



DECK-BUILDING GAME
**DARK NIGHTS
METAL**

A S T U C E S

DÉROULEMENT D'UN TOUR

1. Jouez des cartes de votre main. **Rappel : vous devez jouer les cartes Faiblesse de votre main avant de faire le reste de votre tour.**
2. Comptabilisez votre total de Puissance. Vous pouvez acheter des cartes d'un coût égal ou inférieur à votre Puissance du tour. Dès que vous achetez ou gagnez une carte, placez-la dans votre défausse sauf indication contraire. Vous pouvez jouer des cartes de votre main même après avoir réalisé des achats, ou entre plusieurs achats.

FIN DU TOUR

1. Annoncez que vous avez fini votre tour. Votre tour est désormais terminé.
2. Si vous n'avez pas de Super-Héros devant vous, recrutez-en un (voir page 9).
3. Défaussez toutes les cartes qu'il vous reste en main.
4. Appliquez tous les effets « à la fin de votre tour ».
5. Défaussez toutes les cartes que vous avez jouées. Les points de Puissance qui n'ont pas été utilisés sont perdus.
6. Piochez 5 nouvelles cartes.
7. Remplissez chaque emplacement vide de la Réserve par une carte du deck commun.
8. Si la première carte de la pile de Super-Vilains est face cachée, retournez-la et appliquez son effet de **Révélation - Attaque**.
9. Le tour du joueur suivant débute.

Ne mélangez pas votre défausse lorsque vous n'avez plus de cartes dans votre pioche. Attendez de devoir piocher, défausser ou révéler une carte de votre pioche. Mélangez alors votre défausse, qui devient votre nouvelle pioche.

La partie prend fin immédiatement lorsque l'une de ces 2 conditions est remplie :

- C'est la fin du tour durant lequel **Barbatos** a été acheté.
- Vous ne pouvez pas remplir les 5 emplacements de la Réserve.

Un jeu conçu par Matt Hyra

Cryptozoic Entertainment

Développement : Matt Dunn, Ben Stoll et Nathaniel Yamaguchi

Fondateur & Président : John Sepenuk

Fondateurs : Cory Jones & John Nee

Conception graphique : John Vineyard (lead), Shane Smith

VP Marketing : Jamie Kiskis

Chef de Produit Jeux : Dekan Wheeler

édition : Shahriar Fouladi

Testeurs et remerciements : Nina Gorman, Robert Gasio III, Cory Jones, Ben Baker, Hudson Mullar, Adam Kremer et bien d'autres !

Version Française par Don't Panic Games

Président : Cedric Littardi

Direction artistique : Sébastien Rost

Traduction : Nicolas Lion

Maquette : Apolline Cartier

Corrections : Coline Rahimi

Fabrication : SYNERGY - Nicolas Aubry



Tous les personnages et éléments DC sont © & ™ DC Comics. (s21)

© 2021 Cryptozoic Entertainment 25351 Commercentre Dr. Suite 250, Lake Forest, CA 92630

cryptozoic.com



DECK-BUILDING GAME

DARK NIGHTS METAL

LIVRET DE RÈGLES



PRÉSENTATION DU JEU

Dans le jeu **DC Comics Deck-building Dark Nights : Metal**, vous incarnerez Superman™, Batman™, Wonder Woman™ ou d'autres Super-Héros DC Comics dans leur effort pour débarrasser le monde des ténèbres et de la vilénie ! Alors que vous n'êtes armé au début que de vos poings contre vos adversaires, au fur et à mesure du jeu vous ajouterez des cartes plus puissantes à votre deck afin de battre autant de Super-Vilains DC Comics que possible. À la fin de la partie, le joueur qui a obtenu le plus de Points de Victoire par les cartes de son deck remporte la victoire !

CONTENU

202 cartes de jeu

- 36 cartes de base Coup de Poing
- 16 cartes de base Vulnérabilité
- 97 cartes de deck commun
- 16 cartes Surcharge
- 7 cartes Super-Vilain DC Comics
- 30 cartes Faiblesse
- 11 grandes cartes Super-Héros DC Comics
- 1 tuile Batman-Qui-Rit
- 1 livret de règles

MISE EN PLACE

1. SUPER-HÉROS DC COMICS ET DECK DE DÉPART

Tout d'abord, retirez Batman de la pile de grandes cartes Super-Héros et mélangez celles restantes. Chaque joueur reçoit 2 grandes cartes Super-Héros au hasard et en choisit une. Autrement, les joueurs peuvent décider entre eux de jouer chacun leur personnage favori. Placez les grandes cartes inutilisées dans une pile près de l'aire de jeu.

Chaque joueur commence la partie avec une pioche de départ composée de 7 cartes **Coup de Poing** et 3 cartes **Vulnérabilité**. Vous utiliserez les cartes Coup de Poing pour ajouter des cartes plus puissantes à votre paquet afin de l'améliorer au fil de la partie. Les cartes Vulnérabilité représentent les obstacles qui peuvent affaiblir votre Super-Héros.

2. LE DECK COMMUN

La plupart des cartes que vous ajouterez à votre deck au cours de la partie proviennent du deck commun. Retirez toutes les cartes de base, les cartes Surcharge, Faiblesse et Super-Vilain et la carte Batman-Qui-Rit des piles de cartes. Mélangez les cartes restantes et placez-les au centre de l'aire de jeu. Ceci forme le deck commun, composé au total de 97 cartes.

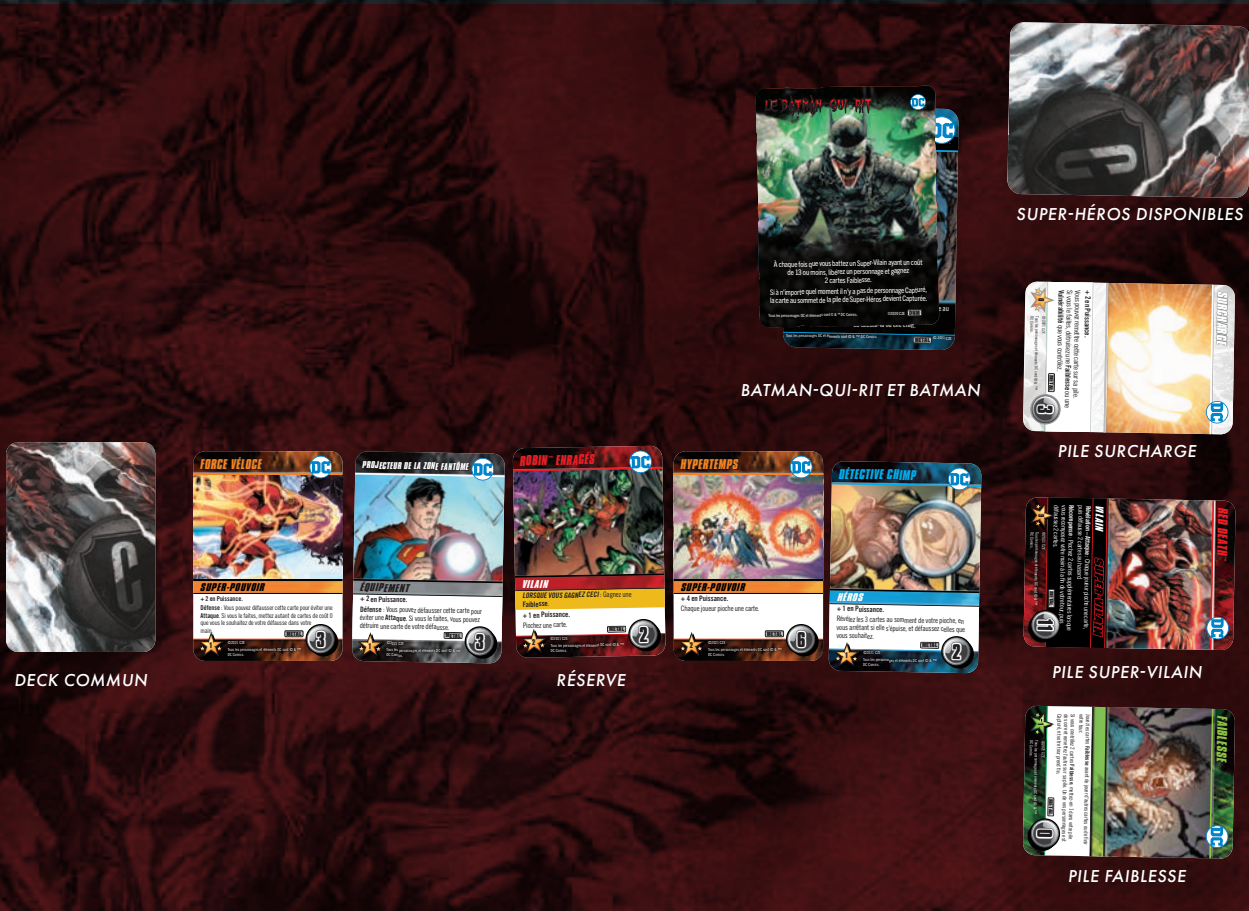
TYPES DE CARTES

Vous pouvez jouer différents types de cartes : les cartes Base, Vilain, Lieu, Héros, Super-Pouvoir et Équipement. Les cartes Surcharge et Faiblesse n'ont pas de type.



3. LA RÉSERVE ET LES PILES DE CARTES

Après avoir mélangé le deck commun, piochez les 5 premières cartes puis placez-les, face visible, dans la zone de la Réserve. Aucun plateau de jeu n'est nécessaire, il suffit de prévoir assez d'espace pour chaque carte. Ensuite, placez les piles de cartes Surcharge et Faiblesse au bout de la Réserve. Laissez un espace entre elles pour la pile de cartes Super-Vilain que vous y placerez ensuite. Vous pouvez les placer perpendiculairement à la Réserve afin que tous les joueurs puissent y accéder. Vous utilisez toujours les 16 cartes Surcharge et les 30 cartes Faiblesse à chaque partie. Les cartes Surcharge et Super-Vilain sont toujours disponibles pour être achetées ou vaincues durant votre tour (tant qu'il reste des cartes dans les piles). Il n'est pas possible d'acheter des cartes Faiblesse ; celles-ci ne peuvent être obtenues que par des effets de carte. Le deck commun et les 3 piles de cartes à l'autre bout ne font pas partie de la Réserve.



DECK COMMUN

RÉSERVE

BATMAN-QUI-RIT ET BATMAN

SUPER-HÉROS DISPONIBLES

PILE SURCHARGE

PILE SUPER-VILAIN

PILE FAIBLESSE

4. LES PILES SUPER-VILAIN ET SUPER-HÉROS DISPONIBLES

Mettez de côté Barbatos et Batman-Qui-Rit. Mélangez les 3 Super-Vilains de coût 11 et placez-les face cachée. Puis mélangez les 3 Super-Vilains de coût 9 et placez-les face cachée par-dessus les Super-Vilains de coût 11 et retournez la carte du dessus. Ceci sera le premier Super-Vilain que vous affronterez.

Il n'y a pas de Super-Vilain de départ dans **Dark Nights : Metal** mais il y en a un final. Placez Barbatos face cachée en dessous de la pile. Le dos de sa carte est bleu pour vous le signaler. Placez la pile de Super-Vilains entre la pile de Surcharge et celle de Faiblesse.

Placez le Batman-Qui-Rit près des piles et la grande carte Batman en dessous de celle-ci (face visible). Mélangez les grandes cartes Super-Héros et placez-les face cachée à côté des autres piles, pas trop près de Batman-Qui-Rit.

Batman débute chaque partie en étant « Capturé », et c'est à vous de le délivrer ! Batman-Qui-Rit menacera les joueurs tout au long de la partie mais ce n'est pas un Super-Vilain que vous pouvez acheter. Le dos de sa tuile est rouge pour vous rappeler le danger qu'il représente. Nous reviendrons sur les Super-Héros Capturés...

DÉROULEMENT DU JEU

Choisissez le premier joueur au hasard. Chaque joueur mélange son deck et pioche 5 cartes. Les tours de jeu se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, vous jouerez des cartes face visible de votre main, de façon que tous les joueurs voient ce que vous jouez. Cela vous permettra de générer de la Puissance (la « monnaie » du jeu) ainsi que d'autres effets.

À chaque tour, vous pouvez acheter des cartes de la Réserve, des cartes Surcharge et/ou vaincre le Super-Vilain du haut de la pile pour améliorer votre deck. Les cartes que vous achetez ou gagnez sont immédiatement placées face visible dans votre défausse, sauf indication contraire (voir Super-Vilains, page 6). Elles seront bientôt remélangées dans votre deck et vous pourrez piocher ces cartes nouvelles et plus puissantes tout en continuant à jouer. Ainsi, acheter des cartes permet de construire un deck plus efficace au fur et à mesure de la partie : c'est le principe d'un jeu de « deck-building », ou de construction de deck.

Vous pouvez acheter une ou plusieurs cartes d'un coût total inférieur ou égal au total de votre Puissance du tour. Par exemple, vos cartes Coup de Poing vous rapportent + 1 en Puissance. Si vous en avez 4 en main et que vous les jouez, votre total de Puissance est alors de 4. Vous pouvez donc acheter 1 carte avec un coût de 2, 3 ou 4, ou même 2 cartes coûtant chacune 2 (si celles-ci sont disponibles évidemment). Si les cartes de la Réserve coûtent trop cher pour ce tour, les cartes Surcharge (tant qu'il y en a) sont disponibles à l'achat de la même manière, et vous pouvez en acheter plusieurs en un seul tour. Vous pouvez mettre fin à votre tour si vous ne pouvez ou ne voulez pas acheter de cartes. Les cartes Vulnérabilité et Faiblesse ne donnent aucune Puissance. Puisqu'elles affaiblissent votre deck, vous devriez vous en débarrasser dès que l'occasion se présente.

JOUEZ VOS CARTES

Lorsque vous jouez une carte, appliquez son effet immédiatement. À tout moment durant votre tour, vous pouvez additionner la Puissance des cartes que vous avez jouées pour acheter ce que vous souhaitez dans la Réserve ou les piles face visible. Vous n'êtes pas obligé de jouer toutes les cartes que vous avez en main avant de pouvoir faire un achat. Vous pouvez continuer à jouer des cartes même après avoir effectué un achat.

EXEMPLE DE SÉQUENCE DE TOUR

Après avoir mélangé votre deck de base, vous piochez une main de 4 Coup de Poing et 1 Vulnérabilité pour votre premier tour. Vous jouez les 4 Coup de Poing, ce qui vous permet d'obtenir un total de 4 en Puissance, et d'acheter une carte Cri de Guerre dans la Réserve. Après l'avoir achetée, vous la placez dans votre défausse. La carte Vulnérabilité ne vous apporte aucune Puissance ni effet additionnel.



FIN DU TOUR

1. Annoncez que vous avez fini votre tour. Votre tour est désormais terminé.
2. Si vous n'avez pas de Super-Héros devant vous, recrutez-en un (voir page 9).
3. Défaussez toutes les cartes qu'il vous reste en main.
4. Appliquez tous les effets « à la fin de votre tour ».
5. Défaussez toutes les cartes que vous avez jouées. Les points de Puissance qui n'ont pas été utilisés sont perdus.
6. Piochez 5 nouvelles cartes.
7. Remplissez chaque emplacement vide de la Réserve par une carte du deck commun.
8. Si la première carte de la pile de Super-Vilains est face cachée, retournez-la et appliquez son effet de **Révélation - Attaque**.
9. Le tour du joueur suivant débute.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsque l'une des 2 conditions suivantes est rencontrée :

- À la fin du tour durant lequel Barbatos a été vaincu.
- Vous ne pouvez pas remplir les 5 emplacements de la Réserve.

Mélangez alors toutes les cartes à effet Permanent que vous avez en jeu, les cartes de votre main, les cartes de votre défausse et les cartes de votre pile de score (voir page 6) avec votre pioche. Puis chaque joueur additionne les Points de Victoire visibles sur les cartes de son deck. Les cartes Faiblesse retirent des PV de votre total. Certaines cartes ont un * dans leur étoile de PV et leur texte inclut des informations supplémentaires relatives au score. Faites attention à cela pour maximiser l'effet de votre deck en fin de partie !

Le joueur avec le plus de PV est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de Super-Vilains dans son deck l'emporte. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur avec le plus de cartes dans son deck qui gagne la partie.



POINTS DE VICTOIRE

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES



CAPACITÉ

PERSONNAGES DC

Votre personnage vous donne une capacité que vous devrez prendre en compte à chaque achat que vous faites. Si votre personnage a un avantage lorsqu'il achète des Héros, achetez beaucoup de Héros ! Attention, si la plupart des personnages que vous rencontrerez seront des Super-Héros, il peut aussi y avoir des grandes cartes Super-Vilain qui comptent comme des personnages pour tout effet impliquant des « personnages » ou des « Super-Héros ». Par exemple, si vous devez compter le nombre de personnages dans votre équipe, incluez vos grandes cartes Super-Vilain (mais pas les Super-Vilains que vous avez vaincus).

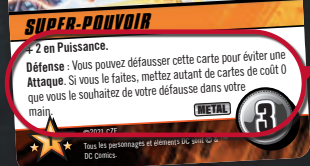
ATTAQUES ET DÉFENSES

Certaines cartes vous permettent d'effectuer une Attaque contre les autres joueurs. Lorsque vous jouez une carte avec une capacité d'Attaque, chaque autre joueur peut jouer une carte avec une capacité de Défense (ou bien une carte Permanent : Défense en jeu) afin d'éviter l'Attaque qui le prend pour cible. Si vous avez déjà une Défense de prête, vous n'êtes pas obligé de l'utiliser pour éviter une Attaque. Un joueur ne peut jouer qu'une seule carte Défense par Attaque. Un joueur qui évite une Attaque de cette manière ne l'annule que pour lui. Utiliser une Défense pour contrer une Attaque ne compte pas comme « jouer » la carte. Celle-ci est défaussée.

Les joueurs qui ne se défendent pas subissent individuellement l'effet de l'Attaque. Si une Attaque impose une interaction entre les joueurs (comme se passer des cartes), l'Attaque ne peut se résoudre envers aucun joueur tant que chacun n'a pas eu la chance de l'éviter. Éviter une Attaque n'annule pas les autres effets de la carte (par exemple + 3 en Puissance), sauf si l'effet prend en compte le nombre de joueurs touchés par l'Attaque. Une carte d'« Attaque » est toute carte comportant l'indication en gras « **Attaque :** » et une carte « de Défense » est toute carte comportant l'indication en gras « **Défense :** » dans son cartouche de texte.



ATTAQUE



DÉFENSE



SUPER-VILAINS

Quand vous avez suffisamment accumulé de Puissance durant votre tour, vous pouvez choisir de vaincre (acheter) le Super-Vilain face visible sur le dessus de la pile. Si vous le faites, prenez la carte de Super-Vilain que vous avez vaincue et placez-la à côté de votre défausse (on appellera ça la pile de score). Contrairement aux autres jeux **DC Comics Deck-building**, dans **Dark Nights : Metal** les Super-Vilains que vous battez ne vont pas dans votre deck. À la fin de la partie, les PV de votre pile de score viennent s'ajouter à votre score final, y compris ceux des Super-Vilains desquels vous avez triomphé. La prochaine carte de la pile de Super-Vilains reste face cachée jusqu'à la fin de votre tour, afin que vous ne puissiez en battre qu'un seul par tour.

Les Super-Vilains ne vont pas dans votre deck, mais vous recevez néanmoins une récompense pour vos efforts héroïques. Consultez le texte de

Récompense de chaque Super-Vilain, ils sont tous différents. Lorsque vous achetez un Super-Vilain, appliquez immédiatement l'effet de Récompense indiqué sur la carte.

Les Super-Vilains ont également un effet de Révélation – Attaque. Chaque fois qu'un Super-Vilain est retiré de la pile, le suivant fait une entrée fracassante après la fin du tour. Attention, le premier Super-Vilain face visible au début de la partie n'applique pas son effet de Révélation – Attaque.

Lorsqu'un Super-Vilain est retourné face visible, il effectue immédiatement sa Révélation – Attaque contre tous les joueurs. Chaque joueur a la possibilité de jouer une Défense pour s'en protéger. L'effet de l'Attaque se déclenche contre les joueurs qui ne se sont pas défendus. La Révélation – Attaque s'applique en dehors des tours des joueurs.

DÉTRUIRE DES CARTES

Certaines cartes ont une capacité qui vous permet de détruire une carte de votre main, de votre deck ou même de la Réserve. Quand vous détruisez une carte, écartez-la de la zone de jeu, et mettez-la dans la pile de cartes détruites. Cette carte est considérée comme étant retirée de la partie. Vous serez souvent amené à choisir quelle carte détruire. Détruire les cartes Vulnérabilité et Faiblesse améliore grandement votre deck ! Les cartes Faiblesse sont les seules qui retournent dans leur pile d'origine lorsqu'elles sont détruites.

GAGNER DES CARTES

Quand une capacité vous fait gagner une carte particulière ou une carte de votre choix, celle-ci est placée directement dans votre défausse sans coût additionnel, sauf indication contraire. Si une capacité vous fait gagner une carte nommée, un type de carte ou une carte avec un coût spécifique et qu'il n'y en a pas, vous ne gagnez pas de carte.

DÉFAUSSER DES CARTES

Lorsqu'une carte vous demande de « défausser » une carte, il s'agit par défaut d'une des cartes de votre main, et cela ne sera pas stipulé sur la carte. Cependant, une carte peut vous demander de défausser une carte d'un autre endroit, comme du dessus de votre pioche ou une carte en jeu. Ces cartes sont également considérées comme « défaussées ».

MÉLANGER VOTRE DECK

Vous ne mélangez pas votre défausse dès que votre pioche est vide. Cependant, si vous devez piocher, défausser ou révéler une carte de votre pioche et que celle-ci est vide, mélangez votre défausse pour former votre nouvelle pioche.

PERMANENT

Certaines cartes du jeu ont le mot clé Permanent. Lorsque vous achetez ou gagnez une carte Permanent, elle va tout d'abord dans votre défausse comme une carte normale. Cependant, lorsque vous la mettez en jeu durant un tour suivant, elle restera en jeu jusqu'à la fin de la partie à moins que vous ne receviez l'instruction de la défausser.

Une carte Permanent en face de vous (que vous contrôlez) est « en jeu », comme toute autre carte que vous jouez pendant votre tour. Vous ne la « jouez » qu'au tour durant lequel elle entre en jeu. Vous ne bénéficiez pas des avantages des cartes de la Réserve ni des cartes contrôlées par vos adversaires, qui ne sont pas « en jeu » pour vous. Les cartes à effet Permanent vous donnent des capacités qui restent actives tant que celles-ci restent en jeu.

Lorsqu'une carte Permanent vous indique de la défausser, cela signifie que vous devez la retirer du jeu et la placer dans votre défausse à n'importe quel moment durant votre tour. Une carte « Permanent » est toute carte comportant l'indication en gras « **Permanent** : » dans son cartouche de texte. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Permanent que vous pouvez avoir en jeu en même temps.

LES CARTES LIEU

Les cartes Lieu ont un effet Permanent qui restera actif tour après tour. Une fois achetée ou gagnée, chaque carte Lieu est placée directement dans votre défausse, comme tout autre type de carte. Cependant, une fois qu'elle est jouée depuis votre main, elle reste face visible, posée devant vous pour le reste de la partie. Les cartes Lieu possèdent généralement un effet de pioche qui se déclenche à chacun de vos tours pour le reste de la partie. Le mot clé Permanent est un rappel que la carte reste active de tour en tour. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Lieu que vous pouvez avoir en jeu en même temps.

Note pour les joueurs vétérans : les cartes Lieu ne comportent plus le bandeau violet incluant le texte de rappel de les garder en jeu. Elles fonctionnent néanmoins exactement comme les cartes Lieu des jeux précédents.

RÉSOLURE DES CAPACITÉS DES CARTES

Si la capacité d'une carte affecte plusieurs joueurs et que l'ordre est important (par exemple, une Attaque qui fait gagner une carte Faiblesse à 3 adversaires alors qu'il ne reste que 2 cartes Faiblesse disponibles), appliquez l'effet de la capacité à chaque joueur dans le sens des aiguilles d'une montre en partant du joueur qui a joué la capacité. Lorsque vous jouez une carte qui déclenche un autre effet, comme la capacité de votre Super-Héros ou celle d'un Lieu que vous contrôlez, résolvez l'effet de la carte jouée avant tout effet secondaire déclenché par une carte en jeu.

POSSESSION ET CONTRÔLE

Vous contrôlez les cartes que vous avez jouées et les cartes en jeu ou en face de vous grâce à un effet Permanent. Vous ne contrôlez pas les cartes que vous avez en main, dans votre pioche ou votre défausse.

Vous possédez les cartes de votre deck, qu'elles soient en jeu, venant d'être jouées, dans votre main, votre pioche ou votre défausse. Vous pouvez posséder et contrôler une carte en même temps.



NOUVELLES RÈGLES POUR DARK NIGHTS : METAL



CARTES FAIBLESSE

Les cartes Faiblesse sont extrêmement dangereuses dans **Dark Nights : Metal**. Elles viennent non seulement réduire l'efficacité de votre deck et votre score, mais elles peuvent aussi provoquer la Capture de votre Super-Héros ! Les cartes Faiblesse ne peuvent pas être achetées depuis leur pile. Elles ne peuvent être obtenues que par l'effet de certaines cartes, particulièrement des Attaques. Elles ont un coût de 0 en ce qui concerne les effets prenant en compte le coût des cartes. Comme indiqué dans leur cartouche de texte, vous devez jouer les cartes Faiblesse avant les autres cartes et avant la fin de votre tour. Les cartes Faiblesse doivent être jouées une par une. Dès que vous contrôlez 2 d'entre elles, votre Héros est Capturé et votre tour prend fin. Donc, si vous commencez votre tour avec 3 cartes Faiblesse en main, les 2 premières mettront fin à votre tour avant que vous puissiez jouer la troisième.

Lorsqu'un de vos Super-Héros est Capturé, appliquez tous les effets déclenchés par la carte Faiblesse qui vient d'être jouées, puis mettez fin à votre tour immédiatement. Placez 1 Faiblesse dans votre pile de score et remettez l'autre sur la pile de Faiblesse. Défaussez le reste de votre main (y compris toute carte Faiblesse supplémentaire !) et toutes les cartes que vous avez jouées à ce tour. Vous ne pouvez acheter, gagner ou jouer aucune autre carte.

Placez votre Super-Héros en dessous de la carte du Batman-Qui-Rit. Si c'était votre seul Super-Héros, vous en recruterez un nouveau durant l'étape 2 de la phase de fin de tour. Si vous avez plus d'1 Super-Héros devant vous lorsque l'un d'entre eux est Capturé, choisissez-en 1 à placer en dessous du Batman-Qui-Rit.

À moins que votre Super-Héros soit Capturé, vous ne pouvez pas finir votre tour tant qu'il vous reste des cartes Faiblesse en main. Elles doivent être jouées. En revanche, si vous avez un effet qui vous permet de piocher une carte puis de défausser une carte, vous pouvez défausser une carte Faiblesse piochée à cause de cet effet. Vous ne pouvez pas garder une Faiblesse en main afin de la défausser par un effet de ce type.

Si une carte Faiblesse est détruite, remplacez-la sur sa pile d'origine. Si la pile de Faiblesse arrive à court de cartes, les effets qui forcent les joueurs à en gagner une ne s'appliquent pas. Certaines cartes vous permettent de gagner une Faiblesse en échange de certains effets supplémentaires (comme la carte Canon Phénix et la grande carte Mister Terrific). S'il n'y en a aucune de disponible, vous ne pouvez pas choisir d'en gagner une, et vous ne pouvez pas bénéficier de ces effets supplémentaires. Un effet « au début du tour » s'applique avant de jouer toute carte, y compris les cartes Faiblesse.



CONTRÔLER PLUSIEURS SUPER-HÉROS

Dans **Dark Nights : Metal**, vous pourriez être suffisamment chanceux pour rassembler une équipe de Super-Héros afin de combattre les forces du mal. Il n'y a pas de limite au nombre de Super-Héros que vous pouvez avoir. Vos Super-Héros ne font partie que de votre équipe, ils n'apportent pas leurs avantages aux autres joueurs. Vous ne les contrôlez pas, et ils ne sont pas considérés lorsque vous devez compter les cartes que vous contrôlez, etc.

Lorsque vous ajoutez un Super-Héros à votre équipe, ses capacités deviennent actives immédiatement mais leurs effets de jeu ne sont pas rétroactifs (par exemple, Flash ne tire pas de carte pour une Défense que vous avez jouée auparavant dans le tour). Un nouveau Super-Héros reconnaît les cartes que vous contrôlez, même s'il ne faisait pas encore partie de l'équipe quand vous avez joué ces cartes. Si vous déclenchez un effet qui affecte plusieurs Super-Héros en même temps, vous décidez de l'ordre dans lequel ceux-ci sont affectés.



CAPTURÉ !

Batman commence chaque partie en dessous du Batman-Qui-Rit. Dans l'histoire de **Dark Nights : Metal**, Batman est capturé assez rapidement et retenu dans le Multivers Noir par une vaste cabale de ses ennemis, ce qui force ses compagnons à tout mettre en œuvre pour le libérer !

Lorsqu'un Super-Héros est Capturé, il est placé face visible en dessous du Batman-Qui-Rit. S'il y a plusieurs Super-Héros Capturés, placez-les légèrement en éventail afin de montrer qu'ils sont plusieurs.

À chaque fois que vous battez un Super-Vilain (hormis Barbatos !), vous libérez également un Super-Héros Capturé. Choisissez un personnage parmi tous les Super-Héros Capturés, placez-le en face de vous et remettez les autres où vous les avez pris.

RECRUTER DES SUPER-HÉROS

Lorsque vous recrutez un Super-Héros, regardez les 2 premières cartes de la pile face cachée de Super-Héros (pas ceux qui ont été Capturés). Choisissez un des 2 personnages et placez-le en face de vous. Remettez l'autre face cachée en dessous de la pile où vous l'avez prise.

Durant l'étape 2 de la phase de fin de tour, si vous n'avez pas de Super-Héros devant vous, recrutez-en un de la manière décrite ci-dessus. Dans l'éventualité improbable où la pile de Super-Héros serait épuisée, si vous devez recruter un Super-Héros, vous n'en recrutez pas. Les joueurs n'ayant pas de Super-Héros ne sont pas éliminés et poursuivent la partie normalement.

CARTES SURCHARGE

Les cartes Surcharge remplacent les cartes Coup de Pied habituelles. Elles n'ont pas de type de carte et ne rapportent pas de PV mais peuvent quand-même s'avérer utiles.

Tout d'abord, elles vous fournissent + 2 Puissance lorsque vous les jouez. Aussitôt que vous jouez une Surcharge, vous devez décider si vous la remettez dans sa pile ou non. Si vous le faites, vous pouvez détruire une Faiblesse ou une Vulnérabilité que vous contrôlez (les cartes Faiblesse détruites retournent dans leur pile). Une Surcharge ne permet pas de détruire une carte de votre main ou votre défausse. Elle ne peut détruire qu'une carte que vous avez jouée à ce tour et que vous contrôlez.

Pour la petite histoire : les Super-Héros sont reliés à tous les autres êtres sur Terre par le biais de l'Élément X qui leur permet de soustraire la Terre entière aux ténèbres. Cela libère une telle quantité d'énergie qu'il leur devient possible de briser le Mur Source à la fin de l'univers, déverrouillant une multitude de nouveaux univers à explorer. Dans ce jeu, se débarrasser des mauvaises cartes de votre deck est votre façon de triompher sur les ténèbres.

CARTES METAL

Ces cartes sont carrément métal ! « Métal » est un sous-type de certaines cartes, en particulier d'Équipement. Une carte Métal a le mot clé stylisé **METAL** inscrit sur sa barre d'information... et brille des reflets métalliques de sa puissance !



SOUS-TYPE



CARTES SPÉCIFIQUES

Barbatos

Lorsque vous battez Barbatos, vous devez décider de détruire chaque Faiblesse de votre défausse ou de votre pile de score. Vous ne pouvez pas faire les 2.

Le Batman-Qui-Rit

Lisez à voix haute son texte à tous les joueurs avant le début de la partie et faites-y attention à chaque fois que vous achetez un Super-Vilain. Lorsque vous libérez un Super-Héros, vous pouvez choisir celui qui rejoint votre équipe parmi les Super-Héros Capturés.

Batmanium, Carte du Multivers

Si vous révéléz une carte rapportant - 1 PV, celle-ci compte comme 0. Vous ne pouvez pas perdre de Puissance.

Cyborg Un Million, Dionésium, Kendra Saunders, Lady Blackhawk

Toutes ces cartes offrent un avantage qui peut être obtenu en jouant une carte d'un des types ou sous-types indiqués. Cet avantage ne peut-être gagné qu'une fois, même si plusieurs des types concernés sont joués. Par exemple, si vous jouez Cyborg Un Million, un Super-pouvoir et un Équipement, vous n'obtenez + 2 Puissance qu'une seule fois.

Détective Chimp, La Noyée

« En vous arrêtant si elle s'épuise » signifie que vous devez vous arrêter de regarder des cartes si votre pioche est épuisée, même si vous n'avez pas encore regardé le nombre de cartes indiqué. Ne mélangez pas votre défausse pour continuer à regarder des cartes, même s'il n'y avait aucune carte dans votre pioche au début de votre tour. Ne changez pas l'ordre des cartes qui doivent retourner sur le dessus de votre pioche. Replacez-les dans l'ordre dans lequel vous les avez piochées, moins les cartes qui ont été défaussées.

Lame du Soleil

Les cartes Faiblesse et Surcharge n'ont pas de type, donc la Lame du Soleil ne peut vous en rajouter en main. Ces cartes sont défaussées automatiquement.

Bar de l'oubli

Cette carte doit être en jeu afin d'être utilisée comme une Défense.

Starro

Si l'adversaire choisi a 2 grandes cartes de Super-Héros ou Super-Vilains dans son équipe, il doit défausser 2 cartes, hormis les cartes Faiblesse.

Steel

Si vous jouez une carte qui est à la fois un équipement et une carte **METAL**, elle ne sera comptée qu'une fois, et ne pourra vous rapporter que + 1 Puissance en elle-même.

L'Impitoyable

Si vous êtes la seule personne affectée par une **Révélation – Attaque** (tous les autres joueurs ont réussi à l'éviter, par exemple), vous devez révéler la première carte de votre pioche et ne rien faire avec. Lorsque vous appliquez l'effet de Récompense, vous ne pouvez pas regarder la deuxième carte du deck commun en décidant de prendre la première carte (visible) ou la seconde.

Murder Machine

Si vous n'avez pas de carte **METAL** à défausser, vous devez gagner les cartes Faiblesse. Si vous avez une carte **METAL**, vous pouvez quand même décider de gagner les cartes Faiblesse au lieu de la défausser, même s'il n'y a plus de cartes dans la pile de Faiblesse (dans ce cas, vous n'en gagnez tout simplement pas).

Vision X

Si vous gardez une carte Permanent, celle-ci reste en jeu.

GRANDES CARTES DE SUPER-HÉROS



Aquaman, Doctor Fate, Kendra Saunders, Wonder Woman

Ces personnages vous poussent à jouer 2 cartes des 2 types indiqués dans n'importe quelle combinaison. Par exemple, Aquaman peut être activé en jouant 2 cartes Super-Pouvoir et 2 cartes Vilain, ou un 1 carte Super-Pouvoir et 1 carte Vilain.

Batman

Lorsque vous jouez votre deuxième Faiblesse, appliquez l'effet de Batman avant de mettre fin à votre tour.

Superman

Tous vos Super-Héros sont protégés par cette capacité. Si vous venez quand même à contrôler 3 cartes Faiblesse, choisissez un Super-Héros qui devient Capturé, placez 1 carte Faiblesse dans votre pile de score et replacez les 2 autres sur la pile de Faiblesse.

COMBINER CE JEU AVEC D'AUTRES JEUX DC COMICS DECK-BUILDING

Vous pouvez rajouter de la variété à vos parties de **Dark Nights : Metal** en y rajoutant l'un des paquets Crossover publiés précédemment. Suivez la mise en place normale avec les différences suivantes :

- Vous pouvez jouer soit avec la pile de Super-Vilains de Metal soit avec celle du paquet Crossover.
- Mélangez tous les Super-Héros du Crossover avec les Super-Héros de **Dark Nights : Metal** avant de les distribuer et de créer la pile de Super-Héros disponibles. Cela vous donne plus de Super-Héros à recruter et à libérer.