



DECK - BUILDING GAME CRISIS

EXTENSION
PAQUET N°1

OBJECTIF DU MODE CRISIS

Vaincre chaque carte Crisis et chaque Super-Vilain avant que le deck ne soit épuisé !
En solo ou en équipe, si vous y parvenez, vous remportez la partie !
Si vous devez ajouter une carte du Deck Commun dans la Réserve et ne pouvez le faire,
vous perdez la partie.

AIDE DE JEU CRISIS

- À la fin de chaque tour, ajoutez la première carte du Deck Commun à la Réserve au lieu de la compléter.
- Pour vaincre une carte Crisis, vous devez d'abord retirer tous les Vilains présents dans la Réserve.
- Lorsque vous achetez ou gagnez un Vilain de la Réserve, détruisez-le.
- Les actions pour vaincre une carte Crisis doivent être effectuées simultanément.
- Vous ne pouvez tenter de vaincre une carte Crisis qu'une seule fois par tour.
- Lorsqu'une carte Crisis est vaincue, ne retournez pas toute de suite la carte suivante.
- Avant de pouvoir vaincre un Super-Vilain, vous devez vaincre la carte Crisis en cours.
- Lorsque vous battez un Super-Vilain, retirez-le du jeu.
- Retournez d'abord la carte Crisis, puis le Super-Vilain Impossible.
- Les cartes Faiblesse détruites retournent dans leur pile.

CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT



Les personnages DC Comics
et tous les éléments associés sont des marques déposées
© DC Comics. WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s17)
©2017 Don't Panic Games
38, rue Notre-Dame de Nazareth, 75003 Paris, France
www.dontpanicgames.com



DECK - BUILDING GAME CRISIS

EXTENSION
PAQUET N°1



CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT



MODES DE JEU

L'extension Crisis doit être utilisée avec un jeu de base DC Deck-Building Game. Que vous souhaitiez augmenter la difficulté de vos parties compétitives ou lutter seul ou en équipe pour affronter les dangers et les Super-Vilains, cette extension est faite pour vous ! De plus, vous pouvez y mélanger et y intégrer de nombreux composants des différentes extensions afin de personnaliser vos parties comme bon vous semble.

Le Mode Crisis est avant tout une expérience de jeu coopérative, dans laquelle les joueurs œuvrent ensemble pour affronter une bande de Super-Vilains et des événements Crisis cataclysmiques.

Dans cette extension, 3 modes de jeu s'offrent cependant à vous :
SOLO, COOPÉRATIF ou COMPÉTITIF

Le mode compétitif permet d'utiliser les cartes de cette extension dans d'autres jeux tout en faisant attention à la puissance et l'adaptabilité de certaines cartes ! Vous trouverez plus de détails en Page 8.

En revanche les modes Solo et Coopératif utilisent pleinement la puissance du mode CRISIS. Ils nécessitent une mise en place similaire, la seule différence étant que dans un des cas vous serez seuls à faire face aux Super-Vilains Impossibles ! En mode solo, il faudra alors faire attention à certains textes de cartes (voir Page 7).

Généralement, les joueurs voudront incarner les Super-Héros Crisis dans ce mode de jeu, leurs capacités permettant de s'entraider. Cela peut se révéler indispensable lorsque la fin du monde est proche ! Mais sachez que ce n'est pas une obligation ! Vous pourrez voir en page 7 la liste des variantes permettant d'augmenter ou d'abaisser la difficulté du Mode Crisis.

OBJECTIFS DU MODE CRISIS

Vaincre tous les Super-Vilains de la pile avant la fin du jeu ! Si vous y parvenez, votre équipe est victorieuse. Si vous devez ajouter une carte du Deck Commun à la Réserve alors qu'il n'y en a plus, cela signifie que le temps est écoulé et votre équipe perd la partie. Dans ce mode de jeu coopératif les points de victoire indiqués sur les cartes ne sont jamais comptés.

CONTENU

- 8 Grandes Cartes de Super-Héros CRISIS
- 6 Grandes Cartes de Super-Héros
- 15 Cartes Crisis
- 1 Anti-Monitor™ exclusif CRISIS
- 12 Super-Vilains Impossibles CRISIS
- 32 Cartes de Deck Commun CRISIS

Etant donné qu'il s'agit de l'extension Crisis, vous souhaitez probablement vous lancer directement dans ce mode. Commençons donc par cela !

MISE EN PLACE DU MODE CRISIS

Voici le tableau indiquant le nombre de cartes à utiliser selon le nombre de joueurs.

Joueurs	Super-Vilains	Cartes Crisis
1 ou 2	11 + Ra's Al Ghul™ & Anti-Monitor™	12 + Évasion d'Arkham
3	9 + Ra's al Ghul™ & Anti-Monitor™	10 + Évasion d'Arkham
4	7 + Ra's Al Ghul™ & Anti-Monitor™	8 + Évasion d'Arkham
5	5 + Ra's Al Ghul™ & Anti-Monitor™	6 + Évasion d'Arkham



Le Mode Crisis est prévu pour être joué avec les Super-Vilains Impossibles.

Au lieu d'utiliser les 8 Super-Vilains habituels, le Mode Crisis définit le nombre de Super-Vilains selon le nombre de joueurs. Chaque Super-Vilain amène avec lui un événement Crisis, vous aurez donc toujours le même nombre de cartes Crisis que de Super-Vilains.

Les cartes Crisis et Super-Vilains Impossibles sont choisies au hasard, pour que vous ne puissiez pas savoir ce qui vous attend. Nous vous recommandons de ne pas les lire avant votre première partie !

A) Préparez votre Deck Commun

Cette extension contient 32 nouvelles cartes de Deck Commun. Elles peuvent être mélangées directement avec le Deck Commun de votre jeu de base. Pour votre première partie en Mode Crisis, il est conseillé d'ajouter ces nouvelles cartes. Ces cartes sont marquées d'une icône afin de pouvoir les identifier et les trier facilement en cas de besoin.

Pour une difficulté augmentée, n'ajoutez pas ces 32 cartes, ou bien retirez 32 cartes aléatoirement avant de commencer la partie. Ou bien pour le défi ultime, personnalisez votre Deck Commun en utilisant 25 cartes par joueur !

Pour une durée de jeu plus courte, mélangez les nouvelles cartes de l'extension et conservez uniquement 100 cartes du Deck Commun, puis réduisez le nombre de Super-Vilains et de cartes Crisis de 3.

B) Choisissez vos Super-Héros

Chaque joueur choisit son Super-Héros. Nous vous conseillons d'utiliser les Super-Héros CRISIS, mais n'importe quel autre Super-Héros de cette extension ou du jeu de base peut être utilisé en Mode Crisis, ce qui peut toutefois rendre le jeu plus difficile.

C) Créez votre pile de Super-Vilains :

1) Placez Anti-Monitor™ Crisis face cachée près de la pile de cartes Coup de Pied. Il sera le dernier Super-Vilain affronté en Mode Crisis. Le dos de sa carte est différent du reste, car il sera utilisé uniquement en Mode Crisis.

2) Mettez de côté Ra's Al Ghul™ Impossible.

3) Mélangez les Super-Vilains Possibles restants et prenez le nombre de cartes Super-Vilains Possibles indiqué dans le tableau en haut de la page 3.

4) Placez ces cartes face cachée sur la carte Anti-Monitor™ Crisis.

5) Posez Ra's Al Ghul™ Impossible face visible sur le dessus de la pile. Il sera le premier Super-Vilain Impossible que vous affronterez en Mode Crisis.

Exemple : Dans un jeu à 4 joueurs, placez 7 Super-Vilains au hasard au dessus de Anti-Monitor™, avant de placer Ra's Al Ghul™ face visible au dessus, pour un total de 9 Super-Vilains.



D) Créez votre pile de cartes Crisis

1) Mettez de côté la carte Crisis Évasion d'Arkham.

2) Mélangez les cartes Crisis restantes et prenez le nombre de cartes Crisis indiqué dans le tableau en haut de la page 3.

3) Placez ces cartes face cachée à côté de la pile de Super-Vilains Possibles.

4) Posez la carte Évasion d'Arkham face visible sur le dessus de cette pile.

Exemple : Pour une partie à 4 joueurs, faites une pile de 8 cartes Crisis au hasard, puis posez Évasion d'Arkham dessus face visible, pour un total de 9 cartes Crisis.

Remettez toutes les cartes Super-Vilains et Crisis non utilisées dans la boîte. Vous pouvez maintenant commencer votre partie normalement, en mélangeant le Deck Commun et en plaçant les 5 premières cartes de celui-ci dans la Réserve.

Note : Toutes les Attaques indiquées sur ces 5 premières cartes placées dans la réserve en début de jeu se déclenchent après que vous avez pioché, et avant même que vous ne commenciez à jouer, comme l'indique la carte Évasion d'Arkham !

RÈGLES ADDITIONNELLES OU MODIFIÉES DU MODE CRISIS

A) Adversaire ou Coéquipier

De nombreuses cartes font référence au mot "Adversaire".

En Mode Crisis, "Adversaire" signifie simplement "coéquipier".

B) Achat ou Gain de Vilains et Super-Vilains

Le premier vrai changement apporté par le Mode Crisis concerne l'achat et le gain de Vilains et Super-Vilains :

**Lorsque vous achetez ou gagnez une carte Vilain de la Réserve, détruisez-la.
Lorsque vous battez un Super-Vilain, retirez-le du jeu.**

En revanche, si vous gagnez un Vilain du sommet du Deck Commun ou de la pile de cartes détruites, il n'est pas détruit. À la place, placez-le là où l'effet appliqué l'indique.

"Retirer du jeu" signifie remettre dans la boîte. Vous ne pouvez pas interagir avec les cartes retirées du jeu comme vous le pouvez avec les cartes détruites, qui sont toujours considérées en jeu.

C) Remplissage de la Réserve

Le second grand changement concerne la manière de remplir la réserve entre les tours. Au lieu de remplir les emplacements vides de la réserve lors de la phase de fin de tour, ajoutez la première carte du Deck Commun.

**À la fin du tour de chaque joueur,
ajoutez la première carte du Deck Commun à la Réserve.**

Une carte est ajoutée à la Réserve entre chaque tour, quel que soit le nombre de cartes présentes. La Réserve peut grossir jusqu'à 7 ou 8 cartes, ou bien se réduire à 2 ou 3 cartes. Cela met une certaine pression sur les joueurs. Ils ne peuvent attendre trop longtemps pour passer à l'action car le Deck Commun se vide régulièrement. Il faut agir rapidement !

D) Cartes Faiblesse

Lorsque vous utilisez des Super-Vilains Possibles, appliquez la modification suivante.

Quand une carte Faiblesse est détruite, remettez-la sur la pile de cartes Faiblesse.

CARTES CRISIS

La plupart des cartes Crisis ont un effet permanent qui gênera votre équipe. Beaucoup ont un effet qui s'enclenche au début ou à la fin du tour de chaque joueur, assurez-vous donc de lire les cartes Crisis au début de votre tour. Si un effet Crisis se produit au début de votre tour, il prendra place avant que vous puissiez jouer des cartes ou tenter de vaincre la Carte Crisis. Ces effets ne sont pas des attaques et ne peuvent être évités.

Vous trouverez page 8 certaines clarifications sur des cartes spécifiques. Il est vivement recommandé de ne pas lire cette page avant de commencer à jouer, afin de conserver le plaisir de la découverte !

Chaque carte Crisis portera la mention "POUR VAINCRE :" au bas de la zone de texte, ce qui vous explique la manière de détruire cette carte. Vous pouvez le faire à n'importe quel moment, sauf entre les phases de fin et de début de tour. Vous ne pouvez tenter de vaincre une carte Crisis qu'une seule fois par tour, et uniquement s'il ne reste plus aucun Vilain dans la Réserve.

**Avant de pouvoir vaincre une carte Crisis,
vous devez retirer tous les Vilains présents dans la Réserve.**

Avant de pouvoir vaincre un Super-Vilain, vous devez vaincre la carte Crisis en cours.

Certaines cartes Crisis disparaissent lorsque des conditions sont remplies. Si ces conditions sont remplies mais qu'il reste des Vilains dans la Réserve, la Carte Crisis reste en jeu. Elle continue de s'appliquer. Dès que le dernier Vilain est retiré de la Réserve, la Carte Crisis disparaît si la condition est remplie.

De nombreuses cartes Crisis nécessitent que tous les joueurs participent pour la vaincre. Le jeu étant coopératif, il est recommandé aux joueurs de se parler pour savoir quand ils sont prêts à vaincre une carte Crisis.

**Si une carte Crisis demande que tous les joueurs agissent pour la vaincre,
ces actions doivent s'effectuer simultanément.**

Exemple : Si chaque joueur doit défausser une carte de coût 5 ou plus pour vaincre une carte Crisis, un joueur ne peut pas retarder le moment où il défausse sa carte. Si un joueur n'a pas de carte d'un coût de 5 ou plus en main, il faut l'annoncer au groupe. Les joueurs ne peuvent pas défausser leurs cartes tant que tout le monde n'en a pas une en main. Reprenez les cartes en main si vous avez joué précipitamment.

Lorsqu'une carte Crisis est vaincue, retirez-la du jeu, sans révéler la prochaine carte.

La prochaine carte Crisis ne sera révélée que si le Super-Vilain est vaincu, et vous avez maintenant l'opportunité de le faire !

SUPER-VILAINS IMPOSSIBLES

Ces Super-Vilains sont des versions améliorées des Super-Vilains originaux du jeu de base de Deckbuilding DC Comics. Vous vous apercevrez que leurs Révélation - Attaque sont plus dangereuses, et leurs effets en jeu un peu plus puissants. Ils sont aussi plus difficiles à vaincre. Le Mode Crisis est prévu pour utiliser ces Super-Vilains Impossibles.

Certains Super-Vilains Impossibles ont également un effet Permanent lorsqu'ils sont au sommet de leur pile. Ces effets sont appelés "PERMANENT - PILE". Ils prennent effet uniquement lorsque la carte est au sommet de la pile de Super-Vilains. Ils sont aussi adaptés aux parties compétitives. Lorsqu'elles sont jouées de la main, ces effets ne s'appliquent pas.

Un Super-Vilain peut être vaincu même si des Vilains reviennent dans la Réserve après avoir détruit la carte Crisis ! Seules les cartes Crisis sont concernées par les Vilains restants dans la Réserve.

Lorsque vous avez vaincu le Super-Vilain, retirez-le du jeu.

Lors de la phase de fin de tour, si le Super-Vilain a été battu, révélez la prochaine carte Crisis et le prochain Super-Vilain. Il est important de révéler la carte Crisis en premier, son effet pouvant impacter l'effet Révélation - Attaque du Super-Vilain.

**En fin de tour, révélez en premier la prochaine carte Crisis
Révélez ensuite le prochain Super-Vilain Impossible et appliquez son effet s'il y en a !**

MODE SOLO CRISIS

Vous pouvez jouer en solo. Certaines cartes nécessitent quelques modifications, car vous n'aurez personne avec qui coordonner vos actions. Gardez en tête que vous ne pouvez effectuer les actions "POUR VAINCRE" qu'à condition qu'il n'y ait plus de Vilains dans la Réserve.

Évasion d'Arkham - POUR VAINCRE : Au début de votre tour, vous pouvez vous défausser de votre main. Retirez cette carte Crisis si toutes les cartes ainsi défaussées ont un nom différent.

Vague de Terreur - POUR VAINCRE : Au début de votre tour, vous pouvez défausser les 3 premières cartes de votre Deck. Retirez du jeu cette carte Crisis si toutes les cartes ainsi défaussées ont un coût d'au moins 1.

Anti-Monitor™ Crisis [...] ajoutez l'effet suivant : **"Permanent :** Ajoutez la première carte du Deck Commun à la Réserve."

Le Joker™ Impossible – RÉVÉLATION - ATTAQUE : Défaussez une carte au hasard. Si son coût est de 0, gagnez une Faiblesse et répétez cet effet.

MODIFIER LA DIFFICULTÉ

Les différentes manières dont les cartes de cette extension peuvent se mélanger permettent de facilement modifier la difficulté de vos parties en Mode Crisis, avec quelques changements mineurs. Voici une liste dans laquelle vous pouvez piocher !

Plus difficile : (Cochez ces cases lorsque vous remportez la Victoire !)

- N'utilisez pas les Super-Héros Crisis.
- N'utilisez pas Évasion d'Arkham comme première carte Crisis. Choisissez-la au hasard !
- N'ajoutez pas les 32 nouvelles cartes au Deck Commun.
- Mélangez les cartes Crisis restantes dans le Deck Commun. Quand elles devraient entrer dans la Réserve, être gagnées, ou détruites lorsqu'elles sont dans le Deck Commun, placez-les face visible à côté de la pile de cartes Crisis. Il peut y avoir plusieurs cartes Crisis affectant votre équipe en même temps. Vous pouvez tenter de les vaincre dans l'ordre de votre choix. Vous devez toutes les vaincre avant de pouvoir vaincre le Super-Vilain.
- Laissez Évasion d'Arkham en jeu après l'avoir vaincue. Pour le restant de la partie, lorsqu'un Vilain entre dans la Réserve, s'il possède une Attaque, celle-ci est considérée comme une Révélation - Attaque contre tous les joueurs. Vous n'avez pas besoin de vaincre cette carte Crisis à nouveau pour pouvoir vaincre les Super-Vilains.
- Jouez avec deux des variantes ci-dessus.
- Jouez avec TOUTES les variantes ci-dessus en même temps. Cochez cette case et votre équipe aura maîtrisé cette extension !

Plus facile : (Cochez ces cases lorsque vous remportez la Victoire. Lorsque vous aurez coché les 2 cases, vous serez prêt(s) pour le jeu en difficulté standard.)

■ Utilisez les Super-Vilains normaux au lieu des Super-Vilains Impossibles.

■ Jouez avec 8 Super-Vilains, quel que soit le nombre de joueurs.

PARTIES COMPÉTITIVES

Mélangez les 32 nouvelles cartes avec le Deck Commun d'un jeu de base DC Comics Deckbuilding et commencez à jouer normalement. Les nouveaux Super-Héros et Super-Vilains Impossibles peuvent pimenter vos parties. Certains Super-Héros Crisis devraient cependant être écartés lors des parties compétitives, leur pouvoir servant à aider les autres joueurs (Cyborg™), ou étant bien trop puissants.

Lorsqu'un pouvoir de Super-Héros lui permet de choisir "un joueur" ou "n'importe quel joueur", vous pouvez toujours vous choisir vous-même si vous le souhaitez. Les joueurs compétitifs sont encouragés à utiliser les Super-Vilains Impossibles. En revanche Anti-Monitor™ Crisis doit être réservé au Mode Crisis.

CLARIFICATIONS DE CARTES SPÉCIFIQUES

• SUPER-HÉROS

Animal Man™ : Les cartes de base comptent comme un type de cartes. Les Super-Vilains sont des Vilains.

Aquaman™ Crisis : Vous pouvez donner les Faiblesses que vous gagnez lors de votre tour aux autres joueurs. Il est cependant recommandé de demander leur permission avant de le faire.

Constantine™ : Vous pouvez utiliser Magie sur la carte que vous avez jouée du sommet de votre Pioche, et elle conservera son +1 en Puissance additionnelle.

Green Arrow™ : Si vous utilisez son pouvoir, les Vilains ayant un coût de 1 ou 2 sont gratuits.

Robin™ : Si vous piochez plusieurs cartes suite à un effet unique ("Piochez 2 cartes"), vous remplacez uniquement la première carte piochée. Prenez un équipement de votre défausse dans votre main, puis piochez la seconde carte. Si vous révélez une carte de votre Pioche et avez ensuite la possibilité de la mettre dans votre main, vous pouvez prendre un équipement à la place. Si vous le faites, la carte retourne au sommet de votre Pioche. Avec John Constantine™, vous ne pouvez pas détruire les 2 cartes que vous n'auriez pas piochées.

Wonder Woman™ Crisis : Bien que vous deviez détruire les Vilains que vous achetez ou gagnez dans la réserve, votre pouvoir de Super-Héros s'applique malgré tout.

• NOUVELLES CARTES DU DECK COMMUN

Carquois, Corset de Magicienne : Il n'est pas nécessaire de choisir tous les joueurs.



Ceux choisis doivent effectuer l'action spécifiée. N'oubliez pas de vous choisir vous-même ! En Mode Crisis, il est conseillé de demander aux joueurs s'ils souhaitent être inclus.

Killer Frost™ : S'il n'y a pas de Lieu en jeu, ou si chaque adversaire possédant un Lieu se défend, vous piochez une carte. Le texte précisant de piocher ne fait pas partie de l'attaque. Un joueur n'ayant pas de Lieu en jeu peut quand même jouer une défense pour éviter cette attaque.

Magie : Si vous jouez cette carte, vous devez choisir une autre carte à rejouer et la détruire. Si vous ne souhaitez pas détruire de carte, gardez Magie en main et défaussez-la à la fin de votre tour.

Psycho Pirate™ : exemple d'attaque : un joueur révèle une main contenant 3 cartes Coup de Poing, 1 Coup de Pied, et 1 Supergirl. Il doit défausser 2 cartes Coup de Poing, il n'aura ainsi plus de doubles en main.

Vol : Vous pouvez mettre la carte Vol que vous venez de défausser sur le sommet de votre Pioche si vous le souhaitez. La défausse se produit en premier, avant de résoudre l'effet de la carte.

• SUPER-VILAINS IMPOSSIBLES

Anti-Monitor™ Crisis : Les joueurs l'ayant déjà vaincu continuent à jouer normalement, mais ne peuvent le vaincre à nouveau.

Captain Cold™ : Si vous êtes le joueur qui le vainc, vous devrez veiller à conserver une carte en main si vous souhaitez retourner votre Super-Héros face visible.

Le Joker™ : Si un joueur met une carte ayant un coût de 0 dans la défausse d'un adversaire, seul le joueur en question défausse une nouvelle carte. Si un joueur évite cette Révélation - Attaque, il ne peut recevoir de cartes. Si vous êtes le seul joueur à subir cette attaque, défaussez une carte de votre main dans votre propre défausse.

• CARTES CRISIS

Compte à Rebours Final : Cette carte Crisis vous autorise à détruire les cartes de la Réserve uniquement lorsque vous serez prêts à la vaincre, c'est à dire quand il n'y aura plus de Vilains dans la Réserve. Vous ne pourrez donc détruire aucun Vilain grâce à cette carte, car vous ne pourrez tenter de vaincre cette carte Crisis tant qu'il y a des Vilains présents dans la Réserve.

Crise d'Identité : Il n'est pas nécessaire de défausser exactement +6 en Puissance pour vaincre cette carte. Pour défausser +6 en Puissance, un joueur doit défausser des cartes avec une valeur de Puissance imprimée, comme le +2 en Puissance d'une carte Coup de Pied. Les pouvoirs conditionnels ne s'appliquent pas si la condition n'est pas remplie.

Exemple : Héros High-Tech - Si ce n'est pas votre tour, vous n'avez pas pu jouer de Super-Pouvoir ou d'Équipement. Le défausser vous donnera donc +1 en Puissance.

Exemple : La Créature du Marais - Si vous contrôlez un Lieu, défausser la Créature du Marais vous apportera +5 en Puissance, que ce soit ou pas votre tour.

Exemple : Trench-Coat Favori donne +2 en Puissance si vous choisissez de ne pas gagner un Héros de la pile de cartes détruites. Si ce n'est pas votre tour, ou si cette carte est encore dans votre main, vous ne pouvez pas faire ce choix, elle n'apporte donc aucune Puissance. Après avoir fait ce choix, elle peut vous apporter +2 en Puissance, mais elle n'est alors plus dans votre main.



Réalité Alternative, Compte à Rebours Final : Pour vaincre une de ces cartes Crises, l'équipe agit ensemble, et choisit quelles cartes détruire. La tâche incombe à l'équipe entière, chaque joueur n'a donc pas à défausser les cartes correspondantes. Pour *Réalité Alternative*, il n'est pas nécessaire de défausser des cartes Héros ayant une valeur totale d'exactly 12.

Effondrement des Mondes Parallèles : Les Vilains de la Réserve vaincus ou gagnés par les joueurs sont placés sous cette carte au lieu d'être détruits. Si un ou plusieurs Vilains sont présents dans la Réserve quand la 10^e carte est placée sous cette carte Crise, continuez à y accumuler les cartes gagnées jusqu'à ce que le dernier Vilain soit vaincu ou gagné. Ce dernier Vilain va sous cette carte Crise avant qu'un joueur détruise sa Pioche et sa défausse. Mélangez les cartes de votre nouvelle Pioche lorsque vous les recevez.

Évasion d'Arkham : Les Vilains entrant dans la Réserve durant la mise en place initiale effectuent leur attaque. Les Vilains qui entrent en jeu grâce à Ra's al Ghul™ peuvent également attaquer.

Éveil de la Pourriture : Si la pile de cartes Faiblesse est vide, retirez cette carte Crise seulement s'il n'y a aucun Vilain dans la Réserve.

Impulsion Électromagnétique, Météorite de Kryptonite, Legion of Doom : Les cartes affectées par ces cartes Crise voient tout leur texte remplacé par "+1 en Puissance". Cet effet n'est pas limité à votre tour, donc une carte de Défense ainsi affectée ne pourra pas éviter d'Attaque. Les cartes conservent leur type, nom, coût et valeur de Points de Victoire. Les cartes dans la Réserve perdent également leurs textes.

Vague de Terreur : Si votre main est constituée de cartes de valeur 4, 4, 5, 5 et 7, Vous devez défausser les 2 cartes de valeur 4 au début de votre tour.

FAQ

Q : Comment fonctionne Vision X en Mode Crise ?

R : Considérez vos coéquipiers comme des adversaires pour résoudre cette carte. Le mot "adversaire" signifie réellement "chaque coéquipier".

Q : Les attaques que je joue en Mode Crise atteignent-elles mes coéquipiers ?

R : Oui. Si vous avez dans votre Deck des Vilains possédant des attaques, elles atteindront vos coéquipiers en Mode Crise. Si vous ne souhaitez pas les attaquer, gardez la carte en main et défaussez-la à la fin de votre tour.

Q : Pourquoi le nombre de cartes Crise et Super-Vilains augmente en fonction du nombre de joueurs ? Les règles standard ne font pas cette distinction.

R : Lors d'une partie à 2 joueurs, chacun disposera de bien plus de tours pour augmenter la puissance de son Deck, et il sera plus facile de se coordonner pour vaincre les cartes Crise. Ce changement permet de conserver l'équilibre du jeu quel que soit le nombre de joueurs.

Q : Suis-je obligé d'acheter ou de gagner une carte à chaque tour ?

R : Non. Une carte sera ajoutée à la Réserve, que vous ayez ou non acquis des cartes.

Q : Une carte Crise précise que notre équipe doit se défausser d'un nombre de cartes. Avons-nous besoin de cartes ayant un effet Détruire ?

R : Non. Si une carte Crise vous demande d'effectuer une action de jeu précise (défausser, détruire...), la carte vous donne la capacité de l'effectuer. Aucune carte Crise ne nécessite de cartes particulières pour être vaincue.

CRÉDITS

Conception du jeu – Matt Hyra

Gestion de la marque – Adam Sblendorio

Développement du mode Crise – Scott Gaeta, Adam Sblendorio, Matt Hyra, Erik Larsen

Cryptozoic Entertainment

PDG – John Nee

Président & CCO – Cory Jones

Directeur Général – Scott Gaeta

Vice-Président Senior, Ventes et Développement d'activité – John Sepenuk

Création et développement du jeu – Phil Cape, Dan Clark, Matt Dunn, Kevin Jordan, Erik Larsen, Matt Hyra, Ben Stoll, Drew Walker et Chris Woods

Conception graphique – Larry Renac (Lead), John Vineyard, Houman Biak, Nancy Valdez et Daniel Wong

Directeur des Opérations – Leisha Cummins

Responsable Marketing – Kat Metzen

Édition – Scott Thomas

Coordinateur d'Affaires – Rumi Asai

Responsable administratif – Vanessa Jimenez

Testeurs

Spencer Bateman, Richard Brady, Michael B-V, Tom Driver, Ryan Dromgoole, Robert Gasio III, Russ Greenwald, Herb Haneke, Kent Heidelman, Adam Hensch, Cory Jones, Adam May, Marcos Payan, Benjamin Slupik, Scott Slupik, William Slupik, Tom Twedell, Nathaniel Yamaguchi et beaucoup, beaucoup d'autres...

Remerciements Particuliers de Cryptozoic

William Brinkman, Alex Charsky, Miranda Charsky, Erika Conway, Kyle Heuer, Matt Hoffman, Lacy Lodes, George Nadeau, Matthias Nagy, Lisa Villaire, and MaryCarmen Wilber, Javier Casillas, Sara Erickson, et Drew Korfe.

Édition française

DON'T PANIC GAMES

Producteur : Cédric Littardi

Responsables d'Édition :

Nicolas Aubry et Estelle Cang

Responsable Marketing :

Gaëlle Buecheler

Traducteur : Frédérick Wulff

Maquettiste : Vincent Diez

