



kana
GAMES

HUNTER HUNTER

PRÉSENTATION

Dans ce jeu coopératif, les joueurs incarnent des Hunters plongés dans le jeu *Greed Island*. Ils doivent trouver les 100 **cartes Sort de Greed Island** pour gagner la partie. Boomer/Genthru, un personnage maléfaisant, veut lui aussi s'approprier les 100 cartes. Les Hunters devront affronter bien des adversaires et résoudre bien des missions pour les trouver avant Boomer !

Tous les joueurs gagnent ou perdent ensemble : ils doivent donc collaborer pour, les premiers, trouver les 100 **cartes Sort de Greed Island**.



30 À 45
MINUTES



10+



1-4
JOUEURS

BUT DU JEU

Le but du jeu est de révéler les 8 **cartes Collection Greed Island**, qui correspondent à un total de 100 cartes *Sort*, avant que le clan Boomer n'ait atteint la fin de la **piste Progression du clan Boomer** ou avant que 3 Hunters ne soient KO.

NOMBRE DE JOUEURS

On joue toujours avec 4 Hunters dans une partie.

- À 4 joueurs, chaque joueur dirige 1 Hunter.
- À 3 joueurs, chaque joueur dirige 1 Hunter, et le groupe décide ensemble ce que fera le 4^e Hunter, qui est donc un joueur fantôme.
- À 2 joueurs, chaque joueur dirige 2 Hunters.
- À 1 joueur, en mode solo, le joueur dirige les 4 Hunters.



MATÉRIEL DE JEU



1 plateau de jeu



15 cartes
Mission



15 cartes
Adversaire



8 cartes Collection
Greed Island



20 cartes Bonus



9 cartes Hunters



3 cartes Genthru



4 cartes Piste
[de progression]
du clan Boomer



12 cartes
Collecte du clan
Boomer



4 cartes Bombe



1 silhouette
clan Boomer
et son socle



21 jetons
Jenis (1 à 3)

4 jetons Chance/+1
(recto, Chance; verso, +1)



25 jetons Blessure/Bombe
(recto, Blessure;
verso, Bombe)

CONTENU ET ÉLÉMENTS DE JEU

LES CARTES HUNTERS

Chacune comporte les indications suivantes :



Le nom du Hunter

Une valeur de chance (3+, 4+ ou 5+)

Un nombre de points de vie (3, 4 ou 5)

3 caractéristiques : « combat », « science » et « exploration » ayant chacune une valeur de 3 à 6

LES CARTES ADVERSAIRE

Elles représentent les adversaires que les joueurs vont rencontrer dans Greed Island, chaque **carte Adversaire** comporte les indications suivantes :



Le nom de l'adversaire

Un nombre de points de vie (2, 3, 4 ou 5)

Une double valeur de résolution de 6 à 14 dans l'une des 3 caractéristiques (« combat », « science », « exploration »)

Parfois, un pouvoir :

- une récompense si l'adversaire est défait (**carte Collection de Greed Island** ou recul sur la **piste Progression du clan Boomer**) ;
- parfois un symbole « bombe ».

1, 2 ou 3 symboles représentant le mode de combat (symbole « initiative », symbole « 1-2 » et symbole « synchrone »)

Une valeur de combat liée au mode de combat (3+, 4+ ou 5+)

LES CARTES MISSION

Elles représentent les missions que les Hunters vont accomplir sur Greed Island. Chaque **carte Mission** comporte les indications suivantes :



Une valeur de résolution dans l'une des 3 caractéristiques (« combat », « science », « exploration »)

Une récompense si l'adversaire est défait (**jetons Jenis et Soin**)

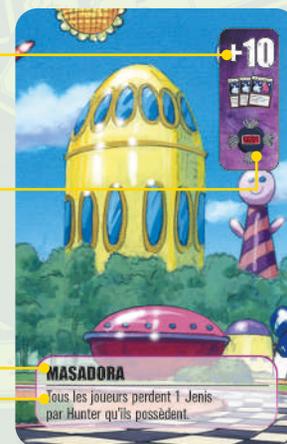
LES CARTES COLLECTION DE GREED ISLAND

Elles représentent des lieux où les Hunters gagnent des **cartes Sort**. Chaque **carte Collection de Greed Island** comporte les indications suivantes :

Une valeur de gain de **cartes Sort** pour les joueurs (+10, +20)

Parfois un symbole « bombe »

Le nom d'un lieu
Les effets déclenchés par l'utilisation de la carte



LES CARTES BONUS

Elles s'achètent dans la boutique avec des **jetons Jenis**. 3 cartes sont visibles en permanence. Ces cartes donnent des avantages aux Hunters. Chaque **carte Bonus** comporte les indications suivantes :



Une valeur d'achat

Un titre et un texte qui explique le pouvoir

Le nombre de **cartes Bonus** par joueur est limité : entre 2 et 4 joueurs, chaque joueur (quel que soit le nombre de Hunters qu'il a) peut détenir au plus 2 **cartes Bonus** ; 1 joueur seul peut détenir 3 **cartes** maximum.

LES CARTES COLLECTE DU CLAN BOOMER

Elles indiquent le nombre de cases que peut parcourir la **silhouette clan Boomer** grâce au nombre de **cartes Sort** gagnées (+10 = +1 case, +20 = +2 cases, etc.). Parfois elles possèdent un symbole « bombe ».



LA PISTE DE PROGRESSION DU CLAN BOOMER

Elle est composée de 11 cases sur lesquelles la **silhouette clan Boomer** progresse vers l'obtention de jusqu'à obtenir 100 **cartes Sort** (case « victoire »).

LES CARTES GENTHRU

Sur le verso des cartes est indiquée une valeur, 3, 5 ou 7 bombes, qui indique quand retourner la carte. Plus la valeur est grande, plus le pouvoir de Genthru est puissant. Sur le recto des cartes figure un pouvoir qui sera appliqué à chaque fin de tour de jeu.



LES CARTES BOMBE

Elles indiquent sur qui Genthru pose une bombe.



LES JETONS JENIS

Ils servent à acheter les **cartes Bonus** dans la boutique. Ils sont gagnés en accomplissant des missions ou en se reposant. Ces jetons ne sont jamais perdus par le joueur quand son Hunter est mis KO. À tout moment du jeu, un joueur peut donner des **jetons Jenis** à un autre joueur.

LES JETONS CHANCE

Les **jetons Chance** peuvent être gagnés au début de chaque tour. **Un joueur ne peut avoir que 1 jeton Chance, qu'il ne peut jouer que pour son ou ses Hunters.** Un **jeton Chance** peut être défaussé pour relancer n'importe quel jet de dé.



LES JETONS BLESSURE/BOMBE

Ils possèdent 2 faces : 1 face Blessure et 1 face Bombe. La face Blessure est utilisée pour indiquer les dégâts que subit un Hunter. La face Bombe est utilisée lorsqu'un symbole « bombe » apparaît [à valider] ou que Genthru pose des bombes sur un Hunter.



MISE EN PLACE DU JEU

0 Mélangez les **cartes Collection de Greed Island**, formez une pioche avec et placez cette pioche au-dessus de la **piste Progression du clan Boomer**.

1 Installez le plateau divisé en 4 zones :

- **zone Mission** ;
- **zone Adversaires** ;
- **zone Repos** ;
- **zone Boutique**.

2 Mélangez les **cartes Hunters**, formez une pioche avec et placez cette pioche à droite de la **zone Repos**. Piochez 2 cartes et choisissez votre Hunter. Prenez un **jeton Jenis** par Hunter contrôlé.

10 Mélangez les **cartes Genthru** et posez-les à droite des **cartes Bombes**.

9 Mélangez les **cartes Collecte du clan Boomer**, formez une pioche avec et placez-les à gauche de la **zone Mission**.

8 Placez la **silhouette clan Boomer** sur la case départ de la **piste Progression du clan Boomer**.

7 Posez les **jetons Jenis, Blessure/Bombe** et **Chance** en tas, à côté de la **zone Boutique**.

6 Mélangez les **cartes Bombe** et posez-les à droite des jetons en tas.

5 Mélangez les **cartes Mission**, formez une pioche avec et placez les 3 premières cartes à gauche de la **zone Mission**.

4 Mélangez les **cartes Bonus**, formez une pioche avec et placez les 3 premières cartes de la pioche en dessous de la **zone Boutique**.

3 Mélangez les **cartes Adversaire**, formez une pioche avec, et placez les 3 premières cartes de la pioche au-dessus de la **zone Adversaires**



REMARQUES

Mélange des pioches : lorsqu'une pioche est épuisée, on mélange la défausse pour en constituer une nouvelle.

Symbole « bombe » : les **jetons Blessure** et **Bombe** sont les mêmes. Le symbole « bombe » est sur la face verso ; « blessure », sur le recto. On utilise la face Bombe dans certains cas.

On trouve des symboles « bombe » sur les **cartes Collecte du clan Boomer**, les **cartes Collection de Greed Island**, les **cartes Adversaire** et les **cartes Mission**. Au début de la partie, lors de l'installation, ou durant la partie, quand un symbole « bombe » apparaît, on prend un jeton Bombe que l'on place à côté des

cartes Genthru. Si un ou plusieurs Hunters ont une ou plusieurs bombes sur eux, elles explosent ! Vous retournez alors les **jetons Bombe** sur la face **Blessure**, si le nombre de **jetons Blessure** est égal au nombre de points de vie du Hunter, celui-ci est définitivement KO.

Bombe et Genthru : Si le nombre de **jetons Bombe** est de 3, de 5 ou de 7, on prend la **carte Genthru** correspondant à ce nombre (3, 5 ou 7), on la retourne et on la pose à côté de la **zone Repos** : son pouvoir devient immédiatement actif. La **carte Genthru 5** remplace alors la **Genthru 3**, et la **Genthru 7** remplace la **Genthru 5**.

COMMENT JOUER ?

DÉROULEMENT D'UN TOUR

1. **Avancer la silhouette clan Boomer**
2. **Récupérer un jeton Chance**
3. **Choisir une action parmi les suivantes :**
 - a. résoudre une mission ;
 - b. combattre un adversaire ;
 - c. acheter à la boutique ;
 - d. se reposer.
4. **Fin du tour, appliquer le pouvoir de Genthru**

1) Avancer la silhouette clan Boomer

Les joueurs piochent une **carte Collecte du clan Boomer** : elle permet d'avancer la **silhouette clan Boomer** de 0 à 3 cases sur la **piste Progression du clan Boomer**, d'ajouter un symbole Bombe au compteur de bombes, et, si la carte possède un symbole, de faire exploser les bombes sur les Hunters. Chaque nouvelle carte piochée remplace la précédente, et ses effets sont actifs tout au long du tour.

2) Récupérer un jeton Chance

Si un joueur n'a pas de **jeton Chance**, il doit, pour en obtenir un, lancer un dé et obtenir un résultat supérieur ou égal à la valeur de chance indiquée sur la carte de son Hunter. Si le joueur contrôle plusieurs Hunters, chaque hunter peut lancer un dé pour récupérer 1 **jeton Chance**. Attention ! Un joueur ne peut avoir qu'un seul **jeton Chance**.

3) Choisir une action

Les joueurs vont décider ensemble de la stratégie qu'ils vont mener pour le tour, et ils poseront leurs **cartes Hunters** en conséquence sur le plateau. Quatre actions sont possibles pour les Hunters :

- a) résoudre une mission ;
- b) combattre un adversaire ;
- c) acheter dans la boutique un bonus ;
- d) se reposer.

REMARQUES

Quand un joueur choisit son action, il pose sa carte sur la zone concernée par l'action.

A) RÉSOUDRE UNE MISSION

CHOIX D'UNE CARTE MISSION

Il ne peut y avoir **qu'un Hunter** par **carte Mission**.

RÉSOLUTION D'UNE CARTE MISSION

Le joueur prend en compte la caractéristique de son Hunter qui est en rapport avec la mission et l'additionne à un jet de dé. Il existe des **cartes Mission** avec 2 caractéristiques: la procédure reste identique, mais il lui faudra réussir 2 jets de dé successifs.

- **Si le Hunter obtient un résultat supérieur ou égal à la valeur de la ou des caractéristiques demandées sur la carte Mission, il gagne sa récompense.**
- **Si le Hunter obtient un résultat inférieur à la valeur de la ou des caractéristiques demandées sur la carte Mission, il perd temporairement.**

Le Hunter peut utiliser certaines **cartes Bonus** avant ou après un lancer de dé. Si, malgré cette carte, il n'obtient pas un résultat supérieur ou égal à la valeur de la caractéristique demandée, il perd définitivement. Le Hunter reçoit alors une blessure, on pose sur sa carte un **jeton Blessure**. Si le nombre de **jetons Blessure** présents sur sa carte est égal à son nombre de points de vie, ce Hunter est mis KO.

RÉCOMPENSE

Chaque **carte Mission** comporte une récompense.

- Si c'est une trousse de soin (croix rouge), le joueur peut retirer de son Hunter autant de **jetons Blessure** que la valeur inscrite sur la trousse. Il peut enlever les blessures sur le Hunter de son choix, parmi ceux qu'il possède.
- Si ce sont des **jetons Jenis**, le joueur prend autant de jetons que le nombre indiqué par la récompense.

En cas de victoire ou de défaite, la **carte Mission** jouée est défaussée à la fin de l'action et remplacée par une nouvelle **carte Mission**.

B) COMBATTRE UNE CARTE ADVERSAIRE

On peut lancer **plusieurs Hunters** contre une seule **carte Adversaire**. Le combat est un échange d'attaques dans le but d'infliger des blessures à l'adversaire. Les blessures ne disparaissent pas à la fin du tour, et il faudra peut-être plusieurs tours de jeu pour infliger assez de blessures à son adversaire pour l'éliminer et gagner la récompense.

- On vérifie en premier lieu le ou les modes de combat de l'adversaire pour déterminer qui démarre le combat :
 - **symbole « initiative »**, l'adversaire attaquera en premier ;
 - **symbole « 1-2 »**, l'adversaire n'attaquera que si vous obtenez 1 ou 2 à votre lancer de dé d'attaque, et même si l'adversaire est battu par le Hunter la phase de combat juste avant ;
 - **symbole « synchrone »**, l'adversaire attaquera juste après le Hunter, même si l'adversaire est battu par le Hunter la phase de combat juste avant.

	Symbole « initiative » : attaque de l'adversaire avant le jet de dé du joueur.
	Symbole « 1-2 » : attaque de l'adversaire si le jet de dé du joueur est égal à 1 ou à 2.
	Symbole « synchrone » : attaque de l'adversaire après le jet de dé du joueur.

- Si l'adversaire possède un pouvoir, on le lit et on en applique l'effet.
- Si l'adversaire a le symbole « initiative », il effectue son attaque avant le Hunter (voir Lancer l'attaque de l'adversaire).

1. LANCER L'ATTAQUE DU HUNTER:

La **carte Adversaire** possède une double valeur pour 1 des caractéristiques, « combat », « science » ou « exploration ». Le joueur jette un dé et ajoute la valeur de ce dé à celle de son Hunter dans la caractéristique renseignée sur la **carte Adversaire**.

- Si le Hunter obtient un résultat supérieur ou égal à **la valeur la plus basse** de la caractéristique renseignée sur la **carte Adversaire**, il lui inflige 1 blessure et pose 1 **jeton Blessure**.
- Si le Hunter obtient un résultat supérieur ou égal à **la valeur la plus haute** de la caractéristique renseignée sur la **carte Adversaire**, il lui inflige 2 blessures et pose dessus 2 **jetons Blessure**.
- Si le Hunter obtient un résultat inférieur à la valeur la plus basse de la caractéristique renseignée sur la **carte Adversaire**, l'attaque échoue, et il ne se passe rien.

Les joueurs peuvent utiliser certaines **cartes Bonus** librement, avant ou après un lancer de dé, pour aider n'importe quel Hunter.

2. LANCER L'ATTAQUE DE L'ADVERSAIRE:

Lorsque l'adversaire possède un ou plusieurs modes de combats et que l'un de ces derniers s'active, l'adversaire effectue son attaque.

Un joueur lance un dé: si l'adversaire obtient un résultat supérieur ou égal à la valeur de combat du Hunter qui l'attaque, il pose un **jeton Blessure** sur ce Hunter. Les joueurs peuvent jouer leur **jeton Chance** pour relancer le dé de l'adversaire. Si le nombre de **jetons Blessure** est égal au nombre de points de vie du Hunter qui attaque, celui-ci est mis KO.

3. RÉCOMPENSE:

Chaque **carte Adversaire** comporte une récompense.

- Si c'est une **carte Collection de Greed Island**, le joueur pioche une de ces cartes et la montre face visible. Si cette carte possède un effet, on l'exécute immédiatement.
- Si c'est une valeur négative qui est indiquée (-10 cartes ou -20 cartes), les joueurs font reculer la **silhouette clan Boomer** d'une case s'il est inscrit -10 cartes, et de deux cases s'il est inscrit -20 cartes, etc.

La carte d'un adversaire mis KO est toujours défaussée, et on en pioche une nouvelle pour la remplacer.

C) SE RENDRE DANS LA BOUTIQUE

Le Hunter peut défausser une **carte Bonus** visible et la remplacer en piochant une autre dans la pile. Il peut aussi acheter une des 3 **cartes Bonus** visibles en la payant avec des **jetons Jenis**.



INFORMATIONS PRATIQUES

- Les cartes **Bonus** ne peuvent pas être échangées entre les joueurs, mais elles peuvent être jouées pour aider n'importe quel Hunter en jeu.
- On peut combiner plusieurs cartes **Bonus** pour une même action.

D) SE REPOSER

Quand un Hunter se repose, le joueur gagne 2 **jetons Jenis** et il peut défausser une **carte Adversaire** ou **Mission** de son choix, qu'il remplace par une nouvelle carte.

FIN DU TOUR DE JEU, APPLIQUER LE POUVOIR DE GENTHRU

Lorsque toutes les actions sont achevées, on récupère sa ou ses **cartes Hunters** que l'on pose devant soi.

GENTHRU ÉVOLUTION ET POUVOIRS

Si une **carte Genthru** 3, 5 ou 7 est active à la fin du tour, on applique son pouvoir. Genthru pose une bombe sur l'une des cartes des Hunters. Mélangez alors les 4 **cartes Bombe** et posez une carte face cachée devant chaque Hunter, retournez ensuite ces cartes. Le Hunter qui reçoit la **carte Bombe** pose un **jeton Bombe** sur sa carte.

FIN DU JEU, VÉRIFICATION DES CONDITIONS

Si l'une des conditions suivantes est remplie à la fin d'un tour, le jeu prend fin immédiatement.

CONDITIONS DE DÉFAITE

- Le clan Boomer atteint la case « victoire » de sa piste de progression et gagne 100 cartes **Sort**.
- 3 Hunters sont KO.

Le symbole « bombe » apparaît sur une carte qui vient d'être piochée (**carte Adversaire, Mission** ou **Collecte du clan Boomer**).

Si une carte qui vient d'être piochée présente un symbole « bombe » :

- ajoutez un **jeton Bombe** près des **cartes Genthru** ;
- exploser les bombes déjà présentes sur les Hunters.

Dès que 3 **jetons Bombe** sont présents, on retourne la première **carte Genthru** qui devient active à la fin du tour. Dès qu'il y a 5 **jetons Bombe**, on remplace la **carte Genthru 3** par la **carte Genthru 5**, et ainsi de suite.

REPLACEMENT D'UN HUNTER MIS KO

Si un ou plusieurs joueurs ont perdu au moins un Hunter durant ce tour de jeu, chaque joueur doit remplacer chaque Hunter perdu. Pour cela, il pioche 2 **cartes Hunters**, en choisit une, puis mélange la pioche avec la **carte Hunters** écartée. Les joueurs vérifient les conditions de victoire avant de commencer un nouveau tour.

CONDITION DE VICTOIRE

- Les joueurs gagnent, les premiers, 100 cartes **Sort**.



CRÉDITS

Auteur : Pascal BERNARD
Édition : Alexandre DARMON
Suivi de projet : Maxime GAILLARD

Prototypage et développement : Julien MARTY
Maquette : Stéphanie LAIRET

Remerciements de l'auteur et de l'équipe production :
Julien Marty, Leopold et Gustave Marty, Priscille Marty, Pierre Pinault, Guillaume Leguyader, Julien Borne, Tristan Alexandre, Julie Bernard, Axel Bernard, Sylvain Garet, Laurent Pouquet, Yves Bernard, Agathe Blondy-Dupraz, Clémence Cautain, Ludovic Fily.

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU POUR 4 JOUEURS

Les 4 joueurs jouent respectivement Gon, Kirua, Hisoka et Biscuit Kruger.



1) AVANCER LA SILHOUETTE CLAN BOOMER

On pioche une **carte Collecte du clan Boomer**. La carte contient un symbole « bombe ».

2) RÉCUPÉRER UN JETON CHANCE

Kirua est le seul qui ne possède pas de **jeton Chance**. Il lance son dé qui donne 4. Sa valeur de chance étant 4, il gagne un **jeton Chance**.



3) CHOISIR UNE ACTION

Les joueurs réfléchissent ensemble à la meilleure stratégie à adopter. Ils font les choix suivants et les appliqueront dans l'ordre défini ci-dessous :

- Gon va résoudre la **carte Mission « Monstre 2 »**. Avec 6 en « combat », un jet de dé de 3 (ou plus) suffirait pour qu'il remporte la mission. Le jet de dé donne 2. Le joueur décide d'utiliser son **jeton Chance** : il relance le dé, et le nouveau jet donne 1. Gon échoue dans sa mission et prend reçoit une blessure. Le joueur pose un **jeton Blessure** sur Gon.
- Kirua se rend dans la boutique pour acheter la **carte Bonus 6**. Il paye 3 **jetons Jenis** pour l'obtenir.

- Rodoriotto affronte Baba dans la **zone Adversaires**. Baba possède deux symboles : le symbole « bombe » et le symbole « initiative » à 4+. On place un **jeton Bombe** sur les **cartes Genthru**, et le joueur lance le dé qui donne 5 : Rodoriotto reçoit une blessure avant même d'attaquer, mais cela ne suffit pas à le mettre KO. Le joueur peut maintenant lancer le dé pour Rodoriotto : le jet donne 6. Ajouté à sa caractéristique, on obtient 10, Baba reçoit 2 blessures, et ses points de vie sont réduits à 0. Rodoriotto remporte son combat et la récompense : Genthru perd 20 cartes dans la **piste Progression du clan Boomer**. On défausse Baba et on pioche une nouvelle **carte Adversaire** : Phinks.
- Biscuit Kruger va, elle, combattre Sharnalk. Ce dernier possède les symboles « 1-2 » et « synchrone ». Le jet de dé de Biscuit Kruger donne 3, ce qui lui permet d'infliger une blessure à Sharnalk. Il reste 1 point de vie à Sharnalk. Le symbole « synchrone » lui permet de lancer une attaque. Le joueur lance le dé qui donne 3, Sharnalk n'inflige pas de dégâts à Biscuit Kruger.



4) FIN DU TOUR, APPLIQUER LE POUVOIR DE GENTHRU

Le **jeton Bombe** posé sur les **cartes Genthru** était le troisième. On pioche la **carte Genthru 3** ; son effet sera appliqué à la fin du prochain tour.