

LES RÈGLES

JUSTICE LEAGUE™



ÂGE / JOUEURS / TEMPS
7+ / 1-6 / 30MIN



JUSTICE LEAGUE



JUSTICE LEAGUE : L'ATTAQUE DE STEPPENWOLF

1. BUT DU JEU

Combattez ensemble les différents ennemis qui apparaissent sur chaque case du plateau jusqu'à leur leader et battez-le.

2. MISE EN PLACE DU JEU

Positionnez autour du plateau les 10 piles de cartes après les avoir mélangées (cartes évènements, cartes Superman, cartes Batman, cartes Flash, cartes Aquaman, cartes Wonder Woman, cartes Cyborg, cartes ennemi, cartes MOTHER BOX et cartes Steppenwolf).

Chaque joueur choisit une fiche héros de la Justice League (Superman, Batman, Flash, Aquaman, Wonder Woman ou Cyborg). Il prend ensuite les cartes de son héros, son pion et les 5 dés de sa couleur. Chaque joueur démarre la partie avec 2 cartes de son héros et prend 9 points de vie qu'il positionne sur sa fiche joueur (par exemple, si vous choisissez Batman, vous prenez le pion Batman, la fiche personnage Batman, les 5 dés noirs et 2 cartes héros Batman).



3. JOUER

Placez vos pions sur Gotham City (le 1^{er} lieu du plateau), à chaque nouveau lieu, piochez un ennemi à combattre, prenez le nombre de points de vie de l'ennemi correspondant aux nombre de joueurs et placez-les sur sa carte. Révélez ensuite la 1^{ère} carte de la pioche événement.

Pour passer dans le lieu suivant, vous devez éliminer l'ennemi révélé sur le lieu où se trouve la Justice League. Pour lui faire perdre tous ses points de vie (le nombre de points de vie du méchant dépend du nombre de joueurs), 4 phases de jeu doivent être jouées par lieu.

Phase 1 : Distribuez la carte leader à un des joueurs, il sera le joueur 1 (J1) pendant ce tour, le joueur à sa droite sera le joueur 2 (J2) et ainsi de suite en fonction du nombre de joueurs et piochez une carte de votre pile héros. Au tour suivant, le leader passe sa carte au joueur situé à sa gauche qui devient alors J1. A chaque début de phase 1, tous les joueurs piochent une carte de leur pile héros qu'ils peuvent jouer à n'importe quel moment pendant un combat.

Phase 2 : Tous les joueurs de la Justice League lancent leurs 5 dés pour infliger un maximum de dégât à l'ennemi. Si le résultat d'un dé est :

1 : Vous prenez un jeton bouclier et vous le gardez ou vous le donnez au héros de votre choix. Le bouclier permet de contrer 1 dégât qui devrait être infligé au héros, défaussez le bouclier une fois utilisé ou à la fin de la phase 4.

2 ou 3 : Vous prenez un jeton énergie. Ces jetons permettent de payer les actions des cartes héros.

4 ou 5 : Vous infligez 1 dommage à l'ennemi.

6 : Vous pouvez utiliser la capacité spéciale de votre héros.

Phase 3 : Comptez le nombre de dés de dommage par joueur, additionnez les et enlevez ce nombre de points de vie à l'ennemi (chaque dé avec un 4 ou un 5), prenez vos énergies (chaque dé avec un 2 et 3), vos boucliers (chaque dé avec un 1) et faites la capacité du joueur (chaque dé avec un 6).

Phase 4 : L'ennemi attaque les joueurs J1, J2, J3, J4, J5 et J6 indiqués sur sa carte en fonction du nombre de joueurs et leur inflige les dommages correspondants (même si l'ennemi est mort, vous faites quand même la phase 4). Chaque dommage infligé à 1 héros qui n'a pas été protégé par un jeton bouclier lui fait perdre 1 PV. Quand un héros perd 3 PV, il perd un dé d'attaque qu'il peut regagner s'il est soigné. Quand le héros n'a plus de point de vie, il est éliminé.

Phase 5 : Si l'ennemi est mort, allez sur le lieu suivant (piochez un ennemi à combattre et révélez la 1^{ère} carte de la pioche événement), si l'ennemi n'est pas mort, défaussez-vous uniquement des jetons bouclier et retournez à la phase 1.

4. EXPLICATION DES CARTES ET DU PLATEAU

Le plateau :

Sur les lieux 1, 2 et 3 il n'y aucun effet de lieu, sur les lieux 4, 5 et 6 les attaques des ennemis font +1 dommage, sur les lieux 7,8 et 9, chaque joueur subit un dégât à la fin de la phase 4. Lorsque la Justice League entre sur le lieu 4, 7 et 10 révélez une MOTHER BOX et pour la dernière case du plateau, combattez un des 4 Steppenwolf à la place d'un ennemi.

Les cartes

Les cartes personnages :

En haut à droite : le nombre d'énergies à défausser pour utiliser la carte. En bas : la description de l'action.

Les cartes ennemis :

Les ennemis ont un nombre de points de vie et infligent des dégâts différents selon le nombre de héros en jeu (voir les 5 colonnes de la carte).

Une action est décrite au centre de la carte

Les cartes événements :

Peuvent être des bonus ou des malus pour les joueurs.

Les cartes boss (Steppenwolf) :

Lorsque vous arrivez sur le dernier lieu, révélez une des cartes Steppenwolf à la place d'une carte ennemi et combattez-le.

JUSTICE LEAGUE



5. FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque les joueurs arrivent à la 10^{ème} case du plateau et éliminent Steppenwolf.
Si tous les joueurs sont éliminés avant la fin de partie, Steppenwolf détruit la terre et gagne la partie.

6. CONTENU :

- Plateau
- Pions : X6 (Batman, Superman, Wonder Woman, Aquaman, Flash, Cyborg)
- Règles
- Fiches Héros (X6)
- Fiches Steppenwolf (X4)
- Cartes Héros (X90)
- Cartes Ennemis (X17)
- Cartes événements (X17)
- Dés : 6X5=30 (5 Noirs, 5 rouges, 5 bleus, 5 blancs, 5 jaunes, 5 verts)
- Tokens Points de vie et boucliers



9 rue Pasteur
94130
Nogent-sur-Marne
FRANCE
contact@topi-games.com
Auteur : Owen Michaud



JUSTICE LEAGUE and all related characters and elements
© & ™ DC Comics and Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: TM & © WBEI. (s18)