



VER. 2.0

THE CRIME  
FIGHTING  
CONTINUES IN  
MEGALOPOLIS

# GAME RULES

QUESTMACHINE.COM

L'héroïsme n'est pas gratuit

MEGALOPOLIS, La plus grande ville du monde, fait face à une recrudescence de crime, dirigé par des super vilains. Les seuls défenseurs de la ville sont une poignée de héros qui patrouille bravement les rues de la ville. Dotés de pouvoirs mystérieux, chaque héros conduit une campagne d'éradication du crime. Les Héros efficaces gagnent les remerciements de la ville tout en devenant de plus en plus populaires et reconnus. Toutefois le marché du superhéros coûte beaucoup d'argent et est très compétitif. Entraîner des héros, fabriquer des gadgets, acheter des nouveaux costumes nécessite beaucoup de temps et d'argent. MEGALOPOLIS n'a le budget que pour l'entretien d'une seule super équipe. Il y a plusieurs équipes de superhéros qui sont en compétition pour la gloire et ce petit budget. Chaque tour, les joueurs dirigent les équipes de Super héros afin de stopper le crime, mais aussi pour être l'équipe choisie par les citoyens de MEGALOPOLIS pour les défendre officiellement.

Pour gagner la partie, vous devez diriger vos héros, lors de leur combat contre les criminels et les super vilains, pendant que vous êtes harcelé par vos adversaires. Au fur et à mesure de leur combat contre le crime vos héros gagnent des Points de Héros. Le premier joueur qui obtient assez de Points de Héros pour conquérir le cœur et l'esprit des citoyens de MEGALOPOLIS gagne.

## **Scraps Upgrade Pack and Expansion Révision**

La guerre est venue dans la ville d'une autre dimension. Des Super Vilains avec de grands pouvoirs font régner le chaos sur la ville. Tous les Héros se réunissent pendant que Scrap s'aventure dans un univers Extra Terrestre à travers un Portail Dimensionnel de son invention. Il est revenu avec de nouveaux alliés et une nouvelle technologie puissante. Toutefois ce ne signifie pas pour autant que le monde est à l'abri des Vilains, ou qu'il est plus facile de se battre pour être l'équipe que choisira MEGALOPOLIS, qui se prépare à élire une équipe au rôle de Défenseur Suprême.

Note du traducteur: Les effets des cartes et des objets sont traduits mais les noms et les super pouvoirs ne le sont pas.

## **But du jeu**

Le premier joueur à acquérir le nombre de Héros Points requis gagne la partie. Une partie à 2 joueurs se joue en 36 Héros Points, une partie à 3 ou 4 joueurs se joue en 30 héros points.

*Remarque sur les règles :*

*Les sections de règles dans les cartouches grises sont des exemples et des Questions de règles Fréquemment Posées. Vous n'êtes pas obligés de lire ces zones de texte lors de votre première lecture, mais elles couvrent de nombreuses questions soulevées lors d'une partie.*

Ce livret est une réécriture complète des règles qui incluent le jeu de base ainsi que l'extension S.U.P.E.R.

Quelques nouvelles règles ont été ajoutées :

**Mise en Place:** Les joueurs désormais draftent leurs héros ( voir les règles de mise en place).

**Les Gadgets de Quartier Généraux :** Ces objets puissants vous donnent des actions bonus.

**Des Marqueurs Justices :** Cela aide à équilibrer la nature capricieuse des lancés de dés de combat du Crime.

**Les Tanières de Super Vilain :** Désormais les Super vilains se déplacent et occasionnent des problèmes.

**5 Nouveaux héros :** avec des pouvoir bien distincts

**Des changements de pouvoir :** Traveller et Paragon ont des pouvoirs qui tiennent compte des Marqueurs Justice.

## **Le matériel des Héros**

Pour combattre la criminalité rampante de MEGALOPOLIS, les équipes de héros ont beaucoup d'outils à leur disposition.

**25 QUARTIERS de VILLE** - Ces tuiles sont utilisées pour construire la ville de MEGALOPOLIS. Chaque quartier comporte une valeur qui représente la difficulté à combattre le crime sur ce Quartier ainsi que le nombre de Points de Héros remportés, lorsque la menace est éradiquée. Certain quartier ont aussi des Supers Pouvoirs qui sont utilisés par les joueurs qui marquent des points sur ces même quartiers.

**7 PIONS CRIMINALITES** - Ces pions se déplacent aléatoirement sur le plateau de jeu. Les Quartiers qui contiennent un Pion Criminalité, sont les endroits où les Héros combattent les crimes. Lors de votre première partie, ajoutez les autocollants sur les pions, un sur chaque face et identique.

**1 DE CRIME** - à la fin de chaque tour de jeu, on utilise ce dé pour déplacer les Pions Criminalités.

**CARTE HEROS** - Mis à part le nom et le dessin,

chaque héros possède des pouvoirs différents et des capacités qui lui permettent de combattre l'invasion du mal. Chaque Carte Héros fournit les indications suivantes :



**Les SUPER POUVOIRS** - De même que les super-pouvoirs changent la nature, chaque pouvoir change les règles.



**Mutant**



**Tech**



**Chosen**



**Alien**

**L'ORIGINE** - Un héros peut être soit un Tech, soit un Mutant, soit un Chosen (Elu) ou un Alien (Extra Terrestre). Cela indique la source des pouvoirs du héros et comment il peut être affecté par certains Super Vilains, certains Quartiers de ville et certaines cartes.

Dans ce futur plein de super pouvoir, les pouvoirs, peuvent être offerts, découverts ou accidentellement obtenus. Un Héros CHOSEN (ELU) a été choisi pour être un champion par un Grand Pouvoir ; un ancien Protecteur de la Terre, une entité cosmique bienveillante. Un MUTANT a été sélectionné par chance, soit parce qu'il est né avec des pouvoirs génétiques qui se sont réveillés à l'adolescence, ou bien il est le produit d'un accident scientifique qui a horriblement bien tourné. Les Héros TECH sont des héros qui grâce à leurs gadgets technologiques se sont créés leurs capacités. Les ALIEN (EXTRA TERRESTRES) ont des corps et des cerveaux qui ne fonctionnent pas comme nous pitoyable humain.

**Les PLATEAUX JOUEURS** - Chaque joueur en a une qui lui sert de référence et d'emplacement de stockage pour placer les Marqueurs Actions.



**Les MARQUEURS ACTIONS** - Chaque joueur reçoit les Marqueurs Actions de sa

couleur, un Marqueur Blanc et tous les Marqueurs bonus que lui confère ses Héros. Ces Marqueurs Actions sont utilisés pour indiquer combien d'actions vous avez effectués. Les Marqueurs Bonus et le Marqueur blanc vous aident à vous rappeler que vous avez effectué vos actions Bonus ou que vous avez pioché une Carte Recherche, ces actions ne peuvent être effectuées qu'une fois par tour.

Le Marqueur Blanc Et les Marqueurs Actions de la couleur du joueur sont joués sur les 4 emplacements Tour Normal du Plateau Joueur, signalé par le 1<sup>st</sup>, 2<sup>nd</sup>, 3<sup>rd</sup>, 4<sup>th</sup>  
Les Marqueurs Action Bonus sont joués sur les Emplacements Bonus du Plateau Joueur.

**CARTES RECHERCHES** - Vous pouvez piochez une de ces cartes par tour en utilisant votre Marqueur d'Action Blanc. Jouez une carte recherche nécessite le plus souvent l'utilisation d'une action, ce qui peut soit vous donner un avantage ou bien embêter un adversaire.

**Les MARQUEURS +1 COMBAT** - Vous pouvez avoir 1 de ces marqueurs rond sur un héros. Cela ajoute +1 au jet de Combat de Crime d'un Héros.

**MARQUEUR GADGET** - Vous pouvez avoir jusqu'à 3 de ces marqueurs carrés sur un héros. Chacun de ces marqueurs fournis une capacité spéciale pour combattre le crime

**Les GADGETS de QUARTIERS GENERAUX** (seulement dans l'extension S.U.P.E.R.) - Chaque Équipe de Héros peut avoir UN et UN SEUL de ses objets puissants. Obtenu grâce à une Carte Recherche, ces GADGET de QUARTIERS GENERAUX vous donnent une action supplémentaire chaque tour.



**Les MARQUEURS JUSTICE** (seulement dans l'extension S.U.P.E.R.) - Les Héros ont un sens si fort de la justice et de l'honneur que même vaincu, ils continuent à se battre. Quand vous perdez un combat, vous obtenez un Marqueur Justice que vous pourrez dépenser plus tard pour ajouter un +1 à un de vot jet de Combat de Crime.

## **MISE EN PLACE**

(si vous commencer à jouer avec l'extension S.U.P.E.R. Retirez les vieilles cartes Super vilains, et mélangez les cartes de l'extension avec le paquet de carte Recherche. Retirez le marqueur d'Action Blanc de Shadowboxer et remplacez le par un Marqueur d'Action Noir ce qui prêtera moins à confusion.)

**Draft des Héros** - Mélangez le paquet de Carte Héros et distribuez en 3 à chaque participant. Chaque joueur choisit un héros et donne au joueur situé sur sa gauche un des héros restant et donne l'autre au joueur situé sur sa droite. Quand les échanges sont finis chaque joueur choisit un deuxième héros parmi les deux qu'il vient de

recevoir. Le héros non choisi est retiré du jeu.

Donnez un des ensembles colorés de la même couleur à chaque joueur un set de la même couleur. Un ensemble comprend un Plateau Joueur, un pion compteur, 2 supports, 4 Marqueurs Actions et 2 dés. Chaque joueur reçoit en plus un Marqueur d'Action Blanc.

Certain Héros reçoivent des Marqueurs additionnels :

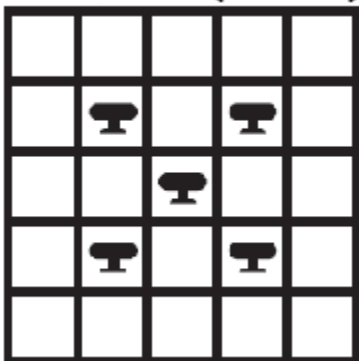
- Shadowboxer: Un Marqueur d'Action Noir
- Stampede: Un Marqueur d'Action Marron
- Dr. Illusion: Un Marqueur d'Action Rose
- Silver King: Un Marqueur d'Action Gris
- Cloner: Un Marqueur d'Action Bois
- Huntaar, Werebeast, Thunderhawk: Un Marqueur d'Action Orange
- Titan, Werebeast, Andron: un Marqueur Combat +1
- Scrap: Un Marqueur Gadget de son choix, retirez la carte recherche correspondante et mettez la de côté.

Mélangez le paquet de Carte Recherche et le paquet de Tuile Quartier de Ville. Distribuez à chaque joueur le nombre de cartes recherches requis comme indiqué ci-dessous :

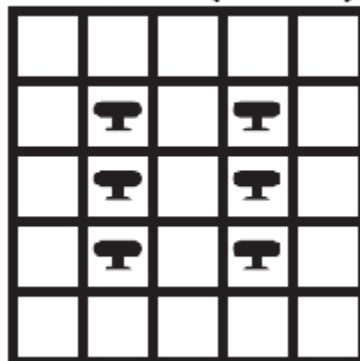
- 2 Joueurs = 3 cartes
- 3 Joueurs = 2 cartes
- 4 Joueurs = 1 cartes

Construisez MEGALOPOLIS en faisant un carré de tuile de 5X5. Le Quartier CRIMELAND est toujours placé au centre de la ville. Les Pions Criminalités sont placés sur la ville en suivant les diagrammes suivants.

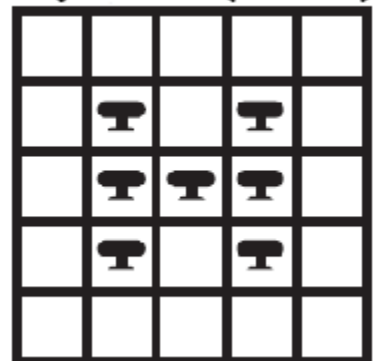
**2 Joueurs (5 Pions)**



**3 Joueurs (6 Pions)**



**4 joueurs (7 Pions)**



Prenez 3 Marqueur Combat +1 et placez les sur les Quartiers de la Ville suivants,

GENICON INC, THE MAKERS GROUP, et DWENGINE LTD. Placez un pion pour chaque joueur sur le Plateau de Score.

## **COMMENCER LA PARTIE**

Le joueur avec la plus grosse Collection de Comics Commence. Chaque joueur positionne un de ses Héros sur la ville, sur un Quartier qui ne contient pas déjà un Héros.

Une fois que tous les Personnages sont en jeu, Lancez le dé Crime pour chaque pion Criminalité présent. En commençant par le pion A bougez chaque Pion dans la direction indiquée par le Dé.

Le joueur qui a placé ses héros en premier commence le premier tour.

## **DEROULEMENT DU JEU**

Le jeu est divisé en plusieurs phase, chaque phase de jeu est divisé en quatre tours. Chaque joueur effectue un tour et un seul, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur suivant effectue son tour, et on continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué leurs 4 tours.

Durant un tour un joueur peut :

1 effectuer une Action Normale

2 effectuer n'importe quel nombre d'action bonus.

Lors des phases de jeu suivantes, Le joueurs qui détient le plus de Point de Héros commence, en cas d'égalité choisissez aléatoirement le joueur qui prendra le premier tour.

A la fin de chaque Phase, les joueurs marquent les Points de Héros gagnés pour les crimes qu'ils ont vaincu, ensuite les Pions criminalités bouge aléatoirement.

## **ACTION NORMALE**

Quand un joueur fait une Action Normale, il place un Marqueur de sa couleur (ou le Marqueur Blanc pour piocher une Carte Recherche) sur son Plateau joueur.

Les Actions Normales sont :

**DEPLACEMENT** : Bougez un héros d'un quartier horizontalement ou verticalement . Les héros peuvent terminer leur déplacement sur un Quartier occupé, Crimeland, ou un Quartier Détruit.

**COMBATTRE UN CRIME** : si un héros se trouve sur un quartier contenant un Pion Criminalité, il peut effectuer une Action pour Combattre le Crime, il lance un dé pour essayer d'obtenir un résultat supérieur ou égal au nombre inscrit sur la tuile Quartier ( reportez vous à la section COMBAT plus loin).

**JOUEZ UNE CARTE RECHERCHE** : cela coûte une action pour jouer une CARTE RECHERCHE , sauf si vous jouez une carte Super Vilain.

**PIOCHEZ UNE CARTE RECHERCHE** : Vous utilisez votre Marqueur Blanc en lieu et place d'un de vos 4 Marqueurs de Couleurs. Ce qui signifie que vous ne pouvez normalement piocher qu'une seule carte par tour. (Certaines Actions Bonus permettent aussi de piocher une carte)

**PASSEZ VOTRE TOUR** : Parfois vous n'aurez rien d'intéressant à faire, comme vous ne pouvez pas garder des Actions pour plus tard, vous devez placer un Marqueur de votre couleur sur votre Plateau, comme si vous aviez fait quelque chose d'utile.

## **ACTION BONUS**

Les Héros et Les Gadget de Quartier Général permettent d'effectuer des actions Bonus. Vous pouvez jouer autant d'Action Bonus que vous avez de Marqueur D'action Bonus et d'emplacements disponibles, pendant votre tour. Les Actions Normales et Bonus peuvent être effectuées et interagir dans n'importe quel ordre.

Commencez chaque Phase en Plaçant les Marqueurs sur la carte Héros, déplacez ces Marqueurs sur le Plateau Joueur quand ils sont utilisés.

Remarque : Les actions Bonus gagnées des Gadgets de QG utilisent des Marqueurs colorés de joueur ( ou le Marqueur Blanc dans le cas du CRIME COMPUTER), Déplacez le Marqueur adéquat sur le Marqueur Gadget QG. Utiliser le Gadget QG rend possible l'utilisation des 5 Marqueurs (4 colorés et le Blanc) d'action de base du joueur lors d'une même Phase. Si un joueur possède un Gadget GQ et des Héros qui donnent des Actions Bonus. Le nombre maximum d'action possible est 7 ( 4 normales + 1 Du gadget GQ et 2 Actions Bonus de Héros).

Exemple Dan possède Shadowboxer ( le Marqueur Noir pour piocher une Carte), et Werebeast (Marqueur d'action Bonus pour combattre le crime). Dan utilise le marqueur Noir et pioche une Carte. Il pioche le GADGET GQ qui lui permet d'utiliser une Action Bonus pour déplacer un personnage. Ensuite Dan utilise son Action normale pour jouer le Gadget et utilise l'action du Gadget pour bouger un Héros, ici Werebeast, dans une zone où se trouve un Marqueur Criminalité, Il utilise ensuite L'action Bonus de Werebeast pour Combattre le Crime, Dan a dépensé toutes ses actions bonus de la Phase en 1 Tour, mais il a fait beaucoup.



## COMBATTRE LE CRIME :

Quand un Pion Criminalité se trouve sur un Quartier, n'importe quel héros peut combattre le crime sur ce Quartier. Un Héros ne peut pas combattre le crime sur un Quartier sans Pions Criminalités . Le nombre inscrit sur le Quartier est à la fois le score à battre et à la fois le nombre de Point de Héros octroyés à la fin de la phase.

Pour combattre les crime, le héros dépense une Action Normale et lance un dé de Combat ( Dé 6 de sa couleur), si le résultat avec les modificateurs est égal ou supérieur au score à Battre, le joueur laisse sur le dé utilisé sur le quartier pour indiquer sa réussite. Si le lancé est raté le joueur reçoit un Marqueur Justice ( si vous utilisez la règle optionnelle *MARQUEURS JUSTICE*),

S'il y a plusieurs Pion Criminalités, cela ne change rien. Agissez comme s'il n'y en avait qu'un seul.

Tant que le dé du Héros est sur le Quartier, le Héros ne peut ni bouger ni combattre un autre crime. On considère que le héros passe le reste de la phase occupé à se battre. Si un autre Héros plus tard, bat le score obtenu, le premier héros récupère son dé et peut se déplacer et combattre un crime de nouveau. Si il y a égalité, les deux héros reste occupé sur le Crime.

Rappelez vous si le résultat de votre dé est battu par un autre Héros, un Super Vilain, ou si vous perdez un Marqueur de Combat, votre dé est retiré du quartier et votre personnage peut effectuer des actions.

Exemple : Sam et Franck combattent ( un Quartier de valeur 5 ), Au tour 2 de la phase Franck obtient un 5 et place le dé sur le Quartier, au tour 3 Sam obtient aussi un 5, il place aussi son dé sur le Quartier. Les deux Héros sont occupés à combattre le crime. Dan se déplace aussi sur le Quartier et obtient un 6 son dé est placé sur le quartier, les deux Héros de SAM et Franck sont Battus, ils récupèrent chacun leur dé.

**Modificateur:** Les Marqueurs Combat +1 ne sont pas ajoutés au dé, vous devez penser à les ajouter lorsque vous comparerez votre lancé de dé au Nombre à battre du Quartier et à vos lancer de combat ultérieur. Les Marqueurs Justices changent la Face du dé. Ce qui signifie deux choses : si vous perdez votre Marqueur de combat avant la fin de la phase, cela réduira votre valeur de combat finale. Actuellement Le Marqueur Combat est le seul moyen de faire plus de 6 pour votre valeur de combat. Au mieux les Marqueurs Justices font monter votre valeur de combat à 6 , il est en effet impossible de tourner un dé pour obtenir un 7. ( Voir la règle optionnelle *MARQUEURS JUSTICE* plus loin.)

Exemple: Jose lance obtient un 3 lors d'un combat Contre le Crime, sur un quartier de valeur 4. Le héros utilisé possède un Marqueur Combat +1 le jet est donc réussi et le

dé placé sur le Quartier. José dispose de 3 Marqueurs justices qu'il utilise pour monter son dé à 6 ( en dépensant ses 3 Marqueurs). Cela devrait l'aider à empêcher les autres Héros de s'approprier ce Crime.

## SUPER VILAINS

Les cartes Super Vilains sont les seules cartes qui peuvent être jouées au tour des autres joueurs, sans avoir à dépenser des Marqueurs Actions. Quand un Joueur annonce qu'il va se battre contre un crime, ses adversaires peuvent jouer une carte Super Vilain AVANT que le dé soit lancé. Le Héros doit affronter un Nombre plus grand pour réussir à Combattre le Crime. Les Super Vilains ne changent pas le nombre de Points de Héros obtenu à la fin de la phase juste le nombre à obtenir pour gagner ces points.

Un Super Vilain reste sur son Quartier jusqu'à la fin de la phase ou que quelqu'un batte la valeur de la carte. Quand un joueur bat le Super Vilain La carte est défaussée. Si un dé est déjà sur le Quartier, lorsque la carte est jouée, on regarde la valeur de ce dé si elle n'est pas assez haute pour battre le Vilain, on rend le dé à son propriétaire.

Si le jet de dé est raté, le joueur gagne un Marqueur Justice ( si vous utilisez la règle optionnelle MARQUEURS JUSTICE, voir plus loin)



Plusieurs Cartes super Vilain peuvent être jouées sur le même quartier, tant qu'elles sont jouées au moment ou un héros déclare qu'il tente de combattre un Crime. Si plusieurs vilains se trouvent sur le même quartier Le nombre à battre est la plus grande valeur que l'on peut trouver sur un des Vilains, toutefois Les Pouvoirs Spéciaux des Vilains sont TOUS appliqués

Exemple Huntarr et Scrap Combattent sur le même Quartier qui contient 4 Super-Vilains : Evolver (Combat 6, 8 pour les mutants), Mammoth (Combat 7), Mind Ripper (5), and Berserker (5). Scrap doit obtenir un 7 pour Gagner et Huntarr a besoin d'un 8 car c'est un Mutant. Si l'un des deux rate son jet, il devra en plus défausser une Carte Recherche à cause du Pouvoir de Mind Ripper ET un Marqueur Gadget à cause u pouvoir de Berseker.

## CARTES RECHERCHE

Les cartes Recherche vous autorisent à accomplir des choses inhabituelles en surprenant vos adversaires. Toutefois vous devez dépensez deux Actions pour utiliser une Carte Recherche,; une pour la Piocher et une pour la Jouer.

**Voici les différentes Cartes Recherches :**

**GADGETS KO.:** ce sont des cartes, souvent à usage unique qui assomment un héros au choix du joueur qui possède la carte. Ce personnage ne peut plus faire aucune Actions, Bonus comme Normale. Si se Héros à déjà combattu victorieusement un Crime retirez le dé du Quartier.

**GADGET EQUIPEMENT :** Chaque Héros peut porter jusqu'à trois équipements. Une fois la carte piochée le joueur peut utiliser immédiatement son équipement. Seul le Héros qui porte l'équipement peut l'utiliser.

**GADGET de QUARTIER GENERAL :** Chaque équipe ne peut posséder qu'UN seul de ces équipements spéciaux. Le Marqueur correspondant à la carte indique un emplacement pour un Marqueur Action, ainsi vous pouvez effectuer le pouvoir du GADGET de QG sans dépenser une Action Normale. Normalement il faut placer sur le Marqueur un de vos Marqueurs Action Colorés, mais Le Crime Computer demande l'utilisation du Marqueur Blanc. Même si vous placez un Marqueurs de votre couleur sur le QG cela compte comme une Action Bonus.

Exemple 1 : Mark souhaite utiliser le CRIME COMPUTER. Toutefois il a déjà utilisé son Marqueur Blanc cette phase ci, il ne peut donc plus Utiliser le CRIME COMPUTER.

Exemple 2 : Dan Utilise L'Hovercraft lors u premier tour de la Phase en plaçant un des Marqueurs Action de sa couleur dessus. Il ne lui reste que 3 Marqueurs colorés et un Marqueurs Blanc pour effectuer ses Actions Normales. Durant la Phase en cours Dan sera obligé de jouer son Marqueur Blanc pour piocher une carte Recherche.

**CARTES FAME :** Ces cartes ont toutes un prérequis pour être jouée en plus de l'action utilisée pour jouer une Carte Recherche. Le Point de Héros que vous gagnez de la carte est comptabilisé au même moment que vous comptabiliser Les Points de Héros donnés par Les Quartiers.

**CARTES FATE :** Elles sont jouées comme les autres cartes Recherche, Faites simplement ce qui est indiqué par la Carte

**CARTES ADVENTURE :** Ces cartes vous donnent immédiatement 1 ou 3 Points de Héros quand vous les jouez. Il existe pour Chaque Héros 1 carte aventure qui donne 3

Points de Héros.

**CARTE SUPER VILAIN** : à la différence des autres Cartes Recherche, ces cartes sont jouées durant le tour d'un adversaire, dès qu'un adversaire indique son intention de combattre le Crime et avant qu'il lance le Dé. Il ne faut pas dépenser de Marqueurs Actions pour jouer ces Cartes.

**CARTE POWER UP** : Dès qu'elles sont jouées, Le joueur Reçoit un Marqueur de Combat +1 qui peut être placé sur n'importe lequel de ses deux Héros.

## **POUVOIR des HEROS**

Chaque héros possède un ou deux Pouvoir qui influe sur la partie

**Transform** : le Héros commence la partie avec un Marqueur de Combat +1

**Fly (vol)** : vous pouvez Bouger diagonalement, Verticalement et horizontalement.

**Blast (explosion)** : le Héros peut combattre un crime sur un Quartier Adjacent situé Orthogonalement (cela fait gagner une action, il n'a pas à utiliser une action de déplacement, les autres règles de Combat s'appliquent).

**Noble** : le joueur gagne 1 Point De Héros supplémentaire par Phase. (Avec l'extension S.U.P.E.R. uniquement, vous pouvez à tout moment dépenser 2 Marqueurs Justice pour gagner 1 Points de Héros supplémentaire.)

**Magic** : Le héros lance deux dés lors de son attaque et choisit le nombre le plus grand.

**Téléport** : Lancez un dé sur un 1 déplacez le Héros sur CRIMELAND, sur un résultat de 2 à 6 déplacez le sur le Quartier de votre choix. (Avec l'extension S.U.P.E.R. uniquement sur un 1 Traveller gagne 1 Marqueur Justice comme si il avait échoué à combattre le Crime. Il peut aussi dépenser 2 Marqueurs Justices pour changer le 1 contre un autre résultat.)

**Détective** : 1 Marqueur Action Bonus Noir par phase utilisable pour piocher une Carte Recherche.

**SuperSenses** : 1 Marqueur Action Bonus Orange par phase pour combattre le Crime.

**SuperSpeed (super vitesse)** : 1 Marqueur Action Bonus Marron par phase pour bouger, combattre le Crime ou jouer une Carte Recherche.

**Inventor** : Commencez le jeu avec un Marqueur Gadget équipé ( le joueur choisit une carte Équipement la retire du paquet et prend le marqueur correspondant) ET peut

jouer gratuitement les Cartes Gadgets.

**Illusion** : 1 Marqueur Action Bonus Rose par phase pour déplacer un Pion Criminalité sur un quartier Adjacent. Le Pion ne peut être déplacé sur Crimeland et doit être situé sur le quartier du Héros ou orthogonalement adjacent au héros.

**Mind Control** : Le joueur peut défausser une carte recherche de sa main pour annuler l'effet de n'importe quelle carte Recherche après qu'elle soit jouée. Il n'y a pas besoin que Céera soit la cible de la carte recherche annulée. Retirer de la partie les 2 cartes utilisées.

**Minions (serviteur)**: 1 Marqueur Action Bonus Gris pour remporter automatiquement un crime et marquer immédiatement les Points de Héros sur un quartier de valeur de Score de 2 contenant un pion Criminalité. Le Quartier doit être celui où se situe Silver King ou lui être orthogonalement adjacent. Le Serviteur peut être utilisé à chaque phase en plus d'une l'action Normale de Combat contre le Crime de Silver King. Si un dé se trouve sur le Quartier Le serviteur ne peut pas être utilisé. Une fois que le pouvoir a été utilisé déplacer le pion sur CRIMELAND.

**Rocket** : Dépense une seule action pour se déplacer et combattre un crime.

**Outsmart (malin)**: Gagne les égalités lors d'un combat.

**Mimic** : 1 Marqueur Action Bonus Bois pour copier immédiatement le pouvoir d'un autre héros adjacent orthogonalement ou situé sur le même Quartier que lui. Si le pouvoir Copié est une Action Bonus, Le héros doit agir comme s'il possédait le Marqueur Bonus approprié. Si le pouvoir copié nécessite une Action Normale le Héros devra dépenser un Marqueur Coloré pour utiliser réellement le pouvoir.

Exemple 1 : Cloner se tient près de Silver King ( Pouvoir Serviteur) et d'un Quartier de valeur 2 contenant un Pion Criminalité. Cloner copie le pouvoir Serviteur, prend immédiatement les 2 points de Héros du Quartier, et déplace le Pion Criminalité sur CRIMELAND, Comme Serviteur est une Action Bonus, Cloner n'a pas besoin d'utiliser une Action Normale ce Tour.

Exemple 2 : Cloner se tient près de Slingshot, et a désespérément besoin de se Déplacer et de Combattre un Crime cette phase, Il imite le pouvoir Roquette de Slingshot pour se déplacer sur un Quartier orthogonalement adjacent et y Combattre le Crime présent. Cloner doit dépenser en plus de son Marqueur Action Bonus, un Marqueur Action Normale de sa couleur. Même si Slingshot peut se déplacer normalement en diagonale Cloner ne peut copier qu'un seul pouvoir, il ne peut pas se

déplacer diagonale ment.

## **TERMINER UNE PHASE et MARQUER LES POINTS**

A la fin de chaque Phase, les joueurs collectent leur Héros Point qui proviennent des Quartiers, des cartes Fame, et des Pouvoir Spéciaux.

Le Joueur actuellement en tête Marque ses Points e Héros en premier, suivi par les autres joueurs dans l'ordre décroissant.

Le joueur avec le plus haut score de dé sur un Quartier de Ville comportant un Pion Criminalité marque le nombre de point indiqués sur le quartier, ce joueur peut aussi utiliser a ce moment le pouvoir du Quartier s'il y en a un. Si il y a égalité, les point sont répartis équitablement, arrondi à l'entier inférieur, dans ce cas le pouvoir du quartier est ignoré.

Ajouter ensemble pour chaque joueur les points venant des Quartiers des carte Fame et éventuellement du pouvoir de Paragon, ensuite chaque joueur ajoute ces point a sont score total sur le plateau prévu à cet effet.

Après avoir compté les Points déplacez les Pions Criminalités en lançant le dé Crime une fois pour chaque Pion. Si un Pion quitte le plateau de jeu, placez ce pions sur le Quartier CRIMELAND( il ne bougera pas jusqu'à la prochaine phase)

Chaque joueur reprend tout ses Marqueurs Actions et réduit sa main de carte à 5, s'il y a lieu, en défaussant les cartes en excès.

La phase suivante sera commencée par le Joueur qui a le plus de Point de Héros, en cas d'égalité tirez au sort entre les joueurs ayant le plus de point.

## **REMPORTER LA PARTIE**

A la fin de n'importe quelle phase si un joueur a obtenu le nombre de point requis (36 à 2 joueurs, 30 pour 3 ou 4 joueurs), son équipe de héros devient l'équipe officielle de Super Héros de MEGALOPOLIS et gagne la partie.

Seul le premier joueur à atteindre le nombre de point requis gagne. Les joueurs marquent toujours les points dans l'ordre des POINTS de HEROS.

Exemple : Avant de marquer ses points Mike a un score de 29, José de 27 et Frank de 25. Lors de la dernière phase Mike marque 1 Point, Mike marque 3 point et Frank marque 8 points. Mike gagne car il est le premier à obtenir 30 Points, même si le total

final de Frank est de 33 et donc supérieur à celui de Mike.

Il y a plusieurs façons de gagner ou de perdre des points pendant une phase. Jouer la Carte Recherche adéquate peut vous faire gagner 3 Points de Héros immédiatement, si cela vous permet de commencer à marquer les points en premier, vous pouvez voler la victoire.

Si deux joueurs ont le même Score avant le calcul des points d'une phase, les deux joueurs marquent les Points de Héros en même temps, Si cela arrive le plus haut total de Points les départagera.

## **LIMITATION des HEROS et des JOUEURS**

Chaque joueur peut avoir au maximum 5 cartes en main, à la fin d'une phase, le joueur doit défausser les cartes en excès.

Chaque joueur ne peut avoir qu'une Carte Fame en jeu en même temps, s'il souhaite en jouer une autre il doit défausser l'ancienne.

Chaque Héros ne peut posséder plus de 3 marqueurs Combat +1 en même temps, même si le héros a le pouvoir de Transformation.

Chaque Héros ne peut porter que 3 Marqueurs Gadget( sauf les Alien qui n'ont pas le droit d'en porter du tout)

Chaque Joueur ne peut avoir qu'un Gadget QG

Chaque Joueur ne peut posséder plus de 3 Marqueurs Justices en même temps

## **REGLES OPTIONELLES**

**Les MARQUEURS JUSTICES (Seulement avec l'extension S.U.P.E.R ),** ils sont inclus dans l'extension S.U.P.E.R et aide à compenser la chance capricieuse des dés. Quant un héros n'arrive pas à poser son dé sur un Quartier, il reçoit un Marqueur Justice. Ce Marqueur pourra être utilisé par n'importe quel Héros de l'équipe, dans le futur, pour augmenter de 1 le résultat d'un dé lors d'un prochain combat. Vous décidez du nombre de Marqueurs Justice à utiliser après avoir lancé le dé, ensuite chaque Marqueur utilisé vous permet de placer le dé sur la phase immédiatement supérieure. Ce qui veut dire qu'un marqueur justice ne peut vous faire dépasser 6.

Vous ne pouvez détenir que 3 Marqueurs Justices par Équipe. Ces Marqueurs peuvent être utilisés indifféremment par n'importe lequel des héros de l'équipe.

## ANTRE des SUPER VILAINS

Cette règle rend les coins de la ville plus intéressants et tend à raccourcir un peu la durée de la partie. Vous pouvez choisir de jouer en 36 Points une partie à 3 ou 4 joueurs.

Si un Super Vilain n'est pas battu à la fin d'une phase, il retourne dans sa tanière pour pondre des plans plus machiavéliques. Le joueur qui a joué la carte lance le Dé Crime et place la carte sur le coin correspondant s'il est vide. Si le Résultat est N,S,E, W le joueur choisit un coin vide du bord indiqué pour placer la carte. Si aucun coin n'est vide (non occupé, par un Héros, un Pion Criminalité ou un autre Super Vilain), défausser ce super Vilain.

Une Carte Super Vilain agit comme si un Pion Criminalité était sur le quartier en Permanence, cela tant que le super vilain n'est pas battu. Si un Héros combat le crime victorieusement il gagne IMMEDIATEMENT 6 points de Héros.

Si un pion Criminalité se déplace dans une antre placez le Pion sur CRIMELAND.

On ne peut pas jouer d'autre carte Super Vilains, si un Héros combat un Super Vilain dans sa Tanière.

