

HERE TO SLAY

COMMENT JOUER

Les joueurs jouent dans le sens horaire. Vous obtenez trois points d'action à dépenser à votre tour, vous pouvez les utiliser pour effectuer les actions ci-dessous dans n'importe quel ordre. Vous pouvez effectuer la même action plusieurs fois à votre tour s'il vous reste des points d'action.

Les actions suivantes coûtent **un** point d'action :

- ♦ **PIOCHEZ** une carte de la pioche principale.
- ♦ Jouez une carte Héros, Objet ou Magie de votre main. Si vous jouez une carte Héros, vous pouvez effectuer un jet pour utiliser son effet immédiatement.
- ♦ Lancez deux dés pour utiliser l'effet d'une carte Héros dans votre partie. Notez que vous ne pouvez pas lancer un dé pour utiliser l'effet de la même carte Héros plus d'une fois par tour, même si vous avez échoué la première fois.

L'action suivante coûte **deux** points d'action :

- ♦ **ATTAQUER** une carte Monstre.

L'action suivante coûte **trois** points d'action :

- ♦ **Défaussez** toutes les cartes de votre main (si vous en avez) et **piochez** cinq nouvelles cartes.

Si l'effet d'une carte vous dit d'effectuer une action **immédiatement**, cela signifie que vous n'avez pas besoin de dépenser un point d'action supplémentaire pour effectuer cette action.

Votre tour se termine lorsque soit vous n'avez plus de points d'action, soit vous choisissez de ne pas faire d'action supplémentaire. Les points d'action non utilisés ne sont pas reportés à votre prochain tour.

INTRODUCTION

Bienvenue sur Here to Slay !

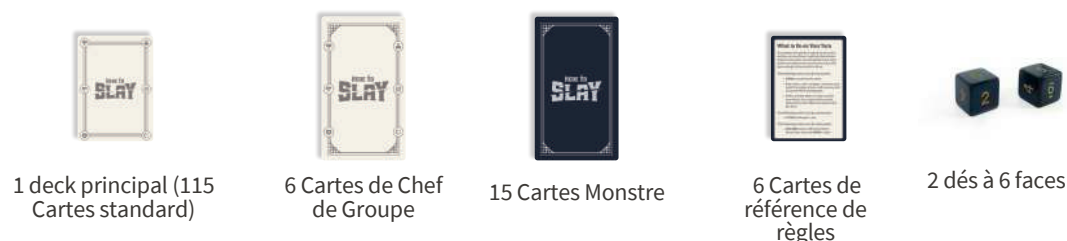
Dans ce jeu, vous formerez un groupe complet de héros pour tuer des monstres dangereux tout en évitant le sabotage de vos amis ennemis. Vous équiperez également des objets pour vos héros, exploiterez une magie puissante et utiliserez des modificateurs de jet pour faire pencher la balance en votre faveur.

Le premier joueur qui parvient à **TUER** 3 monstres, ou à constituer une équipe complète avec 6 classes différentes, gagne la partie !

Une partie standard de Here to Slay dure environ 30 à 60 minutes.

CONTENU DE LA BOÎTE

Dans cette boîte, vous trouverez les composants suivants :



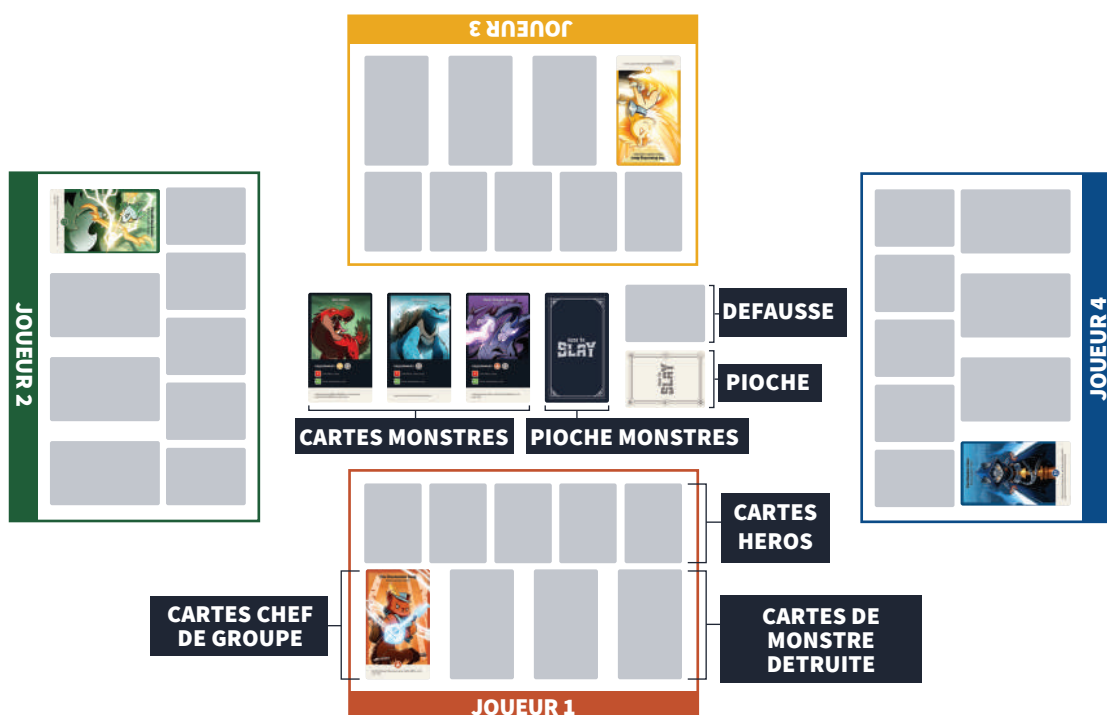
COMMENT DÉBUTER

Commencez par séparer les différents types de cartes dans la boîte, puis demandez à chaque joueur de choisir un personnage de chef de groupe qui le représentera tout au long de la partie. Placez votre carte de chef de groupe dans votre Partie, qui est la zone de jeu située devant vous. Vous pouvez lancer un dé pour déterminer qui choisit sa carte de chef de groupe en premier (ou simplement faire un tirage au sort).

Chaque joueur peut également prendre une carte de référence de règles. Remettez les cartes de Chef de Groupe et les cartes de référence de règles restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pour le reste de la partie.

Ensuite, mélangez les cartes de taille standard, puis distribuez cinq cartes à chaque joueur. Placez la pile de cartes restante, face cachée, au centre de la table pour former le jeu principal. Laissez un espace à côté de la pioche principale pour une pile de défausse, où vous placerez les cartes qui sont sacrifiées, détruites, et défaussées tout au long de la partie.

Mélangez les cartes Monstre et retournez les trois premières cartes Monstre face visible au centre de la table. Placez les cartes Monstre restantes face cachée pour former la pioche Monstre.



LES SYMBOLES DE CLASSE

Chaque carte de Héros et de Chef de groupe a une classe. Dans ce jeu, vous trouverez six classes, et chaque classe est représentée par un symbole de couleur. Un symbole gris est utilisé sur les cartes Monstre pour désigner une carte Héros de **n'importe** quelle classe.



Certaines cartes Monstre exigent que vous ayez une carte Héros ou Chef de groupe d'une certaine classe dans votre groupe pour pouvoir les **ATTAQUER**. Vous pouvez également gagner la partie en réunissant un groupe complet comprenant six classes différentes.

LES TYPES DE CARTES

Le jeu principal est constitué de toutes les cartes de taille standard dont le dos est de couleur claire. Ce paquet contient cinq types de cartes différents : les cartes Héros, Objets, Magie, Modificateur et Défi.

CARTES HÉROS : Vos Héros sont de courageux aventuriers, et chaque carte Héros a une classe et un effet. L'effet de chaque carte Héros nécessite un jet de dé. Afin d'utiliser l'effet d'une carte Héros, vous devez lancer deux dés et obtenir un résultat égal ou supérieur au résultat requis pour cet effet.

Lorsque vous jouez une carte Héros de votre main dans votre groupe, vous pouvez immédiatement lancer deux dés pour utiliser son effet. Une fois que cette carte Héros est dans votre groupe, vous pouvez utiliser un point d'action pour tenter d'utiliser son effet une fois par tour. Si vous échouez, vous ne récupérez pas le point d'action.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Héros que vous pouvez avoir dans votre groupe.

CARTES D'OBJETS : Les cartes d'objets sont des armes et des objets enchantés qui peuvent être équipés sur vos cartes Héros. La plupart des cartes Objet confèrent des avantages positifs, comme des bonus aux jets ou des protections pour la carte Héros équipée ; cependant, certaines cartes Objet, appelées cartes Objet maudites, ont des effets négatifs et peuvent être équipées sur les cartes Héros ennemies pour leur donner des désavantages.

Lorsque vous jouez une carte Item, vous devez immédiatement l'équiper à une carte Hero. Pour équiper une carte Objet, glissez cette carte Objet sous une carte Héros avec le texte de la carte Objet toujours visible.

Les cartes Objet ne peuvent être équipées que sur des cartes Héros (et non sur des cartes Chef de groupe). Une seule carte Objet peut être équipée sur une carte Héros à la fois, et vous ne pouvez pas remplacer une carte Objet par une autre. Si une carte Héros avec une carte Objet équipée est détruite, volée ou retournée dans votre main, cette carte Objet est également détruite, volée ou retournée dans votre main avec la carte Héros.

CARTES MAGIQUES : Les cartes magiques sont des sorts puissants dont l'effet est unique. Si vous jouez une carte Magie, mettez-la dans la défausse immédiatement après avoir utilisé son effet.

Vous voilà prêt à jouer à Here to Slay ! Celui qui a choisi sa carte de Chef de groupe en dernier joue en premier.



CARTES DE MODIFICATION : Les cartes de modification peuvent être utilisées pour faire pencher la balance en votre faveur. Vous pouvez jouer une carte de modification instantanément de votre main lorsqu'un joueur (y compris vous) lance les dés, pour modifier le résultat du montant indiqué sur la carte de modification. Si vous jouez une carte de modification, défaussez-la immédiatement après avoir utilisé son effet. Jouer une carte de modification ne coûte pas de points d'action.

Certaines cartes de modification vous donnent deux options (par exemple +1 ou -3). Lorsque vous jouez une carte de modification avec deux options, déclarez simplement l'option que vous souhaitez utiliser sur le jet actuel.

Lorsque vous décidez de modifier ou non le jet d'un autre joueur, vous pouvez attendre que ce joueur choisisse ses cibles (le cas échéant) avant de décider d'utiliser ou non votre carte de modification.

Chaque joueur peut jouer un nombre quelconque de cartes de modification sur le même jet. Une fois que tous les joueurs ont fini de jouer leurs cartes de modification, combinez le changement total de toutes les cartes de modification et ajustez le total du jet en conséquence.



CARTES DE DÉFI : Les cartes de défi peuvent être utilisées pour essayer de stopper un autre joueur dans son élan. Vous pouvez **DÉFIER** un autre joueur en jouant une carte Défi pendant le tour de ce joueur lorsque celui-ci tente de jouer une carte Héros, Objet ou Magie de sa main. Jouer une carte Défi ne coûte aucun point d'action.

Lorsque vous défiez un autre joueur, chacun d'entre vous doit lancer deux dés. Si votre jet est supérieur ou égal à celui de l'autre joueur, vous réussissez à empêcher ce joueur de jouer sa carte Héros, Objet ou Magie. Ce joueur doit immédiatement déplacer la carte qu'il a tenté de jouer vers la pile de défausse (et ce joueur ne récupère pas de point d'action). Si le jet de ce joueur est plus élevé, il peut continuer à jouer sa carte comme prévu.

Lorsque vous modifiez un jet de défi, vous pouvez attendre que les deux joueurs aient lancé le dé avant de décider d'utiliser ou non votre carte de modification.

Chaque carte ne peut être contestée qu'une seule fois ; si un autre joueur a déjà contesté la carte en cours de jeu, vous ne pouvez pas la **DÉFIER** une seconde fois.

LES CHEFS DE GROUPE



Les cartes de chef de groupe sont des cartes surdimensionnées dont le dos est de couleur claire. Chaque carte de chef de groupe possède une **classe** ainsi qu'une **compétence** qui vous donne un avantage unique tout au long du jeu.

Les cartes Chef de groupe ne sont pas considérées comme des cartes Héros. Contrairement aux effets des cartes Héros, qui ne peuvent être utilisés qu'une fois par tour, la compétence de votre carte Chef de groupe peut être utilisée chaque fois que ses conditions sont remplies.

Par exemple, un chef de groupe peut déclarer ce qui suit :

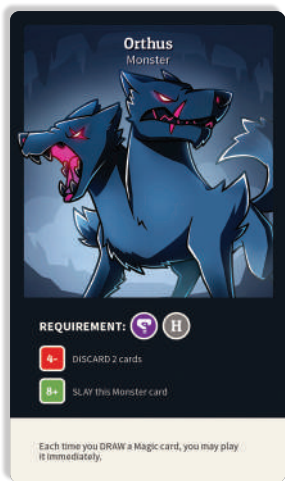
*Chaque fois que vous jouez une carte magique, **PIOCHEZ** une carte.*

Cette compétence peut être utilisée chaque fois que vous jouez une carte magique, même si vous jouez plusieurs cartes magiques au cours du même tour. Cependant, si vous n'utilisez pas cette compétence au moment où la condition est remplie, vous ne pourrez pas y revenir plus tard, alors n'oubliez pas !

Votre carte Chef de groupe reste dans votre groupe pour toute la durée du jeu et ne peut pas être sacrifiée, détruite, volée ou remise en main.

REMARQUE : Vous ne pouvez pas utiliser **The Shadow Claw** comme carte de chef de groupe dans les parties à 2 joueurs.

LES MONSTRES



Les cartes Monstre sont des cartes surdimensionnées avec un dos bleu marine. À votre tour, vous pouvez **ATTAQUER** n'importe quelle carte Monstre qui se trouve face visible au centre de la table pour un coût de deux points d'action.

Pour pouvoir **ATTAQUER** une carte Monstre, vous devez d'abord remplir les conditions de groupe indiquées sur cette carte. Certaines cartes Monstre exigent que vous ayez un certain nombre de cartes Héros dans votre groupe, tandis que d'autres exigent que vous ayez une certaine classe représentée dans votre groupe pour pouvoir **ATTAQUER** cette carte Monstre.

Par exemple, si une carte Monstre exige que vous ayez au moins trois cartes Héros de n'importe quelle classe dans votre groupe pour pouvoir **ATTAQUER**, vous verrez **H H H** sur cette carte Monstre. Notez que votre carte Chef de groupe n'est pas considérée comme une carte Héros et ne compte pas pour cette exigence de groupe.

Si une partie requise pour **ATTAQUER** une carte Monstre est **H H**, vous devez avoir un Wizard dans votre groupe (soit une carte Héros, soit la carte Chef de groupe Wizard) en plus d'une carte Héros de n'importe quelle classe. Notez qu'une seule carte Hero Wizard peut remplir l'une des deux conditions suivantes **H** ou **H** mais pas les deux.

Chaque carte Monstre a un jet de dé obligatoire. Si vous lancez deux dés et obtenez un résultat égal ou supérieur au résultat requis pour la carte Monstre, vous **TUEZ** cette carte Monstre. Mais attention : Chaque carte Monstre a une plage de résultats dans laquelle elle peut riposter, et si vous obtenez un résultat dans cette plage, vous devrez en payer le prix.

Par exemple, une carte de monstre pourrait indiquer ce qui suit:

5- **SACRIFIER** une carte Héros

8+ **TUER** cette carte de monstre

Dans cet exemple, si vous obtenez un 8 ou plus (y compris les cartes de modification), vous réussissez à **TUER** la carte Monstre. Si vous obtenez un 5 ou moins (y compris les cartes de modification), vous devez **SACRIFIER** une carte Héros, et la carte Monstre reste indemne. Si vous obtenez 6 ou 7 (y compris les cartes de modification), rien ne se passe. Quel que soit le résultat, vous ne récupérez pas vos points d'action après avoir attaqué une carte Monstre.

Chaque fois que vous **TUER** une carte Monstre, votre équipe gagne une nouvelle compétence (indiquée en bas de la carte Monstre) pour le reste de la partie. Ajoutez la carte Monstre tuée à votre groupe à côté de votre carte Chef de groupe. Les compétences de la carte Monstre fonctionnent comme celles de la carte Chef de groupe. Les cartes Monstre de votre groupe ne peuvent pas être volées, détruites, attaquées ou remises en main.

Chaque fois que vous **TUER** une carte Monstre, retournez une autre carte Monstre de la pioche Monstre face visible au centre de la table.

TERMES IMPORTANTS

Voici une liste de termes définis que vous verrez dans le jeu.

CONDITIONS DE MISE EN PLACE :

Party (Groupe): La zone située devant vous dans laquelle vous jouez des cartes Héros et des cartes Objet.

Main deck (Pioche): La pile de cartes de taille standard avec des dos de couleur claire dans laquelle les joueurs piochent pendant le jeu.

Discard pile (Défausse): La pile face visible des cartes qui ont été sacrifiées, détruites et défaussées tout au long du jeu.

Monster deck (Pioche Monstres): La pile de cartes surdimensionnées au dos bleu marine à partir de laquelle une nouvelle carte Monstre est retournée face visible chaque fois qu'un joueur **TUE** une carte Monstre.

TERMES DE JEU :

DRAW (PIOCHER): Prenez la carte supérieure du jeu principal et ajoutez-la à votre main.

DISCARD (DEFFAUSER): Déplacez une carte de votre main vers la défausse.

DESTROY (DETRUIT): Déplacer une carte du groupe d'un autre joueur vers la défausse.

SACRIFICE(SACRIFIER): Déplacez une carte de votre propre groupe vers la défausse.

STEAL(VOLER): Déplacez une carte du groupe d'un autre joueur vers votre propre groupe.

CHALLENGE(DÉFIER): Essayez d'empêcher un autre joueur de jouer une carte Héros, Objet ou Magie. Vous et ce joueur devez tous deux lancer les dés. Si votre résultat est égal ou supérieur à celui de l'autre joueur, la carte contestée est déplacée vers la défausse. Si le résultat du joueur est supérieur, il peut continuer à jouer sa carte Héros, Objet ou Magie.

ATTACK(ATTAQUER): Lancez un dé pour **TUE** une carte Monstre.

SLAY (TUER): Ajoutez à votre groupe une carte Monstre que vous avez attaquée avec succès.

COMMENT GAGNER

Il y a deux façons de gagner la partie :

- Option 1: **TUER** trois cartes de monstres.
- Option 2: Terminez votre tour avec un groupe complet, c'est-à-dire que votre groupe (y compris votre carte de chef de groupe) représente six classes différentes.

Félicitations, vous pouvez officiellement vous vanter d'être le meilleur aventurier et le meilleur tueur de monstres du monde entier ! Mais ne soyez pas trop fier, car votre statut de champion sera remis à zéro la prochaine fois que vous mélangerez les cartes.

Si vous êtes à la recherche d'un nouveau défi ou si vous souhaitez introduire votre propre personnage dans le jeu, vous pouvez utiliser notre outil de personnalisation des chefs de groupe en ligne pour créer votre propre personnage ! Vous pouvez utiliser nos illustrations (ou télécharger les vôtres) pour créer un chef de groupe **entièrement jouable dans le jeu** !

Visitez UnstableGames.com/HeretoSlay pour plus de détails. Vous y trouverez également des précisions sur les règles, des modes de jeu supplémentaires, d'autres jeux et accessoires, ainsi que d'autres contenus passionnants !

