

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



UNE PRODUCTION GERRY ANDERSON

THUNDERBIRDS™

LE JEU COOPÉRATIF

par Matt Leacock



Tenons nous prêts, Sécurité Internationale ! Lorsque l'Humanité est en danger et que tout le reste a échoué, nous devons être prêts à intervenir à la vitesse de la lumière. Des catastrophes planétaires surviennent chaque jour et les plans diaboliques de The Hood doivent être déjoués. Pour garder une longueur d'avance, nous aurons besoin d'intelligence, de détermination, du travail d'équipe et de technologies de pointe sous la forme de nos incroyables Thunderbirds et engins spécialisés. Les sauvetages seront risqués et pousseront notre logistique à sa limite.

A tout moment, rappelez-vous du code de la Sécurité Internationale :

“Ne jamais céder, à aucun prix !” F.A.B. -- Jeff Tracy

À L'INTÉRIEUR



47 cartes
CATASTROPHE



18 cartes
F.A.B.



12 cartes
ÉVÈNEMENT



20 cartes
PLAN



4 cartes
AIDE



Carte de la Sécurité
Internationale



6 cartes
PERSONNAGE



6 pions PERSONNAGE :
Scott (bleu), Virgil (vert),
Alan (orange), Gordon (jaune),
John (blanc) et Lady Penelope (rose)



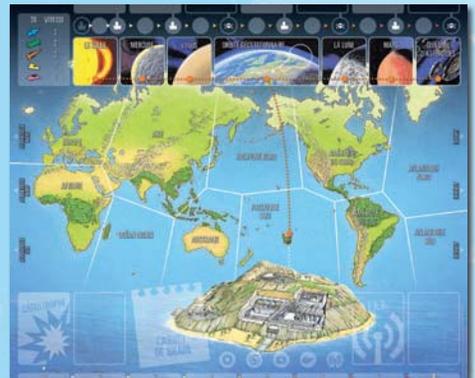
THE HOOD



2 dés



10 pions ENGIN
SPÉCIALISÉ



Le plateau de jeu



10 marqueurs
CATASTROPHE
(optionnels)



Les 6 THUNDERBIRDS :
Thunderbirds 1, 2, 3, 4, 5 et FAB 1



1 marqueur JOUEUR EN
COURS (pour le jeu solo)



30 jetons BONUS (6 de chaque) représentant :
la technologie, la détermination, l'intelligence,
la coopération et la logistique

MISE EN PLACE

1 LA PISTE DE THE HOOD

- ➡ Séparez les cartes **PLAN** et **ÉVÉNEMENT** en 5 piles différentes selon le dos des cartes.
- ➡ Mélangez chaque pile séparément. Si c'est votre première partie, alors piochez et placez des cartes de ces piles de façon à correspondre à la disposition ci-contre. Les joueurs expérimentés peuvent essayer avec un niveau de difficulté plus élevé (voir *Variation la difficulté*, page 11).
- ➡ Remplacez les cartes **PLAN** et **ÉVÉNEMENT** restantes dans la boîte, sans les regarder.
- ➡ **Important** : retournez la première carte **PLAN** (avec un "1"). Ce sera le premier plan que vous et votre équipe devrez contrecarrer.
- ➡ Posez la figurine **THE HOOD** sur la première case de **LA PISTE DE THE HOOD** .

2 LA FILE DES CATASTROPHES

Des catastrophes planétaires sont en cours et doivent être stoppées avant qu'il ne soit trop tard. Les cartes **CATASTROPHE** sont placées ici lorsqu'elles sont piochées de la pioche **CATASTROPHE**. Si une carte **CATASTROPHE** atteint l'emplacement  alors la partie s'arrête et les joueurs ont perdu.

2A PRÉPAREZ LA FILE DES CATASTROPHES

- ➡ Séparez les 8 cartes **THE HOOD avance** de la pioche des cartes **CATASTROPHE** et posez-les à part.
- ➡ Mélangez la pioche des cartes **CATASTROPHE**. Piochez 3 cartes et placez les sur les emplacements 1, 2 et 3 de la **FILE DES CATASTROPHES**, en bas du plateau comme illustré ci-contre.

2B PRÉPAREZ LA PIOCHE CATASTROPHE

- ➡ Séparez les cartes **CATASTROPHE** restantes, face cachée, en 4 piles de 9 cartes chacune.
- ➡ Mélangez 2 cartes **THE HOOD avance** dans chacune des 4 piles.
- ➡ Superposez les piles sans les mélanger entre elles pour former la pioche **CATASTROPHE**.

3 THUNDERBIRDS (TB) & ENGINS SPÉCIALISÉS

- ➡ Placez **Thunderbirds 1, 2 et 4** dans le **PACIFIQUE SUD**.
- ➡ Placez **Thunderbird 5** en **ORBITE GÉOSTATIONNAIRE**.
- ➡ Si un des joueurs joue John (voir *Cartes Personnage*, page suivante), placez **Thunderbird 3** en **ORBITE GÉOSTATIONNAIRE**. Sinon, placez-le dans le **PACIFIQUE SUD**.
- ➡ Placez **FAB 1** en **EUROPE**.
- ➡ Placez les 10 pions **ENGINS SPÉCIALISÉS** sur le **CARNET DE BRAINS** côté "plan" visible.
- ➡ Déplacez la **Foreuse** sur l'île des Tracy et retournez le pion côté "construit" de façon à montrer qu'elle est prête à l'emploi. Pour construire d'autres engins spécialisés, il vous faudra utiliser des jetons **BONUS** .





4 PIONS PERSONNAGE

Placez les figurines **PERSONNAGE** dans les **THUNDERBIRDS (TB)** comme indiqué ci-après. Chaque **TB** dispose d'un certain nombre de sièges (le trou pour placer une figurine). Lorsque vous placez un personnage dans un **TB**, vous pouvez utiliser n'importe quel siège disponible.

- Placez John (blanc) dans **THUNDERBIRD 5**.
- Placez Gordon (jaune) dans **THUNDERBIRD 4**.
- Placez Alan (orange) dans **THUNDERBIRD 3**.
- Placez Virgil (vert) dans **THUNDERBIRD 2**.
- Placez Scott (bleu) dans **THUNDERBIRD 1**.
- Placez Lady Penelope (rose) dans **FAB 1**.



Dans une partie, tous les personnages sont utilisés. Les personnages qui ne sont pas joués (par un joueur) peuvent apporter des bonus lors d'actions de Sauvetage.

5 CARTES F.A.B.

Mélangez les cartes **F.A.B. face cachée** de façon à constituer une pioche.

6 JETONS BONUS

Triez les jetons **BONUS** et placez-les en pile en dessous de l'île des Tracy.

7 CARTES PERSONNAGE

Mélangez les cartes **PERSONNAGE** et distribuez-en une à chaque joueur. Remplacez les cartes restantes dans la boîte.

Donnez à chaque joueur une carte **AIDE**. Cette carte explique le tour de jeu, les actions et les jetons **BONUS**.

8 DÉS

Donnez les dés au dernier joueur à avoir regardé la série **THUNDERBIRDS**.



LES DIFFÉRENTS THUNDERBIRDS



THUNDERBIRD 5

Une station spatiale équipée pour gérer la communication globale et détecter les signaux de détresse.

THUNDERBIRD 5 se trouve en orbite géostationnaire, à 36000 km au dessus de l'océan pacifique.



THUNDERBIRD 4

Un sous-marin compact parfaitement adapté aux sauvetages subaquatiques. Propulsé par deux réacteurs atomiques, **THUNDERBIRD 4** a une vitesse de pointe de 160 noeuds.



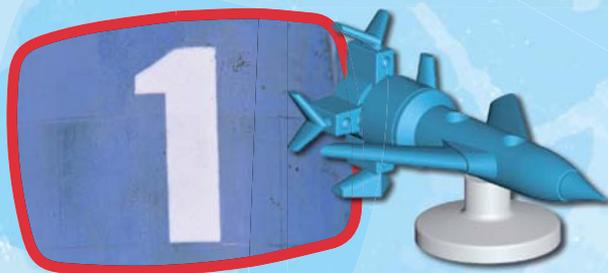
THUNDERBIRD 3

Une fusée spatiale de sauvetage qui peut voyager entre l'île des Tracy, TB 5 et le reste du système solaire. **THUNDERBIRD 3** est alimenté par des réacteurs à fusion ioniques.



THUNDERBIRD 2

Un vaisseau de transport lourd, capable de transporter soit deux engins spécialisés soit **THUNDERBIRD 4** ou **FAB 1** vers les zones de catastrophe autour du globe. Il voyage à une vitesse de 8000 km/h.



THUNDERBIRD 1

Vaisseau de reconnaissance à grande vitesse servant à évaluer les catastrophes et fournir un poste de commandement mobile. **THUNDERBIRD 1** possède une vitesse de pointe de 24000 km/h.

FAB 1

Appartenant à Lady Penelope, **FAB 1** est équipé de propulseurs hydrauliques, de skis, de mitraillettes et de lanceurs de roquettes. **FAB 1** possède une vitesse de 320 km/h et de 50 noeuds en mer.



THUNDERBIRDS, EN ROUTE !

COMMENT JOUER ?

Dans **THUNDERBIRDS** les joueurs jouent ensemble en tant qu'agents de la Sécurité Internationale. Vous êtes tous dans la même équipe. Vous gagnerez ou perdrez ensemble selon votre capacité à coopérer et coordonner vos ressources. Le jeu jouera le rôle de votre pire ennemi, **THE HOOD**. Vous devez déjouer tous les plans du **HOOD** tout en intervenant pour que de simples incidents ne se transforment pas en véritables catastrophes partout sur le globe. Et cela avant qu'il ne soit trop tard !

BUT DU JEU

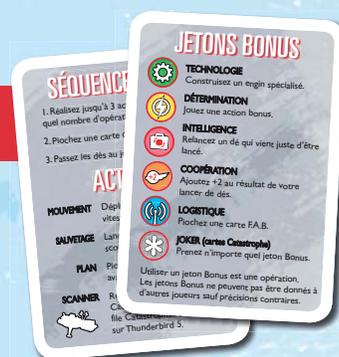
Si vous contrecarrez les 3 cartes **PLAN** sur **LA PISTE DE THE HOOD**, vous et vos coéquipiers remportez la partie. Vous devez déjouer ces plans avant que **THE HOOD** ne les applique en atteignant les cases  de **LA PISTE DE THE HOOD** et avant qu'une carte **CATASTROPHE** n'atteigne l'emplacement  de la **FILE DES CATASTROPHES**.

APERÇU DU TOUR

Un tour se déroule dans le sens horaire des aiguilles d'une montre. Les joueurs jouent leur séquence les uns après les autres.

La séquence d'un joueur consiste à réaliser les phases suivantes :

1. **Phase Actions** : réalisez jusqu'à 3 **actions** et n'importe quel nombre d'opérations.
2. **Phase Catastrophe** : piochez une carte **CATASTROPHE**.
3. **Fin de la séquence** : passez les dés à votre voisin de gauche.



Carte Aide

1. PHASE ACTION

Réalisez **jusqu'à 3 actions** et n'importe quel nombre d'opérations.

ACTIONS

MOUVEMENT

Déplacez votre **THUNDERBIRD** sans dépasser sa vitesse maximale.

SAUVETAGE

Lancez les dés et ajoutez vos bonus pour tenter de prévenir une catastrophe.

PLANIFICATION

Prenez une carte **F.A.B.** et avancez **THE HOOD** d'une case sur **LA PISTE DE THE HOOD**.

SCANNER

Reculez une carte **CATASTROPHE** d'un emplacement sur la **FILE DES CATASTROPHES** (si vous êtes sur **THUNDERBIRD 5**).

Dans une même séquence, vous pouvez effectuer plusieurs fois la même action, sauf indications contraires. On ne peut pas conserver des actions d'un tour à l'autre.

OPÉRATIONS

TRANSFÉRER UN PERSONNAGE

Transférez un pion **PERSONNAGE** d'un **TB** à un autre.

CHARGER/DÉCHARGER

Chargez/déchargez **THUNDERBIRD 4**, **FAB 1** ou jusqu'à 2 **ENGINS SPÉCIALISÉS** de **THUNDERBIRD 2**.

DÉJOUER UN PLAN

Déjouez une carte **PLAN** de **LA PISTE DE THE HOOD**.

UTILISER UN JETON BONUS

Utilisez les effets de jetons **BONUS** et replacez-les dans la réserve.

Les opérations sont libres. Vous pouvez en faire autant que vous le souhaitez. Elles doivent être réalisées avant ou après une action mais pas pendant (sauf si le contraire est précisé).

Note : les cartes **PERSONNAGE** permettent d'autres actions/opérations, réservées au personnage lors de sa propre séquence de jeu.

ACTIONS

MOUVEMENT

Vous pouvez déplacer le **THUNDERBIRD** dans lequel se trouve votre personnage du nombre de régions équivalent à sa vitesse maximale.

TB	VITESSE MAX.	NOTES
	3	
	2	
	3	Ne se déplace que sur le chemin orange.
	1	
	0	Reste en orbite géo-stationnaire.
	1	

Les bords de plateau sont considérés adjacents, vous pouvez donc vous déplacer d'un bord à un autre. Par exemple, vous pouvez vous déplacer de l'**EUROPE** vers l'**ATLANTIQUE NORD**.

THUNDERBIRD 3 (la fusée spatiale de la Sécurité Internationale) ne peut se déplacer que sur le chemin orange du plateau de jeu, connectant l'île des Tracy aux régions spatiales. Aucun autre **TB** ne peut le faire.

Aucune opération n'est possible lors d'une action **Mouvement**.

SAUVETAGE

Vous pouvez faire une action **SAUVETAGE** si votre personnage se trouve dans une région qui correspond à l'emplacement d'une carte **CATASTROPHE** sur la **FILE DES CATASTROPHERS**.

Lancez les deux dés et ajoutez **vos bonus (le cas échéant) au total de la somme des dés pour déterminer votre score** (voir **Bonus supplémentaires**, page 7).

Chemin empruntable par **THUNDERBIRD 3** :



Exemple : Virgil déplace **THUNDERBIRD 2** (avec une vitesse de 2) de l'**AFRIQUE** à l'**AMÉRIQUE DU NORD** (à deux régions de distance) pour une action.

Note : certaines cartes **CATASTROPHE** n'ont pas de niveau de difficulté.

Si vous remplissez les conditions de ces cartes vous pouvez réaliser une action **Sauvetage** sans lancer les dés et le sauvetage est **automatiquement réussi**.

EXEMPLE DE CARTES CATASTROPHE

Niveau de difficulté →

Région →

Type de Sauvetage (exemple : les cartes **CATASTROPHE** aériennes ont un fond bleu) →

Récompenses →

Pris au PIÈGE

FLÈCHE DE FEU

Élévateur (+3)

FAB 1 (+2)

Thunderbird 1 (+2)

Faites atterrir **FLÈCHE DE FEU** en toute sécurité sans déclencher la bombe attachée à son train d'atterrissage.

Engin **CATASTROPHE** (Extension nécessaire)

Bonus

Récompense

Région →

La montée D'ASSOUAN

Dépensez une action pour prévenir cette catastrophe du moment que FAB 1 et Thunderbird 4 sont en Afrique.

Déviez le cours du Nil afin d'éviter que l'eau inonde la centrale d'hydro-fusion.

Lancer les dés

À la fin de l'action **Sauvetage**, **THE HOOD** avance d'une case pour chaque  apparu sur un dé lors de l'action (voir *The Hood avance*, page 10).

Un  n'ajoute aucune valeur à votre score. Mais cela ne signifie pas que votre action **Sauvetage** est un échec.

Attention ! Si vous jouez John et que vous vous trouvez dans **THUNDERBIRD 5** (en orbite géostationnaire), vous pouvez ignorer **1 résultat**  par action **Sauvetage** réalisée par n'importe lequel des joueurs.

Après avoir lancé les dés, vous pouvez :

- Utiliser un jeton  pour **relancer un dé**. Vous pouvez utiliser un autre jeton  pour relancer l'autre dé ou ce même dé, et ce plusieurs fois. Relancer peut vous permettre d'éviter d'avancer **THE HOOD** ou d'obtenir un meilleur résultat.
- Utiliser un jeton  pour **ajouter +2** à votre score. Vous pouvez utiliser plusieurs jetons .

Bonus Supplémentaires

Si vous vous êtes suffisamment préparé, vous pouvez ajouter un ou plusieurs bonus au résultat des dés.

Si un personnage, un **THUNDERBIRD** ou un engin spécialisé imprimé sur la carte **CATASTROPHE** est présent à l'endroit requis, ajoutez le bonus correspondant. Attention : la région requise n'est pas toujours la région où se produit la catastrophe !

D'autres bonus peuvent être apportés par des cartes **PERSONNAGE** ou **F.A.B.**

À l'inverse, certaines cartes **ÉVÉNEMENT** ont un effet négatif sur le lancer de dés.

C'est un succès !

Si votre score est supérieur ou égal au niveau de difficulté de la carte **CATASTROPHE**, alors le sauvetage est une réussite.

Récupérez les récompenses qui figurent en bas à gauche de la carte. Les récompenses sont en général un ou deux jetons **BONUS**. Un icône  signifie que vous pouvez prendre le jeton **BONUS** de votre choix. Si une récompense n'est pas disponible, vous n'en récupérez pas une autre (voir *Utilisation des jetons Bonus*, page 9).

Puis placez la carte dans la défausse des cartes **CATASTROPHE**.

C'est un échec !

Si votre score est inférieur au niveau de difficulté, alors le sauvetage échoue.

Vous et/ou vos coéquipiers pourrez retenter normalement un sauvetage lors d'une prochaine action.

PLANIFICATION

Piochez une carte **F.A.B.** et placez-la face visible devant vous (voir *Cartes F.A.B.*, page 10).

Puis, avancez **THE HOOD** d'une case sur **LA PISTE DE THE HOOD** (voir *The Hood avance*, page 10).

SCANNER

Reculez (vers la gauche) une carte **CATASTROPHE** d'un emplacement sur la **FILE DES CATASTROPHES**. Cet emplacement ne doit pas déjà contenir une carte.

Vous ne pouvez faire cette action **que si vous êtes dans THUNDERBIRD 5**.



Exemple : John est dans la région du Soleil et a 2 jetons ( et ). Il entreprend l'action Sauvetage pour éviter la catastrophe "Vers le soleil", d'un niveau de difficulté de 11. Le Transmetteur est en Asie (placé lors d'un précédent tour par Virgil) donc il confère un bonus de +3. Scott est dans la région du Soleil accordant aussi +2. De plus, la carte Personnage de John lui octroie un +2 pour tout sauvetage effectué dans l'espace. John ajoute donc un total de +7 à son lancer de dés. Il obtient un 2 +  et ajoute +7 pour un score de 9. Le sauvetage échoue !

$$2 + \text{person} + 7 = 9 \quad \times$$

John a plusieurs options. Arrêter là et avancer The Hood. Il peut aussi utiliser un jeton  (+2) pour réussir le sauvetage et avancer The Hood. Il peut également utiliser son jeton  pour relancer le . Avec un nouveau résultat de 2, l'action Sauvetage est une réussite et The Hood n'avance pas.

$$2 + 2 + 7 = 11 \quad \checkmark$$



OPÉRATIONS

TRANSFÉRER DES PERSONNAGES

Vous pouvez transférer des personnages entre les **THUNDERBIRDS** présents dans votre région. Cela inclut les personnages des autres joueurs **s'ils vous en donnent l'autorisation**.

Un personnage doit toujours être dans un **THUNDERBIRD** (on peut interchanger deux personnages).

Le nombre de sièges disponibles varie selon les **THUNDERBIRDS**. Par exemple, **THUNDERBIRD 2** a trois sièges alors que **THUNDERBIRD 4** n'en possède qu'un.

CHARGER/DÉCHARGER

Si **THUNDERBIRD 2** est dans votre région, vous pouvez charger ou décharger **THUNDERBIRD 4**, **FAB 1**, ou n'importe quel pion **ENGIN SPÉCIALISÉ** dans ou de **THUNDERBIRD 2**.

THUNDERBIRD 2 peut transporter soit **THUNDERBIRD 4**, soit **FAB 1** soit jusqu'à deux pions **ENGIN SPÉCIALISÉ** (par exemple **LA FOREUSE** et **L'ÉLEVATEUR**).

THUNDERBIRDS 1, 3 et 5 ne peuvent pas être transportés par **THUNDERBIRD 2**.

Les personnages peuvent rester dans les **THUNDERBIRDS** transportés par **THUNDERBIRD 2**.

Note : les **ENGINS SPÉCIALISÉS** peuvent être déchargés et laissés n'importe où sur Terre.

DÉJOUER UN PLAN

Déjouer les plans de **THE HOOD** requiert en même temps de la coopération, de la détermination, de l'intelligence, de la logistique et de la technologie et souvent à différents endroits de la planète.

Pour déjouer une carte **PLAN** :

- Tout les jetons **BONUS** indiqués sur la carte doivent être défaussés en même temps par un ou plusieurs joueurs dont le personnage est présent dans la/les région(s) requise(s).
- Les **THUNDERBIRDS** et les pions **ENGIN SPÉCIALISÉ** requis doivent se trouver dans les régions indiquées.

Quand un plan est déjoué avec succès :

1. Le joueur dont c'est la séquence de jeu pioche une carte **F.A.B.** et la garde comme récompense.
2. Remettez la carte **PLAN** dans la boîte de jeu.
3. Retournez face visible la prochaine carte **PLAN** de la **PISTE DE THE HOOD** (s'il en reste une).

Lorsque la dernière carte **PLAN** est déjouée, les joueurs remportent la partie ! (voir *Condition de Victoire*, page 10).

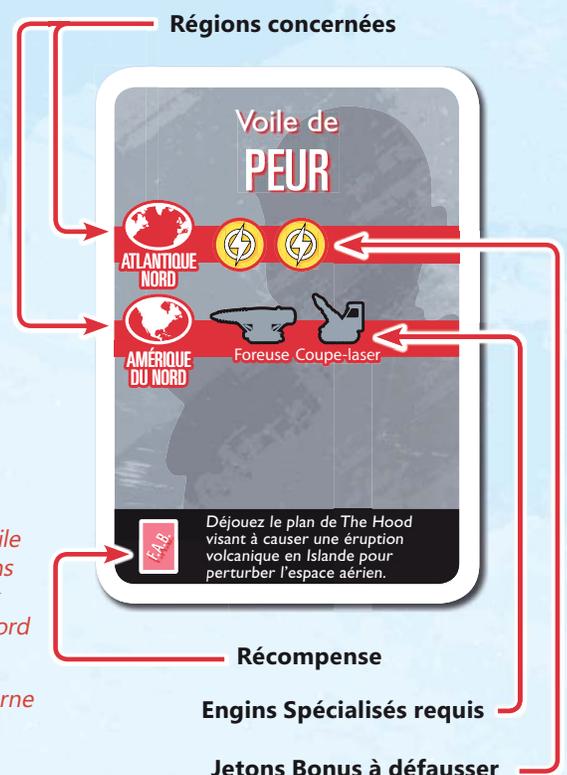
Exemple : lors de la séquence d'Alan, l'équipe décide de déjouer la carte Plan "Voile de Peur". Pour sa première action, Alan déplace Thunderbird 1 (avec Gordon) dans l'Atlantique Nord. Alan et Gordon défaussent chacun un jeton (soit les deux requis) et l'équipe vérifie que la Foreuse et le Coupe-Laser sont en Amérique du Nord (Virgil, à l'avance, les avait déposés là-bas lors d'une précédente séquence).

Le plan est déjoué ! Alan pioche une carte F.A.B., défausse la carte Plan et retourne la prochaine sur la piste de The Hood. En deuxième action, Alan se rend au Pacifique Sud avec Thunderbird 3.

Exemple : Virgil (qui est avec Alan dans Thunderbird 2 en Australie) se déplace dans le Pacifique Sud pour une action. Il transfère Alan du Thunderbird 2 vers Thunderbird 3 puis transfère Scott (dans Thunderbird 1) et Gordon (dans Thunderbird 4) vers Thunderbird 2. Puis il déplace Thunderbird 2 vers le Pacifique Nord en tant que deuxième action.

Exemple : Virgil décharge le Bulldozer dans l'Atlantique Nord et charge Thunderbird 4 (avec Gordon). Puis il déplace Thunderbird 2 vers le Pacifique Sud pour une action. Il décharge alors Thunderbird 4 (avec Gordon), charge le Coupe-Laser et la Foreuse et transfère Lady Penelope de FAB 1 à Thunderbird 2. Il déplace alors Thunderbird 2 en Asie. Il lui reste plus qu'une action pour cette séquence.

EXEMPLE DE CARTE PLAN



UTILISER LES JETONS BONUS

Vous pouvez utiliser les effets des jetons **BONUS** pour améliorer vos actions. Les jetons **BONUS** utilisés sont replacés dans la réserve. Vous ne pouvez pas donner vos jetons **BONUS** à d'autres joueurs, sauf indications contraires. Les effets des jetons **BONUS** utilisés sont immédiats.

JETONS BONUS

EFFET



COOPÉRATION

Ajoutez +2 au résultat des dés que vous venez de lancer. (durant l'action **Sauvetage**, à utiliser après avoir lancé les dés).



INTELLIGENCE

Relancez un dé que vous venez de lancer. (durant l'action **Sauvetage**, à utiliser après avoir lancé les dés).



DÉTERMINATION

Réalisez une action supplémentaire.



LOGISTIQUE

Piochez une carte **F.A.B.** sans que **THE HOOD** n'avance.



TECHNOLOGIE

Construisez un engin spécialisé. Déplacez le pion **ENGIN SPÉCIALISÉ** du **CARNET DE BRAINS** vers l'île des Tracy et retournez le côté **Construit** (vous n'avez pas besoin d'être présent sur l'île des Tracy).

A chaque fois que vous réussissez une action **Sauvetage** lors de votre séquence, prenez les jetons indiqués sur la carte en tant que récompense. Pour chaque , prenez un jeton **BONUS** de votre choix.

Si vous devez recevoir un jeton spécifique mais qu'il n'y en a plus dans la réserve, vous ne recevez rien (encouragez vos coéquipiers à dépenser ce type de jeton avant que vous n'effectuiez votre action **Sauvetage**).

2. PHASE CATASTROPHE

Piochez une carte Catastrophe.

Après avoir réalisé les actions de votre séquence, vous devez piocher la première carte de la pioche **CATASTROPHE**.

- ↔ **Si la carte est une catastrophe à prévenir**, avancez toutes les cartes **CATASTROPHE** sur la **FILE DES CATASTROPHES** d'un emplacement. Puis, placez la nouvelle carte sur l'emplacement 1. Lorsqu'un joueur déplace une carte **CATASTROPHE** sur l'emplacement avec le  imprimé, il est trop tard pour la déjouer et les joueurs ont perdu la partie (voir *Perdre la Partie*, page 10).
- ↔ **Si la carte retournée est une carte THE HOOD avance**, avancez **THE HOOD** d'une case vers la droite sur **LA PISTE DE THE HOOD**. N'avancez aucune carte **CATASTROPHE** de la **FILE DES CATASTROPHES** (voir *The Hood avance*, page 10).



3. FIN DE LA SÉQUENCE

Donnez les dés à votre voisin de gauche.

Exemple : Virgil a déjoué la catastrophe de l'emplacement 3. Des cartes sont présentes sur l'emplacement 1, 2 et 4 de la file des Catastrophes. Après ses 3 actions, il pioche la carte Catastrophe "Vers le Soleil". Il décale la carte de l'emplacement 4 vers le 5, celle du 2 vers le 3 et la carte du 1 vers le 2. Il pose ensuite "Vers le Soleil" sur l'emplacement 1.

CARTES F.A.B.

Les cartes **F.A.B.** illustrent les équipements et soutiens conséquents que peut mobiliser la Sécurité Internationale pour l'aider lorsque la situation devient compliquée.

Les cartes **F.A.B.** peuvent être jouées à tout moment, même pendant la séquence d'un autre joueur, sauf si le contraire est précisé. Placez les cartes **F.A.B.** piochées devant vous, face visible.

Pour utiliser une carte **F.A.B.**, suivez les indications sur la carte puis défaussez-la. Si la pioche **F.A.B.** est épuisée, alors mélanger la défausse pour former une nouvelle pioche (face cachée).

Le nombre de cartes F.A.B. par joueur n'est pas limité.
Les joueurs ne peuvent pas se les échanger.

Une carte F.A.B. n'interrompt jamais la résolution d'une carte Catastrophe, Événement ou Plan qui vient d'être piochée ou activée.

Les cartes F.A.B. sont notamment des récompenses pour avoir déjoué des cartes Plan.



THE HOOD AVANCE

LA PISTE DE THE HOOD montre les plans que THE HOOD mijote en vue de dominer le monde. THE HOOD avance vers la droite, case par case, sur la piste dans les cas suivants :

- Pour chaque  sur un dé lors d'une action **Sauvetage**.
- Suite à une action **Planification**.
- Lorsqu'une carte **CATASTROPHE "THE HOOD avance"** est révélée.

Si THE HOOD atteint une case  ou  sur LA PISTE DE THE HOOD, la carte correspondante est **activée**.

CARTES ÉVÉNEMENT

Les cartes **ÉVÉNEMENT** représentent des actes maléfiques de THE HOOD. Lorsqu'une carte **ÉVÉNEMENT** est **activée**, retournez la carte et appliquez l'effet de la carte. Laissez la carte sur la **PISTE DE THE HOOD** comme aide-mémoire. Une fois tous ses effets résolus, remplacez la carte dans la boîte de jeu.

CARTES PLAN

Si THE HOOD active une carte **PLAN** avant qu'elle n'ait été déjouée (voir Déjouer un Plan, page 8), la partie est immédiatement perdue.

Si par contre, vous déjouez les 3 cartes **PLAN** de THE HOOD, vous gagnez !

N'avance pas The Hood si vous relancez le dé qui a donné le résultat .

La Carte Personnage de John permet d'ignorer un  par action Sauvetage (qu'importe le joueur) si John est sur TB 5.



Retournez la carte **ÉVÉNEMENT** lorsqu'elle est activée.

FIN DE PARTIE

PERDRE LA PARTIE...

Les joueurs perdent immédiatement la partie si :

- Une carte **CATASTROPHE** atteint l'emplacement de la **FILE DES CATASTROPHES** avec ce symbole . La catastrophe se réalise : la Sécurité Internationale a échoué, **ou**
- THE HOOD active une carte **PLAN** avant que les joueurs ne l'aient déjouée. THE HOOD a réussi à battre la Sécurité Internationale, **ou**
- La dernière carte **CATASTROPHE** de la pioche des **CATASTROPHES** est piochée. Le temps est écoulé, la Sécurité Internationale a échoué.

GAGNER LA PARTIE !

Si les joueurs parviennent à déjouer les 3 cartes **PLAN** présentes sur LA PISTE DE THE HOOD sans perdre la partie, alors la Sécurité Internationale a une fois de plus fait ses preuves et vous remportez tous une victoire bien méritée !



VARIER LA DIFFICULTÉ

Si vous perdez la partie, rappelez vous du slogan de la Sécurité Internationale : "Ne jamais céder, à aucun prix".

Remettez le jeu en place et repartez en mission !

Si vous remportez la partie, **THE HOOD** revient avec des plans plus élaborés. Essayez le niveau de difficulté supérieur pour voir si vous êtes à la hauteur de la tâche !

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

MISE EN PLACE

INTRODUCTION



STANDARD



HÉROÏQUE



LÉGENDAIRE



SCORE (OPTIONNEL)

Après avoir remporté ou perdu votre partie, vous pouvez calculer votre score.

Si vous gagnez, marquez les points indiqués ci-contre. Puis ajoutez 10 points pour chaque case de la piste sur laquelle **THE HOOD** n'est pas entré et 1 point par carte restante dans la pioche des cartes **CATASTROPHE**.

Si vous perdez, marquez 10 points par carte CATASTROPHE déjouée (celle présente dans la défausse et qui ne sont pas des cartes : THE HOOD avance) et 20 points par carte PLAN que vous avez réussi à déjouer.

Après avoir comptabilisé votre score, tentez de battre votre record personnel à chaque partie.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

POINTS

INTRODUCTION

200

STANDARD

300

HÉROÏQUE

400

LÉGENDAIRE

500

JEU SOLO

Prenez le rôle de Jeff Tracy. Vous contrôlerez plusieurs personnages à la fois.

MISE EN PLACE

Mettez en place le jeu comme pour une partie à 3 joueurs, **mais placez les 3 cartes PERSONNAGE** face visible devant vous. Placez le marqueur **JOUEUR EN COURS** sur la première carte **PERSONNAGE** et déplacez-le à la fin de chaque séquence afin de se souvenir du personnage dont c'est la séquence. Créez une pioche **RÉSERVE** avec les cartes **PERSONNAGE** non utilisées et placez-la près du plateau.



Marqueur
JOUEUR EN COURS

COMMENT JOUE-T-ON ?

Jouez comme pour une partie à 3 joueurs en contrôlant chacun des 3 personnages. Faites attention à séparer distinctement les jetons **BONUS** et les cartes **F.A.B.** allouées à chaque personnage. Veillez à respecter également la règle suivante :

PHASE DE JEU SPÉCIALE : CHANGEMENT DE PERSONNAGE

Utilisez une séquence de jeu complète pour échanger une carte **PERSONNAGE** devant vous avec une carte **PERSONNAGE** de la pioche **PERSONNAGE**.

Pour cela, les 2 figurines **PERSONNAGE** doivent se trouver dans la région Pacifique Sud. Placez la carte du nouveau personnage en jeu et remplacez la carte de l'ancien personnage dans la pioche **PERSONNAGE**.

Toute carte **F.A.B.** ou tout jeton **BONUS** attaché au personnage échangé doit retourner dans la réserve. Toutes les cartes **PERSONNAGE** dans la pioche **PERSONNAGE** sont disponibles à l'échange.

Aucune carte **CATASTROPHE** n'est piochée pendant cette phase **SPÉCIALE**.

Exemple : Brian joue en solo. Gordon, Lady Penelope et Alan sont les personnages piochés au hasard au début.

*En dernière action pour Alan, Brian déplace **TB 1** avec Alan et Gordon d'Europe vers le Pacifique Sud pour venir rejoindre Virgil, qui y est avec **THUNDERBIRD 2**.*

*Puisque c'est à Gordon de jouer sa séquence, Brian choisit la carte **PERSONNAGE** de Virgile dans la pioche **RÉSERVE**, la place devant lui et remet Gordon ainsi que son jeton  dans la réserve.*

*Puis, il déplace le marqueur **JOUEUR EN COURS** sur la prochaine carte **PERSONNAGE** devant lui : Lady Penelope.*

MARQUEURS CATASTROPHE (OPTIONNEL)



Utilisez ces marqueurs pour indiquer les régions du plateau de jeu correspondant à un Plan ou à une Catastrophe en cours.

NOTES ET RAPPELS

- Les effets des cartes piochées ou activées sont immédiatement résolus. Ils ne peuvent pas être interrompus par des opérations ou des cartes **F.A.B.**
- Les **Opérations** ont lieu avant ou après une action mais pas pendant, sauf indication contraire.
- Pour les besoins du jeu, L'île des Tracy est la même région que le **PACIFIQUE SUD**. De même pour **THUNDERBIRD 5** et l'**ORBITE GÉOSTATIONNAIRE**.
- Les **Actions/Opérations** indiquées sur votre carte **PERSONNAGE** ne peuvent être réalisées que par vous et pendant votre séquence, sauf indication contraire.
- Anticipez suffisamment pour ne pas laisser un joueur sans action utile à réaliser lors de sa séquence.
- Les joueurs peuvent inspecter les cartes dans les piles de défausse **CATASTROPHE** et **F.A.B.** quand ils le veulent.
- Vous ne pouvez pas donner de jeton **BONUS** ou de carte **F.A.B.** à un autre joueur (sauf indication contraire).
- Vous n'avez pas besoin d'être dans le **PACIFIQUE SUD** pour construire un engin spécialisé.
- Lorsque vous déjouez un Plan, prenez une carte **F.A.B.** et retournez la prochaine carte **PLAN** (s'il en reste).

INFORMATIONS

Auteur : Matt Leacock

Développement : Rob Harris

Graphisme et Mise en Page : Michal E. Cross

Illustrations: Graham Bleathman
& Shigeru Komatsuzaki

Illustration du Plateau : Andrew Law

Consultant sur le thème : Sam Denham

Service client : Rita Birch

Community Manager : Zarina Kadylbek

Sculpteur 3D : QUESTRON

Fabricant : Panda GM

Editeur : Chris Birch

Remerciements :

Gerry Anderson et tous ceux qui ont travaillé sur la série TV de Thunderbirds; Anna Viola, Najmie Allette et Natalie Harvey de ITV; Jamie Anderson de Anderson Entertainment Ltd.; Fanderson; Jay Mullins; Tony Neville, Tracey Smart; Richard 'Rahdo' Ham; Paco Garcia Jaén; W. Eric Martin, Chris Matthew; Dany & Domingo Díaz Fermín; Brett Gilbert pour l'aide sur les règles; Rita Birch, Katarina & Adam Harris pour leur soutien.

Playtesteurs:

Tony Neville, Tracey Smart, Joseph Altmaier, Aiden Barnett, Wade Barnett, Duncan Christiansen, Nico Christiansen, Chris Farrell, Kim Farrell, Owen Fulcher, Rich Fulcher, Anna Leacock, Colleen Leacock, Donna Leacock, Siew Siang Neo, Ken and Kip Tidwell, Lisa Towell, the Skeepers at Cumberland CDC, Kenneth Sokoll, Kathy Sokoll, Miranda González Aguirre, Carlos Merino Hernández, Erin Todd, Andrew Beaudin, Chuck Thibert, Jason Crook, Joelle Crook, Joe MacDonald, Christine Bourque, Danny O'Shea, Jaclyn O'Shea, Jonathan Boucher, Jill Swan, Dave Blewer, Dan Tunbridge, Kevin Anderson, Simon Scott, Martin Skiggs,

Lynne Handy, Richard Hardy, Steve Mackenzie, Robin Lees, The Feather-Leveys, Jo Lee, Rachael Willcox, James Humphreys, Simon Dangerfield, Richard Dracass, Jason Woodburn, Morten Weilbach, Dave Cousins, Hazel Gosling, Dylan Barlow, Tom Eaton-Evans, Mike Parkinson, Andrew Boxall, Teresa Di Falco, Jason Hayes, Samantha Lovell, Daniel Kelly, Hayley Lovell, Andy Hayes, Vicky Sunshine, Martin Baker, David Manley, Hugo van der Velden, Arno de Haan, Mikuláš van der Horst, Lukas van Hal, Remco Bosman, René Warmoeskerken, Xavier Wolfs, Mark Jacobsen, Paul Bounen, Roel Nijssen, Jacob Coon, Kim McKell, Liz McKell, Abby McKell, Ed McKell, George Grimes, Andrzej Mańkowski, Michal Turek, T.R. Knight, Rachel Knight, Emily Knight, Angie Knight, Gianni Cascino, Christopher Mainwaring, Tomos Williams, James Anderson, Michael Anderson, Joel Anderson, Gary Dicken, Steve Kendall, Chris Millhouse.

Thunderbirds™ and © ITC Entertainment Group Limited
1964, 1999 and 2015.

Licensed by ITV Ventures Limited. Tous droits réservés.

Published by Modiphuis Entertainment Ltd.

ÉDITION FRANÇAISE

Traduction : Maximilien Da Cunha,
Olivier Chanry
Mise en page : Olivier Chanry
Relecture : Maximilien Da Cunha,
Thierry Matray, Olivier Chanry



ASYNCRON games
223 rue de l'Yser
F-59200 TOURCOING
www.asyncron.fr