenerty, Shaun Fergus, Gregg Fisher, Lee Fisher, Richard Fluck, Tommaso Fochi, Edouard Foraz, Paul Forsythe, Evangelos Foskolos, Jason Foss, Andrew Fox, Casey Fox, Maximilian Franckenstein, Mahieu Francois, Benoist Frantz, John Fraser, Peter Friche Rodler, Jason Frisby, Pete Fullergreen, Harrison Furnidge.

G Aron Gabellini, John Gallagher, Brad Gant, Nacho García, Nicole Geiger, Derek Donald Geller, Guillaume Gentile, Mikola Gergely, Mark Gibbs, Raffaele Giovedi, Joshua Gisin, Alan Glaum, Max Glick, Kenneth Glyngfeldt, Kiloo, Thierry Godefroy, Francisco José González Gándara, Khurram Gore, Benjamin Görlich, Michael Gossage, Kris Gould, Christina Grabherr, Josh Gray, Wesley D Gray, Joe Greiner, Bruno Grimonpont, Jan Simon Grintsch, Harald Grittmann, Bram in t Groen, Sebastien Grosso, Janis Grunte, Marcus Gschrey, Joshua Guelen-Oates, Jack Gulick.

H Habchi-Hanriot, Jonathan Hachey, Bernhard Hager, Wilfried Hamain, Joshua Hamby, Tyler Hamm, Charles Hammond, Jimmie Hammontree, Jordan Hansen, Steve Hanson, Zoltan Harangi-Toth, Will Harding, Tomas Härenstam, Jeffrey Harlan, Mary Harrington, Cary L Harrison, David Harrison, Tom Harrison, Jim Hart, Kyle Hart, David Haskins, Andrew J Hayford, Rodrigo Helder, J H G Hendriks, Brad Hermann, Michele Hershey, Rosset Hervé, Chris Hesemann, Heiko Heucher, Tom Higgins, Daniel Hill, Mathew Hill, Edward Ho, Jon Hobbs, Jason Hockley, Matthew Hoeveler, Ralph Holland, Storm Holoway, Philippe Holtzhauser, Florian Hondza, Melvil Honorat, Rob Hoppenjans, Mike Houser, Charles Huber, Taylor Huckstep (Predictive Tech), Jan Hulverscheidt, Daniel Hunt, Robert Huss, Arion Hypes.

I Grace V. Infantado, Keith Ireland, Scott Ishbia, Hiroshi Ishikawa, Dan Ives, Bowen Jacobs, Joshua Ian Jagelman 乔筑华, Kavita Jain, Matt Jakircevic, Kevin Jandreau, Milan Janosik, Patrick Jansen, Dr Benjamin Jelley, Stephen Jenkins, Delfly Jeremy, Sintes Jerome, Anton Jerve, Petter Jessen, Soh Jian Yi, Arlene Johnston, Jonski Jonathan, Adam Jones, Luke Jones, Rayen Jonke, Michael Jørgensen, Marie-Lore Jovignot, Mark Judge.

K Maciej Kacprzak, Thanasis Kaltsoudas, Manatpol Kanjanajongkol, Carina Katinger, Zoheb Kazi, Daniel Kearns, Mitch Keddie, Charles Keefer, Ron Kehir, Dan Kennedy, Matthew Kennedy, Johan Kersten, Birger Keygnaert, Emilien Kia, Tom Killingbeck, Tim Kings-Lynne, Daniel Kischko, Mark Kitching, Hayley Klose, Robert W Klostermayer, Andrew Kluessendorf, Barbara Knighton, Sean Koehn, Sven Koerner, Brent Kofoed, Minami Koichi, Henrik Juul Konge, Oliver Konz, Mangu Korin, Kole Kostelic, Jason Kottler, Jim Koukounaras, Ed Kowalczewski, David Kozelka, Holger Kral, Vivek Krishnan, Matthew Kruse.



L Jeffrey T La Belle, Benjamin Lagand, Tristan Lamb, David Langton, Mathieu Lapiere, Guy Larke, Lary Larson, Joseph J. Lawson, Warren Lawson, Simon Layton, Leila Le Poidevin, Sam Ledwich, Jonathan Leech, Mike Leeder, Jozsef Lehocz, Tobias Leimer, Jesper Lindell, Andrew Lira, Craig Livingston, Nick Lockwood, Alexandra Logan, Ryan Longfellow, Jose Francisco Lopez Lopez, Joseph Louis, Helen Loukos, Shane Lowe, David Loyd-Hearn, Kyle Luggier, Francis Luk, Christopher Lumley.

M Jackie Macapanpan, Vilus Mackinis, Matthew Maedge, Robert Maefs, Philip Mairs, Caroline Male, Moiz Malik, Jase Marden, Sean Marren, Gerald Martel, Jason Martin, Peter Martin, Sebastian Martin, Francisco Andres Martínez Vidal, Sebastian Masannek, Oliver Maschmeier, Mat Masing-Grouse, Tetsuya Masuda, Thomas Maund, Brad Maurer, Jan Mausehund, Angel May, Shirli May, Hunter Mayer, Derek Maynard, John McClendon, David McDonald, Collier McGehee, Jack McGill, John K McGrath, Jamie McKendry, James McLachlan, Shawn McNaughton, Hudson J McVay, Daryl Meeks, Carl Meilleur, Thomas Mercieca, John Meyer, Kaleb Michaud, Dennis Michels, Benjamin Middleton, Kai Milke, Bryan Miller, Evan Miller, Theodore Miller, Graziano Mioli, Allan Mitchell, Glenn Mochon, Léon Moerkerken, David G Molina, Andreas Møller, Zac Monette, Brian Monroe, Mark Montgomery, Jeremiah Monzon, Jacob Moore, David Rhys Morgan & Sharon Smith, Alicia Morse, Michael Mueller-Trudrung, Arnold Mullaert, Matthias Müller, Sean Mulqueen, Mark Munro, Jason Murphy, Dan Mynett.

N Gábor Nagy – Tiszta Energiak Kft, Andrew Naisbitt, David Natriss, Claudio Navarro, Drew Navikas, Vojtech Neckar, Melissa Nell, Agis Neugebauer, Joshua P Neveu, Paul Newland, Micah Niccum, Ganzitti Nicolas, Thomas Dorf Nielsen, Michael Nielson, Hjalti Nönnuson, Chantal Noordeloos, William J Norcutt, André Nordstrand, Anders Nordström, Andrew Norman.

O Emma O’Dea, Sean O’Reilly, Travis O’Sullivan, James Ojaste, Joshua Olson, Joyce Olson, Amirrudin Ong, Jonathan Osborne.

P Mario Padron, Alec Page, Mr G S Palk, Steven Palmer, Matt Pappas, Kent Parker, Matthew Parker, Lilian Parmentier, Michael Parnell, Mr Tony Parry, Rupal Patel DL, Robin Paul, Cedric Pautet, Mario Pawlowski, Andrew Payne, Kevin H Payne, Christopher Pearson, Nicholas Pedley, Jeffrey Peno, Frederick Perillo, Jason L Perry, Erica Pettit, Rich Phares, William Piens, Sarah Pilon, Scott Piper, Daniel Pisani, Yaroslav Platash, Evelyn Platt, Patricia Plietz, Sebastien Pochat-Cottilloux, Alice Pocock, Stephan Pohl, Bruce Poll, Debra Pollak, Geoff Porritt, Mary Post, Andrew J Povey, Martin Powel, Mario Powierski, Donald Poynter, Dan Preece, Patrice Prefaut, Derek Prendergast, Olivier Prevot, Daniela Proietti – Angelo Giulivi, Jason Pruitt.

QR Jason Quiet, Matloob Qureshi, François Rabeau, Fernando Ramirez, Adilia Ramos, Todd Ramsey, Yan Rasquin, Patrick Rauland, Kelly Ray, Robert Read, Keith A Reeves, Christiane Reininger, Rene Reisert, Florian Renken, Michael Resong, Tom Rice, Mr Kim Richmond, Kevin Riddle, Alejandro Rios Muñoz, Michel Robert, Chris Roberts, Michael Roberts, T J Roberts, Bryce Robinson, Graham Robinson, Jesse Robinson, Donald Rochette, Benjamin Rogers, Shawn Roppelt, Antonio Rosales, Miguel Rosales, David Rose, Laurent Rosset, Lee Rossi, Boris Rothmund, Roviric, André Roy, Anthony Rubbo, John Rudd, Sam Rudland.

S Ryan Saenz, Alejandro Sánchez Alarcón, Jens Sander, Massimo Sandri, Nick Saunders, Ryan Sauter, Kai Savage, Frank Scali, Adam Scanlon, J Mark Scarbrough, Andrea Scatolin, Max And Tessa Schaller, Christian Schicke, Chris Schiester, Lucas Schneider, Felix Schniz, Ian Schofield, Minouschka Schouten, Rick Schrand, Sebastian Schwarz, Andrew Seaton, Vincent Serret, Joseph Shearman, William Shelby Buquoi, Pete Shirey, Mark Shoring, Grégory Siklenka, Aaron Silverman, Reuben Silvio, David Sims, Mark Sinclair, Christian Sladdin, Andy Smith, Benoit Smith, Michael Smith, Phil Smith, Robert Soderquist, Yann Soitino, Mark Solino, Thomas Sonnenberg, Tim Sorrels, Jonathon Soulliere, Source Comics And Games, Jason Speicher, Mr Stephen Spikings, David Spinetti, Anders Stafberg, Sascha Stand, Chris Starr, Felix Steffen, Robin Stein, Leif Stensson, Caumont Stephane, Richard Stephens, James Stevens, Arkadiusz Stopczyk, Martin Strickfuss, Studio Zanotti, Ryan Stump, Edward Sturges, Neoklis Stylianides, Ronald Suhumskie, David Sutherland, Tommy Svensson, Edward Switzer, Fau Sylvain, Scott Sylvester, Michael Symborski.

T Falon Takahashi, Abraham Tang, Norm Tardi, Jérémie Tartière, Pedro Tavares, David Taylor, Tristan Taylor, Gregory Tefnin, Marie Teglbjærg, Benjamin Tham, Troels Therkelsen, Rune Thestrup, Eli Thomas, Vincent Thomas, Timothy Thompson, Timothy Titsworth, Graham Todd, David Tonzola, Svann Tore Mausest, Andrew Torrens, Aaron Lee Torres, Franck Tramier, Juan Tran, Christian Traupe, Yann Tremblay, Grennan Trimner, Kirk Trofatter, Graham Tunnicliffe, Jarkko Tuomala, Peter Turnbull, Julian Tysoe.

UV Christopher Undritz, Sinisa Uroic, Vikram Vaidyanathan, Pavel Valouch, Michel van der Sluis, Francois van Liefferinge, Andrew Van Pernis, Rob van Tol, Jesse Vang, Cesare Varallo, Sanjay Varma, Vitas Varnas, Tony Vecchio, Adi Veler, Arnaud Verbeeren, Matthieu Vialatte, Estela Villarreal Martinez, Benoit Vogt, Shervyn Von Hoerl, Dave Vona, Carrie Vowels.

W Nigel Wakeham, Shannon Waldroop, Matthew Wall, Paul Walmsley, Mr B Walters, Oliver Ward, Selwyn Ward, Ryan Warring, Jonathan M L Watling, Graham Watmough, Eric E Weaver, Nickolas Webb, Mike Weber, Sascha Weber, Sandra Wegner, Jerry Weiler, Brian Weisberg, Brianna L Welburn, M Wessels, Markus Weyers, Emily Wickelgren, Dina Wilkens, Christopher Wilkes, David C Williams, Eric Williamson, Louis Wilpitz Iv, Ben Wilson, Blake Wilson, Michael Wilson, Christian Wischnewski, Sonja Wissing, Jason Wolf, Chad Woodward, Tim Wyatt.

YZ Patrick Yarbrough, Justin Yeo Tian Wei, Akalak Yimwilai, James Yoho, George Young, Amanda Zeigler, Zdeněk Žert, Joseph Zimmerman, Harald Zubrod, Kylie Zwets.



CRÉDITS

Auteurs

Kristian Amundsen Østby, Nick Fallon,
Rob Harris & James Sheahan

Développement de la gamme

James Barry

Révision des règles

James Barry, Richard Gale & Rob Harris

Équipe de développement

Stefano Guerriero, Javier Angeriz-Caburrasi,
Federico Sohns, Katya Thomas, Juan Echenique
& James Barry.

Testeurs

Salwa Azar, Lloyd Gyan, Garry Harper, Sam Webb,
Andrew Heron, Hayley Heron, Meggan Turner,
Ben Wadsworth, Aaron Silverman, Payton Silverman,
Ryan Keyte, Ted Conn, Bill Cownie, Tim Monnig,
Tom Monnig, Emma Hollins, Brenda Keyte, Alan Keyte,
Brian J Kendl, Natasha Gale, Sebastian Gale, Ryan Beall,
Jamie Wolman, Jamie Klauser, Iain J. Stewart & Dave Cousins.

Photographie & vidéo

Salwa Azar & Steve Daldry

Illustrations

Jon Ariosa

Conception graphique

Michal E. Cross & Richard Gale

Mise en Page

Richard Gale

Responsable des artistes 3D

Jonny La Trobe-Lewis

Équipe d'artistes 3D

Domingo Diaz Fermin, Alex Gargett & Chris Peacey

Traduction

Violaine Malié

Relecture

Ludovic Chatillon

Community Manager

Lloyd Gyan

Management des Ventes

Cole Leadon

Fabrication

Panda GM

Business Management et Support

Cameron Dicks

Directeurs de la Production

Steve Daldry & Peter Grochulski

Assistante Exécutif et Réseaux Sociaux

Salwa Azar

Réalisateur

Rob Harris

NBCUniversal

Lacey Batiste, Teddy Edwards & Katie Pullen

Éditeur

Chris Birch

Remerciements Particuliers

aux équipes d'accréditation et d'approbation
NBCUniversal, à DreamWorks Animation, Stephen Selego
à Panda GM, Richard « Rahdo » Ham,
Sam Healey, Zee Garcia, Tom Vasel, Rita Birch,
John Houlihan, Sam Webb, Jon Webb & Virginia Page.

Avis de droit d'auteur

Règles du jeu & Contenu par
Modiphius Entertainment Ltd. © 2019

Modiphius Entertainment Ltd. est une marque déposée © 2019



MÖDIPHIUS[®]
ENTERTAINMENT

Publié par

Modiphius Entertainment Ltd,
39 Harwood Road,
London SW6 4QP,
United Kingdom
www.modiphius.com

Kung Fu Panda © 2019
Dreamworks Animation
LLC. Tous droits réservés.



Distribué par

Funforge
24 rue Charlot
75003 Paris
France
www.funforge.fr

© 2021 Funforge s.a.r.l.
Tous droits réservés
pour l'édition française.