

# LES RÈGLES



## ULTIMATE BATTLE CARDS



### - BUT DU JEU -

Réunis l'équipe de supers héros ou de supers vilains la plus puissante et part vaincre tous tes adversaires. La dernière équipe en jeu gagne la partie.

Il existe un mode de jeu chacun pour soi et un mode de jeu par équipe.

Vous avez aussi la possibilité de choisir la durée de la partie :

Partie rapide : 20 à 30 minutes ou Partie normale : 40 à 50 minutes.

### MISE EN PLACE DU JEU

En début de partie, chaque joueur tire au sort son équipe de supers héros ou de supers vilains. Les supers vilains commencent à dévoiler leurs équipes. Chaque personnage a un nombre de points de vie indiqué sur sa carte. Prenez le nombre de jetons points de vie correspondant et placez-les dessus. Lorsque vous perdez 1 point de vie pendant la partie, vous devez alors enlever 1 de vos jetons points de vie de votre carte.

**Le leader :** Chaque joueur doit désigner le leader de son équipe qu'il place au-dessus des autres cartes personnages. Seul le leader d'une autre équipe peut attaquer un autre leader. En cas d'élimination du leader de l'équipe, vous devez directement en élire un nouveau au début de votre tour et passer votre tour.

**PARTIE RAPIDE :** Au début de la partie, chaque joueur pioche 3 ou 4 personnages « héros » ou « vilains » selon son équipe et reçoit 5 cartes action.

**PARTIE NORMALE :** Au début de la partie, chaque joueur pioche 5 personnages « héros » ou « vilains » selon son équipe et reçoit 5 cartes action.

**MODE ÉQUIPE :** Vous pouvez jouer en équipe (les vilain avec les vilain et les héros avec les héros) en 2 contre 2, 3 vs 3 ou 4 vs 4. La seule différence est dans l'utilisation des cartes « action ». Vous pourrez les utiliser lors du tour de votre équipier pour l'aider lors d'attaques contre lui ou pour lui donner des points de vie avec les cartes Soins.

# - LES CARTES PERSONNAGES -

## 25 SUPER VILAINS / 25 SUPER HEROS

Chaque carte personnage comprend 5 éléments :

**Le nombre d'énergies (Indiqué au milieu de la carte)** 

Chaque personnage apporte à son équipe de l'énergie en début de tour. Ces énergies sont nécessaires pour lancer vos attaques avec vos personnages et payer vos cartes action. Si vous n'avez pas d'énergie, vous ne pouvez pas lancer d'attaque avec vos dés ni avec vos cartes. Au début de votre tour, vous gagnez la somme des énergies indiquée au milieu de vos cartes personnages.

Par exemple : Si vous avez 5 personnages qui rapportent 2 énergies chacun à votre équipe, vous recevez 10 énergies en début de tour.

**Le nombre de dés d'attaque à utiliser (Indiqué en haut à gauche)** 

4 Règles d'or :

- 1) Utiliser 1 dé d'attaque coûte 1 énergie.
- 2) Un personnage ne peut attaquer qu'une seule fois par tour.
- 3) Le joueur doit lancer le nombre exact de dés d'attaque indiqué sur sa carte personnage. Il ne peut pas attaquer s'il n'a pas suffisamment d'énergie.
- 4) Si vous attaquez avec plusieurs dés, vous ne pouvez faire perdre qu'1 point de vie à votre ennemi sur votre meilleur dé d'attaque, sauf en cas d'utilisation de cartes événements, de cartes actions ou de super pouvoir.

Par exemple : Superman à 3 en attaque, vous êtes donc obligé d'utiliser 3 énergies pour pouvoir attaquer. Si vous n'avez que 2 énergies, vous ne pouvez donc pas attaquer lors de ce tour avec ce personnage. Lors de son attaque, les résultats de ses dés sont 5, 4 et 1. Seul le résultat le plus élevé compte pour l'attaque, il s'agit donc ici du 5. Le défenseur peut lancer 1 dé de défense pour essayer d'esquiver l'attaque. Dans ce cas il doit avoir un résultat supérieur ou égal à 5 pour esquiver cette attaque.

**Le nombre de points de vie que le personnage possède (Indiqué en haut à droite)** 

Vous ne pouvez pas avoir plus de point de vie que ceux indiqués sur votre carte. Lorsqu'un personnage n'a plus de point de vie, il est éliminé du jeu et sa carte est placée dans le cimetière des Vilains ou des Héros. (Voir placement des cartes). Vous ne pouvez perdre qu'1 point de vie par attaque (Sauf en cas d'utilisation de cartes ou de super pouvoirs).

**Le super-pouvoir du personnage (Indiqué sur la carte).**

Ce super-pouvoir est à utiliser pendant votre tour, lors de l'attaque de votre personnage.

**Le NEMESIS du personnage (Indiqué en dessous du super-pouvoir de la carte).**

Chaque personnage possède un ennemi juré (NEMESIS). Dépensez 2 énergies pour utiliser une carte action Nemesis et faites ainsi perdre 1 point de vie à votre ennemi juré, sans lancer de dé.

Cette action compte pour une attaque.

**Les cartes recrutement** dans la pile des cartes événements, permettent de piocher une carte super vilains ou super héros selon votre camp.



# JOUER :

## L'équipe de super vilains démarre la partie

### AU DÉBUT DE VOTRE TOUR :

- 1) Retournez une carte « Evènement », appliquez immédiatement son effet et piochez 2 énergies.
  - 2) Piochez une ou plusieurs cartes « Action » pour arriver à 5 cartes maximum (sauf exception selon les super-pouvoirs de vos personnages).
  - 3) Piochez le nombre d'énergies correspondant à la somme des énergies de votre équipe.
- La phase attaque : Vous ne pouvez attaquer que deux fois maximum pendant votre tour.**
- 4) Attaquez un personnage de l'équipe adverse avec un de vos personnages et utilisez votre super-pouvoir. Dépensez les énergies nécessaires à votre attaque (1 dé d'attaque = 1 énergie). Lancez les dés pour toucher le personnage visé qui pourra essayer d'esquiver avec 1 seul dé.
  - 5) Vous et le défenseur pouvez utiliser vos cartes action, avant ou après votre attaque de dé. (Dépensez les énergies indiquées sur votre carte pour la jouer puis mettez la carte action jouée dans la défausse).
  - 6) Effectuez votre 2eme attaque (Recommencez les étapes 4 et 5)
  - 7) Votre tour est terminé. Le joueur situé à votre droite commence son tour (Etape 1).

### A SAVOIR :

Toucher un ennemi = Lancer les dés d'attaque et ne prendre en compte que le score du meilleur dé.  
Le défenseur peut alors essayer d'esquiver l'attaque.

Esquiver = Le défenseur lance 1 dé de défense dont le score doit être supérieur ou égal au meilleur dé d'attaque. Le défenseur ne perd alors aucun point de vie.

Blessier un ennemi = Faire perdre 1 point de vie à l'ennemi si celui-ci n'a pas réussi à esquiver l'attaque.

Eliminer = Lorsque votre personnage n'a plus de point de vie, placez-le dans le cimetière de son camp.

### LES COMBATS :

Lors de votre tour, vous pouvez attaquer maximum deux personnages, d'une ou plusieurs équipes adverses.

- 1) Vous devez d'abord annoncer quel personnage de l'équipe adverse vous attaquez et avec quel personnage de votre équipe.
- 2) Dépensez les énergies nécessaires correspondant au nombre de dés d'attaque indiqué en haut à gauche de la carte personnage.
- 3) Annoncez si vous voulez jouer une ou plusieurs cartes actions pour améliorer votre attaque. Le joueur attaqué devra lui aussi annoncer s'il veut jouer une ou plusieurs cartes esquive, uniquement avant le lancer de dé.
- 4) Lancez vos dés. Seul le score de votre meilleur dé compte pour l'attaque.

Vous ne pourrez donc pas faire perdre plus d'un point de vie à un personnage par attaque sauf si votre personnage a une capacité spéciale ou que vous utilisez une carte « Action ».

# Explication du lancer de dé :

Seul le meilleur dé d'attaque compte. Par exemple : si vous faites 6 et 6, vous ne ferez perdre qu'un seul point de vie au personnage visé.

## Les différents résultats :

- Sur un 1, le personnage qui attaque perd directement 1 point de vie.
- Sur un score de 2, 3, 4 ou 5, le défenseur pourra lancer un dé d'esquive. Si son score est inférieur à celui de l'attaquant, le personnage attaqué perd 1 point de vie. Si son score est égal ou supérieur à celui de l'attaquant, le défenseur esquive alors l'attaque et ne perd pas de point de vie.
- Sur un 6, le personnage visé perd directement 1 point de vie et ne peut pas lancer de dé d'esquive. Il peut cependant utiliser une carte action.

## Exemple d'un combat :

Vous décidez d'attaquer Batman de l'équipe adverse avec le Joker. Vous pouvez utiliser une carte Nemesis et dépenser deux énergies pour lui faire perdre 1 point de vie. Sinon dépensez deux énergies et lancez vos 2 dés d'attaque. Votre score est 3 et 4. Batman lance son dé d'esquive et fait 2. Il est blessé et perd donc 1 point de vie. Le Joker utilise son super-pouvoir et lui vole donc 1 énergie.

Mise en place des cartes : voir le schéma ci-dessous.

## Détail des cartes « Actions »

Chaque joueur doit toujours avoir 5 cartes « actions » au début de son tour. Dès qu'une carte action est utilisée, le joueur doit se défausser de sa carte et la remettre en bas de la pile. De plus, vous avez le droit de défausser 1 carte action par tour.

Par exemple : Si le joueur utilise 3 cartes actions et en défausse 1 pendant son tour, il devra en piocher 4 au début de son tour suivant.

### Pile Héros

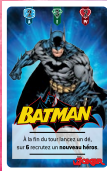


### Cimetière Héros

### Pile Vilains



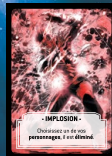
### Cimetière Vilains



### Équipe du joueur



### Pile Actions Événements



### Cimetière Actions

### Cimetière Événements

