

RÈGLE DU JEU LE COMBAT DES HÉROS

BUT DU JEU :

Ce jeu se joue à deux joueurs.

Être le premier à tuer tous les héros adverses.

PRÉSENTATION DES ÉLÉMENTS DE JEU:

Le jeu est constitué de :

- 2 règles du jeu identiques (une pour chaque joueur).
- D'un plateau de jeu de 9*8 cases.
- D'un dé de couleur beige et bleu.
- 13 figurines beiges et 13 figurines bleues que nous appellerons héros.
- 13 cartes représentant les figurines beiges et de 13 cartes représentant les figurines bleues.
- * symboles 3D avec des tiges que nous appellerons pouvoirs héroïques.
- * symboles 3D avec un trou au centre que nous appellerons symbole 3D d'état .
- 12 petites tiges.
- 12 moyenne tiges.
- 2 grandes tiges.
- 77 cœurs rouges.

PRÉPARATION ET COMMENCEMENT D'UNE PARTIE :

On commence par positionner le plateau de jeu au milieu de la table, les points noirs face aux joueurs (voir illustration n°1 p8).

Un joueur prend les 13 cartes représentant les figurines beiges en main, l'autre prend les 13 cartes représentant les figurines bleu en main.

Chaque joueur choisit secrètement 6 des 13 cartes qu'il a en main.

Chaque joueur remet dans la boîte de jeu face cachée les 7 autres cartes (pour que l'autre joueur ne les voit pas).

Chaque joueur place face cachée les 6 cartes qu'il lui reste en main (toujours secrètement) sur chacun des 6 points noirs qu'il a en face de lui une par point noir (voir illustration n°2 p).

Ce sont les emplacements de départ de vos héros.

Une fois que les deux joueurs ont disposé comme ils le veulent leur cartes face cachée sur leur point noir de départ, on retourne les cartes face visible et on met les héros correspondant à la place des cartes qu'on dispose devant soi face visible (voir illustration n° p).

Chaque héros a des caractéristiques qui lui sont propre :

- La vie maximale et initiale
- Le déplacement maximal
- La portée maximale
- L'attaque
- L'attaque spéciale
- Les pouvoirs héroïques

Se reporter au tableau des descriptifs des héros pour plus de précisions page * et à la section "description d'une carte" page 7.

On positionne les tiges sur la tête des héros (il y a un trou pour les insérer).

Les petites tiges sur les héros qui ont 4 vies.

Les moyennes tiges sur les héros qui ont 6 vies.

Les grandes tiges sur les héros qui ont 8 vies.

Puis on enfle comme des perles le nombre de cœurs rouge qui correspondent à la vie maximale du héros.

Puis on met sur les socles des héros les pouvoirs héroïques qui leur correspondent (il y a des trous pour les faire tenir).

Au final on doit aboutir à l'illustration n°2 et 3 page * .

On tire au sort pour savoir quel joueur va être le premier joueur à l'aide du dé de couleur.

Un des deux joueurs jette le dé.

Si le résultat est bleu, c'est le joueur qui à les héros bleu qui est désigné 1er joueur.

L'autre joueur est donc désigné 2ème joueur.

Le second joueur prend 1 cœur rouge dans la boîte de jeu et le place sur le plateau de jeux sur l'emplacement où un cœur rouge est dessiné de son côté.

Le combat des héros peut commencer !

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le premier joueur commence à jouer puis le second joueur joue et ainsi de suite chacun son tour.

Quand un joueur joue, il doit choisir l'une de ses cartes devant lui et la met face visible dans sa défausse.

Il y a une défausse pour chaque joueur, elle est représentée par un dessin d'une carte sur le plateau de jeu.

Il ne jouera que le héros représenté sur cette carte lors de ce tour.

Bien évidemment on ne joue que les héros qui sont de notre couleur (sauf cas exceptionnel).

Nous verrons comment jouer les héros plus tard.

A tout moment un joueur peut regarder toutes les cartes où qu'elles soient sauf pendant la phase secrète "préparation et commencement d'une partie".

Ce qui permet de déduire ce que l'adversaire peut jouer et de se renseigner sur les caractéristiques des héros.

Lors du tour du second joueur, le second joueur peut prendre le cœur qui lui a été donné en compensation d'être le second joueur et le placer sur la tête du héros qu'il est en train de jouer à condition qu'une fois le cœur posé la vie du héros représenté par le nombre de cœurs rouge qu'il a sur sa tête n'excède pas sa vie maximale.

Ceci est une règle toujours valable en tout circonstance la vie d'un héros ne doit jamais être supérieure à sa vie maximale.

Se reporter au tableau des descriptif des héros(p *).

Si un héros n'a plus de vie, il est considéré comme mort mais il reste sur le plateau de jeu.

On ne peut pas ajouter un cœur rouge sur un héros mort (sauf le pouvoir héroïque ressuscite).

Au moment où un héros meurt, on met immédiatement la carte correspondante (qu'elle soit dans la main d'un joueur ou dans une défausse) face cachée sur l'emplacement du plateau de jeu cimetière (il est dessiné d'une tête de mort).

On la met face cachée pour bien différencier le cimetière commun de la défausse de chaque joueur mais ce n'est pas une obligation on peut aussi la mettre face visible.

Il peut arriver qu'un héros soit gelé.

Dans ce cas là il sera indiqué par le symbole 3D d'état gel placé sur la tête du héros.

Si la carte représentant ce héros est jouée, le joueur qui joue cette carte ne joue pas le héros et passe alors son tour.

Le joueur qui à un héros gelé sera donc à un moment ou à un autre obligé de passer son tour

Quand ça arrive on enlève le symbole 3D d'état gel de la tête du héros concerné.

Quand un joueur n'a plus de carte devant lui et que c'est à lui de jouer, il récupère les cartes de sa défausse et les replace devant lui.

MOUVEMENT ET ATTAQUE

Pendant son tour de jeu on peut déplacer le héros qu'on a à jouer et attaquer avec dans l'ordre que l'on veut.

On peut même se déplacer, attaquer et se déplacer à nouveau si on le peut encore.

Explication :

Un héros comme le dragon peut se déplacer d'un maximale de 3 cases (se reporter au tableau des descriptif des héros).

Il peut donc se déplacer d'une, deux ou trois cases.

Il peut se déplacer de deux cases, attaquer un autre héros adverse et se déplacer à nouveau d'une case, ce qui fait 3 au total.

Mais un héros ne peut pas attaquer plusieurs fois (sauf l'attaque spéciale du dragon).

Un héros peut se déplacer horizontalement, verticalement et en diagonale.

Quand on déplace un héros on ne doit pas le déplacer directement à la case voulu, mais on doit le déplacer de case en case.

Un héros ne peut s'arrêter sur une case occupée par un autre héros qu'il soit vivant ou mort.

Un héros ne peut passer par une case occupée par un autre héros qu'il soit vivant ou mort (sauf téléporteur).

Un héros ne peut attaquer un autre héros s'il n'est pas à portée (sauf certains pouvoirs héroïques).

Par exemple dans le cas de l'amazone le héros attaqué ne doit pas se situer à plus de 2 cases.

Quand un héros attaque un héros adverse, on enlève le nombre de petits cœurs rouges équivalent à l'attaque du héros, au héros qui subit l'attaque.

Le téléporteur à un déplacement spécial car il peut se déplacer directement sur n'importe quelle case à condition que celle-ci ne soit pas occupée par un autre héros qu'il soit vivant ou mort comme expliqué précédemment.

Une fois qu'il s'est déplacé il ne peut plus se déplacer contrairement aux autres héros sauf s'il utilise son pouvoir héroïque aller retour ou tournade.

Il ne peut donc pas se déplacer, attaquer et se déplacer de nouveau.

Contrairement aux autres héros, le téléporteur n'a pas besoin d'avoir un chemin libre pour se déplacer (voir illustration n°4 p8).

ATTAQUE SPÉCIALE

Certains héros ont une attaque spéciale (Se reporter au tableau des descriptif des héros p *).

Cette attaque spéciale s'applique en même temps que l'attaque, sauf pour le clone, mais nous verrons le cas du clone plus tard.

Par exemple pour le serpent il est dit dans le tableau des descriptif des héros :

"Empoisonne le héros attaqué qui perd alors 2 points de vie à chaque fin de son tour."

Donc quand le serpent attaque un héros adverse il lui applique les dommages de son attaque donc 0 plus son attaque spéciale, -2 point de vie à la fin du tour du héros attaqué et cela pour tous les tours à venir.

A chaque fois qu'un héros subit un des 7 états possible qu'il soit négatif ou positif (poison, gèle, entrave, riposte, bouclier divin, prise de contrôle, invisible), on met le symbole d'état 3D correspondant sur sa tête et on l'enlève quand il prend fin, (se reporter au tableau des descriptifs des héros p et au tableau des descriptifs des pouvoirs héroïques p *).

On place toujours les symboles 3D d'état au-dessus des cœurs rouge pour que ça soit plus clair à voir.

Le clone est très spécial, il est régi par des règles spécifiques qui lui sont propres.

Le clone a 2 de portée, une pour cloner (elle est de 2 et ne change jamais), une pour attaquer.

La portée pour attaquer dépend du clonage.

Le clone peut donc cumuler trois actions pendant son tour : se déplacer, cloner et attaquer et même une 4ème, utilisé un pouvoir héroïque mais nous verrons ça plus tard.

Le clone peut cloner (devenir) n'importe quel héros allié ou adverse s'il est à portée et à condition qu'il soit en vie.

Quand un clone a cloné un héros, les caractéristiques suivantes (et uniquement celles-là) du héros cloné devient temporairement ses caractéristiques :

- L'attaque
- L'attaque spéciale
- Le déplacement
- La portée

Il peut ensuite les utiliser pour attaquer et se déplacer.

Le clonage prend fin à la fin du tour du clone.

Ce qui veut dire que le clone retrouve ses caractéristiques initiales à la fin de son tour.

Il n'a donc aucun intérêt à attaquer s'il n'a pas cloné un héros allié ou adverse avant puisque son attaque initiale est à 0.

Il peut par exemple attaquer un héros allié pour le soigner s'il a cloné le moins avant.

LES POUVOIRS HÉROÏQUES

Chaque héros à des pouvoirs héroïques (se reporter au tableau des descriptif des héros p *).

Ces pouvoirs sont éphémères et ne peuvent être utilisés qu'une seule fois dans la partie. Ces pouvoirs apportent des effets supplémentaires ou sont des actions indépendantes ou boost une caractéristique (se reporter au tableau descriptif des pouvoirs héroïques p *).

- Boost une caractéristique :
Ces pouvoirs héroïques boostent une caractéristique comme l'attaque, le - déplacement ou la portée.
- Action indépendante :
Ces pouvoirs héroïques sont des actions indépendantes, elles ne sont pas en lien avec une caractéristique comme la portée par exemple.
Ces pouvoirs héroïques peuvent donc être utilisés en plus de l'attaque et du déplacement comme une action indépendante.
- Effets supplémentaires :
Ces pouvoirs héroïques sont liés à la portée et à l'attaque ou l'attaque spéciale du héros qui l'utilise.

Les héros ne peuvent utiliser qu'un pouvoir héroïque pendant leur tour.

Une fois utilisé, on le retire du socle du héros pour qu'il ne puisse plus être utilisé par ce héros comme expliqué précédemment.

Prenon l'exemple du barbare qui attaque un héros adverse :

Avant d'attaquer il peut utiliser son pouvoir héroïque "enflammé" (si il est toujours présent sur son socle).

S'il l'utilise, son attaque sera augmentée de 1 pour ce tour, elle ne fera plus 4 mais 5.

Mais son effet est temporaire comme expliqué précédemment, à la fin de son tour cet effet s'arrête et il ne pourra plus l'utiliser.

Pour 6 des pouvoirs héroïques (entrave, double dose, riposte, bouclier divin, invisibilité, prise de contrôle) on place après leur utilisation le symbole 3D d'état sur la tête du héros qui subit le pouvoir héroïque pour qu'on se souvienne de son état (ne pas oublier d'enlever le symbole 3D d'état quand il prend fin).

Il en va de même pour deux des attaques spéciales (le gel et le poison).

Pour la double dose on met 2 symboles 3D d'état poison sur la tête du héros pour montrer que c'est une double dose.

Le pouvoir héroïque réussite du moine donne 2 points de vie à un héros mort ce qui le ramène à la vie.

Il pourra ensuite être guéri par le moine qui vient de le ressusciter s' il est à portée et qu'il n'a pas encore attaqué, ce qui lui fera 4 points de vie récupérées.

Quand un héros est ressuscité, son propriétaire prend immédiatement sa carte dans le cimetière et on la remet devant soi.

FIN DE PARTIE

Le premier joueur qui tue tous les héros adverses gagne la partie.

Il peut arriver que dans certaines situations une partie ne se termine jamais.

Dans ce cas là le deuxième joueur est déclaré vainqueur en compensation de ne pas avoir commencé.

Il y a trois héros qui peuvent donner cette situation : le moine, le clone et le télépathe.

Principalement par ce qu'ils ont 0 d'attaque.

Mais aussi parce que le moine peut rendre de la vie.

VARIANTE DRAFT

Ce qui est bien dans ce jeu c'est qu'il existe plusieurs façon de commencer une partie.

Libre à vous d'en inventer d'autres.

En voici une autre peut-être plus tactique.

Plutôt que chaque joueur choisit c'est 6 héros secrètement et de les place secrètement comme expliqué dans "préparation et commencement d'une partie",

On tire au sort tout de suite pour savoir qui va être le premier joueur.

Mais avant les deux joueurs s'accordent pour définir qui va jouer avec les héros beige et qui va jouer avec les héros bleus.

Une fois le tirage au sort effectué, on prend toutes les cartes d'une couleur (13), on les mélange sans les regarder et on en retire une au hasard qu'on remet dans la boîte de jeu.

On étale les autres cartes (12) face visible sur le plateau de jeu.

Le premier joueur choisit une carte parmi les 12 qui est sur le plateau de jeu et la place devant lui face visible.

Si elle n'est pas de sa couleur il la change par la même de sa couleur.

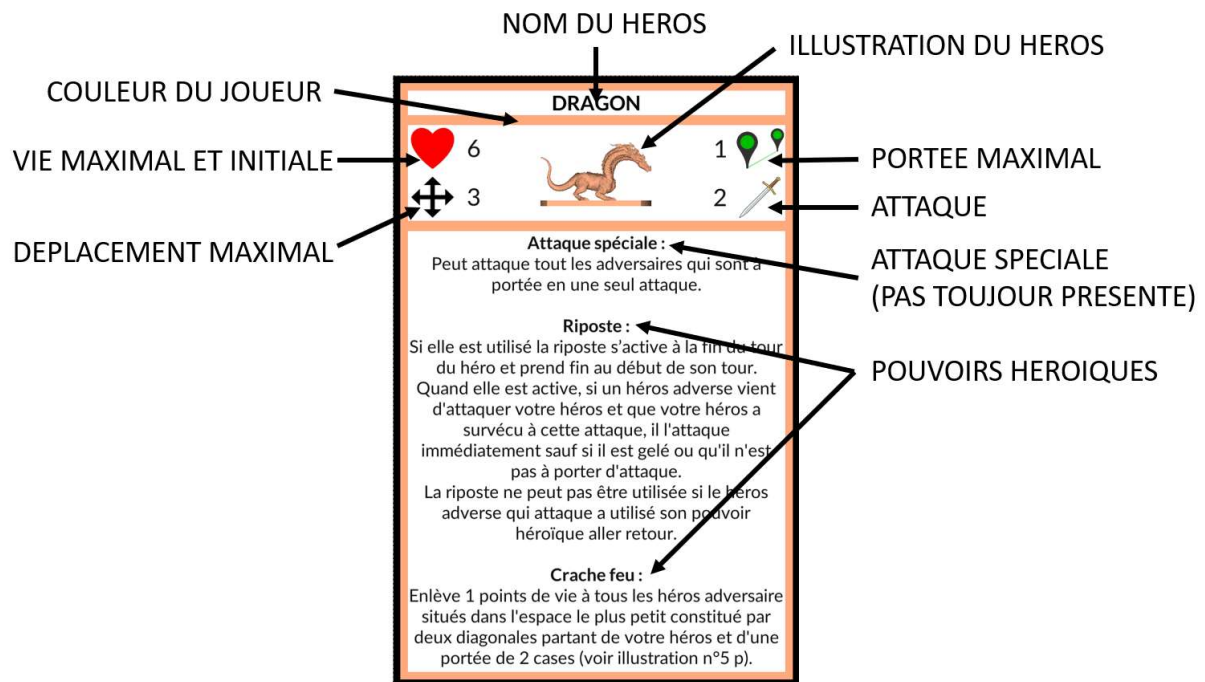
Puis il place le héros correspondant sur l'un de ces 6 points noirs de départ.

Puis le second joueur choisit deux cartes et fait de même et ainsi de suite chacun son tour deux cartes par deux cartes jusqu'à ce que le premier joueur prenne la dernière carte.

Le combat des héros peut commencer !

Le premier joueur commence à jouer.

DESCRIPTIF D'UN CARTE



ILLUSTRATIONS

Illustration n°1 :

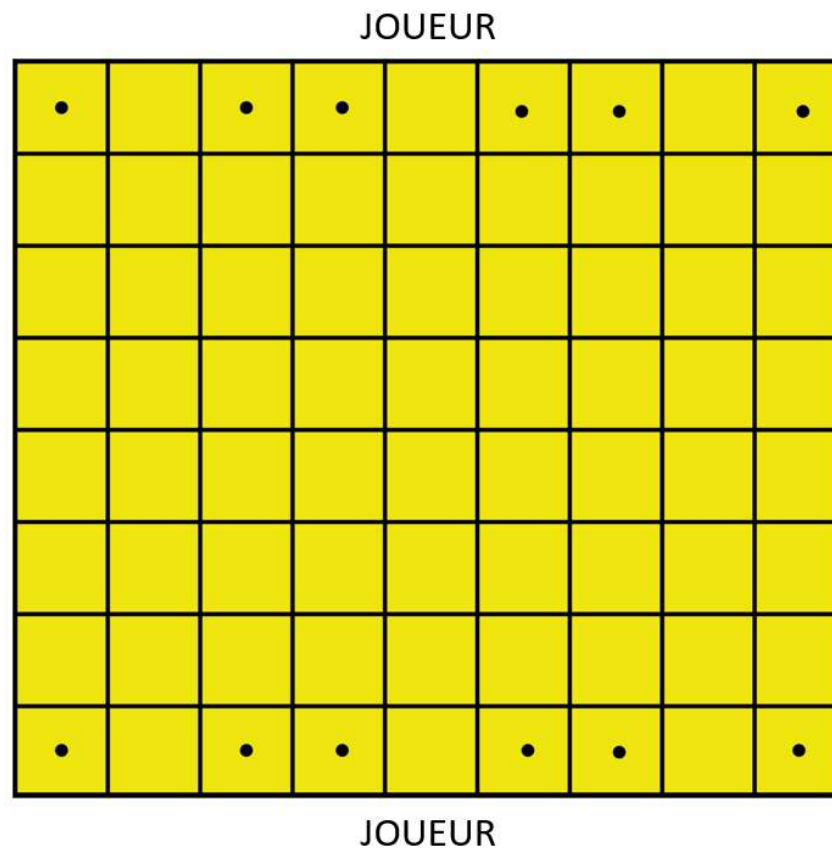


Illustration n°2 :

