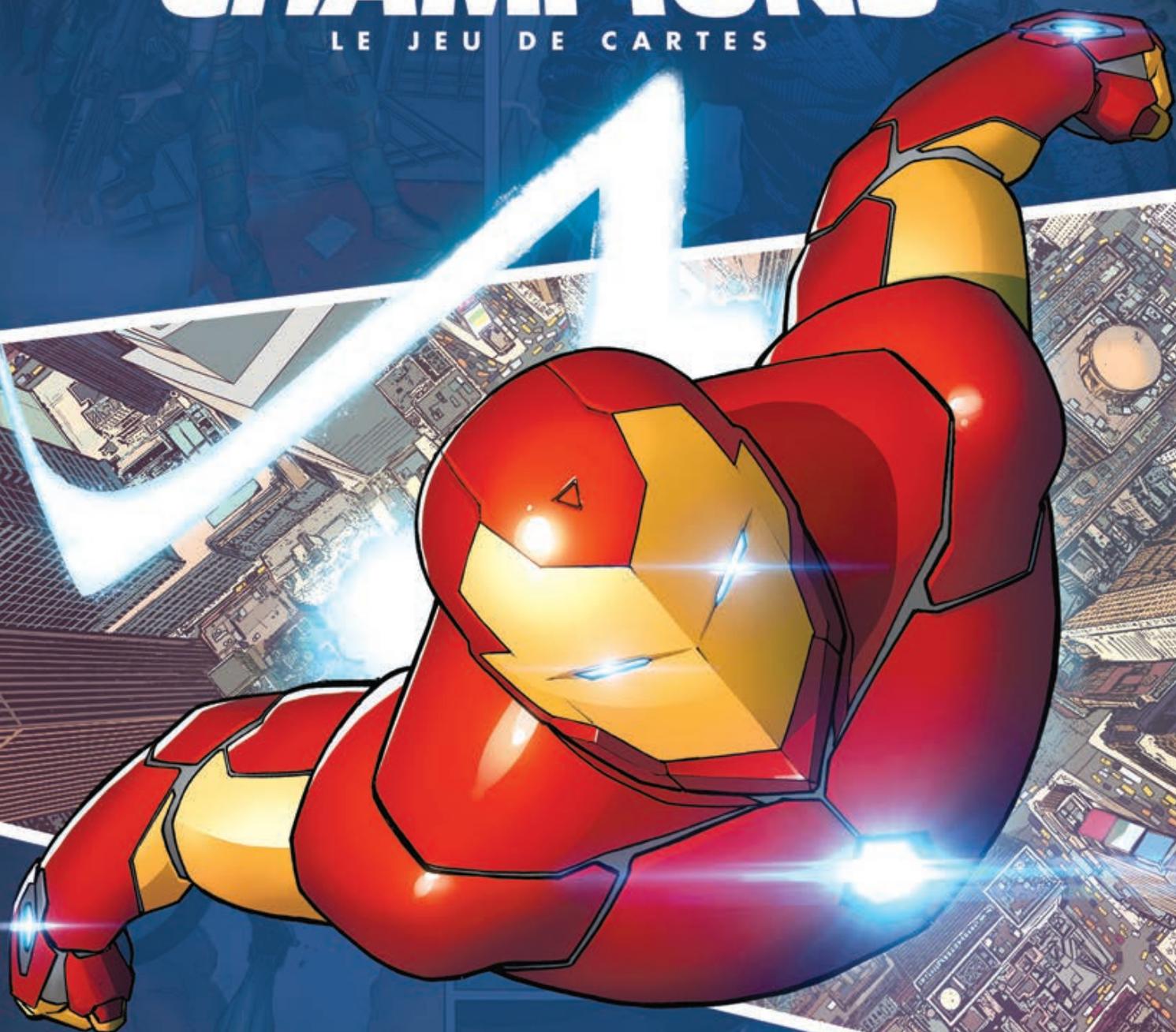


MARVEL

CHAMPIONS

LE JEU DE CARTES



LIVRET
D'APPRENTISSAGE

MARVEL

CHAMPIONS

LE JEU DE CARTES

« Un appel de détresse, une allée sombre, je sors mon costume... Ça me fait mal de le dire, mais je crois que je commence à aimer cette vie. » – William Foster, Goliath

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

MARVEL CHAMPIONS : LE JEU DE CARTES est un jeu de cartes coopératif pour un à quatre joueurs. Chaque joueur se met dans la peau d'un héros Marvel en incarnant à la fois ce personnage et son alter ego.

Au cours de la partie, les joueurs agissent de concert pour vaincre un méchant (contrôlé par le jeu) qui essaye de mettre à exécution un plan machiavélique.

UTILISER CE LIVRET

Ce Livret d'Apprentissage est conçu comme une introduction à **MARVEL CHAMPIONS : LE JEU DE CARTES** pour les nouveaux joueurs. Il devrait être utilisé comme un guide lors de votre première partie afin d'apprendre à jouer. Nous recommandons aux nouveaux joueurs d'apprendre les bases du jeu en lisant ce livret et en utilisant le scénario d'introduction et les decks pré-construits décrits dans la mise en place.

Les règles complètes du jeu se trouvent dans le Guide de Référence qui aborde des sujets plus avancés, comme la terminologie, l'interprétation du texte des cartes, la résolution des conflits de timing et la description détaillée des cartes. Nous recommandons aux nouveaux joueurs de se familiariser avec le jeu en utilisant ce Livret d'Apprentissage et de ne chercher des précisions dans le Guide de Référence qu'au fur et à mesure que les cas se présentent durant la partie.

UN JEU DE CARTES ÉVOLUTIF

MARVEL CHAMPIONS : LE JEU DE CARTES est un Jeu de Cartes Évolutif (JCE) : en plus des cinq héros et des trois scénarios qui peuvent être joués grâce à cette boîte de base, les joueurs pourront personnaliser et améliorer leur expérience de jeu grâce à l'achat d'extensions publiées de manière régulière.

Chaque extension « Paquet Héros » contient le deck de départ d'un nouveau héros qui peut être joué directement, et propose de nouvelles opportunités de personnalisation pour les decks Joueur.

Des méchants supplémentaires et de nouvelles aventures seront proposés dans des paquets de scénario indépendant et des boîtes deluxe narratives.

Contrairement aux jeux de cartes à collectionner, toutes les extensions des JCE ont un contenu fixe sans distribution aléatoire.



MATÉRIEL

Les éléments du jeu sont présentés dans cette section afin que vous puissiez les identifier. La description détaillée des cartes peut être consultée dans le Guide de Référence.



343 CARTES
(199 CARTES JOUEUR, 137 CARTES RENCONTRE, 7 CARTES RÉFÉRENCE)



30 CARTES ÉTAT



62 PIONS DÉGÂT



16 JETONS GÉNÉRIQUES



33 PIONS MENACE



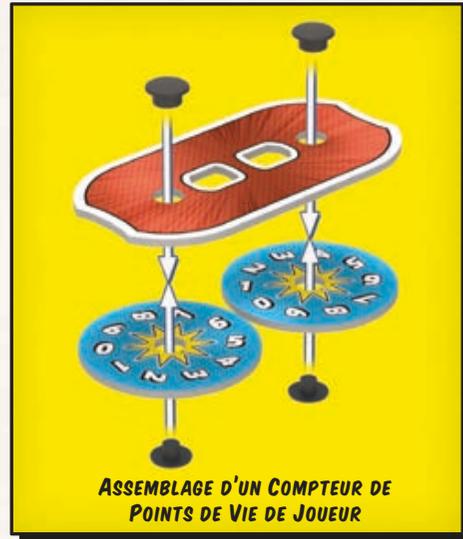
5 PIONS ACCÉLÉRATION



1 PION PREMIER JOUEUR



4 COMPTEURS DE POINTS DE VIE DE JOUEUR



ASSEMBLAGE D'UN COMPTEUR DE POINTS DE VIE DE JOUEUR



1 COMPTEUR DE POINTS DE VIE DU MÉCHANT



ASSEMBLAGE DU COMPTEUR DE POINTS DE VIE DU MÉCHANT

MISE EN PLACE

Pour votre première partie, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre.

Pour apprendre les règles du jeu, il est conseillé de faire une partie à un ou deux joueurs et d'utiliser les héros Spider-Man et Captain Marvel contre le méchant Rhino. Les instructions de mise en place spécifiques à ce scénario sont présentées à chaque étape.

Les decks Spider-Man, Captain Marvel et Rhino ont été préparés à l'avance pour vous permettre de jouer immédiatement. Seules les cartes de ces trois decks sont utilisées pour la partie d'apprentissage.

- 1 Choisir les identités.** Chaque joueur choisit une carte Identité et la place devant lui, face alter ego visible.

SORTEZ LA CARTE IDENTITÉ SPIDER-MAN/PETER PARKER DE SON DECK ET (POUR UNE PARTIE À 2 JOUEURS) SORTEZ LA CARTE IDENTITÉ CAPTAIN MARVEL/CAROL DANVERS DE SON DECK. PLACEZ CHAQUE CARTE SUR SA FACE ALTER EGO.



- 2 Déterminer les points de vie.** Chaque joueur sélectionne sur son compteur de points de vie le nombre de points de vie de départ de son personnage, indiqué en bas de sa carte Identité.

RÉGLEZ LE NOMBRE DE POINTS DE VIE DE SPIDER-MAN SUR 10. RÉGLEZ LE NOMBRE DE POINTS DE VIE DE CAPTAIN MARVEL SUR 12.



POINTS DE VIE 10
Plus Gabriel Frenck - © MARVEL
POINTS DE VIE

COMPTEUR DE POINTS DE VIE DU JOUEUR

- 3 Choisir le premier joueur.** Les joueurs choisissent collectivement un premier joueur et placent le pion Premier Joueur devant ce dernier.



PION PREMIER JOUEUR

- 4 Mettre de côté les obligations.** Pour chaque identité en jeu, mettez de côté sa carte Obligation. Ces cartes sont utilisées plus tard lors de la mise en place.

RETIREZ LA CARTE AVIS D'EXPULSION DU DECK SPIDER-MAN ET METTEZ-LA DE CÔTÉ. RETIREZ LA CARTE URGENCE FAMILIALE DU DECK CAPTAIN MARVEL ET METTEZ-LA DE CÔTÉ.



5 **Mettre de côté les sets de Némésis.** Pour chaque identité en jeu, mettez de côté sa Némésis et les cartes Rencontre de cette Némésis. (Les cartes Némésis ne commencent pas la partie en jeu, mais elles peuvent être mises en jeu par d'autres capacités de carte pendant la partie.)

RETIREZ TOUTES LES CARTES NÉMÉSIS DU DECK SPIDER-MAN ET METTEZ-LES DE CÔTÉ. RETIREZ TOUTES LES CARTES NÉMÉSIS DU DECK CAPTAIN MARVEL ET METTEZ-LES DE CÔTÉ.



LES CARTES D'UN SET DE NÉMÉSIS PARTAGENT UN MÊME RÉFÉRENCIEMENT.

6 **Mélanger les decks des joueurs.** Chaque joueur mélange son deck Joueur et le place à côté de sa carte Identité.

LE DECK SPIDER-MAN EST CONSTITUÉ DES CARTES SPIDER-MAN RESTANTES AINSI QUE DES CARTES JUSTICE (JAUNES) ET DES CARTES BASIQUES (GRISES) DE CE PAQUET DE DÉMARRAGE.

LE DECK CAPTAIN MARVEL EST CONSTITUÉ DES CARTES DE CAPTAIN MARVEL RESTANTES AINSI QUE DES CARTES AGRESSIVITÉ (ROUGES) ET DES CARTES BASIQUES (GRISES) DE CE PAQUET DE DÉMARRAGE.

UNE LISTE DES CARTES EST FOURNIE AU DOS DE LA CARTE TITRE DE CHAQUE DECK. NE MÉLANGEZ PAS CETTE CARTE TITRE DANS VOTRE DECK.



7 **Rassembler les pions, jetons et cartes d'état.** Créez une réserve de pions Dégât, de pions Menace et de jetons génériques que vous placez à portée de main de tous les joueurs. Placez les piles de cartes d'état Sonné, Désorienté et Tenace à côté de cette réserve.

LES CARTES NÉMÉSIS ET OBLIGATION SONT MISES DE CÔTÉ, HORS JEU.



EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR UN SEUL JOUEUR APRÈS AVOIR RÉSOULU L'ÉTAPE SIX. TOURNEZ LA PAGE POUR METTRE EN PLACE LA ZONE DE JEU DU MÉCHANT.

8

Choisir un méchant. Choisissez un méchant et mettez en jeu son deck Méchant ainsi que son deck Manigance Principale au centre de la zone de jeu.

RHINO SERA LE MÉCHANT. RHINO (I) ET RHINO (II) CONSTITUERONT LE DECK MÉCHANT. EMPILEZ CES DEUX CARTES DANS L'ORDRE DE LEURS NUMÉROS, DE TELLE SORTE QUE RHINO (I) SOIT AU-DESSUS ET RHINO (II) EN DESSOUS.

LE DECK MANIGANCE PRINCIPALE EST CONSTITUÉ D'UNE SEULE CARTE POUR CE SCÉNARIO : L'EFFRACTION ! METTEZ CETTE CARTE EN JEU, FACE 1A VISIBLE.



EMPILEZ RHINO (I) SUR RHINO (II).

9

Déterminer les points de vie du méchant. Sélectionnez sur le compteur de points de vie du méchant un nombre de points de vie égal à celui indiqué en bas de sa carte Méchant multiplié par le nombre de joueurs, comme le précise le symbole « par joueur » (♠) sur la carte.



COMPTEUR DE POINTS DE VIE DU MÉCHANT

POINTS DE VIE 14
© MARVEL © 2017
POINTS DE VIE

RHINO (I) DISPOSE DE 14 POINTS DE VIE PAR JOUEUR. DANS UNE PARTIE À UN JOUEUR, SÉLECTIONNEZ LE NOMBRE 14 SUR LE COMPTEUR. DANS UNE PARTIE À 2 JOUEURS, SÉLECTIONNEZ LE NOMBRE 28.

10

Résoudre la mise en place de la carte Manigance. Résolez toutes les instructions « Mise en place » sur la carte Manigance Principale.

LISEZ LE TEXTE D'INTRODUCTION DE LA FACE 1A DE L'EFFRACTION ! ET RETOURNEZ-LA POUR PASSER AU STADE 1B.

**11**

Créer et mélanger le deck Rencontre. Mélangez dans le deck Rencontre du méchant les cartes Obligation mises de côté pendant la quatrième étape.

DECK RENCONTRE DE RHINO :
TOUTES LES CARTES RHINO,
TOUTES LES CARTES RENCONTRE
STANDARD ET TOUTES LES
CARTES ALERTE À LA BOMBE.



SI SPIDER-MAN EST UTILISÉ, MÉLANGEZ L'OBLIGATION AVIS D'EXPULSION DANS LE DECK RENCONTRE. SI CAPTAIN MARVEL EST UTILISÉE, MÉLANGEZ L'OBLIGATION URGENCE FAMILIALE DANS LE DECK RENCONTRE. LES CARTES NÉMÉSIS SONT CONSERVÉES DE CÔTÉ JUSQU'À CE QU'UNE CARTE RENCONTRE Y FASSE RÉFÉRENCE.



12

Piocher des cartes. Chaque joueur pioche un nombre de cartes de son deck Joueur égal à sa taille de main, indiquée dans le coin en bas à gauche de sa carte Identité.

PETER PARKER PIOCHE 6 CARTES. CAROL DANVERS PIOCHE 6 CARTES.



13

Résoudre les mulligans. Chaque joueur peut défausser n'importe quel nombre de cartes de sa main et piocher des cartes jusqu'à atteindre sa taille de main. (Pour le moment, ne remélangez pas dans leurs decks les cartes ainsi défaussées.)



LE MULLIGAN OFFRE AUX JOUEURS L'OPPORTUNITÉ D'AMÉLIORER LEURS MAINS DE DÉPART. SI UN JOUEUR EST SATISFAIT DES CARTES DANS SA MAIN, IL A INTÉRÊT À LES CONSERVER. S'IL N'AIME PAS CERTAINES CARTES, IL PEUT LES DÉFAUSSER EN FAISANT UN MULLIGAN.

14

Résoudre les capacités de mise en place des personnages. Résolez toutes les instructions « Mise en place » indiquées sur les cartes Identités en jeu.

SPIDER-MAN ET CAPTAIN MARVEL N'ONT PAS D'INSTRUCTIONS DE MISE EN PLACE DE PERSONNAGE.

LA PARTIE PEUT MAINTENANT COMMENCER...

LES CARTES NÉMÉSIS SONT MISES DE CÔTÉ, HORS JEU.



EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR UN SEUL JOUEUR ET LE MÉCHANT EN DÉBUT DE PARTIE.

EXEMPLE DE ZONE DE JEU EN COURS DE PARTIE



CHARGE
ATTACHEMENT



DECK RENCONTRE



7+ L'ÉFRACTION!
ÉVÉNEMENT



CASSER ET EMPORTER
MISGÈSE ABILIS



COMPTEUR DE POINTS DE VIE DU MÉCHANT



+ RHINO
ÉVÉNEMENT



MÉCHANT

ZONE DE JEU DU MÉCHANT



RÉSERVE DE PIONS



ENNEMI ENGAGÉ



+ CAPTAIN MARVEL
ÉVÉNEMENT



+ NICK FURY
ÉVÉNEMENT



COMPTEUR DE POINTS DE VIE DU JOUEUR



CARTE IDENTITÉ



+ MARIA HILL
ÉVÉNEMENT



PILE DE DÉFAUSSE DU JOUEUR



DECK DU JOUEUR



AMÉLIORATIONS



ALLIÉS



+ STATION ALPHA FLIGHT
SOUTIEN



+ LE TRISKELION
SOUTIEN

ZONE DE JEU DU JOUEUR

NOTIONS CLÉS

Cette section introduit un certain nombre de notions fondamentales pour apprendre et jouer une partie.

LA RÈGLE D'OR

Si le texte d'une carte contredit directement les règles décrites dans ce document, le texte de la carte prévaut.

PAR JOUEUR (2)

Le symbole  placé à côté d'une valeur chiffrée multiplie cette valeur par le nombre de joueurs qui ont commencé le scénario.

PERDRE ET GAGNER

Le méchant est représenté par plusieurs cartes Méchant qui possèdent toutes un numéro de stade imprimé en haut à droite.



NUMÉRO DU STADE
DU MÉCHANT

Les joueurs peuvent vaincre un stade du méchant en amenant ses points de vie à zéro, ce qui a pour effet d'avancer la partie au prochain stade. Si les joueurs parviennent à vaincre le stade final du méchant, ils remportent la partie.

Le méchant remporte la partie s'il achève sa manigance ou si tous les joueurs sont éliminés. La manigance est achevée si le méchant accumule la quantité de menace spécifiée sur la dernière carte de son deck Manigance Principal. Un joueur est éliminé si ses points de vie sont réduits à zéro.



POUR ACHÉVER CETTE MANIGANCE, LE MÉCHANT DOIT ACCUMULER 7 MENACES PAR JOUEUR. COMME IL S'AGIT DE LA DERNIÈRE (ET UNIQUE) CARTE DU DECK MANIGANCE DE RHINO, RHINO REMPORTE LA PARTIE SI ELLE EST ACHÉVÉE.

REDRESSÉE ET INCLINÉE

Les cartes entrent en jeu en position redressée (verticalement). Afin d'utiliser certaines capacités ou certains pouvoirs, la carte doit s'incliner de 90 degrés (de sorte qu'elle soit à l'horizontale). Une carte inclinée ne peut pas être à nouveau inclinée tant qu'elle n'a pas d'abord été redressée (verticalement).



REDRESSÉE



INCLINÉE

« DANS L'ORDRE DES JOUEURS »

La locution « dans l'ordre des joueurs » est utilisée pour imposer un ordre aux joueurs afin de résoudre ou accomplir une étape de jeu. Quand il est demandé aux joueurs de faire quelque chose « dans l'ordre des joueurs », le premier joueur agit en premier, suivi par chacun des autres joueurs, un à la fois, dans le sens horaire.



PRÉSENTATION DU JEU

MARVEL CHAMPIONS : LE JEU DE CARTES se déroule en plusieurs rounds. Chaque round consiste en une phase des Joueurs et une phase du Méchant.

Lors de la phase des Joueurs, ces derniers jouent chacun leur tour dans l'ordre des joueurs.

Pendant son tour, un joueur peut jouer des cartes de sa main, attaquer des ennemis, contrer les manigances du méchant et utiliser des cartes Alliés, Soutien et Amélioration qu'il a en jeu.

Une fois que tous les joueurs ont effectué leur tour, la phase des Joueurs prend fin et la phase du Méchant débute.

Au début de la phase du Méchant, de la menace est placée sur la manigance principale. Ensuite, le méchant s'active une fois par joueur, soit en attaquant ce dernier, soit en faisant progresser sa manigance. Puis, des cartes sont révélées depuis le deck Rencontre pour ajouter des sbires, des traîtres, des manigances annexes et des attachements qui renforceront la position du méchant et mettront des bâtons dans les roues des héros.

Une fois la phase du Méchant terminée, le pion Premier Joueur passe au joueur suivant dans le sens horaire et un nouveau round peut commencer.

La partie se poursuit de cette manière jusqu'à ce que les joueurs l'emportent collectivement ou que le méchant soit victorieux.

DÉROULEMENT D'UN ROUND

Cette section décrit chaque étape d'un round, phase après phase. Dans l'ordre :

- 1) La phase des Joueurs
- 2) La phase du Méchant

Les règles de chaque phase sont décrites dans les paragraphes suivants.

PHASE DES JOUEURS

Pendant la phase des Joueurs, chaque joueur effectue son tour dans l'ordre des joueurs.

Après que les joueurs aient chacun effectué un tour, ils piochent des cartes jusqu'à atteindre leurs tailles de main respectives et redressent leurs cartes. Ensuite, vous passez à la phase du Méchant.

TOUR D'UN JOUEUR

Pendant son tour, un joueur peut effectuer n'importe quelle option suivante, dans n'importe quel ordre. Chaque option (à part changer de forme) peut être effectuée autant de fois que ce joueur le souhaite tant qu'il possède les cartes nécessaires et les ressources pour payer les coûts.

Chacune des options présentées ci-dessous est décrite plus en détail dans les pages suivantes.

- **Changer de forme** pour passer de héros à alter ego, ou d'alter ego à héros. **Cette option ne peut être effectuée qu'une fois par tour.**
- **Jouer** de sa main une carte Alliés, Amélioration ou Soutien.
- **Utiliser** la récupération de base de son alter ego (s'il est sous forme d'alter ego) ou l'attaque de base de son héros / le contre de base de son héros (s'il est sous forme de héros).
- **Utiliser** une carte Alliés qu'il contrôle pour attaquer un ennemi ou contrer une manigance.
- **Déclencher** une capacité de carte « **Action** » d'une carte en jeu qu'il contrôle, d'une carte Rencontre en jeu, ou en jouant une carte Événement de sa main affichant un tel déclencheur. Si la capacité d'action est suivie de la locution « de héros » ou « d'alter ego », le joueur doit être sous la forme indiquée pour déclencher la capacité.

Demander à un autre joueur de déclencher une capacité « **Action** » d'une carte en jeu qu'il contrôle ou d'une carte Événement qu'il pourrait avoir en main. L'autre joueur décide s'il déclenche cette capacité ou non. (Un autre joueur peut également proposer de jouer une action pendant le tour d'un joueur actif.)



CHANGER DE FORME

Pour changer de forme de héros à alter ego, ou d'alter ego à héros, le joueur annonce son intention et retourne sa carte Identité sur l'autre face. **Chaque joueur peut changer de forme une fois par round et seulement pendant son propre tour.**

Quand un joueur change de forme, son personnage reste dans le même état (redressé ou incliné). L'ensemble des améliorations, attachements, pions, dégâts et cartes d'état restent sur le personnage.

JOUER UNE CARTE

Pour jouer une carte depuis sa main, un joueur doit effectuer les étapes suivantes :

1. Placer la carte qu'il veut jouer sur la table.
2. Payer le coût de la carte (voir l'encart « Coûts en Ressources »).
3. Si la carte est un allié, une amélioration ou un soutien, elle entre en jeu redressée dans la zone de jeu de ce joueur. Si la carte est un événement, résolvez ses effets et placez-la dans la pile de défausse de son propriétaire.



LIMITE D'ALLIÉS

Chaque joueur peut contrôler jusqu'à trois alliés en même temps.

Un joueur qui contrôle trois alliés peut jouer un autre allié en défaussant immédiatement un de ses alliés déjà en jeu.

UTILISER UN POUVOIR DE BASE

Les pouvoirs de base se trouvent sur la carte Identité du joueur.

La face héros montre le pouvoir de base d'**attaque**, le pouvoir de base de **contre** et le pouvoir de base de **défense** du personnage. La face alter ego montre le pouvoir de base de **recupération** du personnage.

Pour utiliser un pouvoir de base, le personnage doit être sous la forme qui montre ce pouvoir.

Le joueur effectue les étapes suivantes :

1. Déclarer le pouvoir qu'il souhaite utiliser.
2. Payer le coût du pouvoir. Pour cela, il incline le héros ou l'alter ego.
3. Résoudre l'effet du pouvoir, comme indiqué à la page suivante.

COÛTS EN RESSOURCES

Les coûts en ressources sont payés en générant des ressources.

Les ressources peuvent être générées de deux manières. La première est de défausser une carte de sa main pour générer autant de ressources que le nombre d'icônes de ressource sur cette carte. La seconde est d'utiliser une carte avec une capacité « Ressource » qui génère la ressource indiquée par la capacité. Toute ressource générée en excès du coût est perdue après avoir payé le coût.

Le type de ressource que procure une carte est indiqué dans le **coin inférieur gauche**. Les icônes qui s'y trouvent indiquent le nombre et le type de ressource générés par la carte défaussée. Les types de ressource sont :



Une ressource libre peut être utilisée à la place de n'importe quel type de ressource (mental, physique ou énergie).

En général, lorsque vous jouez des cartes de votre main, n'importe quel type de ressource (ou combinaison de types) peut être utilisé pour payer le coût de la carte. Cependant, certaines capacités et des effets de cartes Rencontre peuvent nécessiter un type spécifique de ressource (ou une combinaison de types) à payer.



LE COÛT EN RESSOURCES DE COUP DE PIED EN BALANCIER EST DE 3.

TOM DÉFAUSSE SPIDER-TRACEUR (1 RESSOURCE) ET GÉNIE (2 RESSOURCES) DE SA MAIN POUR PAYER LE COÛT DE 3.



Récupération de Base : Le joueur incline son alter ego et se soigne d'un nombre de points de vie égal à sa valeur REC. Le soin augmente le compteur de points de vie de ce joueur de la valeur indiquée. Un joueur ne peut pas se soigner au-delà de ses points de vie maximums.

LA RÉCUPÉRATION DE BASE UTILISE LA VALEUR DE REC.



Contre de Base : Le joueur incline son héros et retire un nombre de menaces égal à sa valeur CTR d'une manigance de son choix. N'importe quelle manigance peut être contrée, à moins qu'une capacité de carte (l'icône de crise par exemple) ne vous en empêche.

Attaque de Base : Le joueur incline son héros et inflige un nombre de dégâts (voir l'encart « Infliger des Dégâts ») égal à sa valeur ATQ à un ennemi éligible. N'importe quel ennemi (méchant ou sbire) en jeu est éligible, à moins qu'une capacité de carte (le mot-clé Garde par exemple) ne vous en empêche.

Défense de Base : Ce pouvoir peut seulement être utilisé lorsque n'importe quel héros est attaqué par un ennemi. Dans ce cas, un joueur peut incliner son héros pour prévenir un nombre de dégâts égal à sa valeur DEF. Un héros peut se défendre lui-même ou défendre un autre héros. Le héros qui défend subit les dégâts de l'attaque qui excèdent sa valeur DEF (et les reporte sur son compteur de points de vie).



INFLIGER DES DÉGÂTS

Les attaques et de nombreuses capacités de carte infligent des dégâts.

Les dégâts infligés à un sbire ou à un allié sont immédiatement placés sur sa carte en utilisant des pions Dégât. Chaque dégât sur une carte réduit ses points de vie de 1. Si une carte a zéro point de vie restant (ou moins), cette carte est vaincue et placée dans la pile de défausse de son propriétaire.

Les dégâts infligés à un joueur ou à un méchant réduisent immédiatement la valeur de son compteur de points de vie. Si le compteur d'un méchant atteint zéro, le stade actif de ce méchant est vaincu et il passe au stade suivant. Quand le méchant passe au stade suivant, réglez son compteur de points de vie sur la valeur indiquée par le stade nouvellement révélé. Si le stade final du méchant est vaincu, les joueurs remportent la partie.

Si le compteur de points de vie d'un joueur atteint zéro, ce joueur est éliminé de la partie.

UTILISER UN ALLIÉ

Pendant son tour, un joueur peut utiliser n'importe quel nombre d'alliés qu'il contrôle pour attaquer un ennemi ou contrer une manigance.

Pour utiliser un allié, un joueur doit effectuer les étapes suivantes :

1. Incliner l'allié. (S'il était déjà incliné, il ne peut pas être utilisé de cette façon.)
2. Déclarer s'il utilise l'allié pour attaquer un ennemi ou contrer une manigance.
3. Déclarer quel ennemi il attaque ou quelle manigance il contre. N'importe quel ennemi peut être attaqué à moins qu'une capacité de carte ne dise le contraire. N'importe quelle manigance peut-être contrée à moins qu'une capacité de carte ne dise le contraire.
4. Résoudre l'attaque en infligeant à l'ennemi la quantité de dégâts indiquée. Résoudre le contre en retirant de la manigance la quantité de menaces indiquée.
5. Infliger les dégâts consécutifs. Si l'allié qui a attaqué a des icônes de dégât sous son ATQ, infligez-lui le nombre de dégâts indiqués. S'il a contré, et qu'il y a des icônes de dégât sous son CTR, procédez de même.

QUAND DAREDEVIL CONTRE, IL SUBIT 1 POINT DE DÉGÂTS CONSÉCUTIFS.

QUAND DAREDEVIL ATTAQUE, IL SUBIT 1 POINT DE DÉGÂTS CONSÉCUTIFS.



DÉCLENCHER UNE CAPACITÉ D'ACTION

Les capacités d'action sont indiquées par le mot « **Action** » en gras. Un joueur peut déclencher les capacités des cartes en jeu qu'il contrôle, des cartes Événement qu'il joue depuis sa main ou des cartes Rencontre qui possèdent de telles capacités.

Pour déclencher une capacité d'action, un joueur effectue les étapes suivantes :

1. Déclarer quelle capacité d'action il souhaite déclencher.
2. Payer le coût de la capacité, qui précède son effet. Le coût et l'effet sont séparés par une icône de flèche (→). Pour payer un coût, il faut générer des ressources, comme le décrit l'encart « Coût en Ressources » (page 11). Les ressources générées doivent correspondre aux ressources indiquées par le coût de la capacité. Certaines capacités n'ont pas de coût et d'autres réclament des coûts supplémentaires, tels que « inclinez cette carte », qui doivent également être payés.
3. Résoudre l'effet de la capacité d'action.

Une capacité d'action donnée peut-être déclenchée plusieurs fois par tour, tant que son coût peut être payé et que son effet est en mesure de modifier l'état de la partie.

Pour d'autres types de capacités, reportez-vous à l'encart ci-contre.

CAPACITÉS DES HÉROS ET DES ALTER EGO

Si une capacité est suivie des mots « **de héros** » ou « **d'alter ego** », ou si le texte d'une capacité fait référence à une forme spécifique, le joueur doit être sous la forme indiquée pour utiliser ou interagir avec cette capacité.

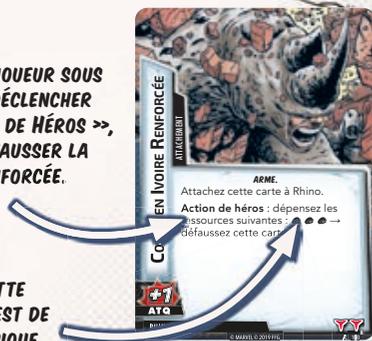
Si une capacité ne spécifie aucune forme, elle peut être utilisée par le joueur quelle que soit la forme de son personnage.

CAPACITÉS D'ACTION SUR DES CARTES RENCONTRE

Certaines cartes Rencontre ont des capacités d'action que les joueurs peuvent utiliser tant que la carte est en jeu. Lors de son tour, un joueur peut payer le coût indiqué sur une carte Rencontre qui possède une telle capacité pour résoudre cette dernière. Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'un joueur peut résoudre une telle capacité tant qu'il peut en payer le coût à chaque fois.

PENDANT SON TOUR, UN JOUEUR SOUS FORME DE HÉROS PEUT DÉCLENCHER CETTE CAPACITÉ « ACTION DE HÉROS », PAYER SON COÛT ET DÉFAUSSER LA CORNE EN IVOIRE RENFORCÉE.

LE COÛT POUR CETTE CAPACITÉ D'ACTION EST DE 3 RESSOURCES PHYSIQUE.



LES AUTRES CAPACITÉS DÉCLENCHÉES

En plus des capacités d'action, qu'un joueur peut déclencher pendant son tour (ou pendant le tour d'un autre joueur, si ce dernier en fait la demande), il existe d'autres types de capacités déclenchées : les capacités d'**Interruption**, de **Réponse** et de **Ressource**.

Ces types de capacités déclenchées peuvent être utilisées de manière optionnelle, à moins que le déclencheur de la capacité (en gras) ne soit suivi du mot « **forcée** ». Chaque exemplaire d'une capacité déclenchée peut être utilisé **une fois** à chaque fois que la situation décrite dans le texte se produit.

Les capacités de « **Ressource** » peuvent être utilisées à chaque fois que le joueur qui contrôle la capacité génère des ressources pour payer un coût. Sauf mention contraire, le joueur qui contrôle la carte avec cette capacité doit être le joueur qui est train de payer le coût.

Les capacités de « **Interruption** » peuvent être utilisées à chaque fois que la condition indiquée (décrite par le texte de la capacité) est censée se produire, immédiatement avant que cette condition ne se produise. Ces capacités préviennent ou remplacent une situation, soit en l'empêchant complètement, soit en la modifiant en autre chose.

Les capacités de « **Réponse** » peuvent être utilisées à chaque fois que la condition indiquée (décrite par le texte de la capacité) est rencontrée, immédiatement après que cette condition s'est produite ou a été résolue.



FIN DU TOUR D'UN JOUEUR

Quand un joueur a accompli tout ce qu'il pouvait ou souhaitait faire pendant son tour, il annonce que son tour est terminé. Le prochain joueur (dans le sens horaire) commence son tour. Après que tous les joueurs ont terminé leur tour, procédez à la résolution de la séquence décrite ci-dessous dans « Fin de la Phase des Joueurs ».

FIN DE LA PHASE DES JOUEURS

Pour terminer la phase des Joueurs, effectuez les étapes suivantes :

1. Dans l'ordre des joueurs, chaque joueur peut défausser n'importe quel nombre de cartes de sa main. S'il a plus de cartes en main que sa taille de main (indiquée en bas de sa carte Identité), il doit se défausser jusqu'à ce qu'il atteigne cette limite.
2. Chaque joueur pioche simultanément des cartes de son deck jusqu'à ce qu'il ait dans sa main un nombre de cartes égal à sa taille de main.
3. Chaque joueur redresse simultanément toutes ses cartes.

Après avoir accompli les étapes ci-dessus, la phase des Joueurs est terminée. Passez à la phase du Méchant.



TAILLE DE MAIN

PHASE DU MÉCHANT

Pendant la phase du Méchant, les ennemis contre-attaquent ! Le méchant s'active, les sbires attaquent et de nouvelles cartes Rencontre entrent en jeu pour mettre les héros face à de nouveaux ennemis et de nouvelles menaces.

Lors de la phase du Méchant, les joueurs résolvent les étapes suivantes. Elles seront détaillées dans les pages suivantes :

1. Placer la menace sur la manigance principale.
2. Activer le méchant une fois par joueur, ainsi que les sbires éligibles.
3. Attribuer une carte Rencontre à chaque joueur.
4. Révéler les cartes Rencontre.
5. Passer le pion Premier Joueur et terminer le round.

LE DECK MANIGANCE PRINCIPALE

Le deck Manigance représente l'objectif principal du méchant. Si un méchant achève le dernier stade du deck Manigance, il remporte la partie. Pour certains méchants, le deck Manigance Principale consiste en un seul stade.

Certaines manigances principales commencent la partie avec de la menace dessus. Le nombre de menaces placées sur la manigance lorsqu'elle entre en jeu (ou commence la partie en jeu) est indiqué en bas de la carte.

Quand une carte ou une règle du jeu demande à un sbire ou au méchant de manigancer, on place sur la manigance principale un nombre de menaces égal à la valeur MNG de cet ennemi.

Chaque manigance principale a un seuil de menace (dans le coin supérieur gauche) qui indique le nombre de menaces qui doivent être placées sur elle avant que le deck Manigance avance. La menace est constamment vérifiée : dès que le nombre de menaces sur une manigance principale est supérieur ou égal au seuil de menace, le deck Manigance passe au stade suivant. (La menace placée sur le stade précédent est retirée et remise dans la réserve de pions.)

Si le stade final du deck Manigance avance, les joueurs perdent immédiatement la partie.

PIONS MENACE



SEUIL DE MENACE



MENACE DE DÉPART

ÉTAPE UN – PLACER LA MENACE

Placez sur la carte Manigance le nombre de menaces indiqué dans le champ d'accélération de la manigance principale. Si des manigances annexes avec une icône d'accélération (voir page 16) sont en jeu, elles modifient le nombre de menaces placées à cette étape.



CHAMP
D'ACCÉLÉRATION

ÉTAPE DEUX – ACTIVATIONS DU MÉCHANT ET DES SBIRES

Le méchant s'active une fois contre chaque joueur, dans l'ordre des joueurs. Après que le méchant a été activé contre un joueur, chaque sbire engagé avec ce joueur s'active également.

Ces activations se résolvent différemment en fonction de la forme du personnage de ce joueur. Si le joueur est sous sa forme d'alter ego, le méchant et les sbires **manigacent**. Si le joueur est sous sa forme de héros, le méchant et les sbires **attaquent**.

Après que le méchant a terminé son activation avec un joueur, il s'active pour le joueur suivant (dans l'ordre des joueurs), et continue jusqu'à ce qu'il ait été activé pour tous les joueurs.

Conseil Stratégique : la forme de votre personnage (héros ou alter ego) a une grande influence sur le comportement du méchant à chaque round. Si vous avez besoin d'empêcher le méchant de manigancer, faites en sorte d'être sous votre forme de héros pour l'affronter. Si vous êtes déjà gravement touché et que vous pensez qu'une attaque pourrait vous être fatale, vous préférerez sans doute rester sous votre forme d'alter ego pour vous reposer et récupérer des points de vie avant de rassembler vos forces. Rappelez-vous d'une chose : sous votre forme d'alter ego, vous ne serez pas disponible pour empêcher le méchant d'accomplir ses plans maléfiques ! Trouver le bon moment pour passer d'une forme à l'autre est une des clés qui vous permettra d'avoir le dessus lors de vos parties de Marvel Champions.

FORME D'ALTER EGO : LES ENNEMIS MANIGACENT

Si le joueur est sous sa forme d'alter ego, le méchant (et chaque sbire engagé avec ce joueur) manigance. Pour résoudre cette activation, effectuez les étapes suivantes :

1. Donner au méchant une carte face cachée du deck Rencontre. C'est la carte de boost du méchant pour cette activation.
2. Retourner face visible la carte de boost. Pour chaque icône de boost en bas à droite de la carte, le méchant gagne +1 MNG pour cette activation.



ICÔNES DE
BOOST



ICÔNE D'ÉTOILE

S'il y a une icône d'étoile dans le champ de boost, l'étoile en elle-même ne procure pas +1 MNG. Cette icône indique que la boîte de texte de la carte a une capacité associée, également marquée par une étoile, qui se résout après que la carte a été retournée face visible.

Défaussez la carte de boost à la fin de cette étape.

3. Placer sur la manigance principale un nombre de menaces égal à la valeur modifiée de la MNG du méchant. (La menace placée sur une manigance est représentée par des pions Menace.)
4. Si un ou plusieurs sbires sont engagés avec le joueur qui résout cette activation, ils vont à présent manigancer, un sbire à la fois. Pour chaque sbire qui manigance, placez sur la manigance principale un nombre de menaces égal à la valeur MNG de ce sbire. (Aucune carte de boost n'est distribuée aux sbires qui manigacent.)

VALEUR DE MNG



FORME DE HÉROS : LES ENNEMIS ATTAQUENT

Si le joueur est sous sa forme de héros, le méchant attaque (ainsi que chaque sbire engagé avec ce joueur). Pour résoudre cette activation, effectuez les étapes suivantes :

1. Donner au méchant une carte face cachée du deck Rencontre.
2. Le joueur attaqué choisit s'il souhaite défendre contre l'attaque. Pour défendre, le joueur doit soit incliner son héros, soit incliner un allié qu'il contrôle.

Si le joueur attaqué ne défend pas, n'importe quel autre joueur peut défendre contre cette attaque en inclinant soit son héros, soit un allié qu'il contrôle.

3. Retourner face visible la carte de boost. Pour chaque icône de boost, en bas à droite de la carte, le méchant gagne +1 ATQ pour cette activation.

S'il y a une icône d'étoile dans le champ de boost, l'étoile en elle-même ne procure pas +1 ATQ. Cette icône indique que la boîte de texte de la carte a une capacité associée, également marquée par une étoile, qui se résout après que la carte a été retournée face visible.

Défaussez la carte de boost à la fin de cette étape.

4. Infliger un nombre de dégâts égal à la valeur modifiée de l'ATQ du méchant, de la façon suivante :
 - ▶ Si un héros défend contre cette attaque, la quantité de dégâts infligée est réduite par la valeur de DEF du héros et les dégâts restants sont infligés à ce héros.
 - ▶ Si un allié défend contre cette attaque, tous les dégâts de cette attaque sont infligés à cet allié.
 - ▶ Si aucun personnage ne défend contre cette attaque, tous les dégâts de cette attaque sont infligés au héros qui résout cette activation.
5. Si un ou plusieurs sbires sont engagés avec le joueur qui résout cette activation, ils attaquent ce joueur, un sbire à la fois. Résolvez l'attaque de chaque sbire en suivant les étapes deux et quatre ci-dessus, en utilisant sa valeur d'ATQ. (Aucune carte de boost n'est distribuée aux sbires qui attaquent.)



ÉTAPE TROIS — ATTRIBUER DES CARTES RENCONTRE

Attribuez une carte du deck Rencontre face cachée à chaque joueur dans l'ordre des joueurs.

ÉTAPE QUATRE — RÉVÉLER LES CARTES RENCONTRE

Toutes les cartes Rencontre attribuées à l'étape précédente sont révélées et résolues, une par une, dans l'ordre des joueurs.

Quand une carte Rencontre est révélée, elle est résolue en fonction de son type, de la façon suivante :

Sbire — Quand un sbire est révélé, il entre en jeu engagé avec le joueur qui a révélé la carte. Placez le sbire à côté de ce joueur pour montrer qu'il est engagé.

Traîtrise — Quand une traîtrise est révélée, résolvez son effet et placez-la dans la pile de défausse Rencontre.

Attachement — Quand un attachement est révélé, il entre en jeu attaché au méchant.

Manigance Annexe — Quand une manigance annexe est révélée du deck Rencontre, elle entre en jeu à côté de la manigance principale.

Les manigances annexes entrent en jeu avec une certaine quantité de menaces sur elles. La menace peut être retirée d'une manigance annexe quand les héros ou les alliés utilisent leur pouvoir de contre de base ou grâce à des capacités de carte. Si une manigance annexe a zéro menace sur elle, elle est déjouée et placée dans la pile de défausse Rencontre.



ICÔNES DE MANIGANCE ANNEXE

Si une manigance annexe a une icône de crise, elle doit être déjouée avant que de la menace puisse être retirée de la manigance principale.

Pour chaque icône d'accélération en jeu, une menace supplémentaire est placée sur la manigance principale pendant la première étape de la phase du Méchant.

Pour chaque manigance annexe en jeu avec une icône d'aléas, une carte Rencontre supplémentaire est attribuée pendant la troisième étape de la phase du Méchant. Les cartes supplémentaires sont attribuées dans l'ordre des joueurs (la première carte supplémentaire va au premier joueur, la seconde au second joueur, etc.).



CRISE



ACCÉLÉRATION



ALÉAS

CAPACITÉS UNE FOIS RÉVÉLÉE

Si une carte Rencontre qui est révélée a une ou plusieurs capacités « **Une fois révélée** », ces capacités se résolvent immédiatement après l'entrée en jeu de la carte. (Dans le cas des cartes Traîtrise, qui n'entrent pas en jeu, les capacités « **Une fois révélée** » se résolvent et la carte est ensuite placée dans la pile de défausse Rencontre.)

CAPACITÉS UNE FOIS VAINCU/DÉJOUÉE

Certains sbires ont une capacité « **Une fois vaincu** ». Cette capacité se déclenche quand les joueurs vainquent le sbire. Certaines manigances annexes ont une capacité « **Une fois déjouée** ». Cette capacité se déclenche quand les joueurs déjouent cette manigance.

FORME D'ALTER EGO ET FORME DE HÉROS

Le plus souvent, la façon dont une carte Rencontre se résout dépend de la forme du joueur qui la révèle. Si une carte Rencontre révélée à une capacité qui précise « **alter ego** » ou « **héros** », résolvez la capacité seulement si le joueur qui révèle la carte est sous la forme indiquée.

MANIGANCES ANNEXES DE NÉMÉSIS

Si une carte indique à un joueur de mettre en jeu une manigance annexe de Némésis, il convient de placer dans la zone de jeu celle qui est associée au joueur qui a pioché cette carte. Mettez également en jeu son sbire Némésis engagé avec ce joueur. Les autres cartes Rencontre associées à cette Némésis sont placées dans la pile de défausse Rencontre.

Chaque héros possède une Némésis avec la manigance annexe et les cartes associées suivantes :

Spider-Man : Le Vautour, Cambriolage de Haut Vol, Les Plans du Vautour, Coup en Piqué (x2)

Captain Marvel : Yon-Rogg, Le Psycho-Magnitron, Manipulateur Kree (x2), La Trahison de Yon-Rogg

Iron Man : Whiplash, Surcharge Imminente, Attaque au Fouet Électrique (x2), Contre-Attaque Électromagnétique

She-Hulk : Titania, Défi Personnel, Génétiquement Amélioré, Fureur de Titania (x2)

Black Panther : Killmonger, Usurper le Trône, Plante en Forme de Cœur, Combat Rituel (x2)

OBLIGATIONS

Pendant la mise en place, chaque joueur mélange dans le deck Rencontre la carte Obligation de son personnage.

Si une obligation est révélée du deck Rencontre, donnez-la immédiatement au joueur qui contrôle le personnage indiqué sur l'obligation. Ce joueur suit les instructions de l'obligation afin de la résoudre.

ÉTAPE CINQ – PASSER LE PION PREMIER JOUEUR ET METTRE FIN AU ROUND

Passer le pion Premier Joueur au joueur suivant dans le sens horaire. Terminez le round, et débutez la phase des Joueurs suivante.

La partie continue de cette manière, en alternant une phase des Joueurs et une phase du Méchant, jusqu'à ce que les joueurs gagnent ou que le méchant remporte la partie.

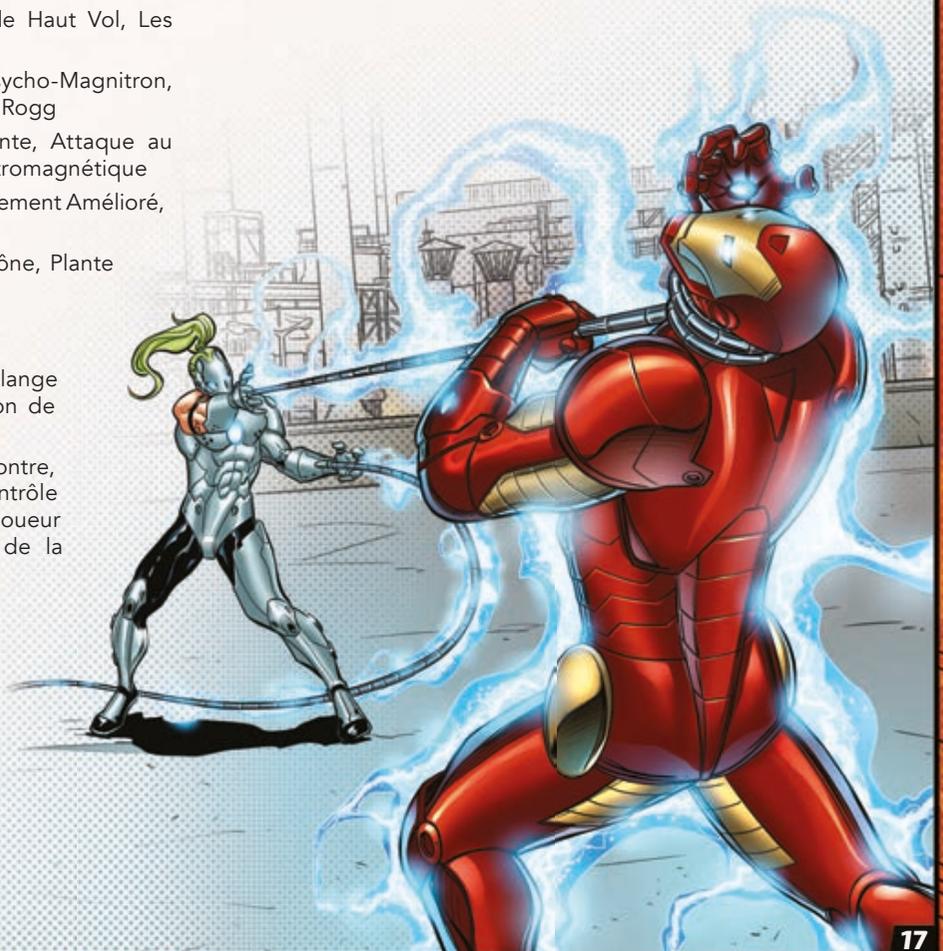
ET ENSUITE ?

Vous connaissez à présent les bases de **MARVEL CHAMPIONS : LE JEU DE CARTES**.

Après avoir joué la partie d'introduction, essayez à nouveau le scénario Rhino avec différents héros et leurs decks de départ pré-construits. Pour consulter la composition de ces decks, reportez-vous à la page 20. Après les avoir testés, vous pourrez construire vos propres decks, en prenant connaissance des règles décrites à la page 22.

Après avoir fait morde la poussière à Rhino plusieurs fois, vous pourrez affronter des adversaires de plus en plus puissants : commencez par Klaw et mesurez-vous plus tard à Ultron. Les listes des rencontres pour ces scénarios sont présentées à la page 23.

À mesure que vous explorez le monde de **MARVEL CHAMPIONS : LE JEU DE CARTES**, vous vous poserez inévitablement de nouvelles questions. N'oubliez pas de vous reporter au Guide de Référence pour y chercher des réponses quand vous en avez besoin.



LES CARTES

Cette section vous propose un bref aperçu des différents types de carte présents dans cette boîte de base.

CARTES IDENTITÉ

La boîte de base contient cinq cartes Identité, avec le héros sur une face et l'alter ego sur l'autre face.



CARTES SPÉCIFIQUES À L'IDENTITÉ

Chaque identité est accompagnée d'un set de cartes spécifiques à cette identité qui sont utilisées dans le deck d'un joueur à chaque fois qu'il joue cette identité.

CARTES OBLIGATION

Chaque identité est également accompagnée d'une carte Obligation qui est mélangée dans le deck Rencontre à chaque fois que cette identité est jouée.



SETS DE NÉMÉSIS

Chaque identité est également accompagnée d'un set de Némésis, mis de côté pendant la mise en place à chaque fois que cette identité est jouée. Pendant la partie, certains effets peuvent faire apparaître la Némésis du héros sur le devant de la scène pour semer la discorde.



CARTES D'AFFINITÉ

Le jeu comporte quatre affinités : Agressivité, Justice, Commandement et Protection. Un joueur peut choisir d'inclure des cartes d'une seule de ces quatre affinités dans son deck.



CARTES BASIQUES

En plus des cartes spécifiques à l'identité et des cartes de l'affinité choisie par le joueur, des cartes basiques peuvent être incluses dans le deck.





CARTES MÉCHANT

La boîte de base contient trois scénarios et chacun d'eux met en scène un méchant différent. Chaque méchant est représenté par un deck numéroté contenant au moins un stade.

CARTES MANIGANCE PRINCIPALE

Chaque méchant est associé à au moins une carte Manigance Principale, qui représente le méfait que le méchant essaye d'accomplir lors de ce scénario.



SETS DE RENCONTRE FIXES

Chaque méchant est également associé à un set de rencontre fixe qui est utilisé comme socle du deck Rencontre à chaque fois que ce scénario est joué.



SET DE RENCONTRE STANDARD ET SET DE RENCONTRE EXPERT

Le set de rencontre Standard est utilisé dans chaque scénario. Ajoutez le set de rencontre Expert à un scénario (en plus du set de rencontre Standard) pour augmenter son niveau de difficulté.



SETS DE RENCONTRE MODULAIRE

La boîte de base contient cinq sets de rencontre modulaires qui peuvent être interchangés au sein des différents scénarios pour varier votre expérience de jeu d'une partie à l'autre.



DECKS DE DÉMARRAGE

Vous trouverez ci-dessous des decks de démarrage pré-construits et une description des personnages afin que les joueurs qui le souhaitent puissent commencer à jouer directement sans se construire un deck personnalisé.

Les decks de démarrage de Miss Hulk et d'Iron Man ne peuvent pas être joués en même temps à partir d'une seule boîte de base, car ils contiennent les mêmes cartes d'affinité Agressivité. Si deux joueurs veulent jouer ces deux héros ensemble, nous recommandons de remplacer les cartes Agressivité dans la liste de Miss Hulk par les cartes Justice de la liste de Spider-Man.

La liste du deck de Captain Marvel qui est présentée ci-après est différente de celle utilisée pendant la partie d'introduction.

BLACK PANTHER / PROTECTION

La force de Black Panther provient de la technologie très avancée du Wakanda. Ce héros peut réduire à néant toute manigance et toute résistance grâce à ses améliorations **Black Panther**, même si toutes les réunir peut se révéler ardu. Avant que T'Challa ne commence son premier tour, il peut utiliser sa capacité *Prévoyance* pour mettre rapidement en jeu une de ses améliorations **Black Panther**. Avec l'aide de Shuri et de La Cité Dorée, il pourra trouver les autres plus tard. Une fois que quelques améliorations **Black Panther** sont en jeu, utilisez Wakanda Éternel ! pour activer leurs capacités « **Spécial** : » dans n'importe quel ordre, en sachant que la dernière amélioration activée de la séquence bénéficiera d'une capacité renforcée.

Associée à l'affinité Protection, la capacité Riposte de Black Panther gagne en efficacité puisqu'elle lui permet de défendre contre les attaques des ennemis et leur infliger des dégâts en réponse. Le Vibranium peut être utilisé pour payer plus facilement le coût élevé de vos deux puissants alliés : Luke Cage et Black Widow, et l'Équipe Médicale fera des merveilles avec le Costume en Vibranium pour maintenir Black Panther en état de combattre.

Cartes de Black Panther : *Connaissance Ancestrale, Dagues Énergétiques, Griffes de Panthère, Shuri, Génie Tactique, La Cité Dorée, Vibranium (x3), Costume en Vibranium, Wakanda Éternel ! (x5)*

Cartes Protection : *Veste Blindée (x2), Black Widow, Contre-Attaque au Poing (x2), Restez Derrière-Moi ! (x2), Inébranlable (x2), Luke Cage, Équipe Médicale (x2), Le Pouvoir de la Protection (x2)*

Cartes Basiques : *Manoir des Avengers, Urgence, Énergie, Premiers Soins, Haymaker, Génie, Mockingbird, Nick Fury, Hélicopteur, Force, Persévérance*

Set de Némésis : *Killmonger, Usurper le Trône, Plante en Forme de Cœur, Combat Rituel (x2)*

Obligation : *Affaires d'État*

IRON MAN / AGRESSIVITÉ

Tony Stark n'a pas de super-pouvoirs à proprement parler, mais il utilise sa super-intelligence pour construire l'armure Mark V, représentée par diverses améliorations **Tech**. Quand vous jouez en tant que Tony Stark, passez quelques tours à piocher des cartes pour améliorer l'armure Mark V, puis retournez votre carte et devenez Iron Man une fois que sa taille de main est plus élevée. Sous la forme d'Iron Man, devenez **Aérien** en utilisant les Bottes-Fusée, et augmentez les capacités de votre armure pour infliger un Coup de Poing Supersonique, surveiller la zone avec votre Casque Mark V et bouter vos ennemis hors des cieux avec vos Gantelets Énergétiques.

Associées à l'affinité Agressivité, les attaques d'Iron Man gagnent en puissance grâce à votre Entraînement au Combat. Effectuez alors plusieurs attaques avec votre Réacteur Arc. Et si Iron Man est cerné par des sbires, vous pouvez compter sur Assaut Implacable, Tigra et War Machine pour vous débarrasser d'eux.

Cartes d'Iron Man : *Réacteur Arc, Armure Mark V, Casque Mark V, Pepper Potts, Gantelets Énergétiques (x2), Rayon Répulsif (x3), Bottes-Fusée (x2), Tour Stark, Coup de Poing Supersonique (x2), War Machine*

Cartes Agressivité : *Poursuivons-Les (x2), Entraînement au Combat (x2), Hulk, Assaut Implacable (x2), Équipe Tactique (x2), Le Pouvoir de l'Agressivité (x2), Tigra, Uppercut (x2)*

Cartes Basiques : *Manoir des Avengers, Urgence, Énergie, Premiers Soins, Haymaker, Génie, Mockingbird, Nick Fury, Hélicopteur, Force, Persévérance*

Set de Némésis : *Whiplash, Surcharge Imminente, Attaque au Fouet Électrique (x2), Contre-Attaque Électromagnétique*

Obligation : *Surmenage*



CAPTAIN MARVEL / COMMANDEMENT

La stratégie de Captain Marvel est principalement de s'envoler et d'utiliser des ressources Énergie. Vol Cosmique lui procure le trait **Aérien**, ce qui lui permet d'augmenter le bonus du pouvoir de défense du Casque de Captain Marvel et d'améliorer la flexibilité d'Empêcher les Conflits. Utilisez les ressources Énergie pour piocher des cartes grâce au Rayon Photonique et à sa capacité Recanaliser, ou stockez des jetons sur Énergie Canalisée pour infliger le maximum de dégâts.

Associé à l'affinité Commandement, votre deck pourra appeler Hawkeye, Maria Hill et Vision pour prêter main forte à Captain Marvel et à Spider-Woman. Ensuite, améliorez les pouvoirs d'attaque et de contre des alliés sous son commandement en utilisant Motivé et Commander en Première Ligne.

Cartes de Captain Marvel : Station Alpha Flight, Casque de Captain Marvel, Vol Cosmique (x2), Empêcher les Conflits (x3), Absorption d'Énergie (x2), Énergie Canalisée (x2), Rayon Photonique (x3), Spider-Woman

Cartes Commandement : Se Préparer (x2), Hawkeye, Motivé (x2), Commander en Première Ligne (x2), Appel de Détresse (x2), Maria Hill, Le Pouvoir du Commandement (x2), Le Triskelion, Vision

Cartes Basiques : Manoir des Avengers, Urgence, Énergie, Premiers Soins, Haymaker, Génie, Mockingbird, Nick Fury, Hélicopteur, Force, Persévérance

Set de Némésis : Yon-Rogg, Le Psycho-Magnitron, Manipulateur Kree (x2), La Trahison de Yon-Rogg

Obligation : Urgence Familiale

SPIDER-MAN / JUSTICE

Les valeurs de pouvoir de Spider-Man font de lui un héros polyvalent, capable de répondre à toutes les crasses que le méchant pourra lui servir. Son pouvoir de défense élevé, Salto Arrière et ses Sens d'Araignée Améliorés le rendent difficile à blesser. Si le méchant vous attaque par surprise, redevenez Peter Parker et utilisez Tante May pour panser ses blessures. Pour le coup de grâce, économisez vos ressources pour exécuter un Coup de Pied en Balancier qui infligera d'énormes dégâts à l'adversaire !

Associé à l'affinité Justice, Spider-Man est même capable de contrôler davantage les actions du méchant. Pour la Justice ! et Équipe de Surveillance empêchent la menace de s'accumuler, tandis que la Salle d'Interrogatoire interagit parfaitement avec le Spider-Traceur. Et quand la situation devient critique, utilisez De Grandes Responsabilités pour gagner du temps.

Cartes de Spider-Man : Tante May, Salto Arrière (x2), Black Cat, Sens d'Araignée Améliorés (x2), Spider-Traceur (x2), Coup de Pied en Balancier (x3), Lance-Toile (x2), Pris dans la Toile (x2)

Cartes Justice : Daredevil, Pour la Justice ! (x2), De Grandes Responsabilités (x2), Instinct Héroïque (x2), Salle d'Interrogatoire (x2), Jessica Jones, Équipe de Surveillance (x2), Le Pouvoir de la Justice (x2)

Cartes Basiques : Manoir des Avengers, Urgence, Énergie, Premiers Soins, Haymaker, Génie, Mockingbird, Nick Fury, Hélicopteur, Force, Persévérance

Set de Némésis : Le Vautour, Cambriolage de Haut Vol, Les Plans du Vautour, Coup en Piqué (x2)

Obligation : Avis d'Expulsion

MISS HULK / AGRESSIVITÉ

Pour jouer avec Miss Hulk vous devez également tirer profit de son autre personnalité, Jennifer Walters. Aucun ennemi n'est en mesure de résister au pouvoir d'attaque élevé de Miss Hulk et vous pouvez utiliser Droite-Gauche et Force Surhumaine pour porter des coups encore plus dévastateurs. Rage Contrôlée vient mettre un plus d'huile sur le feu en vous permettant à la fois de piocher et d'augmenter la force destructive de votre Frappe Gamma. Lorsque les ennemis ne sont pas une menace, redevenez Jennifer Walters pour faire des heures supplémentaires au Département Judiciaire des Surhumains ou enfermer des criminels à l'ancienne avec Pratique de la Loi.

Associées à l'affinité Agressivité, les aptitudes martiales de Miss Hulk sont sublimes par Entraînement au Combat. Hulk fera des ravages avec sa cousine pour faire passer un mauvais quart d'heure au méchant. Pendant que Miss Hulk s'occupe des ennemis, Poursuivons-Les apporte de la flexibilité pour mettre un frein aux ignobles agissements du méchant et Équipe Tactique lui permettra de focaliser sa rage là où vous en aurez le plus besoin.

Cartes de Miss Hulk : Rage Contrôlée (x2), Frappe Gamma, Piétinement (x2), Pratique de la Loi (x2), Droite-Gauche (x3), Personnalité Divisée, Département Judiciaire des Surhumains, Force Surhumaine (x2), Hellcat

Cartes Agressivité : Poursuivons-Les (x2), Entraînement au Combat (x2), Hulk, Assaut Implacable (x2), Équipe Tactique (x2), Le Pouvoir de l'Agressivité (x2), Tigra, Uppercut (x2)

Cartes Basiques : Manoir des Avengers, Urgence, Énergie, Premiers Soins, Haymaker, Génie, Mockingbird, Nick Fury, Hélicopteur, Force, Persévérance

Set de Némésis : Titania, Défi Personnel, Génétiquement Amélioré, Fureur de Titania (x2)

Obligation : Profession Juridique

PERSONNALISATION DE DECK

La boîte de base de **MARVEL CHAMPIONS : LE JEU DE CARTES** est conçue pour offrir une grande rejouabilité. Après avoir joué quelques parties avec les decks de démarrage pré-construits, les joueurs souhaiteront peut-être explorer de nouvelles stratégies en créant leurs propres decks.

POURQUOI CONSTRUIRE UN DECK PERSONNALISÉ ?

Créer un deck personnalisé est un procédé par lequel un joueur peut améliorer et modifier son deck pour y intégrer des stratégies et des idées originales. Cela permet au joueur de découvrir de nouvelles facettes du jeu : à la place de s'adapter à la stratégie d'un deck de démarrage, chaque joueur peut construire des decks qui correspondent à sa façon de jouer. Quand les joueurs construisent des decks originaux, ils ne se contentent pas de prendre part au jeu : ils influencent de manière active la manière dont il est joué.

POUR BIEN COMMENCER

Pour de nombreux joueurs qui n'ont pas fait l'expérience des jeux de cartes à construire, créer son propre deck peut paraître intimidant. Plutôt que de partir de rien, commencez par essayer de modifier les decks de démarrage détaillés sur les deux pages précédentes. Essayez de jouer différents héros en changeant les affinités pour déterminer l'impact des combinaisons des cartes sur votre plaisir de jeu.

Après avoir essayé quelques héros avec différentes affinités, vous trouverez peut-être une combinaison qui vous plaît plus que les autres. En continuant à jouer avec ce deck, vous serez peut-être suffisamment inspiré pour continuer de le personnaliser, conformément à votre style de jeu. À partir de cet instant, vous serez prêt à aborder les règles de personnalisation complètes, décrites dans la section suivante.

RÈGLES DE PERSONNALISATION DES DECKS JOUEUR

Les paragraphes suivants décrivent les règles de personnalisation des decks Joueur de **MARVEL CHAMPIONS : LE JEU DE CARTES**.

- ▶ Un joueur doit choisir exactement une carte Identité (héros/alter ego).
- ▶ Le deck du joueur est composé d'un minimum de 40 cartes et d'un maximum de 50 cartes. La carte Identité n'est pas comptabilisée dans la taille du deck.
- ▶ Le deck du joueur doit inclure chacune des cartes spécifiques à la carte Identité qu'il a choisie. Le nombre d'exemplaires des cartes spécifiques ne peut pas être modifié.
- ▶ Un joueur peut choisir une seule affinité (Justice, Agressivité, Protection ou Commandement) pour personnaliser son deck. Le reste de son deck est constitué de cartes basiques ou de cartes qui appartiennent à cette affinité. Vous ne pouvez pas inclure plus de trois exemplaires (par titre) de chaque carte non-unique dans le deck. Vous ne pouvez pas inclure plus d'un exemplaire (par titre) de chaque carte unique dans le deck.
- ▶ Toutes les « exigences du deck » sur la carte Identité d'un joueur doivent être respectées.

APRÈS LA BOÎTE DE BASE

Après avoir exploré les options de personnalisation de la boîte de base, les extensions « Paquet Héros » vous ouvriront de nouvelles possibilités. Des héros tels que Captain America, Miss Marvel et Thor seront bientôt disponibles et de nombreuses cartes d'affinité et cartes basiques disponibles dans ces extensions pourront être utilisées pour personnaliser n'importe quel deck. Collectionnez-les toutes et construisez le deck ultime pour chacun de vos héros préférés !



SCÉNARIOS DE BASE

Cette section présente en détail les decks de chaque scénario de la boîte de base, et propose des recommandations pour les personnaliser.

RHINO

Deck Méchant : Rhino (I), Rhino (II)

Retirez Rhino (I) et ajoutez Rhino (III) pour le mode expert.

Deck Manigance Principale : L'Effraction !

Set de rencontre Rhino : Costume Blindé de Rhino, Casser et Emporter, Charge (x2), Contrôler la Foule, Corne en Ivoire Renforcée, Difficile à Contenir (x2), Mercenaire d'Hydra (x2), « Je suis Balèze »(x2), L'Homme-Sable, Shocker, Ruée (x3)

Set de rencontre Standard : Avancée (x2), Assaut (x2), Pris par Surprise, Se Ligner, L'Ombre du Passé

Set de rencontre Alerte à la Bombe (modulaire, difficulté 1) :

Alerte à la Bombe, Poseur de Bombe d'Hydra (x2), Explosion, Fausse Alerte (x2)

Le set de rencontre Alerte à la Bombe peut être retiré de ce scénario et/ou ajouté à d'autres scénarios en utilisant les règles de personnalisation de scénarios.

KLAW

Deck Méchant : Klaw (I), Klaw (II)

Retirez Klaw (I) et ajoutez Klaw (III) pour le mode expert.

Deck Manigance Principale : Trafic Clandestin, Rendez-Vous Secret

Set de rencontre Klaw : Garde Blindé (x3), Réseau de Défense, Fabrique d'Arme Clandestine, Convertisseur Sonique, La Vengeance de Klaw (x2), Corps de Son Solidifié, Boom Sonique (x2), Manipulation de Son (x2), Klaw « L'Immortel », Trafiquant d'Armes (x2)

Set de rencontre Standard : Avancée (x2), Assaut (x2), Pris par Surprise, Se Ligner, L'Ombre du Passé

Set de rencontre Maîtres du Mal (modulaire, difficulté 2) :

Maîtres du Chaos (x2), Le Fondateur, L'Homme-Radioactif, Les Maîtres du Mal, Le Requin-Tigre, Le Tourbillon

Le set de rencontre Les Maîtres du Mal peut être retiré de ce scénario et/ou ajouté à d'autres scénarios en utilisant les règles de personnalisation de scénarios.

MODE EXPERT

Le « mode expert » est destiné aux joueurs aguerris qui recherchent un plus grand défi à relever. Pour jouer en mode expert, utilisez les stades du méchant indiqués pour ce mode et ajoutez le set de rencontre Expert à ce scénario.

Set de rencontre Expert : Épuisement, Plan Machiavélique, Sous le Feu

ULTRON

Deck Méchant : Ultron (I), Ultron (II)

Retirez Ultron (I) et ajoutez Ultron (III) pour le mode expert.

Deck Manigance Principale : Le Crimson Cowl, Assaut sur le NORAD, Compte à Rebours pour l'Enfer

Set de Rencontre Ultron : Drone d'Ultron Amélioré (x3), Efficacité d'Androïde (x3), Fabrique de Drones, I.A Invasive, Transmetteur de Programmation, Rage d'Ultron (x2), Séquence de Réparation (x2), Attaque en Essaim (x2), Drones d'Ultron, Exigence d'Ultron, Drones Améliorés (x2)

Set de Rencontre Standard : Avancée (x2), Assaut (x2), Pris par Surprise, Se Ligner, L'Ombre du Passé

Set de Rencontre Civils Attaqués (modulaire, difficulté 3) : Phaseurs de Pulvérisation, Rayon Pulvérisateur (x2), Civils Attaqués, Armure en Vibranium

Le set de rencontre Civils Attaqués peut être retiré de ce scénario et/ou ajouté à d'autres scénarios en utilisant les règles de personnalisation de scénarios.

RÈGLES DE PERSONNALISATION DE SCÉNARIOS

Lorsque vous jouez un scénario pour la première fois, utilisez la liste de deck recommandée.

Un certain nombre de sets de rencontre modulaires ont été conçus pour ajouter de la variété et de l'imprévisibilité à vos parties suivantes. Ces sets peuvent être ajoutés à un scénario (et/ou en être retirés).

Chaque set modulaire est associé à un niveau de difficulté, pour vous donner une idée de son impact sur le scénario. Un set avec un niveau de difficulté plus élevé augmentera généralement la difficulté d'un scénario.

Pour personnaliser vos sets de rencontre avec de meilleurs résultats, retirez le set de rencontre modulaire des listes ci-dessus, et remplacez-le avec un des autres sets de rencontre modulaires. (Pour des parties encore plus haletantes et plus imprévisibles, les joueurs peuvent essayer d'inclure plusieurs sets modulaires, mais cela diluera d'autant le deck Rencontre.)

Lorsqu'ils ajoutent un set modulaire, les joueurs peuvent soit choisir le set, soit en tirer un au sort et le mélanger dans le deck Rencontre sans le regarder.

En plus des sets modulaires présents dans chaque liste ci-dessus (Alerte à la Bombe dans le scénario de Rhino, Maîtres du Mal dans le scénario de Klaw et Civils Attaqués dans le scénario d'Ultron, il existe deux sets de rencontre modulaires supplémentaires dans cette boîte. Vous trouverez leur description ci-dessous :

Set de Rencontre Légions d'Hydra (modulaire, difficulté 4) : Soldat d'Hydra (x3), Légions d'Hydra (x2), Madame Hydra

Set de Rencontre Le Siège de l'Apocalypse (modulaire, difficulté 5) : Améliorations Biomécaniques (x3), MODOK, Le Siège de l'Apocalypse (x2)

CRÉDITS

Conception et développement : Michael Boggs, Nate French et Caleb Grace

Productrice : Molly Glover

Rédaction et relecture : Joshua Yearsley avec Josiah "Duke" Harrist

Responsable des jeux de cartes : Mercedes Opheim

Conception graphique : Chris Beck et Evan Simonet

Responsable de la conception graphique : Christopher Hosch

Illustration de couverture : Michal Ivan

Direction artistique : Andy Christensen et Deborah Garcia

Responsable de la direction artistique : Tony Bradt

Coordination des contrôles de la qualité : Andrew Janeba et Zach Tewalthomas

Coordinatrice des licences : Sherry Anisi

Responsable des licences : Simone Elliott

Responsables de la production : Justin Anger et Jason Glawe

Directeur de la création visuelle : Brian Schomburg

Responsable de projet senior : John Franz-Wichlacz

Responsable de développement produit senior : Chris Gerber

Concepteur exécutif de jeu : Corey Konieczka

Directeur du studio : Andrew Navaro

MARVEL

Approbation des licences : Brian Ng

Un immense merci à tous les artistes de Marvel Comics dont les œuvres incroyables figurent dans ce jeu.

ADAPTATION FRANÇAISE PAR EDGE ENTERTAINMENT

Traduction : Jérémy Fouques et Michael Hatik

Relecture : Dadajef, Jérémy Fouques et Michael Hatik

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

TESTEURS

Carl Anderton, Jacqueline Anderton, Kael Barend, Michael Bernabo, Chase C. Bishop, Tabatha Bradley, Weston Garrett Bradley, Robert Brantseg, Xavier Cabaret, Jim Cartwright, Martin Cazamajor, Mr. Chip, Daniel Lovat Clark, Chris Bizzell Clough, Lachlan « Raith » Conley, Josh Cooper, Chris Dadabo, Joe Dadabo, Tony Dadabo, Vincent, Degrandis, Camille DeMars, Jordan Dixon, Emeric Dwyer, Ansis Endzelis, Emils Endzelis, Tony Fanchi, Andrew Fischer, K.F.B. Fletcher, Ryan Fralich, Jeremy Fredin, Liam Fredin, Nora Fredin, Brian Ganas, Johan Gärderud, Sam Griebel, Nathan Hajek, Aaron Haltom, Cole Hanton, Tim Huckelbery, Mark Jones, Matt Jordan, Bob Juranek, John Juranek, Nathan Karpinski, Doug Keester, Guido Kessels, Paul Klecker, Evangelen Lee, Tobin Lopes, Todd Michlitsch, Matthew « Noodle » Newman, Nikolette, Joe Olson, Amanda Ressler, Romas, Peter Schumacher, Patrick Smalley, Preston Stone, Mike Strunk, Sean Switajewski, Terance Taylor, Mikael Thomas, Jason Wallace, Aaron Wong et Jeremy « Get Scooped » Zwirn

Un grand merci à tous nos bêta testeurs !



© MARVEL. Fantasy Flight Games, le logo de FFG, Living Card Game, LCG et le logo LCG sont © Fantasy Flight Games. Gamegenic et le logo Gamegenic sont TM & © de Gamegenic GmbH. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n' est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

RÉCAPITULATIF

ABRÉVIATIONS

ATQ – Attaque **MNG** – Manigance

CTR – Contre **REC** – Récupération

DEF – Défense

RENFORT

Si un joueur révèle une carte Rencontre ayant le mot-clé Renfort pendant la quatrième étape de la phase du Méchant, il pioche et révèle immédiatement une carte supplémentaire du deck Rencontre après avoir résolu la carte originelle.

CARTES D'ÉTAT

Désorienté – Si un héros ou un allié désorienté essaye de contrer ou d'utiliser une capacité de contre, défaussez la carte Désorienté à la place. Si la tentative de contre est censée incliner le personnage, il doit tout de même s'incliner pour retirer la carte Désorienté.

Si un méchant désorienté est censé manigancer, défaussez la carte Désorienté à la place.

Sonné – Si un héros ou un allié sonné essaye d'attaquer ou d'utiliser une capacité d'attaque, défaussez la carte Sonné à la place. Si la tentative d'attaque est censée incliner le personnage, il doit tout de même s'incliner pour retirer la carte Sonné.

Si un méchant sonné est censé attaquer, défaussez la carte Sonné à la place.

Tenace – Si un personnage avec une carte Tenace est censé subir n'importe quel quantité de dégâts, prévenez tous ces dégâts et défaussez la carte Tenace à la place.

ICÔNES



CE SYMBOLE ASSOCIÉ À UNE VALEUR INDIQUE QU'ELLE DOIT ÊTRE MULTIPLIÉE PAR LE NOMBRE DE JOUEURS.



CETTE ICÔNE DEVANT LE TITRE D'UNE CARTE INDIQUE QUE CETTE CARTE EST UNIQUE.



DANS LE TEXTE D'UNE CAPACITÉ, LA FLÈCHE SÉPARE LE COÛT DE L'EFFET.

ICÔNES DE MANIGANCES ANNEXES (VOIR PAGE 16)



ALÉAS



ACCÉLÉRATION



CRISE

ICÔNES DE RESSOURCE



MENTAL (⚡)



PHYSIQUE (👊)



ÉNERGIE (⚡)



LIBRE (★)