



SPIDER-MAN™



REGLES DU JEU

MARVEL™
COMICS

SPIDER-MAN

Le jeu Spiderman vous permet d'incarner votre héros favori dans des aventures épiques où il devra affronter ses pires ennemis, les supers vilains. Ce jeu est une simulation très proche de l'univers de Spiderman tout en gardant une mécanique simple mais riche en possibilités.

Il faut le voir comme un « comic book » que les joueurs écrivent au fur et à mesure de la partie.

Chaque joueur incarne un personnage propre à l'univers de l'homme araignée, Spiderman, le Docteur Octopus, le Bouffon Vert, le Rhino, Electro, Venom, le Scorpion, le Vautour, le Lézard ou l'ensemble des forces de police de la ville. Chaque super vilain suit ses propres objectifs pour se faire reconnaître comme maître de la pègre. Spiderman et la police cherchent quant à eux à déjouer les complots machiavéliques des supers vilains et à restaurer l'ordre.

CONTENU :

Cette boîte de jeu doit contenir :

- 12 plateaux de jeu géométriques.
- 9 silhouettes personnages (Spiderman, Octopus, Bouffon Vert, Rhino, Electro, Venom, Scorpion, Vautour, Lézard).
- 5 socles plastiques.
- 4 dés (2 rouges et 2 bleus).
- 6 fiches recto-verso.
- 110 cartes.
- 1 aide de jeu.
- 145 pions (personnages, pouvoirs, blessures, police...).
- 1 règle de jeu.

BUT DU JEU :

Le premier joueur à atteindre 60 points de victoire est déclaré vainqueur. Pour une partie longue, vous pouvez aller jusqu'à 100 points ou 40 pour une partie courte.

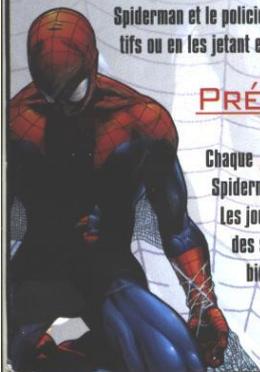
Les joueurs marquent les points de victoire de deux façons différentes. Soit en accomplissant les objectifs indiqués sur leurs cartes « missions », soit en effectuant un certain nombre d'actions génériques indiquées sur le tableau des points de victoire de l'aide de jeu.

Spiderman et le policier marquent leurs points de victoire en empêchant les supers vilains d'accomplir leurs objectifs ou en les jetant en prison.

PRÉPARATION DU JEU :

Chaque joueur choisit le personnage qu'il désire jouer. Un joueur doit automatiquement choisir Spiderman et un autre la Police.

Les joueurs prennent la fiche correspondant à leur personnage qu'ils placent devant eux. Les fiches des supers vilains étant recto verso, photocopiez les versos afin de pouvoir jouer toutes les combinaisons de personnages possibles.



RÈGLES DU JEU

Chaque joueur prend 3 marqueurs « dés » qu'il place sur sa fiche de personnage au niveau maximum des caractéristiques « Déplacement », « Combat » et « Bonus ».

Spiderman place ses 4 marqueurs pouvoirs sur sa fiche de personnage aux endroits indiqués.

Chaque super vilain récupère les pions lui correspondant (à sa couleur) et place les 2 premiers pouvoirs sur sa fiche de personnage, les autres sont conservés à côté et seront récupérés plus tard quand le joueur atteindra un certain nombre de victoire.

Chaque joueur participe alors à la construction du plateau de jeu. Les joueurs construisent la ville en piochant tour à tour un des plateaux modulaires au hasard et en le plaçant face visible sur la table. Il n'y a aucune restriction de placement si ce n'est qu'à la fin, la ville doit former un plateau de 4 sur 3.

Mélanges les cartes « missions » et les cartes « bonus » en 2 pioches distinctes, placées à côté du plateau.

Placez sur le plateau de jeu, les pions, J.J. Jameson (sur le Daily Bugle), Mary Jane Watson, Tante May et la Chatte Noire (à leur domicile, indiqué par leur image sur le plateau).

Chaque joueur place sa figurine sur son QG, marqué par une icône à son image.

Le joueur incarnant la police place 6 voitures et les deux capitaines sur ses commissariats (voir règles sur la police).

Tous les joueurs, sauf le policier, tirent une carte « bonus ». Si vous tirez un événement, repiochez une nouvelle carte et remplacez l'événement dans la pioche.

Tous les super vilains tirent une carte « missions ».

Figurines (silhouettes de personnages)



Fiche de personnage



Points de victoire nécessaires à l'obtention de ce pouvoir.

Marqueurs de pouvoirs

Personnages secondaires

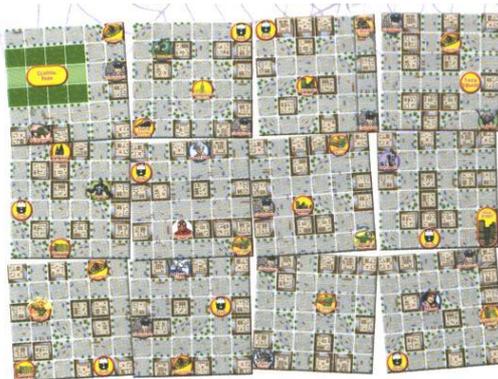
Marqueurs spidertraceur

Marqueurs points de victoire

Marqueurs dés

Marqueurs blessures





exemple de construction de plateau de jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE.

Spiderman débute la partie, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
Chaque joueur va jouer un tour complet de jeu avant de passer la main au suivant.

1 - Début de tour :

À chaque début de tour, un joueur doit avant toute chose replacer ses 3 marqueurs « dés » sur le maximum de chacune des 3 échelles de sa fiche : Déplacement, Combat et Bonus. Il replace également sur sa fiche les pions pouvoirs auxquels il a droit.

2 - Actions :

Durant son tour de jeu, un joueur peut effectuer toutes les actions qu'il souhaite et dans l'ordre qu'il désire. Son tour se termine quand ses 3 marqueurs « dés » sont sur zéro ou qu'il ne souhaite plus réaliser d'actions.

Lorsqu'il déclare une action, le joueur précise le nombre de dés qu'il va utiliser (on parlera de série de dés). Une même série de dés compte comme une action.

Il précise également s'il active un ou plusieurs pouvoirs pour cette action.

Si l'action devient irréalisable, les dés investis ne sont pas dépensés.

Il effectue alors les jets de dés correspondants à l'action. À chaque action qu'il effectue, il décale vers le zéro le marqueur « dés » sur l'échelle correspondant à l'action entreprise (Déplacement, Combat ou Bonus), d'autant de cases que le nombre de dés investis. Puis il retire de sa fiche les marqueurs pouvoirs utilisés.

Vous devez toutefois finir une action avant d'en entamer une autre. Vous ne pouvez pas par exemple combattre au milieu d'un déplacement, puis finir votre déplacement ensuite. Même si ce déplacement résultait du lancer de plusieurs dés.

Ex : Vous dépensez 2 dés de déplacement et obtenez un résultat de 7, vous pouvez donc vous déplacer jusqu'à 7 cases. Vous vous déplacez de 4 cases pour atteindre une bijouterie et décidez de l'attaquer. Vous dépensez 3 dés d'attaque contre la bijouterie. Vous ne pouvez pas par la suite reprendre le mouvement que vous avez interrompu. Les points restants de déplacement sont donc perdus. Par contre, s'il vous reste encore des dés de déplacement, rien ne vous empêche d'en utiliser d'autres pour vous déplacer à nouveau.



RÈGLES DU JEU

Il existe 3 actions communes à tous les joueurs. Ensuite chaque personnage dispose d'actions spécifiques grâce à ses pouvoirs. Ces dernières sont décrites dans la partie des règles consacrée aux personnages.



A) DÉPLACEMENT.

Vous pouvez vous déplacer d'autant de cases que le total des dés que vous avez lancé pour cette action.

Vous n'êtes jamais obligés d'utiliser la totalité de vos points de déplacement. Si vous ne les utilisez pas, ils seront perdus dès que vous entamerez une autre action.

Les figurines se déplacent de case en case dans toutes les directions et peuvent emprunter les diagonales (y compris celles qui passent entre 2 bâtiments). Elles ne peuvent jamais entrer dans un bâtiment sauf dans leur propre QG (portant leur effigie) ou dans les commissariats (et seulement si la police les y emmène). Les entrées de métro sont considérées comme des cases de rue.



Les pions ou les figurines adverses ne gênent pas le déplacement. Par contre on ne peut pas finir son mouvement sur une case déjà occupée par un pion ou une figurine adverse.

Toutefois, une figurine peut être empilée avec des pions de police si elle est prisonnière de la police.

B) COMBAT.

Pour engager un combat, une figurine ou pion doit être sur l'une des 8 cases adjacentes à sa cible (diagonales incluses).

Déclarez votre cible. La cible peut être une figurine, un pion ou l'objectif d'une carte mission (bâtiments en général).

Précisez le nombre de dés que vous voulez investir dans ce combat, ainsi que les pouvoirs que vous utilisez. Lancez les dés.

Chaque « 6 » obtenu inflige une blessure à votre cible. Placez les marqueurs blessures sur l'échelle de blessure de votre cible, de la gauche vers la droite (pour une figurine) ou directement sur le bâtiment attaqué.

Les voitures de police sont éliminées dès qu'elles subissent 1 blessure.

SPIDER-MAN

K.O.

Quand vous placez un marqueur blessure sur la case KO de l'échelle de blessure d'un personnage, celui-ci tombe immédiatement inconscient. Le joueur place alors tous ses marqueurs « dés » sur zéro. Il ne peut pas faire de riposte ou utiliser une quelconque carte bonus sauf si celle-ci le précise. Un personnage K.O. ne peut plus être attaqué et ne peut plus réaliser d'actions.

À son tour de jeu, il a alors 2 possibilités :

- Piocher 3 cartes « Bonus » ou,
- Récupérer.

Si après la pioche, vous avez plus de 3 cartes « Bonus » en main, vous devez immédiatement vous défausser de suffisamment de cartes pour redescendre votre main à 3 cartes. Les cartes défaussées ne sont pas appliquées.

RÉCUPÉRATION.

Le joueur passe son tour et soigne ses blessures. Un joueur qui récupère ne peut rien faire d'autre (à part jouer des cartes « Bonus » troussees de soins). Par tour de récupération et en fonction du lieu où il se trouve, le joueur peut enlever un nombre de marqueurs blessures de sa fiche :

- 1 blessure soignée dans la rue par tour de récupération.
- 2 blessures soignées dans son QG par tour de récupération.

Toutes les blessures soignées dans un commissariat par tour de récupération.

Les blessures sont retirées de la fiche de personnage de la droite vers la gauche.

Un joueur qui n'est pas K.O. peut aussi décider de récupérer pendant son tour, selon les mêmes règles, mais en plus, il replace ses trois marqueurs « dés » au maximum et replace tous les pions pouvoirs auxquels il a droit.

RÉACTION.

Si un joueur dispose encore de dés sur une ou plusieurs de ses échelles de Combat, Déplacement, Bonus, il peut les utiliser durant le tour de ses adversaires, s'il est attaqué.

Toutes les actions ayant pour but d'occasionner des blessures ou d'immobiliser sont considérées comme des attaques.

Que l'attaque soit réussie ou pas, la cible a toujours droit à une réaction (sauf si l'attaque entraîne un KO). Cette réaction consiste en une action pouvant comporter 1 ou plusieurs dés pris sur une même échelle de sa fiche de personnage.

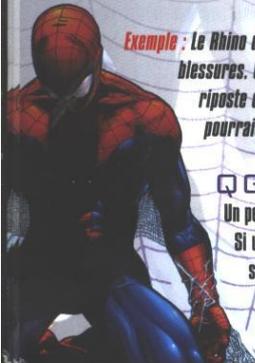
Exemple : Le Rhino dispose encore de 2 dés sur son échelle de combat. Spiderman vient l'attaquer et lui fait deux blessures. C'est une attaque en bonne et due forme ! Le Rhino décide d'utiliser ses deux dés en une seule riposte contre Spiderman. Il aurait pu aussi garder un dé contre Electro qui n'est pas bien loin et qui pourrait aussi l'attaquer.

QG.

Un personnage dans son QG bénéficie d'un +1 à tous ses dés de combat au corps à corps.

Si un QG est détruit suite à un objectif, cette case devient interdite. Si un personnage se trouve dans son QG au moment où il est détruit, il doit immédiatement se placer sur une des cases rue adjacente.

Un personnage dans son QG peut jouer en réaction si son QG est attaqué.



RÈGLES DU JEU



LIGNE DE VUE.

Certains pouvoirs ou actions demandent à ce que la cible soit dans votre ligne de vue. On appelle alors ligne de vue toute ligne droite ou diagonale de cases entre une figurine et sa cible. Une ligne de vue ne peut jamais traverser un bâtiment, mais elle peut traverser des pions ou figurines.

PRISONNIERS.

Les personnages secondaires ne peuvent pas se déplacer par eux-mêmes.

Ils se déplacent quand ils sont prisonniers ou accompagnés par une voiture de police (capitaines Stacy et DeWolff). Tous les personnages secondaires peuvent être capturés par les joueurs y compris la police.

Le joueur qui tient prisonnier un personnage secondaire place la carte de ce personnage à côté de sa fiche. Il peut utiliser les avantages de ce personnage secondaire selon les règles indiquées sur cette carte.

Pour capturer un personnage secondaire seul sur une case :

Il faut être adjacent à ce personnage et déclarer une attaque en dépensant un dé de combat. La réussite est automatique et le personnage est capturé et placé sur votre fiche. Pour capturer la Chatte Noire il vous faudra dépenser 2 dés de combat.

Pour capturer un personnage secondaire déjà prisonnier d'un personnage ou de la police :

Il faut mettre « KO » son geôlier ou éliminer toutes les voitures de police sur sa case pour pouvoir le récupérer en tant que prisonnier. Dès que le geôlier passe « KO » ou dès que la dernière voiture de police est éliminée, le pion prisonnier est automatiquement transféré chez le vainqueur.

À part le Docteur Octopus et la police (voir livret de personnages pour les pouvoirs), les autres joueurs n'ont pas le droit de capturer plus d'une figurine.

Si toutes les cases « prisonnier » de votre fiche de personnage sont occupées, et que vous récupérez un nouveau prisonnier, vous devez relâcher l'un des vôtres, au choix. Placez le sur n'importe quelle case de rue adjacente dans les 8 directions. Cette figurine ou personnage secondaire est désormais « libre ». Vous ne pouvez pas relâcher un prisonnier volontairement.

C) CARTES BONUS.

Déclarez le nombre de dés que vous voulez utiliser. Lancez les dés. Tous les 5 et 6 vous rapportent une carte « Bonus ». Décalez votre marqueur « dé » sur l'échelle carte « bonus » d'autant de cases que de dés lancés.

Si après la pioche, vous avez plus de 3 cartes « bonus » en main, vous devez immédiatement vous défausser de suffisamment de cartes pour redescendre votre main à 3 cartes. Les cartes défaussées ne sont pas jouées.

Les cartes « bonus » peuvent être conservées en main à l'exception des événements qui doivent être joués dès qu'ils sont piochés. La police ne conserve jamais ses cartes et doit les jouer immédiatement.

Les cartes « bonus » sont divisées en 3 parties :

- Une pour les Super vilains.
- Une pour Spider Man.
- Une pour la police.

Le policier doit jouer immédiatement l'effet de ses cartes.

Les autres joueurs peuvent les jouer au moment indiqué sur la partie les concernant.

SPIDER-MAN

3 - Pouvoirs :

Chaque personnage dispose de 4 pouvoirs, et ne peut utiliser que 2 d'entre eux en début de partie. Un personnage gagne son 3ème pouvoir dès qu'il atteint 20 points de victoire, et son 4ème lorsqu'il atteint les 40 points de victoire. Seul Spider Man dispose de ses 4 pouvoirs dès le début du jeu. La police n'a pas de pouvoirs, mais dispose de 2 personnages secondaires capitaines, Jean DeWolff et le capitaine Stacy. Les pouvoirs de chaque personnage sont détaillés dans la partie des règles traitant de chaque personnage. Ils sont aussi résumés sur la fiche de chaque personnage.

Pour utiliser un pouvoir, il vous suffit de le préciser, éventuellement de lancer les dés et d'appliquer l'effet du pouvoir. Retirez alors le pion de votre fiche et placez-le à côté. Vous pourrez le récupérer au début de votre prochain tour de jeu. Utiliser un pouvoir compte comme une action, mais si ce pouvoir nécessite l'utilisation de dés de mouvement ou de combat, l'ensemble est compté comme une seule action (de déplacement ou de combat). Certains pouvoirs fonctionnent de façon automatique et permanente.



4 - Fin de la partie :

Le jeu s'achève quand un joueur atteint le quota de points fixé en début de partie.
60 pour une partie normale, 40 pour une partie courte, 100 pour une partie longue.

Les points de victoire sont gagnés de 2 façons différentes :

- a) Soit en menant à bien les missions indiquées sur les cartes « missions ».
- b) Soit en accomplissant les actions indiquées sur le tableau des points de victoire se trouvant sur l'aide de jeu.

a) Chaque carte mission précise le nombre de points gagnés par le joueur.

Les Super vilains gagnent leurs points de victoire en réussissant les missions.

Spider Man gagne des points en empêchant les Super vilains d'accomplir leurs missions.



RÈGLES DU JEU



La police gagne aussi des points de victoire en empêchant les Super vilains d'accomplir leurs missions.

Pour empêcher un Super vilain d'accomplir une mission, il suffit de le mettre KO.

La police gagne aussi des points de victoire en arrêtant les Super vilains et en les jetant en prison. Le nombre de points gagnés pour chaque Super vilain est indiqué sur sa fiche de personnage.

b) Les actions indiquées sur le tableau de points de victoire rapportent un nombre de points fixes en fonction du type de personnage que vous incarnez. Regardez vos gains dans la colonne vous correspondant (Super vilain, Spider Man, Police).

Rater une mission.

Dès qu'un Super vilain passe KO, il dévoile sa mission. Si c'est Spider Man qui viens de le mettre KO, il marque les points de victoire indiqués sur la carte mission dans le cercle à son effigie. Si c'est le policier, il marque les points de victoire inscrits à côté de l'officier de police.

Si c'est un Super vilain, il marque seulement 7 points pour avoir mis un autre Super vilain KO.

Réussir une mission.

Quand un Super vilain rempli toutes les conditions inscrites sur sa carte mission, il dévoile celle-ci et marque les points de victoire inscrits à côté du symbole Super vilain.

Dans les 2 cas, la carte mission est défaussée et le Super vilain pioche une nouvelle carte mission.

PARTIE À 3 JOUEURS.

Un joueur joue Spider Man, un autre joue la police et le 3ème joue les Super vilains.

Quand un Super vilain passe KO, le joueur qui le contrôle peut décider de l'abandonner et d'en jouer un autre. S'il en décide ainsi, la figurine qu'il jouait est laissée sur le plateau de jeu (le policier peut donc l'emmener au commissariat). Cette figurine ne sera plus jouée de toute la partie. Puis le joueur choisit un autre Super vilain et repart en pleine forme à partir du QG de ce Super vilain. Il change donc de fiche de personnage, mais conserve le même marqueur de points de victoire et ses cartes Bonus.

PARTIE À 2 JOUEURS.

Un joueur joue Spider Man, l'autre joue les Super vilains en utilisant la règle spéciale pour 3 joueurs. Retirez les 8 cartes « événements » de la pioche des cartes Bonus.

Le joueur Super vilain effectue sa mise en place en premier, puis Spider Man effectue sa mise en place et celle de la police.

La police n'est pas jouée si ce n'est par l'intermédiaire de personnages secondaires capturés (J.J. Jameson, capitaine Stacy, Jean DeWolff). Les objectifs contre la police sont toujours réalisables.

SPIDERMAN



MISE EN PLACE

- Spiderman se place sur son OG.
- Placez les marqueurs "dés" et vos pions pouvoirs sur votre fiche de personnage aux endroits indiqués.
- Gardez sur le côté vos pions "Toile d'Araignée".
- Prenez un marqueur "Spider Tracer" et placez-le sur la fiche de personnage du Super-vilain de votre choix.

POUVOIRS SPÉCIAUX

1) Projection de Toile

Utilisez ce pouvoir pour doubler tous les résultats d'une série de dés de mouvement.

2) Prison de Toile

Spiderman peut utiliser sa "Toile d'araignée" pour tenter "d'engluer" un Super-vilain ou une pile de pions police, situés à 3 cases ou moins dans sa ligne de vue. Lancez deux dés, si vous obtenez au moins "5" sur un de vos dés, vous avez "englué" votre cible. Placez votre pion "Toile d'araignée" sur le plateau de jeu, sous la figurine ou sur la pile de pions police.

Une cible engluée ne peut plus se déplacer, ni combattre un adversaire quelconque. Elle doit avant tout combattre la toile et s'en débarrasser. Il suffit d'un dégât pour la dissoudre (le pion "Toile d'araignée" retourne à côté de la fiche Spiderman). Une fois débarrassée de la toile, la victime peut à nouveau combattre un adversaire, se déplacer ou effectuer tout autre type d'action.

Il est interdit de cumuler les marqueurs "Toile d'araignée" sur une même cible.

3) Sens de l'Araignée

À un moment d'encassembler un dégât occasionné par un adversaire, vous pouvez décider d'utiliser ce pouvoir pour éviter la blessure. Lancez un dé, sur "4" ou plus, votre sens de l'araignée vous a sauvé, et vous ne subissez pas ce dégât.

4) Force de l'Araignée

Vous pouvez utiliser ce pouvoir lorsque vous annoncez un combat au corps à corps. Ajoutez +1 à chaque dé de combat de la série.

5) Spider Tracer

Spiderman dispose d'un Spider Tracer en début de jeu et peut en gagner d'autres grâce aux cartes "Bonus".

Spiderman peut, à tout moment, regarder la carte "Mission" de tout Super-vilain sur lequel il a placé un Spider Tracer.

Pour placer un Spider Tracer, il suffit d'être adjacent à un Super-vilain, de retirer un marqueur "Spider Tracer" de votre fiche et de le placer sur la fiche de personnage du Super-vilain. On ne peut placer qu'un seul Spider Tracer en même temps par Super-vilain. Certaines cartes "Bonus" permettent de se débarrasser d'un "Spider tracer".

LE POLICIER



MISE EN PLACE

- Le joueur Policier place 6 voitures de police dans 6 des 8 commissariats.
- Il place les pions "Jean DeWolff" et "Capitaine Stacy" dans deux commissariats différents de son choix.
- Il prend ses marqueurs "dé" qu'il place sur sa fiche au niveau maximum de ses caractéristiques.

RÈGLES SPÉCIALES

1) Déplacements

Les personnages secondaires "Capitaine Jean DeWolff" et "Capitaine Stacy" doivent être accompagnés d'une voiture pour se déplacer, sinon ils sont immobiles. On les appellera "Capitaines" pour la suite.

Avant de lancer un ou plusieurs dés de mouvement, le policier doit préciser avec quel pion voiture, ou pile de pions voitures, il veut se déplacer. Les policiers peuvent arpenter les rues et les commissariats uniquement.

Lors du déplacement d'une pile, vous pouvez la diviser en déposant des pions voitures ou "Capitaines" sur votre chemin. À l'inverse, vous pouvez aussi augmenter votre pile de pions en récupérant des pions, ou prisonniers, sur votre chemin, sans toutefois dépasser la limite d'empilement. Dans un même mouvement vous pouvez combiner "récupération" et "dépot" de pions, à votre guise, tant que tout le mouvement effectué se fait toujours avec la voiture annoncée avant les jets de dés.

Le capitaine Jean DeWolff vous permet de doubler tous les dés de déplacement de la pile avec laquelle elle se déplace.

PERSONNAGES

2) Emplacement

Le joueur policier n'a pas le droit d'empiler plus de 2 voitures sur la même case. La pile maximum dans une case peut donc comporter : 2 voitures, Jean DeWolff, Capitaine Stacy et 1 prisonnier.

3) Combats

Avant chaque lancer de dés, le joueur policier doit spécifier quelle est la voiture qui attaque. Vous pouvez grouper ou diviser vos dés comme vous le souhaitez sur l'ensemble de vos voitures.

Le Capitaine Stacy ajoute +1 à tous vos dés de combat et de riposte. Ce bonus ne s'applique qu'aux voitures qui l'accompagnent.

Les commissariats vous procurent un bonus de +1 à tous vos dés de combat et de riposte. Ces avantages sont cumulables. Le Capitaine Stacy dans un commissariat avec une voiture de police procure donc un bonus de +2 en combat et riposte.

On ne place jamais de marqueurs "dégâts" sur les voitures de police. Une voiture est simplement éliminée si elle subit 1 dégât.

4) Pile de pions Police

Si une figurine attaque une pile de pions police, c'est toute la pile qui est attaquée en une seule série de dés. L'attaquant peut capturer un "Capitaine" s'il sacrifie un dé pour cette action, mais il doit d'abord détruire les voitures de police. Si la pile comportait déjà un prisonnier, celui-ci peut être récupéré dès qu'il n'y a plus de voitures de police.

Exemple : le Bouffon Vert attaque une pile comportant 2 voitures de police, les deux Capitaines et J.J. Jameson. Il lance 4 dés et obtient 6/6/4/1. Les deux "6" éliminent les deux voitures. Il faut par contre qu'il sacrifie 1 dé de plus pour capturer l'un des "Capitaines" (réussite automatique). Jameson peut être automatiquement capturé puisqu'il était prisonnier et qu'il n'y a plus de voitures de police.

5) Riposte

Chaque voiture de police dispose d'une riposte gratuite et automatique composée de 2 dés de combat. Elle fonctionne exactement comme une "réaction". Cette riposte est utilisable après qu'une voiture ou pile de voitures ait subi une agression, et seulement si la ou les voitures, ne sont pas éliminées. Si une pile est attaquée, ce sont toutes les voitures de la pile qui ripostent. Pour utiliser la riposte le joueur policier n'a pas besoin de laisser des marqueurs "Dé" sur sa fiche. Toutefois s'il a laissé des marqueurs "Dé" en réserve sur sa fiche, il a toujours le choix de les utiliser en réaction.

Les ripostes se passent toujours durant le tour des adversaires.

6) Prisonniers

Un prisonnier doit obligatoirement être gardé par 1 ou 2 pions voiture. La police peut placer un seul prisonnier par commissariat, ou pile de pions voitures. Il n'y a donc jamais 2 prisonniers dans une même case. Les "Capitaines" seuls ne peuvent pas garder de prisonnier.

La police capture automatiquement toute figurine ou personnage secondaire qu'elle place "KD". Placez le prisonnier sur la pile de pion police. De plus, si un pion voiture de police ou une pile, passe sur une case adjacente à une figurine "KD", le joueur policier peut décider de capturer cette figurine gratuitement en la plaçant sur sa pile (dans le but de l'amener en prison pour des points de victoire).

7) Relâcher un prisonnier

Si une pile de pions police comprend déjà un prisonnier et que cette pile capture un autre prisonnier, elle doit en relâcher un de son choix, et le placer sur n'importe quelle case de rue adjacente dans les 8 directions.

8) Les Commissariats / Prison

Seules les figurines peuvent être placées en prison. Pour s'échapper de prison, une figurine doit éliminer toutes les voitures de Police présentes dans le commissariat. Une autre figurine peut aider un personnage à s'évader, simplement en éliminant les voitures de police à sa place. Une figurine en prison, sans aucun pion voiture de police, est libre de se déplacer (si elle n'est plus KD). On ne peut pas "engluer" dans la toile ou le symbiote une figurine dans un commissariat.

La police n'a pas le droit de combattre ses prisonniers, que ce soit dans la rue ou dans un commissariat.

9) Les Capitaines

Les "Capitaines" Stacy et DeWolff sont des personnages secondaires particuliers, puisqu'ils appartiennent au Joueur Policier. S'ils sont seuls, il suffit de faire passer une voiture de police par la même case pour les récupérer. Il suffit qu'une voiture de police passe dessus pour que le pion intègre la pile et se déplace avec elle. De plus, ces deux personnages peuvent bien sûr entrer dans les commissariats. Lorsque ces personnages secondaires sont contrôlés par la police, le joueur Policier tient compte de leurs capacités indiquées sur sa fiche de personnage.

Lorsque ces personnages sont prisonniers d'un autre joueur, il prend la carte personnage secondaire correspondante et la place devant lui. Ce joueur pourra utiliser les avantages indiqués sur cette carte et non ceux indiqués sur la fiche du Policier.

10) Capturer les Capitaines

Pour qu'un adversaire capture vos "capitaines", il faut avant tout qu'il élimine toutes les voitures de police les accompagnant. Il doit ensuite sacrifier un dé de combat sur le "Capitaine" qu'il souhaite capturer, il est alors transféré sur la case prisonnier de sa fiche de personnage. Pour libérer ses capitaines, le joueur policier doit mettre leur goblet "KD".

1) Cartes Bonus

Le policier doit jouer ses cartes " Bonus " dès qu'il les pioche. Il regarde le cadre comportant le symbole police. Les cartes bonus ne peuvent que lui apporter de nouvelles réserves, c'est-à-dire de nouvelles voitures de police à placer dans des commissariats. Le choix des commissariats est totalement libre, tant que la limite d'emplément est respectée. Quand il obtient +2 voitures, il les place dans des commissariats différents.

12) Points de victoire

Pour marquer des points de victoire, le joueur policier a 2 solutions : 1- Mettre un Super Vilain ou Spiderman en prison (dans ce cas il gagne le nombre de points de victoire indiqués sur la flèche du personnage). 2- Empêcher un Super-vilain de réaliser son objectif (voir livret de règle).

DOCTEUR OCTOPUS



MISE EN PLACE

- Placez votre figurine sur le DG du Dr Octopus.
- Prenez vos marqueurs " dé " et placez-les sur de votre fiche personnage.
- Prenez vos deux premiers marqueurs pouvoirs et placez-les sur la fiche aux endroits indiqués (-).

POUVOIRS SPÉCIAUX

1) Projeter les pinces

Utilisez ce pouvoir lorsque vous annoncez un combat au corps à corps. Lancez un dé, sur un résultat de 4 ou plus, ajoutez +1 à chaque dé de combat de la série. Vous pouvez utiliser les pinces contre la toile ou le symbiote de Venom.

2) Se déplacer avec les pinces

Utilisez ce pouvoir pour une série de dés de mouvement. Ajoutez +2 à chaque dé de cette série.

3) Capturer dans les pinces

Vous pouvez immobiliser dans vos pinces une figurine adverse au contact sur une des 8 cases adjacentes. Lancez 1 dé de combat, sur un résultat de " 5 " ou plus, la figurine est capturée. La figurine adverse est prise dans vos pinces. Placez-la sur une case " prisonniers " de votre fiche. Si vos deux cases " prisonniers " sont occupées, vous devez " relâcher " un prisonnier de votre choix (voir livret de règles). Le docteur Octopus se déplace toujours avec ses prisonniers, il peut également attaquer une figurine prisonnière qui n'est pas " KO ". Pour s'échapper, la victime doit attaquer les pinces d'Octopus. Il suffit d'un dégât pour se libérer.

Le joueur qui se libère place sa figurine sur l'une des 8 cases adjacentes. Si aucune case n'est libre, il peut repousser un pion ou une figurine adverse pour prendre sa place.

4) Lancer de voiture

Vous devez être adjacent à une voiture de police pour utiliser ce pouvoir. Désignez la voiture que vous souhaitez lancer, ainsi que la cible que vous visez. La cible doit se trouver à 3 cases maximum d'Octopus en ligne droite ou en diagonale (sans traverser de bâtiment). Lancez un dé, sur un 6, la voiture est détruite (retirez-la du jeu) et la cible subit 1 " Dégât ". Vous ne pouvez pas prendre une voiture de police dans une pile et la relancer sur cette même pile.

5) Prisonniers

Les cases " prisonniers " d'Octopus servent aussi bien aux pions personnages secondaires qu'aux figurines immobilisées dans ses pinces.

BOUFFON VERT



MISE EN PLACE

- Placez votre figurine sur votre DG.
- Prenez vos marqueurs " dé " et vos marqueurs " Citrouille explosive " et placez-les sur votre fiche de personnage.
- Prenez vos deux premiers marqueurs pouvoirs et placez-les sur la fiche aux endroits indiqués (-).

POUVOIRS SPÉCIAUX

1) Citrouilles explosives

Vous pouvez lancer une citrouille explosive sur toute cible (pion, figurine, bâtiment) dans votre ligne de vue (voir livret de règles), quelle que soit la distance. Lancez 2 dés d'attaque et ajoutez +1 sur chaque dé. Chaque résultat final de " 6 " occasionne 1 blessure à la cible. Vous pouvez utiliser les citrouilles sur la toile d'araignée et le symbiote, ainsi que contre les pinces d'Octopus.

2) Gobin Glider

Le Bouffon Vert se déplace sur une sorte de chauve-souris volante munie d'un mini-réacteur. Utilisez ce pouvoir pour une série de dés de mouvement. Doublez tous les dés de cette série.

PERSONNAGES

3) Facteur guérisseur

Vous pouvez activer ce pouvoir durant votre tour ou en réaction. Lancez un dé, si vous obtenez un "6", retirez une blessure de votre fiche.

3) Citrouilles fumigènes

Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir que lorsqu'un adversaire déclare une attaque contre vous. Lancez un dé, sur un résultat de 5 ou plus, vous lancez une citrouille fumigène et cet adversaire ne peut plus vous attaquer durant son tour.

RHINO



MISE EN PLACE

- Placez la figurine du Rhino dans son QG.
- Prenez vos marqueurs "dé" et placez-les sur votre fiche.
- Prenez vos deux premiers marqueurs pouvoirs et placez-les sur la fiche aux endroits indiqués (-).

POUVOIRS SPÉCIAUX

1) Charge

Après avoir effectué un mouvement de 3 cases minimum, en une seule série de dés, et si le Rhino termine son mouvement sur une case adjacente à un adversaire, il peut utiliser son pouvoir "Charge". Il reçoit alors un bonus de +1 sur chaque dé de la série de combat.

2) Peau de Rhinocéros

Lorsque le Rhino doit subir une blessure, il peut utiliser son pouvoir "Peau de Rhinocéros". Il lance alors 2 dés et s'il obtient au moins un "6", son costume absorbe une blessure qui lui était destinée.

3) Lancer une voiture

Vous devez être adjacent à une voiture de police pour utiliser ce pouvoir. Désignez la voiture que vous souhaitez lancer, ainsi que la cible que vous visez. La cible doit se trouver à 3 cases maximum en ligne droite ou en diagonale (sans traverser de bâtiment). Lancez un dé, sur un "6", la voiture est détruite (retirez-la du jeu) et la cible subit 1 point de dégât. Vous ne pouvez pas prendre une voiture de police dans une pile et la relancer sur la même pile.

4) Super charge

Après avoir effectué un mouvement de 4 cases minimum en une seule série de dés, et si le Rhino termine son mouvement sur une case adjacente à un adversaire ou à un objectif, il peut utiliser son pouvoir "Super charge". Doublez tous les dés de la série de combat qui suit le déplacement.

ELECTRO



MISE EN PLACE

- Placez votre figurine sur le QG d'Electro.
- Prenez vos marqueurs "Dé" et placez-les sur votre fiche de personnage.
- Prenez vos deux premiers marqueurs pouvoirs et placez-les sur la fiche aux endroits indiqués (-).

POUVOIRS SPÉCIAUX

1) Eclair

Vous pouvez lancer un éclair sur toute cible (pion, figurine, bâtiment) dans votre ligne de vue (voir livret de règles), quelle que soit la distance. Lancez 1 dé d'attaque et ajoutez +1 sur ce dé. Sur 6 ou plus, votre cible subit 1 point de dégât. Vous pouvez utiliser les éclairs contre la toile d'araignée, le symbiote et les pièces d'Octopus.

2) Electrocuter

Précisez que vous utilisez votre pouvoir "Electrocuter" avant un combat au corps à corps contre une figurine, un pion ou un bâtiment. Lancez 1 dé, sur "5" ou plus, vous electrocutez votre victime. Ajoutez +1 à tous les dés de la série de combat.

3) Glisser sur les lignes haute-tension

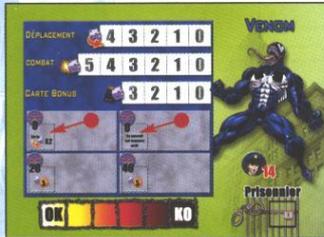
Electro peut se déplacer plus rapidement en glissant le long des câbles électriques qui sillonnent la ville. Utilisez ce pouvoir pour une série de dés de mouvement. Doublez tous les dés de cette série.

4) Foudre

Dès qu'Electro atteint 40 points de victoire, ce pouvoir devient actif en permanence, voilà pourquoi il n'a pas de marqueur pour ce pouvoir.

Electro peut convertir chacun de ses dés de combat en 1 éclair suivant les mêmes caractéristiques que son pouvoir "Eclair". Toutefois, chaque éclair lancé consomme un dé de combat et un seul. A chaque éclair lancé, il doit donc décaler son marqueur "Dé" d'une case vers la droite de son échelle de combat. Lancer 4 éclairs compte comme 4 actions successives. Il ne peut pas lancer un éclair comportant plusieurs dés en une seule action.

VENOM



MISE EN PLACE

- Placez votre figurine sur le QG de Venom.
- Prenez vos marqueurs "Dé" et placez-les sur votre fiche de personnage.
- Prenez vos deux premiers marqueurs pouvoirs et placez-les sur la fiche aux endroits indiqués (-).

POUVOIRS SPÉCIAUX

1) Le symbiote

Le symbiote est une entité extraterrestre extensible et déformable qui recouvre Eddy Brock comme un costume. Il peut être utilisé comme la Toile d'araignée aussi bien pour se déplacer plus rapidement que pour "engluer" ses adversaires. Contrairement à Spiderman, Venom ne dispose pas d'une quantité infinie de symbiotes. Il s'affaiblit au fur et à mesure qu'il utilise son symbiote et que celui-ci se disperse. De ce fait, Venom ne dispose que d'un seul pion "Saisir dans le symbiote" et "Symbiote renforcé".

2) Se déplacer grâce au "Symbiote"

Utilisez ce pouvoir pour une série de dés de mouvement. Doublez tous les dés de cette série.

3) Immunisé au sens d'araignée

Spiderman ne peut pas utiliser son "Sens d'araignée" quand il subit des dégâts de la part de Venom. Ce pouvoir est actif en permanence, voilà pourquoi Venom ne dispose pas de pion pour ce pouvoir.

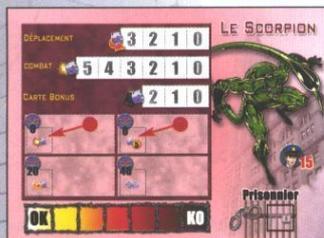
4) Saisir dans le symbiote

Vous pouvez lancer "d'engluer" une figurine adverse ou une pile de pions police située à 3 cases ou moins dans votre ligne de vue. Lancez 1 dé, sur "5" ou plus, vous avez "englué" votre cible. Placez votre pion "Saisir dans le symbiote" sur le plateau de jeu, sous la figurine ou sur la pile de pions police. Une cible "engluée" ne peut plus se déplacer, ni combattre un adversaire quelconque. Elle doit avant tout combattre le symbiote et s'en débarrasser. Il suffit d'un dégat pour le dissoudre, c'est-à-dire réaliser au moins un "6" avec les dés de combat. Une fois dissout, le pion "Saisir dans le symbiote" retourne à côté de la fiche de personnage de Venom. Une fois débarrassée du symbiote, la victime peut à nouveau combattre un adversaire et se déplacer.

5) Symbiote renforcé

Ce pouvoir fonctionne comme le précédent mais vous permet de bénéficier de 2 tentatives par tour pour "Saisir dans le symbiote", toujours avec 1 dé et sur "5" ou plus. Il est donc possible d'immobiliser deux cibles sur le plateau de jeu. Dès qu'une victime se libère, vous récupérez le pion pouvoir correspondant à côté de votre fiche. Il est toutefois interdit de cumuler plusieurs marqueurs "Saisir dans le symbiote" sur une même cible.

SCORPION



MISE EN PLACE

- Placez votre figurine sur le QG de Scorpion.
- Prenez vos marqueurs "Dé" et placez-les sur votre fiche de personnage.
- Prenez vos deux premiers marqueurs pouvoirs et placez-les sur la fiche aux endroits indiqués (-).

POUVOIRS SPÉCIAUX

1) Queue du Scorpion

Vous devez déclencher une attaque d'un seul dé de combat au corps à corps sur une cible de votre choix (figurine, pion ou objectif) pour utiliser ce pouvoir. Lancez le dé et doublez le résultat. Cela vous consomme un dé de combat.

2) Armure Exo-squelette

Lorsque le Scorpion doit subir une blessure, il peut utiliser son "Armure Exo-squelette". Il lance 1 dé et sur "5" ou plus, c'est l'armure qui absorbe le point de dégat causé. Ce pouvoir ne compte pas comme une action ou une réaction.

PERSONNAGES

3) Grimper aux murs

Utilisable uniquement en réaction, ce pouvoir vous permet de lancer un dé de déplacement gratuit juste après l'attaque. Durant ce mouvement, vous pouvez franchir des bâtiments mais pas vous y arrêter.

4) Queue lance-plasma

Vous pouvez effectuer une attaque gratuite de 2 dés sur toute cible à 3 cases maximum et dans votre ligne de vue. La queue lance-plasma est utilisable contre la toile, le symbiote et les pinces d'octopus.

VAUTOUR



MISE EN PLACE

- Placez votre figurine sur le QG du Vautour.
- Prenez vos marqueurs "Dé" et placez-les sur votre fiche de personnage.
- Prenez vos deux premiers marqueurs pouvoirs et placez-les sur la fiche aux endroits indiqués (-).

POUVOIRS SPÉCIAUX

1) Voler

Utilisez ce pouvoir pour une série de dés de mouvement. Doublez tous les dés de cette série.

2) Attaque en piquée

Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir que si vous déclarez une attaque après avoir effectué un mouvement utilisant votre pouvoir "Voler". Ajoutez +1 à chaque dé de combat de la série.

3) Drainer la vie

Désignez une figurine adverse sur une case adjacente au Vautour. Lancez un dé, sur un résultat de "6", le Vautour draine la vie de sa victime. Retirez une blessure de la fiche de personnage du Vautour et ajoutez une blessure sur la fiche de personnage de la victime.

4) Monter en altitude

Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'en réaction et uniquement s'il vous reste au moins deux dés de déplacement de disponibles. Lancez ces deux dés pour tenter de prendre de l'altitude. Si vous obtenez "5" ou plus, vous atteignez la haute altitude. Vous êtes en sécurité jusqu'à votre prochain tour.

LÉZARD



MISE EN PLACE

- Placez votre figurine sur le QG du Léopard.
- Prenez vos marqueurs "Dé" et placez-les sur votre fiche de personnage.
- Prenez vos deux premiers marqueurs pouvoirs et placez-les sur la fiche aux endroits indiqués (-).

POUVOIRS SPÉCIAUX

1) Queue du Léopard

Vous devez déclarer une attaque d'1 seul dé de combat au corps à corps sur la cible de votre choix (figurine, pion ou objectif) pour pouvoir utiliser ce pouvoir. Lancez le dé et ajoutez +2 au résultat. Cela vous consomme un dé de combat.

2) Saut de Léopard

Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir que lorsqu'un adversaire déclare une attaque contre vous. Lancez 1 dé, sur un résultat de "4" ou plus, vous pouvez effectuer un déplacement de 3 cases selon les règles de mouvement normales.

3) Mémoire du Léopard

Précisez que vous utilisez ce pouvoir au moment où vous déclarez une attaque au corps à corps. Après avoir lancé la série de dés de combat, choisissez l'un des dés et doublez son résultat.

4) Monter aux murs

Activez ce pouvoir lors d'un déplacement et avant de lancer la série de dés. Durant tout le mouvement correspondant à cette série de dés, vous pouvez passer sur des cases immobiles, mais pas vous y arrêter.

POINTS DE VICTOIRE



TABLEAU DES POINTS DE VICTOIRE EN DEHORS DES OBJECTIFS

LÉGENDE DU PLATEAU ET OBJECTIFS

ACTION	POINTS DE VICTOIRE		
	SUPER VILAIN	SPIDERMAN	POLICE
Mettre un Super Vilain K.O.	+ 7	Voir carte objectif	Voir carte objectif
Détruire une voiture de Police	+ 3	0	0
Mettre Spiderman K.O.	+ 15	0	0
Mettre un Super Vilain en prison	0	0	Voir fiche Super Vilain
Libérer un Super Vilain	+ 10	- 10	- 10
Pour chaque blessure que Spiderman inflige à un Super Vilain	0	+ 2	0

	Q.G. Spiderman		Building (déplacement impossible)		BRONX MADISON SQUARE
	Q.G. Rhino		Forêt (déplacement impossible)		CHINATOWN GRAND CENTRAL
	Q.G. Bouffon Vert		Route (déplacement possible)		ROCKAWAY QUEENSBURY
	Q.G. Venom		Commissariat		LEAF GRAND CENTRAL STATION
	Q.G. Électro		Le Daily Bugle (placez-y J. J. Jameson en début de partie)		CENTRAL PARK
	Q.G. Docteur Octopus		Domicile de Tante May (placez-y Tante May en début de partie)		TIMES SQUARE WALL STREET
	Q.G. Vautour		Fashion Show (placez-y M. J. Watson en début de partie)		30 GENERALS CARTER SQUARE
	Q.G. Scorpion		Domicile de la Chatte Noire (placez-y La Chatte Noire en début de partie)		57 STREET CARTER SQUARE
	Q.G. Léopard				

MARVEL
COMICS

SPIDER-MAN

