

HERO REALMS

VERSION SOLO



Création : La société des Jeux / Martin Montreuil

YouTube : [La société des Jeux](#)

Rédaction : Session Solo / Thibault Bellet

MISE EN PLACE



La mise en place est sensiblement la même que pour une partie normale.

- Prenez deux couleurs de carte compteur de dégâts (une pour vous et une pour le Boss à affronter)
- Mettez de côté les 16 cartes de rubis de feu qui serviront de compte tour pour la partie
- Retirez les cartes suivantes du paquet de cartes marché qui seront les Boss à battre pour le challenge
 - Orc Grunt (Niveau 1) - Wild Faction
 - Rayla, Endweaver (Niveau 2) - Necros Faction
 - Borg, Ogre Mercenary (Niveau 3) - Guild Faction
 - Arkus, Impérial Dragon (Niveau 4) - Impérial Faction
- Choisissez un Boss, parmi les 4 proposés, qui sera votre adversaire pour cette partie.

CONDITION DE VICTOIRE

Vous devez réussir à réduire à zéro les points de vie du Boss avant que le paquet des cartes Rubis de feu soit épuisé.

CONDITION DE DEFAITE

Si le paquet de cartes Rubis de feu arrive à zéro et que vous n'avez pas réussi à battre le Boss ou si vous perdez tous vos points de vie avant le Boss, la partie est immédiatement perdue.

TOUR DE JEU

- Tour du joueur

* Tirez 5 cartes de votre paquet de cartes

* Selon le tirage des cartes, vous pouvez :

- Acheter une ou plusieurs cartes du marché (une fois une carte achetée, elle est immédiatement remplacée).
Les cartes achetées sont mises dans votre défausse.
- Combattre le Boss ou ses champions.
Afin de réduire les points de vie du Boss, la valeur d'attaque doit être supérieure au bouclier du Boss (ex : une attaque de valeur 2 ne pourra pas percer la défense du premier Boss qui a une valeur de défense 3, il vous faudra au moins une attaque de 4 pour lui infliger un point de dégât).
A la différence des cartes champions, la carte du Boss n'est jamais défaussée même après une attaque réussie.
Les attaques peuvent aussi toucher directement les champions dans la zone de jeu du Boss. C'est le joueur qui décide à qui affecter ses dégâts. Pour tuer un champion, il faut lui affecter autant de dégât que la valeur de son bouclier.

* Une fois toutes les cartes jouées et les effets appliqués, toutes vos cartes rejoignent la défausse avec les cartes achetées lors du tour.

* Tirer 5 nouvelles cartes

- Tour du Boss

* Défaussez une carte « Rubis de feu » du paquet compte tour

* Appliquez les effets secondaires des cartes dans la zone de jeu du Boss

* Vérifiez si dans le marché une carte de la faction du Boss est présente.

- OUI : Le Boss prend la carte de plus haute valeur monétaire et la met dans sa zone de jeu. En cas d'égalité, vous choisissez la carte à lui donner.
- NON : Le Boss défausse la carte de plus haute valeur monétaire. En cas d'égalité, vous choisissez la carte à défausser.

* Faites les actions des cartes de sa zone de jeu en suivant l'ordre des actions suivant :

- Piocher
- Se soigner
- Acheter
- Attaquer

Les cartes Boss nouvellement acquises ne font bénéficier de leur effet secondaire qu'à compter du prochain tour.

Si le Boss active des cartes Achat, il achètera les cartes dans le marché en prenant, en priorité, les cartes de sa faction et, si possible, une carte de même valeur que le nombre de pièces d'or. A défaut, il prendra la plus haute et continuera jusqu'à épuisement de sa réserve d'or pour le tour. S'il doit faire des choix, il privilégiera toujours les cartes combat puis soin et enfin or.

Si le Boss active des cartes d'attaque, vous pouvez choisir d'affecter les points de dégâts sur un de ses champions en jeu ou directement réduire ses points de vie.

* Les cartes actions sont défaussées à la fin du tour tandis que les cartes champion restent en jeu dans la zone du Boss.

PRECISIONS COMPLEMENTAIRES

* Toujours essayer d'acquérir des cartes de la faction du Boss afin de lui éviter de cumuler de trop grands effets secondaires lors de ses attaques.

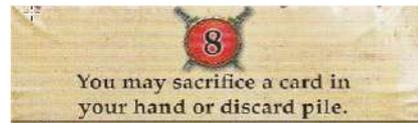
* Le nombre de points de vie peut être supérieur au nombre de points de vie de départ.

- Lors de l'application des effets de cartes du Boss, si vous avez le choix entre plusieurs actions, suivre l'ordre d'activation suivant:

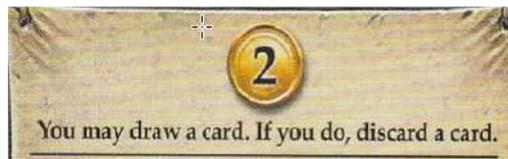
- Combat
- Soin
- Achat



* Le Boss n'effectue jamais de sacrifice



* Le Boss n'effectue pas les actions écrites lui laissant un choix (exemple : Vous pouvez piocher une carte. Si vous le faites, défausser une carte)



* Si vous avez un effet permettant de faire défausser une carte à votre adversaire, vous défaussez un champion actif du Boss avec la valeur de bouclier la moins élevée.



L'effet stun (étourdir) a pour effet :

- Pour le Boss : Inclinez un de vos champions si vous en avez en jeu, sinon l'effet ne s'applique pas.
- Pour vous : Inclinez un des champions du Boss qui n'appliquera pas ses effets principaux et secondaires le tour prochain. Si le Boss n'a pas de champion actif, l'effet ne s'applique pas..



MODE CAMPAGNE

Après avoir joué plusieurs parties et vous être familiarisé avec le mode solo, vous pouvez jouer en mode campagne.

Le but est de battre les 4 Boss lors d'une même partie.

Lors de la première partie, vous jouerez exactement comme lors d'une partie normale.

Si vous gagnez, vous passerez au Boss suivant. Cependant, pour vous récompenser de vos efforts, vous aurez la possibilité de garder une carte du deck que vous aurez construit lors de votre partie.

Par contre, attention, la valeur monétaire de cette carte ne doit pas dépasser la valeur du bouclier du Boss suivant.

Une défaite vous fera perdre la campagne et vous devrez recommencer en repartant du premier Boss.