



# DECK-BUILDING GAME

L I V R E T D E R È G L E S

## DÉROULEMENT D'UN TOUR

- Jouez des cartes de votre main.
- Comptabilisez votre total de Puissance et achetez des cartes d'un coût total égal ou inférieur à votre Puissance du tour.
- Mettez dans votre défausse les cartes que vous avez achetées ou gagnées ce tour, sauf indication contraire.

## FIN DU TOUR

- Mettez toutes les cartes que vous avez jouées ainsi que les cartes restantes de votre main dans votre défausse. Puis, piochez une nouvelle main de cinq cartes.
- Remplacez les emplacements vides de la Réserve en piochant des cartes du Deck Commun.
- Si la carte au sommet de la pile des Super-Vilains est face cachée, retournez-la et lisez à haute voix la RÉVÉLATION – ATTAQUE du Super-Vilain.

Vous ne mélangez pas votre défausse dès que la pioche de votre deck est vide. Cependant, si vous devez piocher, défausser ou montrer une carte de votre pioche et que celle-ci est vide, mélangez votre défausse pour former votre nouvelle pioche.

La partie se termine immédiatement lorsque l'une de ces deux conditions est remplie :

- Vous ne pouvez pas révéler un nouveau Super-Vilain de sa pile
- Vous ne pouvez pas remplir les cinq emplacements de la Réserve

**CRYPTOZOIC**<sup>™</sup>  
ENTERTAINMENT



All DC characters and elements © & ™ DC Comics.  
WB SHIELD: TM & © WB EI (s16)  
©2016 Cryptozoic Entertainment.  
16279 Laguna Canyon Road, Irvine, CA 92618.

[www.cryptozoic.com](http://www.cryptozoic.com)  
[www.dontpanicgames.com](http://www.dontpanicgames.com)

Fabriqué en Chine



DC  
COMICS™

# DECK-BUILDING GAME

L I V R E T D E R È G L E S



Vidéo tutorielle (en anglais) en ligne sur  
[WWW.CRYPTOZOIC.COM/DEMO/DC](http://WWW.CRYPTOZOIC.COM/DEMO/DC)

**CRYPTOZOIC**  
ENTERTAINMENT

## PRÉSENTATION DU JEU

Dans le jeu de *Deck-Building DC Comics*, vous incarnez le rôle de Batman™, Superman™ ou l'un de leur brave et héroïque allié dans la lutte contre les Super-Vilains ! Alors que vous n'êtes armé que de vos poings contre vos ennemis, au fur et à mesure du jeu, vous ajouterez des cartes plus puissantes à votre deck, ou paquet de cartes, dans le but de vaincre un maximum de Super-Vilains DC Comics. À la fin de la partie, le joueur qui a accumulé le plus de points de victoire gagne la partie. Votre Deck, c'est votre paquet de carte que vous allez construire petit à petit pendant la partie.

## CONTENU :

### 214 cartes de jeu

- 36 cartes Coup de Poing
- 16 cartes Vulnérable
- 114 cartes du Deck Commun
- 16 cartes Coup de Pied
- 12 cartes Super-Vilain DC Comics
- 20 cartes Faiblesse

### 7 Cartes Super-Héros DC Comics

### 1 livret de règles

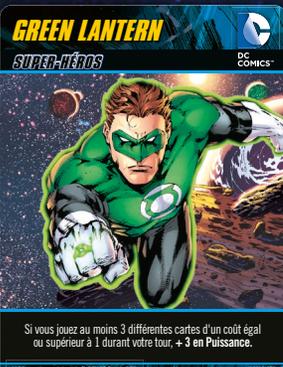
## MISE EN PLACE DE VOTRE PREMIÈRE PARTIE

### 1. Les Super-Héros DC Comics et le deck (ou paquet)

On distribue à chaque joueur un Super-Héros DC Comics au hasard parmi les suivants : Batman, Superman, Green Lantern, Wonder Woman et Flash. Mettez de côté les autres Super-Héros DC Comics pour les prochaines parties. Chaque Super-Héros DC comics débute la partie avec un paquet composé de sept cartes **Coup de Poing** et trois cartes **Vulnérable**. Vous utiliserez les cartes Coup de Poing pour ajouter des cartes plus puissantes à votre deck afin de l'améliorer. Les cartes Vulnérable représentent les circonstances qui amènent un Super-Héros DC Comics parfois à fléchir. Ces cartes n'ont aucun impact lorsqu'elles sont jouées ou piochées. Il est préférable de s'en débarrasser le plus rapidement possible (nous le verrons comment plus tard).



# TYPES DE CARTES



**GREEN LANTERN**  
SUPER-HÉROS

Si vous jouez au moins 3 différentes cartes d'un coût égal ou supérieur à 1 durant votre tour, +3 en Puissance.

**SUPER-HÉROS**  
DC Comics

Type de carte

## CARTES DE BASE



**COUP DE POING**

**BASE**

+1 en Puissance



**VULNÉRABLE**

**BASE**



**FAIBLESSE**

Les cartes **Faiblesse** réduisent votre score de victoire à la fin de la partie.

Points de victoire

## FAIBLESSE



**JOKER**

**VILAIN** SUPER-VILAIN

+2 en Puissance et chaque adversaire choisi se défait d'une carte au hasard ou le joueur actif pioche une carte.

**REVELATION - ATTAQUE** : Chaque joueur met une carte de sa main dans la défense du joueur à sa gauche. Si la carte que vous piochez a un coût égal ou supérieur à 1, mettez une **Faiblesse** au sommet de votre pioche.

Coût

**SUPER-VILAIN**  
DC-Comics

Type de carte

## VILAIN



**GORILLA GRODD**

**VILAIN**

+4 en Puissance

Règle spéciale

## LIEU



**ASYLE D'ARKHAM**

**LIEU**

Quand vous jouez cette carte, posez-la devant vous pour le reste de la partie.

**Permanent** : Quand vous jouez votre premier Vilain durant votre tour, piochez une carte.

Capacité

## VILAIN AVEC ATTAQUE



**POISON IVY**

**VILAIN**

+1 en Puissance

**Attaque** : Chaque adversaire défait la carte du sommet de leur pioche. Si son coût est égal ou supérieur à 1, cet adversaire gagne une **Faiblesse**.



**L'HOMME LE PLUS RAPIDE DU MONDE**

**HÉROS**

Piochez 2 cartes.

Points de victoire

**HÉROS**



**VISION THERMIQUE**

**SUPER-POUVOIR**

+3 en Puissance

Vous pouvez détruire une carte de votre main ou de votre défausse.

Coût

**SUPER-POUVOIR**



**ANNEAU DE POUVOIR**

**ÉQUIPEMENT**

Montrez la carte du sommet de votre pioche. Si son coût est égal ou supérieur à 1, +3 en Puissance. Sinon, +2 en Puissance.

Nom de la carte

**ÉQUIPEMENT**



**PARÉ-BALLES**

**SUPER-POUVOIR**

+2 en Puissance

**Défense** : Vous pouvez défait d'une carte de votre main ou de votre défausse. Si vous le faites, piochez une carte et vous pouvez détruire une carte de votre défausse.

Capacité

**SUPER-POUVOIR AVEC DÉFENSE**

Les différents types de cartes que vous pouvez jouer sont : Base, Vilain, Lieu, Héros, Super-Pouvoir et Équipement. Les cartes Faiblesse n'ont pas de type de carte.

## 2. Le Deck Commun

La plupart des cartes que vous ajouterez à votre deck viendront du Deck Commun. Mélangez le Deck Commun et disposez-le au centre de la table. Aucune des cartes suivantes ne doit faire partie du Deck Commun : **Super-Vilain, Coup de poing, Vulnérable, Coup de pied, Faiblesse** et les **Super-Héros**. Le Deck Commun est composé des autres types de cartes du jeu (114 cartes au total). Des cartes ayant des noms distincts sont dites **différentes**.

## 3. Le paquet des Super-Vilains

Il y a douze différents Super-Vilains utilisables à chaque partie. Généralement, **huit** Super-Vilains sont utilisés pour une partie standard. Pour une partie plus longue, vous pouvez utiliser plus de huit Super-Vilains. Quel que soit le nombre que vous avez choisi, vous incluez toujours *Ra's al Ghul*. Il est écrit sur sa carte « Au début de la partie, placez cette carte au sommet de la pile des Super-Vilains ». De fait, si vous utilisez huit Super-Vilains, vous prenez sept Super-Vilains au hasard, plus *Ra's al Ghul*.

Mettez de côté *Ra's al Ghul* et mélangez les onze autres Super-Vilains. Puis, cartes face cachée, retirez au hasard le nombre de Super-Vilains que vous ne jouerez pas pour cette partie. Les cartes Super-Vilains restent cachées tout du long de la partie, ainsi nul ne peut savoir quels Super-Vilains sont utilisés et retirés au début de la partie. Mettez de côté les Super-Vilains retirés (toujours face cachée). Enfin, placez *Ra's al Ghul* **face visible** au sommet du paquet des Super-Vilains.

**Exemple :** Dans une partie utilisant le nombre standard de huit Super-Vilains, mettez de côté *Ra's al Ghul* et mélangez le reste. Retirez quatre Super-Vilains au hasard, puis remettez *Ra's al Ghul* face visible au sommet du paquet des sept Super-Vilains restants (qui eux restent face cachée).



## 4. La Réserve

Après avoir mélangé le Deck Commun, piochez les cinq premières cartes, puis placez-les, face visible, dans la zone de la Réserve. Il n'est pas nécessaire d'avoir un tapis de jeu, il suffit de prévoir de l'espace disponible pour chaque carte. Puis, disposez les piles de cartes **Coup de pied**, **Super-Vilain** et **Faiblesse** à droite de la Réserve. Ces piles forment l'Annexe. Vous pouvez les placer à la perpendiculaire de la Réserve afin que tous les joueurs puissent y accéder. Vous utilisez toujours les 16 cartes **Coup de pied** et les 20 cartes **Faiblesse** à chaque partie. Le nombre de Super-Vilain peut varier comme vu précédemment. Les cartes Coup de pied et Super-Vilain sont toujours disponibles pour être achetés ou vaincus durant votre tour (tant qu'il reste des cartes dans ces piles). Les cartes Faiblesse ne peuvent pas être achetées, elles sont gagnées uniquement par le biais d'effets de carte négatifs. Le Deck Commun et l'Annexe ne font pas partie de la Réserve.

## DECK COMMUN

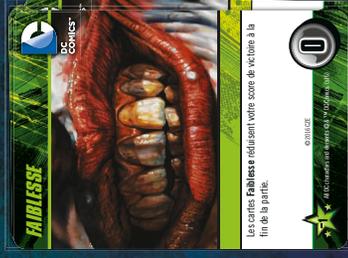


## LA RÉSERVE



Une fois que vous avez préparé le Deck Commun, la Réserve et l'Annexe, cela doit ressembler au schéma présenté ci-dessus. Les cartes de la Réserve ne sont pas toujours les mêmes. Au début du jeu, il doit y avoir 16 cartes **Coup de pied**, 20 cartes **Faiblesse** et le nombre convenu de **Super-Vilain** dans leur pile respective.

## L'ANNEXE



## DÉROULEMENT DU JEU

Déterminez le premier joueur au hasard, sauf si un joueur joue *Flash*. Celui-ci joue toujours le premier (il est plutôt rapide). Chaque joueur mélange leur deck, puis pioche cinq cartes. Les tours de jeu se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque tour, pour améliorer votre deck, vous pouvez acheter des cartes de la Réserve, des cartes Coup de pied et la carte visible de la pile des Super-Vilains. Les cartes que vous achetez ou que vous gagnez sont toujours placées dans votre défausse sauf mention contraire. La défausse est toujours montrée face visible. Le moment venu, elles sont mélangées dans votre deck, vous permettant ainsi de les jouer lorsque vous les piochez. L'achat de cartes plus puissantes améliore l'efficacité de votre deck. C'est ainsi que vous construisez votre deck au fur à et mesure de vos tours de jeu.

Vous pouvez acheter une ou plusieurs cartes dont le coût total est inférieur ou égal à votre total de Puissance du tour. Par exemple, vos cartes Coup de Poing vous rapportent chacune **+1 en Puissance**. Si vous en piochez quatre, et qu'aucune autre carte ne vous apporte de la puissance, votre total de Puissance est donc de 4. Vous pouvez acheter une carte avec un coût de 2, 3 ou 4, ou bien deux cartes coûtant chacune 2. Les cartes Coup de Pied sont disponibles à l'achat comme les cartes de la Réserve. Vous pouvez en acheter plus d'une par tour si vous avez suffisamment de Puissance. Vous n'êtes pas dans l'obligation d'acheter si vous ne voulez pas ou que vous n'avez pas suffisamment de Puissance.

Les cartes **Vulnérable** et **Faiblesse** ne donnent aucune Puissance. Puisqu'elles ne font qu'affaiblir votre pioche et votre deck, vous devriez les détruire dès que l'occasion se présente. Vous pouvez les jouer depuis votre main mais elles n'ont aucun effet. Elles sont défaussées à la fin du tour avec les autres cartes que vous avez jouées ou que vous avez gardées en main.

### Ordre de jeu des cartes

Au cours de votre tour, vous pouvez jouer les cartes de votre main dans l'ordre de votre choix. Lorsque vous jouez une carte, vous appliquez les effets de son texte immédiatement. Une fois que vous avez joué toutes les cartes que vous vouliez, totalisez votre Puissance du tour et achetez les cartes que vous souhaitez de la Réserve ou de l'Annexe. Vous n'êtes pas obligé de jouer toutes les cartes de votre main avant de pouvoir acheter. La décision vous revient. La plupart des cartes que vous jouez ont des effets simples comme **+ en Puissance**, la pioche de carte ou une Attaque. L'ordre dans lequel vous jouez ces cartes a très peu d'importance.



## Fin du tour

1. Une fois votre tour terminé, placez toutes les cartes utilisées et les cartes restantes de votre main face visible dans votre défausse. Tout point de Puissance inutilisé durant votre tour de jeu est perdu. Piochez une nouvelle main de cinq cartes, puis passez votre tour au joueur situé à votre gauche.
2. Si un ou plusieurs emplacements de la Réserve sont vides, piochez un nombre correspondant de carte du Deck Commun afin de remplir les emplacements vides. Ne remplacez les cartes de la Réserve qu'à la fin du tour.
3. Si la carte au sommet de la pile des Super-Vilains est face cachée, retournez-la. Le Super-Vilain révélé fera son apparition pour terroriser les Super-Héros.

## Exemple de séquence de tour



Après avoir mélangé votre deck de base, vous piochez une main composée de quatre cartes **Coup de Poing** et d'une carte **Vulnérable** pour votre premier tour. Vous pouvez jouer les quatre Coup de Poing pour accumuler un total de 4 points de Puissance. C'est suffisant pour acheter la carte **La Cape et le Masque** de la Réserve. Une fois la carte achetée, vous la placez dans votre défausse. La carte **Vulnérable** ne vous octroie aucune Puissance. Une fois que vous avez joué et achetez les cartes que vous souhaitez, défaussez toutes les cartes jouées ainsi que les cartes restantes de votre main. Piochez une nouvelle main de cinq cartes, puis c'est au joueur situé à votre gauche de jouer. Il peut alors commencer son tour de jeu.

## FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsque l'une de ces deux conditions est remplie:

- Vous ne pouvez pas révéler un nouveau Super-Vilain de sa pile
- Vous ne pouvez pas remplir les cinq emplacements de la Réserve

À ce moment, chaque joueur comptabilise le nombre de PV ★★ des cartes de son deck. Les cartes **Faiblesse** de votre deck retirent des points de victoire de votre total. Le joueur avec le total de PV le plus élevé est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de Super-Vilains gagne la partie.

Une fois la partie terminée, chaque joueur trie les cartes de son deck pour les classer avec le reste des cartes du jeu. Veillez à bien rassembler les Super-Vilains ensemble pour qu'ils soient tous disponibles pour la prochaine partie.

## RÈGLES ADDITIONNELLES

### Super-Héros DC Comics

Votre Super-Héros possède une propriété qui peut être utilisée durant votre tour. Si un Super-Héros en possède deux, vous pouvez les utiliser pendant le même tour. Après votre première partie, chaque joueur peut choisir le Super-Héros de son choix ou bien choisir un Super-Héros parmi deux distribués au hasard.



### Attaques et Défenses

Certaines cartes vous permettent d'effectuer une Attaque contre les autres joueurs. Lorsque vous jouez une carte avec une capacité d'Attaque, chaque autre joueur peut jouer une carte avec une capacité de Défense afin d'éviter l'attaque qui le prend pour cible. Un joueur ne peut jouer qu'une seule carte Défense par Attaque. Les joueurs qui ne se défendent pas contre une Attaque subissent l'effet de la carte. Éviter une attaque n'annule pas les autres effets de la carte (par exemple +2 en Puissance), sauf si l'effet prend en compte le nombre de joueur touché par l'Attaque.



### Les Super-Vilains

Quand vous avez suffisamment de Puissance durant votre tour, vous pouvez choisir de vaincre un Super-Vilain. Si vous le faites, sauf indication contraire, prenez la carte du Super-Vilain révélé et mettez-la dans votre défausse. La prochaine carte de Super-Vilain reste face cachée jusqu'à la fin de votre tour de jeu. Ainsi, un joueur ne peut vaincre qu'un seul Super-Vilain au cours de son tour de jeu.

Les Super-Vilains coûtent entre 8 et 12 points de Puissance. Leur pile est mélangée à chaque début de partie. Le coût en Puissance du Super-Vilain est indiqué sur sa carte.

Alors que Ra's al Ghul se contente de contempler avec dédain les Super-Héros du haut de sa pile, les autres Super-Vilains DC Comics ont une approche plus directe. Lorsqu'un nouveau Super-Vilain est retourné, on dit qu'il fait sa « **Révélation** ». Chaque Super-Vilain (hormis Ra's al Ghul) possède une Attaque de Révélation.



Lorsqu'un Super-Vilain est retourné face visible, il effectue immédiatement son Attaque de Révélation contre **tous** les joueurs. Chaque joueur a la possibilité de jouer une Défense pour se protéger de l'Attaque de Révélation. L'effet de l'Attaque se déclenche contre les joueurs qui ne se sont pas défendus. Ces Attaques de Révélation ne s'effectuent pas pendant un tour de joueur.

Les Super-Vilains sont des vilains. Le Super-Vilain est un titre et non un type de carte. Ainsi, une carte Super-Vilain ne compte pas comme deux différents types de cartes.

**Exemple** : Si vous avez le Lieu **Asile d'Arkham** en jeu et que vous jouez un Super-Vilain, il compte comme un Vilain. Vous piochez donc une carte.

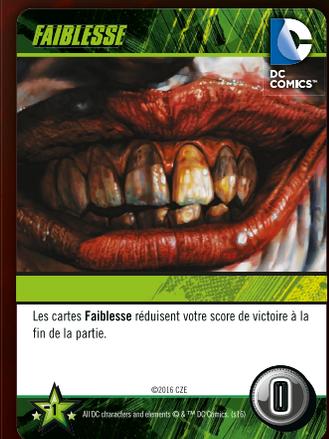


## Les Super-Vilains dans votre deck

Comme toute autre carte que vous achetez, l'expérience de vaincre un Super-Vilain améliore votre deck. Quand vous jouez un Super-Vilain, l'effet de la carte s'applique sauf « **RÉVÉLATION – ATTAQUE** ». En effet, cette Attaque a déjà été effectuée lorsque le Super-Vilain a été retourné face visible sur sa pile.

## Faiblesse

Certaines Attaques forcent les adversaires à gagner une carte **Faiblesse**. Lorsque cela arrive, les cartes **Faiblesse** sont ajoutées à la défausse des adversaires. Elles n'ont aucun effet lorsqu'elles sont jouées depuis la main d'un joueur. **À la fin de la partie, chaque Faiblesse dans votre deck retire 1 point de victoire à votre total.** Il est donc primordial d'essayer de s'en débarrasser en cours de jeu ! S'il n'y a plus de carte dans la pile de Faiblesse, on ne peut plus en gagner. Un joueur peut tout de même jouer une Défense contre une Attaque qui fait gagner une Faiblesse même s'il n'y en reste plus à piocher.



## Mélanger votre deck

Vous ne mélangez pas votre défausse dès que la pioche de votre deck est vide. Cependant, si vous devez piocher, défausser ou montrer une carte de votre pioche et que celle-ci est vide, mélangez votre défausse pour former votre nouvelle pioche.

## Lieux

Les cartes Lieu vont directement dans votre défausse une fois achetées ou gagnées, comme tout autre type de carte. Cependant, une fois qu'elle est jouée depuis votre main, elle reste face visible, posée devant vous pour le restant de la partie. Chaque lieu possède un effet de pioche qui se déclenche la première fois que vous jouez un certain type de carte durant votre tour. Le terme **Permanent** indique que l'effet de la carte est actif à chacun de vos tours. L'effet se déclenche une seule fois par tour. Vous pouvez avoir plusieurs lieux posés en même temps.



## Détruire les cartes

Certaines cartes ont une capacité qui vous permet de détruire une carte de votre main, de votre pioche ou même de la Réserve. Quand vous détruisez une carte, mettez-la dans une pile face visible en dehors de la zone de jeu. Cette carte est considérée comme étant retirée de la partie. Vous serez souvent amené à choisir quelle carte détruire. Détruire les cartes Vulnérable et Faiblesse améliore grandement votre deck ! Les cartes Faiblesse et Coup de Pied ne retournent pas dans leur pile d'origine.



## Gagner des cartes

Quand une capacité vous fait gagner une carte particulière ou une carte de votre choix, celle-ci est placée directement dans votre défausse sans coût additionnel, sauf mention contraire de la capacité. Si une capacité vous fait gagner une carte nommée, un type de carte ou une carte avec un coût spécifique et qu'il n'y en a pas, vous ne gagnez pas de carte.



## Résoudre les capacités des cartes

Si la capacité d'une carte affecte plusieurs joueurs et que l'ordre compte (par exemple, une Attaque qui fait gagner une Faiblesse à trois adversaires alors qu'il ne reste que 2 Faiblesses disponibles), appliquez l'effet de la capacité à chaque joueur dans le sens des aiguilles d'une montre en partant du joueur qui a joué la capacité.

Lorsque vous jouez une carte qui déclenche un autre effet, comme la capacité de votre Super-Héros ou celle d'un lieu que vous contrôlez, résolvez l'effet de la carte jouée avant tout effet secondaire déclenché par une carte en jeu.

**Exemple :** La capacité de la carte *Le Pingouin* dit : « Piochez deux cartes, puis choisissez et défaussez deux cartes de votre main ». Si votre Super-Héros est *Flash*, il vous permet de piocher une carte supplémentaire la première fois qu'une carte vous dit de piocher une ou plusieurs cartes durant votre tour de jeu. Par conséquent, vous devez piocher deux cartes, puis choisir et défausser deux cartes avant de piocher une carte supplémentaire grâce à la capacité de *Flash*.

## VARIANTES DE JEU

### Deux têtes valent mieux qu'une

C'est une partie à deux joueurs, où chaque joueur joue deux Super-Héros en même temps... comme s'ils partageaient le même corps ! Donc, vous avez accès à deux capacités de Super-Héros simultanément. Au début de cette variante de jeu, distribuez au hasard deux Super-Héros par joueur.

### Partie en équipe

C'est une partie à 4 joueurs par équipe de 2. Les tours doivent alterner de manière à ce qu'une équipe ne joue pas deux fois de suite. Les équipiers ont le droit de discuter de stratégie avant de prendre une décision de jeu cependant ils ne peuvent pas se montrer leur main respective. Chaque Super-Héros possède son propre deck mais lorsque l'un d'entre vous achète ou gagne une carte, vous pouvez choisir de mettre la carte dans votre défausse ou celle de votre équipier. Si vous choisissez la défausse de votre équipier, l'un des membres de l'équipe adverse peut se défausser d'une carte de sa main et en piocher une nouvelle de son deck. Cela se produit pour chaque carte transférée dans la défausse de son équipier.

Les Attaques que vous effectuez n'affectent pas votre équipier. Lorsque votre équipe est attaquée par l'équipe adverse ou par un Super-Vilain, vous pouvez défendre votre équipier. Quand vous jouez une Défense, vous choisissez quel Super-Héros vous protégez. Cependant, c'est le joueur qui a joué la Défense qui bénéficie de l'effet de la carte. À la fin de la partie, comptabilisez les points de victoire de chaque deck de votre équipe et additionnez-les pour avoir votre total de victoire. L'équipe qui a le résultat le plus élevé remporte la partie !

## « En patrouille »

C'est une partie standard avec une option supplémentaire. Durant votre tour, lorsqu'un emplacement de la Réserve est vide, vous **pouvez** remplir l'espace avec une carte du Deck Commun. Si l'une de ces cartes a une capacité d'Attaque, vous et seulement vous subissez cette Attaque. Si l'Attaque est bénéfique pour le joueur actif, cela ne s'applique pas. Cependant l'effet négatif de l'Attaque vous cible tout de même. Le joueur peut utiliser une Défense pour se protéger.



**Exemple :** Si *Starro* est pioché pour remplacer une carte de la réserve pendant le tour du joueur, celui-ci doit défausser la carte du sommet de sa pioche mais il ne profite pas du second effet bénéfique de la carte.

Cette variante donne au joueur une plus grande variété de cartes durant son tour avec une petite prise de risque. Rappelez-vous que vous n'avez pas à jouer toutes vos cartes d'un coup, vous pouvez ainsi garder une carte Défense en main en cas d'Attaque surprise !

## CARTES SPÉCIFIQUES

**Anti-Monitor :** Les Super-Vilains, Faiblesse et les Coup de Pied de l'Annexe ne peuvent pas être détruits par la capacité d'*Anti-Monitor*. Ces cartes ne se trouvent pas dans la Réserve. Au moment où vous jouez cette carte, choisissez le nombre de cartes à détruire parmi la Réserve. Vous ne pouvez pas détruire les nouvelles cartes piochées du Deck Commun. Notez qu'après son Attaque de Révélation, les cartes des joueurs ajoutées à la réserve augmentent sa taille ; ne remplacez pas les cartes achetées si la taille de la réserve est égale ou supérieur à 5.

**Atrocitus :** Les joueurs adverses n'ont pas à voir la carte que vous placez sous votre Super-Héros, cependant vous pouvez la leur montrer si vous le souhaitez.

**Batmobile :** Cette carte reste en jeu si vous utilisez sa capacité de défausse et de pioche. Elle est défaussée normalement à la fin de votre tour. Le Super-Héros *Batman* reçoit son bonus de +1 en Puissance quelle que soit la manière dont vous jouez la carte.

**Bizarro :** Les cartes Faiblesse dans votre deck retirent tout de même 1 point de victoire chacune à votre score.

**Black Manta, Parallax, Suicide Squad :** Si vous n'avez aucune carte à jouer durant votre tour, passez votre tour. À la fin de votre tour, vous piochez votre nouvelle main de cinq cartes comme d'habitude.



**Brainiac :** Lors de son Attaque de Révélation, chaque joueur reçoit autant de carte qu'il en a donné.

**Captain Cold :** Tant qu'un Super-Héros est face cachée, vous ne pouvez pas utiliser sa capacité. La capacité de Wonder Woman ne se déclenche pas si elle vainc Captain Cold.

**Gueule d'Argile :** Vous ne pouvez pas cibler une autre Gueule d'Argile avec cette capacité.

**Dark Knight :** L'effet Catwoman permet de mettre dans votre main une carte que vous avez achetée ou

gagnée ce tour de jeu ; ce n'est pas nécessairement un des équipements gagnés par la capacité de Dark Knight. Que vous jouiez Catwoman avant ou après Dark Knight ne change pas l'effet.

**Darkseid :** Vous pouvez bloquer son Attaque de Révélation en utilisant une Défense ou en montrant un Vilain de votre main. Si vous ne pouvez éviter l'Attaque, vous choisissez deux cartes de votre main à défausser.

**Deathstroke :** Vous n'avez pas le choix entre votre main et votre défausse, bien que vous détruisez une carte au sein de la zone choisie. Si votre main ou la défausse contient un Héros, un Super-Pouvoir ou un Équipement, vous devez détruire l'une de ses cartes si vous n'évitez pas cette Attaque de Révélation.

**Chevalier d'Émeraude :** Vous ne pouvez pas choisir Coup de Pied car la carte ne fait pas partie de la réserve. Vous ne pouvez pas acheter ou gagner la carte que vous avez retirée de la Réserve ce tour de jeu.

**Harley Quinn :** Si un joueur n'a pas de Coup de Poing ou de Vulnérable dans sa défausse, l'Attaque est sans effet sur le joueur. Celui-ci peut tout de même utiliser une Défense pour éviter cette Attaque.

**Héros High-Tech :** Vous obtenez + 3 en Puissance que vous jouiez un Super-Pouvoir ou un Équipement avant ou après Héros High-Tech.



**Joker :** Si un joueur évite l'Attaque de Révélation du Joker, il ne reçoit ni ne donne de carte. La carte qu'il aurait dû recevoir est placée dans la défausse du joueur à sa gauche.

Son autre capacité n'est pas une Attaque. Chaque adversaire doit choisir entre se défausser d'une carte ou laisser le joueur qui a joué Joker en piocher une. Si un joueur n'a pas de carte en main, il ne peut pas choisir l'option de se défausser.

**Lex Luthor :** Lex Luthor ne compte pas pour son Attaque car il ne se trouve pas dans la réserve.

**Man of Steel :** Vous pouvez jouer ce tour les cartes que vous avez récupérées. 12

**Mera :** Si votre défausse est vide lorsque vous jouez cette carte, le bonus de +4 en Puissance s'applique même si votre défausse se remplit après avoir joué Mera.



**L'Homme-Mystère :** Vous ne pouvez voir la carte du dessus du Deck Commun avant d'avoir payé 3 Puissances. Vous pouvez utiliser cette capacité plusieurs fois pendant ce tour tant que vous payez 3 Puissances à chaque fois. Pour utiliser cette capacité, retirer 3 points de votre total de Puissance du tour et gagnez la première carte du Deck Commun. Si vous n'utilisez pas cet effet, L'Homme Mystère vous rapporte +1 en Puissance pour le tour.

**Sinestro :** Lors de son Attaque de Révélation, vous n'êtes pas obligé de défausser les Héros que vous avez montrés. De fait, si vous révélez deux héros, vous devez vous défausser de deux cartes de votre main (quelles qu'elles soient).

**Suicide Squad :** Il y a 6 exemplaires de cette carte dans le Deck Commun. Plus vous en avez dans votre deck, plus elles rapportent de points de victoire. À la fin de la partie, chacune de ces cartes vaut, en PV, le nombre de Suicide Squad que vous avez dans votre deck. Exemple : Si vous avez 4 Suicide Squad, chacune de ces cartes rapporte 4 points de victoire ; soit au total 16 points de victoire !

**La Créature du Marais :** Vous ne gagnez pas de Puissance additionnelle si vous contrôlez plusieurs Lieux.

**Vision X :** Ce n'est pas une Attaque, les joueurs ne peuvent pas utiliser de Défense contre cette carte. Si un joueur n'a pas de pioche, il mélange sa défausse pour en créer une.

## FAQ

**Q :** Que veut dire le terme « Vaincre » ou « Vaincu » ?

**R :** Ce terme est utilisé avec les Super-Vilains. Vous avez « vaincu » un Super-Vilain lorsque vous achetez la carte avec votre Puissance du tour. Ce Super-Vilain est dit alors « vaincu ».

**Q :** Je joue Kid Flash et je pioche La Tour de Guet. Une fois celle-ci mise en jeu, je joue Robin. Comme La Tour de Guet est en jeu et que je joue Robin, est-ce que je pioche une carte grâce à l'effet Permanent du Lieu ?

**R :** Non car Robin n'a pas été le premier Héros que vous avez joué ce tour-ci. C'était bien Kid Flash et La Tour de Guet n'était pas en jeu à ce moment.

## CRÉDITS

### Conception du jeu

Matt Hyra & Ben Stoll

### Cryptozoic Entertainment

Président & CCO

Cory Jones

PDG

John Nee

Directeur Général

Scott Gaeta

Vice-Président Senior,

Ventes et Développement d'activité

John Sepenuk

Création et développement du jeu

Matt Hyra (Lead), Phil Cape, Dan Clark, Matt Dunn, Kevin Jordan, Erik Larsen, Ben Stoll, Patrick Sullivan, Drew Walker, Chris Woods

Conception graphique

Larry Renac (Lead), Marco Sipriaso, Nancy Valdez, John Vineyard

Éditeur

Kate Stavola

Vice-Président

Joanne Barron

Directeur des Opérations

Leisha Cummins

Responsable Marketing

Patrick Dillon

Responsable de Production Associée

Rachel Valverde

Coordinateur d'Affaires

Rumi Asai

Ventes

Kurt Nelson

Ventes Internationales

Ming Wan

Responsable administratif

April Jones

Relations Publiques

AnnaMaria White

Communauté et Marketing

Javier Casillas, Alex Charkey, Sara Erickson, Drew Korfe, Mike Rosenberg, Christina Sims, Laura Waniuk

Testeurs

William Brinkman, Tom Driver, Scott Gaeta, Russ Greenwald, Adam Hensch, Cory Jones, Marcos Payan, Ry Schueller, Nathaniel Yamaguchi et de nombreux, nombreux (tous les) autres qui n'ont pas répertorié (indiqué) la centaine de jeux qu'ils ont testé... (et pourtant) votre aide nous a grandement aidé.

Remerciements particuliers de Cryptozoic

Miranda Anderson, Kyle Heuer, Matt Hoffman, Michael Kirchhoff, Lacy Lodes, Danielle McKay, Matthias Nagy, Jon Nee, Mike Sacco, Lisa Villaire, Galen Welch, MaryCarmen Wilbur

### Édition française

Producteur

Cédric Littardi (Ynnis)

Responsable d'édition

Sébastien Célerin (Storyline Consulting)

Chef de fabrication

Mourad Sahli (Plastoy)

Traducteur

Aristophanis Galanopoulos

Maquettiste

Christian Tellez