

# Règles HELVETIA Cup

## DeLuxe



Pour remporter la coupe, il n'est pas rare de voir certaines équipes se renforcer. Certains joueurs, venus de territoires lointains, apportent sur le terrain des techniques ancestrales qui donnent du piment au jeu. On les appelle les Héros... Ces mercenaires ne sont hélas pas au service du plus faible, mais du plus offrant!

**Cette boîte est une extension. Elle nécessite la boîte de base d'HELVETIA Cup pour être jouée!**

sion. Lorsqu'il est pétrifié le joueur ne peut ni bouger ni effectuer de geste technique.

CARTE LEGEND SPECIFIQUE MEDUSE: «Les Serpents de la Méduse» Défausser cette carte lorsque la Méduse se fait remplacer pas un autre joueur : chaque joueur adverse présent sur le terrain perd un BOOST (s'il en possède au moins un).

### REGLE HEROS

L'utilisation des HEROS est facultative.

#### LORS D'UN MATCH SIMPLE

Pour rappel, lors d'un match simple, chaque coach doit sélectionner 1 gardien, 4 joueurs et 2 remplaçants (avec un maximum de 1 capitaine par équipe). Cependant si l'on décide de jouer avec les HEROS alors chaque coach pourra avoir «1 capitaine et 1 héros» ou «2 capitaines» dans son contingent de 7 joueurs. Il ne peut y avoir plus d'un capitaine ou un héros présent sur le terrain pour chaque équipe. Le choix des héros se fait sous forme d'un draft. On détermine de manière aléatoire le coach qui choisit en premier un héros. Le second coach choisit ensuite un autre héros par ceux encore disponibles. Les coaches ne sont pas obligés de choisir un héros, dans ce cas ils peuvent avoir deux capitaines dans leur contingent de 7 joueurs.

#### LORS DE COMPETITIONS

Lors des compétitions, les héros sont des mercenaires disponibles pour un match. Leur engagement se fait sous la forme d'une enchère. Après avoir choisi ses trois cartes POWER de son deck, chaque coach à l'opportunité de choisir un héros. On détermine de manière aléatoire le coach qui choisit en premier. Pour engager un héros, il suffit de se défausser d'une ou plusieurs cartes POWER, la somme des niveaux de ces cartes doit être supérieure ou égale à 3. Si le second coach désire engager le même héros il peut défausser l'équivalent de 4 niveaux de ses cartes pouvoirs, le premier coach peut ensuite surenchérir, etc... Si le second coach veut engager un autre héros il doit se défausser de l'équivalent au minimum de 3 niveaux. Chaque coach peut avoir «1 capitaine

## Les Héros!

Les Héros sont des joueurs exceptionnels qui peuvent être inclus dans une équipe standard d'HELVETIA Cup. Ils possèdent en principe des pouvoirs qui leur sont propres. Les deux premiers héros vous sont présentés dans cette boîte DeLuxe.

### LE GENIE

Le génie est un joueur équilibré et plutôt offensif.

POUVOIR DU GENIE: Lorsque le Génie est sur le terrain, vous pouvez lui retirer un BOOST afin de relancer votre D20 lors de n'importe quel jet de ce dé.

CARTE HEROS: «Lampe magique» peut être défaussée pour réaliser 1 des actions suivantes :

- annuler un but adverse
- Ajouter 6 minutes à l'horloge
- Annuler l'effet d'une carte POWER de votre adversaire

### LA MEDUSE

La méduse est une joueuse équilibrée et plutôt défensive.

POUVOIR DE LA MEDUSE: Un joueur qui rate son dribble sur la Méduse est pétrifié (mettre un marqueur sur sa carte joueur) jusqu'au prochain changement de posses-

et 1 héros» ou «2 capitaines» dans son contingent de 7 joueurs. Cependant il ne peut y avoir plus d'un capitaine ou un héros présent simultanément sur le terrain pour chaque équipe. A la fin du match les héros sélectionnés ne restent pas dans le contingent. Les éventuels cartons, blessures, fatigue n'ont pas d'influence pour les prochains matchs.

### REGLES RELATIVES AUX CARTES HEROS

L'utilisation des cartes est facultative. Si vous décidez de jouer sans les cartes alors ignorer les cartes HEROS. Si vous jouez avec un héros vous n'avez pas le droit d'utiliser les cartes LEGEND.

#### LORS D'UN MATCH SIMPLE

Une équipe a droit à 3 cartes (2 POWER et 1 HEROS ou 3 POWER). Le coach tire au sort 5 cartes POWER. Après les avoir consultées, il décide s'il veut choisir la carte HEROS de son héros. Dans ce cas il ne garde que 2 cartes POWER parmi les cinq, sinon il en garde trois. Les cartes POWER sont placées face cachée devant le coach. La carte HEROS est posée face visible.

#### LORS DE COMPETITIONS

Si un héros a été engagé alors la carte HEROS remplace les cartes LEGEND de l'équipe (on ne peut pas jouer avec des cartes LEGEND d'équipe lorsqu'on engage un héros). Les cartes POWER encore disponibles après l'enchère sont placées face cachée devant le coach. La carte HEROS est posée face visible.

# NOUVELLE CARTE

## NOUVELLE CARTE - ITEM

Un nouveau type de cartes s'ajoutent aux cartes POWER, LEGEND et HEROS, il s'agit des cartes ITEM. Une carte ITEM peut être assignée en début de match ou à la mi-temps à un joueur présent sur le terrain. Elle est alors placée juste en dessous de la carte du joueur. Elle reste en jeu tant que le joueur est en jeu sauf indication contraire (autre carte, règle d'équipe, etc.). Une carte ITEM ne peut pas être assignée à un capitaine ou un héros sauf indication contraire. Au maximum une carte ITEM peut être assignée par joueur. A la mi-temps les cartes ITEM peuvent être assignées à un autre joueur. Les cartes ITEM peuvent être acquises de manière traditionnelle par défi ou entraînement. Vous pouvez également essayer de les voler à votre adversaire durant le match grâce à la carte ITEM "Gants de soie". La carte volée rejoint alors votre deck et pourra être utilisée lors de votre prochain match.

Les nouvelles équipes Ogres et Vampires ont à disposition des cartes ITEM. De plus, les trois nouvelles cartes standards, utilisables par toutes les équipes d'Helvetia, sont des cartes ITEM.

Lors de compétition l'utilisation des cartes ITEM est exactement la même que pour les cartes POWER.

## ACQUISITION DES CARTES

Le coach peut acquérir des cartes POWER ou ITEM soit par l'assiduité à l'entraînement, ou alors par la témérité en remplissant certains défis durant les matchs. Si le coach parvient à réaliser le défi ou décide d'utiliser ses séances d'entraînement afin d'obtenir une nouvelle technique, alors il peut ajouter la carte correspondante à son deck de cartes POWER ou ITEM pour le restant de la compétition. Au début des matchs, le coach peut choisir 3 cartes POWER ou ITEM parmi les cartes de son Deck.

- L'ENTRAINEMENT Entre chaque match d'une compétition, un coach dispose de trois séances d'entraînement. Le niveau de la carte indique le nombre de séances d'entraînement nécessaires pour l'acquérir et l'ajouter à son deck.

- LE DEFI Avant le match, un coach peut choisir une carte POWER ou ITEM qui n'appartient pas encore à son deck et tenter de réaliser le défi durant le match. Si le défi est réussi, il obtient la carte et l'ajoute à son deck. Comme les cartes LEGEND, le défi est posé avant de commencer le match, face visible sur la table.

les textes en rouge représentent les défis



Le porteur de l'Elastique peut l'attacher sur un joueur adverse lorsqu'il se trouve dans la même case (poser la carte sur sa carte joueur). L'Elastique empêche ce joueur de shooter. L'Elastique ne peut être volé lorsqu'il est attaché à un joueur. Vous récupérez l'Elastique à la fin du match.

**Exécuter 3 têtes**



Ces gants permettent de tenter de voler un objet à un adversaire qui se trouve dans la même case. Un jet de D20 inférieur ou égal à 10 est nécessaire. Un seul objet peut être volé par match, il rejoint votre deck pour les matchs suivants.

**Finir le match avec deux joueurs avec zéro BOOST**



Permet au joueur d'avoir deux BOOST en plus que son physique de base. Attention si CabelMak est retiré du joueur, le joueur doit se défausser des BOOST qu'il en a trop. Si CabelMak est assigné à un nouveau joueur à la mi-temps, ce dernier gagne deux BOOST supplémentaires.

**Exécuter 3 piquer**

