

INSTRUCTION SHEET
SPECIFICATIONS

Toy: Gotham City Mystery

Toy No.: B4827

Part No.: B4827-0720

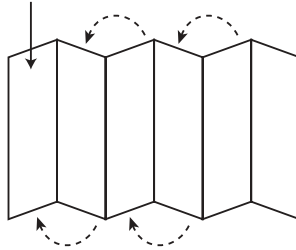
Trim Size: 21.5"W x 11" H

Folded Size: 5.5"W x 11" H

colors: one

Colors: Black

ENGLISH



This Page Does Not Print

	8+
	2-5

Gotham City Mystery™ Game

Contents:

- 1-Gameboard
- 10 Villain Mission Cards
- 17 Hero/Villain Command Cards
- 4 Hero movers (Batman®, Robin®, Nightwing® and Batgirl®)



5 Minion movers



- 36 Item cards
- 1 die
- 1 Bat-computer
- Instruction Booklet

Object of the Game:

For the Villain: Collect the ten items you need to carry out your plan against Gotham City and escape the city before Batman discovers who you are.

For the Heroes: Discover the identity of the Villain behind the thefts in Gotham City before they escape.

Set Up:

1. Open the game board in the centre of the playing area.
2. Place the four Heroes on the spaces with the Batman symbols at the four corners of the board.
3. Place the five Minions on the purple manhole covers.
4. Separate the Hero and Villain cards into two different piles. The Villain Command cards are red and the Hero Command cards are blue.
5. Separate the item cards by building and place them into the twelve slots in the game tray.
6. Choose who will play the Heroes and who will play the Villain.

Playing with Less than 5

While the optimum number of players is five you may still have a great game with four, three or two. Since one player always plays the Villain, a game with less than five players only affects the Hero side.

4 Players—One player plays two Heroes or the players may take turns moving the extra Hero.

3 Players—Two players control two Heroes.

2 Players—The Hero player rolls once for all four Heroes.

Villain Mission Cards

Each Villain Mission card pictures one of Batman's greatest foes. These cards also list ten items and their locations in Gotham City. These are the items each Villain needs to collect in order to destroy Gotham City. The Villains are:

Joker	Ra's Al Ghul	Riddler	Mr. Freeze	Scarecrow
Penguin	Catwoman	Harley Quinn	Two-Face	Poison Ivy

Hero and Villain Command Cards

These cards give the Heroes and Villains special tools and abilities to help them combat or perpetrate evil. Only one Hero or Minion may play a card per turn. After a card has been played, place it face up to start a discard pile. Cards can only be used once per game. You may draw one new Hero or Villain Command card per turn.

Hero Cards:

Rooftop Jumping—This card allows one Hero to move twice his or her roll.



Re-roll—This card allows you to re-roll the die once. You must take the result of the roll even if it is lower than your first roll.



Batwing—This card allows you to fly from where you are to any building in Gotham City. Only one Hero at a time may use this card.



Interrogation—This card allows one Minion, of your choice, without an item to be placed in the Police Station for one turn.



Batmobile—Allows one hero to move in a straight line along any street until the street ends or you've captured a minion.



Villain Cards:

Re-Roll—This card allows you to re-roll the die once. You must take the result of the roll even if it is lower than your first roll.



Jetpack—This card allows one Minion to move twice his roll.



Set Off Alarm—This card allows the Villain to send one Hero to the building of the Villain's choice.



Smoke Bomb—When this card is played, a captured Minion does not have to show the Hero the stolen item he is carrying.



Hostage—This card allows a Villain to place one Hero in Crime Alley. The captured Hero must remain in Crime Alley until another Hero rescues him by entering Crime Alley and remaining there for one turn.



Playing the Game

The Basics:

1. One player plays the Villain—the remaining player(s) are the Heroes. The Villain moves first followed by Batman, Robin, Batgirl and Nightwing.
2. Before the game starts, Hero or Villain cards are drawn according to the number of players in the game. Example: If there are three players in the game, the Heroes each draw one card and the Villain draws two because there are two players against him.

Once the game begins the Villain and Heroes draw one card at the beginning of every turn.

3. Roll the die and move up to that number of spaces. Although you do not have to move your full roll you must move at least one space. You do not have to roll the exact number to enter a building or capture a Minion.
4. Minions are captured when a Hero moves onto the Minions space. When a Minion is in a building, a Hero must only enter the building to capture the Minion. Capturing a minion's ends the Hero's turn.
5. Enter the buildings at the spaces marked with arrows.
6. All Minions move on one die roll. Example: If the Villain rolls a six, all the Minions move up to six spaces.
7. Heroes move in this order Batman®, Robin®, Batgirl® and Nightwing®.
8. A Minion may move through a Hero without being captured and a Hero may move through a Minion without capturing him.
9. Playing a Hero or Villain card does not count as your move. Example: If you play the Batwing® card, you may fly to your chosen destination and still move the number of spaces that you rolled.

As the Villain:

1. Without letting the other players see, choose which foe of Batman® you wish to play. You may choose one from the following Villain Mission cards:

Joker	Ra's Al Ghul	Riddler	Mr. Freeze	Scarecrow
Penguin	Catwoman	Harley Quinn	Two-Face	Poison Ivy

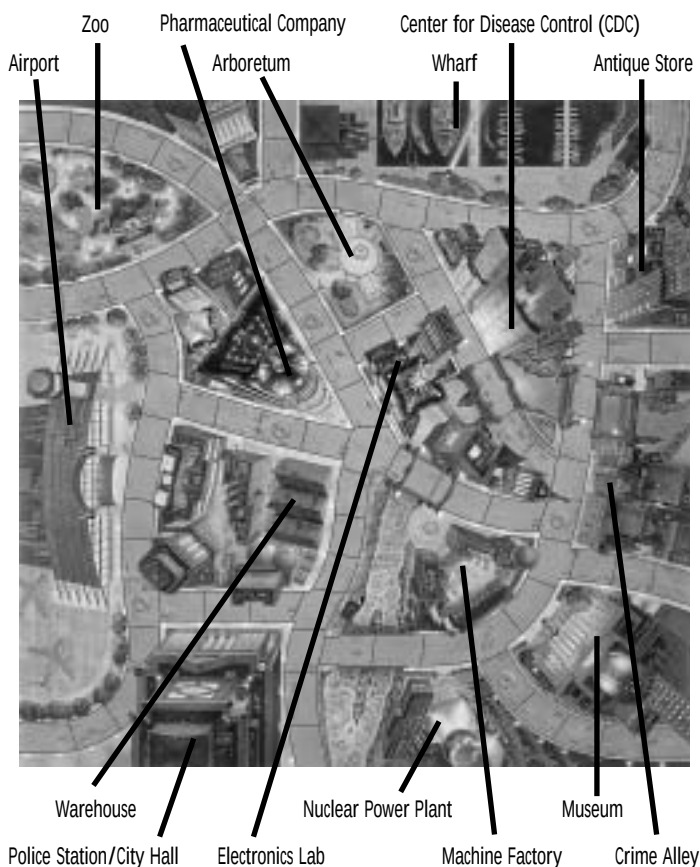
Place the remaining Villain Mission cards face down.

2. The Villain you have chosen needs to collect ten items to initiate the evil scheme. The items he needs to collect and their locations are shown on the Mission card. It's your Minions' job to spread throughout Gotham City™ and return with these items.

YOU MAY GO INTO ANY BUILDING, BUT IF THE BUILDING DOES NOT CONTAIN ITEMS FROM YOUR VILLAIN MISSION CARD, YOU MAY ONLY TAKE A RED HERRING CARD.

A RED HERRING CARD IS AN EMPTY BOX.

Gotham City® Locations



- Once a Minion enters a building, they may take 1 item and place it in their backpack. Minions may only carry one item in their backpack at a time. **Note: The game tray has five "backpack" slots that correspond to the number of the Minion. When a Minion steals an item, the item is placed into that Minion's slot. If a Minion travels off the board without being captured, the Villain removes the item from the backpack slot. If the Minion is captured, the Hero removes the item from the backpack slot.**
- Move the Minions in order 1,2,3,4,5.
- If a Minion can exit the board with an item before you are caught, Batman will lose a valuable clue to your identity. If a Hero catches a Minion and takes their item it is still considered "collected" and can be checked off your list.
- A Minion may exit the board anywhere a road leaves the board. When a Minion exits the board however, his turn is over. Minions do not have to re-enter the board at the same place they exit.
- Minions may not take items that are not on their Villain's list. They may however, take a red herring card from a building to throw the Heroes off. **Note: The red herring cards show an empty box.**
- Minions may travel through the sewers by landing on a space with a manhole cover. They may exit the sewers on any other space that has a manhole cover. Simply standing on a manhole cover does not mean you are in the sewer and thus protected from the Heroes. **Note: Moving from one manhole cover to the next counts as one space. You may continue your move when you exit the sewer.**

Winning as the Villain:

As the Villain you must collect all ten items that are on your card. If you can collect these items before the Heroes discover your identity, you win the game.

As the Heroes:

- Each player draws a Hero Command card. These cards may be played on your turn to increase your chances of defeating the Villain's dastardly plan. The Heroes are:
Batman® Robin® Batgirl® Nightwing®
- Each Hero rolls the die and moves the appropriate number of spaces.
- If a Hero captures a Minion with an item before the Minion exits the board, the Hero may see the item that was stolen. Each item is a clue to the identity of the Villain.

- An item captured from a Minion may be placed into the Bat-computer® for analysis. If the item corresponds with a particular Villain it will show up yellow in that Villain's slot. If the item shows black in a Villain slot that Villain may be eliminated as a suspect. **Note: Some of the items are associated with more than one Villain. Make sure you have eliminated all suspects before guessing the identity of the Villain.**



- The Heroes may guess the identity of the Villain at any time after catching a Minion but they only get one guess. Guess wrong and the good guys lose. **Note: This is a collective guess—each hero does not get a guess.**

Winning as the Heroes:

If the Heroes can reveal the Villain's identity before the Villain's Minions collect the ten items and exit the board, the Heroes win. **Note: A Hero must capture a Minion before they guess the identity of the Villain.**

Notes from the Batcave

The entry to each building is marked with an arrow.

A Minion may move through a Hero without being captured. A Hero may move through a Minion without capturing him.

U.S.A. CONSUMER INFORMATION	
INFORMACIÓN PARA EL CONSUMIDOR EN LOS E.U.A.	
Call us toll-free 1(800) 524-TOYS or write with any comments or questions about our products or service. Monday through Friday, 8:00 a.m. - 6:00 p.m. Eastern Time.	
Outside U.S.A., see telephone directory for Mattel listing.	
Consumer Relations, Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A.	
Llámenos gratis al 1(800) 524-8697 o escribanos con cualquier pregunta o comentario sobre nuestros productos o servicio. De lunes a viernes de 8:00 a.m. a 6:00 p.m. hora del Este. Fuera de los E.U.A., consulte una guía telefónica para el listado de Mattel.	
Atención al cliente, Mattel, Inc. 333 Continental Blvd. El Segundo, CA 90245 E.U.A.	
CANADIAN CONSUMER INFORMATION	
SERVICE À LA CLIENTÈLE CANADIENNE	
IN CANADA YOU MAY CALL US FREE AT 1-800-665-MATTEL (6288) Monday - Friday, 8:00 a.m. - 5:00 p.m. EST.	
Mattel Canada Inc., Consumer Service, 6155 Freemont Blvd., Mississauga, Ontario L5R 3W2	
QUESTIONS OU COMMENTAIRES? COMPOSEZ, SANS FRAIS, LE 1-800-665-MATTEL (6288) du lundi au vendredi, de 8 h à 17 h (HNE). Service à la clientèle de Mattel Canada Inc., 6155 boul. Freemont, Mississauga, Ontario L5R 3W2	
 	
CONFORMS TO THE SAFETY REQUIREMENTS OF ASTM F963. CONFORME AUX NORMES DE SÉCURITÉ. CUMPLE CON TODAS LAS NORMAS DE SEGURIDAD.	

© 2003 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

© 2003 Mattel, Inc. Tous droits réservés.

BATMAN, DC BULLET logo and all related characters, likenesses and elements are trademarks of and © DC Comics. (s03)

BATMAN, le logo de balle de DC et tous les personnages et éléments afférents sont des marques et des copyrights de DC Comics.

Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288.

Mattel U.K. Ltd., Yarwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303.

Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 ou www.allmattel.com. Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona. N.I.F. A08-842809. Mattel Portugal, Lda., Av. da República No. 90-96, Fracção 5, 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 P.J. Tel: 03-78803817, Fax: 03-78803867. Mattel, Inc., 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: 54-49-41-00. Mattel Chile, S.A., Avenida América 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., Curupayti 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Mattel do Brasil Ltda - CNPJ: 54.558.002/0001-20 - Rua Jaceru, 151 CEP: 04705-000 São Paulo. Atendimento ao Consumidor: SAC 0800550780.



B4827-0720



	8+
	2-5

Misterio en Ciudad Gótica

Contenido:

- 1 tablero
- 10 cartas de misión de villano
- 17 cartas de comando de héroe/villano
- 4 fichas de héroes (Batman®, Robin®, Ala Nocturna y Batichica)



5 fichas de secuaz



- 36 cartas de objeto
- 1 dado
- 1 baticomputadora
- Instrucciones

Objetivo del juego:

Para el villano: juntar los diez objetos necesarios para llevar a cabo tu plan contra Ciudad Gótica y escaparte de la ciudad antes de que Batman descubra quién eres.

Para los héroes: descubrir la identidad del villano responsable de los robos en Ciudad Gótica antes de que se escapen.

Preparación:

1. Abre el tablero en el centro del área de juego.
2. Pon a los cuatro héroes en los espacios con los símbolos de Batman en las cuatro esquinas del tablero.
3. Pon a los cinco secuaces en las tapas de alcantarilla moradas.
4. Separa las cartas de héroe y de villano en dos pilas separadas. Las cartas de comando de villano son rojas y las de héroe son azules.
5. Separa las cartas de objetos por edificio y ponlas en las doce ranuras en la bandeja del juego.
6. Decidan quién va a jugar el papel de los héroes y quién será el villano.

Jugar con menos de 5 jugadores

Mientras que la cantidad óptima de jugadores es cinco, de todos modos se pueden divertir mucho entre cuatro, tres o dos jugadores. Ya que el villano siempre es representado por un jugador, un juego con menos de cinco jugadores sólo afecta al lado de los héroes.

4 jugadores- Un jugador juega dos héroes o los jugadores se pueden turnar moviendo al héroe adicional.

3 jugadores- Dos jugadores controlan a dos héroes.

2 jugadores- El jugador del héroe tira el dado una vez para los cuatro héroes.

Cartas de misión de villano

Cada carta de misión de villano muestra a uno de los máximos archenemigos de Batman. Las cartas también incluyen diez objetos y en qué parte de Ciudad Gótica se encuentran. Estos son los objetos que cada villano tiene que juntar para destruir Ciudad Gótica. Los villanos son:

Guasón	Ra's Al Ghul	Acertijo	Sr. Frío	Espantapájaros
Pinguino	Gatúbela	Harley Quinn	Dos Caras	Hiedra Venenosa

Cartas de comando de héroe y villano

Estas cartas les dan a los héroes y villanos herramientas y habilidades especiales para ayudarlos a combatir o hacer el mal. Sólo un héroe o secuaz puede jugar una carta por

turno. Después de jugar una carta, ponla cara arriba para empezar una pila para descartar. Las cartas sólo se pueden usar una vez por juego. Puedes robar una nueva carta de comando de héroe o villano por turno.

Cartas de héroe:

Salto del techo- Esta carta permite a un héroe avanzar el doble de espacios que salga en el dado.



Vuelve a tirar- Esta carta te permite tirar el dado una vez más. Tienes que mover la cantidad que salga en el dado, aunque sea menos de lo que te salió primero.



Batiala- Esta carta te permite volar desde dondequiera que estés a cualquier edificio en Ciudad Gótica. Esta carta sólo la puede usar un jugador a la vez.



Interrogatorio- Esta carta permite trasladar a un secuaz de tu elección sin objeto a la estación de policía por un turno.



Batimóvil- Esta carta permite a un héroe moverse en línea recta a lo largo de cualquier calle hasta que se acabe la calle o capture un secuaz.



Cartas de villano:

Vuelve a tirar- Esta carta te permite tirar el dado una vez más. Tienes que mover la cantidad que salga en el dado, aunque sea menos de lo que te salió primero.



Propulsión- Esta carta permite al secuaz avanzar el doble de espacios que salga en el dado.



Activar alarma- Esta carta permite al villano enviar a un héroe al edificio de elección del villano.



Bomba humeante- Cuando se juega esta carta, el secuaz capturado no tiene que enseñarle al héroe el objeto robado que lleva consigo.



Rehén- Esta carta permite a un villano trasladar a un héroe al Callejón del Crimen. El héroe capturado permanece en el Callejón del Crimen hasta que otro héroe lo rescata entrando al Callejón del Crimen y permaneciendo ahí por un turno.



Jugar el juego

Pasos básicos:

1. Un jugador juega el papel de villano y los demás son héroes. El villano mueve primero, seguido de Batman, Robin, Batichica y Ala Nocturna.
2. Antes de que empiece el juego, se roban cartas de villano y de héroe según la cantidad de jugadores oponentes en el juego. Por ejemplo, si hay tres jugadores, cada uno de los héroes roba una carta y el villano roba dos cartas porque son dos jugadores contra él.

Después de que empieza el juego, el villano y los héroes roban una carta al comienzo de cada turno.

3. Tira el dado y mueve tu ficha los espacios que quieras **sin pasarte** del número que te salió. Tienes que mover tu ficha por lo menos un espacio. No te tiene que salir un número exacto para entrar a un edificio o capturar a un secuaz.
4. Los secuaces son capturados cuando un héroe se mueve al espacio del secuaz. Si el secuaz está en un edificio, lo único que tiene que hacer el héroe es entrar al edificio para capturar al secuaz. Con la captura del secuaz se acaba el turno del héroe.
5. Entra a los edificios por los espacios marcados con flechas.
6. Todos los secuaces se mueven al mismo tiempo. Por ejemplo, si al villano le sale un seis, todos los secuaces se mueven de seis espacios para abajo.
7. Los héroes se mueven en este orden: Batman®, Robin®, Batichica y Ala Nocturna.
8. Un secuaz puede pasar por un héroe sin ser capturado y un héroe puede pasar por un secuaz sin capturarlo.
9. Jugar una carta de héroe o villano no cuenta como tu movida. Por ejemplo, si bajas la carta de Batiala, puedes volar a tu destino elegido y, además, mover la cantidad de espacios que te salió en el dado.

Como villano:

1. Sin dejar que los demás jugadores vean, escoge cuál de los enemigos de Batman® quieres ser. Puedes escoger una de las siguientes cartas de misión de villano:

Guasón	Ra's Al Ghul	Acertijo	Sr. Frío	Espantapájaros
Pinguino	Gatúbela	Harley Quinn	Dos Caras	Hiedra Venenosa

Pon las cartas de misión de villano restantes cara abajo.

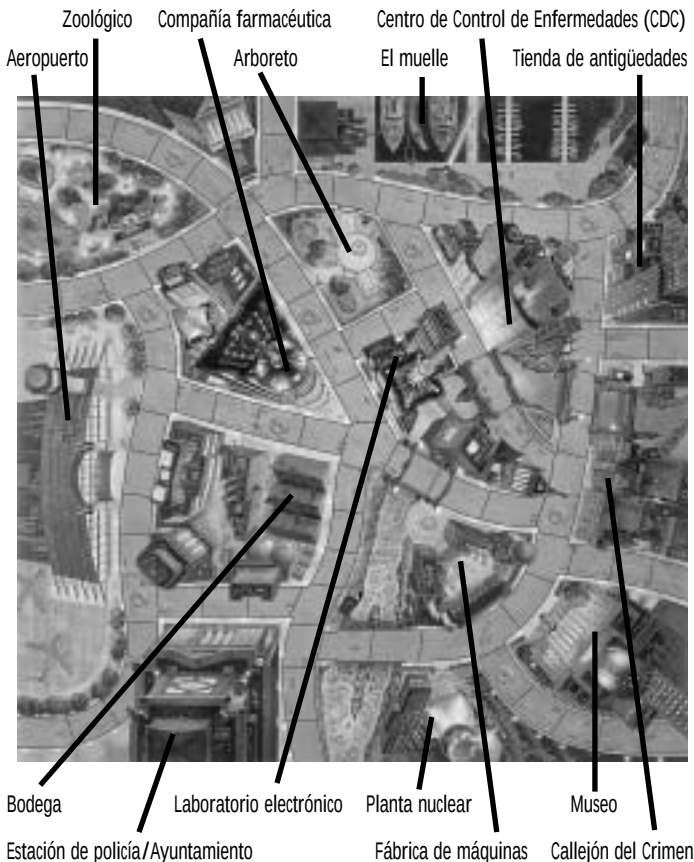
- El villano que escogiste tiene que juntar diez objetos para iniciar su plan malévolo. Los objetos necesarios y dónde se encuentran aparecen en las cartas de misión. Es trabajo de tus secuaces ocupar puntos clave por toda la Ciudad Gótica y regresar con estos objetos.

PUEDES ENTRAR A CUALQUIER EDIFICIO, PERO SI EL EDIFICIO NO CONTIENE OBJETOS DE TU CARTA DE MISIÓN DE VILLANO, SÓLO PUEDES ROBAR UNA CARTA DE PISTA FALSA.

UNA CARTA DE PISTA FALSA ES UNA CAJA VACÍA

- Después de que un secuaz entra a un edificio, puede tomar 1 objeto y ponerlo en su mochila. Los secuaces sólo pueden llevar un objeto a la vez en su mochila.

Localizaciones de Ciudad Gótica



Nota: La bandeja del juego tiene cinco ranuras de “mochila” que corresponden al número del secuaz. Después de que un secuaz se roba un objeto, el objeto pasa a la ranura de dicho secuaz. Si el secuaz logra salir del tablero sin ser capturado, el villano quita el objeto. Si el secuaz es capturado, el héroe quita el objeto.

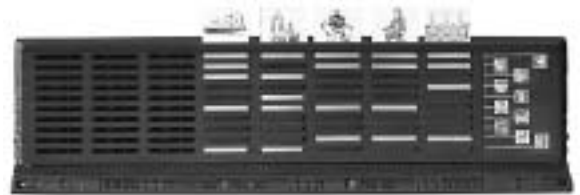
- Mueve a los secuaces en orden 1, 2, 3, 4, 5.
- Si llegas a escapar del tablero con un objeto antes de ser capturado, Batman perderá una valiosa pista en cuanto a tu identidad. Si un héroe captura a un secuaz y se lleva su objeto, de todos modos se considera “robado” y lo puedes marcar en tu lista.
- Un secuaz puede salir del tablero por cualquier camino que salga del tablero. Cuando un secuaz sale del tablero, su turno se acaba. Los secuaces no tienen que volver a entrar al juego en el mismo lugar donde salieron.
- Los secuaces no pueden tomar objetos que no están en la lista del villano. Lo que sí pueden hacer es tomar una carta de pista falsa de un edificio para confundir a los héroes. **Nota:** Lo que aparece en las cartas de pista falsa es una caja vacía.
- Los secuaces pueden viajar por las alcantarillas cayendo en un espacio con una tapa de boca de alcantarilla. Pueden salir de las alcantarillas cayendo en cualquier otro espacio de boca de alcantarilla. Simplemente estar sobre una boca de alcantarilla no significa que estás en la alcantarilla a salvo de los héroes. **Nota:** Mover de una tapa de boca de alcantarilla a otra cuenta como un espacio. Puedes seguir moviendo después de salir de las alcantarillas.

Ganar como el villano:

Como villano tienes que juntar los diez objetos que están en tu carta. Si puedes juntar estos objetos antes de que los héroes descubran tu identidad, ganas el juego.

Como héroe:

- Cada héroe roba una carta de comando de héroe. Estas cartas se pueden usar en tu turno para aumentar tus probabilidades de acabar con el malévolo plan del villano. Los héroes son:
Batman® Robin® Batichica Ala Nocturna
- Cada héroe tira el dado y mueve su ficha la cantidad de espacios correspondiente.
- Si un héroe captura a un secuaz con un objeto antes de que el secuaz salga del tablero, el héroe puede ver el objeto robado. Cada objeto es una pista para descubrir la identidad del villano.
- El objeto capturado de un secuaz se puede registrar en la baticomputadora para ser analizado. Si el objeto corresponde a un villano en particular, saldrá en amarillo en la ranura de dicho villano. Si el objeto sale en negro en la ranura de un villano, dicho villano puede ser descartado como sospechoso. **Nota:** Algunos objetos están asociados con más de un villano. Cérciorate de eliminar a todos los sospechosos antes de tratar de adivinar la identidad del villano.



- Los héroes pueden tratar de adivinar la identidad del villano en cualquier momento después de atrapar a un secuaz, pero sólo tienen una oportunidad. Si no adivinan correctamente, los héroes pierden. **Nota:** Entre todos los héroes tienen una sola oportunidad de adivinar.

Ganar como héroe:

Si los héroes descubren la identidad del villano antes de que los secuaces del villano junten los diez objetos y salgan del tablero, los héroes ganan. **Nota:** Un héroe tiene que capturar a un secuaz antes de tratar de adivinar la identidad del villano.

Notas de la Baticueva

La entrada a cada edificio está marcada con una flecha.

Un secuaz puede pasar por un héroe sin ser capturado y un héroe puede pasar por un secuaz sin capturarlo.

	8+
	2-5

Gotham City Mystery™ Jeu

Contenu

- 1 planche de jeu
- 10 cartes mission pour méchant
- 17 cartes Action héros/méchant
- 4 pions héros (Batman®, Robin®, Nightwing® et Batgirl®)



5 pions serveurs



- 36 cartes ressources
- 1 dé
- 1 Bat-Ordinateur
- Livret d'instructions

But du jeu

Pour le méchant : Récupérer les 10 ressources dont il a besoin pour mener à bien son projet de destruction de Gotham City et s'échapper de la ville avant que Batman ne découvre qui il est.

Pour les héros : Découvrir l'identité du méchant responsable des vols ayant lieu à Gotham City avant qu'il ne s'échappe.

Préparation

- Ouvrez la planche de jeu et placez-la au centre de la surface de jeu.
- Placez les quatre héros sur les cases portant les symboles de Batman aux quatre coins du jeu.
- Placez les 5 serveurs sur les bouches d'égout mauves.
- Divisez les cartes héros et les cartes méchant en deux piles différentes. Les cartes Action méchant sont rouges et les cartes Action héros sont bleues.
- Répartissez les cartes ressources par bâtiment et placez-les dans les 12 fentes du plateau du jeu.
- Choisissez qui va jouer les héros et qui va jouer le méchant.

Jeu à moins de 5 joueurs

Bien que le nombre optimal de joueurs soit 5, vous vous amusez quand même beaucoup en jouant à 4, à 3 ou à 2. Comme un seul joueur fait le méchant, il n'y a de changements que pour les héros si vous êtes moins de 5 joueurs.

4 joueurs – Un joueur héros peut prendre le rôle de deux héros, ou les joueurs peuvent se relayer pour déplacer le héros en trop.

3 joueurs – Les 2 joueurs héros s'occupent chacun de 2 héros.

2 joueurs – Le joueur héros fait rouler le dé une fois pour les 4 héros.

Cartes mission pour méchant

Chacune des cartes mission pour méchant représente l'un des ennemis jurés de Batman. Ces cartes portent aussi une liste de 10 ressources ainsi que les lieux où elles se trouvent à Gotham City. Les méchants devront collectionner ces ressources pour détruire Gotham City. Les méchants sont :

Joker	Ra's Al Ghul	Riddler	Mr. Freeze	Scarecrow
Penguin	Catwoman	Harley Quinn	Two-Face	Poison Ivy

Cartes Action héros et méchant

Ces cartes donnent aux héros et aux méchants des outils et des pouvoirs spéciaux qui les aident à combattre le mal ou à le perpétrer. Un seul héros ou un seul serveur peut jouer une carte par tour. Une fois la carte utilisée, placez-la face vers le haut pour former l'écart.

Ces cartes ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par partie. À chaque tour, vous pouvez piger une nouvelle carte Action héros ou méchant.

Cartes héros

Saut de toit en toit – Cette carte permet à un héros de se déplacer du double du nombre de cases indiqué par le dé.



Deuxième lancer du dé – Cette carte permet de faire rouler le dé une seconde fois. C'est le second résultat obtenu qui compte, même s'il est inférieur au premier.



Vol – Cette carte permet de voler à n'importe quel bâtiment de Gotham City. Seulement un héros à la fois peut utiliser cette carte.



Interrogatoire – Cette carte permet aux héros de choisir un serveur qui n'a pas de ressource et de le placer au commissariat de police pour un tour.



Batmobile – Permet à un héros de se déplacer en ligne droite sur une rue et jusqu'au bout de cette rue, ou jusqu'à ce qu'il ait capturé un serveur.



Cartes méchant

Deuxième lancer du dé – Cette carte permet de faire rouler le dé une seconde fois. C'est le second résultat obtenu qui compte, même s'il est inférieur au premier.



Jetsac – Cette carte permet à un serveur de se déplacer du double du nombre de cases indiqué par le dé.



Alarme – Cette carte permet au méchant d'envoyer un héros dans le bâtiment qu'il choisit.



Bombe fumigène – Quand cette carte est jouée, un serveur capturé n'est pas obligé de montrer au héros la ressource qu'il a volée.



Otage – Cette carte permet au méchant de placer un héros dans Crime Alley. Ce héros doit rester dans Crime Alley jusqu'à ce qu'un autre héros vienne à son secours dans Crime Alley et y demeure pour un tour.



Le jeu

Les principes de base

- Un joueur joue le méchant, tandis que l'autre (les autres) joue(nt) les héros. Le méchant joue le premier, suivi de Batman, Robin, Batgirl et Nightwing.
- Avant de commencer la partie, les joueurs pigent leurs cartes héros ou méchant selon le nombre de joueurs. Par exemple, s'il y a 3 joueurs en tout, les héros pigent chacun une carte et le méchant en pige deux parce que deux joueurs s'opposent à lui.

Une fois la partie commencée, chacun des héros et le méchant pigent une carte au début de chaque tour.

- Faites rouler le dé et avancez votre pion du nombre de cases indiqué par le dé ou moins. Vous n'êtes pas tenu d'avancer votre pion du nombre de cases indiqué par le dé, mais vous devez l'avancer d'au moins une case. Vous n'êtes pas obligé d'obtenir exactement le chiffre nécessaire pour entrer dans un bâtiment ou capturer un serveur.
- Pour capturer un serveur, un héros doit aller sur la case du serveur. Si le serveur est dans un bâtiment, il suffit au héros d'entrer dans ce bâtiment pour le capturer. Lorsqu'un héros capture un serveur, son tour prend fin.
- Vous pouvez entrer dans les bâtiments par les cases marquées d'une flèche.
- Tous les serveurs bougent en même temps. Par exemple, si le méchant obtient un six, tous les serveurs avancent de six cases.
- Les héros avancent dans l'ordre suivant : Batman®, Robin®, Batgirl® et Nightwing®.
- Un serveur peut passer sur la même case qu'un héros sans être capturé, et un héros peut passer sur la même case qu'un serveur sans le capturer.
- Jouer une carte héros ou une carte méchant ne compte pas comme un tour. Par exemple : si vous jouez la carte Batwing®, vous pouvez aller à la destination de votre choix et avancer quand même du nombre de cases indiqué par le dé.

Le méchant

- Choisissez lequel des ennemis de Batman® vous voulez jouer sans le montrer aux autres. Vous pouvez choisir l'une des cartes mission pour méchant suivantes :

Joker	Ra's Al Ghul	Riddler	Mr. Freeze	Scarecrow
Penguin	Catwoman	Harley Quinn	Two-Face	Poison Ivy

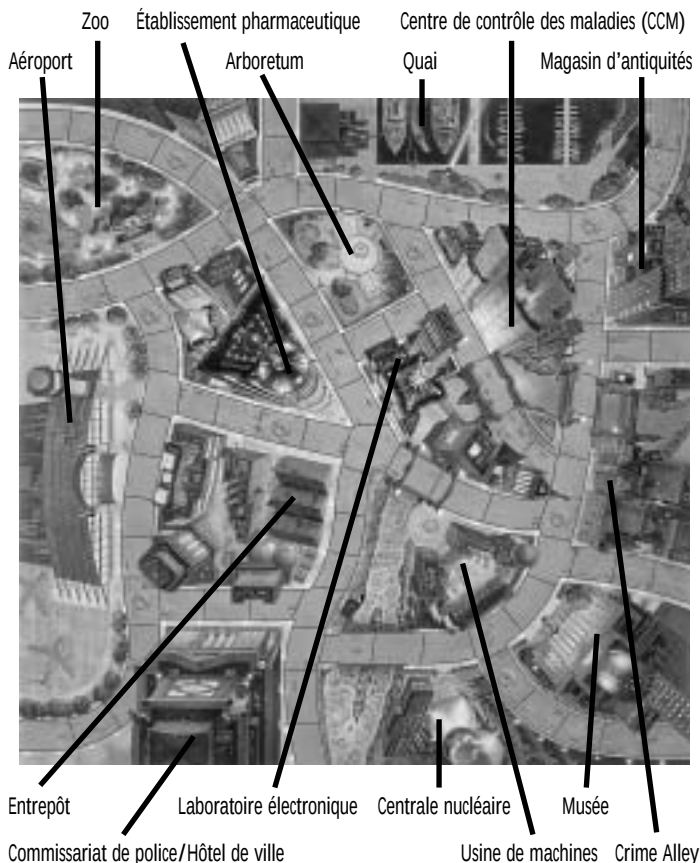
Placez les cartes mission pour méchant face cachée.

- Le méchant que vous avez choisi doit recueillir 10 ressources pour mettre sur pied son projet maléfique. Les ressources qu'il doit récupérer et l'endroit où elles se trouvent sont indiqués sur la carte mission pour méchant. En tant que serviteur du méchant, votre tâche consiste à vous déplacer dans Gotham City et à rapporter ces ressources.

VOUS POUVEZ ALLER DANS N'IMPORTE QUEL BÂTIMENT, MAIS SI LE BÂTIMENT NE CONTIENT AUCUNE RESSOURCE MARQUÉE SUR VOTRE CARTE MISSION, VOUS POUVEZ SEULEMENT PRENDRE UNE CARTE DIVERSION.

UNE CARTE DIVERSION PORTE UNE BOÎTE VIDE.

Les lieux de Gotham City®



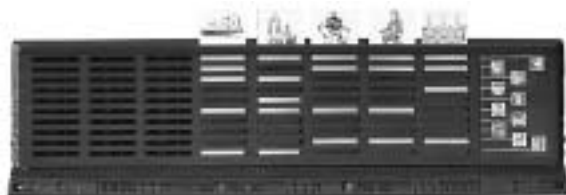
- Quand un serviteur entre dans un bâtiment, il peut prendre une ressource et la mettre dans son sac à dos. Les serviteurs ne peuvent porter qu'une seule ressource à la fois dans leur sac à dos. **Remarque : Le plateau de jeu comprend cinq fentes «sac à dos», donc une par serviteur. Quand un serviteur vole une ressource, il la place dans sa fente. Si le serviteur arrive à sortir du jeu sans être capturé, le méchant retire la ressource. Si le serviteur est capturé, c'est le héros qui retire la ressource.**
- Les serviteurs sont déplacés dans l'ordre suivant : 1, 2, 3, 4, 5.
- Si un serviteur parvient à sortir du jeu avec une ressource sans être pris, Batman perdra un précieux indice pour identifier le méchant. Si un héros attrape un serviteur et s'empare de sa ressource, celle-ci est quand même considérée comme récupérée et peut être rayée de la liste.
- Les serviteurs peuvent sortir du jeu n'importe quel endroit où une route se poursuit au-delà de la planche de jeu. Cependant, quand un serviteur sort du jeu, son tour est terminé. Les serviteurs ne sont pas obligés de retourner dans le jeu par l'endroit d'où ils en sont sortis.
- Les serviteurs ne peuvent pas prendre des ressources qui ne se trouvent pas sur la liste de leur méchant. Ils peuvent cependant prendre une carte diversion dans un bâtiment pour semer les héros. **Remarque : Les cartes diversion portent une boîte vide.**
- Les serviteurs peuvent se déplacer dans les égouts s'ils s'arrêtent sur une case portant une bouche d'égout. Ils peuvent en sortir à n'importe quelle autre case portant aussi une bouche d'égout. Si vous êtes sur une bouche d'égout, cela ne signifie pas que vous êtes dans les égouts et donc protégé des héros. **Remarque : Se déplacer d'une bouche d'égout à une autre compte pour une case. Vous pouvez continuer à avancer même une fois sorti des égouts.**

Quand le méchant gagne-t-il?

En tant que méchant, vous devez récupérer les 10 ressources indiquées sur votre carte. Si vous pouvez récupérer ces ressources avant que le héros découvre votre identité, vous gagnez la partie.

Les héros

- Chaque joueur pige une carte Action héros. Vous pouvez jouer ces cartes lors de votre tour pour augmenter vos chances de déjouer l'ignoble machination du méchant. Les héros sont :
- Chaque héros fait rouler le dé et avance du nombre de cases indiqué par le dé.
- Si un héros capture un serviteur porteur d'une ressource avant que le serviteur sorte du jeu, le héros peut regarder la ressource dérobée. Chaque ressource constitue un indice pour découvrir l'identité du méchant.
- Vous pouvez placer une ressource prise à un serviteur dans le Bat-Ordinateur pour l'analyser. Si elle correspond à un méchant particulier, la fente correspondant à ce méchant deviendra jaune. Si la fente d'un méchant devient noire, vous pouvez l'enlever de votre liste de suspects. **Remarque : Certaines ressources correspondent à plusieurs méchants. Soyez sûr d'avoir éliminé tous les suspects possibles avant d'essayer de deviner l'identité du méchant.**



- Les héros peuvent essayer de deviner l'identité du méchant chaque fois qu'ils capturent un serviteur; ils n'ont droit qu'à un seul essai. S'ils se trompent, les héros perdent la partie. **Remarque : Les héros doivent deviner l'identité du méchant ensemble; ils n'ont pas droit à un essai chacun.**

La victoire des héros

Si les héros peuvent révéler l'identité du méchant avant que les serviteurs de ce dernier aient réuni les 10 ressources et quitté le plateau, ils gagnent la partie. **Remarque : Un héros doit capturer un serviteur avant d'essayer de deviner l'identité du méchant.**