

TRA

QUÉ

INTRODUCTION

Lors de votre retour sur Terre, après une mission d'un an, une balise de détresse s'est déclenchée et a provoqué votre sortie d'hibernation. Le message est saturé de grésillements mais vous parvenez à comprendre qu'une catastrophe s'est produite à la Colonie d'Exploitation Minière 415.

Vous vous posez sur la planète avec votre équipage et explorez les environs. Vous apercevez des formes de vie non identifiées dévastant tout sur leur passage. Face à ce chaos, votre équipage se retrouve dispersé et vous ne savez pas qui est mort ou vivant. Même Sprinkles, le chat du vaisseau, a disparu.

Vous entendez par le système d'annonce de la colonie que le protocole d'auto-destruction a été activé. Vous devez alors vous rendre le plus vite possible à la Piste de Décollage pour embarquer dans votre vaisseau et partir avant que tout explose... tout en étant poursuivi par des créatures.

MATÉRIEL



70 CARTES TRAQUÉ &
2 CARTES ARME DE DÉPART



19 CARTES LIEU



3 CUBES
TRAQUEUR

2 GRANDES CARTES
CRÉATURE
RÉVERSIBLES

26 JETONS :



3 CLÉ



7 MUNITIONS



1 RELANCE



3 FLAMME



2 TOUCHE



8 TIR



2 GRENADE



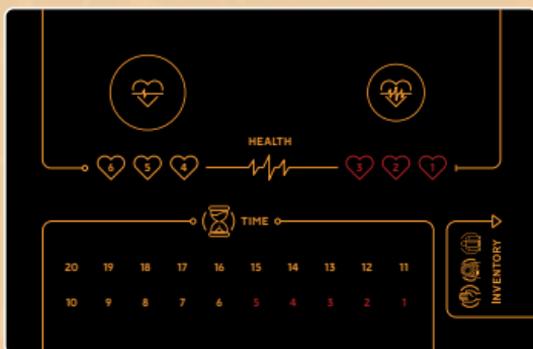
3 LASER



1 GRAND TEST



1 PETIT TEST



1 PLATEAU JOUEUR

RÉFÉRENCE

Déplacez le cube Temps d'une case inférieure quand :

- vous utilisez une relance pour tirer avec une arme ou lancer une grenade
- vous rechargez
- on vous dit de le faire suite à un événement ou un test
- vous vous cachez



ET 2ÈME JOUEUR
AU VERSO

2 CARTES
RÉFÉRENCE AU RECTO

PRÉAMBULE

Vocabulaire : dans ce livret il est fait régulièrement référence au "deck". Ce terme veut dire paquet de cartes, ou pile de cartes. Le "deck" Traqué est ainsi la pile de cartes Traqué.

Difficulté : vous pourrez trouver le jeu difficile et punitif lors de vos premières parties. Afin de conserver votre plaisir de jeu lors de votre apprentissage des mécanismes, vous pouvez commencer la partie avec une carte **Kit Médical** et/ou **Sprinkles**. Gardez tout de même en tête que ces propositions diminuent grandement le défi que représente une partie de TRAQUÉ...

VICTOIRE ET DÉFAITE

Pour gagner, traversez la colonie et retournez à votre vaisseau sur la Piste de Décollage. Si vous dépassez le temps imparti ou si votre Santé tombe à zéro, vous avez perdu.

PRÉPARATION DU JEU

1. Placez le plateau Joueur devant vous avec un cube sur la case 6 de la Santé, un autre cube sur la case 20 du Temps, et les deux jetons **Test** dans leurs emplacements respectifs.
2. Placez la carte **Fusil à Impulsion** à droite de votre plateau. Posez dessus 3 jetons **Munitions** et 4 jetons **Tir**.

3. Mettez de côté les 3 cartes **Créature** avec une étoile en haut à gauche . Elles serviront plus tard.
4. Mélangez le deck Traqué que vous placez au-dessus du plateau Joueur.
5. Retirez la carte **Piste de Décollage** du deck Lieu. Piochez 14 cartes Lieu et mélangez-les. Les autres cartes sont remises dans la boîte. Piochez les deux premières cartes sans les regarder que vous mélangez avec la carte **Piste de Décollage** et placez ces 3 cartes sous le deck Lieu. Placez ce deck dans l'espace de jeu, à proximité du deck Traqué.
6. Placez la grande carte **Créature** au fond du couvercle de la boîte et placez celui-ci tout à côté du deck Lieu, en laissant de la place pour la rangée principale proche du deck Traqué. Utilisez le côté de la carte **Créature** avec un cercle pour le mode Normal ou le côté avec un carré pour le mode Difficile.
7. Placez le jeton **Relance** à côté du plateau avec les autres jetons.

Le jeu peut commencer. Le schéma de la page suivante montre une disposition possible de l'aire de jeu.



DECK LIEU



DECK TRAQUÉ



JETONS TEST

HEALTH

TIME

INVENTORY

20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

The player board is a dark rectangular area with yellow icons and text. At the top, there are two heart icons with a pulse line, representing health. Below them is a horizontal line with a pulse icon in the center, labeled 'HEALTH'. On the left side of this line are three heart icons with numbers 6, 5, and 4. On the right side are three heart icons with numbers 3, 2, and 1. Below the health section is a horizontal line with an hourglass icon in the center, labeled 'TIME'. Below this line is a grid of numbers from 20 to 1. On the right side of the board is a vertical section labeled 'INVENTORY' with three icons representing different items.

PLATEAU JOUEUR

MISE EN PLACE POSSIBLE

GRANDE CARTE
CRÉATURE À
L'INTÉRIEUR DU
COUVERCLE

RANGÉE (PRINCIPALE)



ARME DE DÉPART



JETON RELANCE

3X JETONS MUNITIONS

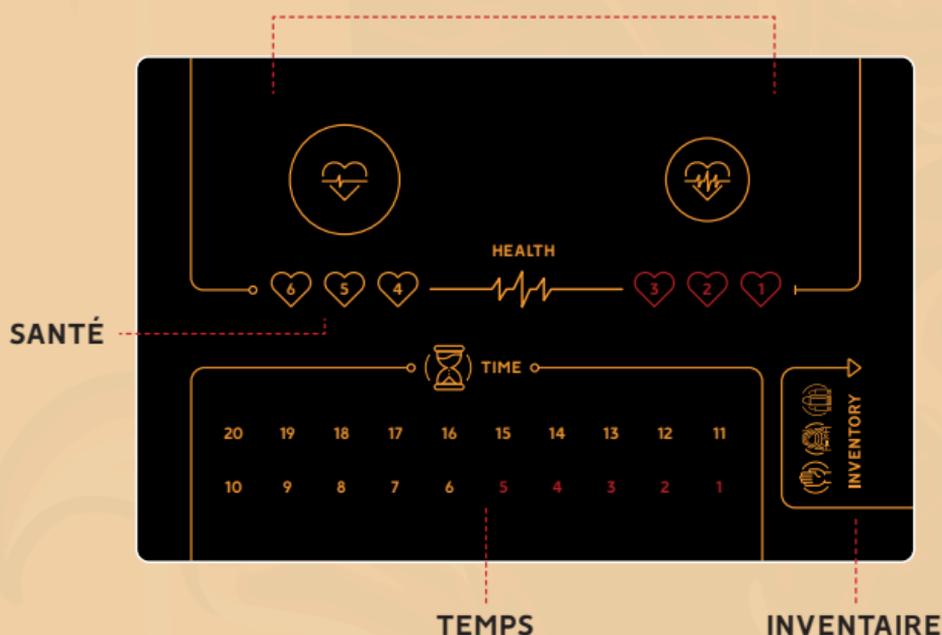
4X JETONS TIR

DÉROULEMENT

Une partie se fait en plusieurs tours au cours desquels vous vous déplacerez dans la colonie en récupérant des armes et de l'équipement. Il faudra survivre aux assauts des créatures qui vous traquent avant d'atteindre la **Piste de Décollage**.

Vos informations principales, Santé et Temps se trouvent sur votre plateau. Ces valeurs seront modifiées et notées sur votre plateau selon les cartes Traqué et Lieu que vous allez rencontrer.

JETONS TEST



Durant votre tour, vous avez le choix entre deux actions : **Piocher une carte** (Traqué) ou **Se cacher**.

Piocher une carte – piochez la première carte du deck Traqué et placez-la face visible dans la rangée au-dessus de votre plateau. La carte révélée a des symboles indiquant les actions possibles. Les cartes Traqué sont détaillées dans la section adéquate. Le nombre de cartes dans la rangée n'est pas limitée. **Quand le deck de cartes Traqué est épuisé, on mélange les cartes défaussées pour en créer un nouveau.**

Se Cacher – cette action permet de “nettoyer” la Rangée Principale. Si vous choisissez cette action, défaussez toutes les cartes de la rangée dans la pile de défausse et diminuez de 1 la valeur de l'échelle du Temps. Cette action peut vous permettre d'éviter de combattre les créatures en vous débarrassant des cartes avec des icônes **Bruit** avant d'attirer leur attention, mais aussi des cartes **Créature** avant qu'elles ne déclenchent leur attaque. Mais cela vous fait perdre du **Temps**.

DECKS

Il y a deux decks dans le jeu : le deck Traqué et le deck Lieu.

Deck Traqué : on y trouve plusieurs types de cartes : **Arme**, **Objet**, **Équipage** et **Créature** (plus de détails sur ces cartes dans les paragraphes appropriés).

Deck Lieu : on y trouve les différents lieux de la colonie d'exploitation minière.

Les symboles de chaque carte indiquent les différentes actions, activations, et bonus possibles lorsqu'on utilise cette carte.

ACTIVER LES CARTES

Quand vous faites l'action **Piocher une carte**, la première carte du deck Traqué est placée face visible dans la rangée surplombant le plateau Joueur. Vous prenez ensuite des décisions selon les symboles d'action de la carte :



Déplacement



Fouille



Clé



Bruit



Objet



Arme



Équipage



Lieu



Test



Puissance de
la Créature



Carte de
Départ

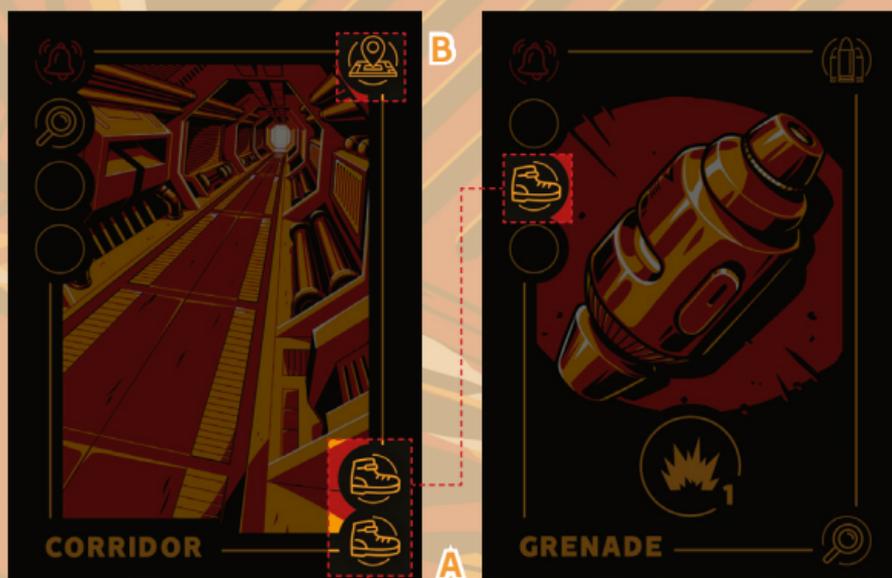
Les symboles d'action sont utilisés pour activer les cartes de la rangée afin de profiter de leurs avantages. Les cartes dont les symboles d'action ont été utilisés pour activer une autre carte sont placées dans la pile de défausse. Activer des cartes **Arme, Objet** ou **Équipage** va les déplacer dans votre Inventaire. Activer des cartes **Porte** ou **Corridor** permet de vous déplacer dans les différents endroits de la colonie et de vous rapprocher de votre objectif.

On ne peut activer qu'une seule carte à la fois et on ne peut utiliser qu'un seul symbole d'action de la carte que l'on défausse. En revanche, il est possible d'activer n'importe quel nombre de cartes durant un tour.

*Exemple : vous avez pioché 3 cartes et vous avez une **Grenade**, un **Corridor** et une **Munitions** dans la rangée. Deux de ces cartes fournissent une action Déplacement. Le **Corridor** fournit une action Fouille et coûte deux actions Déplacement pour être activé. Vous pourriez défausser la **Grenade** et les **Munitions** pour avoir les deux déplacements, ce qui activerait la carte **Corridor**. Quand le **Corridor** est activé, vous bénéficiez de son effet : vous défaussez la carte **Corridor** et piochez une carte Lieu. Vous vous rapprochez de votre vaisseau !*

*Vous auriez pu sinon choisir de défausser la carte **Corridor** pour gagner une action Fouille et l'utiliser pour placer les **Munitions** dans votre Inventaire afin de faire payer ces créatures ! C'est à vous de choisir !*

Exemple



- A. Défaussez la **Grenade** et les **Munitions** pour gagner 2 actions Déplacement et activer la carte **Corridor**.
- B. Quand le **Corridor** est activé, vous bénéficiez de son effet : défaussez la carte **Corridor** et piochez une carte Lieu.

CARTES ÉQUIPEMENT, ÉQUIPAGE ET ARME

En vous déplaçant dans la colonie, vous aurez la possibilité de récupérer des armes et de l'équipement, voire de trouver des membres d'équipage ayant disparu qui vous aideront à atteindre la plate-forme de décollage. Une fois activé, ces cartes sont placées dans votre Inventaire, à droite de votre plateau. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes pouvant se trouver dans votre Inventaire. Les cartes dans votre Inventaire peuvent être défaussées pour gagner les effets de ces cartes.



ÉQUIPEMENT

L'équipement récupéré peut être utilisé pour éviter les créatures, chercher des membres d'équipage, se soigner, etc.



JETONS CLÉ

Certaines cartes vous donnent des jetons **Clé**. Vous pouvez à tout moment défausser l'un de ces jetons pour activer une carte de la rangée nécessitant un symbole **Clé**.



ÉQUIPAGE

Il est important de secourir l'équipage que vous allez rencontrer en explorant la colonie, car ils sont aussi poursuivis par les créatures

qui vont les utiliser comme hôtes si vous n'arrivez pas à les sauver. À chaque fois qu'une carte **Équipage** est défaussée (peu importe la raison), au lieu de la placer dans la pile de défausse, retirez-la du jeu et mélangez une des trois cartes **Créature** supplémentaires (qui ont été mises de côté lors de la mise en place) dans le deck Traqué.

Certaines cartes **Créature** ont un symbole **Équipage** sur leur bord gauche. Si vous subissez des dégâts de l'une de ces créatures lors d'un combat et que vous avez une carte **Équipage** dans votre Inventaire, au lieu de déplacer votre cube Santé retirez du jeu la carte **Équipage** et mélangez une des trois cartes supplémentaires **Créature** dans le deck Traqué.

Chaque carte **Équipage** a un effet indiqué à sa base. Pour bénéficier de cet effet, retournez la carte **Équipage** face cachée et gagnez le ou les jetons indiqués. Les cartes générant des jetons **Tir** et **Grenade** doivent être retournées durant le combat et leurs jetons utilisés à ce tour.



ARMES

Quand une arme est placée dans votre Inventaire, placez le nombre indiqué de jetons **Munitions** et **Tir** sur sa carte.

Les jetons **Tir** indiquent le nombre de tirs possibles avant que le chargeur ne soit vide. Les jetons **Munitions** représentent le nombre de chargeurs disponibles. Lorsque vous utilisez des jetons **Tir** lors d'un combat contre des créatures, retirez-les de la carte **Arme**. Ils ne peuvent plus être utilisés avant d'avoir rechargé cette arme.

CARTE ÉQUIPAGE



- A. Actions possibles octroyées par cette carte.
- B. Type de carte.
- C. Coût en actions pour ajouter la carte à votre Inventaire.
- D. Jeton gagné lorsque le membre d'équipage de votre Inventaire est activé (retourné).

Pour recharger une arme, défaussez un jeton **Munitions**, **réduisez de 1 la valeur de l'échelle du Temps** et placez sur la carte autant de jetons **Tir** que la valeur indiquée sur l'arme.

Lorsque vous utilisez une arme, **réduisez de 1 la valeur de l'échelle du Temps**.

CARTE ARME



- A. Actions possibles octroyées par cette carte.
- B. Type de carte.
- C. Coût en actions pour ajouter la carte à votre Inventaire.
- D. Nombre de recharges possibles.
- E. Nombre et type de tir utilisé.

CARTES LIEU ET ÉVÉNEMENT

Activer les cartes du deck Traqué peut vous amener à piocher des cartes du deck Lieu. Les cartes **Porte** et **Corridor** ont des symboles Lieu dans leur coin supérieur droit. Lorsqu'elles sont activées, vous pouvez piocher une

carte Lieu pour chaque symbole Lieu (maximum deux cartes Lieu). Quand une carte est piochée, vous devez accomplir l'action (sauf s'il est précisé que c'est optionnel). Lorsque vous piochez deux cartes, vous choisissez celle à jouer et vous défaussez l'autre (sauf la carte **Piste de Décollage**).

De nombreuses cartes Lieu et Événement vous demandent de faire des tests. Toute carte piochée requérant un test doit être résolue avant de faire une autre action. Pour résoudre un test, vous lancerez un jeton (basé sur la Santé actuelle et indiqué en haut du plateau Joueur) pour qu'il se positionne (touche) sur le cercle/carré jaune de la carte **Créature** dans la boîte de jeu (CF. Lancer les jetons, pages 21-22). La carte indique ce qu'il arrive en cas de réussite ou d'échec à ce test.

Plusieurs cartes demandent de piocher dans le deck Traqué à la recherche d'une carte spécifique. Dans ce cas, piochez les cartes une par une et arrêtez-vous lorsque vous trouvez la carte spécifiée. Mélangez les autres cartes piochées dans le deck. Par exemple, si une carte vous demande "Piochez 5 cartes et si vous trouvez une carte **Créature**, elle vous attaque" : piochez les cartes une par une et si une carte **Créature** est révélée, arrêtez de piocher et combattez la **Créature**.

Attention : les cartes Événement qui vous obligent à combattre une créature ne "nettoient" pas la rangée.

Certaines cartes vous obligent à combattre une **Créature** si vous ratez un test. Cette **Créature** n'est pas représentée par une carte, mais le combat se déroule selon les règles normales.



Événement déclenché à la pioche de la carte.

CARTES CRÉATURE

Dans la retraite hâtive à travers la colonie, rencontrer des créatures est inévitable. Lorsque vous piochez une carte du deck Traqué et qu'il s'agit d'une carte **Créature**, placez-la face visible dans la rangée avec les autres cartes révélées.

S'il y a une seule carte **Créature** dans la rangée, vous avez la possibilité de vous cacher pour défausser toutes les cartes, y compris la créature, en perdant une unité de Temps. Mais s'il y a **une carte Créature dans la rangée et qu'une autre carte Créature est piochée ou** s'il y a **au moins deux symboles Bruit et une carte Créature dans la rangée**, vous devez immédiatement défausser toutes les cartes de la rangée et combattre la créature **la plus forte** (et défausser la plus faible si besoin). La carte avec le plus grand nombre

de créatures est considérée comme la plus forte. S'il y a une égalité de force, vous choisissez la carte à combattre et défaussez l'autre.

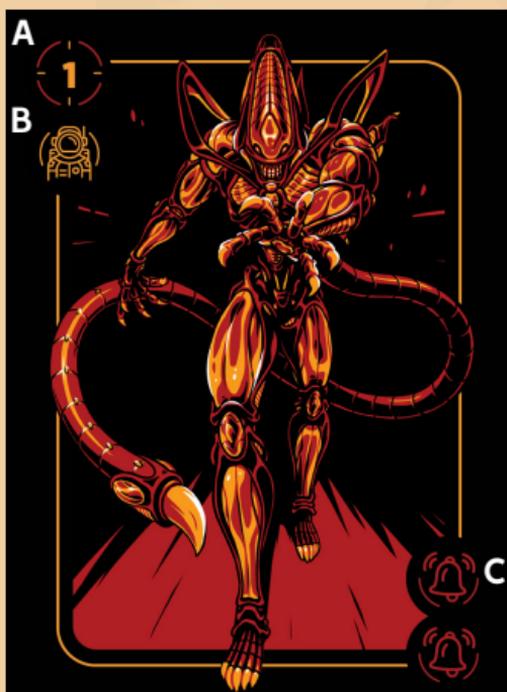
COMBAT

Pour combattre une créature, vous lancez des jetons **Tir** et/ou **Grenade** sur la carte **Créature** cible que vous avez placée dans la boîte lors de la mise en place. Le nombre de tirs que vous pouvez effectuer est limité par le type d'arme et de munitions. Même si vous avez plusieurs cartes **Arme** dans votre Inventaire, vous ne pouvez en utiliser qu'une seule par round de combat.

Une fois la rencontre avec la créature débutée, vous devez d'abord décider du nombre de jetons **Tir** à utiliser pour l'assaut initial. Ce chiffre représente le nombre de tirs sur la créature. Lancer plus de jetons augmente vos chances de tuer la créature mais diminue rapidement vos munitions. Vous ne pouvez pas lancer plus de jetons **Tir** que n'en possède la carte.

Une fois le nombre de tirs déterminé, prenez ce nombre de jetons et lancez-les en même temps dans le couvercle de la boîte (CF. Lancer les jetons pages 21-22). Tout jeton qui se positionne à l'intérieur du cercle/carré jaune de la carte **Créature** (ou le touche) compte comme une "touche". Vous devez avoir au moins autant de touches que la valeur de force de la carte Créature pour la battre.

CARTE CRÉATURE



- A. Force : nombre de touches nécessaires pour battre la créature.
- B. Les créatures ayant ce symbole attaquent d'abord l'équipage dans votre Inventaire.
- C. Se déclenche quand au moins 2 symboles action **Bruit** sont dans la rangée ou si une seconde carte Créature est piochée.

Chaque fois que vous faites un lancer durant un combat, **réduisez de 1 la valeur de l'échelle du Temps.**

À tout moment, vous pouvez **défausser un jeton Re-lance** pour relancer tout ou partie des jetons que vous venez de lancer.

Une relance NE VOUS FAIT PAS PERDRE DE TEMPS.

Si vous ne battez pas la créature, vous perdez un point de Santé en diminuant d'un cran la position de votre cube de Santé. Ce procédé est répété jusqu'à ce que la créature soit battue, que votre Santé tombe à zéro, que vous n'ayez plus de Temps ou que vous tombiez à court de **Munitions**. Si vous êtes à court de **Munitions** durant un combat et que vous ne pouvez pas attaquer, la créature vous tue et le jeu est terminé.

Lorsque la créature est battue, placez sa carte dans la pile de défausse. Si besoin vous pouvez recommencer à piocher des cartes du deck Traqué.

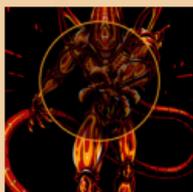
GRENADES

Vous pouvez utiliser les grenades seules ou pour renforcer une attaque avec une arme lors d'un combat. Pour utiliser une grenade, défaussez la carte **Grenade** de votre Inventaire pour gagner un jeton **Grenade** que vous lancez sur la créature, seul ou combiné aux jetons **Tir** du combat.

LANCER LES JETONS

Lors d'un test ou d'un combat, vous devez lancer un ou plusieurs jetons et atteindre votre cible : la zone indiquée sur la grande carte **Créature** placée dans le couvercle de la boîte. Prenez le nombre de jetons souhaité et lancez-les en même temps dans le couvercle de la boîte. Vous

devez lâcher les pions avant que votre main ne se trouve au-dessus de la boîte. Vous n'avez pas le droit de placer simplement votre main au-dessus de la boîte et de les lâcher.



Tout jeton qui arrive à l'intérieur, touche, ou se positionne partiellement sur le cercle/carré jaune de la carte **Créature** compte comme une touche (ou une réussite en cas de test).

ATTEINDRE LA PISTE DE DÉCOLLAGE

Atteindre votre vaisseau n'est pas chose aisée. Il y a une énorme créature, une reine, qui vous y attend.

Lorsque vous piochez la carte **Piste de Décollage**, vous



vous engagez immédiatement dans le combat final.

Il faut 3 touches pour battre cette reine et si vous y parvenez sans être tué et sans être à court de temps, vous réussissez à vous échapper et gagnez la partie.

DÉCOMPTE DES POINTS

Même s'il n'y a qu'une façon de gagner, vous pouvez enregistrer vos victoires et comparer vos résultats en utilisant ce barème :

- +2 points par point de Santé restant
- +1 point par unité de Temps restante
- +3 points par carte Équipage face visible dans votre Inventaire
- +1 point par carte Équipage face cachée dans votre Inventaire

Les joueurs en quête d'un défi plus relevé peuvent commencer une partie avec les valeurs suivantes : 4 points de Santé, 17 unités de Temps et/ou utiliser la face "DIFFICILE" de la grande carte **Créature** placée dans le couvercle de la boîte.

MODE 2 JOUEURS

Ce mode vous permet de jouer en équipe pour défier les créatures ! Les joueurs partagent la piste de Temps mais ont chacun une piste de Santé.

Le joueur 2 prend le rôle de **Hobbes** ou **Terrance** pour vous aider à battre les monstres et atteindre le vaisseau.

Le jeu se déroule comme une partie en solitaire avec quelques différences. La mise en place se fait normalement mais vous commencez la partie avec seulement deux jetons **Munitions** pour votre **Fusil à impulsion** et vous retirez la carte **Hobbes** ou **Terrance** du deck Traqué, selon le choix de personnage de votre partenaire. Vous commencez avec 4 points de Santé, ce qui est aussi votre valeur maximale.

Donnez au second joueur les éléments suivants :

- Une carte **Fusil à Impulsion**, deux jetons **Munitions** et 4 jetons **Tir**.
- La carte 2ème Joueur (qui indique ses points de Santé) et un cube à positionner sur la case 4 de la carte.
- Un couvercle de boîte avec une grande carte **Créature** à l'intérieur au niveau de difficulté désiré.

Le jeu se déroule exactement comme dans le jeu solo en alternant les tours.



CARTE 2E JOUEUR



RANGÉE DU JOUEUR 2



RANGÉE PARTAGÉE



RANGÉE DU JOUEUR 1



À son tour de jeu, le joueur a deux options :

1. Piocher
2. Se cacher

PIOCHER

Quand vous choisissez cette action, vous piochez une carte et vous la placez dans la rangée devant vous. Vous pouvez l'utiliser pour interagir avec les autres cartes de votre rangée. Chaque joueur a sa propre rangée de cartes devant lui. On ne peut pas interagir avec les cartes dans la rangée de l'autre joueur. Lorsque vous en avez fini avec les interactions, c'est au tour de l'autre joueur.

SE CACHER

Si vous choisissez cette action, perdez une unité de Temps et défaussez les cartes de votre rangée. Les cartes dans la rangée de l'autre joueur ne sont pas affectées. Puis c'est à l'autre joueur de jouer son tour.

TEMPS

À chaque fois que l'un des joueurs réalise une action qui coûte du Temps, le joueur 1 descend d'une case le cube sur l'échelle du Temps.

VICTOIRE ET DÉFAITE

Comme dans le jeu solo, si vous atteignez la **Piste de Décollage** et que vous battez la Reine, vous avez gagné.

Mais si l'un des joueurs tombe à 0 en Santé ou qu'il ne reste plus de Temps, les deux joueurs ont perdu.

LA RANGÉE PARTAGÉE

Comme vous agissez de concert, vous pouvez placer des cartes dans la rangée partagée. Celle-ci est accessible aux deux joueurs. Après avoir fait l'action **Piocher**, vous pouvez déplacer une carte de votre rangée vers la rangée partagée. Désormais, on considère que la carte se trouve dans les rangées des deux joueurs.

Un joueur doit faire l'action **Piocher** avant d'interagir avec les cartes de la rangée partagée.

Cela signifie qu'une carte avec un symbole **Bruit** compte comme un **Bruit** pour les deux joueurs.

Si les cartes dans la rangée d'un joueur sont défaussées à cause de l'attaque d'une créature ou par l'action **Se cacher**, toutes les cartes de la rangée partagée sont aussi défaussées. La rangée de l'autre joueur n'est pas affectée.

INVENTAIRE

Quand vous gagnez une carte d'une rangée, elle va dans votre Inventaire. À tout moment, si vous voulez donner une carte de votre Inventaire à votre partenaire, dépensez 1 unité de temps et placez la carte dans son Inventaire.

Les deux joueurs ont accès au jeton Relance et peuvent l'utiliser.

COMBAT

Quand un joueur combat une créature, le premier round se passe comme dans le jeu solo. Mais à partir du deuxième round, les joueurs peuvent décider qui va combattre pour ce round. Ceci est également valable pour le combat final contre la Reine.

CHOIX

Chaque fois qu'un choix doit être fait lors de la partie (lieux, événements, etc.), le joueur qui a pioché la carte a le dernier mot.

CRÉATION : GABE BARRETT

ARTISTE : JORGE VELEZ

CRÉATION GRAPHIQUE : DREW CORKILL

MISE EN PAGE DES RÈGLES : SCOTT TRUEHEART & WOJCIECH GOLOWKOW

EDITION FRANÇAISE :

BAD BOOM GAMES

TRADUCTION & MISE EN PAGES :

FRED BIZET & DAVID LENOURY

RELECTURE :

PHILIPPE ARGOUD, MARC LE BORGNE & ANGÉLIQUE THYSSEN