

# DR. STONE

LE JEU

EXTENSION

LIVRET ÉPISODE 3



Les pages suivantes concernent l'épisode 3.

Si vous n'avez pas terminé l'épisode 2, n'ouvrez pas ce livret !



Un jeu de Seiji Kanai (Love Letter)  
Inspiré de l'histoire originale de Riichirô Inagaki et Boichi  
éditée en série par la société Shueisha dans *Weekly Shônen Jump*.



# HISTOIRE

**Ruri a vaincu sa pneumonie grâce au remède universel, un antibiotique sulfamidé. Sa vie est sauvée !**

Lorsque Ruri a retrouvé la santé, elle a raconté aux villageois une histoire surprenante. Comment ce village peut-il exister sur une planète où tous les humains ont été pétrifiés ?

Les astronautes qui étaient en orbite au moment de la pétrification ont construit ce village à leur retour sur Terre. Le nom d'un de ces astronautes est Byakuya Ishigami, qui n'est autre que le père de Senku. En d'autres termes, ce village rempli d'amis est un cadeau envoyé à Senku par son père à travers des milliers d'années.

Après toutes ces années, Senku a finalement été rattrapé par l'amour de son père. Mais la perspective d'un nouveau danger se dessine au loin. Tsukasa Shishio a toujours l'espoir que Senku soit vivant.

Il envoie ses puissants compagnons attaquer le village après les avoir ranimés grâce à la potion de guérison de la pétrification.

**UTILISONS LE POUVOIR  
DE LA SCIENCE POUR TRIOMPHER  
FACE À LEUR FORCE BRUTE !**



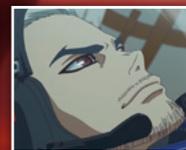
**TSUKASA SHISHIO**



**HYOGA**



**HOMURA MOMIJI**



**BYAKUYA ISHIGAMI**



**Les explications suivantes  
concernent l'épisode 3.**

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

## CONTENU UTILISÉ POUR JOUER À L'ÉPISODE 3

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

16 cartes **Épisode (dos rouge)**

1 carte Début, 1 carte Mission, 13 cartes Manche, 1 carte Fin.

36 cartes **Matériaux (dos rouge)**

Début x 3, Entrepôt x 6, Plage x 2, Village x 3, Forêt x 7, Rivière x 2, Montagne x 4, Grotte x 9.

54 cartes **Objet (dos rouge)**

Les cartes **Objet** sont numérotées de 1 à 39. Certaines cartes **Objet** sont présentes en plusieurs exemplaires.

10 cartes **Senku**

Les 6 cartes **Senku** utilisées dans l'épisode 2 sont mélangées aux 4 cartes de l'épisode 3.

7 tuiles **Ennemi** (Troupe de Tsukasa x 5, Homura, Hyoga)

16 tuiles **Villageois**

18 jetons **PA**

9 tuiles **Installation**

Fourneau Niv.1, Fourneau Niv.2, Générateur Niv.1, Générateur Niv.2, Laboratoire, Kaseki, Centrifugeuse, Pompe à vide, Pompe Hickman.

3 tuiles « X »

10 tuiles **Objet**

Lentilles x 2, Sabres japonais x 3, Batteries x 3, Ampoule x 2.

25 cubes en bois

5 dés

3 livrets de règles  
(bleu, vert et rouge)

Dans ce monde primitif... seule compte la brutalité humaine, ce don de la nature !



## MISE EN PLACE

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

Utilisez les cartes de l'épisode 3 (dos rouge).

Les cartes et les tuiles **Personnage**, ainsi que les jetons **PA**, sont les mêmes que dans l'épisode 2.

Ne placez aucune tuile « X » sur le plateau pour commencer.

Pour l'épisode 3, effectuez les changements suivants :



### Placement des tuiles Installation et Objet

Placez les tuiles **Installation Fourneau Niv.1, Générateur Niv.1, Laboratoire** et **Kaseki** face active dans le Royaume de la Science.

Les joueurs qui incarnent **Kinro** ou **Suika** prennent 1 tuile **Objet Lentilles** chacun.



### Révéler les cartes Matériaux (Début)

Prenez les 3 cartes **Début** dans la pioche de **Matériaux** et posez-les dans la **Réserve**.



### Choix de la difficulté et cartes Senku

Retournez parmi les 10 cartes **Senku** le nombre de cartes correspondant au niveau de difficulté choisi. Référez-vous au tableau ci-contre pour savoir combien de cartes retourner.

Dans une partie à 3 joueurs, la difficulté sera plus élevée. Vous devrez donc jouer avec 2 cartes **Senku** supplémentaires.

#### Choix de la difficulté

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



Les éléments ajoutés au jeu pour l'épisode 3 sont expliqués à la page suivante (cubes en bois, matériaux permanents, tuiles Villageois, variété des tuiles Villageois et troupe de Tsukasa).

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

### Cubes en bois

Les cubes en bois peuvent être placés sur les cartes Matériaux ou Objet **Stock de X**. Chaque cube peut ainsi être consommé à la place de l'élément qu'il remplace.



#### Exemple d'utilisation des cubes en bois

Afin d'effectuer une transformation, vous avez besoin de **Fer** x 2. Il y a 3 cubes sur la carte **Stock de fer** dans la Réserve, vous pouvez donc en dépenser 2 afin d'effectuer la transformation.

### Matériaux permanents

Une carte indiquant « n'est pas défaussée après avoir été utilisée dans une transformation » peut être utilisée dans une transformation autant de fois que vous le souhaitez sans être défaussée.



### Tuiles villageois

Au fur et à mesure que le jeu progresse, les tuiles Villageois sont placées dans le Royaume de la Science (côté coloré). Elles représentent la coopération des villageois et peuvent être consommées de la même manière que les PA des joueurs.

En retournant 1 tuile Villageois sur son côté noir et blanc, vous pouvez dépenser 1 PA pour des transformations. Il est également possible d'aider un autre joueur à effectuer une transformation. Cependant, pour appliquer une capacité spéciale qui diminue les PA requis, le joueur qui possède cette capacité doit toujours avoir dépensé au moins 1 PA.

Les tuiles Villageois reviennent à leur position initiale au début de chaque manche.



### Variété des tuiles Villageois et Troupe de Tsukasa

Les tuiles Villageois sont différentes mais fonctionnent toutes de la même manière. Il en va de même pour les tuiles Troupe de Tsukasa.



**Attention ! La suite de ce livret contient des spoilers !  
Ne lisez pas la suite avant d'y être invité !**

# NOUVELLE MISSION

**CRÉEZ UN TÉLÉPHONE PORTABLE  
POUR POUVOIR COMMUNIQUER  
ET AINSI CONTRER LA PUISSANCE  
DE L'ARMÉE DE TSUKASA !**

Avec l'aide de vos amis, vous affrontez les troupes de Tsukasa menées par le redoutable guerrier Hyoga. Au cours de la bataille, Tsukasa découvre que Senku est toujours en vie. La différence de force entre l'armée de Tsukasa et la vôtre est écrasante ; il n'y a aucune chance que vous puissiez gagner en combattant à la loyale. Senku décide de créer l'arme la plus puissante de la guerre de l'information : le téléphone portable. Il permettra d'inverser le rapport de force entre les deux camps.

Deux espions ont été envoyés dans l'armée de Tsukasa par Senku. Il s'agit de Taiju et Yuzuhira, ses amis d'enfance. Ils restent aux côtés de Tsukasa en s'accrochant à l'espoir que Senku prenne l'ascendant sur ses troupes et vienne l'affronter.

Mais le plan de Senku est très ambitieux. Recréer la technologie de pointe du téléphone portable est un processus énorme. Et vous ne finirez jamais à temps sans un coup de main. La coopération de tous les villageois est donc essentielle. Tsukasa et ses hommes ne seront pas en mesure d'attaquer dans le froid mordant de l'hiver.

**Traversez l'hiver avec les villageois et fabriquez le téléphone portable avant le printemps !**



TAIJU OKI



YUZURIHA OGAWA



**Attention ! La suite de ce livret  
contient des spoilers !  
Ne lisez pas la suite avant d'avoir  
fini l'épisode 3 !**

## VOUS AVEZ TERMINÉ TOUS LES ÉPISODES ?!

Senku et vous, par votre pouvoir et votre sagesse, avez ravivé les premières lumières de la civilisation dans un monde resté trop longtemps dans l'obscurité.

Il faudra un certain temps avant que le monde ne soit complètement restauré, mais ce que vous avez réalisé est un grand pas vers le renouveau de la civilisation !

Et maintenant, prenez le temps de récupérer et de reposer vos méninges... Qui sait ? Peut-être que d'autres missions vous attendent !

# FÉLICITATIONS !



# PERSONNAGES



**TSUKASA SHISHIO**

Il est connu comme « le lycéen le plus costaud du monde ». Il est toujours calme et très intelligent, et il est capable de tuer un lion à mains nues. Il est aussi l'homme le plus puissant du monde. Il ne ressuscite que des jeunes gens de la pétrification. Il pense que seuls les jeunes devraient être ressuscités de la pétrification pour créer un monde idéal libéré des intérêts particuliers.



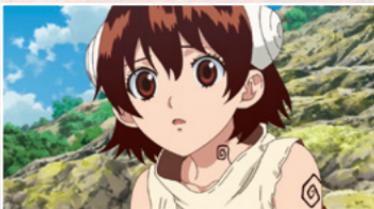
**HYOGA**

Un combattant de l'Empire Tsukasa. Il est un maître de la lance Kanryu et est aussi fort que Tsukasa en combat pur. Il traite ses hommes comme des objets et se moque qu'ils vivent ou qu'ils meurent.



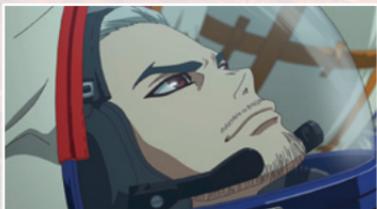
**TAIJU OKI**

L'ami d'enfance de Senku. Sincère, simple et au sang chaud. Il est très fort, mais n'aime pas se battre et n'est pas doué pour ça. Cependant, il est très robuste et sait se défendre. Il a toujours eu des sentiments pour son ami d'enfance Yuzuriha.



**YUZURIHA OGAWA**

Amie d'enfance de Senku et Taiju. C'est une personne attentionnée et joyeuse. Elle est membre du club d'artisanat et est très habile de ses mains. Elle est consciente que Taiju a des sentiments pour elle.



**BYAKUYA ISHIGAMI**

Le père de Senku. Après avoir été professeur d'université, il a réalisé son rêve en devenant ingénieur spatial et astronaute. Contrairement à Senku, il aime faire des idioties et c'est un grand romantique. Il aime aussi mettre une bonne ambiance. Il a été choisi pour aller sur la Station Spatiale Internationale.



**ÉQUIPAGE DE LA STATION SPATIALE INTERNATIONALE**

Lorsque la Terre est enveloppée d'un mystérieux phénomène, la Station Spatiale Internationale est toujours dans l'espace et les six personnes à bord sont les seuls humains à avoir échappé à la pétrification. Après leur retour sur Terre, ils laissent une série de contes à leurs descendants en espérant qu'ils reconstruiront un jour la civilisation.



FR  
**DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE