



AQUAMAN

RÈGLES DU JEU

But du jeu :

Un des joueurs devra incarner Black Manta ou Ocean Master tandis que les autres choisiront d'incarner un des Super-héros parmi Aquaman, Mera, Vulko et Atlanna.

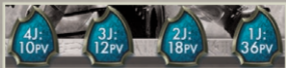
Pour gagner vous devez éliminer votre ennemi.

Mise en place du jeu :

Désignez un Super-vilain, il choisira d'incarner un des deux personnages. Les autres formeront une équipe et devront choisir parmi les Super-héros.

Chaque joueur place sa carte personnage devant lui. Il commencera avec le nombre de points de vie correspondant au nombre de joueurs.

N.B. Le nombre de points de vie des joueurs dépend du nombre total de Super-héros. Le détail est indiqué sur chaque carte.



1- Constitution des paquets de cartes :

Mélangez le tas de cartes « Actions Super-vilains » et le tas « Actions Super-héros » séparément, puis disposez les paquets de manière à ce qu'ils soient accessibles.

2- Création des mains de départ :

Le nombre de cartes à piocher pour constituer sa main dépend du nombre de joueurs.

Nombre de joueurs total (en comptant le Super-vilain)	Nombre de cartes par joueur « Super-héros »	Nombre de cartes par joueur « Super-vilains »
2	8	8
3	5	8
4	4	8
5	4	10

3- Description d'une carte :



4- Types et couleurs de cartes:

Il existe 3 types de cartes :



ATTAQUE



BLOQUE



SPÉCIALE

Les 4 couleurs sont indiquées par la couleur du bandeau :



Tour de jeu :

1- Phase de programmation du Super-vilain :

Le Super-vilain va programmer son attaque contre les Super-héros. Pour ce faire il va disposer face cachée et en ligne, au centre de la table des cartes de sa main.

Le nombre de cartes dépend du nombre de joueurs.

Nombre de joueurs total (en comptant le Super-vilain)	Nombre de cartes à programmer
2	6
3	6
4	6
5	8

2- Phase de programmation des Super-héros :

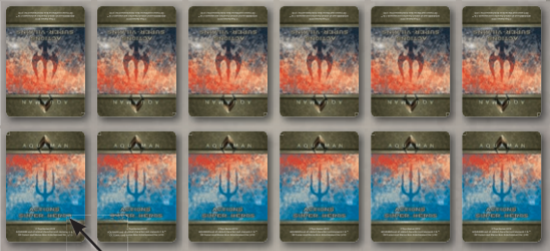
Une fois les cartes du Super-vilain programmées, les Super-héros vont se concerter et programmer de leurs mains, face cachée, des cartes vis-à-vis de celles de leur ennemi. Le nombre de cartes dépend du nombre de joueurs.

Nombre de joueurs total (en comptant le Super-vilain)	Nombre de cartes à programmer par Super-héros
2	6
3	3
4	2
5	2

N.B. Vous n'êtes pas forcés de poser des cartes séquentiellement. (Un joueur peut poser une carte contre la 3e carte programmée de l'ennemi puis une autre carte contre la 5e, un autre joueur contre la 2e et la 6e, etc. jusqu'à opposer une carte à chacune de celles de l'adversaire).

À la fin de la phase de programmation, chaque carte programmée par le Super-vilain doit se voir opposer une carte « Action Super-héros ».













Exemple de programmation à 4 joueurs :



Début de résolution par la carte placée à l'extrême gauche (côté Super-héros).

3- Résolution :

Révélez toutes les cartes en commençant par celles qui sont le plus à gauche (côté Super-héros), on les résout en fonction des cartes qui leur sont opposées :

Carte Super-vilain	Carte Super-héros	Effet
		Les deux attaques touchent. Les dégâts inscrits dans l'effet sont appliqués.
		L'attaque du Super-vilain est considérée bloquée. Il se peut qu'un effet de défense s'active
		L'attaque des Super-héros est considérée bloquée. Il se peut qu'un effet de défense s'active
		Rien ne se passe
		L'attaque des Super-héros touche. Les dégâts sont appliqués sauf si la carte spéciale l'empêche
		Rien ne se passe. Appliquez l'effet de la carte Spéciale

Pour chaque dégât infligé, la cible perd 1 point de vie
Certaines cartes entraînent des effets dévastateurs si elles sont organisées correctement.

N.B. La première et la dernière carte sont considérées adjacentes

4- Fin de résolution :

Une fois toutes les cartes résolues les unes après les autres, le tour se termine. Toutes les cartes sont défaussées et tous les joueurs piochent des cartes jusqu'à en avoir autant qu'en début de tour.

Fin de partie :

La partie se termine si le Super-vilain n'a plus de points de vie, l'équipe des Super-héros est considérée gagnante.

Si les Super-héros n'ont plus de points de vie, le Super-vilain est déclaré gagnant.

Variante :

Dans un niveau plus élevé, le temps vous est compté !

Munissez-vous d'un sablier (non fourni) ou utilisez le chronomètre sur votre téléphone.

Au moment où le Super-vilain prend ses cartes en mains et les découvre, commencez à mesurer le temps qu'il prend pour effectuer sa programmation, stoppez le chrono au moment où il pose sa dernière carte.

Vous disposerez alors du même temps qu'a eu le Super-vilain pour terminer votre programmation.

Lorsque le temps est écoulé, vous n'avez plus le droit de placer de cartes et la phase de résolution débute.

Contenu :

- 4 cartes « Super-héros »
- 22 cartes « Actions Super-héros »
- 2 cartes « Super-vilains »
- 22 cartes « Actions Super-vilains »



Conception : Topi Games • **Auteur** : Owen Michaud
Édité et distribué par Topi Games.

All right reserved under exclusive licence to Topi Games,
9 rue Pasteur 94130 Nogent-sur-Marne FRANCE.

www.topi-games.com • E-mail : contact@topi-games.com
FB : topigamesedition



AQUAMAN and all related characters and elements
© & ™ DC Comics and Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: & ™ WBEI. (s19)