



## RESUME DU JEU

*Pack of Heroes* : est un jeu de combat pour 2 joueurs, ou chaque participant contrôle une équipe de Super Héros. Le jeu se situe dans un univers alternatif amusant de comics vintage. Aussi les choses sont colorées, joyeuses et légèrement différentes.

Dans le jeu chaque superhéros est représenté par sa propre carte. Au début de la partie, les joueurs choisissent 5 héros pour composer leurs équipes, parmi les 30 cartes différentes de superhéros du jeu. Ensuite ils s'affrontent, celui qui possède le dernier héros debout, remporte la partie et devient l'équipe officielle de Super Héros officielle de Power City.

Lors d'un tout, vous pouvez soit amener un héros en jeu soit utiliser le Pouvoir d'un héros déjà en jeu. Les pouvoirs sont utilisés en dépensant les *cartes pouvoir* que le joueur détient dans sa main.

Les pouvoirs des héros peuvent faire de nombreuses choses, la plus commune est l'attaque qui occasionnent des blessures aux héros adverses. Mais il y aussi des pouvoirs défensifs, qui bloquent les attaques, ainsi que des pouvoirs qui assomment, des pouvoirs de soins et encore beaucoup d'autre pouvoirs spéciaux.

Il existe de nombreuses combinaisons de pouvoir à découvrir. L'aire de jeu est composé d'un quadrillage de 3X3, les limites du terrain sont indiqués par la Base des joueurs (une pile de pioche, une carte de référence et une zone de défausse).

Pour jouer correctement il vous faudra trouver le bon équilibre entre savoir quand amener un nouveau héros en jeu et comment gérer votre mains de carte pouvoirs afin d'optimiser l'utilisation de vos Pouvoirs. Cela définira une stratégie générale pour votre équipe de héros.

## LE JEU CONTIENT

### 56 CARTES

### 30 CARTES DE HEROS

5 cartes de héros répartis en 6 équipes distinctes:

*Liberty Legends,*

*Safari Squad,*

*Freak Show Five,*

*Knights of the Five Realms,*

*Guild of Ghouls,*

*Data Brigade.*

### 18 cartes de pouvoir

2 ensemble de 9 cartes avec pour chaque ensemble 3 cartes de chaque couleur de pouvoir.

### 6 cartes d'équipe

### 2 cartes de référence

### 25 MARQUEURS DE BLESSURE ROUGE

### 4 MARQUEUR ASSOMER BLEU

### 1 LIVRE DE REGLES

## HERO CARD OVERVIEW

**Name:** Le nom du héros.

**Set team:** La couleur de fond de la carte représente l'équipe d'appartenance du héros (le nom de l'équipe et son logo sont aussi sur le dos de la carte)

**Health:** Le nombre de blessure que peut recevoir le héros avant d'être éliminé.

**Rank:** La couleur du cercle dans lequel est indiqué la santé du héros, indique son rang L'or indique le Chef, L'argent les Guerriers et le bronze indique les faire-valoirs de héros.

**Movement ability:** Cette icône représente comment le héros se déplace.

**Power type:** Ces icônes indiquent d'un seul coup d'oeil le type de pouvoir dont dispose le héros.

**Power name and description:** Ce texte vous indique l'effet de chaque pouvoir.

**Power cost:** Ces icônes indiquent le coût en carte pouvoir à dépenser pour utiliser le pouvoir



## PRESENTATION DES EQUIPES

Il y a 6 équipes dans le jeu, chacune composée de 5 héros, voici une description succincte de chacune d'elle.

### **Liberty Legends**



L'équipe de gentil garçon patriote, Ils sont polyvalents et font un peu tout. Une équipe à conseiller pour les joueurs débutant.

### **Safari Squad**



une équipe d'animaux et de demi animaux, beaucoup de leur pouvoir implique le déplacement. Une équipe à conseiller pour les joueurs débutant.

### **Freak Show Five**



Une équipe constituée de Monstres de Cirque qui ont bien tourné. Ils ont des pouvoirs bizarres et merveilleux. Une équipe à conseiller pour les joueurs intermédiaires.

### **Knights of the Five Realms**



Cette équipe est constitués de personnage ressemblant à des clichés venant de l'héroïque fantasy. Ils ont des attaques fortes et des pouvoir qui agissent sur les cartes pouvoir. Une équipe pour les joueurs intermédiaires.

### **Guild of Ghouls**



Constituée de héros effrayant et terrifiants, cette équipe dispose de pouvoir pour assommer et surprendre. Une équipe pour les joueurs experts.

### **Data Brigade**



Des robots de toutes les Tailles qui sont spécialisés dans l'automatisation et les pouvoirs permanents. Une équipe pour les joueurs experts.

## MISE EN PLACE

### 1. Choisir ses héros

Premièrement les joueurs choisissent aléatoirement qui sera le **premier joueur**  
Ensuite les joueurs se mettent d'accord sur la méthode à utiliser pour choisir les héros de leurs équipes:

**a) Équipe complète:** Les joueurs choisissent simplement une équipe complète composé des cinq cartes comportant le même fond et arborant le même logo au dos  
Ou bien ils peuvent opter pour un choix aléatoire, ils mélangent les 6 cartes équipes et en distribue une au hasard qui indiquera quelle équipe chaque joueur joue.

**Note:** Cette solution est conseillée pour vos premières partie de *pack of heroes*.

**b) Draft:** Les joueurs **choisissent 3 équipes complètes parmi** lesquelles ils prendront leurs héros,  
soit de manières aléatoire.

Soit en choisissant un héros à tour de rôle jusqu'à constituer une équipe composée de 5 membres respectant la règles suivante:

**1 chef, 2 guerriers et 2 faire-valoir**

### 2. Mise en place de son camp (cartes de pouvoir et de référence)

L'espace entre les 2 camps délimiteras la zone de 3x3 cases sur laquelle le jeu sera joué.

Chaque joueur prend son ensemble de 9 cartes pouvoir( les deux ensembles ont un dos différent). Chaque joueurs mélangent ensuite ses 9 cartes et les posent face cachées. Il s'agit de la pile de pioche. A la droite de cette pile ils placent leur carte de référence. Ensuite il place à droite de la carte de référence, et face visible la première carte du paquet de carte pouvoir afin de commencer la pile de défausse.

Ces 3 tas de carte indiquent les 3 colonnes de l'aire de jeu.

Pendant la partie, **tout le monde peut consulter la ou les piles de défausse**. Il est souhaitable de défausser les cartes de façons a ce que les couleurs soient facilement vues par les joueurs.

### 3. Piocher sa main de départ.

Le premier joueur pioche une carte pouvoir et son adversaire en pioche 2. Le contenu de la main d'un joueur est secret, mais le nombre de carte détenue est consultable a tous moment.

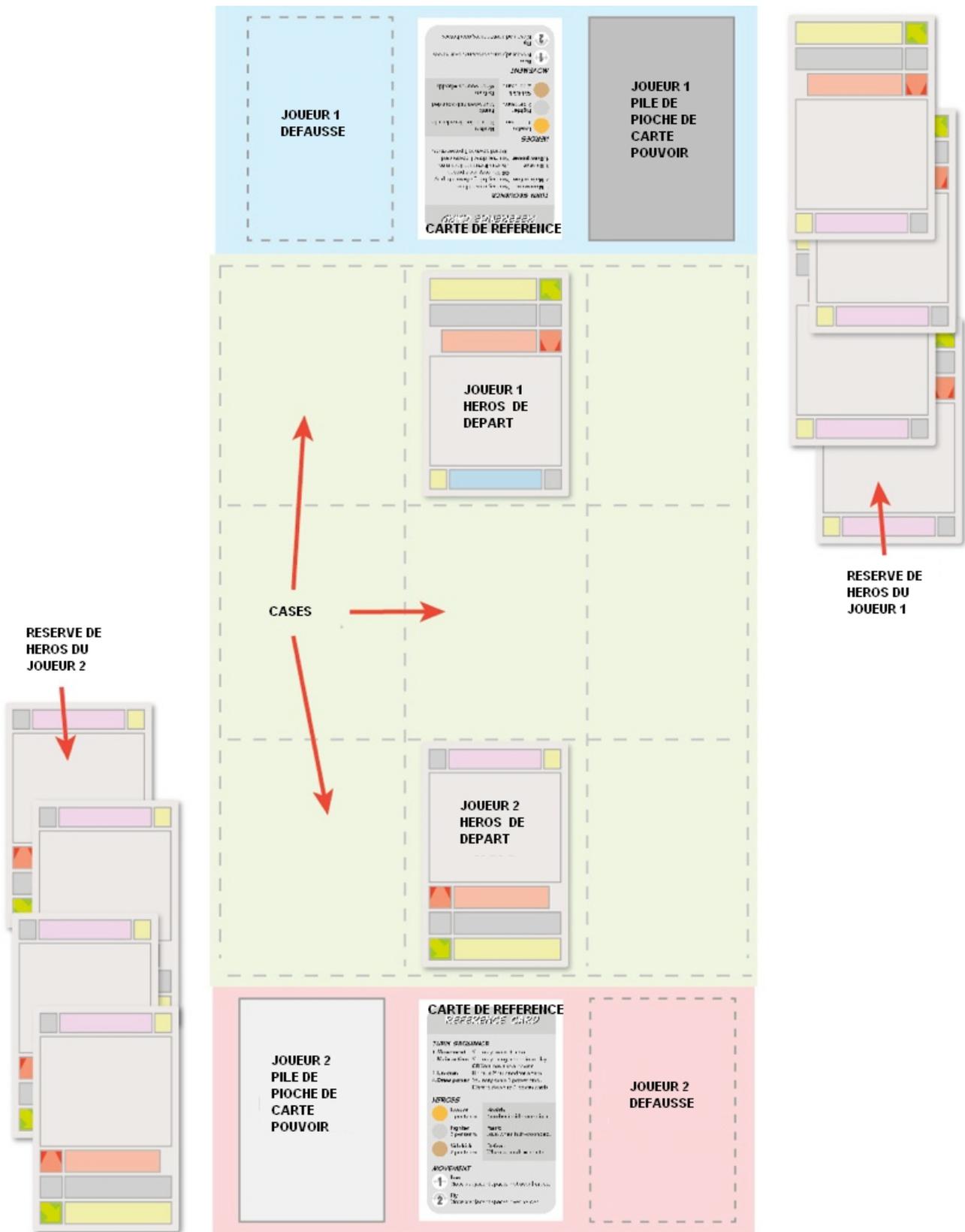
### 4. Placement du héros de départ.

Chaque joueur prend son équipe de héros dans sa main et en sélectionne 1 en secret, les personnages choisis sont ensuite révélés simultanément. Ensuite chaque joueur place leur héros sur la case centrale situé de la ligne la plus proche de son camp comme indiqué sur le diagramme suivant.

**Note:** si les héros choisis possèdent des pouvoirs qui s'activent des leurs arrivés en jeu, il ne sont pas activés.

une fois en jeu l'appartenance des héros est indiquée par leur orientation ( le texte des cartes lisible par son propriétaire) ou bien par l'ajout de protection de carte de différentes couleurs.

Ensuite les joueurs placent leur héros restant face visible sur la table afin de constituer leur réserve.



## DEROULEMENT DU JEU

Le premier joueur commence à jouer, ensuite les joueurs alternent les tours jusqu'à la fin de la partie.

Un tour de jeu est constitué des quatre phases suivantes.

- 1. Déplacement.** Le joueur peut bouger un de ses héros.
- 2. Action.** Le joueur peut soit faire entrer un héros en jeu soit utiliser un pouvoir.
- 3. Réveil.** Le joueur dés-assomme tous les héros qui ont été assommé pour un tour.
- 4. Pioche d'une carte pouvoir.** Le joueur peut piocher une carte pouvoir et réduit sa main à 3 cartes.

## 1. DEPLACEMENT

Au début e votre tour vous pouvez déplacer **un** de vos héros en jeu sauf s'il est assommé. Les capacité de déplacement de vos héros sont indiqués par l'un des 2 icônes.

 **Courir:** Le héros peut se déplacer au maximum du nombre de cases adjacentes indiquées,( mais pas en diagonale), il n'est pas obligatoire de se déplacer tout droit et il peut même revenir sur ses pas.

Il ne peut se déplacer que sur des cases vides, et ne peut pas franchir des cases occupées par un autre personnage.

 **Voler:** Même règles que pour courir mais le héros peut franchir des cases occupées par un autre super-héros. Il doit toutefois s'arrêter sur une case vide.

## 2. ACTION PRINCIPALE

Ensuite vous pouvez effectuer une des actions suivantes (vous pouvez ne rien faire).

### 1. Amener un nouveau héros en jeu.

Choisissez un des héros de votre réserve et placer le sur une case vide de la ligne collée a votre camp. Si les 3 cases de cette ligne sont occupées vous ne pouvez amener un nouveau héros en jeu. Une fois son entrée effectuée, activer le pouvoir d'arrivée en jeu s'il y a lieu (consulter la rubrique pouvoir pour obtenir des informations complémentaires).

### 2. Utiliser un pouvoir.

Choisissez n'importe lequel des pouvoirs d'un des personnages que vous avez en jeu (vous ne pouvez pas utiliser le pouvoir d'un personnage assommé). Défausser des cartes pouvoir, face visible, de votre main afin de payer le coût d'utilisation. Le coût du pouvoir est indiqué par les icônes de couleur rouge , verte ou bleue.

 Ce pouvoir coûte 1 carte de pouvoir rouge pour être utilisé

 Ce pouvoir coûte 1 carte de pouvoir rouge ou verte pour être utilisé

 Ce pouvoir coûte 2 cartes de pouvoir bleues pour être utilisé

une fois le coût payé vous pouvez utiliser le pouvoir, si vous n'avez pas dans votre main les cartes appropriées vous ne pouvez pas utiliser un pouvoir.

### Utiliser un pouvoir d'attaque.

Si vous utiliser avec succès un pouvoir d'attaque placer autant de **marqueurs blessures** que le nombre de dégâts que vous avez occasionné.

**Éliminer un Héros:** Si le héros attaqué possède un nombre de marqueur blessure égal ou supérieur à sa santé, il est éliminé, retirer le héros de la partie.

**Affaiblir un Héros:** Quand une attaque conduit un héros à posséder autant ou plus de marqueur blessures que la moitié de ses points de santé ( arrondissez au supérieur) il est affaibli, cela veut dire qu'il est assommé, placer un marqueur assommer sur ce héros, il ne pourra ni se déplacer ni utiliser ses pouvoirs pendant un tour entier.

*Exemple : si un héros avec 7 point de santé a déjà 2 blessures et qu'il subit 2 nouveaux dommages, cela fait un total de 4 blessures, le Héros est désormais affaibli.*

Si un héros est soigné et qu'il subit de nouveau des blessures il peut de nouveau être affaibli.

**Attention:** Si lors de la phase Action vous n'avez pas de héros en jeu vous **devez** utiliser votre action pour en amener un en jeu. Si vous ne pouvez pas le faire parce que la ligne la plus proche de votre camp a ses trois emplacements occupée, Votre camp a été capturé et vous avez perdu la partie ( ceci arrive très rarement)

### 3. REVEIL

Si un ou plusieurs de vos héros possèdent un marqueur ASSOMMER depuis un tour complet retirez les marqueurs ASSOMMER.

### 4. PIOCHE D'UNE CARTE POUVOIR

Vous pouvez piochez la première carte pouvoir du paquet et l'ajouter à votre main. Si a ce moment du jeu( et seulement à ce moment) vous avez plus de **3 cartes en main**, vous devez défausser autant de carte que nécessaire pour revenir a 3 cartes. Souvenez vous que seule la nature des cartes que vous possédez est secrète, pas leur nombre.

Il n'est pas obligatoires de piocher une carte.

Si vous n'avez plus de cartes pouvoir à piocher, Mélanger la pile de défausse et créer un nouveau paquet

## POUVOIR

Les pouvoirs de chaque super-héros sont indiqués sur les cartes. Il y a différentes sortes de pouvoir, chacune avec son propre symbole, Voici la description de ces types de pouvoir.

### Pouvoir activé lors de l'arrivée d'un héros en jeu:



#### Pouvoir d'arrivée

Ces pouvoirs se déclenche dès que le héros entre en jeu et ne coûte aucune carte de pouvoir. Faites juste ce qui est écrit sur la carte.

### Pouvoir activé lors de votre tour:



#### Attaque de Mêlée

Cette attaque ne touche qu'un ennemi adjacent( mais pas en diagonale), l'ennemi reçoit le nombre de marqueur blessure indiqué dans le symbole.



#### Attaque de zone

Cette attaque touche **tous** les ennemis situés sur les 4 cases adjacentes ( pas en diagonale) au héros. Chaque attaque est traitée séparément et chaque ennemi touché reçoit le nombre de marqueur blessure indiqué dans le symbole



#### Attaque à distance

cette attaque peut touché un ennemi situé n'importe où sur le terrain de jeu. l'ennemi reçoit le nombre de marqueur blessure indiqué dans le symbole.



#### Pouvoir assommant

ces pouvoir assomme un ennemi pour un tour complet, cela signifie que le héros passe une phase action complète sans pouvoir se déplacer ou utiliser un pouvoir.

Indiquer cet état en plaçant un marqueur assommer sur le héros assommé. Lisez le pouvoir pour les informations complémentaires. Il est possible de soigner un Héros assommé.

### Pouvoir de soin



Vous soignez un Héros en lui retirant un ou plusieurs marqueurs blessures, lisez le pouvoir pour les détails complémentaires. Un personnage assommé peut être soigné mais il reste assommé, même s'il n'est plus affaibli.

### Pouvoir activé lorsque le héros est en jeu:

#### Pouvoir constant



ces pouvoirs peuvent être utilisés dès que le Héros entre en jeu et peuvent être utilisé tous les tours.

Chaque pouvoir constant est différent, lisez le texte et appliquez le.

A moins que le contraire soit indiqué ces pouvoir ne coûte aucune carte pouvoir pour être activé.

Ces pouvoirs peuvent être utilisé **n'importe quand** lors de votre tour, même avant votre déplacement, mais pas après que vous ayez pioché votre carte pouvoir. Si vous avez en jeu plusieurs Héros avec des pouvoirs constants, vous pouvez les jouer n'importe quand et dans n'importe quel ordre, toutefois chaque pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois par tour.

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser un pouvoir de ce type.

Un héros peut utilisé un pouvoir constant lors du tour de son arrivée en jeu.

Un personnage assommé ne peut pas utiliser de pouvoir constant.

### Pouvoir activé lors du tour adverse:

Après que votre adversaire vous attaque, vous pouvez choisir d'activer un pouvoir de défense, toutefois vous devez être en mesure de payer son coût.

#### Défense



Le texte de la carte indique comment utiliser le pouvoir.

Parfois le héros peut défendre un héros adjacent, parfois n'importe quel héros. Si vous utilisez un pouvoir de défense, l'attaque de votre ennemi n'inflige que **la moitié des dégâts prévu arrondi à l'inférieur**, ainsi une attaque occasionnant 3 dommages ne fera qu'une blessure et une attaque infligeant 1 dégât ne fera pas de blessure.

If you use a defend power, your enemy's attack will only do **half damage, rounded down**. Il peut arriver qu'un adversaire soit capable d'attaquer plusieurs fois lors de son tour, avec une attaque de zone ou un pouvoir spécial. Vous pouvez défendre certaine ou toutes les attaques séparément.

Un héros **ne peut pas** se défendre lui même.

## FIN DE LA PARTIE

Aussitôt qu'un joueur élimine le dernier héros adverse en jeu, il remporte la partie. En de rares occasions un joueur peut perdre la partie parce que son adversaire capture son camp, l'empêchant d'amener un héros en jeu, car les 3 case de la ligne la plus proche de son camp sont occupés par un héros, et qu'il n'a plus de héros en jeu.

Si vous le souhaitez inversez vos équipe de héros et faites une revanche.

### ASTUCES STRATEGIQUES

- Ne vous dépêchez pas de rentrer vos héros en jeu, il est parfois utile d'attendre le bon moment pour les jouer, de plus certain héros sont beaucoup plus efficace s'il peuvent bouger.
- La gestion de vos cartes pouvoir est importante essayer de planifié un ou 2 tour avec les cartes ont vous disposer.
- Ne pensez pas qu'il faille utiliser une carte pouvoir par tour
- Garder un œil sur la défausse de votre adversaire, cela pourra vous donner une idée des pouvoir qu'il peut utiliser..
- Regardez avec attention quel héros adverse représente le plus gros danger, parfois un faire valoir peut vous ennuyer considérablement.



- Quand vous utilisez le Draft pour créer votre équipe , assurez vous d'avoir des coups de pouvoir