11 X 17 folds to 8.5 x 11

dés, il doit ajouter trois points à son compteur. Il ne peut augmenter la puissance du canon au-dessus de dix. **REMARQUE – Le joueur qui tient le rôle de Ra's al Ghul peut seulement augmenter les points de puissance du canon s'il reste au moins un ninja sur la planche de jeu.**

Symboles des dés verts

S'il choisit d'augmenter la puissance du canon à micro-ondes, le joueur qui tient le rôle de Ra's al Ghul ne pourra déplacer de ninjas pendant ce tour de jeu et la valeur de défense restera à 2.

B. Augmenter la valeur de défense
Si le joueur qui tient le rôle de Ra's al Ghul choisit cette option, il doit lancer un dé vert. Le chiffre obtenu révèle trois éléments de jeu nouveaux:

1) Il révèle la nouvelle valeur de défense des cases de la planche de jeu, des ninjas et du canon à micro-ondes pour ce tour de jeu. **REMARQUE : La valeur de défense revient à 2 au début du prochain tour de jeu de Ra's al Ghul.**

2) Il indique le nombre MAXIMAL de ninjas qui peuvent être déplacés pendant ce tour de jeu.

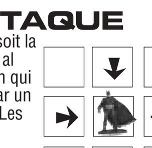
3) Il indique le nombre MAXIMAL de cases sur lesquelles un ninja peut se déplacer pendant ce tour de jeu. Le joueur qui tient le rôle de Ra's al Ghul doit déplacer ses ninjas sur les cases adjacentes aux figurines Batman pour pouvoir les attaquer. (REMARQUE : Il peut aussi décider de ne déplacer AUCUN ninja.)

Exemple: Le joueur qui tient le rôle de Ra's obtient 4 au dé. Pendant ce tour de jeu, chaque ninja, chaque case libre de la planche de jeu et le canon à micro-ondes ont une valeur de défense de 4. De plus, le joueur qui tient le rôle de Ra's al Ghul peut déplacer jusqu'à quatre pions ninja différents de quatre cases chacun. Au début du prochain tour de jeu de Ra's al Ghul, sa valeur de défense reviendra à 2.

Quand tous les ninjas de Ra's al Ghul ont été éliminés, le joueur tenant le rôle de Ra's al Ghul **ne peut** choisir que cette option; il **doit** augmenter sa valeur de défense à chaque début de tour de jeu.

ÉTAPE 2 PHASE ATTAQUE

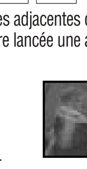
Après avoir augmenté soit la puissance du canon, soit la valeur de défense, le joueur qui tient le rôle de Ra's al Ghul peut attaquer n'importe quelle figurine Batman qui se trouve sur une case adjacente à celle occupée par un ninja ou par le canon à micro-ondes. **REMARQUE:** Les cases diagonalement adjacentes **ne comptent pas** comme des cases adjacentes



Cases adjacentes d'où peut être lancée une attaque.

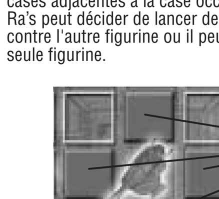
Attaque des figurines ninja contre les figurines Batman
Un ninja peut lancer une attaque contre **n'importe quelle** figurine Batman qui se trouve sur une case adjacente à la case qu'il occupe. Il peut donc lancer plusieurs attaques pendant un tour de jeu.

Le joueur qui représente Ra's al Ghul doit lancer un dé vert pour chaque attaque livrée par un ninja. (N'importe quel dé vert fera l'affaire, **car ils sont identiques.**) Il doit annoncer quelle figurine Batman il attaque avant de lancer un dé. Si **le joueur obtient un symbole de victoire,** le ninja remporte le combat. Dans ce cas, le marqueur de dommage de la figurine Batman touchée doit être reculé d'une case.



Symbole de victoire de ninja

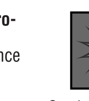
Attaque du canon à micro-ondes contre une figurine Batman
Le joueur qui tient le rôle de Ra's al Ghul peut attaquer n'importe quelle figurine Batman qui se trouve sur une case adjacente à celle occupée par le canon à micro-ondes. Il peut mener trois **attaques** de canon par tour de jeu en lançant les 3 dés verts. Si plusieurs figurines Batman se trouvent sur des cases adjacentes à celle qu'occupe le canon, le joueur qui tient le rôle de Ra's al Ghul doit annoncer combien de ses trois dés il va lancer et contre quelles figurines Batman. Par exemple, si deux figurines Batman se trouvent sur des cases adjacentes à la case occupée par le canon, le joueur qui tient le rôle de Ra's peut décider de lancer deux dés pour attaquer une figurine et le 3e dé contre l'autre figurine ou il peut choisir de lancer ses trois dés contre une seule figurine.



Cases adjacentes à la case occupée par le canon à micro-ondes

Tous **les symboles d'attaque obtenu par le canon à micro-ondes** sont gagnants. Pour chaque bataille perdue, il faut reculer le marqueur de dommage du compteur de puissance de la figurine Batman d'un espace.

Quand un marqueur de dommage d'une figurine Batman atteint zéro, cette dernière est retirée de la planche de jeu pour le reste de la partie.



Symbole d'attaque du canon à micro-ondes

TOUR DE JEU - BATMAN

Le tour de jeu des joueurs qui tiennent les rôles des Batman se déroule différemment du tour de jeu du joueur qui tient le rôle de Ra's al Ghul's. Une figurine Batman ne peut **que se déplacer** ou **se battre**. Toutes ses actions sont déterminées par le résultat obtenu avec le dé noir comparativement à la valeur de défense qui a cours actuellement.

À chaque tour de jeu, une figurine Batman qui n'a pas été éliminée du jeu a une chance de se déplacer et d'attaquer. Le tour individuel d'une figurine Batman **se poursuit** jusqu'à ce que le joueur qui la représente obtienne un chiffre **inférieur** à la valeur de défense. Quand cela se produit, il doit donner le dé au joueur qui tient le rôle de la figurine Batman.

DÉPLACEMENTS DES FIGURINES BATMAN

Une figurine Batman ne peut être déplacée que d'une case à la fois et elle doit lancer **le dé noir** pour **chaque case sur laquelle elle se déplace.** Le chiffre obtenu au dé doit être **plus élevé** que la valeur de défense qui a cours actuellement pour pouvoir déplacer une figurine sur une autre case.

COMBAT

Combat contre une figurine ninja
Chaque fois qu'une figurine Batman arrive sur une case adjacente à celle qu'occupe une figurine ninja, le joueur qui tient le rôle de la figurine Batman **doit** lancer une attaque contre cette figurine ninja. Le joueur doit lancer le **dé noir.** Si le chiffre obtenu au dé est plus élevé que la valeur de défense courante, la figurine ninja attaquée est retirée du jeu et la figurine Batman **doit** prendre sa place. Si le chiffre est moins élevé, le tour de jeu de cette figurine Batman est terminé.

Si plus d'une figurine ninja se trouvent sur une case adjacente à celle occupée par une figurine Batman, le joueur qui tient le rôle de la figurine Batman doit lancer une attaque contre toutes ces figurines ninja avant de pouvoir déplacer sa figurine sur la case occupée par la **dernière** figurine ninja attaquée. Si le joueur ne réussit pas à battre **toutes** les figurines ninja qui se trouvent sur des cases adjacentes à la case occupée par sa figurine Batman, le joueur ne peut la déplacer.

Destruction du canon à micro-ondes
Quand une figurine Batman atteint une des cases adjacentes à celle occupée par le canon à micro-ondes, le joueur qui joue le rôle de la figurine Batman doit obtenir au dé un chiffre plus élevé que la valeur de défense qui a cours pour pouvoir attaquer le canon. Pour chaque défaite subie par le canon, le joueur qui représente le canon doit reculer le marqueur de dommage de son compteur de puissance d'un espace.

REMARQUE: Si une figurine Batman occupe **à la fois** une case adjacente à une figurine ninja et une case adjacente à la case occupée par le canon à micro-ondes, le joueur qui tient le rôle de la figurine Batman doit en premier attaquer la figurine ninja. S'il gagne cette bataille, la figurine Batman doit être déplacée sur la case qu'occupait la figurine ninja.

GAGNANT

Le joueur qui tient le rôle de Ra's al Ghul gagne la partie s'il réussit à réduire à zéro les compteurs de puissance de toutes les figurines Batman.

Les joueurs qui tiennent le rôle des figurines Batman gagnent la partie s'ils réussissent à réduire à zéro le compteur de puissance du canon à micro-ondes.

BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.
BATMAN et tous les personnages et éléments qui y sont associés sont des marques de commerce et © de DC Comics.
(s05)

© 2004 Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved. Tous droits réservés. You may call us free at Consumer Affairs 1 (800) 524-TOYS. Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. Consumer Affairs/Service à la clientèle: 1-800-524-8697. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303. Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com.
Mattel España, S.A., Aribau 200. 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902.20.30.10
Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fracção 2, 1600-206 Lisboa
Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121.Consumer Advisory Service - 1300 135 312.
Mattel East Asia Ltd, Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China
Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867.
Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-TOYS.
Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Camino a Santa Teresa No. 1040, 7o. Piso, Col. Jardines en la Montaña, Delegación Tlalpan, 14210 México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3. TEL: 59-05-51-00 Ext. 5206
Mattel Chile, S.A., Avenida Americo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071.
Mattel Argentina S.A., Curupaytí 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires.
Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá.
Mattel do Brasil Ltda. - CNPJ : 54.558.002/0004-72 Av. Tamboré, 1400/1440
Quadra A de 02 a 03 - 06460-000 - Barueri - SP. Atendimento ao
Consumidor: SAC 0800550780.

G9144

G9144-0720

ENG

8+
2-5

BATMAN BEGINS™

SHADOW ASSAULT™ GAME

CONTENTS

1 Gameboard
4 Batman Playing Pieces
20 Ninja Playing Pieces
3 Green Dice
1 Black Die
5 Damage Markers

INTRODUCTION

Ra's al Ghul, master of the League of Shadows, has sworn to destroy Gotham City! Racing through the night, Batman *seems* to appear in multiple locations at once, confusing his enemies with his speed and his stealth. But will that be enough? Can Batman stop Ra's al Ghul's ninja army before they activate their microwave cannon and wreak havoc upon the city?

OBJECT

One player is Ra's al Ghul and controls all the ninjas; the other players control the Batman figures. Both groups have different objectives:

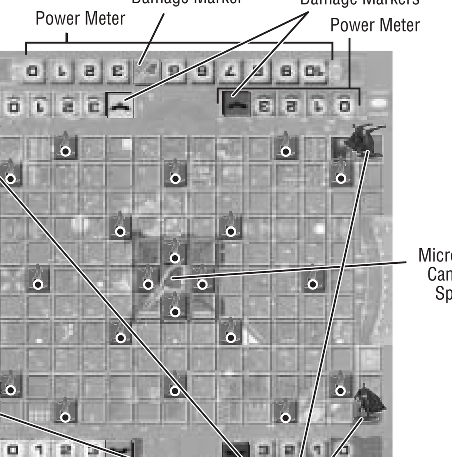
RA'S AL GHUL must reduce the Power Points of **all 4** Batman figures to zero to win.

THE BATMAN PLAYERS must reduce the microwave cannon's Power Points to zero to win. (NOTE: The Batman players **do not** have to eliminate all of the ninjas)

Power represents a figure's fighting energy. The more you have, the stronger you are! But be careful – once it runs out, you're out of the game!

SET-UP

1. Decide who will play Ra's al Ghul. The remaining players divide the Batman figures evenly between them. (Note: in a 4-player game, you will not be able to divide the figures evenly – one player will be Ra's al Ghul, another player will need to play 2 Batman figures, and the remaining two players each take 1.)
2. Open the game board in the center of the playing area.
3. Set one ninja playing piece on each of the dark red board spaces.
4. Place the microwave cannon's Damage Marker (the cannon) on space 4 of the big Power Meter along one side of the board.
5. Place the Batman playing pieces on their start spaces in the corners of the board. The color of each playing piece's base will match the color of its start space.
6. Place the Batman figures' Damage Markers on space 4 of their Power Meters; the color of the meter and marker match the color of the figures' start spaces.
7. Give Ra's al Ghul the 3 green dice and the Batman players the black die.
8. Ra's al Ghul goes first, and play proceeds clockwise around the table.



POWER METERS

Each Batman figure and the microwave cannon have a Power Meter to track their current fighting level.

Whenever a Batman figure or the microwave cannon gets hit in battle, move the Damage Marker on its Power Meter to the next lowest number. If the marker reaches zero, the matching figure (or the cannon) is eliminated from the game.

Ra's al Ghul has a special ability the Batman-players don't have – he can **increase the Power level of his cannon's Power Meter**, making it harder to destroy. (see RA'S AL GHUL'S TURN).

DEFENSE VALUE

At the beginning of **every round**, the microwave cannon, the ninjas and all empty spaces on the board have a **DEFENSE VALUE of 2.** Batman-players must roll a number greater than this Value to move into an empty space or to successfully attack ninjas or the microwave cannon.

Ra's al Ghul has another special ability the Batman-players don't have – he can **increase this Defense Value** each turn to make it more difficult for Batman to move and attack. (see RA'S AL GHUL'S TURN).

GENERAL MOVEMENT

Batman and ninja playing pieces **cannot** move diagonally or share the same space, and they **cannot** move through the microwave cannon space.

Ninja playing pieces can move through each other, but they cannot move through the Batman playing pieces. Batman figures cannot move through each other.

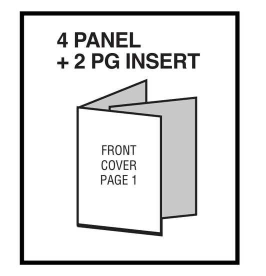
LET'S PLAY!

TURN SEQUENCE

Ra's al Ghul starts each round, and play proceeds clockwise around the board.

RA'S AL GHUL'S TURN

Ra's al Ghul's turn consists of two steps:



INSTRUCTION SHEET SPECIFICATIONS

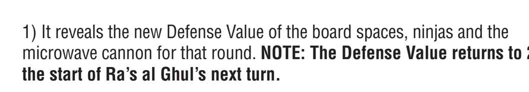
Toy:	BATMAN BEGINS GAME
Toy No.:	G9144
Part No.:	0720
Trim Size:	11"W x17" H
Folded Size:	8.5" W x11" H
Type of Fold:	4-Panel + 2 pg insert
# colors:	One
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
Insert:	8.5"W x 11" H

STEP 1: POWER-UP PHASE. He must choose to *either*
A) increase the microwave cannon's Power Meter *or to*
B) increase the Defense Value.

STEP 2: ATTACK PHASE. He may then **attack** any Batman figures that stand adjacent to any of his playing pieces.

STEP 1. POWER-UP PHASE

A. Increasing Power
If he chooses this option, Ra's al Ghul rolls all **three** green dice. Any symbol-pair rolled adds 1 point to the cannon's Power Meter – move its Damage Marker one space to the left. Three-of-a-kind adds 3 points to the meter. He cannot increase the cannon's Power beyond 10. **NOTE: Ra's al Ghul may only increase the cannon's Power Points if at least 1 of his ninjas remains on the board.**



Symbols on Green Die

If he chooses to increase the microwave cannon's Power, Ra's al Ghul will not be able to move any ninjas during that turn, and the Defense Value stays at 2.

B. Increasing Defense Value
If Ra's al Ghul chooses this option instead, he rolls **one** green die. The number rolled reveals 3 things:

1) It reveals the new Defense Value of the board spaces, ninjas and the microwave cannon for that round. **NOTE: The Defense Value returns to 2 at the start of Ra's al Ghul's next turn.**

2) It reveals UP TO how many ninjas can move that round.

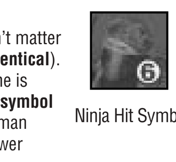
3) It reveals UP TO how many spaces a ninja can move that round. Ra's al Ghul should move his ninjas next to Batman figures to attack them. (**NOTE:** Ra's al Ghul may elect not to move ANY ninjas)

Example: Ra's al Ghul rolls a 4. During that round, each ninja, board space and the microwave cannon now have a Defense Value of 4. Additionally, Ra's al Ghul may move up to 4 different ninjas up to 4 spaces each. At the beginning of Ra's al Ghul's **next** turn, the Defense Value returns to 2.

Once all of Ra's al Ghul's ninjas are eliminated, he can only choose this option; he must increase the Defense Value at the start of each round.

STEP 2. ATTACK PHASE

After increasing either the cannon's Power or the Defense Value, Ra's al Ghul may attack any Batman figure that stands adjacent to a ninja or to the microwave cannon space. **NOTE:** Diagonal spaces **do not** count as adjacent spaces.

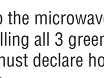


Adjacent spaces may attack

Attacking Batman Figures with Ninjas

A ninja gets one attack against **every** Batman figure it stands adjacent to; so it may be able to make multiple attacks during one turn.

Roll one green die for each ninja attack (it doesn't matter which die you roll because **all green dice are identical**). Ra's al Ghul must declare which Batman figure he is attacking before rolling any dice. If the **ninja hit symbol** is rolled, the attack is successful. Move that Batman figure's Damage Marker one space down his Power Meter.

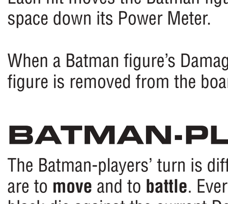


Ninja Hit Symbol

Attacking Batman Figures with the Microwave Cannon

Ra's al Ghul can attack any Batman figure adjacent to the microwave cannon. He makes **3 attacks** per round with the cannon by rolling all 3 green dice. If multiple Batman figures are adjacent to cannon, he must declare how many of his 3 attack dice he is rolling against which figures.

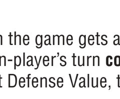
For example: if 2 Batman figures are adjacent to the cannon, Ra's could decide to roll 2 dice against one Batman figure, and 1 die against the other, or he could choose to roll all 3 dice against a single figure.



Spaces Adjacent to the Microwave Cannon

Any **Microwave Cannon hit symbol** rolled scores one hit. Each hit moves the Batman figure's Damage Marker one space down its Power Meter.

When a Batman figure's Damage Marker reaches zero, that figure is removed from the board for the rest of the game.



Microwave Cannon Hit Symbol

BATMAN-PLAYERS' TURN

The Batman-players' turn is different from Ra's al Ghul's. Their only choices are to **move** and to **battle**. Everything they do is determined by rolling the black die against the current Defense Value.

Any Batman figure that has not been eliminated from the game gets a chance to move and attack each round. An individual Batman-player's turn **continues** until he fails to roll a number **higher** than the current Defense Value, then the die passes to the next Batman player in turn.

MOVING BATMAN FIGURES

A Batman figure only moves one space at a time and must roll the **black die** for **every space he moves**. The number rolled must be **greater** than the current Defense Value to move into a new space.

BATTLE

Battling Ninjas

Whenever Batman figures move into a space adjacent to a ninja, they **must** battle that ninja. Roll the **black die**. If the number rolled is greater than the current Defense Value, that ninja is removed from the board and the Batman figure **must** move into its space. If he doesn't defeat it, that particular Batman figure's turn ends.

If more than one ninja surrounds a Batman figure, that figure must defeat all of them before he can move, and then moves into the space of the **last** ninja defeated. If he fails to defeat **all** ninjas adjacent to him, he doesn't get to move.

Destroying the Microwave Cannon

When a Batman figure reaches one of the spaces adjacent to the microwave cannon, he must roll a number greater than the current Defense Value in order to hit the cannon. For each hit, the cannon's Damage Marker moves one space down its Power Meter.
NOTE: If a Batman figure stands adjacent to **both** the microwave cannon **and** a ninja, the Batman figure must attack the ninja first. If he defeats the ninja, he must move into its space.

WINNING THE GAME

Ra's al Ghul wins if he reduces **all** the Batman figure's Power Meters to zero.

The Batman players win if they reduce the microwave cannon's Power Meter to zero.

E

8+
2-5

BATMAN BEGINS™

BATMAN™ VS. LA LIGA DE SOMBRAS JUEGO

CONTENIDO

1 tablero
4 piezas de juego de Batman
20 piezas de juego de ninja
3 dados verdes de ataque
1 dado negro de Batman
5 marcadores de daño

INTRODUCCIÓN

¡Ra's al Ghul, amo de la Liga de Sombras, ha jurado destruir Ciudad Gótica! Moviéndose velozmente en la noche, Batman parece estar en varias ubicaciones simultáneamente, confundiendo a sus enemigos con su velocidad y sigilo. Pero, ¿será eso suficiente? ¿Podrá Batman detener al ejército de ninjas de Ra's al Ghul antes de que activen su cañón microondas y causen caos total en la ciudad?

OBJETIVO

Un jugador es Ra's al Ghul y controla todos los ninjas; los otros jugadores controlan las figuras de Batman. Ambos grupos tienen diferentes objetivos:

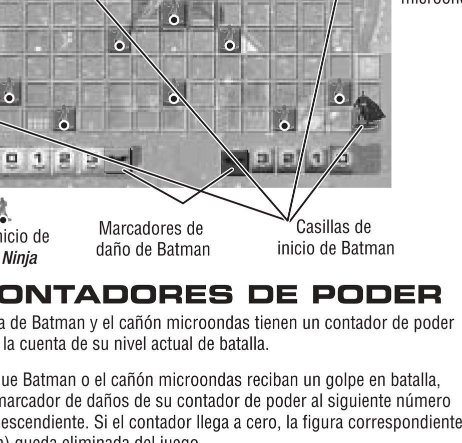
RA'S AL GHUL tiene que bajar a cero los Puntos de poder de las 4 figuras de Batman para ganar.

LOS JUGADORES DE BATMAN tienen que bajar a cero los Puntos de poder del cañón microondas para ganar. (**NOTA:** los jugadores de Batman no tienen que eliminar a todos los ninjas.)

El **Poder** representa la energía de batalla de una figura. ¡Entre más energía tengas, más fuerte serás! ¡Pero, cuidado, una vez que se te acaba la energía, quedas fuera del juego!

PREPARACIÓN

1. Decidan quién va a ser Ra's al Ghul. Los demás jugadores se dividen las figuras de Batman entre ellos. (Nota: en un juego de 4 jugadores, no será posible dividirse las figuras equitativamente; un jugador será Ra's al Ghul, otro jugador tendrá que jugar con 2 figuras de Batman y los dos jugadores restantes jugarán con una figura cada uno.)
2. Abre el tablero en el centro del área de juego.
3. Pon una pieza de juego de ninja en cada una de las casillas rojas oscuras del tablero.
4. Pon el marcador de daño del cañón microondas (el cañón) en la casilla 4 del contador de poder grande a lo largo de un lado del tablero.
5. Pon las piezas de juego de Batman en sus casillas de inicio en las esquinas del tablero. El color de la base de cada pieza de juego corresponde al color de su casilla de inicio.
6. Pon los marcadores de daño de las figuras de Batman en la casilla 4 de sus contadores de poder; el color del contador y marcador corresponde al color de la casilla de inicio de cada figura.
7. Ra's al Ghul juega con los 3 dados verdes y los jugadores de Batman juegan con el dado negro.
8. Ra's al Ghul empieza y el juego continúa en dirección horaria alrededor de la mesa



CONTADORES DE PODER

Cada figura de Batman y el cañón microondas tienen un contador de poder para llevar la cuenta de su nivel actual de batalla.

Cada vez que Batman o el cañón microondas reciban un golpe en batalla, mueve el marcador de daños de su contador de poder al siguiente número en orden descendiente. Si el contador llega a cero, la figura correspondiente (o el cañón) queda eliminada del juego.

Ra's al Ghul tiene una habilidad especial que no tienen los jugadores de Batman: puede **aumentar el nivel de poder del contador de poder de su cañón,** haciendo más difícil destruirlo. (Ver EL TURNO DE RA'S AL GHUL.)

VALOR DE DEFENSA

Al comienzo de **cada ronda,** el cañón microondas, los ninjas y todas las casillas vacías del tablero tienen un **VALOR DE DEFENSA de 2.** A los jugadores de Batman les tiene que salir un número mayor que este valor para moverse a una casilla vacía o para atacar con éxito a ninjas o el cañón microondas.

Ra's al Ghul tiene otra habilidad especial que no tienen los jugadores de Batman: puede aumentar su valor de defensa en cada turno para que a Batman le sea más difícil mover y atacar. (Ver EL TURNO DE RA'S AL GHUL.)

MOVIMIENTO GENERAL

Las piezas de juego de Batman y de ninja **no** pueden moverse diagonalmente ni compartir casillas, y **no** pueden saltar la casilla del cañón microondas.

Las piezas de juego de ninja pueden saltarse unas a otras, pero no pueden saltar las piezas de juego de Batman. Las figuras de Batman no pueden saltarse unas a otras.

¡A JUGAR!

SECUENCIA DE TURNO

Ra's al Ghul empieza cada ronda y el juego continúa en dirección horaria alrededor del tablero.

EL TURNO DE RA'S AL GHUL

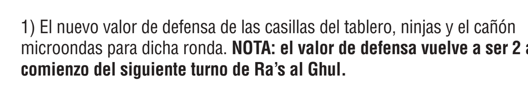
El turno de Ra's al Ghul consiste en dos pasos:

PASO 1: FASE ENERGETIZANTE. Tiene que elegir ya sea A) aumentar el contador de poder del cañón microondas o B) aumentar el valor de defensa.

PASO 2: FASE DE ATAQUE. Puede **atacar** a cualquier figura de Batman que se encuentre al lado de cualquiera de sus piezas de juego.

PASO 1. FASE ENERGETIZANTE

A. Aumentar el poder
Si elige esta opción, Ra's al Ghul tiene que tirar los **tres** dados verdes. Cualquier par de símbolos que le salga añade 1 punto al contador de poder del cañón. Mueve su marcador de daño una casilla a la izquierda. Si le salen tres iguales añade 3 puntos al contador. El poder del cañón no puede ser mayor que 10. **NOTA: Ra's al Ghul solo puede aumentar los puntos de poder del cañón si por lo menos 1 de sus ninjas sigue en el tablero.**



Símbolos en el dado verde

Si opta por aumentar el poder del cañón microondas, Ra's al Ghul no podrá mover ningún ninja durante ese turno, y el valor de defensa permanecerá en 2.

B. Aumentar el valor de defensa
Si Ra's al Ghul escoge esta opción, solo tiene que tirar **un** dado verde. El número que sale indica tres cosas:

1) El nuevo valor de defensa de las casillas del tablero, ninjas y el cañón microondas para dicha ronda. **NOTA: el valor de defensa vuelve a ser 2 al comienzo del siguiente turno de Ra's al Ghul.**

2) HASTA cuántos ninjas pueden moverse en dicha ronda.

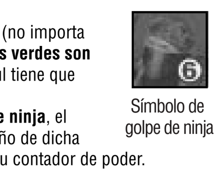
3) HASTA cuántas casillas puede mover un ninja en dicha ronda. Ra's al Ghul debe mover los ninjas al lado de las figuras de Batman para atacarlas. (**NOTA:** Ra's al Ghul puede optar por no mover NINGÚN ninja.)

Ejemplo: A Ra's al Ghul le sale un 4. Durante dicha ronda, cada ninja, casilla de tablero y cañón microondas tienen un valor de defensa de 4. Además, Ra's al Ghul puede mover hasta 4 diferentes ninjas hasta 4 casillas cada uno. Al comienzo del **siguiente** turno de Ra's al Ghul, el valor de defensa vuelve a ser 2.

Después de que quedan eliminados todos los ninjas de Ra's al Ghul, **solo** puede elegir esta opción: **tiene** que aumentar el valor de defensa al comienzo de cada ronda.

PASO 2. FASE DE ATAQUE

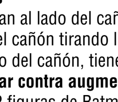
Después de aumentar ya sea el poder del cañón o el valor de defensa, Ra's al Ghul puede atacar a cualquier figura de Batman que esté al lado de un ninja o a la casilla del cañón microondas. **NOTA:** las casillas diagonales *no* cuentan como casillas adjuntas.



Pueden atacar solo las casillas adjuntas

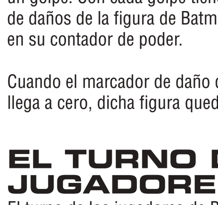
Atacar figuras de Batman con ninjas
Un ninja puede atacar una vez contra **cada** figura de Batman que se encuentre a su lado; de modo que puede llevar a cabo varios ataques durante un turno.

Tira un dado verde por cada ataque de ninja (no importa qué dado verde tires, ya que **todos los dados verdes son iguales**). Antes de tirar un dado, Ra's al Ghul tiene que declarar a qué figura Batman va a atacar. Si le sale el **símbolo de golpe de ninja**, el ataque es exitoso. Mueve el marcador de daño de dicha figura de Batman una casilla para abajo en su contador de poder.



Símbolo de golpe de ninja

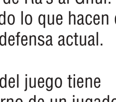
Atacar figuras de Batman con el cañón microondas
Ra's al Ghul puede atacar a cualquier figura de Batman al lado del cañón microondas. Lleva a cabo **3 ataques** por ronda con el cañón tirando los 3 dados verdes. Si hay varias figuras de Batman al lado del cañón, tiene que **declarar cuántos de sus 3 dados de ataque va a tirar contra augmenter la valeur de défense** qué figuras. Por ejemplo: si hay 2 figuras de Batman al lado del cañón, Ra's puede optar por tirar 2 dados contra una figura de Batman y 1 dado contra la otra, o bien puede tirar los 3 dados contra una sola figura.



Casillas al lado del cañón microondas

Todo **símbolo de golpe de cañón microondas** equivale a un golpe. Con cada golpe tienes que mover el marcador de daños de la figura de Batman una casilla para abajo en su contador de poder.

Cuando el marcador de daño de una figura de Batman llega a cero, dicha figura queda eliminada del juego.



Símbolo de golpe de cañón microondas

EL TURNO DE LOS JUGADORES DE BATMAN

El turno de los jugadores de Batman es diferente al de Ra's al Ghul. Sus únicas opciones son **mover** y **entrar en batalla**. Todo lo que hacen depende de lo que salga en el dado negro contra el valor de defensa actual.

Toda figura de Batman que no haya sido eliminada del juego tiene oportunidad de mover y atacar en cada ronda. El turno de un jugador de Batman **continúa** hasta que tire un número **menor** que el valor de defensa actual, tras lo cual le toca tirar el dado negro al siguiente jugador de Batman.

MOVER FIGURAS DE BATMAN

Una figura de Batman solo se mueve una casilla a la vez y tiene que tirar el **dado negro** por **cada casilla que se mueva**. Para mover a una nueva casilla, el número que le salga tiene que ser **mayor** que el valor de defensa actual.

BATALLA

Entrar en batalla contra ninjas
Cada vez que una figura de Batman cae en una casilla al lado de un ninja, **tiene** que luchar contra dicho ninja. Tira el **dado negro**. Si te sale un número mayor que el valor de defensa actual, dicho ninja queda eliminado del tablero y la figura de Batman **tiene** que moverse a la casilla del ninja. Si no lo derrota, acaba el turno de dicha figura de Batman.

Si dos o más ninjas rodean a una figura de Batman, dicha figura tiene que derrotar a todos los ninjas para poder mover y, luego, pasa a la casilla del **último** ninja derrotado. Si no logra derrotar a **todos** los ninjas a su lado, no le toca mover.

Destruir el cañón microondas
Cuando una figura de Batman llega a una de las casillas al lado del cañón microondas, tiene que salirle un número mayor que el valor de defensa actual para darle al cañón. Por cada golpe, el marcador de daño del cañón se mueve una casilla para abajo en su contador de poder.

NOTA: si una figura de Batman se encuentra al lado **tanto** del cañón microondas como de un ninja, la figura de Batman tiene que atacar primero al ninja. Si derrota al ninja, tiene que pasar a ocupar su casilla.

PARA GANAR EL JUEGO

Ra's al Ghul gana si baja a cero los contadores de poder de **todas** las figuras de Batman.

Los jugadores de Batman ganan si bajan a cero el contador de poder del cañón microondas.

FR

8+
2-5

BATMAN BEGINS™

JEU SHADOW ASSAULT™

CONTENU

1 planche de jeu
4 pions Batman
20 pions ninja
3 dés verts
1 dé noir
5 marqueurs de dommage

INTRODUCTION

Ra's al Ghul, le maître de la ligue des fantômes, a juré de détruire la ville de Gotham! Dans la nuit, Batman semble se trouver à plusieurs endroits en même temps, troublant ses ennemis par sa vitesse et sa grande capacité à se dissimuler. Mais cela suffira-t-il? Batman est-il capable d'arrêter l'armée de ninjas de Ra's al Ghul avant que ce dernier n'active le canon à micro-ondes qui anéantira la ville?

BUT DU JEU

Un joueur tient le rôle de Ra's al Ghul et contrôle toutes les figurines ninja; les autres joueurs tiennent les rôles des figurines Batman. Les deux équipes ont des objectifs différents :

RA'S AL GHUL doit réduire à zéro les points de puissance des quatre figurines Batman.

LES JOUEURS BATMAN doivent réduire à zéro les points de puissance du canon à micro-ondes. (REMARQUE : Les joueurs qui tiennent le rôle des Batman ne doivent pas nécessairement éliminer tous les ninjas.)

La **puissance** représente la force d'énergie d'une figurine. Plus un joueur en a, plus sa figurine est forte! Mais il faut être vigilant, quand une figurine n'a plus de puissance, elle est éliminée de la partie!

PRÉPARATION

1. Les joueurs doivent décider qui tiendra le rôle de Ra's al Ghul. Les autres joueurs doivent se partager également les figurines Batman. (Remarque : Dans une partie à quatre joueurs, il sera impossible de répartir également toutes les figurines – dans ce cas, un joueur jouera le rôle de Ra's al Ghul, un autre, celui de deux Batman et les deux autres joueurs tiendront le rôle d'un Batman chacun.)
2. Placez la planche de jeu au milieu de la zone de jeu.
3. Placez une figurine ninja sur chaque case rouge foncé de la planche de jeu.
4. Placez le marqueur de dommage du canon à micro-ondes (le canon) sur la case "4" du gros compteur de puissance situé sur le côté de la planche de jeu.
5. Placez les pions Batman sur leur case de départ située dans les coins de la planche de jeu. La couleur de la base de chaque pion correspond à la couleur d'une case de départ.
6. Placez les marqueurs de dommage des figurines Batman sur les cases "4" de leur compteur de puissance; la couleur du compteur et du marqueur correspond à la couleur de la case de départ des figurines.
7. Donnez au joueur qui joue le rôle de Ra's al Ghul les trois dés verts et donnez le dé noir aux joueurs qui tiennent les rôles des Batman.
8. Le joueur qui joue Ra's al Ghul commence et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMPTEURS DE PUISSANCE

Chaque figurine Batman et le canon à micro-ondes ont un compteur de puissance pour garder le compte de leur niveau de combat actuel.

Chaque fois qu'une figurine Batman ou que le canon à micro-ondes est touché lors d'un combat, il faut déplacer le marqueur de dommage de leur compteur de puissance sur la valeur inférieure adjacente. Si la valeur zéro est atteinte, la figurine correspondante (ou le canon) est éliminé de la partie.

Ra's al Ghul possède une habileté spéciale que les figurines Batman n'ont pas – il peut **augmenter le niveau du compteur de puissance de son canon**, le rendant ainsi plus difficile à détruire. (se référer au tour de jeu de RA'S AL GHUL'S)

VALEUR DE DÉFENSE

Au début de **chaque tour de jeu**, le canon à micro-ondes, les ninjas et toutes les cases libres ont une **VALEUR DE DÉFENSE de 2.** Les joueurs Batman doivent obtenir au dé un chiffre plus élevé que cette valeur pour se déplacer sur une case vide ou pour gagner un combat contre des ninjas ou contre le canon à micro-ondes.

Ra's al Ghu possède également un autre pouvoir que n'ont pas les Batman – il peut **augmenter cette valeur défense** à chaque tour de jeu pour faire en sorte qu'il soit plus difficile pour les figurines Batman de se déplacer et d'attaquer. (se référer au tour de jeu de RA'S AL GHUL'S)

DÉPLACEMENTS GÉNÉRAUX

Les pions Batman et ninja **ne peuvent se** déplacer en diagonale ou partager la même case **et ils ne peuvent** passer par-dessus la case occupée par le canon à micro-ondes.

Les pions ninja peuvent passer à travers d'autres pions ninja, mais ils ne peuvent passer à travers des pions Batman. Les figurines Batman ne peuvent passer à travers d'autres figurines Batman.

JOUONS!

TOUR DE JEU

C'est toujours la figurine Ra's al Ghul qui commence un tour de jeu. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la planche de jeu.

TOUR DE JEU DE RA'S AL GHUL'S

Le tour de jeu de Ra's al Ghul's comprend deux étapes:

ÉTAPE 1 – PHASE PUISSANCE. Le joueur qui joue le rôle de Ra's al Ghul doit faire un choix entre **A) augmenter la valeur du compteur de puissance du canon à micro-ondes** ou **B) augmenter la valeur de défense.**

ÉTAPE 2 – PHASE ATTAQUE. Il peut **attaquer** n'importe quelle figurine Batman qui se trouve sur une case adjacente à celle qu'occupe un de ses pions.

ÉTAPE 1 PHASE PUISSANCE.

A. Augmenter la puissance
Si le joueur qui tient le rôle de Ra's al Ghul choisit cette option, il doit lancer les trois dés verts. Toute paire de symbole obtenu permet d'ajouter un point au compteur de puissance du canon – le joueur doit déplacer son marqueur de dommage d'une case vers la gauche. S'il obtient le même symbole aux trois