

Règles du jeu

HISMMENT TCG

Sommaire

I - INTRODUCTION page 3

II - CONTENU DU JEU page 3 à 5

III - MISE EN PLACE page 5 à 6

IV - DEROULEMENT DE LA PARTIE page 6 à 8

V - ELEMENTS IMPORTANTS page 8 à 16

**VI - CONDITIONS DE FIN DE PARTIE ET
VICTOIRE** page 15

VII - CONCLUSION page 16

I – INTRODUCTION

But du jeu

BUT DU JEU

L'objectif est de vaincre le Cœur adverse. Vous pouvez également gagner en ayant plus de points de vie (PV) dans votre Cœur que votre adversaire, lorsque ni l'un ni l'autre des joueurs ne peut infliger de dégâts au Cœur adverse, ou lorsqu'il n'y a plus de Héros jouables pour chaque joueur.

II - CONTENU DU JEU

Liste des composants - Description des composants

LISTE DES COMPOSANTS

- Chaque joueur doit disposer d'un deck de 40 cartes, comprenant :
 - 3 cartes Terrain
 - 3 cartes Héros (avec ou sans évolutions)
 - 34 cartes diverses (Héros, Équipement, Attaque, Chapitre) avec aucun doublon hormis pour les cartes chapitres
- Un plateau de jeu comportant les zones suivantes : TERRAIN, PRISON, MAIN, PIOCHE, BOUTIQUE, CIMETIÈRE, BANQUE
- Un dé de la chance
- Des feuilles de statistiques
- Des billets et des pièces

DESCRIPTION DES COMPOSANTS

CARTES TERRAIN

Les cartes Terrain se distinguent par leurs bordures de couleur verte (à l'exception des cartes Platine ou Crystal). Elles ne sont utilisées qu'au début de la partie et ont pour rôle de définir le Cœur de chaque joueur. De plus, elles établissent les différentes conditions de combat, telles que les éléments favorisés ou désavantagés, ainsi que des règles spéciales qui sont propres à chaque terrain.

CARTES HEROS

Les cartes Héros se reconnaissent à leurs bordures de couleur bleue (à l'exception des cartes Platine ou Crystal). Elles sont essentielles au déroulement d'une partie, car elles permettent d'infliger des dégâts tant aux Héros adverses qu'au Cœur adverse.

CARTES EQUIPEMENT

Les cartes Équipement se distinguent par leurs bordures de couleur jaune (à l'exception des cartes Platine ou Crystal). Elles sont facultatives pour le déroulement d'une partie mais offrent un bonus de statistiques à un Héros lorsqu'elles lui sont attachées.

CARTES ATTAQUES

Les cartes Attaques se reconnaissent par leurs bordures de couleur rouge (à l'exception des cartes Platine ou Crystal). Elles sont indispensables au déroulement d'une partie, car elles permettent d'offrir à un Héros différentes capacités lorsqu'elles lui sont attachées : Offensive, Soutien ou Spéciale. Les Attaques Offensives sont obligatoires pour permettre aux Héros d'infliger des dégâts à l'adversaire.

CARTES CHAPITRES

Les cartes Chapitres se distinguent par leurs bordures de couleur violette (à l'exception des cartes Platine ou Diamant). Elles sont facultatives pour le déroulement d'une partie et permettent au joueur d'effectuer diverses actions en fonction de leurs spécialités.

PLATEAU DE JEU

- **CASES DU TERRAIN** : 36 cases où les Héros libérés et sur le terrain se déplacent (colonnes A-F, lignes 1-6). Chaque joueur ne peut avoir qu'un Héros sur ces cases, sauf règles spéciales. Les Héros peuvent retourner à leur case départ pour être échangés avec un autre Héros libéré de Prison, et peuvent aller sur la case départ adverse lorsqu'il n'y a plus de Héros adverses afin d'attaquer la prison et le cœur adverse.
- **CASE PRISON** : Les 3 Héros de niveau 1 de chaque joueur y sont placés au début. Ils doivent remplir leur condition de libération pour entrer sur le Terrain.
- **MAIN** : Les cartes que le joueur possède. Le contenu de la main de l'adversaire reste caché.
- **PIOCHE** : Constituée des cartes non utilisées au début de la partie, la pioche est également utilisée pour remplir la boutique, qui doit contenir 5 cartes à tout moment.

- **BOUTIQUE** : Composée de 5 cartes. Les cartes en boutique sont achetées avec des pièces. Une carte achetée est tout de suite mise en main puis remplacée en boutique.
- **CIMETIÈRE** : Lieu où les cartes usées, K.O. ou vendues sont placées. Les cartes du cimetière ne peuvent plus être utilisées.
- **BANQUE** : Chaque joueur commence avec 100 pièces. Les pièces sont gagnées via le dé de la chance, les statistiques de chance des Héros, la vente de cartes, ou en mettant K.O. un Héros adverse. Elles sont dépensées principalement pour acheter des cartes en boutique.

DÉ DE LA CHANCE : Chaque joueur le lance au début de son tour. Il reçoit 5 pièces multipliées par le chiffre obtenu. Le dé est aussi utilisé dans certaines règles spéciales.

FEUILLES DE STATS : Facultatifs, elles permettent de suivre les statistiques des Héros et les PV des Cœurs, aidant à suivre le cours du jeu.

BILLETS ET PIÈCES : Utilisés pour acheter des cartes et effectuer des actions selon les règles du jeu.

III - MISE EN PLACE

Mise en place de la prison - Choix du terrain - Fin de la mise en place

MISE EN PLACE DE LA PRISON

Chaque joueur doit préparer son deck de 40 cartes et placer 3 Héros de Niveau 1 dans la case Prison sur son terrain. Lisez attentivement les conditions de libération et les pouvoirs des Héros pour ne pas manquer des règles spéciales avant même le début de la partie.

CHOIX DU TERRAIN

Chaque joueur sélectionne 3 cartes Terrain et mélange ses cartes avec celles de l'adversaire. Le joueur le plus jeune pioche une carte parmi celles mélangées. Le terrain pioché sera celui utilisé pour la partie. Ensuite, les cartes sont restituées à leur propriétaire, et le joueur dont le terrain n'a pas été pioché commence la partie.

FIN DE LA MISE EN PLACE

Chaque joueur mélange le reste de son deck et dévoile les 5 premières cartes. Ces cartes sont placées en boutique, face visible, tandis que le reste du deck constitue la pioche, face cachée. Chaque joueur dépose ensuite 100 pièces dans sa banque.

La partie peut alors commencer.

IV - DEROULEMENT DE LA PARTIE

Ordre du tour - Actions possibles - Résolution des actions -

Conditions de fin de tour

ORDRE DU TOUR

Le joueur qui n'a pas obtenu l'un de ses terrains lors du choix du terrain commence la partie. Une fois son tour terminé, c'est au tour du joueur adverse. Un tour est considéré comme terminé lorsque les deux joueurs ont fini de jouer.

Après la fin du premier tour, le second tour commence, suivi du troisième, et ainsi de suite, jusqu'à la conclusion de la partie.

ACTIONS POSSIBLES

Voici toutes les actions qu'un joueur peut effectuer durant son tour, dans l'ordre chronologique. Ces actions ne sont pas obligatoires et ne peuvent pas toujours être réalisées à chaque tour :

1 - PIOCHER UNE CARTE

2 - LANCER LE DE DE LA CHANCE

3 - EFFECTUER DES ACHATS ET DES VENTES DE CARTES (autant que possible)

4 - ATTACHER UNE CARTE A UN HEROS depuis la main (1 carte par type et par tour)

5 - UTILISER UNE CARTE CHAPITRE OU UN POUVOIR D'UN EQUIPEMENT OU D'UN HEROS (présent sur le Terrain, sauf règles spéciales)

6 - LIBERER UN HEROS (et tourner la carte concernée de 90°)

7 - DEPLACER ET/OU ATTAQUER AVEC UN HEROS présent sur le Terrain

RESOLUTION DES ACTIONS

1 - PIOCHER UNE CARTE

Le joueur pioche la carte située au-dessus de sa pioche, face cachée, et l'ajoute à sa main.

2 - LANCER LE DE DE LA CHANCE

Le joueur lance le dé de la chance et reçoit 5 pièces multipliées par le chiffre obtenu. Ce lancer ne peut être effectué qu'une seule fois par tour, sauf indication contraire due à une règle spéciale.

3 - EFFECTUER DES ACHATS ET DES VENTES DE CARTES (autant que possible)

Le joueur peut acheter autant de cartes qu'il le souhaite en boutique en utilisant les pièces disponibles dans sa banque pour payer le prix affiché. Il peut également revendre des cartes de sa main pour la moitié de leur prix, arrondi à l'unité supérieure. Les cartes revendues sont envoyées au Cimetière.

4 - ATTACHER UNE CARTE A UN HEROS (1 carte par type et par tour)

Le joueur peut attacher depuis sa main une carte Attaque et/ou une carte Équipement à ses Héros une seule fois par tour.

5 - UTILISER UNE CARTE CHAPITRE OU UN POUVOIR D'UN EQUIPEMENT OU D'UN HEROS (présent sur le Terrain, sauf règles spéciales)

Le joueur peut utiliser une carte Chapitre pour effectuer l'action décrite, puis l'envoyer au Cimetière. Il peut également activer un Pouvoir d'Équipement attaché à un Héros, ou le Pouvoir d'un Héros déjà libéré, en suivant les instructions de la carte. Le joueur peut utiliser autant de cartes Chapitre qu'il le souhaite, et utiliser autant de Pouvoir que voulu durant son tour.

6 - LIBERER UN HEROS (et tourner la carte concernée de 90°)

Lorsqu'un joueur respecte les conditions de libération d'un Héros, celui-ci est libéré. Pour le signaler, le joueur doit tourner la carte de 90° et la montrer à son adversaire. Le Héros libéré n'a pas besoin d'être déployé immédiatement sur le Terrain, laissant au joueur la possibilité de choisir le moment opportun pour l'engager dans le jeu.

7 - DEPLACER ET/OU ATTAQUER AVEC UN HEROS présent sur le Terrain

Lorsqu'un Héros est placé sur le Terrain, il commence dans la case Départ. Le Héros peut se déplacer d'un nombre de cases égal à sa statistique de vitesse, en respectant les éventuelles règles spéciales. Avant d'attaquer, il est crucial de prendre en compte la classe du Héros et la carte d'Attaque qui lui est attachée. Après une attaque, le joueur peut choisir de poursuivre le déplacement du Héros.

CONDITIONS DE FIN DE TOUR

Le tour d'un joueur est considéré comme terminé lorsque toutes les actions réalisables durant celui-ci ont été effectuées.

La dernière action possible dans chaque tour est toujours le déplacement et l'attaque du Héros présent sur le Terrain. Une fois cette action réalisée, le joueur ne peut plus effectuer d'autres actions et doit passer son tour à l'adversaire.

V - ELEMENTS IMPORTANTS

Details des cartes - Les éléments - Classe des Héros - Règles sur les attachements des cartes - Evolutions - Combat

DETAILS DES CARTES

Voici les éléments qui peuvent composer une carte :

- Nom de la carte : Correspond au nom de la carte
- Numéro de set : Correspond au numéro de la carte dans son set
- Rareté : Correspond à la rareté de la carte (du moins rare au plus rare : Bronze, Argent, Or, Platine, Crystal)
- Type de cartes : T, H, E, A, ou C qui correspond respectivement au type de cartes Terrain, Héros, Equipement, Attaque ou Chapitre.
- Prix : Correspond au prix d'achat d'une carte qui sert aussi de base de calcul pour sa revente (une carte est toujours revendue pour la moitié de son prix)
- Élément : Élément de la carte parmi les 21 éléments qui permet de déterminer des forces ou des faiblesses par rapport à d'autres éléments.
- Classe : Classe du Héros ou de l'Equipement parmi les 5 classes et qui permet au Héros une manière spéciale de combattre.
- Niveau : Niveau de la carte qui permet d'utiliser ou d'attacher les cartes dans un ordre précis.

- Spécialité ou Pouvoir : Action ou avantage possible en activant le pouvoir ou la spécialité de la carte.
- Condition de libération : Condition à respecter afin de libérer un Héros pour le faire entrer sur le terrain.
- Histoire : Histoire racontant le rôle de la carte dans Hisment.

Eléments exclusifs aux cartes :

- Terrain :
 - Le Cœur : correspond au montant de PV des joueurs sur un Terrain pioché.
 - Stats boostées ou affaiblies : correspond, pour les stats boostées aux bonus que les Héros ayant le même élément que le Terrain obtiendront, et pour les stats affaiblies, les malus que les Héros ayant une faiblesse par rapport au Terrain obtiendront.
- Héros :
 - PV : correspond aux points de vie du Héros, s'ils tombent à 0, votre Héros doit aller au Cimetière.
 - PM : correspond aux points de magie du Héros, qu'il utilise en lançant une attaque. Chaque Héros récupère 1 PM par tour, qu'il soit sur le Terrain ou non.
 - Attaque : correspond à la base de calcul pour les dégâts qu'inflige un Héros.
 - Défense : correspond à la base de calcul pour l'encaissement des dégâts d'un Héros avant que les dégâts ne soit soustraient aux PV.
 - Vitesse : correspond au nombre de case que peut traverser un Héros durant un tour lorsqu'il est sur le Terrain.
 - Chance : correspond à plusieurs choses dont :
 - Le nombre de pièces obtenues par chaque joueur à chaque début de tour (Stat Chance x 5 pièces)
 - Départage avec le Héros adverse dans certains cas.
 - Question de faveur en fonction de certains pouvoirs et spécialités.
 - Forces : correspond aux éléments dont le Héros à l'avantage
 - Faiblesses : correspond aux éléments dont le Héros à un désavantage.
- Equipement :
 - Type d'Equipement : correspond au type d'équipement entre Armure, Arme et Fétiche
 - Bonus de stats : correspond au bonus de stat octroyé par l'équipement
 - Durée de vie : correspond à la durée durant laquelle l'équipement peut être porté avant d'être mis au cimetière.
- Attaque :
 - Type d'Attaque : correspond au type d'attaque entre Offensive, Spéciale et de Soutien.
 - Dégâts : correspond aux dégâts de base qu'inflige l'attaque.

- Coût en PM : correspond au nombre de PM dont le Héros nécessite pour lancer cette attaque. Une fois l'attaque lancée, le Héros se voit perdre ce nombre de PM.
- Epuisement : correspond au nombre d'utilisation possible de l'attaque avant d'être envoyée au cimetière.
- Héros Signature et Pouvoir Signature : correspond au Héros dont l'attaque est originaire. Lorsqu'une attaque est assignée à son Héros Signature, le Pouvoir utilisable est alors le Pouvoir Signature.

LES ELEMENTS

TABLEAU DES FORCES ET FAIBLESSES

		Défenseurs																					
		AIR	FEU	TERRE	EAU	GLACE	PLANTE	FOUDRE	SABLE	METAL	POISON	MAGIE	GUERRE	ANIMAL	ESPRIT	FORCE	TECHNO	VIE	MORT	TENEbres	LUMIERE	DIAMANT	
Att	AIR	+1					+1		+1														
	FEU					+1	+1			+1													
	TERRE	+1	+1						+1														
	EAU		+1						+1	+1													
	GLACE	+1			+1															+1			
	PLANTE			+1	+1																		+1
	FOUDRE				+1												+1				+1		
	SABLE		+1			+1		+1															
	METAL			+1		+1							+1										
	POISON						+1			+1								+1					
	MAGIE										+1					+1				+1			
	GUERRE											+1		+1		+1							
	ANIMAL												+1	+1		+1	+1						+1
	ESPRIT												+1	+1				+1					
	FORCE			+1								+1				+1							
	TECHNO										+1	+1		+1									
	VIE																+1		+1	+1			
	MORT								+1							+1		+1					
	TENEbres											+1				+1							+1
	LUMIERE							+1					+1								+1		
	DIAMANT																						

REGLES

Avantage d'élément : Lorsque l'élément d'un Héros a l'avantage sur celui de l'adversaire, il obtient un bonus de +1 en Attaque pour chaque avantage élémentaire.

- Exemple : Feu bat Glace, Eau bat Métal.

Calcul des dégâts : Si un Héros possède plusieurs éléments, chaque élément qui a l'avantage donne un bonus cumulatif de +1

- Exemple : Un Héros Feu et Eau attaque un Héros Glace et Métal :
 - Feu bat Glace : +1

- Feu et Eau battent Métal : +2
- Total : +3 en Attaque.

Faiblesses : Les faiblesses inscrites sur les cartes ne modifient pas directement les dégâts, mais permettent de vous rappeler les forces adverses sur votre Héros.
L'élément Diamant ne possède pas de forces ni de faiblesses.

CLASSE DES HEROS

Les différentes classes de héros offrent des styles de combat variés, chacun avec ses forces et faiblesses spécifiques.

COGNEURS

- Portée d'attaque : 1 case autour du Héros (diagonales comprises, sauf règles spéciales).
- Bonus : +2 en Attaque à chaque coup.

ÉPÉISTES

- Portée d'attaque : 2 cases autour du Héros (diagonales comprises, sauf règles spéciales).
- Bonus : +1 en Attaque à chaque coup.

ARCHERS

- Portée d'attaque : Peuvent attaquer peu importe la position de l'adversaire sur le Terrain.
- Malus : -1 en Attaque toutes les 2 cases traversées (diagonales non comprises, sauf règles spéciales).

BOMBARDIERS

- Portée d'attaque : Peuvent attaquer à n'importe quelle distance.
- Malus : -1 en Attaque s'ils sont à 2 cases ou moins de l'adversaire (diagonales comprises, sauf règles spéciales).
- Bonus : +1 en Attaque s'ils sont à 5 cases ou plus de l'adversaire (diagonales comprises, sauf règles spéciales).

SORCIERS

- Portée d'attaque : 4 cases autour du Héros (sauf règles spéciales).

REGLES SUR LES ATTACHEMENTS DES CARTES

Pour attacher des cartes équipement ou attaque à un héros, il faut respecter certaines règles :

NIVEAU DES CARTES

- La première carte (équipement ou attaque) à attacher à un héros doit être de Niveau 1.
- Pour attacher une carte d'un niveau supérieur à un héros, il est obligatoire d'avoir préalablement attaché la carte du niveau inférieur.

EQUIPEMENT

- L'équipement attaché à un héros doit être de la même classe que ce héros. Par exemple, un héros Cogneur ne peut utiliser qu'un équipement destiné aux Cogneurs.
- Il existe 3 types d'Équipement : les Armures, les Armes et les Fétiches. On ne peut pas rattacher une carte Équipement du même type et du même niveau à un même Héros. Par exemple, si un Héros possède une Arme Niv 1, vous ne pourrez lui attacher qu'une Arme Niv 2 ou alors une Armure ou un Fétiche de Niveau 1.

ATTAQUE

- L'attaque attachée à un héros doit avoir le même élément que celui du héros.
- Si un héros possède deux éléments, il est alors possible de lui attacher des attaques qui appartiennent à l'un ou l'autre de ces éléments. Par exemple, un héros avec l'élément feu et terre peut recevoir des attaques de feu ou de terre.

EVOLUTION

L'évolution des Héros permet de les rendre plus puissants, mais elle suit des règles spécifiques à respecter :

EMPLACEMENT AU DEBUT DE LA PARTIE

- Les cartes d'évolution (par exemple, Niveau 2 et plus) doivent obligatoirement être présentes dans votre pioche ou votre boutique au début de la partie.

MOMENT DE L'EVOLUTION

- Un héros peut évoluer même s'il n'est pas encore libéré, mais il est crucial de bien vérifier les conditions de libération des versions de base et évoluées avant de procéder à cette évolution car certaines cartes évoluées nécessitent que des actions spécifiques aient été effectuées avec la carte de niveau inférieur.

CONDITIONS DE LIBERATION

- Si la mention "cumulable avec la condition de libération de Héros Niv inférieure" est indiquée, cela signifie que même si vous avez déjà rempli les conditions de libération avec la version inférieure, vous devez les répéter avec la version évoluée.

IRREVERSIBILITE DE L'EVOLUTION

- Une fois qu'un héros a évolué, il est impossible de le faire revenir à son niveau inférieur, sauf si des règles spéciales le permettent.

COMBAT

En phase de combat (lorsque 2 Héros adversaires sont présents sur le Terrain), les Héros sont obligés de s'affronter avant de toucher la prison ou le cœur adverse, pour cela, il est important de comprendre chaque étape :

DEPLACEMENT

- Vitesse du Héros : Chaque Héros se déplace d'un nombre de cases égal à sa valeur de Vitesse (diagonales non comprises, sauf règles spéciales).
- Modification du déplacement : Certains pouvoirs, spécialités ou terrains peuvent influencer le nombre de cases parcourues.
- Post-attaque : Il est possible de se déplacer après avoir attaqué.

RETOUR EN PRISON

- Si vous décidez de faire revenir un Héros en prison, vous devez réussir à le ramener à sa case départ.
- Vous ne pouvez pas faire revenir un Héros en prison si vous n'avez pas d'autres Héros libérés. Un autre Héros doit obligatoirement prendre sa place sur le Terrain.
- Un Héros entrant à la suite d'un retour en prison peut se déplacer mais ne peut pas attaquer durant son premier tour.

ATTAQUE

- Condition d'attaque : Un Héros ne peut attaquer que si une carte attaque lui est attachée. La portée dépend de la classe du Héros. Il doit aussi avoir suffisamment de PM pour exécuter une attaque.

CALCUL DES DEGATS

EXPLICATION :

Une fois une attaque offensive lancée, il faut calculer les dégâts qui seront infligés. Le calcul des dégâts suit une série d'étapes détaillées pour assurer le cours du jeu:

1. Attaque du Héros
2. +/- Bonus ou Malus du Terrain
3. +/- Bonus ou Malus d'Équipement
4. +/- Bonus ou Malus de Pouvoir ou de Spécialité
5. + Bonus de forces élémentaires
6. +/- Bonus ou Malus de classe
7. + Bonus d'Attaque de la carte utilisée

= Dégâts de l'Attaque du Héros

Ensuite, on déduit la Défense de l'adversaire :

1. - Défense du Héros adverse
2. -/+ Bonus ou Malus de défense du terrain
3. -/+ Bonus ou Malus de défense d'Équipement
4. -/+ Bonus ou Malus de Pouvoir ou de Spécialité

= Dégâts réels

Si les dégâts d'attaque dépassent la défense, on inflige des dégâts aux PV (Points de Vie) de l'adversaire. Si les PV tombent à 0, le Héros est K.O., et les dégâts restants sont infligés au Cœur adverse.

EXEMPLE

Un Héros Feu et Eau Archer attaque un Héros Glace et Métal :

- Attaque du Héros : 7
- Terrain : -2
- Équipement : +3
- Malus de spécialité (les Héros Archer obtiennent un malus de -1 en Attaque) : -1
- Bonus d'élément : +3 (Feu > Glace + Feu > Métal + Eau > Métal)
- Distance (4 cases) : -2
- Dégâts de la carte Attaque : +3

= 11 dégâts d'attaque

- Défense de l'adversaire : 3
- Terrain : +1
- Équipement : +2
- Malus de défense adverse : - 3 (spécialité du Héros lanceur)

= 3 Défense

Dégâts réels : $11 - 3 = 8$.

L'adversaire ayant 7 PV, il est K.O. et 1 dégât restant est infligé au Cœur adverse.

ELIMINATION

- Lorsqu'un Héros est K.O., l'adversaire récupère des pièces égales au prix du Héros éliminé.

- Les dégâts restants, s'ils sont supérieurs aux PV du Héros, affectent le Cœur adverse.

ATTAQUE DE LA PRISON OU DU COEUR

- Seulement si l'adversaire n'a plus de Héros sur le Terrain, Il est possible d'attaquer d'abord les Héros en Prison, puis le Cœur adverse.
- Pour attaquer ces cibles, le Héros doit se trouver sur la case Départ adverse peu importe sa classe.
- Les Héros en Prison ne bénéficient pas du bonus de leurs équipements.
- Comme sur le Terrain, les dégâts infligés aux Héros en Prison se reportent au Cœur adverse si les PV des Héros sont épuisés.

VI - CONDITIONS DE FIN DE PARTIE ET VICTOIRE

Les différentes fins de partie – Victoire

LES DIFFERENTES FIN DE PARTIE

La partie peut se finir de différentes manières :

LE COEUR D'UN JOUEUR TOMBE A 0 PV

Si le Cœur d'un des deux joueurs n'a plus de points de vie (PV), la partie se termine immédiatement.

PLUS DE HEROS JOUABLES

La partie se termine lorsque les deux joueurs n'ont plus de Héros jouables encore en jeu.

AUCUNE ACTION POSSIBLE

Si aucun des deux joueurs ne peut plus effectuer d'actions (qu'il s'agisse de mouvement, d'attaque ou autre), la partie prend fin.

VICTOIRE

Le joueur victorieux est celui dont le Cœur a le plus de PV restants, peu importe comment la partie s'est terminée.

VII – CONCLUSION

Résumé

RESUME

En résumé, il est conseillé de lire entièrement toutes ces règles avant de commencer à jouer. Les premières parties nécessiteront certainement d'avoir les règles à proximité.

Chaque joueur doit posséder un deck de 40 cartes sans doublon (hormis chapitres) dont obligatoirement 3 cartes Héros Niveau 1 qu'il disposera en prison et 3 cartes Terrain qui seront tirés au sort avec celles de l'adversaire au début de la partie et qui formeront sa première main.

La partie débute quand chaque joueur est en place avec 2 ou 3 cartes en main, 3 en prison, 5 en boutique, 29 en pioche et 100 pièces en banque.

Durant son tour, le joueur doit tout d'abord piocher une carte, lancer le dé de la chance, et il peut ensuite, dans cet ordre, choisir d'acheter ou vendre ses cartes, attacher des cartes à ses Héros, utiliser des pouvoirs, libérer ses héros, attaquer et se déplacer.

Un tour entier est considéré comme terminé lorsque les deux joueurs ont terminé leur tour individuel.

Le but est de venir à bout de tous les Héros adverses dans un premier temps, lors de phases de combat sur le terrain à l'aide de nos Héros et des cartes Equipements, Attaques et Chapitres ; avant de s'attaquer au Cœur adverse et de lui faire perdre tous ses Points de Vie (PV), ou en tous cas un maximum avant de ne plus pouvoir jouer.