

Br³⁵eaking Ba⁵⁶d

LE JEU DE PLATEAU



RÈGLES

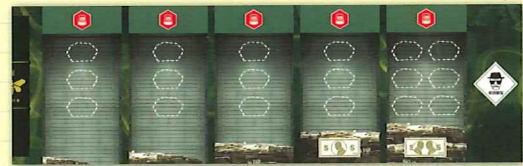
Poisson Lune

Basé sur la célèbre série télévisée, *Breaking Bad : Le Jeu de Plateau* vous plonge dans l'univers impitoyable du crime organisé d'Albuquerque, au Nouveau-Mexique. Rejoindrez-vous l'une des factions criminelles (Heisenberg, Los Pollos Hermanos ou le Cartel de Juarez) afin de faire fortune en cuisinant la tristement célèbre Blue Sky tout en éliminant vos concurrents ? Ou préférerez-vous rallier les rangs de la DEA (Drug Enforcement Administration) pour passer les menottes aux crapules qui répandent leur poison dans votre ville ? Soyez celui qui frappe à la porte...

Matériel



1 Plateau de Faction DEA



1 Plateau de Faction Heisenberg



1 Plateau de Faction Los Pollos Hermanos



1 Plateau de Faction Cartel de Juarez



8 Fiches de Personnage (2 par Faction)



30 Cartes
de Faction DEA



30 Cartes
de Faction Heisenberg



30 Cartes de Faction
Los Pollos Hermanos



30 Cartes de Faction
Cartel de Juarez



9 cartes Labo
(3 par Faction Criminelle)



6 Pions Prison



125 Cristaux de Blue Sky
approximativement



34 Pions Points de Vie (PV)

But du Jeu

Chaque joueur endosse le rôle d'un personnage, membre de l'une de quatre Factions : la DEA ou les trois Factions Criminelles : Heisenberg, Los Pollos Hermanos et le Cartel de Juarez.

Les joueurs de la Faction DEA (ou Agents DEA) gagnent la partie en éliminant tous les personnages des Factions Criminelles ou en confisquant toutes les cartes Labo des Factions Criminelles encore en jeu.

Les joueurs des Factions Criminelles (ou Criminels) gagnent la partie en éliminant tous les personnages adverses ou en atteignant leur objectif de Blue Sky Vendue sur leur plateau de Faction.



Nouveau Départ

Mise en Place

1 **Choix des Personnages :** Installez-vous autour de la table, puis sélectionnez autant de fiches de Personnage qu'il y a de joueurs, comme décrit ci-dessous :

- Vous devez toujours avoir au moins trois Factions différentes en jeu.
- Prenez un seul Agent DEA pour des parties de 3 à 5 joueurs.
- Prenez les deux Agents DEA pour des parties de 6 à 8 joueurs.

Remettez ensuite toutes les fiches de Personnage non utilisées dans la boîte.

Distribuez les fiches au hasard, ou laissez chacun choisir son personnage préféré.

Une distribution aléatoire rend les parties plus imprévisibles et assure une meilleure jouabilité. Cependant, les joueurs peuvent, d'un commun accord, décider de choisir leur personnage.

Exemple : Pour une partie à 4 joueurs, vous pouvez choisir Hank Schrader (DEA), Walter White, Jesse Pinkman et Tuco Salamanca (Criminels).



Note : Cette méthode de distribution vous permettra de tirer le meilleur parti des règles de jeu. Toutefois, vous pouvez tenter vos propres combinaisons, pour recréer les face-à-face mythiques de la série !



DEA



Heisenberg



Los Pollos
Hermanos



Cartel
de Juarez

- 2 Préparez les Fiches de Personnage : Chaque joueur place devant lui la fiche de Personnage qui lui correspond et y dispose les pions Points de Vie (🔥) et les cristaux de Blue Sky (🌩️) respectivement indiqués par son Compteur de Points de Vie et son Stock de Départ.

et les cristaux de Blue Sky (🌩️) respectivement indiqués par son Compteur de Points de Vie et son Stock de Départ.

FICHE DE PERSONNAGE

5 Photo du Personnage

6 CAPACITÉS SPÉCIALES

- Une fois par tour, en action gratuite, vous pouvez regarder la main d'un autre joueur.
- Quand vous jouez une carte Hôpital, vous pouvez appliquer son effet deux fois.

7 Main de Départ : 4

8 Stock de Départ : 0

9 Encart de Personnage

1 Logo de la Faction

2 Nom du Personnage : **Walter White**

3 Compteur de Points de Vie (PV)

Chaque fiche de Personnage réunit les informations suivantes :

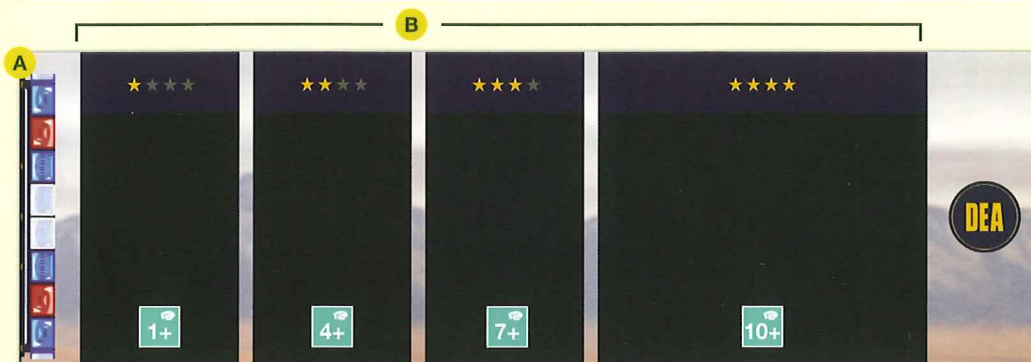
- Logo de la Faction**
- Nom du Personnage**
- Compteur de Points de Vie (PV)** : Il indique le nombre maximum de PV du personnage. Au début de la partie, placez un 🔥 sur chacune des cases du compteur. Lorsque votre personnage est blessé, il perd des Points de Vie : vous retirez des 🔥 de sa fiche. Par exemple, si votre personnage perd 2 PV, retirez 2 🔥 de sa fiche et les remettez-les dans la réserve. Lorsque votre personnage est soigné, il récupère des Points de Vie : prenez des 🔥 de la réserve et posez-les sur une case vide de votre compteur. Vous ne pouvez jamais dépasser votre maximum de PV.
- Planque de Blue Sky** : Cette zone sert à placer les cristaux de Blue Sky (🌩️) récoltés par votre personnage.
- Photo du Personnage**
- Capacités Spéciales**
- Main de Départ** : Elle indique le nombre de cartes que vous piochez au début de la partie.
- Stock de Départ** : Il indique le nombre de cristaux placés dans votre Planque au début de la partie.
- Encart de Personnage** : Cette zone sert à placer les cartes qui affectent votre personnage au cours de la partie. Vous pouvez y conserver plusieurs cartes différentes à la fois, mais jamais deux similaires. Lorsqu'une carte est retirée d'un Encart, placez-la dans la défausse de la Faction qui l'a jouée.



- 3 Disposez les plateaux de Factions : Placez le plateau de Faction DEA au centre de la table. En dessous de ce dernier, disposez ensuite les plateaux

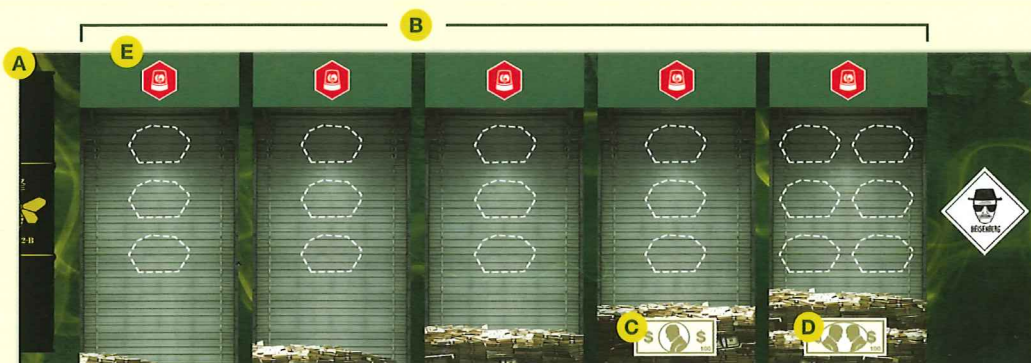
des Factions Criminelles en jeu. L'ordre importe peu. Remettez les plateaux de Faction non utilisés dans la boîte.

PLATEAUX DE FACTION



PLATEAU DE FACTION DEA

- A. Encart Patrouille :** Cette zone sert à placer les cartes Patrouille jouées tout au long de la partie.
- B. Indice de Recherche DEA :** Ce tableau montre la correspondance entre le Niveau de Danger atteint par un Criminel et son Indice de Recherche vis à vis des Agents DEA (voir **Jouer des Cartes DEA**, page 10).



PLATEAU DE FACTION CRIMINELLE

- A. Encart Labo :** Cette zone sert à placer les cartes Labo des Criminels en début de partie.
- B. Total de Blue Sky Vendue :** Cette zone sert à placer les Blue Sky vendues par les Criminels de la Faction au cours de la partie. Ce total permet aux joueurs de garder un œil sur la progression de chaque Faction, afin de connaître le Niveau de Danger des Factions, mais aussi lesquelles se rapprochent de la victoire.
- C. Victoire Solo :** Chaque Faction qui commence la partie avec un seul membre doit atteindre 12 Blue Sky vendues pour gagner la partie.
- D. Victoire en Équipe :** Chaque Faction qui commence la partie avec deux membres doit atteindre 18 Blue Sky vendues pour gagner la partie. Même si l'un des deux personnages de la Faction est éliminé, l'objectif reste fixé à 18 cristaux jusqu'à la fin de la partie.
- E. Infraction :** Les Agents DEA peuvent tenter de prendre en Flagrant Délit les Criminels qui tentent de Vendre de la Blue Sky alors qu'ils sont placés sous surveillance par la DEA (voir **Infractions**, page 11).



Note : Les Agents DEA ne peuvent pas vendre de Blue Sky. Néanmoins, ils peuvent jouer des cartes Saisie afin de confisquer des cristaux placés sur les plateaux de Faction Criminelle.

MISE EN PLACE D'UNE PARTIE À 4 JOUEURS



VAMONOS
 LICENSED
 &
 BONDED
 REE ESTIMATES
 PEST

1. Fiche de Personnage
2. Main de Départ
3. Paquet de Cartes de la Faction
4. Cartes Labo
5. Plateaux de Faction

- A. Pions Prison
- B. Pions PV
- C. Réserve de Blue Sky
- D. Stock de Blue Sky de Départ

- 4 **Piochez des Cartes : Mélangez le paquet de carte de chaque Faction, face cachée, et placez-les à portée des joueurs correspondants. Chaque joueur doit ensuite piocher sa main de départ, comme indiqué par le symbole Main de Départ de sa fiche de Personnage.**

Durant la partie, chaque joueur pioche et joue uniquement les cartes de sa Faction. Lorsque la pioche d'une Faction est vide, retournez et mélangez les cartes de sa défausse pour constituer une nouvelle pioche.

- 5 **Placez les cartes Labo : Posez le paquet face visible sur l'Encart Labo de chaque plateau de Faction Criminelle. Il est composé de 2 ou 3 cartes en fonction du nombre de Factions en jeu :**

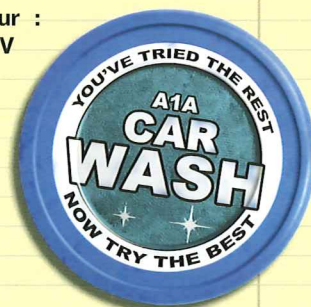
- Si seulement 2 Factions Criminelles sont en jeu, utilisez 3 cartes Labo par Faction.

- Si les 3 Factions Criminelles sont en jeu, utilisez 2 cartes Labo par Faction.

Remettez les cartes Labo non utilisées dans la boîte.

- 6 **Préparez la Réserve : Constituez une réserve de cristaux de Blue Sky, ainsi que de pions PV et Prison en formant 3 piles sur la table, afin que chaque joueur puisse y accéder facilement.**

- 7 **Déterminez le Premier joueur : Celui qui a regardé la série TV en dernier est désigné premier joueur (ou choisissez au hasard).**



Vivre Libre ou Mourir

Déroulement de la Partie

Dans *Breaking Bad : Le Jeu de Plateau*, chaque joueur effectue son tour (en partant du premier joueur), puis passe la main au joueur suivant, dans le sens horaire. En commençant par le premier joueur, chacun effectue des actions telles que jouer des cartes ou produire de la Blue Sky. Les tours s'enchaînent dans le sens horaire jusqu'à ce qu'une Faction gagne la partie (voir **Fin de Partie**, page 13).



Note : Bien que vous puissiez partager des informations et des stratégies avec n'importe quel joueur à la table, vous ne pouvez pas montrer des cartes de votre main à un autre joueur, même si ce dernier est votre partenaire ou votre allié, sauf si un effet de jeu vous y autorise (comme la capacité de Walter). Vous ne pouvez pas non plus annoncer que vous possédez telle ou telle carte en main.

Pendant votre tour, vous **devez** effectuer 2 actions parmi les suivantes (dans l'ordre de votre choix, ou deux fois la même action) :

- **Piocher une Carte :** Prenez la carte au sommet de votre paquet de Faction et ajoutez-la à votre main.
- **Jouer une Carte :** Choisissez une carte de votre main, placez-la face visible devant vous et appliquez ses effets. Une fois ces derniers résolus, la carte est placée dans votre défausse.
- **Utiliser une Capacité :** Appliquez les effets d'une capacité spéciale indiquée sur votre fiche de Personnage (s'il est indiqué qu'elle coûte 1 action).

Les Criminels peuvent également choisir parmi les actions suivantes :

- **Occuper un Labo :** Placez une carte Chimiste de votre main sur un Labo vide (voir **Occuper un Labo**, page 8), ou remplacez un Chimiste déjà en jeu par l'un des vôtres, ou déplacez l'un de vos Chimistes en jeu vers un nouveau Labo (voir **Trahisons**, page 9). Dans tous ces cas, appliquez immédiatement l'effet « Produire de la Blue Sky » de votre carte Chimiste.
- **Produire de la Blue Sky :** Appliquez les effets d'une carte Chimiste placée sur un Labo pour gagner le nombre de  indiqué (voir **Produire de la Blue Sky**, page 8).
- **Retirer un Chimiste :** Vous pouvez défausser un de vos Chimistes du Labo qu'il occupe, ou défausser n'importe quel Chimiste qui occupe votre Labo (voir **Trahisons**, page 9).
- **Vendre de la Blue Sky :** Déplacez 1  de votre Planque vers votre plateau de Faction. **Important :** vous ne pouvez vendre qu'une seule  à la fois par action.

Après avoir accompli vos 2 actions, vous pouvez effectuer **une** (et une seule) action supplémentaire en payant l'un des coûts suivants :

- Dépensez 2  de votre Planque de Blue Sky
- Ou défaussez 2 cartes de votre main
- Ou retirez 1  de votre personnage.

Les cristaux de Blue Sky ou les pions PV dépensés pour acheter cette action supplémentaire sont remis dans la réserve correspondante. Les cartes Faction défaussées sont placées dans votre défausse.



Note : Les Agents DEA conservent aussi les cristaux qu'ils saisissent dans leur propre Planque de Blue Sky. Ils peuvent en dépenser 2 pour effectuer une action supplémentaire.

Après avoir effectué votre action supplémentaire (ou choisi de ne pas le faire), votre tour se termine. Le joueur suivant dans le sens horaire commence son tour.

À la fin de votre tour, vous ne pouvez pas avoir plus de 6 cartes en main. Si vous avez 7 cartes ou plus, vous devez en défausser pour redescendre à 6.

Retour aux Affaires

Produire de la Blue Sky

OCCUPER UN LABO

Au début de la partie, tous les Labos sont inoccupés et ne produisent pas de Blue Sky. Pour produire de la Blue Sky, vous devez commencer par effectuer l'action « Occuper un Labo » en plaçant un Chimiste de votre main sur un Labo en jeu.

Lorsque vous effectuez l'action « Occuper un Labo », appliquez immédiatement l'effet « Produire de la Blue Sky » du Chimiste.

Ensuite, tant que la carte Chimiste reste en jeu, le Labo est **occupé**. Il peut être utilisé pour effectuer des actions « Produire de la Blue Sky » afin de gagner le nombre de cristaux indiqué sur la carte Chimiste.

Chaque Faction ne peut posséder qu'un seul Labo occupé à la fois, et chaque Labo ne peut être occupé que par un seul Chimiste à la fois. Si vous voulez placer un Chimiste sur un Labo déjà occupé, défaussez le Chimiste qui s'y trouve pour le remplacer par le nouveau.

Si vous placez votre Chimiste sur le Labo de votre propre Faction, seuls vous et votre partenaire (l'autre Criminel de votre Faction) pouvez utiliser ce Chimiste pour effectuer l'action « Produire de la Blue Sky ». Cependant, vous pouvez conclure une alliance avec une autre Faction et placer votre Chimiste sur le Labo de cette dernière (voir **Alliances**, page 9).

OCCUPER UN LABO

1

2

3

1. Jouez une carte Chimiste de votre main pour occuper le Labo.
2. Appliquez l'effet du Chimiste pour gagner immédiatement 3 Blue Sky.
3. Placez la Blue Sky produite dans votre Planque.

ALLIANCES

Conclure une alliance vous permet de partager un Labo ou un Chimiste avec une autre Faction, ce qui peut rapporter gros, mais également se révéler risqué.

Pour occuper le Labo d'une autre Faction, vous devez d'abord négocier les termes de votre alliance avec elle. Ces termes peuvent prendre diverses formes : simple partage de ressources, protection contre d'autres concurrents ou la DEA, placement d'un contrat sur la tête d'un autre personnage, etc. Toutefois, les échanges de Blue Sky restent impossibles entre joueurs, même dans le cadre d'une alliance.

Exemples de négociations :

Walter White : « Vous avez perdu votre chimiste aujourd'hui. La DEA a saisi toute votre production... mais il vous reste un labo. Et moi, je connais la chimie. Je m'disais qu'ensemble, on pourrait faire une bonne équipe, non ? »

Gus Fring : « Vous avez un bon chimiste, mais plus de labo. Je suis prêt à vous laisser cuisiner chez moi. Mais j'ai besoin que vous fassiez une chose d'abord : neutraliser l'Agent Schrader. »

Tuco Salamanca : « Waow ! T'as un super chimiste, toi ! Allez, installe-le dans mon labo, avant que le Cartel et moi, on perde patience... »

Une fois l'alliance scellée, placez votre Chimiste sur le Labo. Tant que les deux Factions se partagent le Labo, tous les membres des deux Factions sont considérés comme étant des **alliés**. Pendant son tour, un allié peut utiliser le Chimiste commun pour effectuer l'action « Produire de la Blue Sky ».

Lorsque vos alliés effectuent l'action « Produire de la Blue Sky » en utilisant le Chimiste commun, vous (ou votre partenaire, s'il est en jeu) pouvez immédiatement gagner 1  bonus. De la même façon, lorsque vous (ou votre partenaire) effectuez l'action « Produire de la Blue Sky » en utilisant le Chimiste commun, un de vos alliés peut immédiatement gagner 1  bonus. Un allié peut également gagner ce  bonus quand vous effectuez l'action « Occuper un Labo ».

Exemple : Walter White est l'unique membre de sa Faction. Il négocie une alliance avec les membres du Cartel de Juarez contre Los Pollos Hermanos. Il installe son Chimiste sur leur Labo et produit immédiatement 3  (comme l'indique la carte Chimiste). Le Cartel gagne 1  bonus, que Tuco ajoute à sa Planque. C'est maintenant au tour de Tuco. Il utilise sa première action pour produire de la Blue Sky. Il gagne 3  et Walter reçoit 1  bonus. Pour sa seconde action, Tuco décide de continuer à produire. Il gagne à nouveau 3  et Walter reçoit encore 1  bonus.



Note : Lorsque vous effectuez l'action « Produire de la Blue Sky » et que vous possédez plusieurs Chimistes installés sur différents Labos, vous devez d'abord désigner celui que vous utilisez.

Exemple : Gus et Walter sont alliés. Gus est attaqué par le Cartel. Walter sait que si Gus meurt, il sera le prochain sur la liste. Il ne veut pas perdre leur Labo commun et faire face tout seul aux deux membres du Cartel. À son tour, il décide donc d'utiliser une carte Hôpital pour soigner Gus et le garder un peu plus longtemps en jeu.

Comme vous pouvez le constater, les alliances peuvent vous permettre de produire très rapidement de la Blue Sky, mais gardez à l'esprit que seule une Faction remportera la victoire. Réfléchissez bien avant chaque négociation et assurez-vous de pouvoir compter sur vos alliés...

TRAHISONS

Vos alliances vous rapporteront des bénéfices à court terme, mais n'oubliez pas qu'en fin de compte, toutes les Factions sont rivales. Bien que vous puissiez gagner sans briser votre alliance, vous ne pourrez pas partager la victoire. Une alliance peut donc être brisée lorsque le moment est venu. Il existe plusieurs moyens de la faire :

Si le Chimiste commun appartient à votre Faction, vous pouvez :

- **Défausser votre Chimiste** du Labo de votre allié (action « Retirer un Chimiste »).
- **Déplacer votre Chimiste** pour le placer sur votre Labo (action « Occuper un Labo »). Vous pouvez également déplacer votre Chimiste vers le Labo d'une tierce Faction, si cette dernière accepte de conclure une alliance avec vous.

Si votre Faction détient le Labo commun, vous pouvez :

- **Défausser le Chimiste allié de votre Labo** (action « Retirer un Chimiste »).
- **Remplacer le Chimiste allié** en plaçant un des vôtres à la place sur votre Labo (action « Occuper un Labo »). Défaussez le Chimiste allié.
- **Accepter le Chimiste d'une tierce Faction sur votre Labo**. Négociez une alliance avec une tierce Faction. Si un marché est conclu, ce nouvel allié peut, à son tour, défausser le Chimiste qui occupe votre Labo pour le remplacer par l'un des siens (action « Occuper un Labo »).

Dans tous les cas, vous pouvez également briser une alliance en éliminant la **Faction alliée** de la partie !

$$\begin{aligned} \cos(\vec{x}, \vec{y}) &= \frac{\vec{x} \cdot \vec{y}}{|\vec{x}| |\vec{y}|} ; \vec{v} = \vec{\omega} \times \vec{v} \\ \vec{E} &= \vec{F} \vec{v} + \vec{\omega} \times (\omega_f \vec{\lambda} + \omega_v \vec{\mu} + \omega_f \vec{v}) \\ \vec{v} &= \vec{E} \vec{F} \vec{\lambda} + \varepsilon_v \vec{\mu} + \varepsilon_f \vec{v} \\ \cos(\angle(\vec{E}, \vec{\lambda})) &= \frac{\vec{E} \cdot \vec{\lambda}}{|\vec{E}|} \dots \cos(\angle(\vec{E}, \vec{v})) = \frac{\vec{E} \cdot \vec{v}}{|\vec{E}|} \\ \omega_z \vec{k} ; \vec{E} &= \varepsilon_x \vec{\lambda} + \varepsilon_y \vec{f} + \varepsilon_z \vec{k} \\ \cos \alpha &= \vec{v} \cdot \vec{\lambda} = \cos \theta, \quad E = \sqrt{\varepsilon_x^2 + \varepsilon_y^2 + \varepsilon_z^2} \\ \cos 2(\vec{E}, \vec{f}) &= \frac{\vec{E} \cdot \vec{f}}{|\vec{E}|}, \quad \cos(\angle(\vec{E}, \vec{k})) = \frac{\varepsilon_z}{E} \end{aligned}$$

Jouer les Cartes des Factions Criminelles

NIVEAU DE DANGER



En tant que Criminel, votre propre Niveau de Danger et celui de votre Faction vont déterminer les cartes que vous pourrez ou non jouer.

- **Le Niveau de Danger d'un Criminel** est égal au nombre de dans sa Planque.
- **Le Niveau de Danger d'une Faction** est égal au nombre de sur son plateau de Faction (le nombre total de cristaux vendus).

Certaines cartes des Factions Criminelles présentent un symbole Niveau de Danger dans leur coin supérieur gauche. Ce symbole indique le Niveau de Danger minimum requis pour pouvoir jouer la carte. Si votre Niveau de Danger (ou celui de votre Faction) est supérieur ou égal à la valeur du symbole, vous pouvez jouer la carte. **Utilisez toujours le Niveau de Danger le plus élevé** (Criminel ou Faction) pour déterminer si vous pouvez jouer une carte. Ne les additionnez jamais.

Exemple : Walter White possède une carte *Attentat* qui requiert un Niveau de Danger de 10+ pour être jouée. Walt possède 2 dans sa Planque et 9 sur le plateau de Faction Heisenberg. Sa première action est « Vendre de la Blue Sky », ce qui amène son Niveau de Danger à 10. Il peut maintenant jouer sa carte *Attentat* en seconde action.



Note : Si l'effet d'une carte vous semble confus, reportez-vous au paragraphe de règles correspondant ou au chapitre **Complément d'Information : Cartes**, page 14.

FUSILLADES



Lorsque vous jouez une carte Fusillade pendant votre tour, vous engagez une fusillade. Choisissez l'adversaire à attaquer.

En réponse, le joueur attaqué peut immédiatement contrer votre attaque en jouant l'une de ses propres cartes Fusillade. Vous pouvez riposter en jouant une nouvelle carte Fusillade pour contrer son attaque, et ainsi de suite. Quand un des protagonistes ne peut (ou ne veut) plus riposter, il perd la fusillade et 1 .

Un personnage attaqué peut aussi compter sur le soutien de son partenaire (l'autre membre de sa Faction) s'il est en jeu. Ce dernier pourra jouer ses propres cartes Fusillade pour contrer l'attaque. Les Criminels qui partagent une alliance (voir **Alliances**, page 9) pourront aussi se défendre les uns les autres.

Lorsqu'une fusillade implique plus de deux joueurs, c'est le dernier personnage visé qui perd 1 .

Une fois l'attaque résolue, toutes les cartes Fusillade jouées sont placées dans leurs défausses respectives.



Vous devez avoir un Niveau de Danger de 1+ pour engager une fusillade. En revanche, quand une fusillade est déjà engagée, vous pouvez utiliser vos cartes pour contrer sans aucune restriction de Niveau de Danger, comme indiqué par le symbole Interruption (voir **Légende des Symboles**, page 16).

Jouer les Cartes de la Faction DEA

INDICE DE RECHERCHE

Certaines cartes de la Faction DEA présentent un symbole Indice de Recherche (★) dans leur coin supérieur gauche. À chaque Indice de Recherche correspond le Niveau de Danger minimum qu'un Criminel (ou une Faction) doit avoir atteint pour que la carte puisse le cibler. Les Agents DEA devront donc surveiller la Planque et le plateau de Faction des Criminels afin de déterminer les cartes qu'ils pourront jouer contre leurs adversaires.

Comme indiqué plus haut, **utilisez toujours le Niveau de Danger le plus élevé** (Criminel ou Faction) pour déterminer l'Indice de Recherche d'un Criminel. Ne les additionnez jamais.

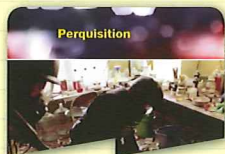
Les cartes Saisie, Surveillance DEA, Garde à Vue et Fusillade DEA sont les seules à posséder une restriction d'Indice de Recherche.

Le plateau de Faction DEA indique les Indices de Recherche (★) qui correspondent aux Niveaux de Danger des Criminels (4+).

Niveau de Danger du Criminel	Indice de Recherche DEA
	★
	★★
	★★★
	★★★★

Exemple : C'est à Hank de jouer. La Faction Los Pollos Hermanos a déjà vendu 6 , ce qui implique que les deux membres de cette Faction ont au moins un Niveau de Danger de 6. Hank peut donc jouer ses cartes Saisie (1 ) , Surveillance DEA (2 ) sur l'un ou l'autre de ces Criminels. Toutefois, l'Agent ne peut pas encore jouer Garde à Vue (3 ) ou Fusillade DEA (4 ) .

PERQUISITION



Confisquer tous les Labos des Factions Criminelles encore en jeu est l'un des objectifs de victoire des Agents DEA.

Jouez une carte Perquisition de votre main pour cibler n'importe quelle carte Labo en jeu et la confisquer. Conservez-la ensuite comme trophée à côté de votre fiche de Personnage. Si le Labo est occupé, défaussez le Chimiste qui s'y trouve. Un Labo confisqué est définitivement retiré de la partie.



La carte *Better Call Saul!* peut permettre à un Criminel d'annuler une carte Perquisition au moment où elle est jouée.

INFRACTIONS



Certaines cartes des Factions Criminelles, ainsi que leurs plateaux, affichent un symbole rouge qui représente l'Infraction commise par le Criminel suite à l'une des actions suivantes :

- Jouer une carte affichant un symbole Infraction
- Effectuer l'action « Produire de la Blue Sky »
- Effectuer l'action « Vendre de la Blue Sky »
- Recevoir 1  bonus de la production d'un allié.

Si un Criminel sous surveillance commet une Infraction, il peut être pris en Flagrant Délit (voir ci-contre).

Vous pouvez placer des Criminels sous surveillance en jouant les cartes Surveillance DEA et Patrouille DEA.

SURVEILLANCE DEA



Jouer une carte Surveillance DEA vous permet de cibler un Criminel doté d'un Indice de Recherche de 2  . Placez la carte sur l'Encart de Personnage du Criminel. Cette carte a deux effets :

- L'Agent DEA peut défausser 2 cartes au hasard de la main du Criminel ciblé.

- Le Criminel est placé sous surveillance des Agents DEA pendant un tour. Il joue son prochain tour avec la carte posée sur son Encart et doit attendre le début de son tour suivant pour la défausser (voir **Flagrants Délits**, ci-dessous).

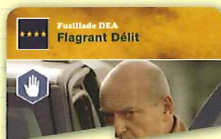
PATROUILLE DEA



Jouer une carte Patrouille DEA vous permet de placer tous les Criminels sous surveillance. Placez la carte sur l'Encart Patrouille du plateau DEA. Tous les Criminels sont sous surveillance jusqu'à votre

prochain tour. Au début de votre prochain tour, défaussez la carte Patrouille (voir **Flagrants Délits**, ci-dessous).

FLAGRANT DÉLIT



Les Agents DEA ont également accès à des cartes Fusillade (appelées « Flagrant Délit ») mais, contrairement aux Criminels, ils ne peuvent pas les utiliser comme bon leur semble.

Vous pouvez jouer une carte Fusillade DEA dans les circonstances suivantes :

- À votre tour, pour engager une fusillade avec un Criminel doté d'un Indice de Recherche de 4 .
- En dehors de votre tour, pour engager immédiatement une fusillade avec un Criminel qui commet une Infraction sous surveillance (quel que soit son Indice de Recherche).
- En dehors de votre tour, pour contrer un Criminel qui commet une Infraction contre vous ou votre partenaire (quel que soit son Indice de Recherche).

Dans tous les cas, le Criminel attaqué peut contrer en jouant une de ses propres cartes Fusillade, et ainsi de suite, comme expliqué page 10. Cependant, si la DEA gagne la fusillade, le Criminel ne perd pas 1 , mais est envoyé en prison (voir **Prison**, page 12).



Un Criminel qui ne peut pas (ou ne veut pas) contrer la fusillade d'un agent DEA peut jouer une carte *Better Call Saul!* pour en annuler l'effet et éviter d'être envoyé en prison. Les autres Criminels peuvent également jouer leurs cartes *Better Call Saul!* pour le sauver.

Exemple : Grâce à sa carte *Bavure Policière*, Hank a fait perdre 1 \$ à Tuco. À son tour, Tuco décide de se venger. Avec ses deux cartes, il engage une fusillade contre Hank. Malheureusement, Hank possède aussi deux cartes *Fusillade DEA* dans sa main. Il contre donc Tuco à deux reprises et gagne l'affrontement. Tuco reçoit donc un pion *Prison*, défausse toutes les cartes de sa main et de son *Encart*. La *Blue Sky* située dans sa *Planque* est saisie et placée dans celle de Hank.

Si vous êtes attaqué, votre partenaire (l'autre Agent DEA) peut vous soutenir. Il peut contrer les attaques en jouant ses propres cartes *Fusillade*. Cependant, tout Criminel allié au personnage que vous attaquez (avec qui il partage un Labo ou un Chimiste, voir **Alliances**, page 9) peut le soutenir contre vous !



Note : Lorsqu'un Criminel est pris en **Flagrant Délit** par la DEA pendant son tour, l'action qu'il s'appropriait à réaliser est mise en suspens jusqu'à la résolution de la fusillade. Si ce Criminel perd et se retrouve en prison, son action est annulée. S'il gagne et qu'il parvient à s'échapper, il peut terminer son action (et son tour), tandis que le dernier Agent DEA à avoir joué une carte *Fusillade* perd 1 \$.

Exemple : Une carte *Patrouille DEA* est jouée. Tous les Criminels sont donc placés sous surveillance pendant le tour à venir. Malgré tout, Walter tente d'effectuer l'action « *Vendre de la Blue Sky* ». Hank le prend en **Flagrant Délit** et engage une fusillade contre lui. Walt contre, Gomez réplique pour

secourir Hank, mais Walt joue une carte *Fusillade* de plus et remporte l'affrontement. Gomez, le dernier Agent DEA visé, perd 1 \$, tandis que Walter reprend son tour en effectuant son action « *Vendre de la Blue Sky* ».

GARDE À VUE



Jouer une carte *Garde à Vue* vous permet de cibler un Criminel doté d'un **Index de Recherche** de 3 ★. Placez la carte sur l'*Encart* de Personnage du Criminel. Cette carte a trois effets :

- Retirez toutes les autres cartes de l'*Encart* du Criminel ciblé.
- Prenez tous les cristaux de sa *Planque* pour les placer dans la vôtre.
- Le Criminel perd son prochain tour.

Un Criminel en garde à vue est considéré comme étant hors-jeu. Il ne peut plus effectuer d'actions, telles que jouer des cartes ou utiliser une capacité spéciale. Il ne peut plus être ciblé par les actions ou les capacités spéciales des autres personnages. Il saute son prochain tour et c'est le personnage suivant dans le sens horaire qui joue. Le Criminel en garde à vue doit attendre le début de son tour suivant pour défausser la carte *Garde à Vue* de son *Encart* et jouer normalement.

Prison

Lorsque vous êtes envoyé en prison, placez un pion *Prison* sur votre fiche de Personnage. Défaussez toutes les cartes de votre main, ainsi que toutes les cartes de votre *Encart* de Personnage (*Couverture*, *Surveillance DEA*, *Ricine*, etc.). L'Agent DEA qui a procédé à votre arrestation prend tous les cristaux de votre *Planque* pour les ajouter à la sienne.



Tant que le pion *Prison* reste sur votre fiche de Personnage, vous êtes en prison : vous ne pouvez pas effectuer d'actions, telles que jouer des cartes ou utiliser une capacité spéciale et vous ne pouvez plus être ciblé par les actions ou les capacités spéciales des autres personnages.

Au début de chacun de vos tours, piochez trois cartes. Si la carte *Better Call Saul!* se trouve parmi les trois, jouez-la immédiatement pour défausser le pion *Prison* et revenir en jeu. Conservez les deux



Note : Les autres Criminels en jeu peuvent utiliser leurs propres cartes *Better Call Saul!* pour libérer un personnage en prison (cela ne compte pas comme une action). Le Criminel relâché défausse son pion *Prison*, pioche deux cartes, et jouera normalement à son prochain tour.

Lorsque tous les membres d'une même Faction Criminelle sont en prison, toutes leurs cartes Chimiste en jeu sont défaussées, et leurs Labos restants sont retournés face cachée pour indiquer qu'ils sont mis hors-jeu (si un Chimiste occupait un de ces Labos, il est défaussé). Tant qu'il est hors-jeu, un Labo n'est plus pris en compte dans

l'objectif de victoire de la DEA (confisquer tous les Labos en jeu) et ne peut plus être confisqué. Si au moins un des membres de cette Faction réussit à sortir de prison et à revenir en jeu, ses Labos sont à nouveau placés face visible et remis normalement en jeu.

Éliminations

Lorsque votre personnage perd son dernier , vous êtes éliminé. Défaussez toutes les cartes de votre main, ainsi que toutes les cartes de votre Encart de Personnage (Couverture, Surveillance DEA, Ricine, etc.) et retournez votre fiche de Personnage. Le Criminel ou l'Agent DEA qui vous a éliminé prend tous les cristaux de votre Planque pour les ajouter à la sienne.



Note : Lorsqu'un Criminel est éliminé par l'effet d'une carte Ricine, les deux membres de la Faction Heisenberg, s'ils sont en jeu, se partagent les cristaux de sa Planque comme ils le souhaitent. Sinon, la Blue Sky retourne dans la réserve.

Lorsque les deux membres d'une même Faction sont éliminés de la partie, toutes leurs cartes Chimiste en jeu sont défaussées et leurs Labos restants sont retournés face cachée jusqu'à la fin de la partie (si un Chimiste occupait un de ces Labos, il est défaussé). Ces Labos sont définitivement mis hors-jeu et ne sont plus pris en compte dans l'objectif DEA (confisquer tous les Labos en jeu). Le plateau de la Faction éliminée est ensuite retiré de l'aire de jeu et toute la Blue Sky Vendue qu'il contient retourne dans la réserve.

Quand tous les membres de la Faction DEA sont éliminés, leurs cartes Surveillance DEA ou Patrouille en jeu sont défaussées. En revanche, leurs cartes Gilet Pare-Balles et Garde à Vue restent en jeu, tout comme les pions Prison déjà en place.

Fin de Partie

La partie prend fin dans l'un des cas suivants :

- Quand il ne reste qu'une Faction en jeu (DEA ou Criminelle) et que tous les autres personnages sont hors-jeu (en prison ou éliminés).
- Quand une des Factions Criminelles en jeu atteint son objectif de Blue Sky Vendue sur son plateau (victoire Solo ou en Équipe).

- Quand tous les Labos ont été confisqués par la DEA ou retournés face cachée **et** qu'il reste au moins un Agent DEA en jeu.

Le joueur (ou les deux membres d'une même Faction) qui remplit l'une de ces conditions gagne la partie.

Il est possible que les Criminels tombent à court de Labos sans que cela mette un terme à la partie. S'il ne reste aucun Agent DEA en jeu au moment où le dernier Labo est perdu, alors la partie continue jusqu'à ce que l'une des Factions Criminelles restantes élimine tous ses adversaires ou atteigne son objectif de Blue Sky vendue.



Complément d'information : Cartes

CHIMISTE MYSTÈRE

Produire de la  avec le Chimiste Mystère ne constitue pas une Infraction (même en cas de  bonus issue de la production d'un allié).

COUVERTURE

Lorsque vous recevez cette carte sur votre Encart, vous devenez « intouchable » par la DEA. Les Agents DEA ne peuvent ni jouer leurs cartes Saisie, Surveillance DEA et Garde à Vue ni engager des fusillades contre vous. Toutefois, ils peuvent toujours utiliser des cartes Perquisition contre votre Labo, ou vous prendre en Flagrant Délit si vous commettez des Infractions. Une carte Couverture est défaussée dès que vous commettez une Infraction ou si un adversaire vous la retire en jouant une carte Intimidation.

CUISINE IMPROVISÉE

Cette carte permet au personnage sur qui elle est jouée de produire immédiatement 3 , sans utiliser ni Labo, ni Chimiste et sans commettre d'Infraction ! Contrairement aux cartes Chimiste, la carte Cuisine Improvisée est défaussée une fois jouée.

GILET PARE-BALLES

Lorsqu'un personnage portant un Gilet Pare-Balles est attaqué, l'effet de la carte annule toute la perte de PV, quel qu'en soit le montant. Cependant, le Gilet Pare-Balles ne peut pas annuler la perte de PV due aux cartes Ricine ou Salud ! Cette carte peut être défaussée par la carte Intimidation d'un adversaire.

HOMME DE MAIN

Avec cette carte, vous pouvez choisir d'enlever 1 carte Gilet Pare-Balles de l'Encart du personnage visé avant de lui enlever 1 .

INTIMIDATION

Ces cartes permettent de défausser 1 à 2 cartes au hasard de la main du joueur visé. À la place, vous pouvez choisir de retirer 1 à 2 cartes Couverture ou Gilet Pare-Balles de l'Encart de ce joueur. Dans le cas d'une Intimidation à 2 cartes, vous pouvez choisir comme bon vous semble : 1 carte de la main et 1 carte de l'Encart, 2 cartes de la main ou 2 cartes de l'Encart.

PLANQUE AU MEXIQUE

Lorsque cette carte est placée sur votre Encart, vous devenez « intouchable » par la DEA. Les Agents DEA ne peuvent ni jouer leurs cartes Saisie, Surveillance DEA et Garde à Vue ni engager des fusillades contre vous. Toutefois, ils peuvent toujours utiliser des cartes Perquisition contre votre Labo, ou vous prendre en Flagrant Délit si vous commettez des Infractions. La carte Planque au Mexique n'est retirée que si son porteur est mis en prison ou éliminé.

PRISE DE POUVOIR !

Au moment d'utiliser cette carte, annoncez « Prise de Pouvoir ! » haut et fort afin d'interrompre le tour d'un autre joueur. Rejouez alors un nouveau tour, puis passez la main au joueur à votre gauche. Toutefois, si le joueur interrompu était déjà en train d'effectuer son action, il finit de la résoudre avant que vous ne preniez la main.

Exemple : *Walter effectue son tour, puis Hank. Tuco s'apprête à jouer, mais Walter s'écrie « Prise de Pouvoir ! » tout en jouant la carte. Walt effectue un nouveau tour, puis passe la main à Hank, avant que Tuco puisse enfin jouer.*

Autre exemple : *Jesse joue une Prise de Pouvoir ! alors que Gus est en train de produire de la Blue Sky. Gus récupère tout de même ses cristaux et les ajoute à sa Planque avant que Jesse ne puisse effectuer son nouveau tour.*

RICINE

Si un joueur sous Ricine commence son tour avec 1 seul  restant, il est immédiatement éliminé sans pouvoir jouer. Si un joueur sous Ricine est placé en garde à vue ou en prison, la carte Ricine est défaussée de son Encart avec les autres. Si la Faction Heisenberg est éliminée de la partie, les cartes Ricine déjà en place sur des Encarts adverses restent actives.

SAISIE

Lorsqu'il joue cette carte, l'Agent DEA choisit s'il préfère saisir 3  dans une Planque ou 1  sur un plateau de Faction. Les cristaux saisis par un Agent DEA sont placés dans sa propre Planque et il peut les dépenser pour acheter une action supplémentaire. Si tous les membres d'une Faction Criminelle sont protégés par l'effet de cartes Couverture ou Planque au Mexique, un Agent DEA ne peut que saisir 1  sur le plateau de cette Faction.

SALUD !

Vous ne pouvez pas jouer vos propres cartes Hôpital pour sauver d'autres joueurs de l'effet de Salud !

TORTUGA

Si les personnages à la gauche et à la droite de la cible du Tortuga sont hors-jeu (garde à vue, prison ou éliminés), alors ils ne perdent pas de .

VENDETTA

Votre partenaire et vos alliés en jeu peuvent défausser leurs propres cartes Fusillade pour vous aider à annuler la Vendetta.

VOL DE BLUE SKY

Cette carte peut cibler un Agent DEA. Cependant, elle représente une Infraction que l'Agent DEA visé pourra contrer en jouant ses cartes Fusillade (Flagrant Délit). À utiliser avec prudence !

Complément d'information : Capacités Spéciales

HANK SCHRADER

La première capacité spéciale de Hank ne tient pas compte des Factions Criminelles définitivement éliminées du jeu.

STEVE GOMEZ

La deuxième capacité spéciale de Gomez fonctionne aussi pendant les fusillades ou lorsque vous défaussez 2 cartes pour effectuer une troisième action. Si vous jouez une carte Renforts DEA, appliquez l'effet de la carte avant d'utiliser votre capacité.

WALTER WHITE

Quand vous jouez une carte Hôpital, vous appliquez son effet deux fois, dans la combinaison de votre choix. Par exemple, vous pouvez rendre 2  à votre personnage, ou 1  à un autre personnage et 1  au vôtre, ou rendre 1  à un personnage et enlever une carte Ricine à un autre, etc. En revanche, cette capacité ne s'applique pas lorsque vous défaussez une carte Hôpital pour contrer une carte Salud !

JESSE PINKMAN

Lorsque vous utilisez la première capacité de Jesse, vous perdez tous les PV à la place de l'autre personnage. Ainsi, si vous voulez protéger un allié sur le point de perdre 2 , vous les perdez pour lui et gagnez 1 action. Les capacités de Jesse ne fonctionnent pas quand un joueur sacrifie 1  pour effectuer une action supplémentaire. Sa première capacité ne peut pas être utilisée contre la perte de PV due aux cartes Ricine ou Salud !

GUS FRING

La première capacité de Gustavo vous permet d'annuler la dernière action jouée par un adversaire (DEA y compris) lors de son tour. S'il jouait une carte, cette dernière est défaussée et son effet n'est pas appliqué. Si l'adversaire produisait ou vendait de la Blue Sky, les cristaux sont remis dans la réserve. Vous pouvez également annuler une carte Fusillade (seulement celles engagées pour 1 action.). En revanche, vous ne pouvez pas annuler les cartes Prise de Pouvoir !, *Better Call Saul!* ou Flagrant Délit, qui ne comptent pas comme des actions lorsqu'elles sont jouées.

MIKE EHRMANTRAUT

Lors d'une fusillade, les alliés peuvent jouer leurs cartes Fusillade ensemble pour contrer Mike. Ce dernier doit tout de même jouer 2 cartes Fusillade pour contrer une carte Vendetta.

$$\begin{aligned} \cos(\vec{x}, \vec{\mu}) ; \vec{V} &= \vec{\omega} \times \vec{V} \\ \vec{E} &= \vec{F} \vec{V} + \vec{\omega} * (\omega_f \vec{\lambda} + \omega_p \vec{\mu} + \omega_r \vec{V}) \\ \vec{V} ; \vec{E} &= \vec{E}_f \vec{\lambda} + \vec{E}_p \vec{\mu} + \vec{E}_r \vec{V} \\ \cos(\vec{E}, \vec{\lambda}) &= \frac{\vec{E} \cdot \vec{\lambda}}{\|\vec{E}\| \|\vec{\lambda}\|} \dots \cos(\vec{E}, \vec{V}) = \frac{\vec{E} \cdot \vec{V}}{\|\vec{E}\| \|\vec{V}\|} \\ \omega_z \vec{k} ; \vec{E} &= \vec{E}_x \vec{\lambda} + \vec{E}_y \vec{f} + \vec{E}_z \vec{k} \\ \cos \alpha &= \sin \theta, \quad E = \sqrt{E_x^2 + E_y^2 + E_z^2} \\ \cos 2(\vec{E}, \vec{f}) &= \frac{\vec{E} \cdot \vec{f}}{\|\vec{E}\| \|\vec{f}\|}, \quad \cos(\vec{E}, \vec{k}) = \frac{\vec{E} \cdot \vec{k}}{\|\vec{E}\| \|\vec{k}\|} \end{aligned}$$

« À WW, MON ÉTOILE, LE PLUS PARFAIT DES SILENCES. »

Auteurs du jeu :

Thomas Rofidal et Antoine Morfan

Responsable de Production :

Curro Marin

Responsable Éditorial :

Stéphane "Duck" Bogard

Rédaction et relecture :

Thomas Gallecier, Hervé Daubet

Graphismes et mise en page :

David Ardila, Luis E. Sánchez et Edge Studio

Éditeurs : Gilles Garnier et Jose M. Rey

Remerciements :

Sony Pictures Television, Christian Petersen et Steven Kimball

Nous remercions nos 2 compañeros, Julien « Pedro the Printer » Lkd et Ad « Chouchou » de Canteloubès pour leur amour et leur soutien inconditionnel. Nous remercions aussi nos familles, mamans, papas, ma compagne Marie (notre premier soutien !), les Morfan bros et Gérard Mardin Djoukane. Grand merci également à Fabergo(sse), Alexis, Ronan, Flo, Nico, Marjo, Son Altesse Younesse, Okaludo & Kubenbois, Julien-chéwi, Florian & Étienne, Dibou, M-line & Leroy, GLeger de 42, la fille au sombrero & tous les « Raphael » du monde. Merci aussi à tous ceux qui nous ont aidés, ceux qui aiment le jeu, et ceux que l'on oublie forcément...

Plus d'informations sur
EDGEENT.FR



EDGE

Breaking Bad : Le Jeu de Plateau est publié par Edge Entertainment.

Breaking Bad TM & © 2016 Sony Pictures Television Inc. Tous Droits Réservés.

Distribution par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Déconseillé aux personnes de moins de 18 ans. Attention : ce jeu est destiné à un public adulte.

AIDE DE JEU

ACTIONS

Pendant votre tour, vous **devez** effectuer 2 actions, au choix :

- Piocher une carte
- Jouer une carte
- Utiliser une capacité (qui coûte 1 action)

Les Criminels peuvent également :

- Occuper un Labo (placer, remplacer ou déplacer une carte Chimiste sur un Labo)
- Produire de la Blue Sky (uniquement si vous avez un Chimiste sur un Labo)
- Retirer un Chimiste (défaussez une carte Chimiste d'un Labo)
- Vendre de la Blue Sky (1 seule  par action)

Action Supplémentaire : Dépensez 2  de votre Planque, **ou** défaussez 2 cartes de votre main, **ou** retirez 1  de votre personnage (une seule fois par tour).

Maximum de 6 cartes en main à la fin du tour.

GAGNER LA PARTIE

- Quand il ne reste plus qu'une seule Faction en jeu et que tous les autres personnages sont hors-jeu.
- Quand une Faction Criminelle vend suffisamment de Blue Sky pour atteindre son objectif (victoire solo ou en équipe).
- Quand tous les Labos ont été confisqués par la DEA ou retournés face cachée **et** qu'il reste au moins un Agent DEA en jeu.

LÉGENDE DES SYMBOLES



Niveau de Danger : Indique le Niveau de Danger minimum qu'un Criminel (ou sa Faction) doit avoir atteint pour jouer une carte.



Indice de Recherche : Indique l'Indice de Recherche qu'un Criminel (ou sa Faction) doit avoir atteint pour être ciblé par un Agent DEA.



Infraction : Effectuer une action qui comporte ce symbole constitue une Infraction. Si vous êtes sous surveillance, les Agents DEA peuvent vous prendre en Flagrant Délit !



Interruption : Vous pouvez jouer cette carte en dehors de votre tour pour contrer une attaque, annuler un effet ou interrompre le tour d'un autre joueur.



Encart de Personnage : Lorsqu'elle est jouée, placez la carte sur l'Encart du personnage ciblé.



Surveillance : Si un Criminel sous surveillance commet une Infraction, il peut être pris en Flagrant délit par les Agents DEA.

