

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





BATMAN™ DECK-BUILDING GAME
vs
LE JOKER™ **RIVALS**
VERSION FRANÇAISE



CRYPTOZOIC™
ENTERTAINMENT



PRÉSENTATION DU JEU

Dans *Rivals : Batman™ vs Le Joker™*, incarnez le Justicier Masqué ou le Prince du Crime dans le plus grand duel de tous les temps ! Vous commencez la partie uniquement armé de cartes Coup de Poing pour attaquer votre adversaire, mais à mesure que le jeu avance, vous ajouterez à votre Deck de nouvelles cartes plus puissantes afin de vaincre votre ennemi juré ! Votre Deck correspond au paquet de cartes que vous allez construire progressivement au cours de la partie. Un Deck est constitué d'une Pioche et de sa Défausse.

CONTENU

98 cartes de jeu

- 14 cartes de Base Coup de Poing
- 6 cartes de Base Vulnérabilité
- 60 cartes du Deck Commun
- 8 cartes Coup de Pied
- 10 cartes Faiblesse

6 grandes cartes Super-Héros DC Comics

1 livret de règles

BUT DU JEU

Si vous parvenez à faire mordre la poussière à votre adversaire par trois fois, vous gagnez aussitôt la partie. Toutefois, si le Deck Commun vient à s'épuiser avant, le joueur qui a accumulé le plus de Points de Victoire (PV) l'emporte.

MISE EN PLACE DE VOTRE PREMIÈRE PARTIE

1. Votre Personnage et votre Deck de Base

L'un des joueurs incarne Batman™, l'autre joue Le Joker™. Chacun prend ses **3 grandes cartes Personnage** respectives et les place face visible comme suit : la carte avec le coût de 15 en dessous, puis celle de 12 au milieu et enfin celle de 9 au-dessus.

Chaque Personnage commence avec un Deck de Base 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 Deck afin de l'améliorer. Les cartes Vulnérabilité représentent des obstacles qui peuvent affaiblir votre Personnage. Ces dernières n'ont aucun effet lorsqu'elles sont jouées ou piochées et appauvrissent votre Deck. Il est préférable de s'en débarrasser le plus rapidement possible (nous verrons comment le faire plus tard).



TYPES DE CARTES

LE JOKER SUPER-VILAIN

Pendant une Combattaison : +1 en Puissance par chaque Vilain et/ou Super-Pouvoir que vous jouez.

15

PERSONNAGE
DC COMICS

COUP DE POING DC

VULNÉRABILITÉ DC

BASE

+1 en Puissance

CARTES DE BASE

FAIBLESSE DC

Les cartes **FAIBLESSE** réduisent votre score de Points de Victoire à la fin de la partie.

3

Points de Victoire (PV)

FAIBLESSE

WICD STRANGE DC

VILAIN

+1 en Puissance et +1 en Attaque par ce Vilain.

6

Type de carte

VILAIN

DOUBLE-FACE DC

VILAIN

+1 en Puissance et +1 en Attaque par ce Vilain.

2

Capacité

VILAIN
AVEC ATTAQUE

ASILE D'ARKHAM DC

LIEU

+1 en Puissance

6

Règle Spéciale

LIEU

GRAPPIN DC

ÉQUIPEMENT

+2 en Puissance

3

Coût

BLOCAGE

IRIS DC

HÉROS

+1 en Puissance

4

Points de Victoire (PV)

HÉROS

NIVE SADIQUE DC

SUPER-POUVOIR

+1 en Puissance

4

Coût

SUPER-POUVOIR

FOLIE DC

SUPER-POUVOIR

+1 en Puissance

2

Capacité

SUPER-POUVOIR
AVEC DÉFENSE

CEINTURE UTILITAIRE DC

ÉQUIPEMENT

+1 en Puissance

5

Nom de la carte

ÉQUIPEMENT

Les différents types de cartes que vous pouvez jouer sont : Base, Vilain, Lieu, Héros, Super-Pouvoir, et Équipement. Les cartes Faiblesse n'ont pas de type de carte.

2. Le Deck Commun

La plupart des cartes que vous ajouterez à votre Deck pendant la partie viendront du Deck Commun. Mélangez le Deck Commun et disposez-le au centre de la table. Aucune des cartes suivantes ne doit faire partie du Deck Commun : **Coup de Poing**, **Vunérabilité**, **Coup de Pied**, **Faiblesse** ou les grandes cartes de Personnage. Le Deck Commun est constitué de toutes les autres cartes du jeu (60 cartes au total). Les cartes ayant des noms distincts sont dites **différentes**.

DECK COMMUN



LA RÉSERVE



3. La Réserve

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 suffisamment d'espace pour chaque carte.

Puis, disposez les piles de cartes **Coup de Pied** et **Faiblesse** à droite de la Réserve : ces piles forment l'**Annexe**. Vous pouvez les placer à la perpendiculaire de la Réserve afin que tous les joueurs puissent y accéder. Les cartes Coup de Pied sont toujours disponibles à l'achat pendant votre tour (tant qu'il reste des cartes dans la pile). Les cartes Faiblesse ne peuvent pas être achetées, elles sont gagnées uniquement par le biais d'effets de carte négatifs. Le Deck Commun et l'Annexe ne font pas partie de la Réserve.



L'ANNEXE



Une fois que vous avez préparé le Deck Commun, la Réserve et l'Annexe, cela doit ressembler au schéma présenté ci-dessus. Les cartes de la Réserve ne sont pas toujours les mêmes. Au début du jeu, il doit y avoir **8** cartes **Coup de Pied** et **10** cartes **Faiblesse** dans leur pile respective.

DÉROULEMENT DU JEU

Déterminez le premier joueur au hasard. Chaque joueur commence par mélanger son Deck, puis pioche 5 cartes. Les tours de jeu se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre.

À chaque tour, pour améliorer votre Deck, vous pouvez acheter autant de cartes de la Réserve et/ou de cartes Coup de Pied que vous le désirez. Les cartes que vous achetez ou gagnez sont immédiatement placées face visible dans votre Défausse, sauf mention contraire. Lorsque vous devez piocher mais que votre Pioche est vide, mélangez votre Défausse pour former votre nouvelle Pioche et ainsi compléter votre main. Ceci vous permet donc de jouer les cartes que vous avez achetées précédemment. Ainsi acheter des cartes puissantes permet de construire un Deck plus efficace au fur et à mesure de la partie : c'est le principe de tout jeu dit « deck-building », ou jeu de cartes évolutif.

Vous pouvez acheter une ou plusieurs cartes dont le coût total est inférieur ou égal à votre total de Puissance du tour. Par exemple, vos cartes Coup de Poing vous rapportent chacune **+1 en Puissance**. Si vous en jouez quatre, et qu'aucune autre carte ne vous apporte de Puissance supplémentaire, votre total de Puissance est donc de 4 pour ce tour. Vous pouvez acheter une carte avec un coût de 2, 3 ou 4, ou bien par exemple deux cartes coûtant chacune 2. Les cartes Coup de Pied sont disponibles à l'achat comme les cartes de la Réserve. Vous pouvez en acheter plus d'une par tour si vous avez suffisamment de Puissance. Vous passez votre tour si vous n'avez pas assez de Puissance ou si vous ne souhaitez pas acheter de cartes.

Les cartes **Vunérabilité** et **Faiblesse** ne donnent aucune Puissance. Elles ne font qu'affaiblir votre Deck. Il est donc préférable de les détruire dès que l'occasion se présente. Vous pouvez les jouer depuis votre main, mais elles n'auront aucun effet. Elles sont défaussées à la fin de votre tour, avec les autres cartes que vous avez jouées ou que vous avez gardées en main.



Ordre de jeu des cartes

À votre tour, vous pouvez jouer les cartes de votre main dans l'ordre de votre choix. Lorsque vous jouez une carte, vous appliquez ses effets immédiatement. Une fois que vous avez joué toutes les cartes que vous vouliez, totalisez votre Puissance du tour et achetez les cartes que vous souhaitez de la Réserve ou de l'Annexe. Vous n'êtes pas obligé de jouer toutes les cartes de votre main avant de réaliser vos achats. La décision vous revient. Vous pourrez jouer des cartes additionnelles même après votre phase d'achat. La plupart des cartes que vous jouez ont des effets simples comme **+ X en Puissance**, piocher ou effectuer une Attaque. L'ordre dans lequel vous jouez ces cartes peut parfois avoir une incidence sur certains effets. Vous ne pouvez pas conserver de cartes en main d'un tour sur l'autre.

Fin du tour

1. Annoncez que vous terminez votre tour pour qu'il prenne fin.
2. Défaussez toutes les cartes qu'il vous reste en main.
3. Appliquez tous les effets « à la fin de votre tour ».
4. Mettez toutes les cartes que vous avez jouées dans votre Défausse, face visible. Tout point de Puissance inutilisé pendant votre tour de jeu est perdu.
5. Si un ou plusieurs emplacements de la Réserve sont vides, piochez un nombre correspondant de cartes du Deck Commun afin de remplir les emplacements vides. Ne remplissez les emplacements vides de la Réserve qu'à la fin du tour.
6. Piochez 5 cartes de votre Pioche.
7. Le tour de votre adversaire peut maintenant commencer.

Exemple d'un tour de jeu



Après avoir mélangé votre Deck de Base, vous piochez une main composée de quatre cartes **Coup de Poing** et d'une carte **Vulnérabilité** pour votre premier tour. Vous jouez les quatre Coup de Poing pour accumuler un total de 4 en Puissance. C'est suffisant pour acheter la carte **Huntress** de la Réserve. Une fois la carte achetée, placez-la dans votre Défausse. La carte Vulnérabilité ne vous octroie aucune Puissance. Vous êtes à court de Puissance : défaussez toutes vos cartes et piochez une nouvelle main de 5 cartes. Le joueur situé à votre gauche peut alors commencer son tour de jeu.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsque l'une de ces deux conditions est remplie :

- Vous avez battu la dernière carte Personnage de votre adversaire.
- Vous ne pouvez pas remplir les cinq emplacements de la Réserve.

Si vous ne pouvez pas remplir la Réserve, remettez dans votre Deck : tous les Lieux que vous avez en jeu, toutes les cartes de votre main, et toutes les cartes de votre Défausse. Ensuite, chaque joueur comptabilise le nombre de Points de Victoire  des cartes de son Deck. Les cartes **Faiblesse** présentes dans votre Deck retirent des PV de votre total. Les cartes Personnage de votre adversaire, que vous avez vaincues vous rapportent également beaucoup de points. Le joueur qui totalise le plus de PV est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de cartes Personnage appartenant à l'adversaire gagne la partie.

Une fois la partie terminée, chaque joueur trie les cartes de son Deck pour les classer correctement dans les piles de départ.

RÈGLES ADDITIONNELLES

Les cartes Personnage

Chacune de vos cartes **Personnage** possède une capacité spéciale et un coût. Lisez bien toutes vos cartes Personnage au début de la partie pour bien prévoir votre stratégie. Une fois que votre carte Personnage coûtant 9 est vaincue, vous utiliserez dès lors votre carte coûtant 12 (ainsi, vous n'utiliserez plus votre carte Personnage coûtant 9).



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** afin d'éviter votre Attaque. Un joueur ne peut jouer qu'une seule carte Défense par Attaque. Les joueurs qui ne se défendent pas contre une Attaque subissent l'effet de la carte. Éviter une Attaque n'annule pas les autres effets de la carte (par exemple +2 en Puissance), sauf si l'effet prend en compte le nombre de joueurs touchés par l'Attaque.



Confronter son adversaire

Au début de votre tour, vous pouvez annoncer une **Confrontation**. Confronter votre adversaire est la meilleure tactique pour le vaincre une bonne fois pour toutes ! En effet, vous ne pouvez tenter de battre votre adversaire qu'en annonçant une Confrontation. Si vous parvenez à vaincre votre adversaire trois fois, vous gagnez immédiatement le jeu ! Cependant, votre adversaire ne se laissera pas faire ! Chaque Personnage est décliné en trois cartes : il devient de plus en plus difficile à vaincre. La première carte Personnage coûte 9, vous devez donc rassembler au moins 9 en Puissance pour venir à bout de cet adversaire. Si vous générez une Puissance supérieure ou égale à ce coût pendant une Confrontation, retirez cette carte Personnage de la pile de votre adversaire et placez-la près de vous. Si le jeu prend fin faute de pouvoir remplir la Réserve, ces cartes vous rapportent de nombreux Points de Victoire !

La nouvelle carte Personnage de votre adversaire aura une capacité spéciale plus puissante, et un coût plus important à payer lors de la prochaine Confrontation. Pendant une Confrontation, vous ne pouvez vaincre que le premier Personnage de la pile, même si vous disposez de 30 points en Puissance : vous ne pourrez pas vaincre plus d'une carte Personnage par tour.

Il est conseillé de lancer une Confrontation uniquement lorsque vous êtes certain d'avoir accumulé suffisamment de Puissance pour payer le coût de la carte Personnage de votre adversaire. Cependant, notez qu'il est assez rare d'avoir la Puissance totale nécessaire au début de son tour. En effet, si vous avez besoin d'un total de 9 en Puissance pour remporter la Confrontation, que vous commencez votre tour avec 5 en Puissance mais la possibilité de piocher trois cartes, vous aurez une chance d'atteindre un total de 9 après votre pioche. Ainsi, si vous savez qu'il vous reste de bonnes cartes dans votre Deck, vous pouvez décider de lancer une Confrontation au début de votre tour.

Vous pouvez acquérir certaines cartes pendant la partie qui seront particulièrement efficaces pendant les Confrontations. Les cartes commençant par la mention « **Pendant une Confrontation** » pourront être jouées **uniquement pendant votre tour, après avoir annoncé une Confrontation**, sauf si cette mention fait partie d'une capacité de **Défense** ou **Blocage**. Pendant le tour de votre adversaire, vous pourrez jouer uniquement des cartes de Défense et/ou Blocage.

- **Vous devez annoncer une Confrontation au début de votre tour** pour vaincre votre adversaire. Vous ne pouvez plus le faire si vous avez déjà joué des cartes.
- Pendant une Confrontation, vous ne pouvez pas acheter de cartes, même s'il vous reste des points de Puissance.
- Une Confrontation n'est pas une Attaque. Vous pouvez jouer des capacités d'Attaque pendant une Confrontation. Votre adversaire pourra jouer des cartes de Défense pour se défendre, comme d'habitude. Les cartes Blocage sont seulement jouées pour rendre votre Personnage plus difficile à vaincre lorsqu'il est défié lors d'une Confrontation.

Confronter son adversaire (suite)

- Pendant une Confrontation, appliquez tous les effets suivis par la mention « Pendant une Confrontation ». Si vous ne lancez pas de Confrontation, vous n'appliquez pas cette partie du texte, mais vous pouvez tout de même jouer la carte pour bénéficier de ses autres effets.
- Une fois que vous avez joué toutes les cartes que vous souhaitiez, dites-le à votre adversaire. Il pourra alors jouer ses cartes Blocage pour augmenter le coût de son Personnage. À ce moment là, vous ne pourrez plus jouer de cartes supplémentaires, veillez donc à accumuler le plus de Puissance possible avant de lui passer la main.

Blocages

Lorsque votre adversaire vous confronte, vous pouvez utiliser des capacités de **Blocage** pour augmenter le coût de votre Personnage. Vous devez attendre que votre adversaire ait joué toutes les cartes qu'il souhaitait utiliser pendant la Confrontation avant de pouvoir bloquer. Ensuite, jouez des cartes de votre main avec une capacité de Blocage pour augmenter le coût de votre Personnage, afin de **dépasser** le total de Puissance de votre adversaire. Égaler le total de Puissance de votre adversaire n'est pas suffisant ! De plus, si votre adversaire a accumulé plus de Puissance que votre capacité de Blocage, inutile de gâcher vos cartes en résistance inutile !

Lorsque vous jouez vos cartes avec une capacité de Blocage, votre adversaire ne peut plus jouer de cartes supplémentaires pour dépasser le nouveau coût de votre Personnage. Le coût augmenté de votre Personnage ne dure que jusqu'à la fin du tour en cours.

Pendant votre tour, vous pouvez jouer des cartes Blocage comme toute autre carte, mais vous n'appliquez pas leur capacité de Blocage.

Faiblesses

Certaines cartes forcent les adversaires à gagner des cartes **Faiblesse**. Lorsque cela arrive, les cartes Faiblesse sont généralement placées dans la Défausse des joueurs concernés. Elles n'ont aucun effet lorsqu'elles sont jouées depuis la main d'un joueur. **À la fin de la partie, chaque carte Faiblesse dans votre Deck retire 1 Point de Victoire à votre total.** Il est donc primordial d'essayer de s'en débarrasser en cours de jeu ! Si la pile de cartes Faiblesse est vide, le joueur concerné n'en gagne pas, mais tous les autres effets de la carte sont appliqués normalement. Un joueur peut toujours jouer une Défense contre une Attaque qui fait gagner une carte Faiblesse même s'il n'en reste plus à piocher.



Mélanger votre Deck

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

Lieux

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 restant de la partie. Les cartes Lieu possèdent généralement un effet de pioche qui se déclenche la première fois que vous jouez un certain type de carte durant votre tour. Le terme **Permanent** indique que l'effet de la carte est actif à chacun de vos tours. L'effet se déclenche une seule fois par tour. Vous pouvez avoir plusieurs Lieux posés en même temps.



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, elle rejoindra 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 et Coup de Pied ne retournent pas dans leur pile d'origine.

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 mention 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.



Résoudre les capacités des cartes

- 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.
- 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 trois 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.

Quand vous voyez la mention « cet adversaire », cela désigne le joueur contre lequel vous êtes en train d'agir, comme pendant une Confrontation.

CARTES SPÉCIFIQUES



BLACK CANARY™ : Si vous achetez, gagnez ou détruisez le dernier Vilain de la Réserve, vous gagnez immédiatement +3 en Puissance supplémentaire pendant une Confrontation.

KILLER CROC™ : Si vous achetez, gagnez ou détruisez le dernier Héros de la Réserve, vous gagnez immédiatement +1 en Puissance supplémentaire pendant une Confrontation.

LUCIUS FOX™ : Si vous n'êtes pas en Confrontation, ajouter 1 au coût de votre Personnage n'a aucun effet. Cette carte est une Défense et non pas un Blocage. Vous pouvez défausser cette carte uniquement si vous êtes attaqué.



POISON IVY™ : Votre adversaire ne peut pas contrer cette Attaque en jouant une capacité de Blocage. Seule une capacité de Défense peut annuler cette Attaque.



L'HOMME-MYSTÈRE™ : Si votre adversaire choisit la carte suivante, la première carte du Deck Commun est reposée au sommet de cette pile.



L'ÉPOUVANTAIL™ : La seconde phrase ne fait pas partie de l'Attaque. Ainsi, même si l'Attaque est évitée, l'autre capacité de la carte est toujours possible.

MEILLEUR DÉTECTIVE DU MONDE™ : Après avoir révélé cette carte, vous la replacez dans votre main. Vous pouvez utiliser cette capacité plusieurs fois si vous êtes attaqué par plusieurs cartes.



CARTES PERSONNAGE



BATMAN™ 15, LE JOKER™ 15 :

Chacune de ces cartes accorde aux joueurs respectifs **+1 en Puissance**, pour chaque type de carte jouée. Exemple : Pendant une Confrontation, Batman 15 a joué 2 Équipements et 2 Héros. Il ajoutera donc **+4 en Puissance** à son total en Puissance.

CRÉDITS

Conception du Jeu

Matt Hyra

Concept de Rivals

Scott Gaeta, Matt Hyra et Adam Sblendorio

Cryptozoic Entertainment

Co-PDG & fondateur

John Nee

Co-PDG & fondateur

John Sepenuk

Président & CCO

Cory Jones

Conception et développement du jeu

Matt Hyra, Spencer Bateman, Richard Brady, Marcos Payan et Nathaniel Yamaguchi

Conception graphique

John Vineyard (chef), Houman Baik, Larry Renac, Erin Roach et Nancy Valdez

Directeur du développement produit

Adam Sblendorio

Vice-directeur du développement
marque et produit

Erika Conway

Directeur des opérations

Leisha Cummins

Coordinateur d'affaires

Rumi Asai

Responsable administratif

Vanessa Jimenez

Responsable marketing et communauté

Javier Casillas et Sara Erickson

Testeurs

Michael B-V, Ryan Dromgoole, Robert Gasio III, Russ Greenwald, Adam Hensch, Shannon Hunt, Cory Jones, Adam May, Benjamin Slupik, Scott Slupik, William Slupik et encore de nombreuses autres personnes !

Remerciements particuliers de Cryptozoic

William Brinkman, Phil Cape, Dan Clark, Alex Charsky, Matt Dunn, Kyle Heuer, Matt Hoffman, Vanessa Jimenez, April Jones, Kevin Jordan, Michael Kirchhoff, Erik Larsen, Lacy Lodes, Cynthia Loyd-Peterson, Kat Metzen, George Nadeau, Matthias Nagy, Daniel Siskin, Ben Stoll, Lisa Villaire, Drew Walker, MaryCarmen Wilber et Chris Woods

Don't Panic Games

Directeur de publication

Cédric Littardi

Responsable d'édition

Nicolas Aubry

Chef de produit

Estelle Cang

Responsable marketing

Camille Lepage

Traducteur

Mathilde Roger

Maquettistes

Emmanuelle Briant & Vincent Diez

Également disponible chez
DON'T PANIC GAMES !



***Tous les jeux sont entièrement compatibles
et peuvent être combinés pour de nouveaux défis
et des expériences de jeu plus épiques !***

Visitez notre site

www.dontpanicgames.com

et découvrez ces jeux et nos autres sorties !



BATMAN™ vs LE JOKER™

DECK-BUILDING GAME

RIVALRS

VERSION FRANÇAISE

DÉROULEMENT D'UN TOUR

- Si vous voulez lancer une Confrontation contre votre adversaire, annoncez-le au tout début de votre tour avant d'avoir joué une carte de votre main. Dans ce cas, vous ne pouvez pas acheter de cartes à ce tour.
- Jouez des cartes de votre main et appliquez leurs effets immédiatement.
- Lors d'une Confrontation, votre adversaire peut utiliser des cartes Blocage une fois que vous avez fini de jouer, pour tenter d'obtenir un coût dépassant votre Puissance.
- Pendant une Confrontation, si votre Puissance est supérieure ou égale au coût du Personnage de votre adversaire, vous remportez la Confrontation ! Placez la carte du Personnage vaincu près de vous. Si c'était la dernière carte de sa pile, vous gagnez aussitôt le jeu !
- Si vous n'avez pas lancé de Confrontation, comptabilisez votre total de Puissance. Vous pouvez acheter des cartes d'un coût total égal ou inférieur à votre Puissance du tour.
- Mettez dans votre Défausse les cartes que vous avez achetées ou gagnées ce tour, sauf indication contraire.

FIN DU TOUR

1. Annoncez que vous terminez votre tour pour qu'il prenne fin.
2. Défaussez toutes les cartes qu'il vous reste en main.
3. Appliquez tous les effets « à la fin de votre tour ».
4. Mettez toutes les cartes que vous avez jouées dans votre Défausse, face visible. Tout point de Puissance inutilisé pendant votre tour de jeu est perdu.
5. Si un ou plusieurs emplacements de la Réserve sont vides, piochez un nombre correspondant de cartes du Deck Commun afin de remplir les emplacements vides. Ne remplissez les emplacements vides de la Réserve qu'à la fin du tour.
6. Piochez 5 cartes de votre Pioche.
7. Le tour de votre adversaire peut maintenant commencer.

La partie se termine immédiatement lorsque l'une de ces deux conditions est remplie :

- Vous avez battu la dernière carte Personnage de votre adversaire.
- Vous ne pouvez pas remplir les cinq emplacements de la Réserve.

CRYPTOZOIC™
ENTERTAINMENT

All DC characters and elements © & ™ DC Comics. WB SHIELD: TM/MC & © WBEL.
(Tous les personnages DC et éléments © & ™ DC Comics. WB SHIELD: TM/MC & © WBEL.) (s18)
©2018 Cryptozoic Entertainment. Tous droits réservés.

Version Française : ©2018 Don't Panic Games
38, rue Notre-Dame de Mazaroth, 75003 Paris, France

www.dontpanicgames.com

www.cryptozoic.com

Fabriqué en Chine.

