



SUPER FANTASY BRAWL

(MYTHIC GAMES)

LES SORCIERS DE FABULOSA ONT DÉCIDÉ DE FAIRE COMBATTRE LES PLUS GRANDS GUERRIERS DE TOUS LES TEMPS (PARCE QUE C'EST AMUSANT). CHOISISSEZ 3 COMBATTANTS ET AFFRONTÉZ VOTRE ADVERSAIRE DANS L'ARÈNE. UTILISEZ JUDICIEUSEMENT VOS DIFFÉRENTES ESSENCES POUR RELEVER LES DÉFIS IMPOSÉS PAR LA FOULE ET METTRE VOS ADVERSAIRES HORS DE COMBAT.



1 / MISE EN PLACE



Recruter des combattants :

- Partie classique :

- Déterminez aléatoirement le premier joueur.
- Formez une réserve commune avec tous les **Champions**.
- En commençant par le second joueur, piochez chacun à votre tour 1 **Champion**. Répétez l'opération 2 fois de sorte à avoir chacun 3 **Champions**.
- Récupérez les 3 **cartes correspondantes** aux 3 **Champions** récupérés. Placez-les devant vous, côté inexpérimenté.
- Rassemblez les 6 cartes **Action** de chaque **Champion** et mélangez-les pour former votre deck de cartes Action.
- Piochez 5 **cartes**. Vous pouvez (1 fois) en défausser pour en repiocher le même nombre.

- Partie compétitive :

- Chaque joueur sélectionne 5 **Champions** de son propre jeu.
- Le 1er joueur **écarte** un des **Champions** de son adversaire.
- Le 2nd joueur **écarte** un des **Champions** de son adversaire.
- Chacun leur tour, les joueurs recrutent un **Champion** parmi ceux restants. Ils effectuent cette opération 3 fois.
- Le **Champion** restant est **défaussé**. Chaque joueur a les 3 **Champions** qu'il jouera.
- Récupérez les cartes correspondantes comme dans une partie classique.

Plateau :

- Formez une pile avec les **cartes Défi** sur l'emplacement le plus à gauche de la **piste des Défis**. Placez les deux premières cartes sur les 2 emplacements suivants.
- Le 1er joueur pioche 2 **jetons Piège** et les pose sur 2 cases **Piège** libres.
- Le 2nd joueur peut alors piocher 2 **jetons Piège** et les poser sur 2 cases **Piège** libres.
- En commençant par le premier joueur, les joueurs placent à tour de rôle leurs **Champions** sur l'une des cases libres de leur **zone de déploiement**.

2 / TOUR DE JEU



Chaque manche est divisée en 3 parties : un tour pour chaque joueur et une mise à jour de la piste des Défis.

1) LE TOUR DU PREMIER JOUEUR

A/ LA PHASE DE MARQUE

- D'abord, le joueur actif vérifie s'il remplit la **condition** d'une ou plusieurs **cartes Défi**.
- Vous gagnez les **PV indiqués** au-dessus de l'emplacement de la carte **Défi** remportée (le **Défi** est défaussé lorsqu'il est marqué). Il est interdit de marquer le 1er défi de la piste.

B/ LA PHASE D'ACTIVATION

Vous possédez 3 **Essences** de couleurs différentes. Chaque **Essence** vous permet de jouer 1 **carte de votre main** (activation des **Champions**) ou 1 **Action standard**. Le jeton **Essence** et la carte jouée sont de la même couleur. Une fois joué, le jeton **Essence** est **retourné** côté inactif.

- Activation des Champions :

Les cartes **Action** permettent à un **Champion** d'effectuer un **mouvement** et d'utiliser une **attaque** ou une **compétence**. Vous devez retourner le jeton **Essence** de la couleur correspondante pour effectuer l'**Action**.

• Mouvement :

- Un **Champion** peut se déplacer d'un nombre de cases égal ou inférieur à la **valeur de mouvement** indiquée sur la carte **Action**.
- Un **Champion** peut uniquement **traverser** les cases contenant un allié. Il ne peut pas **s'arrêter** sur une case contenant un Allié ou un Adversaire.
- Si un **Champion** traverse une **case Piège**, il subit les **effets et dégâts** indiqués sur le jeton **Piège**. Il doit ensuite piocher un **nouveau Piège** et le placer face cachée sur une autre case **Piège** vide du plateau.

• Attaque :

- Un **Champion** peut attaquer en utilisant l'icône Attaque (coin supérieur gauche).
- Résolvez toutes les capacités « **Avant l'attaque** »
- L'adversaire peut jouer une carte **Réaction** pendant le tour de l'attaquant. Elle augmente généralement la valeur de défense du **Champion** ciblé. Pour jouer une carte **Réaction**, **retournez le jeton Essence** correspondant.
- L'adversaire soustrait la **valeur de défense** (bouclier) de son personnage ciblé à la valeur d'attaque de son adversaire.



2 / TOUR DE JEU (SUITE)

- Si l'adversaire est blessé, il reçoit des **jetons Damage** équivalent à la force d'attaque restante.
- **Hors de combat** : Si un combattant reçoit autant de jeton **Damage** que son niveau de points de vie, il est blessé et doit **sortir de l'Arène**. S'il était **Expérimenté**, retournez sa carte **Champion** coté **Inexpérimenté**. Enlevez ses **dégâts** et placez-le sur le **portail** de son équipe. Il pourra retourner dans l'Arène dès le prochain tour (Activation).
- Résolvez toutes les capacités « **Après l'attaque** » de la carte **Réaction**.
- Résolvez toutes les capacités « **Après l'attaque** » de la carte **Action**.



- Attaque de Mêlée** : Ce type d'attaque cible un seul **Champion**, situé sur une case adjacente.
- Tir indirect** : La valeur de ciblage indique le nombre de cases maximum que le tir peut atteindre.
Il peut traverser les cases occupées par des obstacles ou d'autres **Champions**. Certains tirs indirects comportent aussi une portée minimale.
- Tir direct** : Un tir direct peut uniquement cibler un **Champion** se trouvant dans la même rangée d'hexagones que l'attaquant. De plus, un tir direct ne peut pas cibler un **Champion** si un obstacle ou un autre **Champion** (mais pas un **Piège**) se trouve dans la rangée d'hexagones qui sépare le **Champion** activé de sa cible. Certains tirs directs comportent aussi une portée minimale.
- Zone d'effet** : Une zone d'effet cible tous les **Champions** qui se trouvent dans les cases rouges montrées sur l'icône de ciblage de la carte **Action**, y compris les alliés ! La case gris sombre indique la position relative de l'attaquant par rapport aux cases ciblées. L'attaquant choisit l'orientation exacte de la zone d'effet.

- Si un **Champion** met un ennemi **hors de combat**, le joueur qui le contrôle gagne **1 PV**.
- Si un **Champion** se met **lui-même** (ou un allié) hors de combat, son **adversaire** gagne **1 PV**.

- **Expérience** :
- Quand un ennemi est mis **hors de combat**, le **Champion** actif gagne de l'**Expérience**.
- Sa **carte Champion** est alors **retournée** pour afficher le côté expérimenté.
- **Compétence** :
- Les Compétences ne sont ni des attaques ni des réactions.
- Choisissez la ou les cibles et appliquez les **effets** décrits dans le **texte** de la carte.
- Les compétences peuvent rester en jeu jusqu'à votre phase d'entretien.

- Action Standard :

- A défaut de jouer l'**Action** d'une carte **Combattant**, vous pouvez jouer une **Action** décrite sur une carte **Action Standard**.
- Vous devez dépenser l'**Essence** de la couleur correspondante à l'action choisie.
- L'**action bleu** permet de faire un déplacement de 1 et de faire une **planification** (Plan) : placez 1 carte de votre main sur le dessus de votre pioche.
- L'**action Jaune** permet de faire un déplacement de 1 et de **soigner** le Combattant en enlevant 1 **Damage**.
- L'**action rouge** permet de faire un déplacement de 1 et d'infliger 1 **blessure** à un combattant adjacent. Il ne s'agit pas d'une attaque que l'adversaire peut contrer ; l'armure n'est pas comptée.

C/ LA PHASE D'ENTRETIEN

- Défaussez la **totalité** des cartes qui vous restent en main.
- Piochez 5 nouvelles cartes de votre deck.
- Régénérez vos 3 **Essences** en retournant les jetons.

2) LE TOUR DU SECOND JOUEUR

- Une fois que le premier joueur a effectué ces trois phases, c'est au tour de son adversaire d'agir.
- Une fois que les deux joueurs ont fait ainsi, les joueurs passent à la phase de mise à jour de la piste de défis.

3) MISE À JOUR DE LA PISTE DES DÉFIS

- Quand les deux joueurs ont joué leur tour, tous les **Défis** **avancent d'un cran** vers la droite sur la piste des **Défi**.
- Une **nouvelle** carte Défi est piochée et placée sur la case à droite de la pioche.
- Les **Défi** qui quittent l'emplacement le plus à droite de la piste sont **défaussés**.



3 / FIN DE PARTIE

Quand un joueur a marqué 5 PV ou plus, la partie se termine immédiatement : ce joueur a gagné !

Les points de victoire s'obtiennent des manières suivantes :

- Vous réalisez un **Défi** (1-2 points).
- Vous mettez votre adversaire hors de combat (1 point).
- Votre adversaire se met hors de combat (1 point).

- Retrouvez toutes les **Règles Express** sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr