



REGLES HEROSCAPE MARVEL

AGE : 8+ POUR 2 JOUEURS



LA VILLE EST ASSIÉGÉE !

Les Vilains errent dans les rues détruisant tout sur leur passage. les héros se tiennent prêts à défendre le royaume de béton. Durant leur affrontement à l'entrepot en ruine, les deux factions ont beaucoup à gagner de ce combat. Quand la poussière se redéposera, qui en sortira vainqueur ?

TABLE DES MATIERES

Livret de règles découverte p.4

Les règles découverte sont étudiées pour le joueur débutant afin qu'il s'habitue aux tours de jeu ainsi qu'aux règles de bases de déplacement et de combat.

Livret de règles expert p.7

Les règles expert ajoutent complexité et stratégie, vos figurines d'armée ont des capacités spéciales et des règles spéciales pour les déplacements et le combat.

Champs de Bataille & Scénarios p.7

Cette section présente deux champs de bataille différents que vous pouvez construire avec votre Boîte de jeu. des règles spéciales pour les déplacements et le combat.

CONTENU

• 10 Figurines • 3 hexagones septuples de béton • 7 hexagones doubles de béton • 4 hexagones uniques de béton • 3 hexagones septuples d'asphalte • 8 hexagones doubles d'asphalte • 3 hexagones uniques d'asphalte • 8 hexagones doubles d'herbe • 2 hexagones uniques d'herbe • 1 entrepot en ruine (6 hex.) • 2 Glyphes jaunes • 12 dés de combat • 1 dé 20 • 8 marqueurs d'ordre • 23 marqueurs de blessure • 1 marqueur de round • 1 Entrepot en ruine • 1 section de mur destructible • 1 hexagone sexuple détachable de plancher • 1 carte d'armée section de mur • 10 cartes d'armée.

VOTRE PREMIERE PARTIE

Sortez tous les éléments du jeu de leur emballage. Mettez de côté ce qui ne vous servira pas.

Objectif : Créez un champ de bataille, choisissez votre armée et guerroyez contre votre adversaire. Pour gagner soyez le premier à éliminer tous les membres de l'armée adverse.

NOTE SUR LES ESCOUADES ET LE JEU EN ÉQUIPE

Ce livret de règles inclut des règles de jeu pour les escouades. Heroscape Marvel the conflict Begins ne dispose pas d'escouades, mais ces règles peuvent être appliquées si vous utilisez des figurines supplémentaires provenant d'extensions d'Heroscape.

Préparatifs

1. METTEZ EN PLACE VOTRE CHAMP DE BATAILLE ET VOTRE ARMÉE.

Pour vous inspirer, utilisez le livret champs de bataille & scénarios page 16. Il détaille 2 champs de bataille et les instructions étape par étape pour les construire. Il propose également 3 scénarios niveau découverte.

Après avoir choisi un scénario de jeu découverte et construit votre champ de bataille, sélectionnez une armée (le joueur 1 a l'armée du bien et le joueur 2 l'armée du mal). Placez vos cartes d'armée devant vous et vos figurines sur le champ de bataille.

A propos des cartes d'armée :

Pour cette partie, vous allez utiliser le côté "jeu découverte" des cartes d'armée. L'autre côté sera utilisé lors des parties expert. Il existe 2 types de cartes d'armée : Les cartes Héros, qui représentent un seul guerrier (généralement très puissant) et les cartes Escouade, qui représentent au minimum 2 guerriers (généralement moins puissants).

Rappelez-vous : les règles des escouades sont appliquées uniquement si vous utilisez une extension d'Heroscape.

Imaginons que vous ayez construit le champ de bataille *Genotech* et choisi le scénario *Vengeurs Rassemblement !* L'ex. 1 montre les cartes d'armée que vous avez choisies; l'ex. 2 explique la signification des chiffres qui y sont imprimés.

EXEMPLE 1 : Vos cartes d'armée

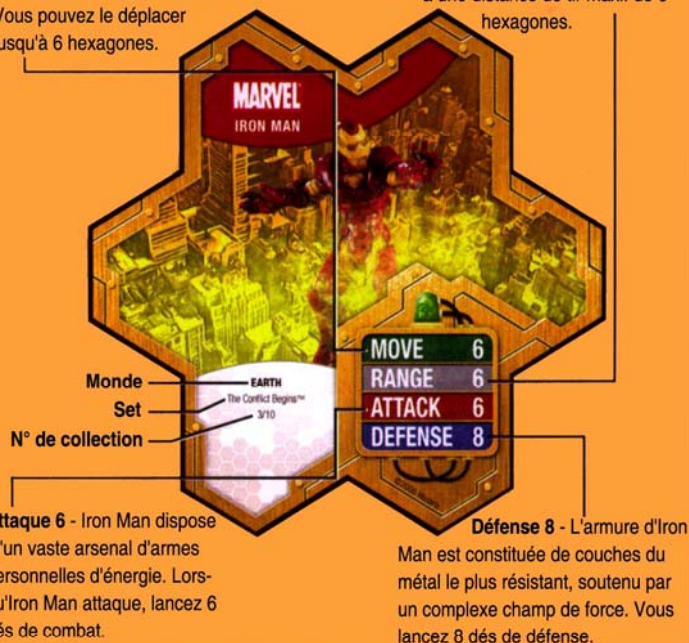
Vous avez choisi une armée du bien composée de 3 figurines (Iron Man, Captain America et Spider-Man). Vous avez pris vos 3 cartes d'armée, les avez placées devant vous, et vous avez positionné vos 3 figurines sur leur position de départ sur le champ de bataille.



EXEMPLE 2 : Valeurs sur les cartes d'armée

Déplacement 6 - La technologie avancée de l'armure d'Iron Man le rend plus rapide que la normale. Vous pouvez le déplacer jusqu'à 6 hexagones.

Portée 6 - Iron Man peut tirer avec ses repulso rayons depuis la paume de sa main; il peut tirer à une distance de tir maxi. de 6 hexagones.



A Propos de la Section de Mur Destructible :

En mode découverte, la section de mur destructible ne peut être ni détruite ni attaquée. La section de mur destructible n'est pas utilisée en mode découverte. Sauf spécification au début d'un scénario, la section de mur destructible débute chaque partie dans l'entrepot en ruine.

2. LES DÉS DE COMBAT

Placez les 12 dés de combat près du champ de bataille. Les dés de combat sont utilisés pour l'attaque (crânes), mais aussi pour la défense (boucliers).

Sauf si le scénario choisi vous l'indique, vous n'aurez besoin de rien d'autre pour une partie de niveau découverte. Rangez les autres éléments du jeu.

La bataille commence !

Chaque joueur lance 6 dés de combat. Celui qui obtient le plus de crânes joue le premier tour (relancez en cas d'égalité). Les joueurs jouent ensuite chacun leur tour jusqu'à la fin de la partie.

PENDANT VOTRE TOUR

Généralement, vous effectuez 3 actions durant votre tour, dans l'ordre suivant :

Action 1. Choisissez une carte d'armée

Action 2. Déplacez la/les figurine(s) de la carte d'armée

Action 3. attaquez avec la/les figurine(s) de la carte d'armée

Ces 3 actions sont détaillées dans les paragraphes suivants.

Action 1. Choisissez une carte d'armée

Choisissez d'abord la carte d'armée que vous allez utiliser pendant votre tour.

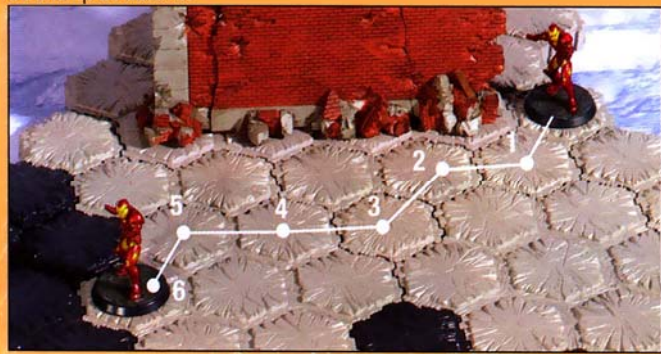
Action 2. Déplacez la/les figurine(s) de la carte d'armée

Maintenant vous pouvez déplacer la/les figurines de votre carte d'armée, si vous le désirez. Suivez les règles suivantes pour chaque figurine :

- **Vérifier sa valeur de déplacement** : Vous pouvez déplacer une figurine, dans la direction de votre choix, d'un nombre d'hexagones correspondant au maximum à la valeur indiquée sur la carte d'armée. Par exemple, avec une valeur de déplacement de 6, Iron Man peut se déplacer de 1,2,3,4,5 ou 6 hexagones (les inégalités de terrain peuvent limiter leur déplacement, vous allez vite le découvrir). L'exemple 3 illustre le déplacement de base.

EXEMPLE 3 : Mouvement de base

Ce tour, vous décidez de déplacer Iron Man de son déplacement maximal de 6 hexagones en direction des figurines ennemies situées de l'autre côté du champ de bataille.



- **Choisir l'ordre de déplacement** : Déplacez les figurines d'une escouade dans l'ordre de votre choix, l'une après l'autre.
- **Traverser et terminer sur le même hexagone que d'autres figurines** : Vous pouvez traverser un hexagone occupé par une figurine alliée (l'une des vôtres), mais vous ne pouvez pas traverser un hexagone occupé par une figurine adverse. Vous ne pouvez jamais terminer un déplacement sur un hexagone occupé par une figurine (alliée ou non).
- **Monter et descendre** : Quand vous vous déplacez vers un niveau plus élevé, comptez chaque niveau d'élévation comme un hexagone (y compris celui sur lequel vous terminez le déplacement). Quand vous vous déplacez vers un niveau inférieur, il n'est pas nécessaire de compter les niveaux d'élévation. Les exemples 4 et 5 illustrent le déplacement avec changement de niveau.

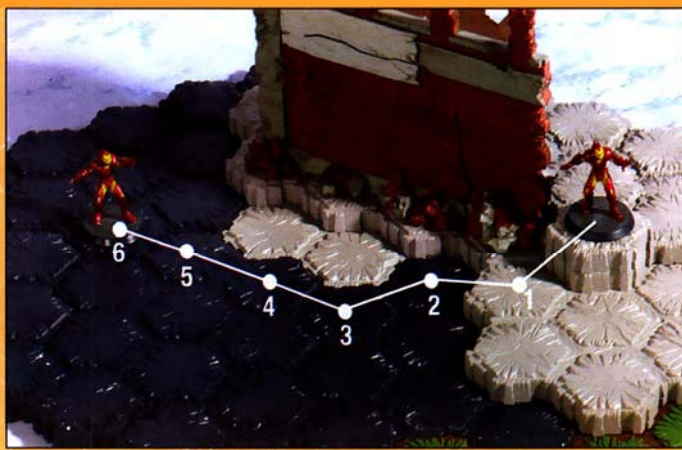
EXEMPLE 4 : Monter

Comptez 6 hexagones pour qu'Iron Man puisse monter sur ce contrefort.



EXEMPLE 5 : Descendre

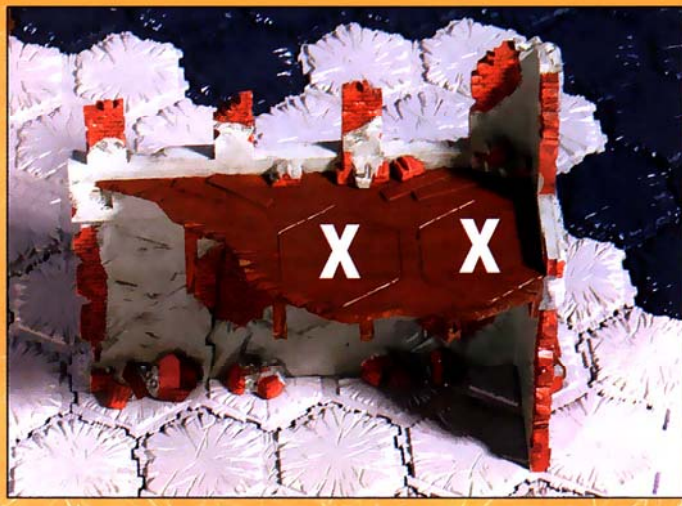
Pour descendre de ce contrefort, Iron Man ne compte qu'un hex. de déplacement



Hexagones du deuxième étage : Ces 2 hexagones ne sont pas utilisés en mode découverte. Les figurines ne peuvent pas se déplacer sur ces 2 hexagones. Voir l'exemple 6.

EXEMPLE 6 : Hexagones du deuxième étage

Les figurines ne peuvent pas se déplacer sur les hexagones marqués d'un X



Action 3. attaquez avec la/les figurine(s) de la carte d'armée

Maintenant le moment est venu pour votre Héros ou votre escouade d'attaquer un maximum de figurines de l'armée adverse. Rappel : Les règles pour les escouades ne sont appliquées que si vous utilisez une extension d'Heroscapes. **Qui peut attaquer ?** N'importe quelle figurine de la carte d'armée que vous avez choisie qui se trouve à portée d'une figurine adverse, avec un champ de vision dégagé, peut attaquer. Si aucune figurine de votre carte d'armée ne remplit ses 2 conditions, vous ne pouvez pas attaquer et votre tour est terminé. Pour déterminer si une figurine peut attaquer, vérifiez sa portée et son champ de vision, tel que détaillé ci-après.

- **Portée** : Une figurine ciblée doit se trouver à portée de la figurine attaquante; par exemple, avec une portée de 6, Iron Man peut attaquer n'importe quel ennemi situé à une distance maximum de 6 hexagones.

Une figurine avec une portée de 1 ne peut attaquer qu'un adversaire situé sur un hexagone adjacent.

Quand vous vérifiez la portée d'une figurine, ne comptez pas d'hexagones supplémentaires pour les différences de niveau. Cependant, se trouver sur un terrain plus élevé est un avantage pendant une attaque (voir **Avantage du terrain** pendant l'attaque en page 6). De plus, si la distance entre vous et la figurine ciblée inclut une zone sans hexagone (par exemple au bord du champ de bataille), vous devez compter les hexagones bordant le champ de bataille pour vérifier la portée.

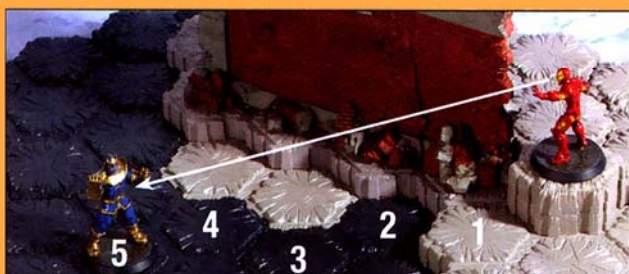
• **Champ de vision** : Pour attaquer sa cible, votre figurine doit être capable de la "voir" depuis sa position. Si la cible est (par exemple) derrière une ruine ou un contre-fort, et que l'attaquant ne peut pas la voir du tout, attaquer n'est pas possible.

A la différence de la portée, le champ de vision est une ligne droite imaginaire qui ne dépend pas des hexagones du champ de bataille. Le meilleur moyen de déterminer si votre attaquant a un champ de vision dégagé est de vous placer derrière sa tête et de regarder la figurine ciblée. Si vous pouvez la voir au moins en partie, vous avez un champ de vision dégagé. Note : Peu importe si le champ de vision traverse une zone sans hexagones en bordure du champ de bataille. L'exemple 7 illustre la manière de déterminer si une figurine ciblée se trouve à portée et dans le champ de vision d'un attaquant.

EXEMPLE 7 : Portée et Champ de Vision

Vous voulez qu'Iron Man attaque Thanos.

1. D'abord, comptez les hexagones qui les séparent : il y en a 5, Thanos est donc à portée d'Iron Man.



2. Puis vérifiez si votre champ de vision est dégagé. Iron Man peut "voir" Thanos, il peut donc attaquer.



ATTAQUER

Les figurines de votre carte d'armée attaquent l'une après l'autre, dans l'ordre de votre choix. Chacune ne peut attaquer qu'une seule fois, mais plusieurs figurines peuvent attaquer le même adversaire.

Pour chaque attaquant, suivez les règles suivantes :

1. Annoncez quelle figurine est l'attaquant, et quelle figurine est le défenseur.
2. Vérifiez la valeur d'attaque sur la carte d'armée de l'attaquant, puis lancez ce même nombre de dés de combat. Une fois vos dés lancés, votre adversaire lance le nombre de dés de combat indiqué pour la valeur de défense sur la carte d'armée de son défenseur.

Avantage du terrain : Si le socle d'une figurine est plus élevé que celui de l'autre (quelles que soit leur taille), la figurine la plus élevée lance un dé supplémentaire.

3. Pour chaque crâne obtenu par votre attaquant, votre adversaire doit au moins obtenir un bouclier pour son défenseur s'il veut bloquer l'attaque.

• Si vous obtenez plus de crânes aux dés que le défenseur n'obtient de boucliers, votre attaque réussit et le défenseur est détruit. Le joueur qui le contrôle le retire de la partie.

• Si vous obtenez un nombre de crânes inférieur ou égal au nombre de bouclier du défenseur, votre attaque échoue. Les figurines attaquante et défensive restent en position, et l'attaque est terminée.

Une fois que vous avez attaqué avec toutes les figurines qui le peuvent, votre tour est terminé.

L'exemple 8 illustre une attaque et son résultat.

EXEMPLE 8 : Iron Man attaque Thanos !

Iron Man est à portée de Thanos, et il a un champ de vision dégagé. Vous attaquez avec Iron Man.

IRON MAN ATTAQUE

Iron Man a une valeur d'attaque de 6, ce qui veut dire que vous lancez 6 dés de combat. Mais Iron Man a l'avantage de la hauteur sur Thanos, vous lancez donc un dé supplémentaire (soit un total de 7 dés) :



Thanos a une valeur de défense de 10, votre adversaire lance 10 dés de combat.



Le défenseur bloque l'attaque, les 2 figurines restent en position.

THANOS ATTAQUE

C'est maintenant au tour de votre adversaire, il décide d'attaquer Iron Man avec Thanos. Il lance 7 dés d'attaque :



Iron Man a l'avantage de la hauteur, vous lancez donc 9 dés de combat.



Votre adversaire gagne l'attaque ! Vous retirez la figurine d'Iron Man de la partie.

Finir la bataille

Continuez de jouer jusqu'à ce qu'un joueur atteigne l'objectif de victoire du scénario de jeu choisi. Ce joueur remporte la victoire !

Créez votre propre champ de bataille

Avec de l'expérience vous voudrez probablement construire vos propres champs de bataille et créer vos propres scénarios, armées et conditions de victoire.

Dans le jeu expert, vos figurines deviennent plus puissantes avec des pouvoirs spéciaux et des règles de déplacement et de combat spécifiques. Grâce à leur force et à leur pouvoirs supplémentaires, ces guerriers ne sont pas si facilement vaincus. Votre mission de général est de recruter une armée équilibrée, de la mener au combat et d'utiliser vos meilleures stratégies pour vaincre l'ennemi.

Contenu : Voir la page 4 du livret de règles découverte.

Objectif : Créez un champ de bataille et choisissez votre armée, le conflit peut commencer ! Pour gagner soyez le premier à atteindre l'objectif fixé par le scénario.

NOTE SUR LES ESCOUADES ET LE JEU EN ÉQUIPE

Ce livret de règles inclut des règles de jeu pour les escouades. Heroscape Marvel the conflict Begins ne dispose pas d'escouades, mais ces règles peuvent être appliquées si vous utilisez des figurines supplémentaires provenant d'extensions d'Heroscape.

Préparatifs

1. METTEZ EN PLACE VOTRE CHAMP DE BATAILLE

Pour ce faire, choisissez un champ de bataille et un scénario de jeu expert dans le livret *Champs de bataille & scénarios de jeu* qui démarre en page 16. Après avoir joué quelques parties vous aurez peut-être envie de créer vos propres champs de bataille et scénarios.

Jouer avec plusieurs éditions expert et/ou extensions : Il existe des règles spéciales pour ce cas particulier. elles sont expliquées en page 15.

A propos des cartes d'armée :

Pour cette partie, vous allez utiliser le côté "expert" des cartes d'armée (voir l'illustration ci-dessous).

Comme dans le jeu découverte, chaque carte d'armée représente un Héros ou une Escouade, avec des valeurs de portée, de déplacement, d'attaque et de défense. Mais vous remarquerez que chaque carte contient plus d'informations sur la/les figurine(s). En jouant vous vous familiariserez avec ces informations et l'impact qu'elles ont sur une partie.

L'exemple 1 détaille les informations des cartes d'armée et leur fonctionnement dans la partie

EXEMPLE 1 : Informations des cartes d'armée

Unique/Commune : Toutes les cartes d'armée et les figurines de ce coffret Marvel sont uniques. Les cartes d'armée et les figurines communes n'apparaîtront que dans les extensions.

Héros/Escouade : Les cartes de Héros représentent une seule figurine (généralement puissante). Les cartes d'escouade représentent au moins 2 figurines (généralement moins puissantes). Votre armée peut être entièrement composée de Héros, d'escouades ou de la combinaison de figurines de votre choix.

Espèce : Race de la/des figurine(s).

Classe : Le type de figurine.

Personnalité : Caractéristique dominante.

Taille/hauteur : La taille du Héros ou de l'escouade et sa hauteur en nombre de niveaux.

Pouvoirs spéciaux : La Plupart des figurines ont des pouvoirs spéciaux qui leur permettent de "passer outre les règles" de déplacement, d'attaque et de défense.

Pouvoir spécial Super Force :

Une figurine avec ce symbole n'est pas affectée par les chutes et la majorité des règles de chute. La figurine sera affectée par les règles de chute extrême. Voir en page 10. Une figurine possédant ce pouvoir ignore aussi tout pouvoir spécial donnant 1 bouclier automatique au objets destructibles. Voir page 14.

MARVEL SPIDER-MAN

SPIDEY-SENSE 11
If Spider-Man is attacked by an opponent's figure and at least 1 skull is rolled, roll the 20-sided die. If you roll 1-10, roll defense dice normally. If you roll an 11-20, Spider-Man takes no damage and may immediately move using his Swing Line 4 Special Power.

SWING LINE 4
Instead of a normal move, Spider-Man may use his Swing Line. Swing Line has a move of 4. When counting spaces for Spider-Man's Swing Line movement, ignore elevations. Spider-Man may swing over water without stopping, swing over figures without becoming engaged, and swing over obstacles such as ruins. Spider-Man may not Swing Line more than 40 levels up or down in a single Swing Line. If Spider-Man is engaged when he starts to Swing Line, he will not take any leaving engagement attacks.

WEB SPECIAL ATTACK
Range 4. Attack 3.
Figures roll 1 less defense die when defending against Spider-Man's Web Special Attack.

5 LIFE

MOVE 6

RANGE 1

ATTACK 4

DEFENSE 4

160 POINTS

Point de cible : Le point vert vous sert à établir si votre champ de vision est dégagé ou non.

Zone de tir : La zone en rouge vous indique quelles parties de la figurine peuvent être attaquées. Utilisé en conjonction avec le champ de vision.

Vie : Le nombre de points de blessure qu'une figurine peut subir avant d'être détruite.

Déplacement : Le nombre d'hexagones de déplacement maximum d'une figurine.

Portée : La distance en nombre d'hexagones depuis laquelle une figurine peut tirer.

Attaque : Le nombre de dés de combat que vous lancez pour attaquer.

Défense : Le nombre de dés de combat que vous lancez pour vous défendre.

Points : La valeur d'une carte d'armée en fonction de la puissance de sa/ses figurine(s).

2. RASSEMBLEZ ET PLACEZ VOTRE ARMÉE

Pour les scénarios du jeu Expert, vous pouvez utiliser une armée pré-établie ou en recruter une. Les 2 manières de rassembler une armée sont décrites ci-après.

Quand vous rassemblez vos troupes, assurez-vous que leur valeur totale en points ne dépasse pas le chiffre annoncé dans le scénario choisi (elle peut être inférieure, mais pas supérieure). Les joueurs ne sont pas contraints d'avoir le même nombre de cartes d'armée. Par exemple, vous pouvez choisir 2 cartes d'armée et votre adversaire 2 ou 3.

Le Bien et le Mal : Dans le jeu Expert, Votre armée peut comporter des figurines des 2 camps. Par exemple, votre armée peut être composée de Spider-Man (Bien) et Venom (Mal).

Utiliser une armée pré-établie

Les joueurs expérimentés savent probablement quelle armée jouer en fonction du scénario et de la valeur en points annoncée, de leurs figurines préférées, etc.. Si vous avez déjà votre armée, placez les cartes devant vous. Chaque joueur lance ensuite le dé pour déterminer qui place le premier son armée sur le champ de bataille. En cas d'égalité, relancez le dé. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé commence. Il met toute son armée en place. C'est ensuite le tour du joueur qui se trouve sur sa gauche. Vous devez placer toute votre armée sur la même zone de départ. Vous ne pouvez pas placer de figurines sur une zone occupée par un ennemi. Sauf si c'est précisé dans le scénario, les équipiers partagent la même zone de départ. S'il y a plus de figurines que d'hexagones sur la zone de départ, vous ne pouvez pas utiliser les figurines en trop.

Recruter une armée

Le recrutement est une méthode amusante pour choisir les cartes d'armée et vous assurer que la partie sera bien équilibrée. Quand vous sélectionnez une carte d'armée, placez immédiatement la ou les figurines correspondantes sur votre zone de départ, avant que le joueur suivant ne choisisse une carte d'armée. Vous devez placer toute votre armée sur la même zone de départ. Vous ne pouvez pas placer de figurines sur une zone occupée par un ennemi. Sauf si c'est précisé dans le scénario, les équipiers partagent la même zone de départ. S'il y a plus de figurines que d'hexagones sur la zone de départ, vous ne pouvez pas utiliser les figurines en trop.

Les joueurs recrutent de la manière suivante :

1. Les 2 joueurs lancent le dé 20. En cas d'égalité, relancez le dé. Le joueur qui a obtenu le résultat le plus élevé recrute le premier et choisit une carte d'armée.
2. L'autre joueur choisit ensuite 2 cartes d'armée.
3. Chacun leur tour, les joueurs choisissent ensuite une carte d'armée jusqu'à ce que l'ensemble de leurs troupes ait été sélectionné et placé.

Par exemple, disons que vous jouez le scénario de jeu *Conflit sur la Ville* sur le champ de bataille *le labo de Tribeca*. Cette partie nécessite que le joueur 1 recrute une armée de 530 points et que le joueur 2 recrute une armée de 730 points. L'exemple 2 montre les armées que vous et votre adversaire avez choisies, et que l'endroit où vous les avez placées.

EXEMPLE 2 : Les joueurs 1 & 2 rassemblent et placent leur armée.

Armée du joueur 1 : Le joueur 1 choisit cette armée pour un total de 460 points, et la place dans la zone de départ indiquée. Les figurines de Captain America et d'Iron Man ont été choisies (Des figurines qui sont efficaces ensemble).



EXEMPLE 2 (suite) : Armée du joueur 2 : Le joueur 2 choisit cette armée pour un total de 715 points, et la place dans la zone de départ indiquée. Abomination (la plus puissante) est en avant.



MARQUEURS D'ORDRE

Chaque joueur prend 4 marqueurs d'ordre : 1,2,3 et X. A chaque round, vous les placerez sur vos cartes d'armée pour indiquer l'ordre dans lequel vos figurines se déplaceront et attaqueront.



MARQUEURS DE BLESSURE ET DÉS

Placez tous les marqueurs de blessure et les 12 dés à côté du champ de bataille. Les dés de combat sont utilisés pour l'attaque (crânes) et la défense (boucliers).

GLYPHES

Ces artefacts aléatoires sont placés sur certains hexagones dans plusieurs scénarios (comme indiqué dans le livret *Champs de bataille & scénarios de jeu*). Ils donnent des pouvoirs spéciaux spécifiques lorsqu'une figurine s'y arrête.

Voir Glyphes page 15.



La bataille commence !

Une partie se joue en plusieurs rounds. Un round se compose de 3 tours pour chaque joueur.

UN ROUND DE JEU

Le décompte des rounds : Dans le livret *Champs de bataille & scénarios de jeu*, chaque scénario est accompagné d'une barre numérotée qui permet aux joueurs de compter les rounds. Avant d'entamer le premier round, placez le marqueur de round noir sur "1". A la fin de chaque round, déplacez le marqueur sur le chiffre suivant.

Chaque round de jeu se compose des quatre étapes suivantes :

1. Placez vos marqueurs d'ordre.
2. Lancez le dé d'initiative.
3. Les joueurs jouent chacun leur tour, jusqu'à ce que chacun ait joué 3 fois.
4. Déplacez le marqueur de round sur le chiffre suivant.

Toutes ces étapes sont détaillées ci-après.

1. PLACEZ VOS MARQUEURS D'ORDRE

Pendant un tour, vous vous déplacez et vous attaquez avec les figurines d'une carte d'armée. Décidez quelle carte d'armée vous allez utiliser dans quel tour, et placez vos marqueurs d'ordre sur vos cartes (1 pour le premier tour, 2 pour le second tour, 3 pour le troisième tour). Vous pouvez placer plusieurs marqueurs d'ordre sur la même carte d'armée si vous désirez l'utiliser pendant 2 tours (ou 3).

Tous les joueurs placent leurs marqueurs en même temps. Placez-les face à vous, de manière à ce que vos adversaires ne voient pas les chiffres. (Les équipiers peuvent regarder les marqueurs l'un de l'autre). le marqueur d'ordre "X" est un leurre : vous pouvez le placer sur la carte d'armée de votre choix, uniquement pour troubler votre adversaire.

L'exemple 3 vous montre comment votre adversaire et vous placez vos marqueurs d'ordre.

EXEMPLE 3 : Placez vos marqueurs d'ordre

Vos marqueurs d'ordre : Pour ce round, vous décidez de mobiliser Captain America (premier tour), puis Iron Man (second et troisième tours), Vous placez le marqueur d'ordre X sur Captain America.



Les marqueurs d'ordre de votre adversaire : Pour ce round, votre adversaire décide de mobiliser Abomination (premier tour), Venom (second tour), puis Dr Fatalis (troisième tour). Votre adversaire place le marqueur d'ordre X sur Abomination, pour vous tromper.



2. LANCEZ LE DÉ D'INITIATIVE

Maintenant tous les joueurs lancent le dé 20. Celui qui obtient le résultat le plus élevé commence son premier tour. S'il y a égalité, les joueurs concernés relancent le dé.

Au cas où le jet d'initiative est affecté par un pouvoir spécial ou un Glyphe, ce pouvoir s'applique aussi si le dé est relancé. Les pouvoirs des Glyphes sont détaillés plus loin.

2. PENDANT VOTRE TOUR

Un round représente 3 tours pour chaque joueur. Généralement, vous effectuez 3 actions pendant votre tour, dans l'ordre suivant :

Action 1 : Révélez votre marqueur d'ordre

Action 2 : Déplacez la/les figurine(s) de la carte d'armée

Action 3 : Attaquez avec la/les figurine(s) de la carte d'armée

Ces 3 actions sont détaillées dans les paragraphes suivants.

Action 1 : Révélez votre marqueur d'ordre

Commencez par révéler votre marqueur d'ordre pour ce tour en le posant à plat, chiffre visible, sur la carte d'armée. Note : Plus tard dans la partie, il est possible que la/les figurine(s) de cette carte d'armée ait été détruite plus tôt dans le round. Si c'est le cas, vous passez votre tour.

Action 2 : Déplacez la/les figurine(s) de la carte d'armée

Maintenant vous pouvez déplacer une figurine (ou toutes) de votre carte d'armée si vous le désirez. Suivez les règles suivantes pour déplacer chaque figurine :

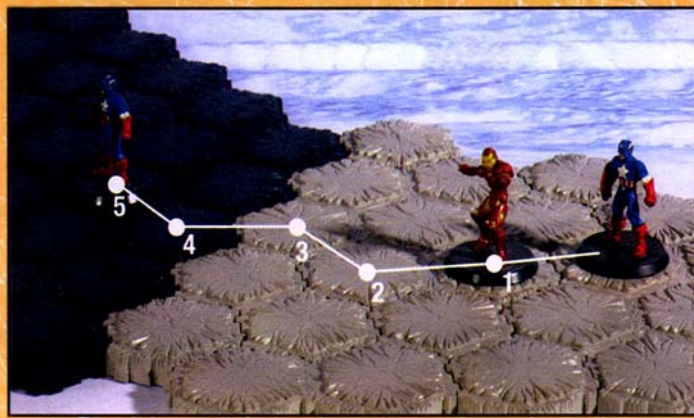
- **Vérifier sa valeur de déplacement :** Vous pouvez déplacer une figurine, dans la direction de votre choix, d'un nombre d'hexagones correspondant au maximum à la valeur de déplacement indiquée sur la carte d'armée. Par exemple, avec une valeur de 5, une figurine peut se déplacer de 1,2,3,4 ou 5 hexagones. (Les inégalités de terrain et l'eau peuvent limiter leur déplacement, vous allez vite le découvrir.) L'exemple 4 illustre le déplacement de base.

- **Définir l'ordre de déplacement :** Déplacez les figurines d'une escouade dans l'ordre de votre choix, l'une après l'autre.

- **Traverser et terminer sur le même hexagone que d'autres figurines :** Vous pouvez traverser un hexagone occupé par une figurine alliée (la vôtre ou celle de votre équipier), sauf si la figurine est engagée (voir Règles d'engagement, page 11). Vous ne pouvez pas traverser un hex. occupé par une figurine adverse, ni terminer un déplacement sur un hex. occupé par une figurine (alliée ou non).

EXEMPLE 4 : Déplacement de base

Captain America a une valeur de déplacement de 5. vous le faites avancer de 5 hexagones en direction des figurines adverses. Note : Captain America Peut traverser Iron Man parce que c'est un allié.

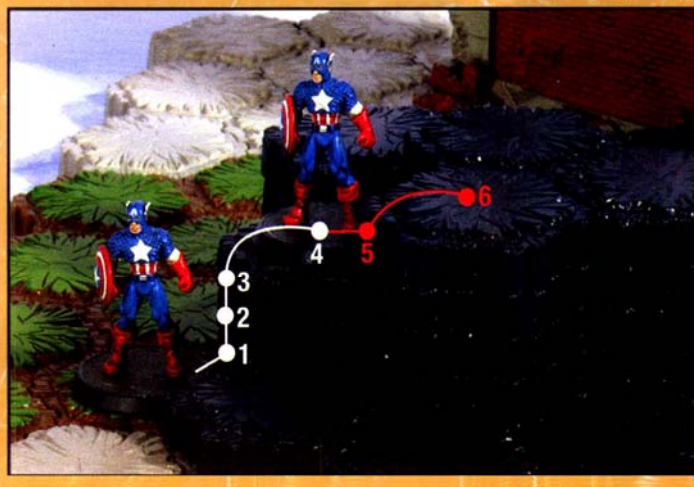


- **Monter :** Quand vous vous déplacez vers un niveau plus élevé, comptez chaque niveau d'élévation comme un hexagone. L'exemple 5 vous explique comment faire. Si votre figurine ne peut pas se déplacer d'un nombre d'hexagones suffisant pour atteindre le sommet d'un contrefort, elle ne peut pas y monter.

Note : Les Glyphes et les hexagones d'eau n'ajoutent pas de niveau aux hexagones sur lesquels ils sont placés.

EXEMPLE 5 : Monter

Comptez chaque niveau d'élévation quand vous déplacez Captain America au sommet du premier contrefort. Note : Captain America ne peut pas atteindre le sommet du contrefort le plus élevé parce qu'il lui faudrait un déplacement de 6, et sa valeur de déplacement n'est que de 5.

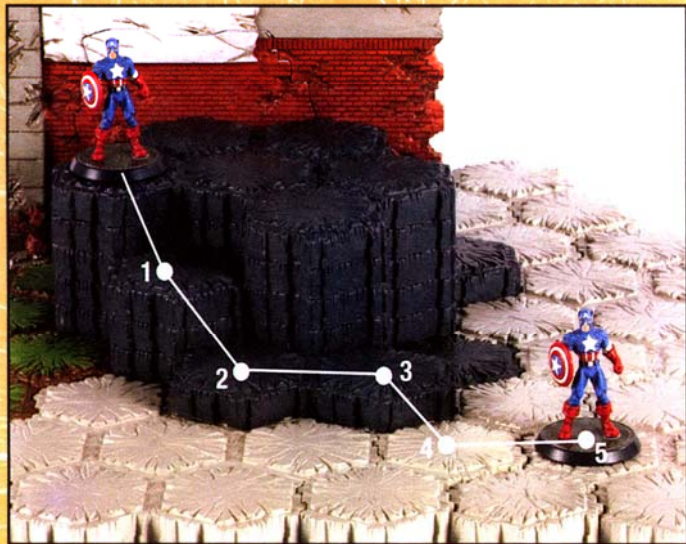


Hauteur limite : Une figurine ne peut pas monter en une seule fois d'un nombre de niveaux supérieur à sa valeur de hauteur.

• **Descendre** : Quand vous vous déplacez vers un niveau inférieur, il n'est pas nécessaire de compter les niveaux d'élévation (mais descendre un nombre de niveaux trop élevé peut signifier une pénalité. Voir *Tomber*, ci-après). L'exemple 6 illustre la descente d'une figurine.

EXEMPLE 6 : Descendre

Pour faire descendre Captain America de ce contrefort, il n'est pas nécessaire de compter les niveaux d'élévation.



Tomber : Quand une figurine descend d'un nombre de niveaux trop élevé, elle peut se blesser. Une chute est définie comme suit :

Si la différence d'élévation est supérieure ou égale à la hauteur de la figurine, vous devez lancer un dé de combat après votre déplacement pour voir si elle est blessée.

Chute importante : Si la différence d'élévation est de 10 niveaux supérieure à la hauteur de la figurine, vous devez lancer un dé de combat supplémentaire (soit un total de 2 dés).

Pour chaque crâne obtenu, ajoutez un marqueur de blessure sur la carte d'armée de la figurine (Voir *Vie* en page 12).

Chute extrême : Si la différence d'élévation est de 20 niveaux supérieure à la hauteur de la figurine, vous devez lancer le dé 20. Sur un résultat de 19 ou 20, vous survivez sans subir de dommage. Sur un résultat de 1-18 la figurine est détruite.

L'exemple 7 illustre la chute d'une figurine.

EXEMPLE 7 : Tomber

Quand Captain America descend de cette falaise à 5 niveau, vous lancez un dé de combat pour la chute, la falaise ayant un niveau d'élévation égal à sa hauteur de 5.



Souvenez-vous : Une figurine qui possède la Super Force n'est pas affectée par une chute ou une chute importante mais est affectée par une chute extrême.

• **Surplomb** : Si au moins une plaque d'hexagone en recouvre une autre (ou une pièce de plancher) et qu'elles sont séparées par un espace, c'est ce qu'on appelle un surplomb. Les figurines qui sont assez petites peuvent se déplacer sous les surplombs. Voir l'exemple 8.

EXEMPLE 8 : Se déplacer sous un surplomb

Notez que Captain America peut se déplacer sous ce surplomb mais qu'Abomination ne le peut pas.



Les figurines peuvent aussi se déplacer sur des surplombs étroits. Quand vous déplacez une figurine sur un surplomb, comptez la plaque de support voisine dans vos niveaux d'élévation. Voir l'exemple 9.

EXEMPLE 9 : Monter sur un surplomb étroit

Captain America compte et utilise la plaque de support voisine quand il escalade ce surplomb.



• **Le socle doit être sur l'hexagone** : Quand vous terminez le déplacement d'une figurine, faites en sorte que son socle soit à l'horizontale sur un hexagone et qu'il ne déborde pas de cet hexagone. Le socle ne peut en aucun cas couvrir une partie d'un autre hexagone ou un espace vide entre 2 hexagones.

• **A l'étroit** : Certains champs de bataille ont des passages étroits, des ruines et des surplombs qui peuvent limiter le déplacement de certaines figurines. une figurine ne peut pas traverser ou s'arrêter sur un hexagone sur lequel elle ne peut pas tenir complètement.

RÈGLES D'ENGAGEMENT

Une figurine devient engagée si elle se déplace sur un hexagone adjacent à celui d'une figurine adverse. *Exceptions* : La plupart du temps, si une figurine est à côté d'une figurine adverse, elle sont adjacentes. Voici les exceptions à cette règle :

- Si le socle d'une figurine est sur un niveau supérieur ou égal à la hauteur de l'autre figurine, elles ne sont pas adjacentes et donc, pas engagées. Voir l'exemple 10.

EXEMPLE 10 : Non adjacent

Captain America n'est pas adjacent à abomination, parce qu'Abomination est sur un contrefort de 5 niveaux d'élévation, ce qui est égal à la hauteur de captain America..



Tenter un dégagement : Vous pouvez contourner une figurine avec laquelle vous êtes engagé; mais dès que vous vous en éloignez (que vous êtes sur un hexagone qui ne lui est pas adjacent), l'adversaire peut vous "frapper à toute volée". Pour ce faire, le joueur qui contrôle la figurine lance un dé de combat (Vous ne lancez pas de dé pour votre figurine). S'il obtient un crâne, votre figurine subit une blessure. Placez un marqueur de blessure sur sa carte d'armée (voir **Vie**, page 13).

Engagements Multiples : Votre figurine peut être engagée avec plus d'une figurine à la fois. Quand vous quittez chaque engagement, la figurine engagée adverse lance un dé de combat. Pour chaque crâne obtenu, votre figurine subit une blessure.

L'exemple 11 illustre un engagement multiple

EXEMPLE 11 : Engagement multiple

Quand vous éloignez Captain America de Venom et d'abomination, votre adversaire lance 2 dés (un pour chacun). Avec les 2 crânes obtenus, Captain America subit 2 blessures. Vous placez 2 marqueurs de blessure sur la carte d'armée de Captain America.



Action 3 : Attaquez avec la/les figurine(s) de la carte d'armée

Maintenant, le moment est venu pour votre Héros ou escouade d'attaquer. Les règles d'escouade sont appliquées seulement si vous jouez avec une extension d'Heroscapes.

Qui peut attaquer ? N'importe quelle figurine de la carte d'armée choisie qui se trouve à portée, avec un champ de vision dégagé, peut attaquer. Si vous n'avez aucune figurine sur votre carte d'armée qui remplisse ces 2 conditions, vous ne pouvez pas attaquer.

Chercher les figurines cachées : N'hésitez pas à faire le tour du champ de bataille pour découvrir quelles figurines sont cachées : derrière des ruines, des élévations de terrain, etc.. (Si vous le faites, les autres joueurs devront cacher leurs marqueurs d'ordre).

Avant d'attaquer avec une figurine, vérifiez sa portée et son champ de vision comme suit :

- **Portée** : Une figurine ciblée doit se trouver à portée de la figurine attaquante : par exemple, avec une portée de 6, Iron Man peut attaquer n'importe quel ennemi situé à une distance maximum de 6 hexagones.

Une figurine avec une portée de 1 ne peut attaquer qu'un adversaire situé sur un hexagone adjacent.

Quand vous vérifiez la portée, ne comptez pas d'hexagones supplémentaires pour les différences de niveau. Cependant, se trouver en terrain plus élevé est un avantage pendant une attaque (voir **Avantage du Terrain** pendant l'**Attaque**). Aussi, si la distance entre vous et la figurine ciblée inclut une zone sans hexagone (par exemple, au bord du champ de bataille), vous pouvez l'attaquer, mais vous devez compter les hexagones bordant le champ de bataille pour vérifier la portée.

Figurines Engagées : Si l'une de vos figurines est engagée avec au moins une figurine adverse, elle ne peut attaquer que ces figurines.

Attaquer dans un groupe de figurines : Si d'autres figurines sont entre vous et votre cible, vous pouvez attaquer quand même la figurine ciblée si vous avez un champ de vision dégagé.

• **Champ de Vision** : Pour attaquer sa cible, votre figurine doit être capable de la "voir" depuis sa position. A la différence de la portée, le champ de vision est une ligne droite imaginaire vous séparant de votre cible. Elle ne dépend pas des hexagones du champ de bataille. Si la cible est (par exemple) derrière une ruine ou un contrefort, et que l'attaquant ne peut pas la "viser", attaquer n'est pas possible.

Pour déterminer si votre champ de vision est dégagé, vérifiez le point de cible (le point vert sur la carte d'armée de votre figurine) et la zone de tir (la zone rouge sur la carte d'armée de la figurine ciblée). Placez-vous ensuite derrière votre figurine et voyez si son point de cible peut "voir" au moins une partie de la zone de tir de la figurine ciblée. Si c'est le cas, vous avez un champ de vision dégagé.

Ajuster les figurines : Les joueurs ne peuvent toucher ou déplacer leurs figurines que pendant leur tour. Par exemple, un joueur ne peut pas retirer une figurine du champ de vision d'une autre pendant le tour d'un adversaire.

Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord pour déterminer si le champ de vision est dégagé ou non, lancez le dé 20. Le joueur obtenant le résultat le plus élevé remporte l'argument.

L'exemple 12 illustre la manière de déterminer si une figurine ciblée se trouve à portée et dans le champ de vision d'un attaquant.

EXEMPLE 12 : Portée et Champ de Vision

Vous voulez qu'Iron Man attaque Dr Fatalis.

1. D'abord, comptez les hexagones qui les séparent : il y en a 6, Dr Fatalis est donc à portée.



2. Ensuite, vérifiez s'il y a un champ de vision dégagé entre le point de cible de votre figurine et la zone de tir de Dr Fatalis. Venom est entre les 2 figurines, mais vous pouvez voir une partie de la zone de tir de Dr Fatalis, Iron Man peut attaquer.



ATTAQUER

Les figurines de votre carte d'armée attaquent l'une après l'autre, dans l'ordre de votre choix. Chacune ne peut attaquer qu'une seule fois, mais plusieurs figurines peuvent attaquer le même adversaire.

Avant d'attaquer, vérifiez s'il y a un avantage de terrain, des pouvoirs spéciaux et des Glyphes en action (le cas échéant), comme c'est expliqué ci-après (la règle '**c'est à vous de faire attention**' : Si vous oubliez, c'est tant pis pour vous. La prochaine fois vous vous en souviendrez !).

• **Avantage du terrain** : Si le socle d'une figurine est plus élevé que celui de l'autre (quelle que soit leur taille), la figurine la plus élevée a l'avantage du terrain et lance un dé supplémentaire. Si le socle de la figurine est au moins de 10 niveaux plus élevé que la hauteur de l'autre figurine, la figurine lance 2 dés supplémentaires.

Quand vous déterminez l'avantage du terrain, rappelez-vous que les Glyphes et les hexagones d'eau n'ajoutent pas de niveau aux hexagones sur lesquels ils sont.

• **Pouvoirs spéciaux et attaques spéciales** : Bon nombre de figurines ont des pouvoirs spéciaux ou des capacités qui les aident à se déplacer, à attaquer, à se défendre, etc.. Consultez la carte d'armée de votre figurine pour voir quels pouvoirs ou capacités (le cas échéant) elle peut utiliser. La page 15 montre plusieurs exemples de pouvoirs spéciaux et d'attaques spéciales.

Pour effectuer l'attaque, suivez les étapes suivantes :

1. Annoncez quelle figurine est l'attaquant et laquelle est le défenseur.
2. Vérifiez la valeur d'attaque sur la carte d'armée de votre figurine, ajoutez les éventuels dés supplémentaires en cas d'avantage du terrain, de pouvoirs spéciaux ou de Glyphes affectant l'attaque. Puis lancez ce nombre de dés de combat. Une fois que c'est fait, le défenseur lance le nombre de dés de combat indiqué pour la valeur de défense sur la carte d'armée de sa figurine, en ajoutant les éventuels dés supplémentaires en cas d'avantage du terrain, de pouvoirs spéciaux ou de Glyphes affectant la défense.
3. Pour chaque crâne obtenu par l'attaquant, le défenseur doit au moins obtenir un bouclier pour bloquer l'attaque.
 - Si l'attaquant obtient un nombre de crânes inférieur ou égal au nombre de boucliers du défenseur, votre attaque échoue. Les figurines attaquante et défensive restent en position. L'attaque est terminée.
 - Si l'attaquant obtient plus de crânes que le défenseur n'obtient de boucliers, votre attaque est réussie. Un marqueur de blessure doit être placé sur la carte d'armée du défenseur pour chaque crâne non-bloqué de l'attaquant.

Vie : Quand une figurine a autant de marqueurs de blessure que le nombre de points de vie indiqué sur sa carte d'armée, elle est détruite (Une figurine avec 1 point de vie est détruite par une seule blessure). Le joueur qui contrôle la figurine détruite la place sur sa carte d'armée. Quand toutes les figurines d'une carte d'armée ont été détruites, cette carte d'armée quitte le jeu. Ne révélez pas les marqueurs d'ordre de cette carte avant la fin du round en cours. Vous ne pourrez plus choisir de tours pour cette carte lors des prochains rounds.

Votre tour se termine une fois que vous avez fini d'attaquer. C'est maintenant le tour du joueur se trouvant à votre gauche.

L'exemple 13 illustre une attaque et son résultat.

EXEMPLE 13 : Une attaque

Une de vos figurine, Dr Fatalis attaque Iron Man, vous lancez 5 dés d'attaque.

Iron Man a un léger avantage du terrain, et il ajoute un dé à sa valeur de défense qui est de 6. Votre adversaire lance 7 dés.

Vous obtenez 3 crânes; Iron Man n'obtient qu'un bouclier.

Iron Man subit 2 blessures. Votre adversaire Place 2 marqueurs de blessure sur sa carte d'armée.

Dr FATALIS



IRON MAN



Iron Man avait déjà 2 marqueurs de blessure d'une attaque précédente. Il en a maintenant 4, et il est détruit. Votre adversaire place Iron Man sur sa carte d'armée et laisse le marqueur d'ordre en place (il passe son tour pour iron Man ce round-ci).



ENTREPOT EN RUINE

L'entrepôt en ruine est une barricade derrière laquelle peuvent se placer les figurines à la recherche d'une protection. L'entrepôt en ruine comporte une section de mur amovible destructible. Les figurines ne peuvent pas voir ou cibler d'autres figurines à travers une section de mur destructible tant qu'elle est intacte. Voir l'exemple 14.

EXEMPLE 14 : Section de mur destructible intacte

La section de mur destructible est en place sur l'entrepôt en ruine, en conséquence Iron Man n'a pas un champ de vision dégagé vers Abomination et ne peut donc pas le cibler.



Déplacements dans l'entrepôt en ruine

Les figurines n'ont pas la possibilité de traverser un hexagone de l'entrepôt en ruine déjà occupé par l'entrepôt en ruine ou par une section de mur destructible, ou de se déplacer entre deux hexagones quelconques séparés par l'entrepôt en ruine. Cela inclut les mouvements au travers des fenêtres de l'entrepôt en ruine. Néanmoins, vous pouvez sauter, voler, vous balancer ou utiliser tout autre pouvoir spécial similaire pour passer par dessus l'entrepôt en ruine.

Étage supérieur de l'entrepôt en ruine

L'étage supérieur de l'entrepôt en ruine fait partie intégrante de l'entrepôt en ruine. Il se situe 9 niveaux plus haut que la base de l'entrepôt en ruine.

EXEMPLE 15 : Hauteur de l'étage supérieur de l'entrepôt en ruine

L'étage supérieur de l'entrepôt de ruine possède une hauteur de 9.



Seules les figurines peuvent occuper les 2 hexagones situés à l'étage supérieur de l'entrepôt en ruine. Ces 2 hexagones sont utilisés de la même manière que n'importe quel autre, mais on ne peut pas utiliser l'espace situé à l'étage supérieur de l'entrepôt en ruine pour y placer directement des hexagones de terrain. Voir l'exemple 16.

EXEMPLE 16 : Placements sur l'étage supérieur de l'entrepôt en ruine

Spider-Man et Venom utilisent leur "Balancier de Toile" pour atteindre l'étage supérieur de l'entrepôt en ruine.

On ne place jamais d'hexagone à l'étage supérieur de l'entrepôt en ruine.

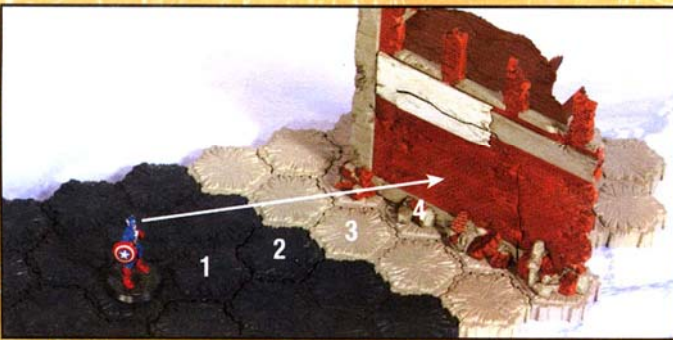


La Section de Mur Cassable : La Section de Mur Cassable d'un entrepôt en ruine est un objet destructible et peut être ciblé, détruit et écarté du jeu.

Cibler la Section de Mur Cassable : A la place de choisir une figurine à attaquer, les joueurs peuvent cibler la Section de Mur Cassable à la manière d'un objet destructible. Les objets destructibles doivent être ciblés et attaqués de la même manière qu'une figurine. Pour cibler la Section de Mur Cassable, utilisez un des hexagones situé juste en-dessous pour déterminer l'adjacence, l'engagement ou la portée. Voir l'exemple 17.

EXEMPLE 17 : Cibler une Section de Mur Cassable

Captain America, utilise son attaque spéciale "lancer de bouclier" (portée 4), et dispose d'un champ de vision dégagé sur la Section de Mur Cassable. Il peut attaquer avec une portée d'attaque (de 4) calculée en utilisant 1 des hexagones situés sous la Section de Mur Cassable.



Attaquer une Section de Mur Cassable : La Section de Mur Cassable ne peut être attaquée que par une attaque normale, une attaque spéciale ou un pouvoir spécial qui peut causer des blessures. Lorsqu'il y a avantage du terrain, il est ajouté. La Section de Mur Cassable reçoit ses blessures de la même manière qu'une figurine. La Section de Mur Cassable ne peut pas être ciblée ou attaquée par un pouvoir spécial susceptible de la "détruire" en un seul coup. Voir l'exemple 18. N'importe quel joueur, autre que l'attaquant, peut lancer les dés pour la Section de Mur Cassable.

EXEMPLE 18 : Attaquer une Section de Mur Cassable

Abomination et Venom sont adjacents et peuvent attaquer la Section de Mur Cassable à leurs tours. La Section de Mur Cassable possède 4 dés de défense ainsi qu'une "Défense Renforcée" spécifiée sur sa carte d'armée. Chaque crâne non bloqué par un bouclier compte pour une blessure. Placez le nombre approprié de marqueurs de blessure sur la carte d'armée de la Section de Mur Cassable.

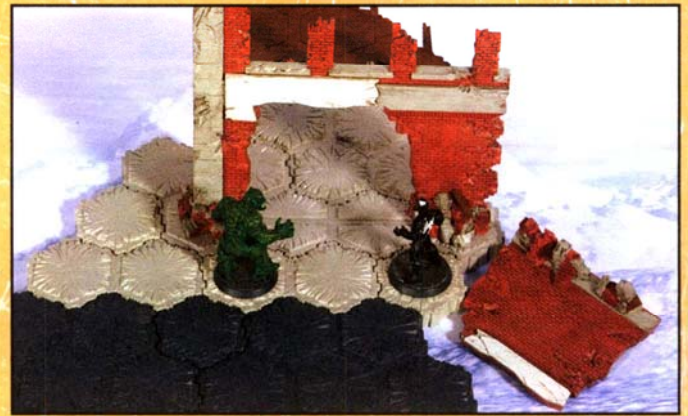
Souvenez-vous : Une figurine avec la Super Force ignore tout pouvoir spécial permettant à un objet destructible d'ajouter un bouclier automatique à un jet de défense.



Détruire une Section de Mur Cassable : La Section de Mur Cassable dispose de 4 points de vie; si elle reçoit 4 blessures, elle est détruite. Enlevez la Section de Mur Cassable comme montré dans l'exemple 19. Les figurines peuvent maintenant se déplacer sur les hexagones qu'occupait le Mur avant sa destruction.

EXEMPLE 19 : Enlever une Section de Mur Cassable

Décrochez la section de Mur Cassable en effectuant une légère pression depuis l'intérieur de l'Entrepôt en Ruine, puis écartez-la du jeu.



TERMINER UN ROUND

Quand le dernier joueur a joué son troisième tour, le round est terminé. Déplacez le marqueur de round d'une case sur le décompte des rounds (si personne n'a encore gagné). Les joueurs commencent ensuite un nouveau round en plaçant leurs marqueurs d'ordre et en lançant le dé d'initiative.

FINIR LA BATAILLE

Le scénario de jeu établit les conditions de victoire de chaque partie. Cependant, si la partie n'est pas terminée après un certain nombre de rounds, vous pouvez décider que le joueur (ou camp) qui a le plus de points l'emporte. Voir **Score**, ci-après.

SCORE

Dans les cas où le score s'avère nécessaire, chaque joueur ou équipe gagne des points pour chaque carte d'armée ayant des figurines encore sur le champ de bataille. Utilisez la totalité des points figurant sur la carte d'armée, même s'il n'y a qu'un membre survivant d'une escouade.

GLYPHES

Selon le scénario, les Glyphes "Élément Mystérieux" ou "Objet de Pouvoir" sont placés sur les hexagones du champ de bataille, côté pouvoir visible ou symbole visible. Les Glyphes sont toujours statiques sauf indication contraire du scénario. Quand l'une de vos figurines se déplace sur un Glyphe côté symbole visible, il s'y arrête et le retourne côté pouvoir. Les pouvoirs du Glyphe spécifiés par le scénario de jeu font immédiatement effet. Quand une figurine passe sur un glyphe côté pouvoir visible, elle doit s'arrêter. Parfois un Glyphe accordera un pouvoir temporaire, tandis qu'à d'autres fois il en accordera de plus durables.

Élément Mystérieux Glyphe (Artefact)

Les règles pour ce Glyphe varient selon le scénario de jeu.



Objet de Pouvoir Glyphe (Artefact)

Les règles pour ce Glyphe varient selon le scénario.



Pouvoirs Spéciaux

Les pouvoirs spéciaux des figurines permettent d'entretenir le suspense, la difficulté et le plaisir de chaque partie. N'oubliez jamais les pouvoirs spéciaux de vos figurines; ils peuvent faire une grosse différence dans votre jeu.

Règle d'Attaque Spéciale : Une Attaque Spéciale ne peut pas être modifiée par un Glyphe, un autre pouvoir spécial ou par l'avantage du terrain.

Dés d'Attaque et dés de Défense : A chaque fois qu'une carte d'armée fait référence à des dés d'attaque ou des dés de défense, utilisez les dés de combat. Par exemple : Sur la carte de Captain America il est écrit que toutes les figurines alliées qui sont adjacentes à Captain America, peuvent lancer 1 dé d'attaque supplémentaire et 1 dé de défense supplémentaire. Ces figurines peuvent lancer 1 dé de combat supplémentaire lorsqu'ils effectuent un jet d'attaque ou de défense.

Cibles Multiples : Lorsqu'une attaque spéciale permet de cibler plus d'une figurine, l'attaquant décide l'ordre dans lequel le défenseur effectue les jets de défense pour chaque figurine.

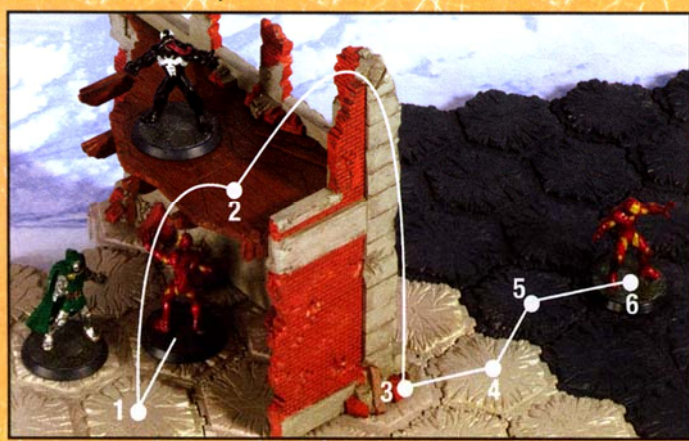
Ligne de vue dégagée : Le pouvoir de Crâne Rouge "Poussière de Mort" mentionne une "ligne de vue dégagée". Pour déterminer la ligne de vue, utilisez le point de cible de Crâne Rouge. Si vous pouvez voir une partie de la figurine (pas seulement la zone de tir) et qu'elle est située à moins de 3 hexagones, elle peut être affectée par la "Poussière de Mort".

Note : Certains pouvoirs spéciaux comme le vol ou le saut, mentionnent l'eau. Ces règles s'appliquent uniquement si vous utilisez des pièces de terrain de type eau de la boîte de base d'Heroscape.

Vol et Surplomb

Comme le montre l'illustration, Iron Man s'envole depuis la base du surplomb et arrive au sommet en ignorant les différents niveaux d'élévation. Dr Fatalis lance un dé de combat de dégagement, puisqu'Iron Man était engagé avant le début de son déplacement; Venom, en revanche, ne peut pas car Iron Man le survole sans se poser. Remarquez qu'il vole aussi au-dessus de l'entrepôt en ruine. Voir l'exemple 20.

EXEMPLE 20 : Vol et Surplomb



Références des pouvoirs spéciaux sur les cartes d'armée

Certains pouvoirs spéciaux font référence aux espèces, à la personnalité, aux figurines uniques/communes, aux Héros/escouades ou encore à la classe d'autres figurines. Par exemple Dr Fatalis possède la référence Héros; tous les Personnages de la boîte Marvel entrent dans cette catégorie.

Pouvoirs spéciaux simultanés

Si votre adversaire et vous utilisez les mêmes cartes d'armée avec des pouvoirs qui se déclenchent simultanément, vous devez lancer le dé 20 pour déterminer qui les utilise en premier.

Jouer avec plusieurs boîtes de jeu

Combiner plusieurs boîtes de jeu vous donne des options de jeu supplémentaires. Vous pouvez créer un champ de bataille géant et jouer avec plus de joueurs. Vous pouvez "équilibrer les forces" en jouant la même armée que votre adversaire. Vous pouvez aussi augmenter la valeur en points de votre armée pour remplir un plus grand champ de bataille. Mais quelques règles spéciales viennent aussi s'ajouter.

Placement et jeu en équipe

Si vous faites une partie en équipe, les équipiers doivent être assis l'un à côté de l'autre, face à leur(s) adversaire(s).

Les équipiers jouent séparément, mais ils peuvent monter des stratégies communes, faire des suggestions, etc.. Les conditions de victoire en équipe varient selon le scénario, mais dans la plupart des cas, les équipes ont un objectif commun.

Recruter une armée

Pour une partie à 3 joueurs ou plus, les joueurs recrutent leurs armées de la manière suivante :

1. Tous les joueurs lancent un dé 20. En cas d'égalité, relancez le dé. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé recrute le premier, et il choisit 1 carte d'armée.
2. Le joueur qui se trouve à sa gauche choisit alors 1 carte d'armée, et ainsi de suite. Le dernier joueur de la table à recruter choisit 2 cartes d'armée.
3. Le recrutement change alors de direction. A nouveau, le dernier joueur (celui qui avait commencé) choisit 2 cartes d'armée. Et le recrutement reprend dans le sens inverse.
4. Si à un moment donné, un joueur ne peut plus sélectionner de carte d'armée parce qu'il dépasserait son nombre total de points d'armée, il passe son tour. Si vous passez votre tour, votre armée est complète.
5. Continuez les tours de table, en changeant à chaque fois de direction au dernier joueur (qui choisit 2 cartes) jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé leur armée.

Jet d'initiative : A 3 joueurs ou plus lancez le dé 20. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé joue le premier tour, puis c'est au tour du joueur qui se trouve à sa gauche. En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent le dé.

Dans le cas où le jet d'initiative est affecté par un pouvoir spécial ou un Glyphe, le pouvoir s'applique après le jet de dé. Voir **Glyphes**.

Score d'équipe : Dans le cas où le score s'avère nécessaire, chaque joueur ou équipe gagne des points pour chaque carte d'armée ayant des figurines encore sur le champ de bataille. Utilisez la totalité des points figurant sur la carte d'armée.

Carte d'armée Unique

Toutes les cartes d'armée de la boîte Marvel sont uniques (il n'y en a qu'une). Si vous combinez 2 séries de cartes d'armée, assurez-vous qu'aucun des joueurs ne possède plus d'un exemplaire de la même carte d'armée unique. (par exemple, vous ne pouvez pas avoir 2 Spider-Man dans votre armée). Cependant, votre adversaire et vous pouvez posséder tous les deux les mêmes cartes d'armée uniques. Par exemple, vous pouvez avoir chacun un Spider-Man dans votre armée.

Carte d'armée Commune

Ces cartes sont incluses dans les extensions. Votre armée peut avoir plus d'un exemplaire de la même carte d'armée commune. Si c'est le cas, suivez les règles suivantes :

- Vous n'êtes pas obligé de séparer ces figurines (c'est à dire, de savoir tout le temps quelles figurines dépendent de quelle carte).

Quand une figurine de votre armée commune est détruite, vous pouvez la placer sur la carte d'armée correspondante de votre choix, si vous n'avez aucune de ces figurines détruites. Si une carte commune a déjà une figurine détruite, vous devez remplir cette carte d'abord, avant de placer les figurines détruites sur une carte vide.

Marquez vos figurines : Si vous jouez avec plusieurs boîtes, vous pouvez utiliser un stylo à l'encre indélébile pour marquer les dessous de socles de vos figurines.

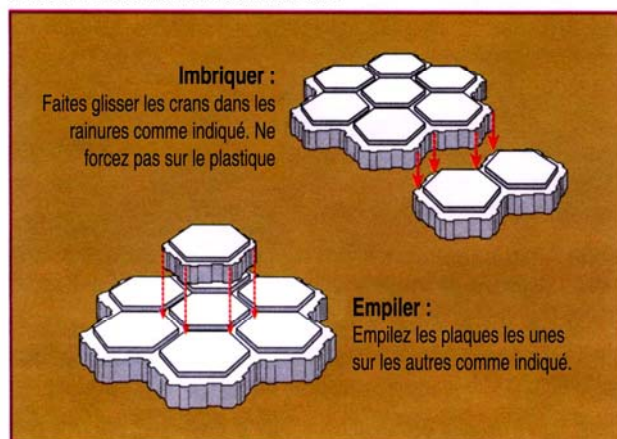
SYMBOLES DU CHAMP DE BATAILLE

Le tableau suivant vous indique le type et la couleur de chaque plaque d'hexagones. Pour construire votre champ de bataille, repérez les couleurs du centre et des bordures, cela vous aidera à déterminer lesquelles utiliser.

SYMBOLES DU CHAMP DE BATAILLE (Indique les couleurs du centre et des bordures)			
Répérez les couleurs du centre et des bordures	HERBE centres verts	BÉTON centres gris clair	ASPHALTE centres gris foncé
Septuple hexagone bordures violettes			
Double hexagone bordures jaunes			
hexagone unique bordures rouges			
Entrepôt en ruine bordures gris clair <i>Quand cette pièce est montrée sur un guide de construction de champ de bataille, placez la tuile entrepôt en ruine avec la section de mur destructible sauf spécification du scénario choisi.</i>			

Les Plaques

Les plaques d'hexagones sont fournies en plusieurs tailles et en plusieurs couleurs. Vous les imbriquez les une dans les autres pour construire vos champs de bataille, comme indiqué aux pages suivantes, les illustrations ci-dessous vous montrent comment faire

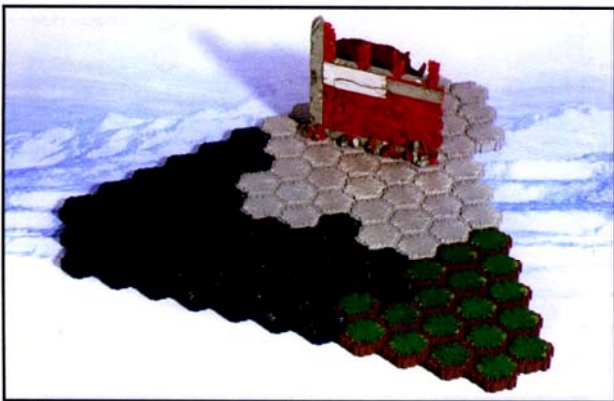


Les Glyphes

Sur les diagrammes de champ de bataille, les Glyphes sont représentés par leur lettre symbole. Quand vous construisez un champ de bataille qui inclut des Glyphes, suivez le tableau des symboles des Glyphes ci-dessous pour déterminer lesquels utiliser.

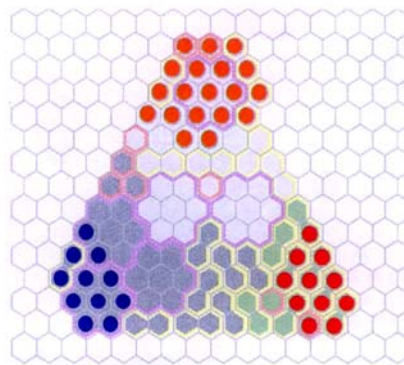
SYMBOLES DES GLYPHES	
Côté Symbole 	Symbole visible :
Côté Pouvoir 	Pouvoir visible : Objet de Pouvoir
	Élément mystérieux

Champ de Bataille de Genotech



Genotech est une annexe de Stark International rattachée à l'usine principale de Flushing, Queens. Genotech travaille à l'amélioration de l'humanité, en étudiant les dysfonctionnements du génome humain, et en essayant de le modifier génétiquement.

LEVEL
01



JEU EXPERT

Vol à Stark International (2 Joueurs)

Stark international est un fabricant d'armes bien connu, avec des douzaines de contrats militaires sur l'ensemble du territoire des Etats-Unis. Des informations sur un système d'armement top secret viennent d'être dévoilées par la presse. Depuis cette fuite, de nombreux Héros et Vilains gardent et attaquent de nombreux entrepôts et installations de recherche.

Objectif : Ce nouveau système d'armes novateur pourrait révolutionner la manière de faire la guerre. Rassemblez une équipe pour prendre ou garder l'entrepôt de Stark International où se trouve, d'après la rumeur, le système d'arme top secret.

Mise en place : Chaque joueur recrute ou utilise une armée pré-établie à 1200 Points.

Un joueur démarre sur la zone de départ rouge, l'autre sur la zone de départ bleue.

Victoire : Si vous détruisez toutes les figurines de votre adversaire, vous gagnez. Si vous êtes le seul joueur avec au moins une figurine dans la zone bétonnée orange à la fin du 5ème round ou à la fin de n'importe quel round suivant, vous gagnez.

DÉCOMPTE
DES
ROUNDS

1

2

3

4

5+

Scénarios de Genotech



Joueur 1

- 1 Captain America
- 2 Iron Man
- 3 Spider-Man

Joueur 2

- 1 Dr Fatalis
- 2 Abomination
- 3 Venom

JEU DECOUVERTE

Vengeurs Rassemblement !

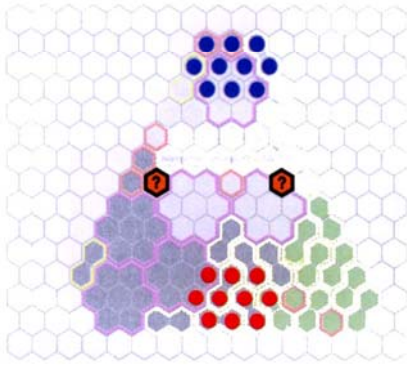
(2 Joueurs)

Captain America et les nouveaux vengeurs sont sur le point d'intercepter et de stopper le Dr Fatalis et ses acolytes qui ont l'intention de voler le matériel génétique capable de transformer un human ordinaire en super-homme.

Objectif : Détruisez toutes les figurines de votre adversaire.

Mise en place : Placez les figurines comme indiqué.

Victoire : Quand l'autre camp n'a plus de figurines sur le champ de bataille, vous gagnez.



JEU EXPERT

Le Combat s'Intensifie

(2 Joueurs)

DÉCOMPTE
DES
ROUNDS

1

Pendant une attaque de Genotech, un petit dispositif inconnu a été activé qui est capable de guérir les blessures les plus graves, y compris la mort. Malheureusement pour certains, il n'a qu'une source d'énergie de faible durée !

Objectif : Détruisez toutes les figurines de votre adversaire.

2

Mise en place : Placez les Glyphes "Elément Mystérieux" et "Objet de Pouvoir" côté symbole visible, après les avoir mélangés, sur les hexagones marqués d'un

3

Chaque joueur recrute ou utilise une armée pré-étalée à 1200 points.

Un joueur démarre sur la zone de départ rouge, l'autre sur la zone de départ bleue.

4

Règles Spéciales : Au début de chaque round, avant de placer les marqueurs d'ordre, les joueurs lancent un dé 20. Le joueur qui obtient le score le plus élevé effectue le premier jet de dé pour essayer de ressusciter ses figurines détruites dans la bataille. Lancez un dé 20 pour chaque figurine détruite. Sur un résultat de 16 ou plus, placez la figurine sur un hexagone inoccupé sur le bord du champ de bataille et enlevez tous les marqueurs de blessure de sa carte d'armée.

5

Si, au début d'un round, la figurine d'un joueur se trouve sur le Glyphe "Objet de Pouvoir", ce joueur a seulement besoin d'un résultat de 14 ou plus pour ressusciter une de ses figurines détruites et reçoit un bonus de +2 sur ses jets d'initiative.

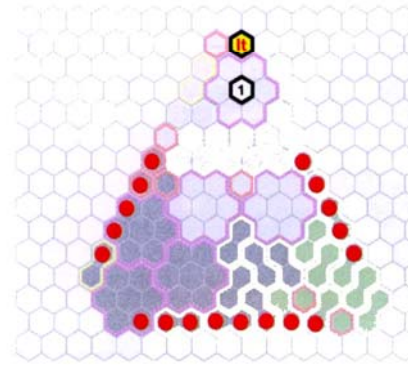
6

Si la figurine d'un joueur se trouve sur le Glyphe "Element Mystérieux", toutes les figurines qu'il contrôle lancent un dé de défense de moins.

7

Victoire : Si vous détruisez toutes les figurines de votre adversaire, vous gagnez. Si la bataille atteint la fin du round 8, la bataille est terminée et le joueur qui a le plus de points sur le champ de bataille gagne (voir **Score**, page 14.)

8



Hulk

Agent anesthésiant

JEU EXPERT

Hulk est en Colère !

(2 Joueurs)

DÉCOMPTE
DES
ROUNDS

1

Le Dr Bruce Banner essaye, depuis des années, de trouver un traitement pour contrôler sa rage sans limites. Tony Stark, de Stark International, a offert l'aide de Genotech, une de ses nombreuses installations scientifiques, pour aider le Dr Banner à se débarrasser de son double coléreux, sans succès. Maintenant Hulk est en colère et détruit tout sur son passage

Objectif du joueur 1 : Vous jouez l'incroyable Hulk et devez essayer de détruire toutes les figurines du joueur 2.

Objectif du joueur 2 : Evitez Hulk, tout en recherchant un agent anesthésiant afin d'endormir la créature.

Mise en place : Placez Hulk comme indiqué.

Placez le Glyphe "Elément Mystérieux" (l'agent anesthésiant) comme indiqué.

Le joueur 1 joue avec Hulk. Le joueur 2 recrute une armée pré-établie à 1250 points composée de Héros Uniques seulement. Le Surfeur d'Argent et Hulk ne peuvent pas être choisis par le joueur 2 pour ce scénario.

Le joueur 2 démarre sur les zones de départ rouge.

Règles Spéciales : Hulk ne peut pas se déplacer sur l'agent anesthésiant. Si une figurine contrôlée par le joueur 2 passe sur l'agent anesthésiant, le joueur 2 place immédiatement le Glyphe sur la carte d'armée de cette figurine. La figurine peut alors continuer son déplacement si elle n'avait pas utilisé la totalité de ses points de déplacement pour atteindre l'agent anesthésiant.

L'agent anesthésiant peut être échangé entre 2 figurines adjacentes à n'importe quel moment pendant le tour du joueur 2. Placez le Glyphe sur la carte d'armée de la figurine adjacente.

Si la figurine qui contrôle l'agent anesthésiant subit une blessure ou est détruite, le joueur 1 place l'agent anesthésiant sur n'importe quel hexagone libre situé au même niveau, non-adjacent, et se trouvant à 5 hexagones maximum de la figurine détruite ou blessée. L'agent anesthésiant doit être posé sur un hexagone situé dans les limites du champ de vision dégagé de Hulk.

Hulk ne peut être blessé que par la figurine qui contrôle l'agent anesthésiant.

Les pouvoirs spéciaux qui permettraient de détruire instantanément une figurine ou de prendre le contrôle permanent d'une figurine ne peuvent pas être utilisés sur Hulk.

A son tour, Hulk DOIT attaquer une figurine ou la Section de Mur Destructible lorsque ça lui est possible.

Note : Pour le joueur 1 gagner ce scénario représente un vrai challenge !

Victoire : Si vous détruisez toutes les figurines de votre adversaire, vous gagnez. Si la bataille atteint la fin du round 12, la bataille est terminée et le joueur 1 gagne.

2

3

4

5

6

7

8

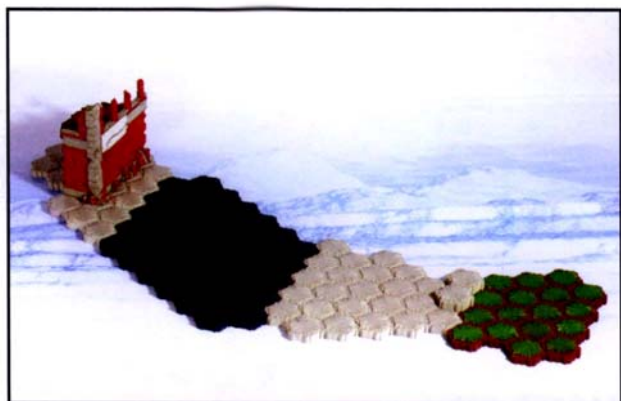
9

10

11

12

Champ de Bataille du labo de Tribeca

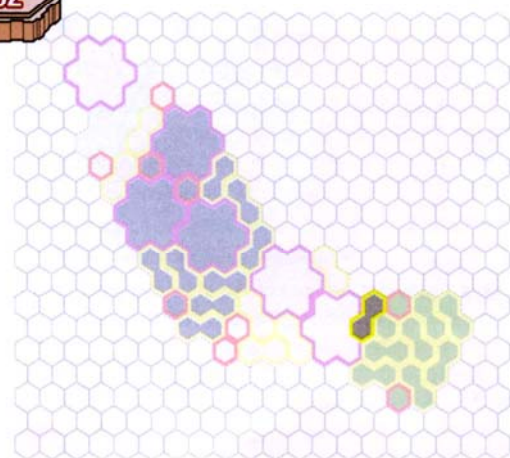


De nombreuses expéditions d'armes de Stark international transitent, au quotidien, par un entrepôt industriel très connu situé à Tribeca. Les résidents effrayés ont exprimé leur inquiétude de voir un important fabricant d'armes si proche d'une aire résidentielle et ont incité le gouvernement à choisir un emplacement plus approprié. Tony Stark, PDG de Stark entreprises, a promis de raser l'entrepôt immédiatement et de construire un park sur ses fondations.

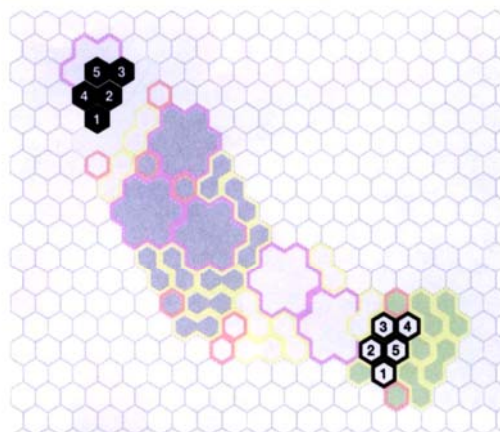
LEVEL
01



LEVEL
02



Scénarios du labo de Tribeca



Joueur 1

- 1 Captain America
- 2 Iron Man
- 3 Spider-Man
- 4 Surfeur d'Argent
- 5 Hulk

Joueur 2

- 1 Dr Fatalis
- 2 Abomination
- 3 Venom
- 4 Thanos
- 5 Crâne Rouge

JEU DECOUVERTE

Du grabuge à Manhattan !

(2 Joueurs)

Prenez en main les Vilains installés dans le bâtiment ou les Héros qui surgissent hors du bois.

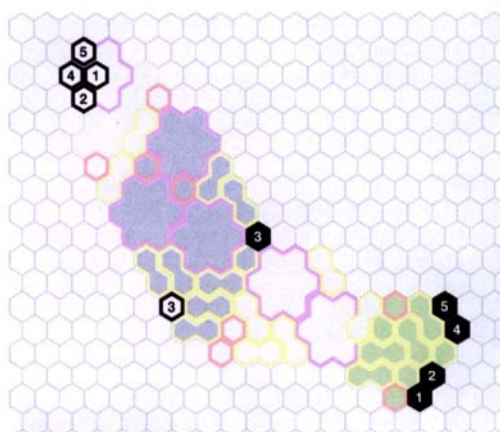
Dirigez votre super-équipe et détruisez l'autre. Montrez lui qui est le boss !

Objectif : Détruisez toutes les figurines de votre adversaire.

Mise en place : Placez les figurines comme indiqué.

Enlevez la section de mur destructible du champ de bataille.

Victoire : Quand l'autre camp n'a plus de figurines sur le champ de bataille, vous gagnez.



Joueur 1

- 1 Captain America
- 2 Iron Man
- 3 Spider-Man
- 4 Surfeur d'Argent
- 5 Hulk

Joueur 2

- 1 Dr Fatalis
- 2 Abomination
- 3 Venom
- 4 Thanos
- 5 Crâne Rouge

JEU DECOUVERTE

Heros, Vilains, Amis et ennemis

(2 Joueurs)

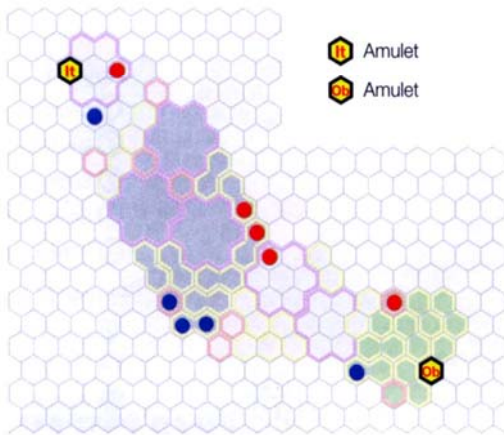
Venom éprouve une haine intérieure intense envers Spider-Man depuis la fusion d'Eddie Brock et du symbiote alien. Malheureusement pour Venom, il a choisi de combattre devant le labo de Tribeca, un endroit où Spider-Man a projeté de rencontrer ses compagnons Vengeurs. Heureusement pour Venom, il a rendez-vous lui aussi avec les Vilains associés...

Objectif : Détruisez toutes les figurines de votre adversaire.

Mise en place : Placez les figurines comme indiqué.

Enlevez la section de mur destructible du champ de bataille.

Victoire : Quand l'autre camp n'a plus de figurines sur le champ de bataille, vous gagnez.



Amulet
 Amulet

JEU EXPERT Le Genie Fou (2 Joueurs)

DÉCOMPTE
DES
ROUNDS

1

Il arrive parfois que deux génies aient la même idée au même moment. Malheureusement, Victor Von Fatalis ne vit pas la coïncidence lorsqu'il fit la découverte scientifique. Dr Fatalis a rassemblé un groupe de vilains pour attaquer le building où Stark International a développé sa propre version d'une amulette d'absorption d'énergie.

2

Objectif : Détruisez toutes les figurines de votre adversaire.

3

Mise en place : Placez les Glyphes "Elément Mystérieux" et "Objet de Pouvoir" côté pouvoir visible, comme indiqué.

4

Les joueurs sélectionnent une des armées pré-étalées énumérées ci-dessous en lançant le dé 20. Celui qui obtient le résultat le plus élevé choisit et place son armée le premier, suivi par l'autre joueur.

5

L'armée 1 est constituée d'Iron Man, Spider-Man, Captain America, Hulk et le Surfeur d'Argent et démarre dans la zone de départ bleue.

6

L'armée 2 est constituée de Thanos, Dr Fatalis, Crâne rouge, Abomination et Venom et démarre dans la zone de départ rouge.

7

Règles Spéciales : Thanos ne peut pas utiliser "Rejeté par la Mort" dans ce scénario.

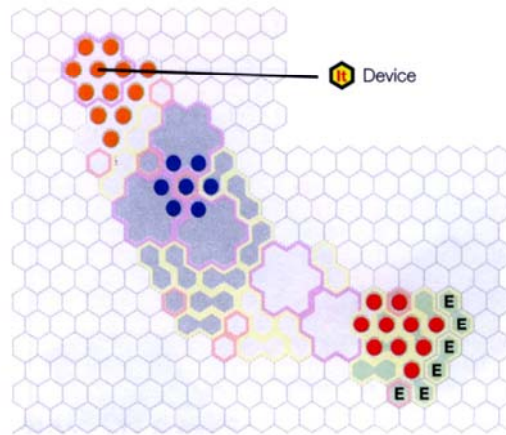
8

Les Glyphes représentent les amulettes. Quand une figurine passe sur une amulette, elle stoppe son déplacement et récupère l'amulette (placez le Glyphe sur la carte d'armée de la figurine). La figurine transporte maintenant cette amulette. Une figurine ne peut pas transporter plus d'une amulette. Une figurine qui possède l'amulette peut se déplacer. Une figurine qui transporte l'amulette ne peut pas la passer à une autre figurine.

Lorsqu'une figurine qui possède une amulette détruit une autre figurine, prenez la carte d'armée de la figurine détruite et placez la à côté de la carte d'armée de la figurine qui possède l'amulette. Dans les tours suivants, la figurine qui possède l'amulette peut utiliser les pouvoirs de la figurine détruite en plus des siens. Une figurine qui possède une amulette peut utiliser tous les pouvoirs de toutes les figurines qu'elle a détruites.

Si une figurine détruit une figurine possédant une amulette, elle prend l'amulette et toutes les cartes d'armée (et leurs pouvoirs spéciaux) collectées par son précédent propriétaire. La figurine qui possède maintenant l'amulette peut utiliser l'ensemble de ses pouvoirs à partir de son prochain tour.

Victoire : Si vous détruisez toutes les figurines de votre adversaire, vous gagnez. Si la bataille atteint la fin du round 8, la bataille est terminée et le joueur qui possède le plus de figurines sur le champ de bataille l'emporte. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de points sur le champ de bataille gagne (voir **Score**, page 14.)



Device

JEU EXPERT Conflit sur la Ville (2 Joueurs)

DÉCOMPTE
DES
ROUNDS

1

Une fois de plus, à cause de l'arrogance de Tony Stark, la pas-si-secrète section de recherche du labo de Tribeca de Stark International est sous le coup d'une attaque. Les vilains semblent être à la recherche d'un appareil permettant de manipuler la gravité capturé lors d'un combat précédent par les Vengeurs. Qui sait pourquoi ils veulent le récupérer ? Tout ce que vous savez c'est qu'ils doivent être stoppés rapidement.

2

Objectif du joueur 1 : Empêcher le joueur 2 de ramener l'objet volé au bord du champ de bataille.

3

Objectif du joueur 2 : Pénétrer dans le labo de Tribeca, voler et ramener l'appareil au bord du champ de bataille.

4

Mise en place : Placez les Glyphes "Elément Mystérieux" (l'appareil) côté pouvoir visible, comme indiqué.

5

Seul les héros uniques peuvent être joués.

Le joueur 1 recrute ou utilise une armée pré-établie à 530 points et le joueur 2 recrute ou utilise une armée pré-établie à 730 points.

Le joueur 1 démarre dans la zone de départ rouge; le joueur 2 démarre dans la zone de départ bleue.

Règles Spéciales : Quand une figurine passe sur l'appareil, elle stoppe son déplacement et récupère l'appareil. Placez le Glyphe sur la carte d'armée de la figurine. Si la figurine qui transporte l'appareil est détruite, placez l'appareil sur l'hexagone où la figurine a été détruite.

Lorsqu'elle transporte l'appareil, une figurine ne peut utiliser que son mouvement normal. Le vol, le saut, le balancier de toile, l'hyper vitesse ou tout autre pouvoir similaire ne peuvent plus être utilisés par la figurine qui transporte l'appareil.

Une figurine qui transporte l'appareil réduit de 2 sa valeur de déplacement.

La figurine qui transporte l'appareil peut le passer à une autre figurine adjacente alliée à la fin de n'importe quel tour en plaçant le Glyphe sur la carte d'armée de la figurine adjacente.

Les figurines qui se déplacent dans la zone orange doivent utiliser leur déplacement normal. Le vol, le saut, le balancier de toile, l'hyper vitesse ou tout autre pouvoir similaire ne peuvent plus être utilisés par la figurine qui déplace dans la zone orange.

Lorsqu'une figurine atteint la zone de sortie, elle sort du jeu et est enlevée du champ de bataille. Les hexagones de la zone de sortie sont marqués d'un **E**.

Victoire : A la fin du 5ème round, le joueur 1 gagne si le joueur 2 n'est pas parvenu à amener une de ses figurines jusqu'à la sortie avec l'appareil, ou si toutes les figurines du joueur 2 sont détruites. Le joueur 2 gagne si une figurine sous son contrôle parvient à atteindre la zone de sortie et à s'échapper avec l'appareil avant la fin du 5ème round.



Traduction libre : Cyberfab – 2007 – www.cyberfab.fr



CHECK OUT OUR
WEBSITE!

Visit www.HEROSCAPE.com
for exclusive online scenarios,
character bios, strategy tips and more!

HASBRO.COM
FOR NEW PRODUCTS AND OFFERS



PROOF OF PURCHASE



41712

©2007 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved. TM & © denote U.S. Trademarks.

MARVEL, Spider-Man and all other characters contained herein and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc. and are used with permission. Copyright ©2007 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. www.marvel.com. Licensed by Marvel Characters, Inc.

We will be happy to hear your questions or comments about this game. U.S. consumers please write to: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02862. Tel: 888-836-7025 (toll-free). Canadian consumers please write to: Hasbro Canada Corporation, 2350 de la Province, Longueuil, QC Canada, J4G 1G2. European consumers please write to: Hasbro U.K. Ltd. Hasbro Consumer Affairs, P.O. Box 43, Caswell Way, Newport, Wales, NP19 4YD; or telephone our Helpline on 00800 22427276.