

# DR.STONE

LE JEU

LIVRET ÉPISODE 2



Les pages suivantes concernent l'épisode 2.

Si vous n'avez pas terminé l'épisode 1, n'ouvrez pas ce livret !



Un jeu de Seiji Kanai (Love Letter)

Inspiré de l'histoire originale de Riichirō Inagaki et Boichi  
éditée en série par la société Shueisha dans *Weekly Shōnen Jump*.



En utilisant divers matériaux, vous avez finalement réussi à aider Senku à créer un générateur électrique. Vous avez enfin l'électricité nécessaire pour fabriquer le remède universel ! Gen Asagiri, un homme aussi énigmatique que Senku, a observé ce processus.

Cette histoire remonte à un certain temps. Après s'être réveillé de la pétrification, Senku avait réussi à créer un liquide de revitalisation de la pétrification. Ce liquide est fabriqué à partir d'acide nitrique, composé chimique très difficile à obtenir, et permet de redonner vie aux personnes pétrifiées. Grâce à ce liquide, Senku ressuscite Tsukasa Shishio, connu comme étant « le lycéen le plus fort de l'ordre des primates ». Dans ce monde retourné à l'âge de pierre où les bêtes féroces font la loi, la puissance de Tsukasa était nécessaire. Au début, les deux hommes coopéraient, mais un fossé a fini par se creuser entre la détermination de Senku à sauver l'humanité de la pétrification et l'élitisme de Tsukasa, qui cherche à créer un monde idéal en ne ressuscitant que les personnes jeunes et pures. Tsukasa tente alors de mettre fin à la vie de Senku ! Senku fait croire à son adversaire qu'il est mort et se dirige vers le village à la recherche d'alliés pour le combattre.

# HISTOIRE

Gen est un mentaliste. Il a été ressuscité par Tsukasa qui l'a envoyé au village pour découvrir si Senku était encore en vie. Mais après avoir comparé la domination scientifique de Senku et de ses amis, qui ont créé le générateur électrique, à la puissance militaire de Tsukasa... Gen se rend compte de l'avantage de Senku et décide de rejoindre le Royaume de la Science. Vous avez donc un nouvel allié à vos côtés !

Afin de créer le remède universel qui sauvera Ruri, la prêtresse malade, vous aurez besoin de plus de matériaux à transformer et de la coopération des villageois. En parallèle, le village est sur le point d'organiser un « Tournoi Seigneurial » pour élire le prochain chef du village, et donc le futur mari de Ruri.

**Réussirez-vous, avec l'aide de Senku, à vaincre vos rivaux et à gagner la confiance des villageois afin de créer le remède universel ?**



GEN ASAGIRI



KASEKI



KOKUYO



MANTLE



ARGO



MAGMA

**CRÉEZ UN REMÈDE UNIVERSEL  
POUR SAUVER RURI,  
LA PRÊTRESSE MALADE !**



**Les explications suivantes  
concernent l'épisode 2.**

Les cartes Épisode, Objet et Matériaux sont les cartes au dos vert. Veuillez à ne pas regarder le recto des cartes lorsque vous les sortez de la boîte.

## CONTENU UTILISÉ POUR JOUER À L'ÉPISODE 2

1 plateau de jeu

6 cartes **Personnage** (Chrome, Kohaku, Suika, Kinro, Ginro, Gen)

7 **tuiles Personnage** (Chrome, Kohaku, Suika, Kinro, Ginro, Gen, Senku)  
\*Senku ne peut pas être incarné par un joueur.

7 **socles**

11 **cartes Épisode (dos vert)**

1 carte Début, 1 carte Mission, 8 cartes Manche, 1 carte Fin.

41 **cartes Matériaux (dos vert)**

Entrepôt x 4, Plage x 12, Village x 5, Forêt x 8, Montagne x 6, Source x 6.

26 **cartes Objet (dos vert)**

Les cartes Objet sont numérotées de 1 à 18. Certaines cartes Objet sont présentes en plusieurs exemplaires.

6 **cartes Senku**

Les cartes Senku se composent pour l'épisode 2 des 3 cartes déjà utilisées dans l'épisode 1 et de 3 nouvelles cartes.

3 **tuiles Ennemi** (Mantle, Argo, Magma)

18 **jetons PA**

4 **tuiles Installation**

(Fourneau Niv.1, Générateur Niv.1, Laboratoire, Kaseki)

3 **tuiles « X »**

6 **tuiles Objet**

Lentilles x 2, Masque à gaz x 2, Capteur de gaz x 2.

5 **dés**

2 **livrets de règles** (bleu et vert)



## MISE EN PLACE

La mise en place de base est la même que dans l'épisode 1.

Utilisez les cartes de l'épisode 2 (dos vert).

Les cartes et les tuiles Personnage, ainsi que les jetons PA, sont les mêmes que dans l'épisode 1.

Placez 1 tuile « X » sur le lieu **Grotte**.

Pour l'épisode 2, effectuez les changements suivants :



### Sélection de nouveaux personnages

À partir de l'épisode 2, vous pouvez choisir un nouveau personnage : **Gen**.

Les joueurs sont libres de choisir le personnage qu'ils souhaitent pour chaque épisode. Nous espérons que vous prendrez plaisir à incarner les différents personnages. Bien sûr, vous pouvez aussi choisir de jouer avec le même personnage.



### Placement des tuiles Installation

Placez les tuiles Installation **Fourneau Niv.1** et **Générateur Niv.1** sur leur face active dans le Royaume de la Science .



### Choix de la difficulté et cartes Senku

Les cartes Senku se composent des **3 cartes de l'épisode 1 et des 3 nouvelles cartes ajoutées dans l'épisode 2**, soit 6 cartes au total.

Retournez le nombre de cartes correspondant au niveau de difficulté choisi.

Référez-vous au tableau ci-contre pour savoir combien de cartes retourner.

#### Choix de la difficulté

Facile	3 cartes
Normale	2 cartes
Difficile	1 carte
Très difficile	Aucune



Les éléments ajoutés au jeu pour l'épisode 2 sont expliqués à la page suivante (tuiles Ennemi, conditions d'échec de l'épisode, cartes Mésaventure et tuiles Objet).

**Attention ! La suite de ce livret contient des spoilers ! Ne lisez pas la suite avant de rencontrer chacun de ces éléments !**

### Tuiles Ennemi

Les tuiles Ennemi sont des tuiles qui vont gêner les joueurs jusqu'à ce que ceux-ci les retirent du plateau en les battant.

Vous ne pourrez pas fouiller 🔍 ou transformer 🔄 sur les lieux où sont placées les tuiles Ennemi.



### Combat

Le combat est un test basé sur la force physique. La capacité spéciale de Ginro est activée pour les combats.



### Conditions d'échec de l'épisode

Certaines cartes Manche indiquent des conditions à satisfaire, sans quoi la partie est perdue. Si les conditions ne sont pas remplies dans le temps imparti indiqué sur la carte, la mission est perdue.

### Cartes Méaventure

Ces cartes introduisent **des effets néfastes** à votre partie.

Si une carte Méaventure est révélée lors d'une fouille, son effet est activé immédiatement. Après l'activation de son effet, la carte est défaussée. Si vous piochez une carte Méaventure, vous ne pouvez pas piocher de nouvelle carte.



### Comment lire une carte Méaventure ?

Ces cartes sont lues de **la même manière que les cartes Objet**. Référez-vous à la page 7 du livret de règles.

La capacité spéciale de Chrome lui permet de tirer 2 cartes et de choisir l'une d'entre elles. Donc, à moins de piocher 2 cartes Méaventure, Chrome vous permet d'éviter les ennuis !

### Tuiles Objet

Les tuiles Objet sont placées dans la Réserve, comme les cartes Objet. Elles peuvent être détenues par n'importe qui et ne comptent pas dans la limite des cartes Objet de votre personnage.



Lorsque vous échangez une tuile Objet dans un lieu autre que le Royaume de la Science, cet échange coûte 1 PA, comme lors d'un échange classique.

### Édition originale

Game Design : Kanai Seiji

Conception graphique : Ryo Fukushima

Montage : Atsushi Hashimoto, Keiji Kariya (Arclight, Inc.)

Coopération au développement : Comité de production Dr. STONE

Remerciements spéciaux : Hiroyuki Honda, Kanata Sato (Shueisha Inc.), Rie Inoue, Mao Suzuki (TMS Entertainment Co., Ltd.)

©Kome Studio, Boichi/SHUEISHA, Dr.STONE Project through MEDIATOON LICENSIN

©2020 Arclight, Inc.

### Édition française : DON'T PANIC GAMES

Président : Cedric Litardi

Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost

Chef de projet : Nicolas Lion

Conception graphique : Charlotte Cauly, Cindy Bourgeot

Traduction : Masumi Sato, Adrien Couaillet et Nicolas Lion

Correction : Mélissa Veludo, Nicolas Badoux

Fabrication : Nicolas Aubry 

Communication : Julie Debonne



**Don't Panic Games**

38 rue Notre Dame de Nazareth

75003 Paris, France

www.dontpanicgames.com

 @dontpanicgames

 @DontPanicGames

 dontpanicgames

 @DontPanicGames1

# PERSONNAGES



**KINRO**

Kinro et son frère, Ginro, sont les gardiens du village. Il est sérieux et strict sur les règles, mais il peut aussi faire preuve de compassion. Sa vue est mauvaise à cause de la « maladie du flou », mais s'il pouvait en guérir il serait un combattant hors pair.



**GINRO**

Ginro et son frère, Kinro, sont les gardiens du village. Il est lâche, égoïste, rustre et indiscret. Cependant, lorsque ses amis sont en difficulté, il rassemble tout son courage pour leur venir en aide. Il n'a pas un si mauvais fond.



**GEN ASAGIRI**

Magicien et mentaliste, il parle sur un ton léger et désinvolte, mais est un excellent orateur. Il est très calculateur, et possède des capacités de négociation et de contrôle de l'esprit exceptionnelles. En fait, il n'agit que dans son propre intérêt.



**KASEKI**

Artisan du village, il fabrique des objets depuis 50 ans. Ce vieil homme au corps robuste est doté d'une grande habileté et d'une bonne connaissance de la technologie. Il n'hésite pas à s'occuper des projets les plus difficiles.



**RURI**

C'est la grande sœur de Kohaku et l'amie d'enfance de Chrome. Elle est atteinte d'une maladie grave. En tant que prêtresse du village, elle a hérité d'une ancienne légende transmise de génération en génération. Elle est fidèle à ses devoirs de prêtresse et a tendance à garder ses émotions sous contrôle.



**LES HABITANTS DU VILLAGE**

Il y a environ 40 villageois, sans compter les enfants et les anciens. Kokuyo est le chef du village. C'est aussi le père de Ruri et Kohaku. Ils vivent une vie primitive basée sur la chasse et la cueillette.



FR  
**DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE