THUNDERBIRDS VF - KIT 18

THUNDERBIRDS

Thunderbirds est un jeu coopératif pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans.

INTRODUCTION

Dans Thunderbirds, vous et vos compagnons de jeu prenez les rênes de la Sécurité Internationale, une organisation secrête dont l'objet est d'opérer des missions de secours à travers le globe, quand tous les autres moyens ont failli. Cependant, votre adversaire, le terrible criminel connu sous le nom de «the Hood», tente de provoquer de terribles désastres afin de d'essayer de découvrir vos secrets.

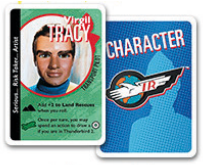
Si vous pouvez rassembler assez de courage, de volonté, d'ingéniosité, d'intelligence et de compétences techniques, vous pourrez déjouer les plans du Hood et gagner la partie.

Mais si le Hood parvient à déclencher l'une de ses catastrophes, ou bien si vous échouez à remplir une mission dans le temps impartis, la sécurité internationale aura échouée et vous perdrez la partie.

MATÉRIEL

- Un plateau de jeu,
- 103 cartes,
- 4 cartes Aides de jeu
- 6 cartes Personnage
- 18 cartes F.A.B.
- 28 cartes Plan du Hood (20 catastrophes et 8 évènements)
- 47 cartes Mission
- 30 pions Bonus (6 de chaque qui représente le courage, la volonté, l'intelligence, l'ingéniosité et la compétence technique)
- 6 figurines (Thunderbirds 1, 2, 3, 4, 5 et FAB 1)
- 10 mini-véhicules (embarqués)
- 6 figurines Personnage, Scott (bleu), Virgil (vert), Alan (orange), Gordon (jaune), John (gris) et Lady Penelope (rose)
- 1 figurine Hood,
- 2 dés de sauvetage

4x Double-sided Reference Cards



6x Character Cards

47x Mission Cards

18x F.A.B. Cards

8x Event Cards

20x Disaster Cards (in sets of I-IV)

6x Detailed Vehicle Models

6x Character Pegs

1x Hood Figure

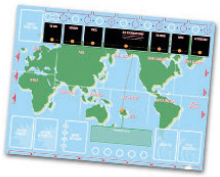
10x Pod Vehicle Tokens

2x Rescue Dice

30x Bonus Chips (6 each of 5 types)

10x Optional-use Explosion Markers

1x Rulebook


1x Game Board (to be illustrated)

Bonus Decal Sheet

5x Bonus Disaster Cards

OBJECTIF DU JEU

L'objectif du jeu est de contrecarrer les plans du Hood (et ses catastrophes) tout en réussissant des missions de secours tout autour du globe (avant que le temps ne manque).

MISE EN PLACE

1. Préparer le plan du Hood.

- Séparer les cartes Plan du Hood en 5 pioches en fonction de leur dos.
- Mélanger chaque pioche et piochez et placez les cartes comme suit :

Image

- Remettez les cartes inutilisées (sans le regarder) dans la boite.
- Retournez face visible la carte qui possède le dos I. Il s'agit de la première catastrophe que vous et vos amis devrez prévenir.
- Mettez le Hood sur la première case de la piste du Plan.

2. La main des joueurs

- Mélangez les cartes Personnage et distribuez-en une à chaque joueur, puis remettez les cartes Personnage non utilisées dans la boite.
- Chaque joueur prends une carte Aide de jeu.

3. placez les véhicules

- Thunderbirds 1, 2 et 4 dans la zone Pacifique Sud,
- Thunderbirds 5 dans la zone Orbite géostationnaire,
- Si l'un des joueurs joue John, Thunderbirds 3 dans la zone Orbite stationnaire, sinon dans la zone Pacifique Sud.
- FAB 1 dans la zone Europe,
- Le «mole» dans la zone de cargo du Thunberbirds 2 et les autres mini-véhicules dans la zone Cahier de Brain.

4. Triez les jetons Bonus par type et placez les dans la zone qui se trouve sous l'île des Tracy.

5 Mélangez les cartes F.A.B. et placez les face cachée sur le plateau pour former la pioche des F.A.B.

6. Placez **chaque figurine Personnage dans un véhicule** (à n'importe quel «siège»), quelque soit le nombre de joueurs :

- Scott (bleu) dans le Thunderbirds 1,
- Virgil (vert) dans le Thunderbird 2.
- Alan (orange) dans le Thunderbird 3.
- Gordon (jaune) dans le Thunderbird 4.
- John (gris) dans le Thunderbird 5.
- Lady Penelope (rose) dans le FAB 1.

7. Préparez la piste des missions

- Mettez de côté les cartes «Horloge»
- Mélangez les cartes Mission puis piochez 3 cartes et posez les face visible sur les emplacements n°1, 2 et 3 de la piste des missions.

8. Préparez la pioche des missions

• Séparez la pioche en 4 pioches de tailles équivalentes
• Mélangez 2 cartes Horloge dans chaque pioche
• Assemblez ces 4 pioches pour former la pioche des missions

9. Un joueur est désigné au hasard pour commencer la partie. Il prends les 2 dés Sauvetage.

JOUER

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur à son tour peut faire jusqu'à 3 actions puis doit piocher une carte mission puis il donne les dés Sauvetage au joueur suivant.

FAIRE UNE ACTION

A son tour le joueur peut faire jusqu'à 3 actions. Ce peut être la même action répétée plusieurs fois à moins que quelque chose ne soit précisé. Voici la liste des actions qu'un joueur peut faire :

ACTIONS DE BASE

Les joueurs peuvent faire des actions de base indépendamment du véhicule dans lequel ils sont.

SE DÉPLACER

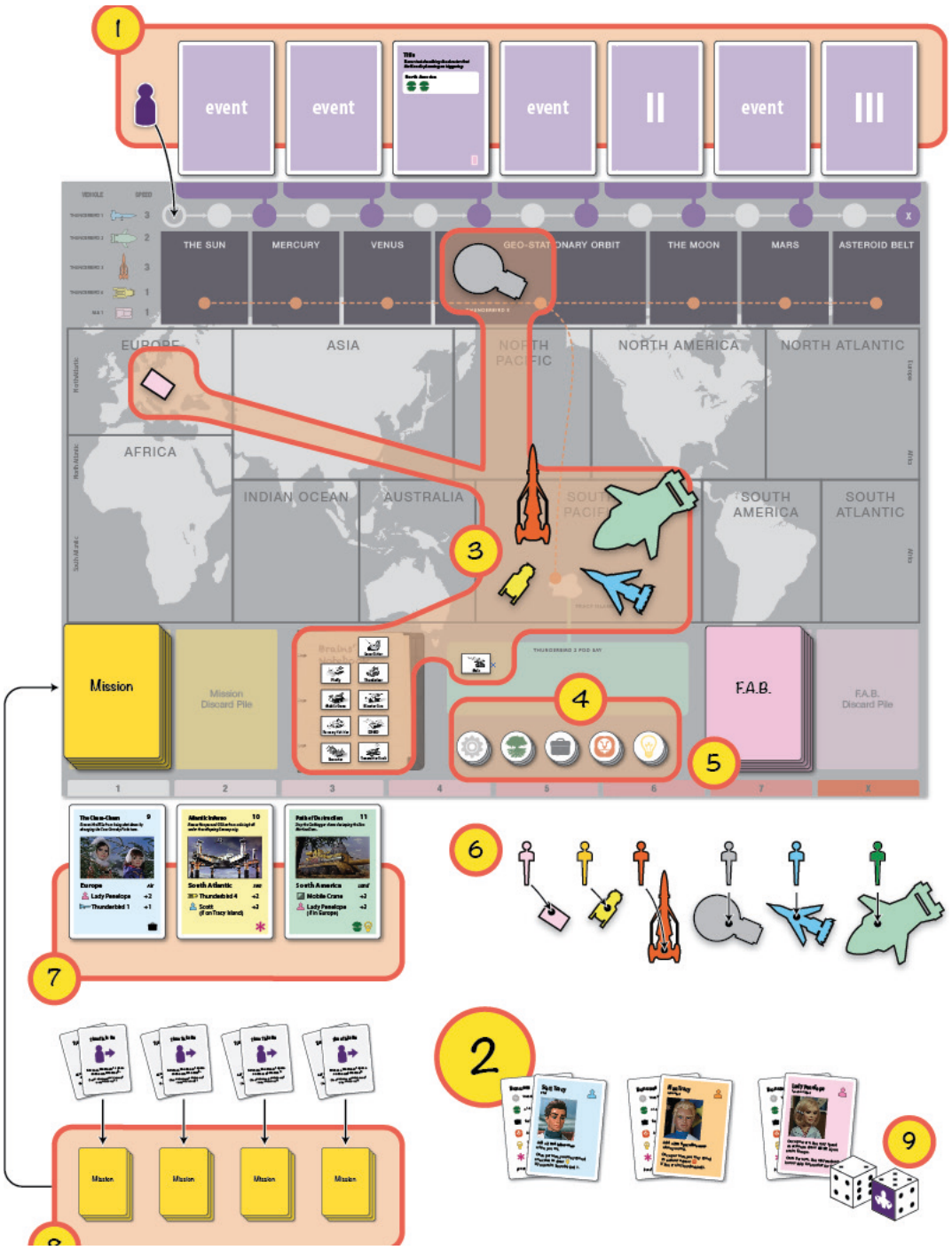
Le véhicule peut se déplacer.

SAUVETAGE

Le joueur lance les dés Sauvetage pour essayer de remplir sa mission.

R&D

Le joueur pioche une carte FAB et avance le Hood sur la piste du Plan.



SCANNER

Disponible avec le Thunderbird 5. Déplacer une carte mission d'un emplacement vers la droite sur la piste des missions.

ACTIONS GRATUITES

En plus de ces actions, un joueur peut gratuitement (cela ne compte pas pour une action) :

• Transférer des personnages d'un véhicule à un autre si les véhicules sont dans la même zone.
• Charger ou décharger des véhicules depuis le Thunderbird 2.
• Déjouer une carte Catastrophe dans le plan de Hood.

ACTIONS DE BASE

SE DÉPLACER

Le joueur dépense une action pour déplacer le véhicule dans le lequel se trouve son personnage au maximum du nombre de zones correspondant à sa vitesse.

Exemple : le joueur qui joue Virgil déplace Thunderbird 2 (vitesse 2) depuis la zone Pacifique Sud vers la zone Atlantique Nord (qui se trouve à 2 zones) pour une action.

Thynderbird 3 (la fusée de la Sécurité Internationale) peut uniquement se déplacer sur le tracé orange qui connecte l'ile des Tracy avec les zones en espace.

Les véhicules ont les vitesses maximum suivantes :

• Thunderbird 1	3
• Thunderbird 2	2
• Thunderbird 3	3 (tracé orange uniquement)
• Thunderbird 4	1
• Thunderbird 5	0 (reste en orbite géostationnaire)
• FAB 1	1

Attention ! Vous ne pouvez pas commencer une autre action tant que nous n'avez pas terminé votre déplacement en cours.

Exemple : vous ne pouvez pas transférer des personnages d'un véhicule à l'autre au mileu de l'un de vos déplacements.

SAUVETAGE

La plupart des cartes Mission indiquent un lieu (où se passe la mission).

Si votre personnage est présent sur une zone dont le lieu est

indiqué par une carte Mission qui se trouve face visible sur la piste des missions, il peut tenter le sauvetage.

La difficulté de la mission est indiqué en haut à droite sur la carte. Une action de sauvetage est résolue en lançant les deux dés. Si la somme des 2 dés (+ des bonus éventuels) est égale ou supérieure à la difficulté de la mission, celle-ci est remplie et le sauvetage réalisé.

Si la somme est inférieure, la tentative de sauvetage échoue.

Certaines cartes Mission n'ont pas de difficulté. Si les conditions indiquées par la carte sont remplies, l'action de sauvetage est automatiquement réalisée (il n'est pas nécessaire de lancer les dés).

LE JET DE SAUVETAGE

Les dés Sauvetage sont identiques à des dés 6 à la différence près que la valeur 6 est remplacée par une image de le Hood. Cela correpond à une valeur de 0 et cela fait avancer le Hood d'une case vers la droite sur la piste du Plan.

BONUS

Si vous vous organisez bien, vous pouvez ajouter un certain nombre de bonus à votre jet de sauvetage.

Certains bonus sont indiqués sur les cartes Mission, et d'autres sont donné par les cartes Personnage, les cartes F.A.B. et/ou les jetons Bonus.

Si un personnage, un véhicule ou mini-véhicule indiqué sur une carte est présent sur le lieu de la mission, ajoutez au jet des dés, les bonus indiqués.

Exemple : John tente une action de sauvetage de la mission «Soleil Probe», dont la difficulté est 11. Le transmetteur mobile est en Asie (Virgil l'a déposé lors de son tour) donc il obtient un bonus de +3. Scott est dans la même région ce qui ajoute un bonus de +2. Et enfin, le personnage de John ajoute un bonus de +2 pour toute mission qui se passe dans l'espace. John a donc un bonus total de +7. Il faut qu'il fasse 4+ avec son jet de dés. Il jette les dés et obtient 5 + 7 (bonus) = 12. La mission est un succès.

SUCCÈS

Si vous réussissez la mission, vous obtenez des récompenses sous la forme d'un ou deux jetons. Après avoir pris votre récompense, placez la mission dans la défausse.

ECHEC

Manque de chance, votre tentative de sauvetage échoue. Il vous est possible ou à un autre membre de votre équipe (aussi présent dans la zone) de faire une nouvelle tentative ce tour s'il vous reste des actions...

JETONS BONUS

Lorsque vous réussissez un sauvetage à votre tour, vous obtenez les jetons Bonus indiqués sur la carte.

Pour chaque étoile (*) vous obtenez le jeton Bonus de votre choix.

Vous ne pouvez pas obtenir de jetons Bonus s'il n'y en a plus de disponibles (a vous d'anticiper en demandant aux autres joueurs d'en dépenser afin de ne pas être en pénurie).

Quand vous utilisez un jeton Bonus, placez le dans la réserve (sous l'île des Tracy).

Les joueurs ne peuvent pas s'échanger ni se donner des jetons Bonus.

Les effets des jetons Bonus sont les suivants :

Jeton	Effet	Quand ?
Travail d'équipe	Ajoutez +2 à votre jet de dés. Vous pouvez cumuler plusieurs jetons.	A votre tour, après avoir jeter les dés.
Intelligence	Relancez 1 dé. Vous pouvez relancer un dé pour chaque jeton dépensé.	A votre tour, après avoir jeter les dés.
Volonté	Faite une action supplémentaire.	A votre tour.
Opérations	Piochez une carte F.A.B.	N'importe quand.
Technologie	Construisez un engin spécialisé (déplacez le depuis le carnet de Brain vers le hangar des engins).	N'importe quand.

COMPTE À REBOURS

Indépendamment du succès (ou de l'échec) des missions de sauvetage, le temps passe permettant au Hood de continuer à mettre en place son plan diabolique.

Après avoir tenté une mission de sauvetage et en avoir appliqué les effets, avancez la figurine du Hood d'une case sur la piste de son Plan pour chaque résultat du dé le montrant.

Si la figurine du Hood arrive sur une case violette, la carte du plan correspondante est déclenchée et son effet est immédiatement appliqué.

Il y a deux types de cartes, les évènements et les catastrophes.

ÉVÈNEMENTS

Les évènements représentent les mauvaises actions du Hood. Lorsque vous révélez un évènement, appliquez l'effet puis défaussez la carte.

CATASTROPHES

Les catastrophes représentent de gigantesques catastrophes que le Hood a prévu de déclencher à certains moments de son plan. Si la figurine du Hood arrive sur une case lui permettant de déclencher une catastrophe avant que les joueurs n'aient réussi à la déjouer (en remplissant les conditions présentes sur la carte) la partie est perdue.

Si les joueurs arrivent à déjouer les 3 catastrophes, la partie est gagnée (voir déjouer une catastrophe).

R&D

L'action R&D permet grâce aux cartes F.A.B. à votre équipe de disposer d'options puissantes mais cela prends du temps et permet au Hood d'avancer dans la mise en place de son plan.

Piochez une carte F.A.B. et placez là devant vous puis avancez la figurine du Hood d'une case. Si elle est violette, la carte correspondante est déclenchée.

CARTES F.A.B.

Un joueur peut posséder autant de cartes F.A.B. qu'il le souhaite. Chaque carte décrit son effet et quand elle peut être jouée (plusieurs cartes peuvent être jouées en même temps).

Après avoir joué et appliqué l'effet d'une carte F.A.B., défaussez là. Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

Note : des cartes F.A.B. qui peuvent être jouées à n'importe quel moment ne peuvent cependant pas interrompre la résolution d'une mission ou d'une carte évènement. Ces cartes ne peuvent pas être échangées entre joueurs.

SCANNER

Cette action n'est disponible que si votre personnage est à bord du Thunderbird 5. Pour chaque action Scanner, déplacez une carte Mission d'un emplacement vers la gauche et qui

doit être vide.

ACTIONS GRATUITES

TRANSFERER LES PERSONNAGES

Vous pouvez transferer librement tous les personnages présents dans la même zone dans n'importe quel véhicule aussi présent dans cette zone.

Vous devez demander la permission de transférer des personnages appartenant à d'autres joueurs.

Chaque personnage doit toujours être présent dans un véhicule. Chaque véhicule dispose d'un certain nombre de sièges.

Exemple : le Thunderbird 2 dispose de 3 sièges alors que le Thunderbird 4 n'en à qu'1.

Vehicule	Nb Sièges
Thunderbird 1	2
Thunderbird 2	3
Thunderbird 3	3
Thunderbird 4	1
Thunderbird 5	5
FAB 1	2

Exemple : Virgil (qui est avec Alan en Australie à bord du Thunderbird 2) se déplace au Pacifique Sud pour une action. Il transfère Alan vers le Thunderbird 3 puis Scott (présent en Pacifique Sud à bord du Thunderbird 1) et Gordon (présent en Pacifique Sud à bord du Thunderbird 4) à bord du Thunderbird 2. Il déplace ensuite Thunderbird 2 au Pacifique Nord pour une seconde action.

CHARGEMENT ET DÉCHARGEMENT DU THUNDERBIRD 2

Si le Thunderbird 2 est dans la même zone que le FAB 1, le Thunderbird 4 ou des engins spécialisés, il peut les charger ou les décharger dans cette zone. Cela ne coûte pas une action.

Thunderbird 2 peut charger et emporter jusqu'à 2 engins spécialisés, le Thunderbird 4 ou la FAB 1 (les autres Thunderbirds sont trop gros pour être chargés).

Des personnages qui seraient présents à bord du Thunderbird ou de la FAB 1 le reste une fois ces véhicules chargés.

Note : les engins spécialisés peuvent être déchargés sur n'importe quelle zone terrestre et rester là. Les engins spécialisés présent au Pacifique Sud (et qui ne sont pas dans le T2) doivent être placés dans la zone Hangar.

Exemple : Virgil décharge la Luciole en Atlantique Nord puis charge le T4 (avec Gordon à son bord) gratuitement. Il se déplace au Pacifique Sud pour une action. Il décharge le T4 (toujours avec Gordon à son bord) puis charge le Récupérateur et la Taupe présents au Hangar. Il transfère Lady Pénélope dans le T2 depuis la FAB 1, tout cela gratuitement. Il déplace ensuite le T2 en Asie pour sa seconde action.

DÉJOUER UNE CATASTROPHE

Pour déjouer une catastrophe, les joueurs doivent réunir leurs compétences (sous la forme des jetons Bonus) dans le même temps et avoir éventuellement aussi placé des engins spécialisés dans des lieux précis.

Chaque carte Catastrophe indique le nombre et le type des jetons Bonus qui doivent être réunis et dépensés par un ou plusieurs personnages présents ensemble dans le lieu requis.

Les engins spécialisés doivent être présents dans les lieux indiqués.

Si les engins spécialisés requis sont présents sur les lieux indiqués par la carte, si les personnages ont réunis les jetons Bonus nécessaires et qu'il sont bien présents ensemble sur le lieu indiqué par la carte alors la catastrophe est déjouée.

Les jetons sont défaussés et remis dans la réserve.

Le joueur dont c'est le tour pioche une carte F.A.B. comme récompense pour avoir déjouer la catastrophe.

La carte Catastrophe est défaussée et la suivante sur le plan du Hood est révélée.

Déjouer une catastrophe ne compte pas pour une action.

Dés que la dernière catastrophe est déjouée, les joueurs gagnent la partie.

Exemple : c'est le tour d'Alan. Les joueurs décident de déjouer la catastrophe [nom]. Pour sa première action, Alan déplace T3 (avec Gordon à son bord) dans la zone orbite géo-stationnaire. Gordon et Alan utilisent chacun un jeton Opération en orbite géo-stationnaire (un total de 2 est requis) et les joueurs vérifient que l'Extracteur et la Grue Mobile sont bien présents là où la carte Catastrophe le précise (Virgil les avaient emmenés avec T2 lors du précédent tour)

La catastrophe est déjouée et la carte défaussée, Alan pioche une carte F.A.B. comme récompense et retourne la prochaine carte Catastrophe.

PIOCHER UNE CARTE MISSION

Après avoir réalisé toutes ses actions, un joueur doit piocher une carte Mission.

S'il s'agit d'une carte Compte à rebours, avancez la figurine du Hood d'une case vers la droite sur la piste du Plan.

Si le Hood arrive sur une case violette cela déclenche une carte évènement ou une catastrophe (et la partie est perdue).

Si s'agit d'une carte Mission, avancez toutes les cartes Missions d'un emplacement vers la droite et placez la carte piochée face visible sur l'emplacement n°1 qui vient d'être libéré.

Si une carte Mission arrive sur l'emplacement n°8 (avec l'icône explosion), le sauvetage ne pourra être réalisée, c'est un échec cuisant pour la sécurité internationnale et la partie est perdue.

Exemple : Virgil a réussi la mission présente sur l'emplacement n°3 et défausse la carte. Il reste des cartes Mission sur les emplacements n°1, 2 et 4.

Après avoir fait ses 3 actions, il pioche la carte Mission Reconnaissance du soleil. Il avance les cartes d'un emplacement vers la droite (n°2, 3 et 5) et place la mission Reconnaissance du soleil sur l'emplacement n°1.

PERDRE LA PARTIE

Les joueurs peuvent perdre la partie de 3 différentes manières.

- Si une carte Mission arrive sur l'emplacement n°8,
- Si une carte Catastrophe est déclenchée avant que celle-ci n'ai pu être déjouée,
- Dès que la pioche des Missions est vide.

GAGNER LA PARTIE

Si votre équipe arrive à déjouer toutes les catastrophes que le Hood a prévu de provoquer, la partie est gagnée.

VOTRE PROCHAINE PARTIE

Si vous perdez, rappelez-vous le code de la Sécurité Internationnale : "Ne jamais céder, à aucun prix". Vous pouvez rapidement refaire une mise en place et rejouer.

Si vous gagnez, le Hood peut revenir avec un plan plus difficile à déjouer.

Niveau de difficulté	Plan du Hood		
Débutant	I	II	III
Standard	I	II	IV
Heroïque	I	III	IV
Legendaire	II	III	IV

POINTS À GARDER EN TÊTE

- Les joueurs peuvent inspecter les défausses des cartes Missions et F.A.B. à tout moment.
- Utiliser un jeton Bonus ne compte pas pour une action.
- Vous ne pouvez pas donner des jetons Bonus à d'autres joueurs (à moins qu'une carte ne le précise).
- Vous n'avez pas besoin d'être sur l'île des Tracy pour construire un engin spécialisé.
- N'oubliez pas d'avancer chaque carte Mission d'un emplacement à chaque fois qu'une joueur pioche une carte Mission.
- N'oubliez pas de piocher une carte F.A.B. et de révéler la carte Catastrophe suivante à chaque fois que vous déjouez une catastrophe.