

## MODE D'EMPLOI

Ces règles vous permettent de vous initier progressivement à HerosDeï.  
Elles vous expliquent la base du jeu : les combats et les cartes de destinée.

Des encarts vous feront découvrir les règles complémentaires introduites dans les règles de tournois. Ne les lisez qu'après plusieurs parties d'initiation, quand vous Maîtriserez ces règles pour découvrir la richesse stratégiques d'HerosDeï.

Au court de votre lecture quand vous rencontrerez certains mots pour la première fois ils seront soulignés. Vous en trouverez la signification dans le Lexique en fin de règles.

Les listes des decks d'initiation se trouvent sur le site officiel [www.herosdei.com](http://www.herosdei.com)

*Pour les premières parties, n'utilisez pas le texte des cartes stables (voir § types de cartes), puis quand le tour de jeu n'aura plus de secret pour vous prenez-les en compte et habituez vous au vocabulaire du jeu, en dernier lieu reprenez les règles pour jouer en règles de tournois.*

## PRESENTATION GENERALE DU JEU

HerosDeï est un jeu d'opposition entre deux joueurs dirigeant chacun un groupe de Héros issus des légendes des civilisations antiques.

Actuellement sont disponibles : les Chevaliers de la Table Ronde, les Grecs, les Vikings, les Troyens et les Amazones.

Le principe de base du jeu est le combat des Héros en un contre un, mais ne se limite pas qu'à cela : attaquer ou charmer, porter des Objets ou des Animaux utiliser des cartes de Destinées.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Vous gagnez la partie si :

1. votre adversaire ne possède plus de Héros en jeu
2. vous envoyez au musée en combat 5 Héros contrôlés par votre adversaire

En tournois, cette dernière est remplacée par l'obtention de 10 points de Victoire, que vous gagnez en envoyant au musée en combat des Héros adverses (2 points) et par l'effet de certaines cartes.

3. Il y a aussi une 3ème condition de victoire : la quête du Souverain-Bien.

Vous gagnez la partie si vous récupérez votre Souverain-Bien, que vous l'octroyez à un de vos Héros et que ce Héros possède aussi les 4 Qualités (le Courage, le Savoir, l'Humilité et la Tolérance).

## LES TYPES DE CARTES

Vous trouverez 4 types de cartes :

- **Héros** : ce sont les Personnages Mythiques que vous jouez pour combattre. Ils possèdent 4 caractéristiques en bas de la carte :
  - la Force (F) caractéristique physique offensive ;
  - la Santé (S) caractéristique physique défensive ;
  - le Charisme (C) caractéristique intellectuelle (et premier moyen de défense) ;
  - la Maîtrise (M) caractéristique intellectuelle (déterminante pour connaître le 1er joueur)
- **Objets mythiques** : ils apportent des modificateurs aux caractéristiques du Héros qui les portent, bonus ou malus.
- **Animaux mythiques** : ils apportent des modificateurs aux caractéristiques du Héros qui les portent, bonus ou malus.
- **Destinées instables** : elles permettent d'influencer le déroulement du jeu pendant et entre les combats.

Il y a en fait 9 types de cartes :

- Lieux ;
- Dieux ;
- Personnages : parmi lesquels on distingue les Héros, les Monstres et les Personnages ;
- Objets : parmi lesquels il y a les Objets Mythiques et les Objets ;
- Animaux : parmi lesquels il y a les Animaux Mythiques et les Animaux ;
- Destinées : parmi lesquels il y a les Destinées Stables et les Destinées Instables ;
- Magies noires ;
- Qualités ;
- Souverain-Bien.

Les **destinées instables** ont un effet quand elles arrivent en jeu puis sont immédiatement envoyées au musée. Toutes les autres cartes restent en jeu jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à se qu'un effet les envoi au musée, ce sont des cartes stables.

*Pour les premières parties, n'utilisez pas l'effet des cartes stables : familiarisez vous avec le Tour de jeu en n'utilisant que l'effet des destinées instables.*

## PREPARATION

Chaque joueur mélange son deck, le pose sur la table face cachée puis coupe celui de son adversaire.

Ensuite chaque joueur retourne la carte du dessus de son deck et la pose sur la table, face visible : d'un coté si c'est un Héros, d'un autre coté sinon.

Il répète cette opération jusqu'à ce qu'il ait 3 Héros sur la table.

Il mélange les autres cartes avec son deck, le pose sur la table face cachée puis coupe celui de son adversaire : c'est son avenir.

Enfin chaque joueur pioche 8 cartes du dessus de son avenir pour former sa main.

La partie peut maintenant débuter.

## UN TOUR DE JEU

Les tours sont découpés en 3 phases : Début de Tour, Phase de Pose et Phase d'Attaque.

Un Tour n'est fini qu'après la fin de sa Phase d'Attaque.

### Début de Tour Simultanément

#### ● la pioche

Chaque joueur pioche 4 cartes du dessus de son avenir et les met dans sa main.

Si cette main contient 9 cartes ou plus, il choisit et envoi des cartes au musée jusqu'à avoir une main de 8 cartes.

#### ● détermination du joueur 1

Les joueurs comparent la Maîtrise de chacun de leurs Héros en jeu (caractéristique + bonus des Objets et Animaux). Celui qui contrôle le Héros qui possède la plus grande Maîtrise est le joueur 1 pour tout le Tour.

En cas d'égalité on compare la Maîtrise des Héros par ordre décroissant.

En cas d'égalité totale (cela arrive) on fait de même avec le Charisme.

En cas d'égalité (plus rare), on joue à pile ou face qui sera le joueur 1.

### Phase de Pose joueur 1 puis joueur 2

Le joueur 1 peut poser jusqu'à 3 cartes, dans n'importe quel ordre :

- 1 Héros : il choisit un Héros de sa main et le pose en jeu à côté de ses Personnages ;
- 1 Objet Mythique : il choisit un Objet Mythique de sa main et le pose en jeu en l'octroyant à un Personnage dans les limites de pose ;
- 1 Animal Mythique : il choisit un Animal Mythique de sa main et le pose en jeu en l'octroyant à un Héros dans les limites de pose ;

Chaque joueur peut poser en plus :

- 1 Dieu : il choisit un Dieu de sa main et le pose en jeu entre ses Héros et lui ;
- 1 Lieu : il choisit un Lieu de sa main et le pose en jeu ;
- Autant de Personnages (non Héros) qu'il souhaite : il choisit des Personnages de sa main et les pose en jeu à côté de ses Personnages ;
- Autant d'Objets et d'Animaux (non Mythiques) qu'il souhaite : il choisit des Objets et Animaux de sa main et les pose en jeu en les octroyant à ses Personnages dans les limites de pose .

### Limites de Pose des Objets et Animaux

On trouve deux symboles en bas de la plupart des Objets et Animaux, au dessus de leurs caractéristiques, un de chaque côté.

- A gauche le symbole donne une précision sur le type : pour les Objets ce peut être un Casque, une Armure, un Bouclier, une Arme de poing ou une Arme de jet ; pour les animaux ce peut être un Gros ou un Petit Animal.

Un personnage peut porter autant d'Objets ou d'Animaux que vous souhaitez mais un seul de chaque symbole.

- A droite le symbole précise le nombre mains qu'il faut pour l'utiliser : 0 (pas de symbole) une ou deux mains.

Un personnage peut porter autant d'Objets ou d'Animaux que vous souhaitez mais pas plus de 2 mains.

- Pas de symbole : pas de limite.

### Phase d'attaque

On distingue deux "moments" dans cette phase : combat et hors combat.

Les combats se déroulent en alternance dans cet ordre : 1er combat joueur 1 puis joueur 2 ; 2ème combat joueur 1 puis joueur 2 ; ...

Le 1er combat de chaque joueur est obligatoire, les suivants sont facultatifs (les joueurs peuvent passer).

La Phase d'Attaque finit après le Combat du joueur 2 si l'un au moins des joueurs a passé son Combat.

#### *Cas particulier :*

*Quand on utilise les textes des cartes stables, il est possible que l'un des joueurs ne puisse déclarer de 1er combat. Ce joueur ne pourra déclarer aucun combat pendant cette phase d'attaque. En revanche son adversaire pourra en déclarer autant qu'il souhaite et décidera quand la phase d'attaque finira.*

- **Hors combat**

*Avant le premier combat, entre les combats de chaque joueur et après le dernier combat.*

Chaque joueur peut jouer des Destinées Instables.

Chaque joueur peut jouer des Destinées Stables.

Voir le paragraphe « jouer les Destinées ».

- **Combat**

Chaque joueur peut jouer des Destinées Instables.

Le combat se décompose en 5 parties : Déclaration, Charme, [Monstre], Assaut et Réplique.

#### 1. Déclaration

Si le joueur Attaquant ne passe pas son Combat, il choisit un Personnage en jeu qu'il contrôle et qui n'a pas attaqué ce tour : ce sera l'Attaquant.

Puis il choisit un Personnage en jeu contrôlé par son adversaire (joueur Défenseur) : ce Personnage sera le Défenseur.

## 2. Charme

On compare le **Charisme C** (caractéristique + bonus) du **Défenseur** à la **Maîtrise M** (caractéristique + bonus) de l'**Attaquant**.

- Si le Charisme C du Défenseur est inférieur à la Maîtrise M de l'Attaquant le combat continu.
- Si le Charisme C du Défenseur est supérieur ou égal à la Maîtrise M de l'Attaquant, l'Assaut de ce combat est annulé.
- Si le Charisme C du Défenseur est supérieur ou égal à 2 fois la Maîtrise M de l'Attaquant, le joueur défenseur prend le contrôle de l'Attaquant (le Personnage ainsi que toutes les cartes qui lui sont octroyées sont mis en jeu sous son contrôle) le combat est fini.

## 3. Monstre

Le joueur Défenseur peut jouer un Monstre de sa main pour combattre l'Attaquant.

Cela crée un combat dans le combat : le Combat Monstrueux.

Pendant le Combat Monstrueux le Monstre est l'Attaquant et le Personnage est le Défenseur.

Il n'y a que deux parties à un Combat Monstrueux : l'Assaut et la Réplique.

Si le Personnage est encore en jeu après le Combat Monstrueux le combat initial reprend ici.

## 4. Assaut

On Compare la **Force F** (caractéristique + bonus) de l'**Attaquant** à la **Santé S** (caractéristique + bonus) du **Défenseur**.

- Si la Force F de l'Attaquant est inférieure à la Santé S du Défenseur, le combat continu.
- Si la Force F de l'Attaquant est supérieure ou égale à la Santé S du Défenseur, le Défenseur est envoyé au musée, le combat est fini.

Le joueur qui contrôle l'Attaquant gagne 1 point de Victoire et 1 point supplémentaire si le Défenseur est un Héros ou un Monstre.

## 5. Réplique

On Compare la **Force F** (caractéristique + bonus) du **Défenseur** à la **Santé S** (caractéristique + bonus) de l'**Attaquant**.

- Si la Force du Défenseur est inférieure à la Santé de l'Attaquant le combat est fini.
- Si la Force du Défenseur est supérieure et égale à la Santé de l'Attaquant, l'Attaquant est envoyé au musée, le combat est fini.

Le joueur qui contrôle le Défenseur gagne 1 point de Victoire et 1 point supplémentaire si l'Attaquant est un Héros ou un Monstre.

## JOUER UNE DESTINEE

Chaque joueur ne peut jouer qu'une fois chaque Destinée (même nom) pendant une Phase d'attaque.

Certaines Destinées ont dans leur effet une précision concernant le moment de la phase d'attaque pendant lequel les jouer.

Le joueur qui pose une Destinée la place au centre de la table et crée une pile.

Son adversaire peut poser une Destinée dans la pile au dessus s'il le souhaite.

Ainsi de suite chacun peut répondre à l'autre.

Quand un joueur ne souhaite pas répondre, on lit et résout l'effet de la Destinée qui se trouve sur le dessus de la pile, puis de la suivante, etc...

Un joueur peut répondre à une Destinée de son adversaire, même si l'on a commencé à résoudre la pile.

Les Destinées Instables sont envoyées au musée quand leur effet est résolu.

Les Destinées Stable sont posées en jeu suivant leur effet et y reste jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce qu'un effet les envoi au musée.

## CONTRADICTIONS DES REGLES PAR LES CARTES

Lorsque l'effet d'une carte contredit les règles, c'est l'effet de la carte qui l'emporte.

Lorsque l'effet d'une carte interdit un autre effet, c'est l'interdiction qui l'emporte.

### **VOUS GAGNEZ LA PARTIE SI**

- vous avez envoyé au musée en Combat, 5 Personnages contrôlés par votre adversaire ;
- votre adversaire ne possède plus de Héros en jeu.

### **VOUS GAGNEZ LA PARTIE SI**

- vous avez gagné 10 points de victoire ;
- votre adversaire ne possède plus de Héros en jeu ;
- le Souverain-Bien de votre Civilisation est octroyé à l'un des héros que vous contrôlez et qui a les 4 qualités.

### **LEXIQUE**

- Aller chercher : prenez les paquets concernés par l'effet et regardez les cartes jusqu'à trouver les cartes précisées.
- Avec succès : se dit des destinées dont l'effet est pris en compte en sortant de la pile.
- Avenir : c'est votre pioche
- Bonus : parfois dans les effets des cartes, généralement dans les caractéristiques des Objets et Animaux. Un bonus est positif, s'il est négatif c'est un malus.
- Caractéristiques : en bas des Personnages, Objets et Animaux. Il y a de gauche à droite : F la Force ; S la Santé ; C le Charisme ; M la Maîtrise.
- Choisir :
- Effet :
- En jeu : se dit d'une carte jouée avec succès et visible sur la table.
- Insensible : si un personnage insensible attaque cela annule la partie Charme du combat.
- Instable : destinée qui est envoyée au musée après son effet.
- Main : c'est l'ensemble des cartes que vous avez en main.
- Musée : c'est votre défausse.
- Octroyer : se dit d'un Objet, d'un Animal, voire de certaines Destinées Stable qui sont posés en jeu sous un personnage.
- Pile : ensemble des Destinées jouées avant leur résolution.
- Pioche : prenez le nombre de cartes précisé du dessus du paquet concerné.
- Porteur : se dit du personnage à qui est octroyé la carte concernée par l'effet.
- Résolution : quand une destinée est en haut de la pile et que l'adversaire ne souhaite pas répondre on en lit l'effet et on l'applique.
- Résolution du combat : c'est l'ensemble assaut/réplique du combat.
- Répondre : quand une destinée est en haut de la pile, le joueur adverse peut répondre en ajoutant une destinée de sa main dessus.
- Souverain-Bien : Chaque civilisation possède une carte Souverain-Bien qui sera glissée dans le jeu de son adversaire en début de partie (la Saint Graal pour les chevaliers de la Table Ronde, la Pierre Philosophale pour les Grecs, l'Anneau des Niebelungen pour les Vikings, l'Émeraude de liberté pour les Troyens et les Amazones).
- Stable : se dit de toutes les cartes qui restent en jeu. Leur effet peut être continu ou ponctuel chaque tours.
- Vol : un personnage qui vol ne peut être attaqué que par un personnage qui vole ou qui porte une arme de jet. Un personnage qui ne vol pas peut répliquer s'il survit à l'assaut d'un personnage qui vol.