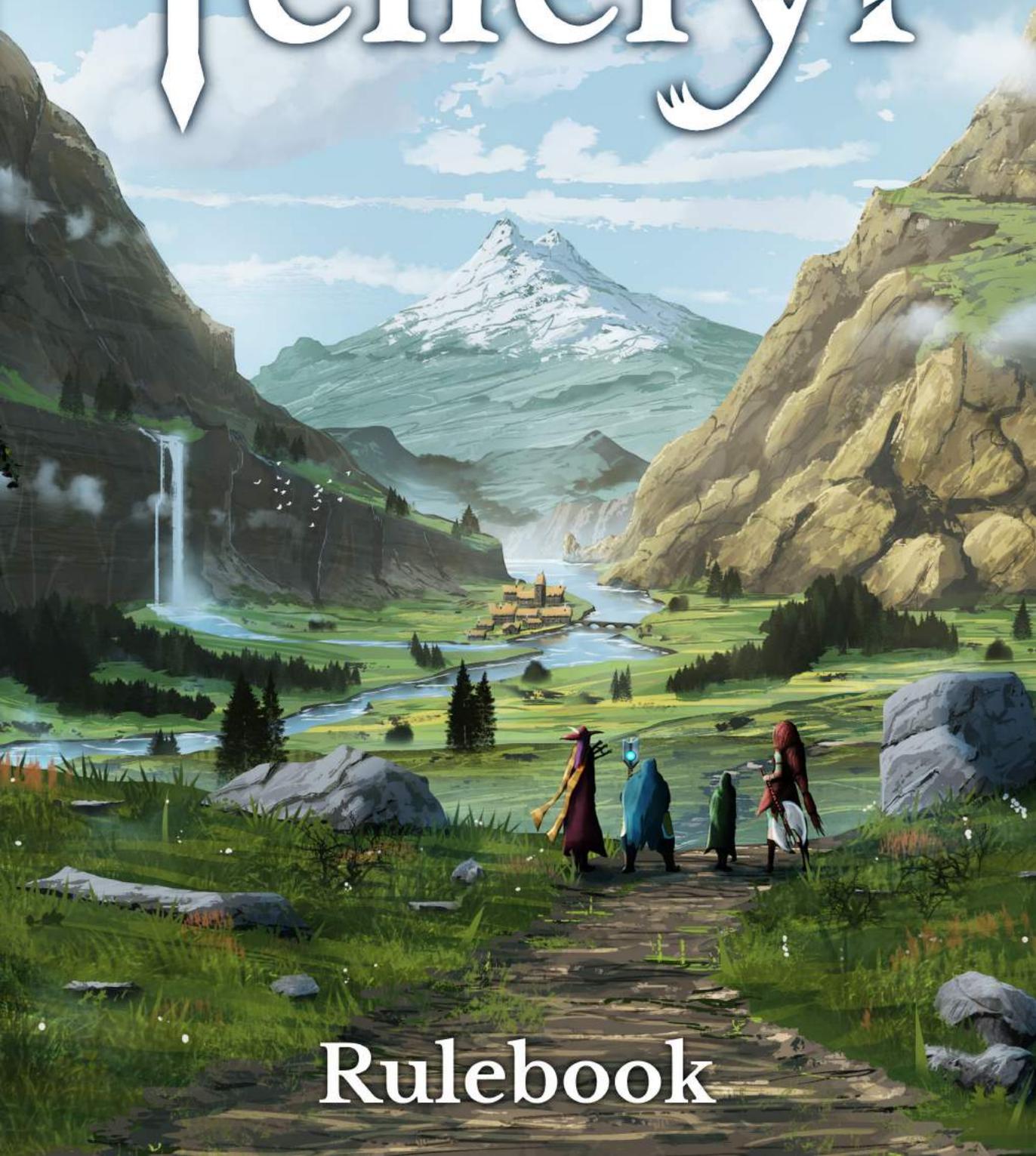


HEROES OF Tenefyr



Rulebook

Introduction

Heroes of Tenefyr est un jeu coopératif de gestion de main (deck-building) où les joueurs doivent combattre ensemble pour améliorer la force de leur escouade d'aventurier.

Matériel



4 cartes Héros
représentant les
4 héros



4 cartes Compétence
1 pour chaque
compétence spéciale
des héros



48 cartes Standard
24 cartes «Standard 1»
et
24 cartes «Standard 0»



70 cartes Donjon
14 pour chaque niveau

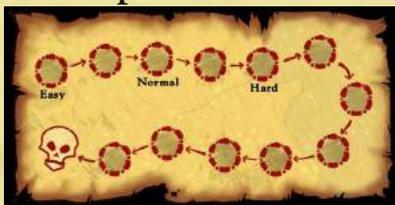


16 cartes Boss
4 cartes pour chaque
Boss

15 cartes Récompense
3 pour chaque niveau



1 piste du Boss



1 pion Boss



1 pion premier joueur



1 résumé des règles
À la fin du livre de règles



Mise en place



L'image ci-dessus montre la mise en place d'une partie à 3 joueurs.

- 1 Chaque joueur choisit un héros (Barbarian, Bard, Cleric ou Thief) et prend les cartes Héros et Compétence correspondantes.
- 2 Donnez à chaque joueur six cartes «Standard 1» et six cartes «Standard 0». Chaque joueur mélange ses cartes Standard et sa carte Compétence pour former sa pioche de 13 cartes.

Dans une partie à deux joueurs, chaque joueur choisit deux héros et prend leurs deux cartes Héros et Compétence respectives. Chaque joueur utilise une pioche, avec 12 cartes Standard, mais elle compte pour leurs deux héros. (Ce sont des héros exceptionnellement compétents qui ont maîtrisé deux spécialités). Mélangez les deux cartes Compétence des héros dans leurs pioches respectives.

- 3 Rangez les cartes Donjon par niveau (le nombre dans le coin supérieur droit, de 1 à 5). Pour chaque niveau, créez 2 paquets de 4 cartes aléatoires chacun. Placez ces paquets de cartes face cachée au milieu de la table. Cela se traduit par 10 paquets de cartes (deux paquets de niveau 1, deux paquets de niveau 2, etc.). Retournez la première carte de chaque paquet face visible. Ces paquets représentent les donjons remplis d'ennemis.
- 4 Toutes les cartes Donjon restantes sont mises de côté, face cachée pour former la réserve. Certaines cartes, comme la carte Compétence du héros Thief, interagiront avec la réserve.

- 5 Triez les cartes Récompense par niveau (le nombre dans le coin supérieur gauche) et placez une carte Récompense face visible à côté de chaque donjon. (Un donjon de niveau 1 reçoit une carte Récompense de niveau 1, un donjon de niveau 2 une carte Récompense de niveau 2, etc.). Ce sont les récompenses que vous gagnez en battant tous les ennemis d'un donjon. Placez les cartes Récompense restantes dans la boîte. Elles ne sont pas utilisées pendant le reste du jeu.
- 6 Sélectionnez un Boss au hasard ou choisissez celui que vous souhaitez combattre. Prenez les 4 cartes Boss associées à celui-ci et mélangez-les pour former la pioche du Boss. Placez la pioche du Boss à la droite des donjons et retournez la carte du dessus face visible. Placez les autres cartes Boss dans la boîte. Elles ne sont pas utilisées pendant le reste du jeu.
- 7 Placez la piste du Boss à côté de la pioche du Boss et placez-y le pion Boss sur l'emplacement de départ, marqué Easy, Normal ou Hard suivant la difficulté voulue.
- 8 Décidez au hasard, ou choisissez qui recevra le pion du premier joueur.



Objectif du jeu

Les joueurs parcourent les donjons pour y vaincre des ennemis et gagner des butins. Ainsi, ils améliorent leurs équipements (= leur pioche) et se préparent à attaquer le Boss. Si vous parvenez à vaincre le Boss, tout le monde gagne! Si ce n'est pas le cas, tout le monde perd.

C'est un jeu coopératif, ce qui signifie que vous combattez tous ensemble pour vaincre le Boss.

Votre pioche

Chaque joueur a sa propre pioche, qui représente son héros. Votre pioche commence petite et standard, mais lorsque vous battez des ennemis, votre pioche grandit avec les butins que vous collectez et votre héros devient plus puissant.

Chaque joueur commence avec 12 cartes Standard et la carte Compétence de son héros. Les cartes Standard sont de deux types: « Standard 1 » et « Standard 0 ». Les cartes «Standard 1» représentent un coup d'une puissance de 1 (ou valeur 1). Les cartes «Standard 0» représentent un coup raté (d'une puissance de 0).

Les cartes Compétence ont de puissantes capacités spéciales qui peuvent être utilisées lorsqu'elles sont piochées et sont uniques pour chaque héros.

Chaque joueur a également sa propre défausse. Lorsqu'un joueur se défausse de ses cartes, celles-ci sont placées dans sa propre défausse. Les cartes dans les défausses sont des informations publiques, ce qui signifie que vous pouvez consulter les défausses à tout moment pour voir quelles cartes ont été utilisées.

Votre carte Héros indique simplement quel héros vous êtes et reste devant vous sur la table. Elle ne fait pas partie de votre pioche.

Le déroulé du jeu

Les héros entreront ensemble dans un donjon et se battront pendant plusieurs tours contre différents ennemis jusqu'à ce que le donjon soit vidé de ses ennemis ou que les héros quittent le donjon. En vainquant les ennemis, les joueurs améliorent leurs pioches avec les butins accumulés par les cartes Donjon.

Si un donjon est vidé de ses ennemis, les joueurs reçoivent une carte récompense, ce qui contribue souvent à améliorer leurs pioches ou à leur donner un avantage temporaire.

Pendant le jeu, le pion Boss avance sur la piste du Boss, jusqu'à ce qu'il atteigne la case marquée par le crâne. À ce moment là, le Boss attaque et le jeu se termine après cet ultime combat.

Exemple d'une carte donjon

Toutes les cartes Donjon sont constituées de deux parties. Une partie ennemie et une partie butin. La partie ennemie (en haut) est utilisée dans les donjons. Lorsqu'un héros vainc un ennemi, il récupère le butin de la carte. La partie butin (en bas) représente un objet trouvé ou une nouvelle compétence apprise, ce qui donne au héros une nouvelle option de combat.



- 1 Puissance**
La puissance d'un ennemi dépend du nombre de joueurs. A 3 joueurs, cette carte a une puissance de 5.
- 2 Niveau du donjon**
Ce donjon à un niveau de 1.
- 3 Nom**
Cet ennemi est un Orc.
- 4 Règles spéciales**
Beaucoup d'ennemis ont des règles spéciales à respecter avant, pendant ou après le combat.
- 5 Puissance**
Lorsqu'un héros utilise cette carte, elle dispose d'une puissance de 1.
- 6 Nom**
Cette attaque est un «Quick Strike».
- 7 Règles spéciales**
La plupart des cartes ont des règles spéciales qui se produisent lorsque la carte est jouée.
- 8 Ambiance textuelle**
Ceci n'a aucun effet dans le jeu.

Parcourir un donjon

Les joueurs décident ensemble du donjon à parcourir. Il est conseillé de commencer avec un donjon de niveau 1, mais vous êtes libre de choisir. Les donjons contiennent 4 ennemis à vaincre. Au début, la carte du dessus est posée, face visible, et montre le premier ennemi, mais les ennemis restants sont cachés.



Combat

Après être entrés dans un donjon, les héros débute le combat contre le premier ennemi. La plupart des ennemis ont des règles spéciales qui ont lieu au début ou pendant le combat. La puissance de l'ennemi est en haut à gauche de la carte. La puissance d'un ennemi dépend du nombre de joueurs. Pendant le combat, en commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs se battent à tour de rôle contre l'ennemi.

Le tour d'un joueur comprend les étapes suivantes :

Étape de pioche

Premièrement, piochez une main de 3 cartes de votre pioche (certaines cartes ennemies peuvent vous faire tirer plus ou moins de 3 cartes). Si vous avez moins de 3 cartes dans votre pioche, tirez-les toutes. Ensuite, décidez si vous voulez garder la main ou non. Si vous gardez la main, passez à l'étape de jeu. Si vous ne voulez pas garder votre main, placez toutes les cartes précédemment piochées dans votre défausse et piochez une nouvelle main de 3 cartes. Vous pouvez répéter cette étape autant de fois que vous le souhaitez, jusqu'à ce que vous soyez à court de cartes dans votre pioche.

Étape de jeu

Pendant l'étape de jeu, vous devez jouer toutes les cartes de votre main, mais vous pouvez le faire dans l'ordre de votre choix. Lorsque vous jouez une carte, vous la placez devant vous et résolvez l'effet de la carte avant de jouer la carte suivante. Toutes les cartes ont un numéro de puissance dans le coin supérieur gauche, qui est ajouté à la puissance totale de votre escouade de héros pour ce combat. De nombreuses cartes ont des effets spéciaux qui se produisent lorsque la carte est jouée. Certaines cartes vous demandent de défausser des cartes de votre pioche ou de votre main. Une carte qui a été jouée n'est plus dans votre main, elle ne peut donc pas être jetée. Vous devez jouer toutes les cartes dans votre main, même si jouer une carte est indésirable. Toutes vos cartes jouées restent devant vous jusqu'à la fin du combat.

Étape finale

Vérifiez si l'ennemi a été vaincu. Si la puissance combinée de tous les joueurs est supérieure ou égale à la puissance ennemie, vous avez vaincu l'ennemi et le combat se termine. Si l'ennemi n'a pas été vaincu, le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, commence son tour. Si l'ennemi n'a pas été vaincu et que chaque joueur a déjà joué son tour, les joueurs sont vaincus et le combat se termine. Si un joueur manque de cartes dans sa pioche, il devient épuisé. Il finit son tour comme d'habitude, mais il ne peut rien apporter au jeu.

Exemple de combat



Ce Kobold a une puissance de 3 dans une partie à trois joueurs.

Bob pioche et joue une carte «Standard 1» et deux cartes «Standard 0» pour un total de puissance de 1.

Suzie pioche trois cartes Standard. Elle décide de se défaire de sa main et tire maintenant deux cartes «Standard 1» et une «Standard 0». En combinant leur puissance, Bob et Suzie ont une puissance de 3, ce qui est suffisant pour vaincre le Kobold.

Suzie prend le butin et Jack, le troisième joueur, n'a pas besoin de faire un tour car le Kobold a déjà été vaincu.

Fin du combat

Certains ennemis ont des effets à la fin du combat.

Déplacez toujours le pion premier joueur vers le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Toutes les cartes qui ont été jouées pendant ce combat sont placées dans les piles de défausse des joueurs.

Le combat peut se terminer de 2 manières :

1. La puissance combinée de tous les joueurs est égale ou supérieure à celle de l'ennemi : les héros gagnent!
2. Chaque joueur a joué son tour, mais leur puissance combinée est inférieure au pouvoir de l'ennemi : l'ennemi gagne!

Combat gagné

Le joueur du tour pendant lequel l'ennemi a été vaincu prend la carte Donjon de l'ennemi, la fait pivoter pour que le côté butin de la carte soit facilement lisible et le place dans sa défausse.

Ensuite, les joueurs décideront ensemble s'ils souhaitent continuer dans le donjon ou non (sans regarder les autres cartes Donjon du donjon où ils sont).

- Si vous décidez de continuer : retournez la prochaine carte Donjon face visible et commencez un nouveau combat.
- Si vous décidez de vous arrêter, quittez le donjon et vous vous reposerez. Voir «Quitter le donjon» à la page 7.

Si tous les ennemis dans un donjon ont été vaincus, le donjon a été vidé. Vous quittez le donjon et recevez votre récompense. Voir «Quitter le donjon» et «Récompenses de donjon» à la page 7.

Combat perdu

Si l'ennemi n'a pas été vaincu après que chaque joueur ait joué son tour, l'ennemi gagne et les joueurs sont expulsés du donjon.

- Laissez la carte Donjon face visible dans le donjon.
- Voir «Quitter le donjon» à la page 7.

Quitter le donjon

Lorsque vous quittez le donjon, volontairement ou contraint, plusieurs actions sont à réaliser :

- Avancez le pion Boss d'une case sur la piste du Boss si vous sortez volontairement d'un donjon ou bien avancez le pion Boss de deux cases sur la piste du Boss si vous avez été expulsé du donjon par un ennemi.
- S'il reste une carte Donjon face cachée sur la pile de cartes du donjon d'où vous venez, retournez-la pour voir l'ennemi suivant.
- Tous les joueurs mélangent leur défausse avec leur pioche, pour repartir avec une pioche pleine.
- Si vous quittez le donjon parce que vous avez battu le dernier ennemi de celui-ci, vous obtenez la récompense du donjon. Voir «Récompenses de donjon» ci-dessous.



Récompenses de donjon

Vous obtenez une récompense de donjon pour avoir vaincu tous les ennemis dans un donjon. L'effet sur la carte Récompense doit être utilisé immédiatement. Les cartes Récompense sont de deux types :

Chaque joueur choisit une récompense

Dans ce cas, chaque joueur doit faire son propre choix et chaque joueur reçoit sa propre récompense.

Choisissez une récompense pour tous les héros

Dans ce cas, la récompense est choisie ensemble et, dans le cas où la récompense est une carte, seul un des joueurs reçoit la récompense.



Après avoir vidé le donjon, nos héros retournent au village pour réclamer leur récompense.

Suzie choisit de retirer deux cartes «Standard 0» de son deck. Jack fait la même chose.

Bob a pris une carte qui, selon lui, peut être meilleure pour Jack, alors il la lui donne.

Ils ont tous mélangé leur pioche avec leur défausse et sont prêts à parcourir le prochain donjon.

Fin du jeu

Le pion Boss avance sur la piste du Boss chaque fois que les héros quittent un donjon. Lorsque le pion Boss atteint la fin de la piste du Boss (la case marquée par un crâne), le Boss attaque et les héros doivent le combattre.

Vous pouvez également choisir de combattre le Boss avant la fin de la piste du Boss. Manipulez le paquet de cartes Boss comme un donjon et jouez le combat normalement, sauf que les cartes Boss n'ont pas de butin. (Mais il peut y avoir des monstres normaux dans le paquet de cartes Boss qui fournissent du butin).

Chaque Boss dispose de 4 cartes Boss différentes, représentant les différentes étapes du combat. Vous ne pouvez pas partir, donc toutes les cartes du paquet de cartes Boss doivent être vaincues.

Si les héros parviennent à vaincre toutes les cartes du paquet de cartes Boss, vous gagnez la partie! Si vous ne le faites pas, vous perdez.

Règles optionnelles

Dans une partie à trois joueurs, l'un des héros ne sera pas utilisé. Avant la mise en place, vous pouvez rendre le jeu légèrement plus facile en supprimant toutes les cartes Donjon contenant des butins qui mentionnent ce héros.



Clarification des cartes et explications générales

Si une carte est en contradiction avec ce livret de règles, suivez la carte plutôt que les règles.

Effet(s)/action(s) de carte

Dans le cas où une carte indique des actions ou des effets non entièrement réalisables, réalisez autant que possible les actions ou effets de la carte. Par contre, cette règle ne s'applique pas aux cartes avec des conditions. (voir «Conditions» ci-dessous).

Par exemple, si une carte indique "Vous pouvez piocher trois cartes supplémentaires" et qu'il ne vous reste plus qu'une carte dans votre pioche, vous pouvez simplement tirer cette carte.

Retirer (Remove)

Retirer une carte de votre pioche ou de votre défausse signifie que la carte est placée dans la réserve. Supprimer des cartes «Standard 0» est un bon moyen d'améliorer la qualité de votre pioche.

Au début du combat (At the start of the combat)

De nombreux ennemis ont un effet qui se produit «au début du combat». Cela se produit avant que les joueurs commencent leur tour.

À la fin du combat (At the end of the combat)

Cela se produit lorsque l'ennemi a été vaincu.

Donjon (Dungeon)

Lorsqu'une carte mentionne un donjon, la carte peut également être utilisée pour le paquet de cartes Boss si vous combattez le Boss. Ainsi, par exemple, si une carte vous permet de réorganiser les cartes Donjon dans le donjon actuel, vous pouvez également réorganiser les cartes dans le paquet de cartes Boss si vous combattez actuellement le Boss.

Conditions

Quand une carte mentionne une condition pour faire quelque chose, et que vous ne pouvez pas entièrement remplir cette condition, son effet ne se produira pas. Par exemple, si une carte dit "Défaussez les deux premières cartes de votre pioche pour doubler la puissance totale d'un autre joueur" et qu'il ne vous reste plus qu'une carte dans votre pioche, vous ne pouvez pas utiliser son effet. Mais vous pouvez toujours jouer la carte et utiliser sa puissance.

Recherche (Searching)

Certaines cartes vous permettent de rechercher des cartes dans votre pioche. Lorsque vous le faites, mélangez toujours votre pioche.

Timing

Dans certains cas, le moment pendant lequel les effets d'une carte se produisent est important. Si tel est le cas, le joueur dont c'est le tour décide dans quel ordre les effets se produisent.

Par exemple, si la carte ennemie diminue toutes les cartes Standard de 1 et que vous avez une carte «Standard 1» et une carte qui double la puissance d'une carte, vous pouvez décider de doubler la puissance de la carte «Standard 1», puis appliquer la réduction de puissance de 1 de l'ennemi.

La réserve (The Reserve)

La réserve comprend toutes les cartes Donjon inutilisées du niveau 1 au niveau 5.

Si une carte vous demande de retirer une carte de la réserve et qu'il ne reste plus aucune carte de ce niveau, vous pouvez prendre une carte d'un niveau inférieur au niveau spécifié.

Choix difficiles

Si les héros doivent faire un choix ensemble (par exemple pour une récompense ou décider de continuer dans un donjon) et que vous ne parvenez pas à un accord, le joueur avec le jeton de premier joueur a le dernier mot.

Monstres en mouvement

Certains ennemis se déplaceront vers un autre donjon. Quand il n'y a pas de donjon sur lequel le déplacer, créez un nouveau donjon avec cet ennemi, mais n'ajoutez pas de nouvelle carte Récompense. N'oubliez pas de donner le jeton premier joueur au joueur concerné.



Mode Solo

Il est possible de jouer seul à Heroes of Tenefyr en procédant à quelques modifications.

Votre pioche

Sélectionnez 2 héros et prenez leurs cartes Héros et Compétences. Ajoutez 12 cartes «Standard 1» et 12 cartes «Standard 0» pour former votre pioche de départ.

Combat

La puissance ennemie est la même que dans une partie à 2 joueurs.

Pour vaincre les ennemis, vous pouvez utiliser 2 tours et vous ajoutez la puissance des cartes jouées. Lorsqu'une carte mentionne spécifiquement d'autres joueurs, vous pouvez l'appliquer à vous-même. Lorsqu'une carte mentionne le premier joueur, cela n'affecte que votre premier tour en combat.

Crédits

Game design, development, graphic design : Pepijn van Loon.

Art : Emanoel Melo, Frank Attmannspacher, Manolis Frangidis, Jimmy Nijs.

Playtesting : Nick Valk, Remco de Louw, Shannon Wijnands, Sander van der Ham, Douglas Pluijlaar, Luan Stotijn, Ronald Brans, Amber Wondergem, Alex Ottens, Gineke Tempelaars, Maurice Termorshuizen, Mitchel Voorjans, Jelle Bouman, Pim Arts, Jordi Stevens, Cor van Loon, Marco van Loon, Loek Iedema, Lars Kuijpers, Flip van Spaendonck.

Traduction française : kaptain_ & Coxinga pour www.cwoud.com



© 2018 Broken Mill
www.brokenmillgames.com

Résumé des règles

Choisissez un donjon ensemble, puis combattez-y le premier ennemi.

Combat

À chaque tour d'un joueur :

Étape de pioche

Piochez 3 cartes.

Défaussez votre main entière et piochez 3 nouvelles cartes autant de fois que vous le souhaitez.

Étape de jeu

Jouez toutes les cartes de votre main dans l'ordre de votre choix.

Étape finale

Vérifiez si l'ennemi a été vaincu. Sinon, le joueur suivant joue son tour.

Fin d'un combat

Le combat prend fin lorsque l'ennemi est vaincu ou lorsque tous les joueurs ont joué leur tour.

Si l'ennemi a été vaincu, donnez le butin au joueur ayant porté le coup de grâce.

Défaussez toutes les cartes jouées et donnez le jeton premier joueur au joueur suivant.

Si vous avez gagné

Décidez de continuer dans le donjon ou d'en partir.

Si vous avez perdu

Quittez le donjon.

Quittez un donjon

Déplacez le pion Boss d'une case en avant ou de deux cases si vous venez de perdre le combat sur la piste du Boss.

Retournez une carte Donjon face visible si vous en avez besoin.

Mélangez votre défausse avec votre pioche.

Réclamez une récompense si vous avez vidé un donjon.

Fin du jeu

Lorsque le pion Boss atteint la dernière case de la piste du Boss, combattez le Boss.