



Introduction

Bienvenu à HERO BRIGADE: Le jeu de deck Building et de placement de cartes : Dans ce trépidant jeux pour 2 joueurs, vous et un de vos amis choisissez un paquet de carte, soit le paquet héros soit le paquet méchant et incarnerez une équipe de héros ou un gang de méchant. Votre ami n'est plus votre amis, il est désormais un adversaire qui ressent envers vous de puissants sentiments de vengeance et de colère.

Au cours de la partie, les joueurs piochent des cartes du paquet de ressource commun, afin d'améliorer leur deck et prouver ce fait, en infligeant à leur opposant une défaite. Chaque adversaire vaincu permettra d'éliminer des cartes du paquet adverse de façon permanente. Les joueurs remélangerons et jouerons plusieurs fois leur paquet durant la partie. Mais chaque fois qu'un paquet de carte est vidé une carte est perdue de manière permanente. Le premier joueur a ne plus avoir de carte dans son paquet perd la partie. Ne laissez pas cela vous arrivez. Bonne chances a vous deux, mais surtout à vous car vous êtes le lecteur des ces règles .

Note du traducteur : certain termes ne sont pas traduit afin de faciliter le travail sur la traduction des cartes. Les mots non traduit sont soulignés (il s'agit du nom des cartes, des attributs et bien sur du nom du jeu).

Matériel

- 1x Paquet de carte héros (bord bleu) - 20 cartes
- 1x Paquet de carte vilain (bord rouge) - 20 cartes
- 1x Paquet de carte ressource (bord vert) - 50 cards
- 1x marqueur premier joueur
- 10 dé 10
- 2x plateau de jeu
- 5x marqueurs



Présentation des cartes

Les cartes dans le jeu HERO BRIGADE sont de deux sortes: Personnages et amélioration
Les personnages représentent les alliés qui combattent et meurent pour vous dans cet affrontement sans merci représenté par ce jeu.

Les améliorations représentent les objets et les pouvoir que l'on attache aux personnages pour augmenter leurs compétences.

Carte personnage

1. **Nom** - rien a dire.

2. **Hero** ou **villain** ou type de carte.

3. **Point de vie** – Le nombre de point de vie avec lequel un personnage commence, ce nombre diminue en fonction des dommages reçus et le personnage est battu si ce nombre est égal a 0 ou moins.

4. **Valeur**– Ce nombre représente le nombre de carte perdue si ce personnage est défait, ce qui n'est jamais une bonne chose.

5. **Attribut** – ces mots n'ont pas d'effets par eux même mais indique un attribut qui peut servir a l'activation d'une carte. Vassilia a un attribut , magic.

6. **Boite à Capacité** – Un personnage peut avoir plusieurs compétences, chaque compétence appartient à un des quatre groupes de compétence FRONT(F), SUPPORT(S), PLAY(P) ou GAIN (G). Un personnage peut avoir plusieurs compétence dans le même groupe. Chaque compétence a un nom et un effet, le nom est en **gras** suivi par deux points.



Carte amélioration

1. **Nom** – rien à dire de plus que précédemment.

2. **Attribut d'Amélioration** – spécifie l'attribut correspondant nécessaire à l'utilisation de cette carte.

3. **Boite à Capacité** – Une amélioration a 2 effets une amélioration permanente (**E**) pour un personnage avec l'attribut correspondant. Et un effet de phase Jeu (**P**)



Mise en place

Pour préparer une partie suivez les étapes suivantes dans l'ordre.

1. Mélangez le paquet de carte ressource et placez le face cachée entre les deux joueurs, au milieu de la zone de jeu.
2. Placez les marqueurs et les dès sur un des cotés de la zone de jeu, de sorte qu'il soit facile d'y accéder.
3. Déterminez le premier joueur de la façon qu'il vous conviendra et donner à ce joueur le marqueur premier joueur.
4. Le premier joueur choisi soit le pàque héros, soit le paquet vilain, son adversaire prend le paquet restant..

Vocabulaire utilisé lors du jeu

Les mots suivant sont utilisés dans les règles:

Joueur Actif: C'est le joueur en train de jouer pendant une phase de combat ou une phase de

Désactivé: Une carte en jeu qui ne peut plus être utilisé ce tour ci. Cet état est indiqué en inclinant la carte latéralement (tap dans d'autre jeu)

Camp: toute les cartes que le joueur a en jeu.

Activable: Une carte qui est disponible est peut être utilisée.

Premier Joueur: Le joueur qui possède le marqueur premier joueur.

Jouer

Hero Brigade est joué en effectuant un certain nombre de tour. Chaque tour est divisé en 4 phase effectuées dans l'ordre suivant.

1. **Pioche:** Chaque joueur pioche le nombre de carte nécessaire à remplir sa main.
2. **Jeu:** Les joueurs jouent des cartes de leur mains chacun leur tour.
3. **Combat:** Les joueurs se combattent chacun leur tour en utilisant les cartes déployées dans leur camp.
4. **Nettoyage:** Les joueurs défaussent les cartes non utilisées et se préparent pour le tour suivant. Le Marqueur premier joueur et donné a l'adversaire.

Important: Il n'y a pas de phase de combat lors du premier tour. Les tours s'enchainent jusqu'à la victoire d'un des joueurs .

Gagner la Partie

la partie s'arrête de 3 façons:

1. **Camp Vide :** La partie s'arrête immédiatement si un des deux joueurs n'a plus de carte dans son camp à la fin d'une phase de combat. Si un des joueurs possède encore des cartes dans son camp, il est déclaré vainqueur. Si les deux camps sont vide le joueur qui possède le marqueur premier joueur gagne.
2. **Paquet de carte vide:** La partie s'arrête immédiatement si un des deux joueurs ne peut pas piocher 4 cartes lors de la phase de pioche. Le joueur qui peut piocher gagne la partie. Si un aucun des joueurs ne peut pioche, dirigez vous vers un Tie Break.

3. **Paquet de ressource vide:** Si le paquet de ressource se retrouve a moins de 4 cartes au début de la phase de pioche; le jeu s'arrête a la fin du tour. A moins que la partie s'arrête d'une autre façon. Si la fin de la phase de combat aucun vainqueur n'est trouvé diriger vous vers le Tie Break.

4. **Tie-Break:** Le joueur avec le plus haut total de valeur dans son camp remporte la partie, en cas d'égalité le vainqueur est le joueur qui possède le marqueur premier joueur.

Phase de Pioche

Piochez quatre cartes du paquet de ressources et placez ces cartes face visible dans l'aire de jeu commune entre les 2 camps.

Chaque joueur pioche 4 cartes.

Phase de jeu

En commençant par le premier joueur, les adversaires jouent une carte à la fois de leur main à tour de rôle. Chaque carte étant résolue de manière complète avant qu'une autre soit jouée.

Lorsqu'un joueur choisit de passer, il ne peut plus résoudre de carte durant cette phase mais il peut encore jouer des effets d'interruption ou de réaction de leur main, effet qui se trouve dans la zone play de la boîte de capacité d'une carte. Cette phase se termine lorsque les deux joueurs passent.

Les Personnages: Chaque carte personnage peut être résolue de 3 façons.

1. Déployée sur l'emplacement vide le plus à gauche possible de la ligne FRONT du camp du joueur actif

2. Déployée sur l'emplacement vide le plus à gauche possible de la ligne SUPPORT du joueur actif, ou

3. simplement jouée en utilisant la capacité inscrite dans la zone play de la carte.

Le camp d'un joueur se compose de deux lignes:

La première ligne ou Ligne FRONT qui peut contenir 3 personnages, (3 emplacements disponibles) et la ligne de soutien ou ligne SUPPORT qui peut contenir 2 personnages (2 emplacements disponibles)

Reportez vous à l'illustration ci-après



un joueur ne peut pas déployer un personnage dans son camp ,s'il existe déjà un personnage avec le même nom dans le camp. Cette règle de déploiement ne s'applique pas au cartes amélioration et aux personnage avec l'attribut normal.

S'il n'y a plus de place dans votre camp que ce soit sur la première ligne ou sur la ligne de soutien il vous faudra attendre qu'une place se libère pour jouer un nouveau personnage.

Carte amélioration: une carte amélioration peut être jouée de deux manière

- 1.Attachez la au personnage qui possède l'attribut correspondant a la carte amélioration ou,
- 2.jouer la carte en résolvant la capacité de la ligne **P**, .

Un personnage peut posséder plusieurs cartes améliorations, mais ne peut pas posséder plusieurs fois une cartes avec le même nom.

Exemple: BERT ne peut pas avoir 2 alien ship attaché a son personnage mais il peut avoir un alien ship et un science Gizmo. Partout dans votre camp le Star King peu avoir un Alien ship qui lui est attaché.

Capacité de la Ligne *play* (P):une carte utilisée pour sa capacité de la ligne **P** est d'abord placée dans la défausse avant d'être résolue.

Vous pouvez jouer une capacité de la ligne **P** alors que vous posséder en jeu une carte avec le même nom car cette carte est jouée et non déployée.

PHASE DE COMBAT.

En commençant par le joueur qui possède le marqueur premier joueur, chaque joueur va utiliser, a tour de rôle, les capacités d'un de ses personnages déployés.

A son tour le joueur va choisir un personnage activable de son camp et va utiliser toutes les capacités possible ce ce personnage. Les capacités utilisables sont celle inscrites dans la ligne correspondant au placement de ce personnage.

Exemple: un personnage positionner sur la ligne FRONT ne peut jouer que les capacités inscrite dans la ligne FRONT de la carte.

Si un personnage possède plusieurs capacités utilisable, il les résous une par une, l'une après l'autre et dans l'ordre suivant de la gauche vers la droite puis du haut vers le bas. Une capacité doit être résolu entièrement avant de passer a la suivante.

Exemple: The Excrementalist est situé sur la ligne FRONT, sur la carte dans la zone de capacité F il y a 3 capacités chacune étant télékinésis 1 DMG à une cible , résolvez d'abord la première occurrence et ensuite passez a la seconde et finalement résolvez la troisième occurrence.



Quand la dernière capacité utilisable est effectuée incliné le personnage latéralement. Ceci indiquant qu'il ne peut plus rejouer durant cette phase de combat.

Un joueur ne peut passer que s'il n'a pas de personnage activable en jeu. Si un personnage n'a pas de capacité utilisable , il faut passer un tour pour le désactiver.

La phase de combat se termine quand tous les personnages des 2 joueurs déployés sont désactives.

Phase de nettoyage

Les deux joueurs défaussent les cartes qui leur reste dans la main.

Retire de la partie les cartes non utilisées de la zone commune.

Redressent toutes les cartes désactivées de leur camp.

Le marqueur premier joueur change de camp.

Gestion du paquet de carte

Quand le paquet d'un joueur est vide, ce joueur mélange immédiatement sa défausse pour reformer un paquet de jeu. Le joueur Banis la première carte du paquet nouvellement refait. Bannir une carte consiste à retirer cette carte de manière définitive de la partie, elle ne reviendra plus jamais en jeu.

Vous ne souhaitez généralement pas bannir une carte cela réduit vos chances de gagner votre paquet devenant trop petit.

Les action re mélanger et bannir sont à effectuer avant n'importe qu'elle autre action.

Exemple: vous piochez une nouvelle main de 4 cartes au début du tour mais il n'en reste plus que 2 dans votre paquet. Vous piochez donc les 2 cartes restantes, puis vous remélangez votre défausse, ensuite vous bannissez la première carte du paquet et enfin vous piochez deux nouvelles cartes afin d'avoir votre nouvelle main.

Lorsque que l'on pioche ou défausse plusieurs cartes, chaque pioche ou défausse se fait une carte par une carte. Quand plusieurs cartes sont défaussés en même temps, le propriétaire décide dans quel ordre les cartes sont placées.

Les cartes sont défaussées face visible, la défausse peut être consulté par n'importe lequel des 2 joueurs.

Effet Des Cartes

Important: Quand une carte à un effet qui contredit les règles, la règles de la carte est appliquée

Point de Vie et Défaite

Quant un personnage prend des dommages , son total de point de vie et diminué d'autant. Les dés fournis dans le jeu sont un moyen de garder une trace des point restant du personnage..

Quand les points de vie d'un personnage sont égal à zéro ou moins il est défait. Effectuez toutes Les réactions possibles de ce personnage avant de le défausser avec toutes les cartes qui lui sont

attachés. Ensuite le propriétaire banni autant de cartes de son paquet de cartes que le personnage battu.

Exemple: Xiang est battu durant la phase de combat, il vous reste une seule carte dans votre paquet de carte Héros, défaussez Xiang banissez la carte restante. Ensuite remélangez la défausse et banissez la première carte du paquet afin de payer le prix pour avoir fait un tour de paquet enfin banissez une carte afin de satisfaire la valeur de 2 de Xiang.

Groupe de Capacité

Les Capacités de Groupe sont FRONT, SUPPORT, Enhance, Play et enfin Gain.

Les règles ont défini précédemment quand les capacités des quatre premiers groupes peuvent être utilisées.

Une capacité du groupe Gain est utilisable lorsque c'est écrit sur une carte qui va être gagnée.

Une carte est considérée gagnée lorsque :

elle est prise du paquet commun

elle est piochée du paquet de carte avant d'être ajoutée, au paquet de carte, la défausse ou la main d'un joueur.

Un effet de Gain est exécuté, avant que la carte atteigne sa destination(main pile de défausse , paquet, par le joueur qui gère le Gain

Les quatre premiers groupes :

Type de Capacité

une Capacité est soit active soit passive.

Les capacités passives sont:

ü permanentes : indiqué par un astérisque (*).

ü Interruptions: indiqué par un (I)

ü Réactions: indiqué par un an (R)

une capacité qui n'est pas passive et par définition active.

Le joueur qui utilise une Capacité est appelé le joueur actif.

Capacités Obligatoire

Toutes les capacités permanentes et actives sont obligatoires. Les actions générées par ces capacités doivent être faites lorsque les règles obligent ces capacités à être utilisées.

Si une capacité contient le mot « peut ». la capacité est considérée effectuée mais son propriétaire peut décider de ne pas en appliquer les effets.

Si une capacité ne peut pas être effectuée ou bien si son effet n'a aucun impact sur le moment, l'action est quand même considérée effectuée.

Exemple: Si un effet vous indique de bannir la première carte de votre défausse alors que vous n'avez pas de défausse. On considère que vous avez effectué l'action Bannir.

Une Capacité Obligatoire doit être résolue complètement, même si un effet fait sortir la carte comportant la capacité avant sa résolution complète.

Exemple: Mallardiction, Duck-Pope's Wrath of the Duck-God à une capacité qui indique défaites toutes les cartes avec 3 point de vie ou moins y compris cette carte. Même après que Mallardiction soit défait par son propre effet, vous continuez à chercher des cartes qui ont 3 points de vie ou moins afin de les défaitre.

Si une capacité ne spécifie pas expressément l'adversaire, alors cette capacité, et parfois contre la volonté du joueur, peut s'effectuer sur son propre camp

Capacité Passive

Capacité Permanente

une Capacité permanente est toujours effective, tant que son activation respecte les règles de placement dans le camp du joueur, et même si la carte est désactive.

Les Capacités de Réduction de dommage et non affectée sont des exemple de capacité permanente.

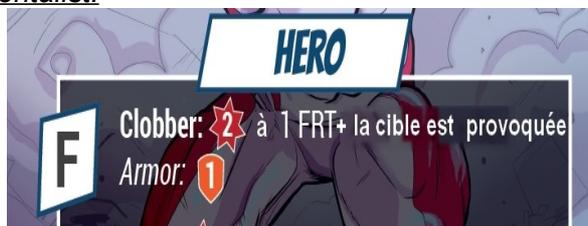
Réduction de Damage



(notée "DR (X)") est une capacité permanente qui à chaque fois que le personnage avec cette capacité reçoit des dommages réduit de X le nombre de point de dommage occasionné.

La capacité Réduction de Dommage ne peuvent pas diminuer les dégâts infligés par des dommages pénétrants.

Exemple: Bert possède une armure avec une capacité de "DR 1". A chaque fois qu'il reçoit un dommage il réduit le montant infligé de 1, ce qui est très utile par exemple contre les attaques télékinésique de l' Excrementalist.



Non affecté est une capacité permanente qui immunise le personnage au dégât et aux effets spécifié dans le texte de la capacité.

Exemple: Xiang est non affecté par les attaques qui ciblent les lignes, cela implique qu'il ne reçoit pas de dommage venant des cartes Natural Disaster's Earthquake qui attaque les lignes ou par la carte Chinese Calculus dont la capacité Play occasionne un dégât à tous les personnages situé sur une ligne

Non Affecté peut aussi indiqué une immunité à un type de carte donnée .

Exemple: Madame Romalda est immunisé au dommage et ne subit pas l'effet des cartes comportant l'attribut Magic.

Un personnage non affecté peut être ciblé par une carte contre laquelle il est immunisé cela ne fera rien.

Interruption

une Capacité noté avec un (I) est une interruption. Il est possible d'utiliser une interruption si la positions de la carte le permet ou durant la phase de jeu si la capacité se trouve inscrite dans la zone play. Ces Capacités sont utilisables même si la carte est désactivées.

Il n'est pas obligatoire d'activer une interruption, La capacité peut être utilisée dès qu'un effet déclencheur arrive. L'interruption est résolue dès que l'effet est déclaré mais avant de résoudre l'effet déclencheur. Une interruption peut être utilisé à chaque fois que la condition d'activation est remplie.

Exemple: Votre adversaire déployer une carte durant la phase de jeu. Avant la résolution de la carte, Vous déclencher la capacité Clairvoyant de La carte Madame Romalda de votre main (vu que cette capacité est inscrite dans la zone play de la carte). La capacité Clairvoyant interrompt et est résolue avant que votre adversaire n'est joué sa carte; dans ce cas empêché le déploiement de la carte;

Une et une seule interruption peut être jouée en réponse à un effet déclencheur. Si vous pouvez jouer plusieurs interruption, vous devrez choisir quelle capacité utiliser.

Réaction

Une capacité accompagnée d'un (R) est une Réaction. Une réaction est utilisable si la position de la carte dans le camp le permet, ou si lors de la phase jeu l'effet se trouve dans la zone play d'une carte. Une carte réaction est utilisable même si la carte comportant l'effet est désactivée.

Il n'est pas obligatoire d'activer une interruption, la capacité peut être utilisée dès qu'un effet déclencheur arrive. L'interruption est résolue dès que l'effet de la carte déclenché est résolue. même si cet effet défait la carte portant la capacité réaction.

Une Réaction peut être utilisé à chaque fois que la condition d'activation est remplie.

Exemple: The Deadly Duelist prend des dégâts qui font tomber ses point de vie à 0. son attaque Riposte réaction fait 3 dommages à son agresseur, pouvant accessoirement défaire son attaquant, ensuite The Deadly Duelist est défait et part dans la défausse sa valeur étant de 3, trois cartes sont bannies.

Une et une seule Réaction peut être jouée en réponse à un effet déclencheur. Si vous pouvez jouer plusieurs Réaction, vous devrez choisir quelle capacité utiliser.

Cible et Dommage Non Attribué

Désolé cette partie est assez longue et ennuyeuse mais elle est essentielle au jeu.

Voici quelque détail complémentaire:

Si une cible valide est dans l'équipe adverse, vous devez utiliser votre compétence sur cette cible. Cela peut être une cible de votre propre camp. Ainsi si vous avez un Clone, un Spy, un twinn clogging up une position. Et qu'il n'y a pas de cible valide dans le camps adverse, vous pouvez choisir de cibler votre propre camp et choisir de ne pas résoudre cette compétence.

Ou ne pas distribué les dégâts.

ü Les dégâts non assigné sont la résultante d'attaque sur des lignes ou des positions sans cibles valide. Pour chaque dommage que votre attaque fait, défaussez la première carte de votre paquet (effet appelé couramment meuler dans d'autre jeux) .

Voici venir le temps de la longue explication:

Une capacité qui spécifie Cible oblige son propriétaire a choisir une cible qui répond au critère d'utilisation de la capacité.

Exemple: Henchman occasionne un dommage à une cible situé sur la ligne FRONT, La cible ne pas pas être située sur la ligne SUPPORT.

Tout ce qui répond au critère d'utilisation de la capacité est appelé cible valide. Une cible valide peut être ciblée même si l'effet de la capacité n'a aucun effet sur elle.

Si il y a une cible potentielle dans le camps adverse, Le joueur actif peut choisir une cible situé dans son camp ou dans celui de son adversaire.

*Exemple: si votre adversaire possède un personnage dans sa ligne FRONT, Alors Henchman peut lui infligé un dommage et ce même ci la cible choisie est immunisée au dommage reçu. **S'il n'y a pas de cible possible dans le camp** adverse le joueur actif peut choisir soit :*

ü Une cible valide de son propre camp

ü de cibler une position qui remplis le critère d'utilisation de la capacité si un personnage était situé a cet emplacement.

ü de ne pas résoudre cette capacité.

Si une capacité inflige des dommages sur une position sans personnage situé dans le camp adverse, les dégâts sont des dommages non attribués. Pour chaque point de dommage reçu de cette façon votre adversaire défausse la première carte de son paquet. NB. Si des dommages infligés à un personnage son supérieur son nombre de point de vie, les dommage en excès ne sont pas considéré comme des dommages non attribués.

Exemple: Henchman inflige 1 dommage sur une cible situé sur la ligne FRONT, mais votre adversaire n'as pas de personnage dans sa ligne FRONT. Le point de dégât peut être soit infligé sur un personnage de votre camp situé sur la ligne FRONT ou sur un emplacement de la ligne FRONT adverse afin d'occasionner un dommage non attribué.

Si il y a un délai entre l'accomplissement d'un effet et un effet affectant la cible. L'effet s'applique, même si la cible ne pourrait plus jouer l'effet.

Exemple: La carte Bert possède sur sa zone play une capacité qui lui permet de réduire tous les dommages d'une ligne SUPPORT. La ligne SUPPORT doit être choisi dès le lancement. Si un personnage ciblé par cet effet se retrouve déplacé sur la ligne FRONT il bénéficiera toujours de la protection..

Si une Capacité est utilisée contre une cible valide qui possède l'attribut non affecté correspondant à l'effet de la capacité en cours, alors on considère que la capacité est réalisée.

Exemple: Un personnage avec l'attribut Magic peut utiliser une capacité sur Madame Romalda qui est immunisée aux dégâts et effet Magic. L'utilisation de la capacité sera sans effet sur Madame Romalda, mais la capacité sera considérée comme utilisée.

Attaque de Ligne

Quand on résout des effets qui concernent plusieurs cartes, le joueur actif choisit quelle ligne valide subit l'effet en premier (chez lui ou chez son adversaire), ensuite il applique l'effet à chaque emplacement place de cette ligne, de gauche à droite (suivant le point de vue du propriétaire de la ligne). Une fois que l'effet est résolu complètement sur une position avant de passer à la suivante. Ensuite il passe à la ligne valide suivante en suivant le même processus, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de ligne valide.

Une capacité qui cible tous les personnages d'une ligne est appelée Attaque de Ligne. Résolez l'attaque en suivant le même processus que précédemment mais avec une seule ligne valide.

Une ligne vide est une cible valide pour une capacité qui cible une ligne.

Exemple : Natural Disaster occasionne 2 dommages à la ligne FRONT adverse. Si la ligne est vide cette capacité inflige 6 points de dommages non assignés (2 pour chaque emplacement vide). Si la ligne adverse contient 2 personnages , chaque personnage prendra 2 points de dommage et il restera 2 points de dommage non assigné.



Glossaire

Collecter: prendre une carte du paquet ressource et la mettre dans sa défausse

Attaque: un effet qui occasionne des dommages.

Bannir : Placer une carte Bannie dans votre pile de carte bannie. Bannir une carte à cause d'un effet n'est pas la même chose que de défaire une carte. Si un personnage est banni par un effet, il ne faut pas en plus bannir les cartes correspondant à la valeur du personnage.

Déployer: placer un personnage dans son camp.

Désactiver: Faire tourner une carte latéralement, pour indiquer qu'elle ne peut plus être utilisée ce tour-ci. Si la cible est déjà désactivée ou défaite, cet action n'a pas d'effet.

X DMG: inflige des dommages égal à X.

DR X: Réduction des dommages – une capacité permanente qui réduit les dommages de X , chaque fois que la carte subit des dégâts. Cette compétence ne peut pas réduire les dommages pénétrant. .

LF: Ligne FRONT.

FRT (Cible dans La ligne FRONT): Un personnage pouvant être choisi dans n'importe ligne FRONT , le personnage peut être activé ou non.

X SOIN: La cible gagne X point de vie. Si aucune cible n'est spécifié , la carte portant l'effet et la cible du soin. Seul un personnage de l'équipe du propriétaire qui utilise cette capacité. Un personnage ne peut pas avoir plus de point de vie que son nombre de point de vie initial, sauf si un effet le permet.

Déplacement: Un personnage est déplacé avec toutes les cartes qui lui sont attachés sur un

emplacement vide dans le même camp.

Domage Pénétrant: Des dégât que la réduction de dommage n'empêche pas

LS: Ligne SUPPORT.

SRT:(Cible dans la Ligne SUPPORT): Un personnage pouvant être choisi dans n'importe ligne SUPPORT , le personnage peut être activé ou non.

Échange: Pour résoudre un échange il faut qu'il y ai deux personnages du même camp. On ne peut pas échanger un emplacement vide avec un personnage. Les cartes attachées suivent le personnage.

Provocation : si un personnage est provoqué par un effet, le personnage doit obligatoirement jouer le prochain tour de la phase combat qui suit (si bien sur il n'est pas défait ou désactivé). La carte envouté doit utiliser toutes les capacités qu'il peut pour attaquer la carte qui s'est moqué de lui, si c'est possible, autrement il peut choisir d'autre cible valide.

Exemple: Chinese Calculus attaque et cible Johnny Pyro avec son attaque de la paume vide Empty Palm Attack. En plus des 2 dommages infligés , Johnny pyro est provoqué. Comme il n'est pas mort ni désactivé il doit attaquer de toute ses forces Chinese Calculus dès le tour de jeu suivant de son propriétaire. Il effectue obligatoirement son attaque point enflammés sur Chinese Calculus lui infligeant 2 dommages (-1 du a la réduction de dommage de Chinese Calculus). ensuite, Johnny Pyro est obligé d'utiliser sa boule de feu qui inflige 1 point de dégâts sur la ligne FRONT qui même si elle n'inflige aucun dommage à Chinese Calculus inflige ses dommage sur les deux emplacement restant de la ligne FRONT. Si Johnny avait été défait lors de l'attaque originale le joueur propriétaire aurai accomplis son tour de jeu normalement.

Comportement Pour que le jeu se passe bien, jouer la partie a une vitesse qui permet au deux joueurs d'y trouver leur compte, laissez le temps au adversaire de déclarer leurs effets (réaction ou interruption). Tant que c'est leur tour les joueur peuvent revenir en arrière sur leur actions tant que le joueur suivant n'as pas pris de décision ni déclaré ce qu'il va faire. sur ce qu'il doit faire.

Tutoriel en video

Hero Brigade 01: Character Cards

<http://youtu.be/CPR-Q9D6k6w>

Hero Brigade 02: Sample of Play

<http://youtu.be/KdGVXFNQam8>

Hero Brigade 03: Complete Play-Through

<http://youtu.be/0LNgM0cUrrY>

VARIANTE JOUER TOUT SEUL

Pas de joueur disponible, mais vous souhaitez quand même faire une partie, pas de soucis nous avons prévu ce cas .

Mise en place

Choisissez un camp, n'importe lequel, Retirez du paquet de ressources les 5 cartes 8Th dimension invaders et placez ces cartes à part. Retirez du paquet adverse une copie des personnages principaux ainsi que la carte Mentor (soit 6 cartes au total).Placez le mentor en dessous d'un nouveau paquet de carte. Mélangez les 5 autres personnages et placez les au hasard sur la carte mentor. Ce paquet est appelé paquet ennemi juré.

Objectif

Défaire tous les personnage dans le paquet ennemi juré. Le jeu ne s'arrête pas si le paquet ressource est vide ou bien si le camp adverse est vide à la fin d'une phase de combat. Vous ne pouvez gagner qu'en ayant battu tous les ennemi du paquet ennemi juré, si vous n'avez plus de personnage dans votre camp à la fin d'une phase de combat ou bien si vous ne pouvez pas piocher une main complète de 4 carte au début du tour.

Jouer

Le paquet ennemi juré commence avec le marqueur premier joueur et désolé pour vous, l'ennemi

jouera toujours en premier, votre adversaire suis l'ordre normal des phases de jeu (Phase de jeu, phase de combat et phase de nettoyage), avec quelques ajustements expliqués plus bas.

Premier tour

Comme dans le jeu normal il n'y a pas de combat lors du premier tour. Piochez les 4 première carte du paquet ressource comme d'habitude. De nouveau votre l'ennemi juré joue en premier toutefois il collecte les cartes ressources d'une autre manière.

Camp adverse – Phase de Jeu

Le camp adverse effectue les actions suivantes durant la phase de jeu listé par ordre d'importance.

- Si il y a une ou plusieurs cartes améliorations qui s'adapte à l'ennemi juré présent en jeu le camp adverse collecte immédiatement ces cartes et les attachent au personnage. Les règles normales s'appliquent.

Exemple: il ya 2 Mutant DNAs en jeu, The Excrementalist en collecte une d'entre elle et l'attache automatiquement, laissant l'autre disponible. S'il y avait un Astral Projection et un Mutant DNA, les 2 cartes auraient été collecté et immédiatement attachée à The Excrementalist. Donc attention!

- S'il y a un Clone/Spy/Twin and que vous avez un emplacement vide dans votre camp , L'adversaire collecte la carte et la joue tout de suite dans votre camp. L'adversaire ne peut collecter qu'une seule carte de ce type par Phase Jeu.

Note: Vous pouvez collecter une Clone/Spy/Twin afin d'empêcher votre adversaire de jouer la carte contre vous, mais vous ne pouvez pas la jouer, vous pouvez choisir de la bannir immédiatement.

- L'adversaire collecte tous les Secret Weaknesses présent qui sont immédiatement placer dans votre phase de défausse.

Note:Vous pouvez collecter un Secret Weakness pour empêcher votre adversaire de le jouer sur vous. Votre adversaire n'ayant ni paquet ni défausse vous devez bannir immédiatement the Secret Weakness.

- L'adversaire banni la carte la plus à gauche des cartes restante face visible provenant du paquet ressource.

Pour résumer, L'ennemi juré essaye en premier lieu d'augmenter les pouvoirs de son personnage en jeu, s'il ne peut pas, il va essayer de jouer un clone/spy/twin sur vous, sinon il va vous donner toutes les the Secret Weakness des cartes ressources visible et pour finir il bannira les cartes ressources visibles restante une par une de la gauche vers la droite.

Deuxième Tour piochez la première carte du paquet ennemi juré et placé sur la ligne indiqué ci dessous, remplissez les emplacement libre restant avec des cartes 8th Dimension Invaders.

Ligne FRONT: BERT, Johnny Pyro, Vasilisa, Xiang, Chinese Calculus, The Mime, The Excrementalist.

Ligne SUPPORT: Chill Factor, Dr. Cat, Fred the Talking Potato, Natural Disaster, Professor Dog

Règles speciales: Les ennemis ont leurs point de vie double, et Chinese Calculus fait toujours au moins deux dommages.

Tour Adverse – phase de combat :

Rappelez vous votre adversaire joue toujours en premier, dans l'hypothèse ou l'adversaire peut choisir entre plusieurs cibles valides. Il attaque dans l'ordre suivant :

- L'ennemi juré commence toujours

- le 8 th dimension invaders dans la ligne SUPPORT joue avant 8 th dimension invaders de la ligne FRONT

- L'adversaire essaye de tuer un personnage non normal

- L'adversaire essaye de tuer un personnage non normal celui qui as le moins de *PV qui n'as pas de pouvoir réduction de dommage

- L'adversaire essaye de tuer un personnage non normal celui qui as le moins de PV qui a un pouvoir de réduction de dommage.

- L'adversaire essaye de tuer le personnage normal qui as le moins de PV.

- L'adversaire attaque n'importe quelle cible valide qui ne correspond pas au critère précédent ou

inflige des dommages non assignés.

Règles spéciales: Vous ne pouvez pas infliger de dommages non assignés à votre adversaire, et aucune carte n'est bannie lors de la défaite d'un personnage adverse.

Tour suivant: Si l'ennemi en jeu a été battu, piochez l'ennemi suivant et placez le comme indiqué précédemment, de nouveau remplissez les positions vides avec des 8th Dimension Invaders. Si vous éliminez le Docteur Cat ou le Professeur Dog, bravo vous avez remporté la partie.

Considération pratique sur le jeu en solitaire. Cette variante en solitaire est plutôt difficile. Même si dans les premiers tour elle semble facile, le jeu deviens de plus en plus dur à mesure que le paquet de ressources se vide, lorsque vous devez tuer les ennemis jurés, sans pouvoir collecter de nouvelles cartes ressources. Vous serez aussi confrontés à des pertes de partie rapide, surtout si un puissant personnage type Natural Disaster est en jeu dès le début de la partie, et que vous avez un mauvais tirage durant les premiers tours.

Pour un jeu plus facile vous pouvez retirez des personnages du paquet ennemi juré, et particulièrement les personnage avec la capacité de Réduction de dommage (Bert, Vasilias, chinese Calculus), cette capacité devenant très forte avec des personnages ayant leur point de vie doublé.

Si vous voulez un défi plus difficile, placez un des mercenaire du paquet de ressource sur le paquet ennemi juré, ne prenez pas The Feeder ou le Star-king sauf si vous aimez être balayé comme un fétu de paille.

Bunny dangerous et Captain Mediocre deviennent des cartes indispensables du fait que les Doctor Cat ou le Professor Dog sont situés à la fin du paquet ennemi juré et que les carte 8th Dimension Invaders ne sont plus disponibles en tant que ressource.

Comme le jeu en solitaire est en général plus long qu'une partie normale, utilisez le Feeder avec précaution, les capacités de Ligne FRONT de Mallardiction et DuckPope's sont pratiques pour se débarrasser rapidement de ces satanés 8th Dimension Invaders, mais encore une fois à utiliser avec précaution.

SYMBOLE



HIT POINTS



DAMAGE



Inflige X Dommage



VALUE



HEALING



Réduction de Dommage de X



Soin de X



ANIMAL



PSYCHIC



ALIEN



SCIENCE



FIGHTER



MUTANT



MAGIC



NORMAL