

HEROCARD CORE RULES

Traduction française : Alain Delattre

Pour les photos et les schémas, référez-vous au livre de règles, chaque jeu est livré avec les core rules, je ne les traduirai donc qu'une fois, ce sont les mêmes pour tous les jeux.

Comme j'ai traduit ce livret à partir du jeu Cyberspace, tous les exemples en sont extraits.

Et donc si vous utilisez ce livre avec un autre jeu, les exemples ne seront pas les mêmes.

HEROCARD règle de duel

VUE D'ENSEMBLE

Dans Herocard, chaque joueur prend l'identité d'un personnage, appelé un héros, et il utilise son jeu de carte d'action pour affronter les autres héros. Les héros proviennent d'un grand nombre d'univers, vous pouvez tout aussi bien incarner, un commandant de vaisseau, un samouraï japonais, un hacker du cyberspace, et beaucoup d'autres. Chaque héros, et son jeu de carte action associé, sont uniques, et vous pouvez même mélanger les différents attributs et jeux de cartes actions, afin de créer vos propres héros et jeux de cartes.

MATERIEL DU JEU

Votre jeu de carte action contient 3 cartes attributs, qui représentent les capacités du héros que vous êtes en train de jouer. Vous disposez de plus de cartes actions variées, que vous utiliserez pour attaquer, défendre, et agir en tant que héros. Chaque carte décrit comment être utilisée afin que le jeu soit rapide et entraînant.

COMMENCER

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit un héros, un héros est composé de 3 cartes attributs, qui correspondent aux forces et aux faiblesses de ce héros, ainsi que d'un jeu de cartes action comprenant entre 20 et 30 cartes, qui représentent ce que le héros peut faire en bataille

Pour mettre en place la zone de jeu (schéma page 16), disposez les cartes comme sur le schéma.

Placez les 3 cartes attributs en une colonne, avec le body (corps : B) en haut, le mind (esprit, M), au milieu, et l'attribut X en dessous. Nous expliquerons les attributs B, M et X plus tard.

Au fur et à mesure que vous jouerez vos cartes d'actions, vous les placerez face visible à la droite des Cartes attributs, en un tas appelé pile attribut. Au début du jeu, les zones piles attributs sont vides, puisque vous n'avez encore joué aucune carte.

Disposez votre paquet de cartes Actions à la gauche de la zone de jeu, quand vous défausserez des cartes, vous les placerez en pile face visible à côté de votre paquet de cartes action.

VUE D'ENSEMBLE DES DUELS

En tant que héros, votre but est d'attaquer vos adversaires, en surmontant leurs défenses, vous devez aussi vous défendre contre les attaques adverses.

Votre attaque et votre défense sont limitées par vos attributs. Chaque héros a une valeur en B, M et X. Qu'est ce que l'attribut X, et bien cela dépend de l'univers d'où provient votre héros, si vous jouez un hacker cela représente le gène X, si vous jouez un commandant de vaisseaux cela représente la Xenoscience. Dans chaque jeu, les règles indiquent à quoi correspond l'attribut X.

Vous attaquez et défendez en jouant des cartes actions. Chaque carte action a un coût associé à un attribut B, M et X. La combinaison des coûts associés des cartes actions que vous jouez doit être inférieur ou égal à la valeur de la carte attribut associée. Une fois que vous avez « dépensé » des points d'attribut de cette manière, ils restent dépensés jusqu'à votre prochain tour.

Vous devez utiliser stratégiquement et de façon créative vos cartes actions, afin de lancer des attaques, et garder assez de points d'attribut disponibles pour vous défendre lors des tours de vos adversaires

Vous gagnez un duel lorsque votre attaque est supérieure à la défense de votre adversaire.

VOTRE TOUR DE JEU

LES 4 PHASES DU TOUR DE JEU

Il y a quatre phases à chaque tour, vous effectuez ces phases dans l'ordre suivant

1 Défausse (discard) : vous défaussez les cartes actions dont vous n'avez pas besoin de votre main

2 Pioche (draw) : vous piochez jusqu'à 3 cartes

3 Nettoyage (clear): Vous pouvez enlever jusqu'à 3 cartes actions de vos piles attributs

4 Action : Attaque et autre effet obtenu en jouant des cartes actions

Défausse

Commencez votre tour de jeu en défaussant autant de cartes que vous voulez de votre main, placez-les sur votre pile de défausse.

Pioche

Ensuite, vous pouvez piocher jusqu'à 3 cartes provenant du dessus de votre paquet de cartes action, vous ne pouvez jamais avoir plus de 7 cartes en main.

Si votre paquet de cartes action est vide, mélangez votre pile de défausse, placez la pile face cachée et continuez à piocher en commençant par le dessus.

Nettoyer

Nettoyage

Au fur et à mesure que vous jouez des cartes action, vous les placez à la droite de la carte attribut dont la carte action dépend, en une pile attribut, vous placez ces cartes sur le dessus des cartes actions jouées précédemment pour cet attribut, en les arrangeant de telle manière que le coût de chaque carte soit visible, par exemple, si une carte action coûte 5 B, vous placerez cette carte à droite de votre carte attribut Body (B), sur le dessus des cartes déjà jouées qui ont un coût en Body.

Durant votre phase de Nettoyage, vous pouvez enlever jusqu'à 3 cartes de vos piles attributs et les placer sur votre pile de défausse. Vous êtes obligés de commencer par la carte du dessus (la carte la plus récemment jouée) de la pile que vous avez choisi de nettoyer.

Note : lors de votre premier tour de jeu, vous n'avez pas de cartes à nettoyer car vous n'avez encore joué aucune carte.

Si vous avez plus de 3 cartes action dans vos piles attribut, vous ne serez pas capable de tout nettoyer en une fois. Les points d'attribut des cartes non nettoyées restent dépensés, mais les cartes n'ont plus d'effet sur le jeu, elles baissent juste votre total de points dans l'attribut correspondant, jusqu'à ce que vous soyez en mesure de les nettoyer.

Certaines cartes action permettent de nettoyer à d'autres moments que votre phase de nettoyage. Si la carte ainsi nettoyée fait partie d'une attaque ou d'une défense en court, la valeur de l'attaque ou de la défense est automatiquement réduite de la valeur de la carte. Si la carte nettoyée a un effet immédiat, l'effet reste actif même si la carte est retirée du jeu (à moins qu'en effet ne spécifie le contraire).

Action

Maintenant vous pouvez jouer des cartes action, en appliquant les règles qui suivent.

Coût d'action :

Chaque carte action a un coût associé en B, M et X. La valeur totale des cartes que vous avez en jeu pour un attribut donné, doit être inférieure ou égale à la valeur de la carte attribut correspondante, ces points sont dépensés de manière définitive, jusqu'à ce que vous nettoyez tout ou une partie des cartes lors du tour suivant.

Types d'actions :

Chaque carte action a un type d'action écrit dessus, qui détermine quand jouer la carte. Il y a 3 types d'actions *Fast* (rapide), *Restricted* (restreinte) et *Exclusive*

Fast : vous pouvez jouer autant de cartes action *Fast* que vous voulez durant n'importe quel tour de n'importe quel joueur, tant que vous avez des points d'attribut libres pour les payer.

Restricted : Vous pouvez jouer autant de carte *Restricted* que vous voulez seulement durant votre tour, tant que vous avez des points d'attribut libres pour les payer.

Exclusive : Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte action *Exclusive* par tour (même si vous avez assez de points d'attribut disponibles pour en jouer plus) et seulement durant votre tour, pendant la phase d'action

Jouer des séries de cartes :

Vous pouvez jouer des cartes actions une par une, mais vous pouvez aussi en jouer plusieurs en même temps. Une fois que vous avez joué une carte ou une série de cartes, vous devez laisser adversaire répondre (il peut jouer des cartes ou passer), avant de jouer d'autres cartes. Les deux approches dépendent de la situation : jouer une série de carte empêche votre adversaire d'interférer avec l'action en cour (par exemple il peut vouloir jouer une carte qui vous force à défausser une carte de votre main), mais jouer une carte à la fois peut permettre de garder des cartes pour plus tard. Les paragraphes attaque et défense suivants vous expliqueront quelles sont les cartes qui peuvent être jouées en série.

Refaire sa main

Au lieu de faire votre phase d'action, vous pouvez refaire votre main. Pour cela, défausser toutes les cartes de votre main et repiochez le même nombre de cartes de votre paquet de

cartes action. Quand vous refaites votre main, vous n'avez pas le droit de faire la moindre action, ou bien de jouer des cartes

ATTAQUER

A votre tour, vous allez tenter de mener des attaques victorieuses contre votre opposant. Vous pouvez jouer des attaques de base (base attack), des modificateurs d'attaques (attack mods), ou bien des attaques spéciales. Bien sûr vous pouvez aussi jouer d'autres cartes durant votre tour, tant que vous suivez les limites imposées par le type d'action et le texte écrit sur les cartes, et bien entendu tant que vous avez des points d'attribut disponibles pour payer.

Attaque de base (généralement de type exclusive) : Durant votre phase action, vous pouvez jouer une attaque de base qui est en général une action exclusive, donc vous ne pouvez en principe en jouer qu'une par tour (mais il existe des cartes vous permettant de jouer plus d'une attaque de base par tour). Vous devez aussi avoir assez de points d'attribut disponibles pour jouer la carte. Chaque attaque de base possède sur sa zone texte une valeur représentant sa force.

Exemple : sur La carte « attack from above » il est écrit Attack 4, c'est une attaque qui vaut 4 points.

Modificateur d'attaque (Fast): Pendant votre phase d'action, vous pouvez jouer autant de modificateurs d'attaque que votre nombre de points d'attribut disponibles le permet. Les modificateurs ajoutent leur force à l'attaque de base, et ne peuvent être joués qu'en conjonction d'une attaque de base. La zone texte du modificateur montre une valeur numérique précédée d'un + qui indique combien le modificateur ajoute à l'attaque de base.

Exemple : La carte d'action « stone falls trough water » indique un modificateur d'attaque de +5. Jouée en conjonction de « Attack from above », cette carte ajoute une valeur de 5 à la force de l'attaque, pour un total de 9 points.

Attaque spéciale (Fast ou Restricted) : Durant votre tour d'action, vous pouvez aussi jouer des attaques spéciales. Ces attaques spéciales peuvent vous permettre d'effectuer des actions, de forcer votre adversaire à effectuer des actions, ou bien d'agir sur le cours du jeu. Vous pouvez jouer ces attaques spéciales si votre nombre de points attribut disponibles le permet. Vous devez aussi obéir aux restrictions imposées par le type d'action et/ou le texte de la carte.

Exemple : La carte action « Forfaiture » stipule que la cible doit défausser une carte défense. L'opposant contre lequel vous la jouez doit défausser une carte de défense (que se soit une défense de base, un modificateur de défense, ou une défense spéciale) de sa main.

La Séquence D'attaque : Quand vous jouez une attaque de base, vous initiez ce que l'on appelle une séquence d'attaque. Une séquence d'attaque inclue votre attaque de base et toute les autres cartes d'attaque et de défense que vous et votre adversaire allez jouer afin de résoudre l'attaque. Une carte jouée durant une séquence d'attaque est considérée comme active, jusqu'à la fin de la séquence d'attaque. Normalement, vous ne pouvez jouer qu'une carte d'attaque de base par phase d'action, donc il n'y a qu'une séquence d'attaque par phase d'action. Toutefois il existe des cartes qui vous permettent de jouer plus d'une attaque de base durant une phase d'action. Jouer une nouvelle attaque de base initie une nouvelle séquence d'attaque. Il est important de signaler que les attaques de base et les modificateurs d'attaque ne comptent que pour la phase d'action dans laquelle ils sont joués. Une fois que la séquence d'attaque est terminée, ces cartes n'ont plus d'effet sur le jeu, bien qu'elles comptent toujours en terme de points d'attribut dépensés, jusqu'à ce qu'elles soient nettoyées.

Jouer des Séries : Vous pouvez jouer votre attaque de base en premier, et ensuite jouer les modificateurs d'attaque séparément, pour attendre que votre adversaire réagisse à chaque action que jouez, ou bien, jouer votre attaque de base et un ou plusieurs modificateurs d'attaque simultanément, en série. Ces séries ne peuvent contenir que des attaques de bases et des modificateurs d'attaque, rappelez-vous que vous ne pouvez pas jouer de modificateurs d'attaque sans avoir joué préalablement ou en même temps une carte action attaque de base. Un modificateur d'attaque ne peut être joué tout seul.

COMMENT ATTAQUER ?

Choisissez une attaque de base et les modificateurs que vous souhaitez jouer, calculez le coût total de ces cartes et comparez-le à votre total disponible de points d'attribut, pour voir si vous pouvez effectivement jouer ses cartes. Posez les cartes action à la droite de la carte attribut correspondante, disposez les cartes de telle manière que le coût de chaque carte soit visible, et que les cartes les plus récentes soient sur le dessus.

Cela débute la séquence d'attaque.

Annoncez la valeur de votre attaque à votre adversaire.

Votre opposant peut choisir de défendre en jouant des cartes action défense (block) de base et des cartes action modificatrices de défense (Block). Il va essayer de jouer des cartes de défense dont le total sera égal ou supérieur à votre attaque, il peut aussi jouer d'autres cartes action pouvant empêcher votre attaque de réussir.

Après que votre opposant ait joué ses cartes de défense (de base, modificateur ou spéciale), vous pouvez continuer votre attaque en ajoutant des cartes action, tant que vous pouvez payer leur coût. Bien entendu, votre opposant peut continuer à jouer des cartes. Les autres joueurs peuvent influencer sur le duel en jouant des cartes d'actions spéciales de type fast, la séquence d'attaque continue jusqu'à ce que les 2 joueurs passent.

Si votre total d'attaque est supérieur au total de défense (Block) de votre adversaire, votre attaque réussit. Si la valeur de défense (block) de votre adversaire égale ou dépasse votre total d'attaque, votre attaque échoue.

Dépense des points attribut

Le coût combiné des cartes actions jouées pendant le duel est dépensé, et il reste dépensé, jusqu'à ce que vous puissiez nettoyer tout ou partie de ces cartes lors de votre prochain tour.

SE DEFENDRE (blocking) :

Lorsque c'est à votre adversaire de jouer, il peut tenter de conduire une attaque contre vous, comme précédemment vous pouvez vous défendre en jouant des cartes défense de base (base block), des cartes modificatrices de défense (block mods) et des cartes de défense spéciales (special block), Bien sûr, vous pouvez aussi jouer n'importe quelle autre carte, tant qu'elle respecte les limitations imposées par le type d'action, celles inscrites sur la carte, et que vous ayez assez de points attribut pour les payer.

Les défense de base (fast) : à son tour, votre adversaire peut vous attaquer avec des cartes attaque de base et des modificateurs d'attaque, vous pouvez répondre en jouant une ou plusieurs cartes défense de base, à la différence des attaques de bases vous pouvez jouer

autant de cartes de défense de base que vous le souhaitez, tant que vous avez assez de point disponibles pour le faire. Les cartes de défense de base s'ajoutent ensemble.

Sur chaque carte action défense de base, il est écrit une valeur numérique représentant la force de la défense.

Exemple 1 : sur la carte action « unbroken defense » block 9. La valeur de défense est de 9.

Exemple 2 : Sur la carte action « efficient block » il est écrit block 4, la valeur de défense est de 4, si vous avez assez de points attribut disponible vous pouvez jouer en conjonction la carte « unbroken defense », ces deux blocks joués ensemble ont une valeur de défense de 13.

Les modificateurs de défense (fast) : en réponse aux attaques de votre adversaire, vous pouvez aussi jouer autant de modificateur de défense que vous pouvez en payer, comme les modificateurs d'attaque, les modificateurs de block ajoutent leurs valeurs aux cartes défense de base et ne peuvent être joués seuls.

Sur chaque carte modificateur de défense est écrit la valeur numérique qu'il faut rajouter aux défenses de base.

Exemple : sur la carte action « cross block » il est écrit block mod +5, jouée en conjonction avec « unbroken defense », cette carte ajoute 5 à la défense pour un total de 14 points.

Exemple 2 : la carte « cross block » (un modificateur de défense +5) jouée en conjonction avec « unbroken defense » (une défense de base de 9) et « efficient block » (une défense de base de 4), donne une valeur de défense totale de 18 points.

Les défenses spéciales (fast) : En réponse aux attaques de votre adversaire, vous pouvez aussi jouer des défenses spéciales. Ces cartes action peuvent vous permettre d'agir, de forcer votre opposant à agir, ou bien d'affecter le cours du jeu, vous pouvez jouer des défenses spéciales si votre total de points attribut disponibles le permet. Vous devez aussi obéir aux limitations imposées par le type et aux indications écrites sur la carte (il est à noter que les cartes spéciales de défense sont en général de type FAST, par conséquent vous n'êtes pas obligés de les jouer en réponse à une attaque, vous pouvez aussi les jouer à d'autres moments).

Exemple : la carte action « distracting smile » stipule « la cible doit défausser deux cartes attaque de sa main », le joueur contre lequel vous jouez cette carte doit défausser deux cartes attaque (attaque de n'importe quel type : base, spéciale ou modificateur) de sa main.

La Séquence D'attaque : Quand votre adversaire joue une attaque de base contre vous, il initie ce que l'on appelle une séquence d'attaque. Une séquence d'attaque inclue l'attaque de base et toutes les autres cartes d'attaque et de défense que vous et votre adversaire allez jouer afin de résoudre l'attaque. Une carte jouée durant une séquence d'attaque est considérée comme active, jusqu'à la fin de la séquence d'attaque.

Il est important de signaler que les défenses de base et les modificateurs de défense ne comptent que pour la phase d'action dans laquelle ils sont joués. Une fois que la séquence d'attaque est terminée, ces cartes n'ont plus d'effet sur le jeu, bien qu'elles comptent toujours en terme de points d'attribut dépensés, jusqu'à ce qu'elles soient nettoyées.

Si votre adversaire joue une carte spéciale lui permettant de jouer une autre attaque de base,

les cartes de défense précédemment jouées n'auront plus d'effet sur le jeu (bien que les points de leur coût restent dépensés), vous devrez jouer de nouvelles cartes de défense pour vous protéger.

Jouer des Séries : Vous pouvez jouer votre défense(s) de base en premier, et ensuite jouer les modificateurs de défense séparément, pour attendre que votre adversaire réagisse à chaque action que jouez, ou bien, jouer votre défense de base et un ou plusieurs modificateurs de défense simultanément, en série. Ces séries ne peuvent contenir que des défenses de base et des modificateurs de défense, rappelez-vous que vous ne pouvez pas jouer de modificateurs de défense sans avoir joué préalablement ou en même temps une carte action défense de base. Un modificateur de défense ne peut être joué tout seul.

COMMENT SE DEFENDRE ?

Votre adversaire commence la séquence d'attaque en jouant une attaque de base, avec ou sans un ou plusieurs modificateurs d'attaque.

Choisissez une défense de base et les modificateurs que vous souhaitez jouer, calculez le coût total de ces cartes et comparez-le à votre total disponible de points d'attribut, pour voir si vous pouvez effectivement jouer ses cartes. Assurez-vous que le total de la défense est au moins égal à l'attaque adverse, sinon l'attaque de votre adversaire réussit et il marque un point.

Posez les cartes action à la droite de la carte attribut correspondante, disposez les cartes de telle manière que le coût de chaque carte soit visible, et que les cartes les plus récentes soient sur le dessus.

Annoncez la valeur de votre défense à votre adversaire.

Votre opposant peut ensuite choisir d'augmenter son attaque, en jouant des cartes action modificateur d'attaque, des cartes action spéciale et toutes les cartes qu'il jugera nécessaire.

Vous pouvez continuer de vous défendre en jouant d'autres cartes de défense tant que vous pouvez payer leur coût. Les autres joueurs peuvent influencer sur le duel en jouant des cartes d'action spéciale de type fast, la séquence d'attaque continue jusqu'à ce que tous les joueurs passent.

Si votre total de défense égale ou dépasse le total d'attaque de votre opposant, l'attaque échoue. Si le total d'attaque dépasse votre total de défense, l'attaque réussit.

Dépense des points attribut

Le coût combiné des cartes action jouées pendant le duel est dépensé, et il reste dépensé jusqu'à ce que vous puissiez nettoyer tout ou partie de ces cartes lors de votre prochain tour.

FINIR LE TOUR

Une séquence d'attaque est terminée quand le joueur dont c'est le tour confirme que tous les joueurs ont passé, et que ses opposants ont déterminé la réussite ou non de l'attaque, le jeu passe au joueur/joueuse de gauche.

Dans certains cas, l'attaquant peut initier plusieurs attaques, durant la même phase d'action (rappelez-vous qu'il existe des cartes action spéciale permettant de faire plus d'une attaque par phase d'action). Une séquence d'attaque doit être terminée avant d'en commencer une autre. Les séquences d'attaques doivent être résolues comme expliqué précédemment.

Quand toutes les séquences d'attaques ont été résolues, le tour passe au joueur/joueuse placé à gauche.

REGLE CONTRADICTOIRE

Si le texte d'une carte contredit les règles contenues dans ce livret, appliquez le texte de la carte.

CREER VOTRE PROPRE JEUX DE CARTES ACTIONS :

CUSTOMISER SON HERO

Chaque paquet de carte action HeroCard représente un héros complet, prêt à être lancé dans des duels contre d'autres héros. Chaque paquet comprend 3 cartes attributs et environs 30 cartes action correspondant au héros.

Désormais vous pouvez façonner votre propre héros, et votre propre paquet de cartes action.

1. Combinez différentes cartes attributs provenant de plusieurs héros. Votre héros doit avoir 3 cartes attribut, une Body (B), une Mind (M), et une carte attribut X (X).
2. Combinez des cartes action provenant de plusieurs paquets. Votre paquet doit contenir au moins 20 cartes et ne peut pas contenir plus de 6 fois la même carte.

EQUILIBRER LES HEROS

Chaque carte attribut montre sur le coin en bas à gauche un nombre appelé point de héros. Quand vous créer votre Héros, additionnez les points héros de vos 3 cartes attribut, c'est votre total de point Héros. En principe, plus ce total est élevé, plus le héros est puissant.

Pour que le duel soit amusant pour tout le monde, les Héros doivent avoir sensiblement la même force. Quand vous utilisez la version custom, tous les joueurs, doivent décider le nombre de points de héros qu'il ne faudra pas dépasser.

Le nombre de points de héros standard est de 30 points.

JOUER DES DUELS SIMPLE AVEC HEROCARD

Les paquets de cartes action sont faits pour être utilisés avec les jeux de plateau TableStar Games(grande compagnie si je peux me permettre) tels que Galaxy, Cyberspace, et plein d'autres. Toutefois vous pouvez jouer des duels juste avec les cartes, sans utiliser les règles du jeu de plateau auquel ces paquets de cartes sont associés. Dans ce type de duel, votre but est de gagner un certain nombre de points de victoire qui dépend du nombre de joueurs : 3 à deux joueurs, 5 à trois joueurs et 7 à quatre joueurs.

A chaque fois que vous menez une attaque victorieuse, vous marquez un point de victoire. Une attaque ne peut rapporter qu'un seul point de victoire, peu importe de combien de points votre attaque dépasse la valeur de défense adverse, cela signifie que vous devez lancer plusieurs attaques victorieuses durant plusieurs tours afin de remporter la partie.

Pour jouer des duels de ce type, choisissez aléatoirement lequel des joueurs commence, mélangez vos paquets et piochez 7 cartes. Commencez à jouer et poursuivez dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, lancez une attaque contre vos adversaires. Vos

adversaires font de même à leur tour, jouez exactement comme indiqué dans les règles. Le premier qui atteint le nombre de points requis gagne.