

HELLBREAK

JEU DE CARTES À COLLECTIONNER

GUIDE DÉMARRAGE RAPIDE

APERÇU

HELLBREAK est un jeu de cartes à collectionner dans lequel vous incarnez un monstre issu des grands classiques de l'horreur. Round après round, vous allez amasser des ressources, jouer des cartes et déchaîner la colère de votre monstre.

Pour remporter la partie, vous devez terrasser le monstre adverse !

MATÉRIEL

Le coffret de démarrage **HELLBREAK** comprend deux decks : Dracula et les Dents de la Mer. Chaque deck contient différents types de cartes : Monstre, Sbiire, Atout, Événement et Lieu. Au-delà des cartes, une partie d'**HELLBREAK** nécessite également divers pions.



MISE EN PLACE

Lors de la mise en place du jeu, suivez les étapes ci-dessous :

- Attribution de l'initiative :** Pour votre première partie, l'initiative revient au joueur de Dracula. Celui-ci place le marqueur Initiative devant lui.
Lors des parties suivantes, attribuez l'initiative au hasard à l'un des joueurs.
- Préparation du monstre :** Placez votre carte Monstre recto verso dans votre zone de jeu, face « Dans l'ombre » visible.
- Choix du lieu :** Pour votre première partie, Dracula va utiliser l'Abbaye de Carfax, tandis que les Dents de la Mer va prendre North Beach (remettez les deux autres lieux dans la boîte). Chaque joueur dispose sa carte Lieu, face visible et orientée vers lui, à la droite de son monstre.

Lors des parties suivantes, chacun va choisir secrètement l'un de ses deux lieux. Une fois leur choix effectué, les joueurs révèlent simultanément leur lieu et le placent à la droite de leur monstre. L'autre lieu est retiré de la partie. Chaque joueur installe ensuite sa carte Lieu normalement.

- Pioche de la main de départ :** Mélangez votre deck et mettez-le sur la droite de votre zone de jeu, puis piochez une main de quatre cartes.
- Mulligan (optionnel) :** Si votre main ne vous convient pas, vous pouvez faire un *mulligan*, c'est-à-dire mettre un nombre de votre choix de cartes de votre main sous votre deck, puis piocher jusqu'à avoir quatre cartes en main.
- Création de la jauge de santé :** Prenez les huit premières cartes de votre deck (la moitié de la valeur de santé de votre monstre). Sur le côté gauche de votre zone de jeu, superposez-les horizontalement, face cachée, l'une après l'autre, en commençant par la plus proche de vous.
- Création du stock de pions :** Disposez les pions Sang, Malice et Dégât à portée des deux joueurs.



DESCRIPTION D'UNE CARTE



REDRESSER ET INCLINER

Chaque monstre, sbiire et atout en jeu peut être orienté de deux façons : **redressé** ou **incliné**.



LIEUX

La zone de jeu de chaque joueur est divisée en deux sections distinctes, séparées par le monstre.

Chaque section abrite une carte Lieu. Le joueur contrôle la carte Lieu qui est orientée vers lui. Un sbiire ne peut occuper qu'un seul lieu à la fois. À l'inverse, les monstres sont considérés comme se trouvant dans les deux lieux.

Lorsqu'une capacité précise « dans ce lieu », elle n'affecte que les cartes présentes à cet endroit. Si la capacité ne mentionne rien de tel, elle peut alors affecter une carte située dans un lieu ou dans un autre.

DÉROULEMENT DU ROUND

Une partie de **HELLBREAK** est divisée en rounds de jeu. Chaque round comprend trois phases :

- Phase de Subsistance
- Phase d'Horreur
- Phase de Récupération

A. PHASE DE SUBSISTANCE

La phase de Subsistance se divise en deux étapes :

- Collecte de ressources
- Enchère d'initiative

Étape 1 : Collecte de ressources

Chaque joueur collecte des ressources en fonction de tous les symboles (Sang, Malice, Dégât) apparaissant dans son coffre (le cadre de ressources apparaissant au bas de son monstre et de toutes les autres cartes empilées sous celui-ci). Au début de la partie, le coffre ne contient les ressources que d'une seule carte, celle du monstre.

Les joueurs rassemblent leurs ressources dans une réserve située dans leur zone de jeu.

Étape 2 : Enchère d'initiative

Chaque joueur peut choisir une carte de sa main et la poser devant lui, face cachée, en tant qu'enchère. Les cartes choisies sont ensuite révélées simultanément.

Comparez les coûts en sang des cartes ainsi révélées. Le joueur qui détient la valeur la plus élevée remporte l'enchère et décide du joueur qui va recevoir le marqueur Initiative. Si les valeurs sont identiques (enchères égales), le marqueur va au joueur qui ne le détenait pas.

La carte révélée est ensuite ajoutée au coffre de son propriétaire en la glissant sous la carte Monstre, afin que seul son cadre de ressources reste visible au bas de la carte Monstre.

Les termes « par ordre d'initiative » signifient que le joueur qui détient l'initiative agit en premier, suivi par son adversaire.

EXEMPLE : COLLECTE DE RESSOURCES



Dracula collecte toutes les ressources présentes dans son coffre (5 Sang, 1 Malice, 2 Dégât). Il prend 5 pions Sang et 1 pion Malice dans le stock et les ajoute à sa réserve de ressources. Il pioche également 2 cartes de son deck, qu'il ajoute à sa main.

B. PHASE D’HORREUR

La phase d’Horreur constitue le cœur du jeu. Dans l’ordre d’initiative, les joueurs effectuent une action à tour de rôle. Dès que les deux joueurs passent d’affilée, la phase d’Horreur se termine.

ACTIONS

Lorsque c’est à vous d’agir, vous pouvez effectuer l’une des actions suivantes :

- Jouer une carte
- Utiliser une capacité « Action »
- Attaquer avec un personnage
- Torpeur
- Manigancer avec un personnage
- Passer

— Jouer une carte

Pour jouer une carte, vous devez en premier lieu respecter la **loyauté** de celle-ci (voir ci-après). Si c’est le cas, vous devez ensuite payer le **coût** de la carte (en sang).

ASPECTS ET LOYAUTÉ

Toutes les cartes de votre deck appartiennent à l’un des cinq aspects suivants :



De plus, chaque carte possède une loyauté, indiquée par les petits symboles Aspect situés juste au-dessous de son coût. Afin de pouvoir jouer une carte, le nombre de symboles Aspect dans votre coffre doit être supérieur ou égal à la loyauté de la carte.

JOUER UN SBIRE

Quand vous jouez un sbire, choisissez un des deux lieux en jeu, puis placez votre carte, inclinée, sous celui-ci, dans votre zone de jeu. Vous pouvez ensuite payer 1 de votre réserve pour redresser ce sbire.

Si le sbire possède une capacité **JOUÉE**, utilisez-la maintenant.

JOUER UN ATOUT

Quand vous jouez un atout, placez-le, redressé, dans votre rangée d’atouts. Les atouts n’occupent pas de lieu particulier.

JOUER UN ÉVÉNEMENT

Quand vous jouez un événement, résolvez sa capacité, puis mettez-le dans votre crypte. Pour jouer un événement qui comporte une **ACTION DANS L’OMBRE** ou une **ACTION DÉCHAÎNÉE**, votre monstre doit se trouver sur la face correspondante.

EXEMPLE : JOUER UNE CARTE



Menace Sous-marine coûte 5 et sa loyauté est de 2x symbole Bestial.

Dans son coffre, Les Dents de la Mer possède les symboles suivants : 2x Bestial et 1x Dément, ce qui permet de remplir la condition de loyauté de Menace Sous-marine. La carte peut donc être jouée.

— Utiliser une capacité « Action »

Certaines cartes possèdent des capacités d’action. Vous ne pouvez utiliser que les capacités **ACTION** des cartes que vous contrôlez. Vous ne pouvez utiliser une **ACTION DANS L’OMBRE** que si votre monstre se trouve sur sa face « Dans l’ombre ». Notez également que certaines capacités ont un coût en Malice, qui doit être payé depuis votre réserve afin d’utiliser la capacité.

— Attaquer avec un personnage

Une attaque se décompose en quatre étapes :

ÉTAPE 1 : DÉCLARATION DE L’ATTAQUANT

Désignez un **personnage redressé** (monstre ou sbire) que vous contrôlez en tant qu’attaquant et inclinez-le. Si l’attaquant possède une capacité **ATTAQUER**, utilisez-la maintenant.

ÉTAPE 2 : DÉCLARATION DE LA CIBLE

Si votre attaquant est un sbire, désignez un personnage ennemi situé **dans le même lieu** en tant que cible. Si vous attaquez avec votre monstre (qui se trouve dans les deux lieux à la fois), commencez par choisir le lieu de votre attaque, puis un personnage ennemi qui s’y trouve.

ÉTAPE 3 : DÉCLARATION DU DÉFENSEUR (OPTIONNEL)

Votre adversaire peut désigner un personnage redressé qu’il contrôle dans ce lieu en tant que défenseur, puis l’incliner. Notez qu’un même personnage peut être à la fois cible et défenseur.

ÉTAPE 4 : RÉOLUTION DE L’ATTAQUE

En l’absence de défenseur, l’attaquant inflige autant de dégâts que sa valeur de à la cible. Cette dernière n’inflige pas de dégâts en retour.

Si il y a un défenseur, l’attaquant et le défenseur s’infligent mutuellement autant de dégâts que leurs valeurs respectives. **Les monstres possèdent l’avantage de ne jamais subir de dégâts de combat lorsqu’ils attaquent.**

Un monstre est considéré comme étant dans les deux lieux à la fois. Il peut donc attaquer ou défendre dans n’importe quel lieu.

EXEMPLE : ATTAQUE



Le joueur des Dents de la Mer incline sa Pieuvre Géante pour attaquer le Comte Alucard. Le joueur de Dracula incline Mina Harker qui s’interpose pour défendre. La Pieuvre inflige 5 dégâts à Mina, qui elle en inflige 1 à la Pieuvre. Mina, qui a désormais subi plus de dégâts que sa santé, est tuée.

— Manigancer avec un personnage

Pour manigancer, désignez un personnage redressé que vous contrôlez et inclinez-le. Si celui-ci possède une capacité **MANIGANCER**, utilisez-la maintenant.

Résolvez ensuite ses symboles Manigance de gauche à droite. Chaque symbole est associé à un chiffre (sa valeur) et ses effets sont décrits ci-après :



Maraude : Infligez à votre ennemi autant de **dégâts indirects** que la valeur de maraude (pour plus de détails sur les dégâts indirects, voir « **Autres règles importantes** »).



Prédiction : Regardez autant de cartes du dessus de votre deck que la valeur de prédiction, puis remettez-les, dans l’ordre de votre choix, soit au-dessus, soit au-dessous de votre deck.



Hantise : Recevez autant de (du stock) que la valeur de hantise, puis AJOUTEZ ces pions à votre rangée de Malice située du même côté que le lieu occupé par ce personnage. Si le personnage est votre monstre, commencez par choisir quel lieu il va hanter.

Si le personnage possède une capacité **MANIGANCER**, utilisez-la avant de résoudre les symboles Manigance.

PRENDRE CONTRÔLE DES LIEUX

Quand votre rangée de malice contient au moins autant de que la valeur de malice du lieu sous lequel elle est située, vous prenez immédiatement le contrôle du lieu en effectuant les opérations suivantes :

- Retirez tous les pions des deux rangées de malice de ce lieu.
- Si le texte de la carte n’est pas orienté vers vous, orientez-la pour que ce soit le cas.
- Collectez les symboles Ressource affichés sur le lieu.
- Si le lieu possède une capacité **PRENDRE CONTRÔLE** vous pouvez l’utiliser.

EXEMPLE : MANIGANCE

Le joueur de Dracula incline Alucard afin de manigancer avec celui-ci. Le joueur des Dents de la Mer attribue 2 dégâts indirects à sa Pieuvre Géante.

Ensuite, le joueur de Dracula ajoute 2 sous l’Abbaye de Carfax. Dracula possède désormais un total de 5 , ce qui est suffisant pour prendre le contrôle du lieu. On retire tous les pions Malice de chaque côté, puis la carte est orientée dans le sens du joueur de Dracula, qui gagne 1 et pioche 1 carte.



— Torpeur

Vous gagnez 1 (du stock) et vous devez passer pour toutes vos actions restantes de cette phase. Cette action est limitée à un seul joueur par round.

— Passer

Quand vous passez, vous ne faites rien. Vous pourrez effectuer d’autres actions plus tard dans la phase. Toutefois, si l’action suivante de votre adversaire est soit passer, soit entrer en torpeur, la phase d’Horreur se termine.

C. PHASE DE RÉCUPÉRATION

Suivez les étapes ci-après :

1. Redresser les cartes
2. Les monstres peuvent se retourner
3. Vérification de la limite de main

ÉTAPE 1 : REDRESSER LES CARTES

Les deux joueurs redressent simultanément les cartes qu’ils contrôlent.

ÉTAPE 2 : LES MONSTRES PEUVENT SE RETOURNER

Dans l’ordre d’initiative, chaque joueur peut décider de retourner son monstre. Un monstre peut passer de « Dans l’ombre » à « Déchaîné », et vice-versa.

ÉTAPE 3 : VÉRIFICATION DE LA LIMITE DE MAIN

Chaque joueur qui détient plus de 6 cartes en main doit défausser dans sa crypte les cartes de son choix pour n’en conserver que 6.

Un nouveau round commence par la phase de Subsistance.

AUTRES RÈGLES IMPORTANTES

Allié et ennemi

Les cartes que vous contrôlez sont considérées comme « alliées », tandis que celles de votre adversaire sont considérées comme « ennemies ».

Dégâts, dégâts indirects et mort

Les dégâts sont cumulatifs et sont indiqués par des pions Dégât placés sur les sbires. Lorsqu’un sbire a subi au moins autant de dégâts que sa santé, il est tué et mis, face visible, dans la crypte de son propriétaire. Lorsqu’un joueur subit des dégâts indirects, il les répartit à sa guise entre les différents personnages qu’il contrôle. Un sbire ne peut pas se voir attribuer plus de dégâts indirects que sa santé restante.

Jauge de santé

Lorsqu’un monstre subit des dégâts, ceux-ci sont appliqués à la première carte de sa jauge de santé. Dans la jauge, chaque carte horizontale compte comme 2 santés, tandis qu’une carte verticale compte comme 1 santé. Une jauge de santé ne peut jamais contenir plus d’une seule carte verticale à la fois.

Les dégâts infligés à un monstre sont résolus un par un. Lorsqu’une carte Santé horizontale subit 1 dégât, elle est orientée en position verticale. Lorsqu’une carte Santé verticale subit 1 dégât, révélez-la afin de savoir si elle est dotée d’une capacité **JUMPSCARE** ability. Si c’est le cas, vous pouvez l’utiliser, en payant son coût en . La carte est ensuite défaussée. Les autres dégâts subis par le monstre sont appliqués de la même façon à sa jauge de santé.

Un monstre qui n’a plus de cartes dans sa jauge de santé est immédiatement tué et la partie se termine immédiatement.

Cartes uniques

Certains personnages et atouts sont uniques et leurs noms sont précédés d’un symbole (). Un joueur ne peut contrôler qu’un seul exemplaire d’une carte unique du même nom et sous-titre. Ainsi, un joueur qui contrôle deux cartes uniques portant le même nom doit immédiatement en tuer une.



Le symbole Unique

Traits

Toutes les cartes possèdent au moins un trait, comme *Requin* ou *Vampire*. Les traits n’ont pas de règles spécifiques, mais certaines capacités y font référence.

Pénurie de cartes

Lorsqu’un joueur n’a plus de cartes dans son deck, il continue à jouer. Toutefois, chaque fois qu’il devrait piocher une carte de son deck épuisé, il doit infliger 2 dégâts à son monstre.

Et la suite ?

Pour obtenir les règles complètes, des informations sur le jeu organisé autres, rendez-vous sur : hellbreakgame.com/

POUR DES INFOS MONSTRES!

