

The image is a vertical promotional poster for the 'Attack on Titan' board game. At the top, a group of Survey Corps members is shown in a dynamic, forward-leaning pose, rappelling down a structure against a bright, hazy sky. Below them, the title 'Attack on Titan' is written in a large, white, gothic-style font with red blood splatters. Underneath the English title is the Japanese title '進撃の巨人' in a similar white font with red splatters. The central and lower portions of the image are dominated by three main characters in their orange Survey Corps uniforms, equipped with large, circular maneuvering gear on their backs. In the foreground, Eren Yeager is shown from a low angle, looking intensely forward. Behind him, Mikasa Ackerman is on the right, and Armin Arlert is on the left. The background shows a blurred cityscape, suggesting a high-speed movement or a battle scene.

Attack on Titan

進撃の巨人

LE DERNIER REMPART

LIVRET DE RÈGLES

Attack on Titan

進撃の巨人

LE DERNIER REMPART

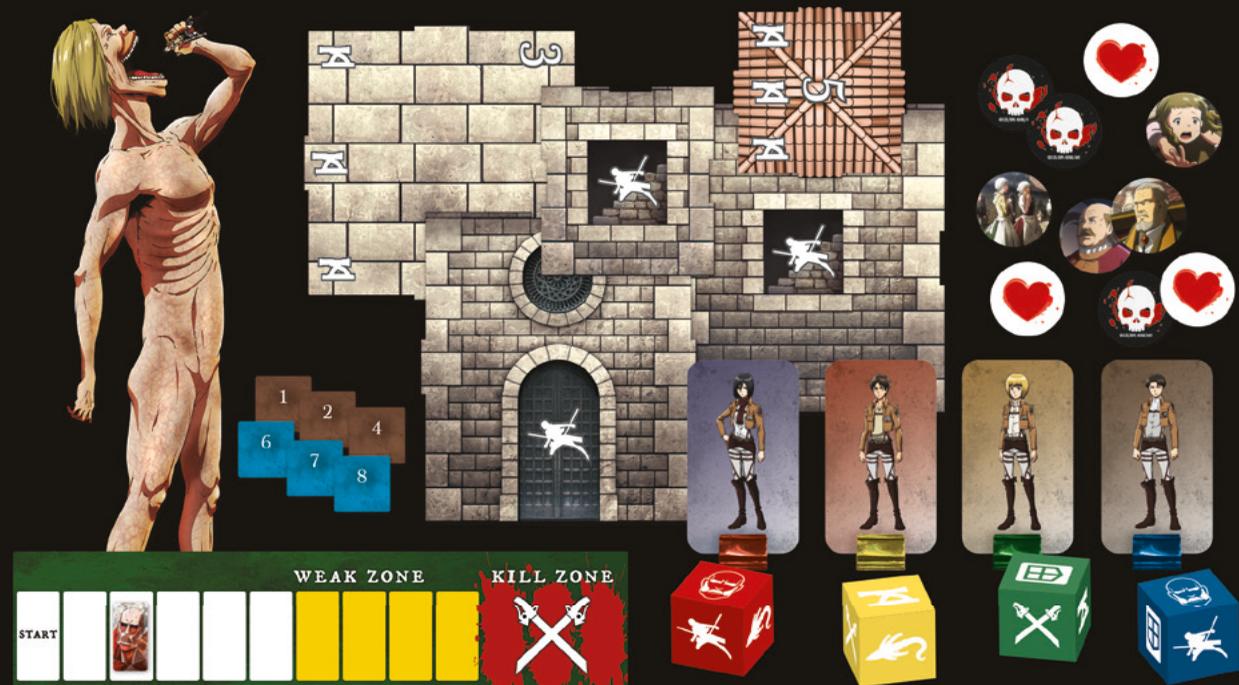
Un jeu d'Antoine Bauza & Ludovic Maublanc

JOUEURS : 2 à 5 • **DURÉE :** 30 - 45 minutes • **ÂGE :** 10 ans et plus

Présentation

Le jeu de plateau *L'Attack on Titan : Le Dernier Rempart* est basé sur le manga du même nom. Il propose à l'un des joueurs d'interpréter le rôle d'un redoutable Titan menaçant la survie de la dernière ville restant sur Terre. Les autres joueurs seront les valeureux Héros, protecteurs du frêle et dernier rempart de l'humanité.

Matériel



- 1 Silhouette de Titan (et son socle)
- 8 Héros (et 4 socles en plastique)
- 6 plates-formes
- 1 Tour (en 2 parties, à assembler)
- 1 piste Santé du Titan
- 1 marqueur Santé du Titan
- 12 jetons Citoyen
- 6 Canons
- 20 dés spéciaux
- 12 jetons Cœur
- 8 cartes Héros
- 4 cartes Titan
- 28 cartes Action (Titan)
- 7 cartes Tactique (Héros)



TITAN



COMBAT



TACTIQUE



MOUVEMENT



CANON



ESQUIVE

Installation

- Assemblez les différentes parties de la Tour.
- Placez les 6 Canons sur les emplacements correspondants
- Fixez le Titan à son socle
- Fixez les 6 plates-formes sur le Titan
- Placez le marqueur Santé sur la case « Start » sur la piste Santé du Titan
- Placez les 12 jetons Citoyen aux pieds du Titan

JOUEUR TITAN

- Choisissez 1 des 4 cartes Titan (Titan Basique, Titan Destructeur, Titan Vorace, Titan Déviant). Chaque Titan est doté d'aptitudes uniques (mais tous utilisent la même Silhouette Titan). Le reste des cartes est rangé dans la boîte.
- Prenez les 7 cartes Action correspondantes au Titan précédemment choisi.

JOUEURS HÉROS

- Chaque joueur non-Titan choisit 1 des 8 Héros et le fixe à un socle coloré. Les Héros restants sont rangés dans la boîte. Ils ne combattront pas pendant cette partie.
- Prenez la carte Héros correspondante ; celle-ci indique votre aptitude spéciale.
- Chaque joueur place 3 jetons Cœur sur les emplacements prévus sur la Carte Héros.
- Chaque joueur prend les 5 dés de la même couleur que son socle.



- Chaque joueur prend la Silhouette de son Héros et la place, soit au pied du Titan (Niveau 0) soit sur l'un des paliers de la Tour (#3 ou #5).

Les cartes Tactique sont mélangées, puis posées faces visibles sur la table pour former une pioche.

BUT DU JEU

Le Titan l'emporte s'il réalise complètement l'une des actions suivantes :

- Détruire les 6 canons ;
- Dévorer les 12 citoyens ;
- Engloutir 1 Héros (c'est-à-dire en lui retirant ses 3 Cœurs).

Les Héros n'ont qu'un seul moyen de vaincre : Tuer le Titan ! Pour cela, ils doivent infliger des dégâts au Titan jusqu'à la zone rouge « KILL ZONE », puis remplir les conditions d'une carte Tactique « Victoire des Héros ».

Déroulement de la partie

Une partie se déroule en plusieurs tours et prend fin soit lorsque le Titan l'emporte, soit lorsque les Héros sont victorieux.

Un tour de jeu comporte 7 étapes :

1. Le joueur Titan sélectionne ses cartes Action.
2. Les joueurs Héros lancent leurs dés.
3. Le joueur Titan utilise les faces  des dés.
4. Les joueurs Héros ont l'opportunité de relancer les dés que le Titan leur a rendus.
5. Les effets des cartes Action du Titan sont appliqués.
6. Les joueurs Héros utilisent les symboles obtenus sur leurs dés.
7. Les joueurs Héros récupèrent tous leurs dés. Le joueur Titan écarte les cartes Action jouées pendant ce tour.

1. Le Titan choisit ses cartes Action

Le Titan sélectionne deux cartes Action parmi celles de sa main. Il en place une première sur la table, face visible, puis une deuxième, face cachée.

Note : Pour faciliter la lecture, le Titan les oriente dans le sens de lecture de ses adversaires.

Exemple : Théo joue le Titan Basique, il a donc les 7 cartes Actions basiques dans sa main. Au premier tour de jeu, il choisit les cartes « Piétinement », qu'il place face visible, et « Frénésie », qui est donc face cachée.



Important ! À la fin de chaque tour de jeu, les deux cartes Action utilisées pendant le tour sont écartées (faces visibles). Ces dernières ne pourront pas être utilisées au prochain tour. Ainsi, aucune carte ne peut être jouée deux tours consécutifs. À la fin de chaque tour de jeu, les cartes Action écartées au tour précédent retournent dans la main du Titan.

2. Les Héros lancent leurs dés

Les joueurs Héros lancent une première fois tous leurs dés, simultanément. S'ils obtiennent des faces avec le symbole , ils les remettent au joueur Titan qui les dispose sur sa carte Titan.

Puis, les Héros ont plusieurs choix :

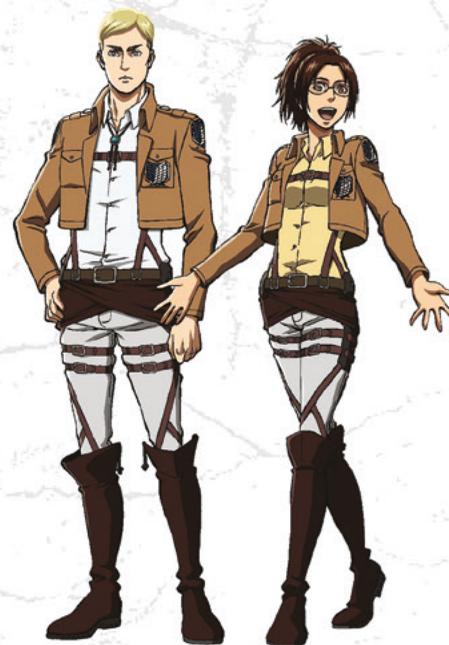
- Conserver tout ou une partie de leurs dés obtenus ;
- Relancer tout ou partie de leurs dés, autant de fois qu'ils le veulent. Les Héros peuvent décider de relancer tous en même temps, ou bien chacun leur tour pour rediscuter de la stratégie à adopter entre chaque lancer. Les dés peuvent être lancés simultanément ou bien un par un.
- Il n'y a pas de limite au nombre de lancers, toutefois, chaque dé avec un résultat  est remis au Titan.

Une fois que tous les Héros sont satisfaits de leurs dés, l'étape 2 est terminée.

Exemple : Corentin lance ses 5 dés. Les résultats suivants sont obtenus : , , , , et . Corentin donne immédiatement le  à Théo (le joueur en charge du Titan). Puis, après une brève discussion avec ses coéquipiers, sur ses 4 dés restants, il décide de relancer son  et son . Il obtient alors un  et un . Il donne le  à Théo avant de relancer à nouveau le . Le nouveau résultat est . Corentin est satisfait de ses dés ,  et  et décide de ne plus les relancer.

3. Le Titan utilise les symboles

Grâce aux symboles  récupérés lors de l'étape 2, le Titan a maintenant l'opportunité d'activer ses capacités, mentionnées sur sa carte Titan.



Chaque carte Titan décrit 3 capacités différentes propre à chaque Titan. Chaque capacité nécessite un certain nombre de symboles  pour être activée. Le Titan dépense librement les dés dont il dispose pour activer les capacités de son choix. Il peut éventuellement déclencher plusieurs fois la même capacité, s'il dispose d'assez de dés pour payer l'activation des 3 capacités. Le joueur Titan peut recourir à sa troisième capacité uniquement quand le marqueur Santé est sur la WEAK ZONE ou sur la KILL ZONE.

Important : utilisés ou non, le Titan rend les dés aux Héros à la fin de cette étape.



Exemple : Théo qui joue le Titan a récupéré 2 symboles  lors de l'étape 2. Il choisit de les dépenser afin d'utiliser sa première aptitude : son Titan dévore donc un Citoyen ; le pion en question est retourné. Il rend ensuite ces deux dés à leurs propriétaires.

4. Les Héros relancent les dés récupérés

Une fois que le Titan a utilisé ses symboles , les Héros ont une dernière chance de relancer les dés récupérés au cours de l'étape 3. Les dés conservés auparavant ne peuvent pas être relancés. Les dés relancés ne sont pas remis au joueur Titan si leur résultat sont des . Ils sont en revanche écartés jusqu'à la fin du tour. Les autres résultats obtenus peuvent être joués lors des étapes 5 et 6.

5. Résolution des cartes Action du Titan

Les effets des cartes Actions sont appliqués sauf si les Héros peuvent les déjouer en allouant de manière collective les dés requis par la carte Action. Les symboles en questions sont représentés sur la partie inférieure de chaque carte Action. L'Action jouée face cachée reste inconnue des joueurs Héros tant que celle visible n'a pas été résolue. L'étape 5 se déroule de la manière suivante.

A) Résolution de la carte Action visible

Les Héros peuvent, s'ils le souhaitent et s'ils disposent des dés requis, empêcher la résolution de la carte visible. Dans le cas contraire, le Titan applique l'effet de cette Action.

B) Résolution de la carte Action cachée

Puis, le Titan révèle la carte Action cachée. Les Héros peuvent alors choisir d'empêcher sa résolution s'ils ont les dés nécessaires, ou en subir l'effet, comme pour la précédente carte.

Exemple : Théo le joueur Titan résout en premier sa carte visible. Il s'agit de Piétinement.



Chaque Héros au sol (au niveau 0) peut dépenser 2 de ses dés pour parer l'attaque, ou perdre un jeton Cœur. Ensuite, Théo révèle son Action cachée : Frénésie. Les trois Héros peuvent réunir ensemble 3, sinon le Titan détruit un Canon, dévore un Citoyen, et se soigne (en déplaçant le marqueur Santé de 2 cases vers la gauche).

Reportez-vous à la section « Carte Action » page 7 pour davantage de détails sur les diverses Actions disponibles et sur les moyens de les contrecarrer.

6. Les Héros utilisent leurs dés restants

Les Héros sont libres d'utiliser les dés qui leur restent pour se déplacer, blesser le Titan, activer la carte Tactique en jeu ou en révéler une nouvelle. Ils sont libres de les utiliser comme bon leur semble, en choisissant dans quel ordre il désire les appliquer.

☞ : voir page 8.

Un dé avec le symbole ☞ permet à un Héros de monter ou de descendre d'un niveau.

La table est considérée comme le niveau 0 (le sol). Chaque plate-forme du Titan comporte un numéro (1, 2, 4, 6, 7, 8) et représente un niveau. Le premier étage de la Tour représente le niveau 3 et le deuxième étage représente le niveau 5.

Avec 1 seul ☞, un Héros peut se déplacer entre le sol (niveau 0) et le premier étage (soit le niveau 3 de la Tour), ou bien entre le 1er étage et le 2^{ème} étage (niveau 5). Au-delà de la tour, 1 mouvement fait monter/descendre d'une plateforme.

Exemple : Eren se situe sur la plateforme 4 et dispose de 2 symboles ☞. Il peut monter jusqu'à la plate-forme 6 ou s'arrêter sur le deuxième étage de la Tour (5). Il peut également redescendre au premier étage de la Tour, au palier 3 ou 2.

Note : Plusieurs Héros peuvent se trouver au même niveau.

☞ Le Héros doit se trouver sur le Titan pour l'attaquer au corps-à-corps (c'est-à-dire se trouver sur les niveaux 1, 2, 4, 6, 7 ou 8). Chaque ☞ engendre 1 dégât au Titan, à reporter sur la piste de Santé en décalant le marqueur vers la « KILL ZONE » en rouge.

☞ Le Héros doit se trouver sur la Tour (Niveau 3 ou 5). Chaque ☞ engendre 2 dégâts au Titan, à reporter sur la piste de Santé en décalant le marqueur vers la « KILL ZONE » en rouge.

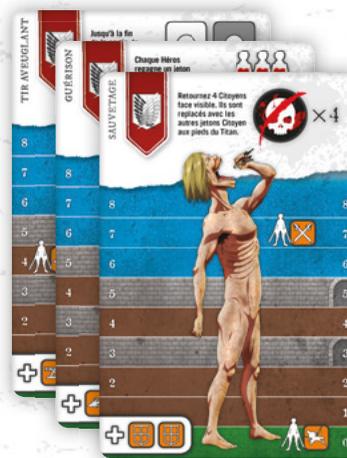
La somme des symboles ☞ utilisés par l'ensemble des Héros durant un tour de jeu ne peut pas dépasser le nombre de Canons présents sur la Tour. Les symboles excédentaires sont perdus.

☞ Les symboles ☞ sont utilisés pour changer de carte Tactique, ou bien pour contrecarrer certaines cartes Actions du Titan. Un symbole ☞ dépensé permet de placer la première carte Tactique de la pioche tout en dessous du tas. La carte suivante devient donc la nouvelle carte Tactique en jeu. Cette action peut être répétée autant de fois désirées par tour, permettant aux Héros de parcourir les différentes cartes

disponibles. Ils peuvent ainsi trouver la carte Tactique qui leur sera la plus utile dans leur situation actuelle, ou pour le tour suivant.

Note : Les joueurs ne peuvent ni choisir l'ordre d'apparition des cartes, ni le modifier.

Exemple : La carte Tactique active est « Sauvetage ». En dessous de cette carte se trouvent les Tactiques « Guérison » et « Tir Aveuglant ». Les Héros décident de dépenser 2 ☞. La carte « Sauvetage » est donc déplacée sous la pile du paquet, découvrant « Guérison » qui est à son tour mise sous la pile. « Tir Aveuglant » est donc la nouvelle carte Tactique en jeu.



Reportez-vous à la section « Carte Tactique » page 8 pour davantage de détails sur les diverses cartes Tactique disponibles et leur effet dans le jeu.

7. Fin du tour et nettoyage

À la fin du tour de jeu, chaque joueur récupère tous ses dés Héros. Aucun résultat ne peut être conservé d'un tour à l'autre.

Le joueur Titan écarte les deux cartes Actions utilisées durant le tour de jeu. Elles ne pourront pas être jouées au tour suivant. En échange, le Titan récupère les cartes écartées au tour précédent car elles sont désormais disponibles pour le tour à venir.

Cartes Action

Destruction de Canons

☞ Certaines cartes Actions permettent au Titan de détruire les Canons de la tour.

Chaque fois que le joueur Titan détruit un Canon, retirez une figurine de la tour, puis mettez-la dans la boîte de jeu. Si les 6 Canons ont été détruits, le Titan remporte la partie.

Dévoré un Citoyen

☞ Certaines cartes Actions permettent au Titan de dévorer des Citoyens.

Chaque fois que le Titan mange un Citoyen, retournez 1 jeton Citoyen. Si tous les Citoyens sont retournés, le Titan remporte la partie.

Attaquer les Héros

☞ Certaines cartes Actions permettent au Titan d'attaquer les Héros. Si l'attaque n'est pas esquivée, le Héros souffre des effets prévus (perte d'un jeton Cœur, d'un dé, etc.). Si un Héros perd ses 3 Cœurs, il meurt et le Titan remporte la partie.

Annuler une action du Titan

☞ Les Héros peuvent annuler une Action du Titan en dépensant les symboles décrits au bas de la carte.

Les symboles ☞ sont utilisés pour éviter certaines Actions du Titan. Ces symboles sont réunis et dépensés collectivement. Elles sont donc valables pour tous les Héros.



Note : Le nombre de symboles  à réunir est déterminé par le nombre de joueurs.

2 Héros : 2  symboles

3 Héros : 3  symboles

4 Héros : 4  symboles

Les symboles  sont utilisés pour éviter certaines Actions du Titan. Ces symboles sont dépensés à titre personnel, ainsi ils ne fonctionnent que pour le Héros qui les dépense et ne peuvent être utilisés pour aider un partenaire. Seulement le(s) Héros occupant des niveaux touchés par les Actions du Titan dépendent des  pour éviter l'attaque.



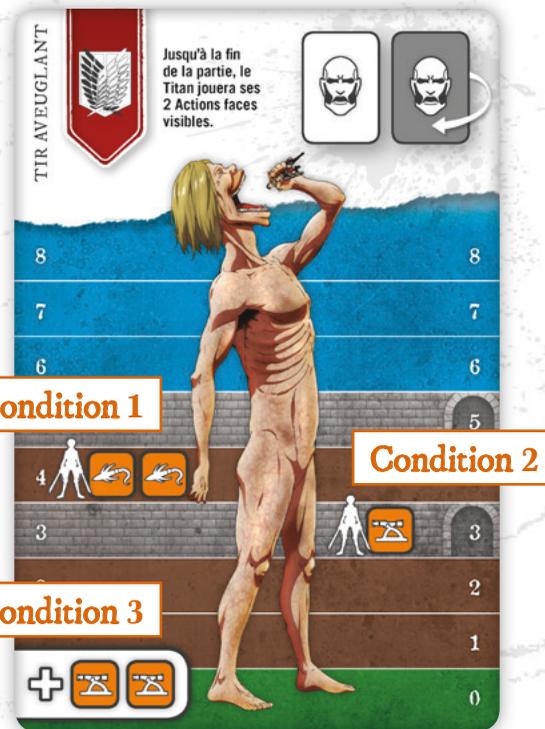
Note : Le(s) Héros présents au sol ont toujours besoin de 2  pour éviter l'attaque.

Cartes Tactique

Pour les Héros, la clé de la réussite est le travail d'équipe et la mise en pratique d'un entraînement rigoureux, matérialisés dans le jeu par les cartes Tactiques ! 7 cartes Tactique sont à leur disposition : chacune représente une configuration requise pour bénéficier d'un effet unique et puissant.

Activer une carte Tactique

Pour activer une carte Tactique, les Héros doivent satisfaire les 3 conditions représentées sur la carte, durant le même tour.



Condition 1 : Un Héros doit se trouver au niveau 4 et fournir 2 symboles .

Condition 2 : Un Héros doit se trouver au niveau 3 et fournir 1 symbole .

Condition 3 : Les Héros doivent fournir collectivement 2 symboles .

Lors d'un tour de jeu, si toutes les conditions sont remplies, la carte Tactique est activée et l'effet décrit en-haut de la carte s'applique. Après avoir utilisé une carte Tactique, celle-ci est retirée du jeu, c'est-à-dire rangée dans la boîte. Ainsi, la prochaine carte du paquet est visible et donc disponible pour les Héros.

Les Tactiques "Décapitation" et "Éradication"

Ces deux Tactiques sont particulières, car elles permettent au Héros de remporter la victoire. L'unique moyen pour eux de vaincre le Titan est d'activer une de ces deux cartes. La quatrième, et ultime condition pour activer ces deux cartes Tactique, est la « KILL ZONE » : cela signifie que le marqueur Santé du Titan doit se trouver dans la zone notée « KILL ZONE ».

Fin de la partie

La partie se termine par la victoire du Titan ou celle des Héros !

Victoire du Titan

- Mort d'un Héros : Si un Héros perd le dernier de ses 3 jetons Cœurs, le moral du groupe s'effondre et le Titan l'emporte !
- Tous les canons détruits : Si les 6 canons sont retirés du jeu, la ville est décimée et le Titan l'emporte !
- Pertes humaines : Si tous les jetons Citoyens sont retournés, tout espoir disparaît et le Titan l'emporte !

Victoire des Héros

- Si les Héros parviennent à valider l'une des deux tactiques « Décapitation » ou « Éradication », ils terrassent le Titan et remportent la partie !

Parties à 2 Héros

Les parties à 2 Héros sont sujettes à une règle particulière concernant la validation des cartes Tactiques. Parmi les 3 conditions de la carte Tactique, les Héros sont libres d'en remplir 2 de leur choix. Attention cependant, pour valider les cartes Tactique « Décapitation » ou « Éradication », il reste obligatoire d'avoir la santé du Titan dans la « KILL ZONE » et d'avoir un Héros au niveau 8 sur le Titan pour lui porter le coup fatal.

Variante à 2 joueurs

Il est possible de jouer même lorsqu'il n'y a que 2 joueurs : un joueur interprète le Titan et l'autre joue les rôles de plusieurs Héros en même temps.

Pouvoirs des Héros

Chaque Héros a un pouvoir spécial indiqué sur sa carte.



Eren

À la fin de la phase 2 de chaque tour, Eren peut donner un dé à chacun de ses coéquipiers. Dans tous les cas, il récupère ses dés à la fin du tour.



Sasha

Sasha peut utiliser ses  comme s'ils étaient n'importe quel autre symbole.



Erwin

Erwin peut utiliser ses  comme des , et inversement.



Mikasa

Chaque face  obtenu par Mikasa compte comme 2 .



Levi

Levi ne donne pas ses faces  au Titan. Toutefois, il n'a pas le droit de relancer ces dés.



Conny

Chaque  obtenu par Conny compte comme 2 .



Armin

Avec un seul , Armin peut rechercher une carte Tactique pour la placer au-dessus de la pile, sans pour autant changer l'ordre des autres cartes.



Hange

Hange peut utiliser ses  sans avoir à se trouver sur la Tour.

Capacités du Titan



Guérir X

Le marqueur de la piste Santé du Titan est reculé de X cases.

Dévoré X

X jeton(s) Citoyen est(sont) retourné(s). Si tous les jetons Citoyen sont retournés, le Titan remporte la partie.



Détruire X Canon(s)

X figurine de Canon est retirée du jeu. Si tous les canons sont retirés, le Titan remporte la partie.



Frapper les Héros

Les Héros décident lequel d'entre eux perd un jeton Cœur.



Écraser les Héros

Le Titan choisit 1 Héros auquel il retire un jeton Cœur.



Obstruction des Héros

Pendant un tour, le Titan choisit de retirer un dé appartenant au Héros de son choix (il n'a que 4 dés pour jouer ce tour).



Changement soudain

Le joueur Titan peut remplacer l'une de ses deux cartes Action par une nouvelle. Si la carte de départ était face cachée, la nouvelle est placée face cachée également. Si la carte initiale était face visible, la nouvelle est placée face visible également. La carte initialement jouée retourne dans la main du joueur Titan.



Frénésie

Le joueur Titan peut sélectionner 1 carte Action de sa main pour la mettre en jeu face visible après les deux cartes disposées selon les règles du jeu. Il a donc un total de 3 cartes Action à réaliser pour ce tour de jeu.

Liste des Tactiques

Tir Aveuglant

Jusqu'à la fin de la partie, le Titan jouera ses 2 Actions faces visibles.

Mutilation

Les Héros retire au hasard l'une des cartes Action du Titan. Celle-ci est rangée dans la boîte et ne sera plus utilisée pour cette partie.

Chute Raide

Le Titan subit immédiatement des dégâts mortels : déplacez le marqueur de Santé sur la dernière case de la piste Santé du Titan.

Guérison

Un Héros regagne un jeton Cœur (au choix des Héros, sans dépasser un maximum de 3 jetons Cœur par joueur).

Sauvetage

Retournez 4 Citoyens sur la face visible du pion. Ils sont remplacés avec les autres jetons Citoyen, aux pieds du Titan.

Décapitation

Victoire des Héros.

Éradication

Victoire des Héros.

Credits

Auteurs: Antoine Bauza & Ludovic Maublanc

Don't Panic Games

Producer & Founder: Cédric Littardi (Ynnis)

Responsable d'édition : Sébastien Célerin (Storyline Consulting)

Chef de projet junior : Estelle Cang

Direction artistique : Sébastien Lhotel

Édition italienne : Fulvio Cattaneo

Édition allemande : David Friemann

Remerciements : À tous les joueurs de La Cafetière, de Paris Est Ludique 2016, de la Japan Expo 2016 et du Spiel 2016.

Cryptozoic Entertainment

Fondateurs & Co-PDG : John Nee

Fondateurs & Co-PDG : John Sepenuk

Direction artistique : John Vineyard (Lead), Kelly Chen, Magdalena Nilges, Erin Roach, David Pursley and Nancy Valdez.

VP, Operations : Leisha Cummins

VP, New Business and Development : Bill Schanes

VP, Creative : Adam Sblendorio

Product Development Manager :

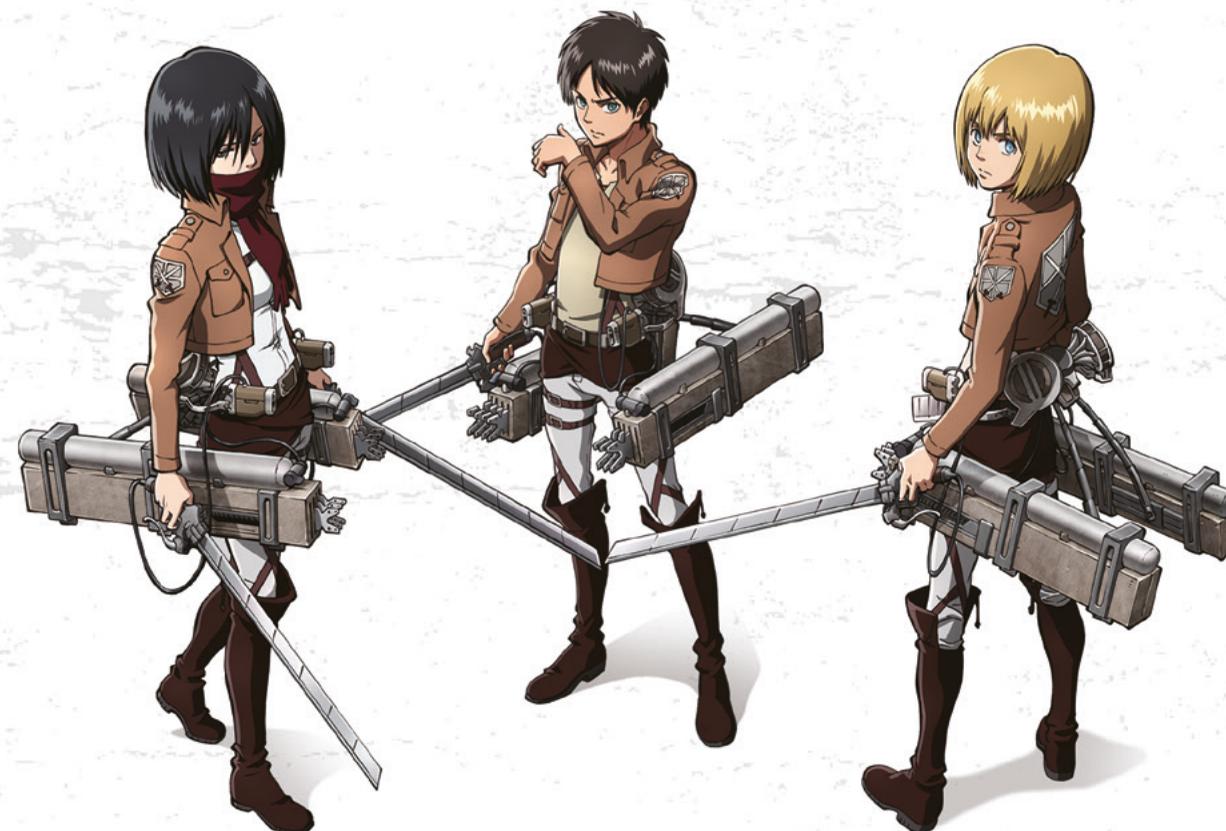
Derek Stucker

Research and Development : Matt Hyra (Lead) and Mataio Wilson

Editing : Shahriar Fouladi

Business Coordinator : Rumi Asai

Remerciements : Carolyn Byrnes, Javier Casillas, Matt Dunn, Randall Ford, Kaitlyn Fox, Matt Hoffman, Cory Jones, Andy Kephart, Erik Larsen, Alex Lim, George Nadeau, Lacy Lodes, Matthias Nagy, Jeff Parker, Colin Robinson, Michael Shaneman, Rachel Valverde, Dekan Wheeler, MaryCarmen Wilber and Meg Young.



Attack on Titan

進撃の巨人

LE DERNIER REMPART

Vérroulement d'un tour de jeu

Un tour de jeu comporte 7 étapes :

1. Le joueur Titan sélectionne ses cartes Actions
2. Les joueurs Héros lancent leurs dés
3. Le joueur Titan utilisent les faces 🧠 des dés
4. Les joueurs Héros ont l'opportunité de relancer les dés que le Titan leur a rendus
5. Les effets des cartes Action du Titan son appliqués
6. Les joueurs Héros utilisent les symboles obtenus sur leurs dés
7. Les joueurs Héros récupèrent tous leurs dés. Le joueur Titan écarte les cartes Action jouées pendant ce tour



Victory

Victoire du Titan

- Mort d'un Héros : Si un Héros perd le dernier de ses 3 jetons Cœurs, le moral du groupe s'effondre et le Titan l'emporte !
- Tous les canons détruits : Si les 6 canons sont retirés du jeu, la ville est décimée et le Titan l'emporte !
- Pertes humaines : Si tous les jetons Citoyens sont retournés, tout espoir disparaît et le Titan l'emporte !

Victoire des Héros

- Si les Héros parviennent à valider l'une des deux tactiques « Décapitation » ou « Éradication », ils terrassent le Titan et remportent la partie !

CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT

©Hajime Isayama, Kodansha/"ATTACK ON TITAN" Production Committee.
Licensed by Kodansha through Funimation® Productions, Ltd. All Rights Reserved.

©2017 Cryptozoic Entertainment.
25351 Commercentre Dr. Suite 250, Lake Forest, CA 92630. All rights reserved.

©2017 Don't Panic Games

WWW.CRYPTOZOIC.COM




Kodansha

FUNIMATION