

talouca games

LA TRAQUE

RÈGLES DU JEU



LA TRAQUE

LA FIN DU III^{ÈME} REICH !

Le III^e Reich vit ses dernières heures et laisse derrière lui une Europe en ruine. Le régime nazi s'effondre sous l'avancée conjuguée des forces alliées et soviétiques. Tous ceux qui ont participé de près ou de loin au régime nazi se demandent déjà de quoi sera fait l'après-guerre... Si certains se résolvent à affronter la justice, d'autres bien plus nombreux, tentent d'échapper aux tribunaux et de se faire oublier ou même s'aventurent à l'étranger pour poursuivre vie et carrière. Enterrant leur passé trouble, certains vivront cachés tandis que d'autres mèneront une vie publique faste et décomplexée.

LA TRAQUE CONTINUE !

La chasse aux nazis va constituer pendant plus de 50 ans un affrontement important entre de nombreuses puissances rivales dans l'après Seconde Guerre mondiale. En pleine après-guerre froide, les nazis seront effectivement traqués pour leurs connaissances balistiques (programmes spatiaux américains et soviétiques), en stratégies militaires (mercenaires et reconversions dans divers corps d'armées nationales), en propagande politique ou encore en répression de l'opposition politique (dictatures, notamment en Amérique du Sud ou au Levant).

LE BUT DU JEU

La Traque est un jeu qui met en scène l'affrontement de 4 factions dans l'après-Seconde Guerre mondiale : 2 superpuissances mondiales historiques, l'Union Soviétique et les Etats-Unis, et 2 organisations fictives, Tzaar (organisme vengeur israélien) et le Réseau (un syndicat criminel), inventées pour les besoins du jeu. Chaque joueur incarne une faction qui traque les fugitifs à la suite de la chute du III^e Reich.

NOTE D'INTENTION

Ce jeu est largement inspiré des événements survenus après la Seconde Guerre mondiale sans pour autant en être une reconstitution historique rigoureuse. Tous les personnages et les objectifs présents dans le jeu constituent autant de références à cette période historique. Pour des raisons ludiques, certaines libertés ont été prises avec l'Histoire. L'objectif de ce jeu est aussi d'entretenir la mémoire autour d'événements historiques tragiques qui ont eu lieu pendant la Seconde Guerre mondiale.

Pour en savoir plus sur les personnages historiques et les événements présents dans ce jeu, téléchargez le fichier pdf présent sur la page « La Traque » de notre site : www.dontpanicgames.com

OBJECTIF DU JEU

Le but d'une partie de *La Traque* est de conduire votre faction à la victoire en accumulant des points de Domination mondiale.

Dès qu'un joueur atteint ou dépasse 12 points, c'est la fin de la partie. Pour parvenir à marquer des points, vous allez devoir partir à la chasse aux anciens nazis et collaborationnistes : les Fugitifs.

Cependant, *La Traque* est un jeu asymétrique. La façon dont vous allez chasser et surtout « exploiter » la capture des Fugitifs va être différente d'une faction à l'autre.

MATÉRIEL



1 plateau de jeu



120 cartes Indice
20 médailles, 20 documents,
20 microfilms, 20 financements
et 40 rumeurs.



80 cartes Fugitif

20 scientifiques,
20 collaborationnistes,
20 militaires,
20 politiques.



4 plateaux Faction

USA, CCCP, Tzaar,
Réseau.



4 jetons Score

USA, CCCP, Tzaar,
Réseau.



5 jetons
Factions CCCP



22 pions Agent

6 pour USA, 6 pour CCCP,
5 pour Tzaar, 5 pour Réseau.



18 marqueurs Influence

4 pour USA, 4 pour CCCP,
4 pour Tzaar, 6 pour Réseau.



62 cartes Objectif
et Spécial

12 USA, 13 CCCP,
18 Réseau, 19 Tzaar.



4 jetons Destin









4 cartes Aide



1 jeton
Premier Joueur

MISE EN PLACE

1 Placez le grand plateau de jeu au centre de l'aire de jeu.


2 Triez les cartes Indice en 3 paquets selon leur icône ,  et . Puis placez chacun des 3 paquets sur leur emplacement respectif ,  et .

Les cartes Financement  et les cartes Rumeur  sont eux laissés face visible. Mélangez chaque paquet. Ce sont les zones d'Enquête.

3 Triez les cartes Fugitif en fonction de leur niveau (★, ★★ ou ★★★). Mélangez chaque paquet obtenu et posez-les face cachée à côté de l'aire de jeu.

4 Pour chaque emplacement de zone de Traque sur le plateau, placez 1 carte Fugitif face visible correspondant au niveau.



Pour les parties de 2 ou 3 joueurs, certains emplacements restent vides. Le symbole  visible sur les emplacements de cartes Fugitif indique le nombre minimum de joueurs requis pour que l'emplacement soit utilisé dans la partie.







Minimum 2 joueurs



Minimum 3 joueurs





Minimum 4 joueurs

5 Chaque joueur choisit 1 faction parmi les 4 disponibles (USA , CCCP , Tzaar , Réseau ) et récupère les éléments correspondants.

Chaque joueur place son plateau Faction devant lui, ce sera son CG. Puis il place 1 marqueur Influence sur la case 0 de chaque piste de son plateau Faction et son jeton Score sur la case 0 de la piste de Domination mondiale du plateau de jeu.

Après avoir séparé les cartes Objectif des autres cartes Spécial de sa faction, chaque joueur forme un paquet de cartes Objectif mélangées, face cachée. Puis il y pioche 3 cartes qu'il place en bas de son plateau Faction face visible. Ce sont les objectifs qu'il peut réaliser.






- 1 plateau Faction
- 4 marqueurs Influence (ou 6 si Réseau)
- 1 jeton Score
- 5 pions Agent de sa couleur
- 1 jeton Destin
- 1 carte Aide
- Les cartes Objectif et les cartes Spécial


Chaque joueur prend 5 pions Agent  de sa faction et 1 jeton Destin  qu'il place à proximité de son plateau Faction.

Certaines factions nécessitent du matériel supplémentaire. Référez-vous à la description des factions à la fin de ce livret pour savoir quel matériel utiliser (voir pages 15 à 18).

6 Tirez au sort l'un des participants qui reçoit le jeton Premier Joueur.



7 Tous les joueurs constituent leur main de départ en piochant 1 carte Indice dans chacun des 3 paquets des zones d'Enquête **2** (Registres , Presse , Archives ) ainsi que 2 cartes Rumeur . Le joueur situé à droite du premier joueur pioche 1 carte Rumeur  supplémentaire.

Conseil: Lors de votre première partie, nous vous conseillons de piocher 3 cartes Rumeur  au lieu de 2 en début de partie.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE À 3 JOUEURS



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie de *La Traque* se déroule en une succession de manches jusqu'à ce que la condition de fin de partie soit déclenchée (voir « Fin de partie » page 14).

Chaque manche est divisée en 2 phases : une phase d'actions où les joueurs vont accomplir des actions à tour de rôle et une phase de maintenance qui prépare la manche suivante.

PHASE D' ACTIONS

En commençant par le premier joueur, chaque joueur va accomplir un tour de 1 à 3 actions à choisir parmi 8. Il est possible de répéter plusieurs fois la même action au cours d'une même salve d'actions.

L'une de ces actions consiste à « Passer ». Lorsqu'un joueur a passé, il ne peut plus réaliser d'actions pendant la manche en cours. Mais tant qu'il ne passe pas, il pourra rejouer un tour.

Les autres joueurs continuent jusqu'à ce que tout le monde ait passé, ce qui déclenche la phase de maintenance.



DÉPLACER UN PION AGENT

Une des actions possibles est de réaliser le déplacement d'un de vos pions Agent disponibles dans votre CG vers l'aire de jeu. Il est possible de déplacer un Agent pour le faire enquêter ou de l'envoyer sur le terrain, en Traque.

Déplacer un Agent en Enquête

Réunir les indices pour retrouver un Fugitif requiert un important travail d'investigation. Vos agents seront amenés à enquêter dans différentes zones pour rassembler toutes les pièces du puzzle.

Placez un de vos pions Agent disponibles depuis votre CG vers une place libre dans une des 5 zones d'Enquête (Rumeurs - Registres/Presse/Archives - Financement), en prenant soin de respecter les limitations de place selon le nombre de joueurs.

LES 8 ACTIONS POSSIBLES

- Déplacer un agent
- Informer un agent
- Capturer un Fugitif
- Utiliser un Fugitif capturé
- Activer une capacité au CG
- Réaliser un objectif
- Dépenser le jeton Destin
- Passer

Il est interdit de placer plusieurs pions Agent sur la même zone d'Enquête dans le même tour, même s'il y a 2 emplacements. Il est cependant tout à fait permis de placer plusieurs pions Agent en Enquête sur des zones différentes dans le même tour, ou sur la même zone que l'un de vos pions Agent déjà placé durant un tour précédent.

Votre agent vous permet immédiatement de piocher une ou plusieurs cartes du haut des paquets de la zone d'Enquête correspondante, de les regarder, puis de les placer face cachée dans votre Réserve sur le côté droit du plateau Faction. Vous récupérez les cartes de votre Réserve au début de la prochaine manche.

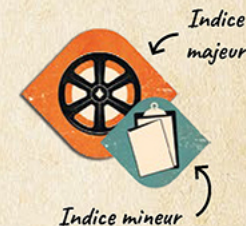


La zone « Rumeurs » vous permet de piocher 4 cartes dans le paquet de cartes Indice placé dans la zone Rumeurs. Elle comporte 4 emplacements.



Les zones « Registres / Presse / Archives » vous permettent de piocher 1 carte depuis chaque paquet adjacent à l'emplacement que vous occupez. Elles comportent 2 emplacements chacune.

Chaque paquet possède 1 indice majeur et 1 indice mineur, déterminant la probabilité de piocher chacun d'eux. L'Indice majeur apparaît avec une icône plus grande que le mineur sur le plateau de jeu.



La zone « Financement » vous permet de piocher 1 carte Indice dans le paquet placé sur la zone « Financement ». Elle comporte 4 emplacements.

Déplacer un Agent en Traque

Envoyez vos Agents sur les différents continents pour traquer les Fugitifs qui s'y trouvent.



Placez 1 pion Agent disponible depuis votre CG en dessous de la zone de Traque souhaitée.




Il y a 3 zones de Traque : l'Amérique, l'Europe et le Moyen-Orient.




Plusieurs pions Agent de la même faction peuvent être présents sur la même zone et y avoir été envoyés durant le même tour de jeu.

**INFORMER VOTRE AGENT**

Vous fournissez à votre agent sur le terrain les éléments dénichés qui l'aideront à l'identification et à la capture de sa cible.

Prenez 1 carte Indice de votre main et placez-la face cachée sous l'un de vos pions Agent  actuellement sur une zone de Traque. Il est aussi possible d'y placer un Fugitif précédemment capturé s'il dispose d'un pouvoir de « Traque », (voir « Utiliser un Fugitif en Traque » page 10).



Toutes les cartes Indice peuvent être utilisées comme cartes Rumeur . Vous avez le droit de regarder vos cartes Indice face cachée à tout moment.




Notez que les cartes Indice ainsi posées sont liées à votre agent. Ces cartes peuvent être utilisées pour capturer n'importe quel Fugitif présent sur la zone de Traque. N'hésitez donc pas à revoir votre stratégie selon l'évolution des cartes Fugitif disponibles sur la zone de Traque.

**CAPTURER UN FUGITIF/ RÉSOUDRE UNE TRAQUE**





Les preuves réunies, votre Agent appréhende le Fugitif et le ramène à votre quartier général.

Si l'un de vos Agents en Traque possède l'ensemble des indices nécessaires à la capture d'une des cartes Fugitif disponibles sur la zone de Traque où il se situe, vous pouvez alors capturer celui-ci.



1


Révélez les cartes cachées sous votre pion Agent  pour faire confirmer cela auprès des autres joueurs.

2

Gagnez des points d'Influence (partie haute de votre plateau Faction) égaux au niveau du Fugitif capturé, dans la piste correspondant à sa catégorie : militaire , scientifique  ou politique . La catégorie collaborationniste  vous permet de progresser dans la piste de votre choix (vous ne pouvez pas répartir les points gagnés entre différentes pistes).

Exemples :


Capturer 1 Fugitif  de niveau ★ vous fait progresser de 1 sur la piste d'Influence .

Capturer 1 Fugitif  de niveau ★★ vous permet de progresser de 2 sur une piste d'Influence de votre choix (vous ne pouvez pas répartir les 2 points entre plusieurs pistes).

3

Placez la carte du Fugitif capturé face cachée dans votre Réserve.

4



Les cartes Fugitif utilisées sont rangées dans la boîte, les cartes Indice retournent au-dessous de leurs piles respectives de cartes. Le pion Agent  ayant réalisé la Traque est placé en zone Repos : déplacez-le sous la piste de Domination. Il sera de nouveau disponible à la prochaine manche.

N.B.: L'emplacement sur lequel était la carte Fugitif reste vide. La carte n'est pas remplacée jusqu'à la prochaine manche.

**Progression d'Ambition : Le Réseau & Tzaar**








Capturer un Fugitif peut vous permettre de progresser dans l'ambition de votre faction (partie basse de votre plateau Faction) si vous jouez le Réseau ou Tzaar, (voir « Présentation des factions »).

Exemple de résolution d'une Traque :

Un joueur révèle ses cartes placées sous l'un de ses Agents en Traque afin de capturer un Fugitif se trouvant sur sa zone de Traque : Laszlo Csatar. Le coût de Laszlo Csatar est 1  et 3 .

Le joueur révèle les cartes en Traque :



Le joueur dispose effectivement de 1 , ainsi que de 2 . Chacune des 2 autres cartes Indice ( et ) pouvant être utilisée comme carte Rumeur , le Fugitif peut donc facilement être capturé. Une carte Indice est de trop, elle est néanmoins remise dans sa pile comme toutes les autres cartes Indice. Le joueur gagne le bonus de capture. Le Fugitif étant de niveau ★, et , il gagne 1 point d'Influence politique . Laszlo Csatar est capturé et placé dans la Réserve du joueur.



UTILISER UN FUGITIF CAPTURÉ

Une fois capturé, la carte du Fugitif va dans votre Réserve et sera dans votre main pour la prochaine manche. Plusieurs possibilités s'offrent à vous pour l'utiliser. Un Fugitif vous offre souvent le choix parmi 2 capacités distinctes, mais vous n'en utilisez qu'une seule lors de chacune des actions suivantes.



Utilisation en Traque

Rien de tel qu'un Fugitif pour en capturer d'autres...

Les Fugitifs disposant d'une partie Traque peuvent être placés comme un indice dans l'action « Informer votre Agent », c'est-à-dire face cachée sous l'un de vos Agents en Traque. Vous n'avez bien sûr pas à préciser si la carte jouée est une carte Indice ou une carte Fugitif. Celui-ci vous fournit les éventuels indices présents dans son encadré, ainsi que d'éventuels pouvoirs qui sont résolus, sauf mention contraire, à la résolution de la Traque.


Utilisation d'un pouvoir de « Mission »

Utilisées à bon escient, les informations détenues par certains Fugitifs vont vous permettre d'accélérer considérablement vos recherches.

Lorsque vous jouez un Fugitif disposant d'une capacité « Mission », révélez-le depuis votre main et appliquez immédiatement son effet. La carte Fugitif est ensuite replacée dans la boîte du jeu.


Utilisation en « Coopération »

Les cartes Fugitif disposant d'une capacité « Coopération » sont utilisées pour leur capacité permanente ou récurrente. Cette action vous permet de placer l'un de ces Fugitifs depuis votre main vers votre QG pour bénéficier dès lors du pouvoir que celui-ci confère. Un Fugitif ainsi placé est posé à côté de votre plateau Faction pour le reste de la partie.

Si la description de la capacité comporte un symbole , alors la capacité est **récurrente**. Elle est ainsi utilisable 1 fois par manche comme 1 action (voir « Activer une capacité récurrente en Coopération »). S'il n'en comporte pas, il s'agit alors d'une capacité **permanente**, dont vous profitez pour le reste de la partie sans nécessiter d'activation.



ACTIVER UNE CAPACITÉ RÉCURRENTÉ EN COOPÉRATION

Certaines cartes (Fugitif ou Objectif) placées dans votre QG possèdent le symbole . Elles ne sont pas permanentes mais utilisables 1 fois par manche. Quand vous utilisez une de ces capacités, tournez la carte d'un quart de tour pour signifier son activation pour la manche et appliquez ses effets. Une carte tournée ne peut plus être utilisée jusqu'à la prochaine manche.

La carte Fugitif possède une capacité récurrente indiquée par le symbole correspondant.




Tournez la carte à 90° pour activer la capacité.

Une fois utilisée, vous devrez attendre la prochaine manche pour utiliser de nouveau la capacité.



ACCOMPLIR UN OBJECTIF

Si vous disposez des points d'Influence nécessaires au coût d'un objectif, vous pouvez l'accomplir. Baissez vos pistes d'Influence du coût requis, réalisez la carte Objectif. Si le symbole  apparaît, montez votre jeton Score sur la piste de Domination mondiale d'autant que la récompense le cas échéant.

Les cartes Objectif disposent de 2 types de capacités et sont toujours utilisées immédiatement.



Si la carte Objectif dispose d'une capacité « Mission », appliquez tout de suite ses effets puis supprimez la carte de la partie en la replaçant dans la boîte du jeu.

Si la carte Objectif dispose d'une capacité « Coopération », elle est tout de suite placée dans votre QG et vous pouvez dès lors utiliser sa capacité, **permanente** ou **récurrente**.

La carte Objectif ainsi réalisée n'est pas remplacée et l'emplacement reste vide jusqu'à la manche suivante.

N.B.: Notez que pour chaque carte Objectif, 2 possibilités de résolution vous sont proposées, avec des conséquences et des coûts différents. Le premier est le **Succès**, le second le **Triomphe**.

Exemple :

Le joueur du Réseau souhaite réaliser la carte Objectif **Commission Peralta** en payant son Triomphe. Il recule donc son marqueur Influence de 3 cases pour payer le coût, gagne le bonus (2 points de Domination mondiale), et utilise immédiatement le pouvoir de la carte : il peut capturer un Fugitif de niveau ★ disponible sur une zone de Traque.



Progression d'ambition

Réaliser un Objectif peut vous permettre de progresser dans l'Ambition de votre faction. C'est un objectif à long terme qui est expliqué dans la partie « Présentation des factions ».



DÉPENSER LE JETON DESTIN



Le joueur utilise son jeton Destin et défausse ses cartes Objectif actuelles.



Puis il pioche 2 nouvelles cartes.

Ce qu'on appelle le hasard n'est souvent que le signe du destin...

Une fois dans la partie, vous pouvez défausser votre jeton Destin pour remplacer les cartes Objectif révélées devant vous. Piochez autant de nouvelles cartes Objectif que celles disponibles devant vous, puis mélangez les anciennes cartes Objectif dans votre paquet.

Dépenser le jeton Destin compte comme une action de votre tour.



PASSER

Vous pouvez passer quand vous le souhaitez, comme une action normale. Vous devez passer si vous ne pouvez réaliser aucune autre action. Une fois que vous avez passé, vous ne pouvez pas revenir dans la manche et devez attendre que tous les autres joueurs passent. Une fois que l'ensemble des joueurs a passé, procédez à la phase de maintenance.

PHASE DE MAINTENANCE

1

Les joueurs possédant encore des cartes dans leurs mains peuvent décider d'en conserver jusqu'à 2 pour la prochaine manche, les autres sont supprimées de la partie (les cartes Fugitif sont rangées dans la boîte, les cartes Indice retournent au-dessous de leurs piles respectives de cartes).

2

Chaque joueur récupère les cartes de sa Réserve et les ajoute à sa main.

3

Chaque joueur remplace au CG ses pions Agent présents dans les zones d'Enquête et zone de Repos.

4

Les emplacements vides des zones de Traque sont réapprovisionnés : ceux des cartes Fugitif sur les zones de Traque par des cartes du niveau correspondant (★, ★★ ou ★★★), ceux des cartes Objectif par les premières cartes de la pioche Objectif du joueur concerné, de manière à en avoir 3, face visible devant lui.

5

Les cartes placées au CG dont la capacité a été utilisée à la manche précédente sont redressées (remettez-les à la verticale).

6

Le jeton Premier Joueur est passé au joueur suivant dans le sens horaire.

Conseils pour une première partie

Chaque manche, vous devez optimiser le déroulement de la manche en cours mais aussi anticiper la prochaine : ne sous-estimez pas l'Enquête qui permet de constituer votre main de la prochaine manche.

La zone « Financement » est la seule où vous pouvez obtenir des nécessaires à la capture de beaucoup de Fugitifs.

Excepté les, chaque type de Fugitif possède un indice principal : pour, pour, pour. Une donnée à prendre en compte selon le type d'Influence que vous souhaitez obtenir et donc le type de Fugitif à capturer.

S'il peut être intéressant de payer le Succès de certains objectifs de faction au plus vite pour bénéficier de leurs pouvoirs, ne négligez pas les points de Domination mondiale que ceux-ci fournissent, notamment dans leur version Triomphe, dès le début de la partie.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE

Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 12 points de Domination mondiale sur la piste correspondante, il déclenche la phase de fin de partie.







Les joueurs terminent la manche en cours, puis le jeu s'arrête. Il est donc tout à fait possible que plusieurs joueurs dépassent le seuil des 12 points de Domination mondiale durant la même manche.

Le joueur qui possède le plus de points de Domination mondiale après ce décompte est le vainqueur et gagne la partie. Il a réussi à faire en sorte que sa faction remplisse ses objectifs plus vite et mieux que ses concurrents. En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'Influence cumulée restant l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire.

Mode de jeu à 2 joueurs

À 2 joueurs, le monde est trop vaste pour espérer capturer tous les Fugitifs !

Pour refléter cette difficulté supplémentaire, appliquez les points suivants :

- Utilisez les pions Agent  des factions non choisies pour cette partie.
- À la fin de chaque manche, placez 1 pion Agent  des factions non utilisées sur chaque Fugitif qui n'a pas été arrêté.
- Sur une carte Fugitif, si le nombre de pions Agent  de factions non jouées sur la carte dépasse le niveau du Fugitif, la carte est éliminée. Il a disparu ou a été arrêté par une faction « non joueuse ».
- « Gros titres de la presse » : Si vous appliquez les effets de cette carte, la carte Fugitif est certes bloquée, mais est défaussée tout de même si le nombre de pions Agent  de factions non jouées dépasse le niveau du Fugitif.
- « La cache des rats » / « Procès de Nuremberg » / « Green card » : Si vous appliquez l'effet de ces cartes, les agents de factions non jouées sont défaussés.

PRÉSENTATION DES FACTIONS

USA

La guerre froide succède très rapidement à la Seconde Guerre mondiale, les services secrets américains sont particulièrement sensibles aux diverses « compétences » développées par leurs ennemis d'hier.





Les capacités de répression de l'opposition politique acquises par les Fugitifs, notamment dans le cadre de la lutte antibolchevique, pourront par exemple être utilisées pour enraciner ou accroître l'influence américaine dans des pays où le risque de révolution communiste est présent.



Cependant, le cœur de la chasse aux Fugitifs menée par les Américains va porter sur le développement de leur programme spatial. La technologie développée par les scientifiques allemands intéresse grandement les Américains, particulièrement les missiles V2 et V3. La capture et la protection de ces scientifiques sont d'une importance capitale afin de définitivement distancer le grand rival soviétique et être la première nation à mettre le pied sur la Lune.


L'ambition du joueur contrôlant la faction américaine est de parvenir à développer son programme spatial pour être capable de lancer sa fusée Apollo 11 et prendre une avance décisive sur ses concurrents grâce à ce coup d'éclat.

Ambition : Le programme Apollo

Vous progressez dans votre ambition « programme Apollo » en réalisant des objectifs Apollo à chaque fois que vous réalisez un objectif vous procurant un ou plusieurs symboles .

Avancez d'autant de cases sur la piste Apollo qui figure sur votre plateau Faction. Gagnez immédiatement les bonus ou les points de Domination mondiale  des paliers que vous atteignez ou dépassez.

Exemple : En réalisant l'objectif « Bon du trésor américain » en payant le Triomphe, vous gagnez 1 point de Domination mondiale  et 2 symboles .

Celui-ci vous permet de progresser d'une case sur la piste Apollo pour chaque symbole .



CCCP

Alors que la guerre contre le III^e Reich vient de prendre fin, une confrontation d'un nouveau genre commence. Si l'idéologie communiste s'est, pendant la guerre, érigée en première ennemie du nazisme, toute ressource permettant de contrer l'impérialisme capitaliste américain doit désormais être mobilisée pour la Cause.

Les Soviétiques mettent rapidement en place un vaste programme d'utilisation des compétences de Fugitifs, et leur traque est l'une des clés qui permettra le succès de l'Union soviétique face à son rival américain. Le retard technologique doit être rattrapé, la stratégie militaire améliorée et les services secrets doivent récolter des informations tout autour du globe. L'ambition du joueur contrôlant la faction soviétique est de parvenir à mettre en place les conditions pour une insurrection révolutionnaire communiste mondiale.



Ambition : La révolution mondiale

Placez la carte « Collectivisation des moyens de production » proche de votre zone de jeu. Elle sera débloquée au niveau 3 de votre « piste de révolution ». Vous progressez dans votre ambition « révolution mondiale » en réalisant des cartes Objectif ayant pour bonus un symbole « marqueur de la révolution ».

À chaque fois que vous réalisez un tel objectif, placez un « marqueur de la révolution » sur l'espace correspondant du plateau Faction. Pour chaque nouveau marqueur posé, progressez d'une case sur la « piste de révolution » et gagnez immédiatement le bonus du palier.



Si la carte Objectif réalisée contient deux symboles séparés d'un /, vous choisissez le symbole acquis. Attention, seuls les objectifs réalisés en payant le Triomphe vous offrent cette possibilité de choix.

Exemple : Si le joueur réalise l'objectif « Sputnik » en payant le Succès, il remporte le marqueur Grèves. S'il avait déjà réalisé un objectif ayant débloqué le marqueur Grèves, il ne progresse pas sur la « piste de la révolution » et ne gagne donc aucun nouveau bonus. Si le joueur n'avait pas encore récupéré le marqueur Leaders, il aurait pu patienter jusqu'à avoir les ressources pour payer le Triomphe de l'objectif afin de progresser dans son ambition.



TZAAR

Tzaar signifie « le prix de la douleur » dans le Talmud. Dans *La Traque*, c'est le nom choisi par l'organisation secrète créée par des survivants de la Shoah.

Pour ceux qui ont vécu l'horreur des camps sous le III^e Reich, il n'est pas imaginable d'accepter que de nombreux anciens nazis puissent jouir d'une nouvelle vie en toute impunité.

Après la Seconde Guerre mondiale, d'abord à travers des initiatives individuelles, puis au travers d'un mouvement de plus en plus structuré et avec parfois l'appui du Mossad, des chasseurs de nazis n'auront de cesse de les traquer et de les débusquer pour les amener devant les tribunaux afin qu'ils répondent de leurs actes. Dans le jeu, Tzaar est ainsi l'organisation qui va coordonner l'ensemble de ces actions pour mener à bien cette bataille de la mémoire : ni oubli ni pardon.

Ambition : Tribunal international

Vous progressez dans votre ambition « Tribunal international » à chaque Fugitif capturé. À chaque fois que vous capturez un fugitif, vous avancez d'un nombre de cases sur la « piste d'ambition » égal au niveau du Fugitif capturé. Cette piste se situe au bas de votre plateau Faction.

Placez les 7 cartes Spécial (6 « chasseurs » et 1 « tribunal ») proche de votre zone de jeu. À chaque fois que vous atteignez ou dépassez un palier, gagnez le bonus correspondant. L'ambition de Tzaar permet au joueur d'ajouter aux paliers 2, 4 et 8 une carte « chasseur » parmi les 2 au choix, dans sa Réserve.



Le palier 6 sur la « piste de capture » permet la création du tribunal international, prenez la carte correspondante et placez-la dans votre Réserve. Une fois jouée, elle donne la possibilité au joueur de juger un Fugitif une fois par manche et de gagner le bonus associé au niveau du Fugitif. La carte est supprimée et donc rangée dans la boîte.


LE RÉSEAU

Dans *La Traque*, « Le Réseau » est une société secrète mondiale à l'ambition sans limites. Présent sur tous les continents, il a besoin de nouveaux moyens pour s'étoffer et atteindre ses objectifs. Les Fugitifs nazis sont pour lui une source de recrutement inestimable : des personnes « compétentes », privées d'attaches et qui surtout seront fidèles à leur nouveau maître, la seule organisation capable d'assurer leur sécurité à présent !

Depuis son quartier général pris dans les glaces, « Le Réseau » va coordonner des opérations à grande échelle. Tous les moyens sont bons pour créer désordre et chaos qui sont les conditions idéales pour que « Le Réseau » gagne en puissance et puisse étendre sa domination sur la planète ! Sous ses ordres, tous les Fugitifs nazis à travers le globe représentent autant de graines qui ne demandent qu'à éclore et qui formeront les racines d'un réseau souterrain qui dominera le monde dans l'ombre.

Ambition : Rayonnement mondial

Placez les cartes Special (6 « complot ») proches de votre zone de jeu. Vous progressez dans votre ambition « Rayonnement mondial » en capturant des Fugitifs.

Chaque fois que vous capturez un Fugitif, avancez votre marqueur Influence sur la piste correspondante en fonction du type de Fugitif capturé. Vous avancez d'autant de cases que son niveau. Si vous capturez un Fugitif , vous choisissez une piste de votre choix dans laquelle vous montez d'autant de cases que le niveau du Fugitif capturé. Vous devez progresser dans la même catégorie que celle que vous avez choisie pour la piste d'Influence.

À chaque fois que vous atteignez ou dépassez le palier 3 de vos pistes d'ambition, vous gagnez l'un des complots correspondant.

N.B.: Quand vous débloquez un Complot au palier 3 de votre ambition sur votre plateau Joueur, vous avez le choix entre 2 cartes complot uniques. Choisissez bien, car vous n'aurez aucune possibilité durant la partie de récupérer le complot que vous n'avez pas pris. Placez la carte choisie dans la Réserve.



Crédits

Un jeu de Rémi Laumonier, Renaud Crocombette, Antoine Pham-Minh.
(TALOUCA GAMES)

Publié par Don't Panic Games

Président : Cedric Littardi


Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost

Illustrations : Sébastien Rost, Cindy Bourgeot

Chef de projet : Ghislain Masson, Sébastien Rost

Conception graphique : Vincent Diez, Clémence Gouyon, Cindy Bourgeot

Correction : Nicolas Badoux, Mélissa Veludo

Fabrication : Nicolas Aubry 



38 Rue Notre-Dame de Nazareth, 75003 Paris

www.dontpanicgames.com

f dontpanicgames

X @DontPanicGames1

@dontpanicgames

@DontPanicGames

Crédit photos

LT-001/LT-010/LT-011/LT-019 : © NASA, LT-003 : © Hedwig Wachenheimer Epstein, LT-004 : © USAF, LT-005 / LT-006 : © USHMM, courtesy of Hedwig Wachenheimer Epstein, LT-007 : © Schweizer Archiv für Neurologie und Psychiatrie, LT-008 : © Bundesarchiv, Bild 102-13690 / cc-by-sa 3.0, LT-012 : © Luis Marden / National Geographic Stock, LT-013 : © AP/ LKA Baden-Wuerttemberg, LT-014 : © Kari Hawkins, USAG Redstone, LT-015 : © Bundesarchiv, Bild 183-L18396 / CC-BY-SA 3.0, LT-016 : © AIP Emilio Segrè Visual Archives, American Institute of Physics, LT-017 : © Ursula Gröttrup, LT-018 : © Gerald Astor: « The last Nazi - The Life and Times of Dr. Josef Mengele », LT-020 : © Keystone-France, LT-022 : © Martin Meissner/AP, LT-023 : © Wanted list at the Croatian Ministry of Interior's web site, LT-025 : © Marijan Murat/European Pressphoto Agency, LT-026 : © Merijn Van de Pol, LT-028 : © Marthe Hanau, LT-030 : © Agence Meurisse, LT-031 : © State Treasury of Poland, LT-033 : © CHRD de Lyon, LT-034 : © Special permission of the Chief of the Service Régional d'Identité Judiciaire de Paris, LT-035 : © Masao Takezawa, LT-036 : © André Cros / Archives Municipales de Toulouse, LT-040 : © German Federal Archives, LT-042 : © USHMM, LT-045 : © US Army, Signal Corps, LT-049 : © Nitza Gonen cc-by-sa 4.0, LT-050 : © US Army / U.S. National Archives and Records Administration, LT-052 : © Franciszek Zabecki, Wspomnienia dawne i nowe, Instytut Wydawniczy PAX, Warszawa, LT-053 : © CIJA, LT-055 : © Ricardo Alfieri, LT-058 : W Humburg, LT-059 : © CC-BY-SA-4.0, LT-061/LT-062 : © German Federal Archives, LT-063 : © Verhoeff, Bert / Anefo - Nationaal Archief, LT-064 : © Bosch, Fritz / Anefo - Nationaal Archief, LT-065 : © www.HolocaustResearchProject.org, LT-066 : © National Archives and Records Administration (NARA), LT-067 : © Florian Klenk/Falter/Fechner, LT-069 : © saját forrás, LT-073 : © OTFW, Berlin / Institut für Staatsforschung, LT-074 : © Museum Auschwitz-Birkenau, via Associated Press, LT-075 : © Vaterspuren, LT-077 : © Bundesarchiv, Bild 183-2004-0330-500/Unknown / cc-by-sa-3.0, LT-078 : © Archives du département du Rhône et de la métropole de Lyon, LT-080 : © Sanders, T.R.B., LT-081 : © Biblioteca del Congreso Nacional de Chile, LT-082 : © Ue Government / Richard Nixon Library & Birthplace, LT-085 : © By Evert F. Baumgardner - National Archives and Records Administration, LT-098 : © Claude Truong-Ngoc / Wikimedia Commons - cc-by-sa-3.0, LT-099 : © Gedenkstaette Bergen-Belsen, LT-100 : © Rob Bogaerts / Anefo - Nationaal Archief, CCO, LT-101 : © Israeli Defence Forces Spokesperson's Unit, LT-102 : © Beate Klarfeld / Filz et Filles des Déportés Juifs de France (FFDJF), LT-103 : © Arikb / Wikimedia Commons, LT-104 : © Raymond D'Addario / USHMM, LT-141 : © JoDooe - Tagema « За цуліную коллектызацыю » Серпень 1932.





*Retrouvez la vidéo des règles du jeu
et d'autres informations sur la page
« La Traque » de notre site :
www.dontpanicgames.com*