



Comment jouer

Les joueurs jouent à tour de rôle. En commençant par le premier joueur, le tour se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque tour est composé de trois phases :

- Phase Principale
- Phase de Défausse
- Phase de Pioche

Phase principale

À n'importe quel moment durant votre Phase Principale, vous pouvez exécuter une des actions suivantes, dans n'importe quel ordre, autant de fois que vous le pouvez :

- Jouer une carte depuis votre main
- Jouer les capacités Activer (1), Allié (2) / (3) / (4) / (5)
- et/ou Sacrifier (6) de n'importe laquelle de vos cartes en jeu
- Utiliser l'Or pour acquérir de nouvelles cartes du Marché
- Utiliser le Combat pour attaquer un adversaire et/ou ses Champions

Jouer les cartes

Il n'y a aucun coût pour jouer une carte : placez-la simplement en jeu face visible devant vous sur la table. Il existe trois types de cartes que vous pouvez avoir dans votre deck : Actions, Objets et Champions.

Actions et Objets

Lorsqu'une Action ou un Objet est joué, sa capacité Primaire se déclenche immédiatement. Si une Action ou un Objet a une capacité Allié et/ou Sacrifier, vous pouvez choisir de jouer cette ou ces capacité(s) à n'importe quel moment durant votre Phase Principale (en supposant que vous remplissez les conditions vous permettant de le faire).

Les Actions et les Objets sont mis en jeu face visible devant vous jusqu'à la Phase de Défausse, ils seront ensuite placés dans votre défausse.

Présentation

Durant un millénaire, l'Empire était en guerre. Nourries par une précision militaire et une alliance sans précédent avec les dragons, les Armées Impériales connurent d'innombrables victoires et peu de défaites. L'Empire s'élargit jusqu'à ce que son plus grand ennemi ne soit pas l'une des nations barbares venues de l'Est, mais sa propre ampleur ingérable. À la frontière, victoires et expansions furent remplacées par un cycle sans fin de rébellions et de reconquêtes.

Fatigué de la guerre, l'Empereur élabora une nouvelle et audacieuse stratégie : la paix par le commerce. Il y a cent soixante-dix ans, il ordonna la fondation de Thandar, un comptoir indépendant situé à la frontière de l'Empire, à la confluence des quatre grandes rivières.

Bien que beaucoup affirmèrent que la paix avec les tribus sauvages était impossible, le commerce était florissant et le comptoir devint rapidement un village, puis une petite ville, et au-delà.

Hero Realms se situe dans et autour de la métropole tentaculaire qu'est devenue Thandar. La cité-Etat est désormais le refuge des individus de toutes les espèces et nations du monde connu. Alors que le commerce à Thandar a apporté la paix promise aux nations, la richesse engendrée par ses échanges entraîne des conflits politiques et matériels interminables parmi ses habitants.

Les Bases

Ce jeu est fourni avec un livret de règles et 144 cartes (voir la liste des cartes à la fin). Chaque joueur démarre avec un deck personnel de cartes représentant ses ressources, équipements, Actions et Champions. À chaque tour, vous devrez jouer toutes les cartes de votre main pour obtenir Or, Combat, Santé et autres effets puissants.

L'Or (1) est utilisé pour acheter des cartes depuis le Marché pour les ajouter à votre deck. Ces cartes représentent les Actions que vous pouvez réaliser et les Champions que vous pouvez recruter à vos côtés.

Toutes les cartes ont un nom, comme *Étincelle*, et un type, comme *Action*, *Champion* ou *Objet*. De nombreuses cartes ont un sous-type, comme *Sort*. Les noms des cartes, leurs types et sous-types n'influencent pas le jeu directement, mais certaines cartes recherchent ces mots sur d'autres cartes afin d'obtenir des bonus.



Champions

Contrairement aux Actions et aux Objets, les Champions ne sont pas défaussés à la fin du tour. A la place, ils restent en jeu jusqu'à ce qu'ils soient assommés ou sacrifiés.

Les Champions entrent en jeu orientés verticalement, avec le nom de la carte le plus éloigné de vous. Cette position est appelée "mobilisé". La plupart des Champions ont une capacité Activer (1). Pour jouer une capacité Activer, tournez la carte de côté afin de bénéficier de l'effet indiqué après le (1), vous pouvez faire cette action n'importe quand durant la Phase Principale.

Chaque Champion a une valeur de Défense (dans un bouclier) qui représente la quantité de dégâts qu'il peut prendre en un seul tour avant d'être assommé. Une fois assommé, un Champion est

Le Combat (1) est utilisé pour attaquer les autres joueurs et leurs Champions.

La Santé (1) correspond à votre total de points de vie. Chaque joueur débute la partie avec 50 de Santé. Lorsqu'il ne reste plus de Santé à un joueur, celui-ci est éliminé. Le dernier en lice est déclaré vainqueur !

Deck personnel et suivi des scores

Chaque joueur débute la partie avec un deck personnel comprenant une Épée Courte, une Dague, un Rubis et sept pièces d'Or.

Nous vous suggérons de suivre les scores avec un crayon et une feuille de papier, mais pour votre confort nous avons également inclus des cartes de points de Santé. Pour les utiliser, alignez le côté approprié de la carte "dizaines" juste en dessous du chiffre adéquat sur la carte des "unités". Par exemple, si vous êtes à 30 de Santé, puis prenez 3 dégâts qui ramènent votre Santé à 27, vous le noteriez de cette façon :



Mise en place

Lors de la mise en place du jeu, mélangez le Deck Marché et placez-le face cachée sur la table. Ensuite, piochez les cinq premières cartes de ce deck et placez-les en ligne face visible à côté du Deck Marché. Ces cartes face visible constituent le Marché.

A côté de la dernière carte du Marché, placez les 16 cartes Gemmes de Feu en une seule pile, face visible. Enfin, laissez un espace à côté du Deck Marché pour la Zone de Sacrifice où certaines cartes finiront durant la partie.

Chaque joueur mélange son deck personnel et le place face cachée devant lui. Laissez de la place à côté pour la défausse.

Déterminez au hasard le premier joueur. Celui-ci pioche trois cartes (les joueurs piochent toujours depuis leur deck personnel). Le joueur jouant en deuxième pioche cinq cartes.



Configuration de début de partie. Le joueur 1 commence.



Exemple d'un Champion après avoir joué sa capacité Activer

Capacités Allié

Les capacités Allié sont indiquées par un symbole de faction dans la zone de texte. À votre tour, une capacité Allié peut être jouée dès que vous avez une autre carte de cette faction en jeu. L'ordre dans lequel vous jouez vos cartes n'a pas d'importance. Dès que vous avez deux cartes ou plus de la même faction en jeu, vous pouvez déclencher toutes les capacités Allié correspondantes. Elles peuvent être jouées à n'importe quel moment durant votre Phase Principale, et chacune ne peut être jouée qu'une seule fois par tour.

Capacités Sacrifier

Certaines cartes ont une capacité Sacrifier, indiquée par (1) dans la zone de texte. Ces capacités correspondent à l'utilisation d'un parchemin magique qui ne fonctionne qu'une seule fois, ou l'acte héroïque d'un Champion faisant ce qu'il peut pour sauver la mise. À chaque fois qu'une carte est sacrifiée, placez-la dans la Zone de Sacrifice. Si une carte est sacrifiée pour n'importe quelle raison autre que sa capacité Sacrifier, la capacité ne se déclenche pas. (Si une des cartes Gemmes de Feu devait être mise dans la Zone de Sacrifice quelle qu'en soit la raison, mettez-là à la place face visible dans la pile Gemmes de Feu.)

Acquérir des cartes

Certaines capacités de cartes vous donneront de l'Or. Lorsque vous recevez de l'Or, il va dans votre Réserve d'Or et vous pouvez le dépenser tout au long de votre Phase Principale.

L'Or est utilisé pour acquérir des cartes depuis le Marché ou depuis la pile Gemmes de feu. Le coût d'une carte se trouve dans le coin supérieur droit. Pour acquérir une carte, retirez autant d'Or de votre Réserve d'Or que le coût de la carte choisie et placez celle-ci dans votre défausse. Ensuite, remplissez l'emplacement vide du Marché avec la première carte du Deck Marché.

Acquérir une carte ne signifie pas la jouer : elle ne va donc pas en jeu et vous ne pouvez pas utiliser ses capacités immédiatement. L'Or restant est conservé et peut être utilisé pour acquérir d'autres cartes durant la Phase Principale.

Attaquer

Certaines capacités de cartes vous donneront du Combat. Lorsque vous recevez du Combat, il va dans votre Réserve de Combat et vous pouvez le dépenser tout au long de votre Phase Principale. Vous pouvez utiliser du Combat pour attaquer votre adversaire et/ou ses Champions. Vous pouvez faire autant d'attaques que vous le souhaitez durant votre Phase Principale.

Pour attaquer un Champion adverse, retirez la quantité de Combat que vous souhaitez de votre Réserve de Combat et ce Champion reçoit autant de dégâts. Si le Champion a reçu ce tour-ci des dégâts équivalents ou supérieurs à sa Défense, assommez-le et mettez-le dans la défausse de son propriétaire. Parfois, une capacité de carte vous demande d'"assommer le Champion cible". Dans ce cas, vous assommez le Champion sans utiliser de Combat. (Remarque importante : vous ne pouvez pas cibler des Champions non-Garde si votre adversaire a un Champion Garde mobilisé en jeu !)

Pour attaquer un adversaire, retirez la quantité de Combat que vous souhaitez de votre Réserve de Combat et diminuez d'autant la Santé de votre adversaire. Les adversaires ne peuvent pas être attaqués s'ils ont un Champion Garde en jeu : vous devrez d'abord assommer les Gardes avant de pouvoir attaquer le joueur qu'ils protègent.

Remarque : De nombreux Champions ont une capacité Activer qui donne du Combat. Le Combat reçu de cette manière va dans votre Réserve de Combat, votre Champion n'attaque pas un autre Champion directement.

Cibles et effets partiels

Certaines capacités vous demandent de "cibler" ou de choisir un élément

peuvent attaquer tous les autres joueurs. Le dernier joueur en lice remporte la partie ! S'il y a trois joueurs ou plus, le premier joueur commence avec 3 cartes dans sa main de départ, le suivant avec 4 cartes, et chaque autre joueur commence avec 5 cartes.

Prédateur - Premier sang (3 joueurs et plus)

Identique à "Chacun pour soi", à l'exception que chaque joueur ne peut attaquer ou cibler que le joueur situé à sa gauche, et ne peut attaquer ou cibler que les Champions appartenant aux joueurs situés à sa gauche et à sa droite. Le premier joueur commence avec 3 cartes dans sa main de départ, le suivant avec 4 cartes, et chaque autre joueur commence avec 5 cartes. La partie se termine dès qu'un joueur est éliminé : le joueur situé à sa droite est déclaré vainqueur ! (Même si c'est quelqu'un d'autre qui l'a éliminé !)

Prédateur - Dernier en lice (3 joueurs et plus)

Identique à "Prédateur - Premier Sang", à l'exception que lorsqu'un joueur est éliminé, la partie continue. La personne à la droite du joueur éliminé gagne 10 de Santé et pioche une carte. Le dernier joueur en lice est déclaré vainqueur !

Hydre (4 joueurs, 2 par équipe)

Chaque équipe de deux joueurs commence la partie avec 75 de Santé. Tous les joueurs d'une même équipe partagent leur Santé. Chaque joueur dispose de son propre deck personnel, sa main, sa défausse et sa zone de jeu. (Les cartes de votre coéquipier ne déclenchent pas vos capacités Allié.)

Déterminez au hasard l'équipe qui commence. Les joueurs de cette équipe ont trois cartes dans leur main de départ, tandis que les autres en reçoivent cinq. Chaque équipe partage le même tour, en jouant leurs mains en même temps. Les coéquipiers passent par les Phases Principale, de Défausse et de Pioche ensemble.

Chaque joueur a sa propre réserve d'Or et de Combat, et prend ses propres décisions concernant la façon de jouer, l'acquisition de cartes, l'activation de capacités et l'attaque. Les coéquipiers peuvent travailler ensemble pour assommer des Champions, en utilisant une combinaison de Combat de leurs Réserves de Combat respectives. Les coéquipiers peuvent également mettre en commun leur Or pour acheter des cartes depuis le Marché. Tant qu'un joueur d'une équipe a un Garde en jeu, l'équipe ne peut pas être attaquée et les Champions non-Garde appartenant à quiconque dans cette équipe ne peuvent pas être attaqués ou ciblés par des adversaires.

affecté par la capacité. S'il n'y a pas assez de cibles disponibles, faites autant que possible. Par exemple, s'il n'y a aucun Champion en jeu et que vous utilisez la capacité "Assommez tous les Champions, puis piochez une carte", vous piochez juste une carte.

Phase de Défausse

À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte ou que vous faites l'acquisition d'une nouvelle carte depuis le Marché, placez-la face visible dans votre défausse. Chaque joueur peut regarder votre défausse à n'importe quel moment. Lors de votre Phase de Défausse, vous effectuez chacune des actions suivantes :

- Perdez tout l'Or restant dans votre Réserve d'Or.
- Perdez tout le Combat restant dans votre Réserve de Combat.
- Mettez tous les Objets et Actions en jeu dans votre défausse.
- Mettez toutes les cartes qui vous restent en main dans votre défausse.
- Mobilisez tous vos Champions.

Phase de Pioche

Lors de votre Phase de Pioche, vous piochez cinq cartes et ensuite votre tour prend fin.

Remarque : Si, à n'importe quel moment pendant votre tour, votre deck personnel est vide et vous devez piocher ou révéler des cartes depuis celui-ci, mélangez votre défausse pour former votre nouveau deck personnel. Placez-le face cachée devant vous.

Exemple : Au début de votre Phase de Pioche, il vous reste trois cartes dans votre deck. Piochez-les, mélangez votre défausse qui devient votre nouveau deck personnel, puis piochez deux cartes supplémentaires.

Lexique

Activer - tourner une carte sur le côté pour montrer qu'elle a déjà été activée.
Activée - une carte qui est tournée sur le côté.

Mobiliser - remettre une carte dans son orientation de départ, verticalement.
Mobilisée - une carte dans son orientation de départ, à la verticale.

Assommer - envoyer un Champion dans la défausse de son propriétaire. Certaines capacités assomment un Champion directement. La plupart du temps, un Champion est assommé lorsqu'il a reçu des dégâts équivalents à sa valeur de Défense.

Lorsque la Santé d'une équipe est réduite à zéro, tous les joueurs de cette équipe ont perdu.

En achetant un jeu *Hero Realms* supplémentaire, ou en ajoutant les Decks de Héros, vous pouvez jouer avec des équipes de trois. Ces équipes commencent avec 100 de Santé chacune.

Empereur (6 joueurs : nécessite les Decks de Héros ou un second exemplaire d'*Hero Realms*)

Les joueurs se divisent en deux équipes de trois, chaque équipe choisit un joueur qui sera leur Empereur. (Si vous utilisez deux Decks de Héros, ces joueurs seront les Empereurs.) Les Empereurs sont assis l'un en face de l'autre, encadrés par leurs coéquipiers (Commandants) sur chaque côté.



Les Commandants commencent la partie avec 50 de Santé ou le nombre indiqué sur leur fiche de Héros (des Decks de Héros). Les Empereurs commencent avec 60 de Santé, ou 10 de plus que le nombre indiqué sur leur fiche de Héros.

L'équipe qui joue en premier (Équipe A) reçoit une main de départ de trois cartes. L'autre équipe (Équipe B) reçoit une main de départ de cinq cartes. La partie commence avec le Joueur 1, puis se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les Commandants ne peuvent qu'attaquer ou cibler le Commandant ennemi en face d'eux et/ou les Champions contrôlés par ce Commandant. Si ce Commandant est vaincu, ils peuvent alors commencer à attaquer et cibler l'Empereur ennemi et ses Champions.

Symboles



Symboles de faction / Capacité Allié

Ces symboles se trouvent dans le coin supérieur gauche de nombreuses cartes et indiquent la faction de la carte. Quand un symbole se trouve dans la zone de texte d'une carte, il correspond à une capacité Allié.

Faction de la Guilde

La fortune du commerce qui circule à Thandar a alimenté un puissant syndicat du crime organisé connu sous le nom de "La Guilde".

Faction de Nécros

Le culte Nécros, qui vénère les démons, couve dans les bas-fonds de la ville, chassant les vagabonds, les oubliés, et tous ceux qui oseraient les défier.

Faction Impériale

L'Empire se cramponne toujours à ses traditions militaires. Ses soldats hautement entraînés, ses sorciers tordeurs de réalité et ses dragons mortels constituent la meilleure force de combat que le monde ait jamais connu.

Faction Sauvage

Des royaumes elfiques plus anciens que toute l'histoire de l'humanité, des orques de guerre dévastateurs, des tribus nomades barbares, des trolls et des bêtes sauvages mortelles peuvent tous être trouvés dans les vastes contrées sauvages à l'Est de l'Empire.

Santé

Les joueurs commencent la partie avec un score de 50 de Santé. Si votre Santé est réduite à zéro ou moins, vous avez perdu. Lorsque ce symbole se trouve dans la zone de texte d'une carte, il indique le montant de Santé que vous obtenez.

Combat

Lorsque ce symbole se trouve dans la zone de texte d'une carte, il indique le montant en Combat que vous ajoutez à votre réserve de Combat.



Or

Lorsque ce symbole se trouve dans le coin supérieur droit d'une carte, il indique le coût de la carte. (S'il n'y a pas de symbole dans le coin supérieur droit d'une carte, le coût de cette carte est de 0.) Lorsque ce symbole se trouve dans la zone de texte d'une carte, il indique le montant d'Or que vous ajoutez à votre réserve d'Or.

Activer

Lorsque ce symbole se trouve dans la zone de texte d'une carte, il indique une capacité Activer.

Sacrifier

Lorsque ce symbole se trouve dans la zone de texte d'une carte, il indique une capacité Sacrifier.

Garde

Un Champion avec ce symbole est un Garde. Tant qu'un joueur a un Garde mobilisé en jeu, il ne peut pas être attaqué et ses Champions non-Garde ne peuvent pas être attaqués ou ciblés par un adversaire.

Défense

La Défense d'un Champion correspond à la quantité de dégâts qui doit lui être infligé lors d'un même tour pour l'assommer. Le symbole gris peut se référer aussi bien aux Champions normaux qu'aux Gardes. Par exemple, "Vos Champions ont +3" affecte tous vos Champions ainsi que vos Gardes.

Règles multijoueurs

Hero Realms est conçu pour être compatible avec une grande variété de manières de jouer. En l'absence de précisions spécifiques, les règles standards s'appliquent aux formats de jeu suivants. Pour trouver d'autres formats, ou partager des propositions de formats, rendez-vous sur le site herorealm.com/multiplayer.

Chacun pour soi (2 joueurs et plus)

Ceci est le mode de jeu par défaut. Déterminez au hasard qui commencera, puis jouez chacun dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs

Liste des Cartes

Cartes de base

- Gemme de Feu (16)
- Piste de score (8, 2 par joueur)
- Or (28, 7 par joueur)
- Épée Courte (4, 1 par joueur)
- Dague (4, 1 par joueur)
- Rubis (4, 1 par joueur)

Bénéfice (3)

- Rake, Maître Assassin
- Rasmus, le Contrebardier
- Casser et Piller
- Bandit des Rues (2)

Faction de Nécros

- Prêtre du Culte (2)
- Énergie Sombre
- Sombre Récompense
- Cultiste de la Mort (2)
- Contact Mortel (3)
- Rayla, Tisseuse de Fins
- Influence (3)
- Krythos, Maître Vampire
- Drain de Vie
- La Putréfaction (2)
- Tyrannor, le Dévoreur
- Lys, l'Inapparent
- Verrick, le Nécromancien

Faction Sauvage

- Broelyn, Tisseuse de Savoires
- Cron, le Berserker
- Loup Terrifiant
- Malédiction Elfique (2)
- Don Elfique (3)
- Grak, Géant de la Tempête
- Don de la Nature
- Grognard Orque (2)
- Sauvagerie
- Torgen Brise-Pierre
- Étincelle (3)
- Forme de Loup
- Shamane des Loups (2)

Crédits

Moteur du jeu, conception, développement et direction artistique : Darwin Kastle

Conception du jeu et développement principal :

Robert Dougherty

Conception graphique : Randy Delven, Vito Gesualdi et Antonis Papantoniu

Livret de règles et corrections : Nathan Davis

Direction artistique additionnelle : Graphics Manufacture

Chef de projet VF : Timothée Simonot

Traduction : Robin Houvier

Selecteurs : Connor Daly, Nathan Davis, Laurie Delven, Randy Delven, Martin Dickie, Greg Freese, George Groussis, Barbara Gugluizza, Michael Iwanicki, Jay Lansdaal, CJ "The Just" Moynihan, Debbie Moynihan, Adam Podtburg, John Tatian, Elise Taylor et Ian Taylor

IELLO pour la version française

Deuxième édition

Hero Realms Jeu de deckbuilding™ &

© 2016-2021 Wise Wizard Games

www.HeroRealms.com