



DECK-BUILDING GAME

FOREVER EVIL

LIVRET DE RÈGLES



CRYPTOZOIC
ENTERTAINMENT



PRÉSENTATION DU JEU

Dans le jeu de deck-building *DC Comics Forever Evil*, vous incarnez Sinestro™, Lex Luthor™ ou l'un de leurs funestes sbires dans leur complot pour détruire une fois pour toutes les forces du bien ! Alors que vous débutez contre vos adversaires uniquement armés de vos poings, vous ajouterez à votre deck des cartes de plus en plus puissantes dans le but de vaincre un maximum de Super-Héros DC Comics. À la fin de la partie, le joueur qui a accumulé le plus de Points de Victoire dans son deck gagne la partie. (*deck* = paquet de cartes)

CONTENU

206 cartes de jeu

- 36 cartes *Coup de Poing*
- 16 cartes *Vulnérabilité*
- 106 cartes de deck commun
- 16 cartes *Coup de Pied*
- 12 cartes *Super-Héros DC Comics*
- 20 cartes *Faiblesse*

7 cartes surdimensionnées Super-Vilain DC Comics

1 livret de règles

6 jetons Gelé

48 jetons Point de Victoire (PV)

MISE EN PLACE DE VOTRE PREMIÈRE PARTIE

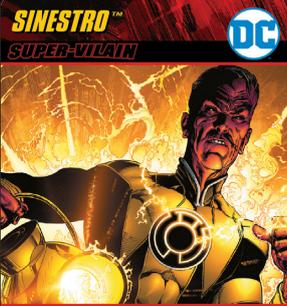
1. Les Super-Vilains DC Comics et les decks de départ

Chaque joueur reçoit aléatoirement un Super-Vilain surdimensionné. Il est évidemment possible de le choisir si certains ont un personnage favori.

Chaque joueur incarne un Super-Vilain DC Comics et débute la partie avec un deck composé de 7 cartes *Coup de Poing* et 3 cartes *Vulnérabilité*. Vous utiliserez les cartes *Coup de Poing* pour acheter de nouvelles cartes plus puissantes à ajouter à votre deck, l'améliorant au fur et à mesure de la partie. Les cartes *Vulnérabilité* représentent les événements qui font vaciller les Super-Vilains DC Comics. Elles n'ont aucun effet quand elles sont jouées ou piochées, mais réduisent votre score à la fin de la partie. Débarrassez-vous-en rapidement !



TYPES DE CARTES

 <p>SUPER-VILAIN DC COMICS</p> <p>Quand un ou plusieurs adversaires ne réussissent pas à éviter une Attaque que vous jouez, gagnez 1 PV. La première fois que vous gagnez des PV durant votre tour, piochez une carte.</p> <p>Points de Victoire</p>	 <p>CARTES DE BASE</p> <p>BASE +1 en Puissance</p> <p>Regle de la carte</p>	 <p>BASE (Pas d'effet.)</p> <p>Points de Victoire</p>	 <p>FAIBLESSE</p> <p>Les cartes Faiblesse réduisent votre score de victoire à la fin de la partie.</p> <p>Points de Victoire</p>
--	--	--	--

 <p>SUPER HÉROS DC COMICS</p> <p>Vous pouvez jouer jusqu'à trois Équipements de coût 0 ou moins de la pile de cartes défaussées, puis les remettre en dessous du deck commun. Si vous choisissez de ne pas le faire, +3 en Puissance.</p> <p>RÉVÉLATION - ATTAQUE : Chaque joueur détermine un Équipement de sa main ou de sa défausse. Si vous n'en avez pas à détruire, gagnez une Faiblesse.</p> <p>Coût</p>	 <p>HÉROS</p> <p>Vous pouvez jouer une carte de votre main ou de votre défausse. Si c'est un Vilain, +X en Puissance, X égal à son coût. Si vous ne le faites pas, +2 en Puissance.</p> <p>Regle de la carte</p>	 <p>LIEU</p> <p>Quand vous jouez cette carte, laissez-la devant vous pour le reste de la partie.</p> <p>Pendant votre tour, si vous avez un Vilain sur une carte de votre pioche, si c'est une Vulnérabilité ou une Faiblesse, détruisez-la et gagnez 1 PV.</p> <p>Capacité</p>	 <p>HÉROS AVEC ATTAQUE</p> <p>+1 en Puissance et choisissez un adversaire. Attaque : Volez 1 PV à cet adversaire.</p>
---	---	---	--

 <p>VILAIN</p> <p>Piochez deux cartes, puis défaussez deux cartes. Gagnez 1 PV pour chaque autre Gang du Flush Royal™ que vous jouez ou que vous avez joué ce tour.</p> <p>Points de Victoire</p>	 <p>SUPER-POUVOIR</p> <p>+4 en Puissance et gagnez une Faiblesse. Attaque : Chaque adversaire gagne une Faiblesse.</p> <p>Coût</p>	 <p>ÉQUIPEMENT</p> <p>Révélez la carte du dessus de votre pioche. Piochez-la ou mettez-la dans la défausse de n'importe quel joueur.</p> <p>Nom de la carte</p>	 <p>SUPER-POUVOIR AVEC DÉFENSE</p> <p>+1 en Puissance Défense : Vous pouvez défausser cette carte pour éviter un Attaque. Ou détruire une Vulnérabilité de votre main ou de votre défausse, puis révéler cette carte pour éviter votre Attaque.</p> <p>Capacité</p>
---	--	--	---

Les différents types de cartes que vous pouvez jouer sont : Base, Vilain, Lieu, Héros, Super-Pouvoir et Équipement. Les cartes Faiblesse n'ont pas de type de carte.

2. Le deck commun

La plupart des cartes que vous ajouterez à votre deck viendront du deck commun. Mélangez-le et placez-le au centre de la table. Le deck commun est composé de 111 cartes en tout.

3. Le paquet de *Super-Héros*

Il existe 12 *Super-Héros* différents utilisables à chaque partie. Généralement, 8 *Super-Héros* sont utilisés pour une partie standard. Pour une partie plus longue, vous pouvez en utiliser plus. Quel que soit le nombre que vous avez choisi, vous devez toujours inclure **Flash**. Il est d'ailleurs écrit sur sa carte : "*Flash débute la partie au-dessus de la pile de *Super-Héros**". Si vous utilisez 8 *Super-Héros*, vous devez donc prendre 7 *Super-Héros* au hasard, plus *Flash*.

Mettez de côté *Flash* et mélangez les 11 *Super-Héros* restants. Puis, sans regarder les cartes, prenez-en au hasard le nombre désiré et remettez les autres dans la boîte. Formez une pile avec les 7 *Super-Héros* tirés et placez-la face cachée sur la table. Placez ensuite *Flash* face visible au sommet de cette pile. La pile de *Super-Héros* reste face cachée pendant toute la partie, ainsi personne ne peut savoir quel *Super-Héros* vous allez devoir affronter.

Exemple : Dans une partie utilisant le nombre standard de 8 *Super-Héros*, mettez de côté *Flash* et mélangez le reste des cartes. Tirez 7 *Super-Héros* au hasard, placez-les en une pile face cachée sur la table, et placez *Flash* face visible en haut de cette pile. Remettez les autres *Super-Héros* non tirés dans la boîte pour une prochaine partie !



4. La réserve

Après avoir mélangé le deck commun, piochez les 5 premières cartes puis placez-les face visible, dans la zone de la **réserve**. Aucun plateau de jeu n'est nécessaire, il suffit de prévoir suffisamment d'espace pour chaque carte. Puis, disposez les piles de cartes **Coup de Pied**, **Super-Héros** et **Faiblesse** à droite de la réserve. Ces piles forment l'annexe. Vous pouvez les placer perpendiculairement à la réserve afin que tous les joueurs puissent y accéder. Vous utilisez toujours les 16 cartes **Coup de Pied** et les 20 cartes **Faiblesse** à chaque partie. Le nombre de **Super-Héros** peut varier comme vu précédemment. Les cartes **Coup de Pied** et **Super-Héros** sont toujours disponibles pour être respectivement achetées ou vaincues durant votre tour (tant qu'il reste des cartes dans ces piles). Les cartes **Faiblesse** ne peuvent pas être achetées, elles sont gagnées uniquement par le biais d'effets négatifs de cartes. Le deck commun et l'annexe ne font pas partie de la réserve.

Deck commun



Réserve



ANNEXE



Une fois que vous avez préparé le deck commun, la réserve et l'annexe, cela doit ressembler au schéma présenté ci-dessus. Les cartes de la réserve ne sont jamais les mêmes (sauf hasard !). Au début du jeu, il doit y avoir 16 cartes **Coup de Pied**, 20 cartes **Faiblesse** et le nombre convenu de **Super-Héros** dans leurs piles respectives.

DÉROULEMENT DU JEU

Choisissez le premier joueur au hasard. Chacun commence en mélangeant son deck et en piochant 5 cartes. Les joueurs jouent dans le sens horaire, et peuvent regarder leur main à tout moment.

Pendant votre tour, vous pouvez acheter des cartes de la réserve, de la pile de *Coup de Pied* ou de celle des *Super-Héros*, en payant son coût en Puissance. Les cartes que vous achetez ou gagnez (suivant les effets de certaines cartes) sont immédiatement placées dans votre défausse à moins que cela ne soit spécifié autrement. Les défausses des joueurs sont toujours face visible.

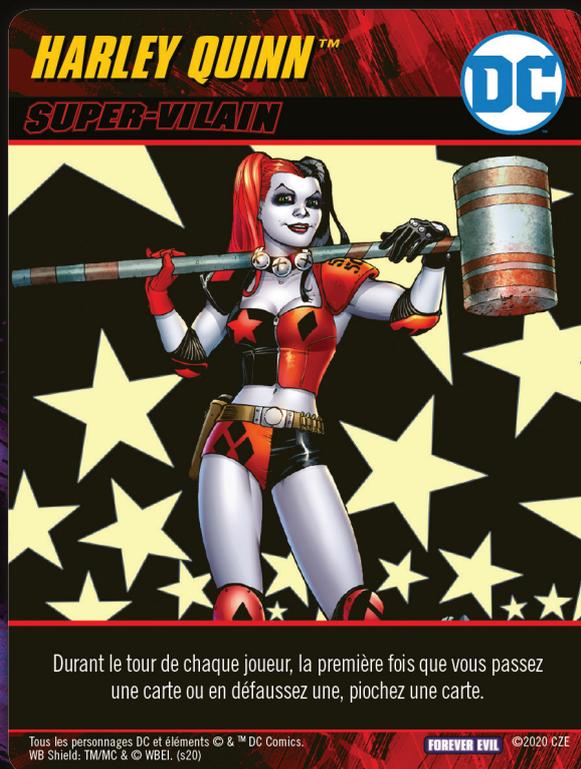
Lorsque votre pioche est vide et que vous devez piocher, révéler ou regarder des cartes de votre pioche, mélangez votre défausse pour recréer une nouvelle pioche. Ceci vous permet désormais de piocher les cartes plus puissantes que vous avez achetées lors de ces derniers tours.

Vous pouvez acheter autant de cartes que vous le souhaitez tant que le coût d'achat additionné des cartes reste inférieur ou égal au total de Puissance que vous avez acquis jusque-là durant ce tour. Par exemple, vos cartes *Coup de Poing* vous rapportent +1 en Puissance. Si vous en avez 4 en main, et que vous les jouez, votre total de Puissance est alors de 4. Vous pouvez donc acheter 1 carte avec un coût de 4 ou moins, ou bien 2 cartes coûtant chacune 2 (si celles-ci sont disponibles évidemment). Les cartes *Coup de Pied* sont disponibles à l'achat comme les cartes de la réserve, jusqu'à ce que la pile soit épuisée, et vous pouvez en acheter plusieurs durant votre tour. Vous n'êtes jamais obligés d'acheter, et pouvez choisir de passer.

Les cartes **Vulnérabilité** et **Faiblesse** ne donnent aucune Puissance, puisqu'elles ne font qu'affaiblir votre deck. Essayez de les détruire dès que l'occasion se présente. Vous pouvez les jouer depuis votre main mais elles n'ont aucun effet. Elles sont défaussées à la fin de votre tour avec les autres cartes que vous avez jouées ou que vous avez gardées en main.

Ordre de jeu des cartes

À votre tour, vous pouvez jouer les cartes de votre main dans l'ordre de votre choix. Lorsque vous jouez une carte, vous appliquez ses effets immédiatement. Une fois que vous avez joué toutes les cartes que vous vouliez, totalisez votre Puissance et achetez les cartes que vous souhaitez de la réserve ou de l'annexe. Vous n'êtes pas obligés de jouer toutes les cartes de votre main avant de réaliser vos achats. La plupart des cartes que vous jouez ont des effets simples comme **+ X en Puissance**, piocher ou effectuer une **Attaque**. L'ordre dans lequel vous jouez ces cartes peut parfois avoir une incidence sur certains effets. Vous ne pouvez pas conserver de cartes en main d'un tour à l'autre.



Fin du tour

1. Annoncez que vous avez fini votre tour. Votre tour est désormais terminé.
2. Placez dans votre défausse les cartes qu'il vous reste en main.
3. Résolez les effets "à la fin de votre tour".
4. Placez dans votre défausse toutes les cartes que vous avez jouées (sauf indication contraire). Les points de Puissance inutilisés sont perdus.
5. Remplissez chaque emplacement vide de la réserve par une carte du deck commun.
6. Piochez 5 cartes.
7. Si la carte du dessus de la pile de *Super-Héros* est face cachée, retournez-la, lisez à voix haute son effet de Révélation et résolez-le.
8. Le joueur suivant débute son tour.



Exemple de séquence de tour

Après avoir mélangé votre deck de base, vous piochez une main de 4 Coup de Poing et 1 Vulnérabilité pour votre premier tour. Vous jouez les 4 Coup de Poing ce qui vous permet d'obtenir un total de 4 en Puissance, et d'acheter Giganta dans la réserve.

Après l'avoir achetée, vous la placez dans votre défausse. La carte Vulnérabilité ne vous apporte aucune Puissance ni effet additionnel.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsque l'une des 2 conditions suivantes est rencontrée :

- Vous ne pouvez pas révéler de *Super-Héros* depuis la pile de *Super-Héros*.
- Vous ne pouvez pas remplir les 5 emplacements de la réserve.

Mélangez alors tous les Lieux que vous avez en jeu, les cartes de votre main et les cartes de votre défausse avec votre pioche. Puis chaque joueur additionne les Points de Victoire ★★ visibles sur les cartes de son deck. Les cartes *Faiblesse* retirent des PV de votre total.

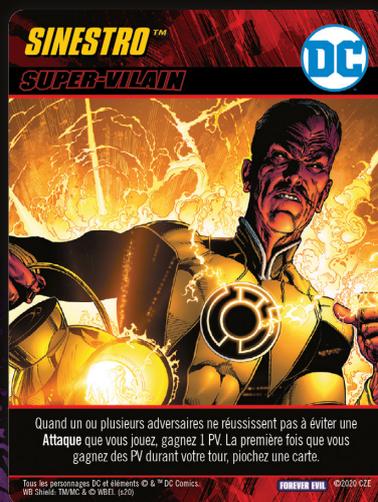
Le joueur avec le plus de PV est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de *Super-Héros* dans son deck l'emporte.

Une fois la partie terminée, chaque joueur trie les cartes de son deck pour les classer avec le reste des cartes du jeu. Veillez à bien rassembler les *Super-Héros* ensemble pour qu'ils soient tous disponibles pour la prochaine partie.

RÈGLES ADDITIONNELLES

Super-Vilains DC Comics

Votre *Super-Vilain* possède une capacité que vous pouvez généralement utiliser durant votre tour. Si un *Super-Vilain* possède deux capacités, les deux peuvent être activées durant un même tour. Après votre première partie, chaque joueur peut choisir le *Super-Vilain* de son choix, ou bien choisir un *Super-Héros* parmi deux distribués au hasard.



Attaque et Défense

Certaines cartes vous permettent d'effectuer une **Attaque** contre les autres joueurs. Lorsque vous jouez une carte avec une capacité d'Attaque, chaque autre joueur peut jouer une carte avec une capacité de **Défense** afin d'éviter l'Attaque qui le prend pour cible. Un joueur ne peut jouer qu'une seule carte Défense par Attaque. Un joueur qui évite une Attaque de cette manière ne l'annule que pour lui. Les joueurs qui ne se défendent pas subissent individuellement l'effet de l'Attaque. Si une Attaque impose une interaction entre les joueurs (comme se passer des cartes), l'Attaque ne peut se résoudre envers aucun joueur tant que chacun n'a pas eu la chance de l'éviter. Éviter une Attaque n'annule pas les autres effets de la carte (par exemple +2 en Puissance), sauf si l'effet prend en compte le nombre de joueurs touchés par l'Attaque.

Les Super-Héros

Quand vous avez suffisamment accumulé de Puissance durant votre tour, vous pouvez choisir de vaincre (acheter) le *Super-Héros* visible sur la pile de *Super-Héros*. Si vous le faites, prenez la carte du *Super-Héros* que vous avez vaincu, et placez-la dans votre défausse (sauf instruction contraire). La carte suivante de la pile de *Super-Héros* reste face cachée jusqu'à la fin de votre tour. Un joueur ne peut donc battre qu'un seul *Super-Héros* par tour. Les *Super-Héros* ont un coût allant de 8 à 13, et leur pile est mélangée au début de chaque partie. Vérifiez bien le coût de la carte à vaincre à chaque fois.

Alors que *Flash* ne fait que courir tout autour de la pile de *Super-Héros* DC Comics, le reste des *Super-Héros* veut en découdre. Quand un nouveau *Super-Héros* est retourné, il fait sa "**Révélation**". Chaque *Super-Héros* autre que *Flash* possède une **Attaque de Révélation**.



Lorsqu'un *Super-Héros* est retourné face visible, il effectue immédiatement sa **RÉVÉLATION – ATTAQUE** contre **tous** les joueurs. Chaque joueur a la possibilité de jouer une **Défense** pour s'en protéger. L'effet de l'Attaque se déclenche contre les joueurs qui ne se sont pas défendus. Les **RÉVÉLATION – ATTAQUE** ne s'effectuent pas pendant un tour de joueur.

Les *Super-Héros* sont des *Héros*. *Super-Héros* est un titre, pas un type de carte, donc jouer un *Super-Héros* ne compte pas comme jouer deux types de cartes différents.

Exemple : Si vous avez le Lieu Happy Harbor en jeu et que vous jouez un *Super-Héros*, il compte comme un *Héros* et vous gagnez +1 en Puissance.



Les cartes *Super-Héros* dans votre deck

Comme toute autre carte que vous achetez, vaincre un *Super-Héros* améliore votre deck. Quand vous jouez un *Super-Héros*, les effets de la carte s'appliquent sauf la **RÉVÉLATION – ATTAQUE**. En effet, cette Attaque a déjà été effectuée lorsque le *Super-Héros* a été retourné face visible sur sa pile.

Faiblesse

Certaines cartes forcent les adversaires à gagner des cartes **Faiblesse**. Lorsque cela arrive, les cartes *Faiblesse* sont généralement placées dans la défausse des joueurs concernés. Elles n'ont aucun effet lorsqu'elles sont jouées depuis la main d'un joueur. À la fin de la partie, chaque carte *Faiblesse* dans votre deck retire 1 Point de Victoire à votre total. Il est donc primordial d'essayer de s'en débarrasser en cours de jeu ! Si la pile de cartes *Faiblesse* est vide, le joueur concerné n'en gagne pas, mais tous les autres effets de la carte sont appliqués normalement. Un joueur peut toujours jouer une *Défense* contre une *Attaque* qui fait gagner une carte *Faiblesse* même s'il n'en reste plus à piocher.



Mélanger votre deck

Vous ne mélangez pas votre défausse dès que votre pioche est vide. Cependant, si vous devez piocher, défausser ou révéler une carte de votre pioche et que celle-ci est vide, mélangez votre défausse pour former votre nouvelle pioche.

Lieux

Une fois achetée ou gagnée, chaque carte *Lieu* est placée directement dans votre défausse, comme tout autre type de carte. Cependant, une fois qu'elle est jouée depuis votre main, elle reste face visible, posée devant vous pour le reste de la partie. Les cartes *Lieu* possèdent généralement un effet de pioche qui se déclenche la première fois que vous jouez un certain type de carte durant votre tour. Le terme **Permanent** indique que l'effet de la carte est actif à chacun de vos tours. L'effet se déclenche une seule fois par tour. Vous pouvez avoir plusieurs *Lieux* posés en même temps.



Détruire des cartes

Certaines cartes ont une capacité qui vous permet de détruire une carte de votre main, de votre deck ou même de la réserve. Quand vous détruisez une carte, écartez-la de la zone de jeu, et mettez-la dans la pile de cartes détruites. Cette carte est considérée comme étant retirée de la partie. Vous serez souvent amené à choisir quelle carte détruire. Détruire les cartes *Vulnérabilité* et *Faiblesse* améliore grandement votre deck ! Les cartes *Faiblesse* et *Coup de Pied* ne retournent pas dans leur pile d'origine.

Certaines cartes peuvent être détruites de n'importe quelle **zone**. Une zone représente un endroit où les cartes peuvent se trouver, comme la réserve, votre défausse, la défausse d'un adversaire, etc. Si vous détruisez une carte telle que *Steve Trevor* dans la défausse d'un joueur avec une carte comme le *Glaive*, vous piochez deux cartes puis en défaussez une, et non le joueur qui contrôlait la carte *Héros* lors de sa destruction, puisque c'est vous qui avez choisi la carte à détruire.

Si la capacité d'une **RÉVÉLATION – ATTAQUE** détruit une carte, le joueur dont la carte est détruite gagne l'effet de la destruction s'il y en a un, puisque c'est lui qui a choisi la carte à détruire.



Gagner des cartes

Quand une capacité vous fait gagner une carte particulière ou une carte de votre choix, celle-ci est placée directement dans votre défausse sans coût additionnel, sauf indication contraire. Si une capacité vous fait gagner une carte nommée, un type de carte ou une carte avec un coût spécifique et qu'il n'y en a pas, vous ne gagnez pas de carte.



Résoudre les capacités des cartes

Si la capacité d'une carte affecte plusieurs joueurs et que l'ordre est important (par exemple, une Attaque qui fait gagner une carte *Faiblesse* à 3 adversaires alors qu'il ne reste que 2 cartes *Faiblesse* disponibles), appliquez l'effet de la capacité à chaque joueur dans le sens des aiguilles d'une montre en partant du joueur qui a joué la capacité.

Lorsque vous jouez une carte qui déclenche un autre effet, comme la capacité de votre *Super-Vilain* ou celle d'un *Lieu* que vous contrôlez, résolvez l'effet de la carte jouée avant tout effet secondaire déclenché par une carte en jeu.

NOUVELLES RÈGLES : LES JETONS DE POINTS DE VICTOIRE



Vous pouvez maintenant gagner des jetons de Points de Victoire pendant la partie ! Quand une capacité de carte fait gagner des PV à un joueur, placez les jetons de PV correspondants sur votre carte de *Super-Vilain*. Les jetons de PV ont des valeurs de 1, 5 et 10. Le nombre de PV que vous possédez doit être toujours visible par tous les joueurs. À la fin de la partie, ajoutez ces jetons PV à votre total de PV.

Si vous volez 1 PV à un autre joueur et qu'il n'a qu'un jeton de 5 PV, il devra faire de la monnaie pour pouvoir vous donner 1 PV. Vous ne pouvez pas voler des PV à un joueur qui n'en a pas. Vous ne pouvez pas avoir de PV négatifs. Si vous n'en avez pas et que vous en perdez 1, vous restez à 0 PV. Si une capacité de carte indique de gagner ou de perdre des PV, cela fait uniquement référence aux jetons de PV.



VARIANTE DE JEU

“Les Gentils” contre “Les Méchants” : Dans le cas où vous jouez avec un nombre pair de joueurs, un côté peut jouer les *Super-Héros*, tandis que l’autre peut jouer les *Super-Vilains*. Vous devrez soit mélanger *Forever Evil* avec un autre jeu DC, soit préparer votre propre deck commun pour cette variante. Nous recommandons 130+ cartes dans le deck commun pour ce mode de jeu. Vous ne devez pas utiliser *Deathstorm*, *Phantom Stranger*, *Sérum du Man-Bat*, *Power Ring* et *Superwoman*.

Vous devez vous asseoir à côté de votre coéquipier, mais l’ordre du tour doit faire en sorte que chaque équipe joue à tour de rôle, car deux coéquipiers ne peuvent pas jouer l’un après l’autre. Préparez une pile de 5 *Super-Vilains* et une pile de 5 *Super-Héros* à combattre. L’équipe des “Méchants” ne peut vaincre que les *Super-Héros*, et celle des “Gentils” uniquement les *Super-Vilains*. Lorsqu’un joueur de votre équipe bat un “Super”, seule votre équipe souffrira de la **RÉVÉLATION – ATTAQUE** de la prochaine carte révélée en fin de tour. Les Attaques que les joueurs déclenchent avec leurs cartes n’affectent que les joueurs de l’équipe adverse. Vous pouvez jouer des Défenses pour protéger un coéquipier.

Une règle change pour cette variante : si vous êtes dans l’équipe des “Gentils” et achetez ou gagnez un *Vilain*, gagnez autant de PV que sa valeur de PV indiquée sur la carte, puis détruisez-la. De même pour l’équipe des “Méchants” avec les *Héros*. Ceci vaut également pour les *Super-Vilains* et *Super-Héros* des piles. Vous ne pouvez donc jamais avoir une carte de *Héros* dans votre deck si vous êtes un *Super-Vilain* et inversement. Les cartes indiquant ✦ PV valent 0 PV lorsqu’elles sont détruites de cette manière.

CARTES SPÉCIFIQUES

Pouvoir de Bizarro : Le joueur qui joue le *Pouvoir de Bizarro* gagne une *Faiblesse* avant que l’Attaque ne se déclenche. S’il ne reste qu’une seule *Faiblesse* dans la pile, il n’y a donc que lui qui gagne une *Faiblesse*.

Deathstorm : Si votre deck contient 26 cartes à la fin de la partie, *Deathstorm* vaut 4 PV.

Element Woman : Lorsque cette carte est dans votre main, votre pioche, votre défausse ou en jeu, elle compte comme chaque type de carte indiqué. Si une Attaque vous demande de défausser deux différents types de cartes, vous pouvez choisir de ne défausser que cette carte puisqu’elle compte comme plusieurs types en même temps.

Firestorm : Cette carte gagne le texte de la carte que vous placez sur votre *Super-Vilain* lors de ce même tour. Elle aura donc un texte de carte même lorsque vous jouerez *Firestorm* pour la première fois. Les cartes placées sur votre *Super-Vilain* de cette manière ne sont pas en jeu et ne peuvent pas interagir avec le jeu.



Si *Firestorm* a le texte du *Gang du Flush Royal*, il ne compte pas comme un *GFR* lui-même, mais marque des points pour les autres *GFR* en jeu. Exemple : Vous jouez *Firestorm* qui possède le texte de *GFR*, et deux autres *GFR*. Vous gagnez 4 PV. Chaque *GFR* voit 1 autre *GFR*, et *Firestorm* en voit 2. Si un *Lieu* est placé sur votre *Super-Vilain*, son effet reste actif tant que *Firestorm* est en jeu. Puisque la capacité de *Firestorm* ne dure que jusqu'à la fin du tour, il ne peut pas être bloqué en jeu en révélant une carte qui devrait rester en jeu.

Matrice de Firestorm : Quoi qu'il se passe, jouez la première carte de votre pioche. Cependant, si le coût de cette carte est de 5 ou moins, vous pouvez détruire la *Matrice de Firestorm* pour laisser la carte jouée en jeu jusqu'à la fin de la partie. Vous ne pouvez pas la jouer une deuxième fois lors du tour où elle a gagné son statut Permanent. Lorsque vous l'activez lors d'un prochain tour, considérez que vous la jouez de votre main. Si une carte avec une capacité de Défense gagne le statut Permanent, cela ne vous permet pas d'utiliser sa capacité de Défense. Si vous ne pouvez pas ou ne détruisez pas la *Matrice de Firestorm*, défaussez la carte que vous avez jouée comme d'habitude.



Pistolet Réfrigérant : Cette carte vous permet de placer un jeton Gelé sur une carte de la réserve. Vous ne pouvez pas en placer sur une pile de l'annexe. Les cartes possédant des jetons Gelé ne peuvent pas être achetées ou gagnées. Un jeton Gelé n'empêche pas une carte d'être détruite par la capacité d'une autre carte. Il est possible de placer plusieurs jetons sur une même carte.

Aliénation : S'il s'agit de la seule carte dans votre main au début de votre tour, vous ne passez pas de carte, mais vous en recevez une. Les cartes passées ne déclenchent pas les capacités "quand vous achetez ou gagnez cette carte". Ce n'est pas une Attaque.

Invulnérable : Si vous défaussez simplement cette carte pour éviter une Attaque, vous n'obtenez rien du tout. Si vous possédez une *Vulnérabilité* dans votre main ou votre défausse, vous pouvez la détruire puis révélez cette carte. Vous ne pouvez pas détruire une *Vulnérabilité* si cette carte n'est pas dans votre main à ce moment-là.

Man-Bat, Catwoman : Si un joueur n'a pas de PV sur son *Super-Vilain*, il n'y en a pas à voler. Un joueur ne peut pas avoir de PV négatifs.

Sérum du Man-Bat : Cette carte ne vérifie vos PV que quand vous la jouez. Si vous atteignez 5 PV ou plus plus tard dans ce même tour, l'effet de destruction ne s'applique pas. Si cette carte devrait être détruite à la fin du tour, mais qu'elle est placée sous le deck commun à la place, elle y reste plutôt que d'être détruite.

Martian Manhunter : Il s'agit d'un Héros, donc vous gagnez +2 en Puissance au minimum.

Si vous défaussez au moins 1 carte d'un type indiqué lors de sa **RÉVÉLATION – ATTAQUE**, vous ne gagnez pas de *Faiblesse*. Vous ne pouvez pas choisir de gagner une *Faiblesse* si vous avez des cartes à défausser. Ceci s'applique également aux autres *Super-Héros*.

Boîte de Pandora : La carte que vous révélez entre en première dans la réserve. Exemple : Vous révélez une carte de coût 3. Cette carte ainsi que deux autres cartes prises du dessus du deck commun sont placées dans la réserve.

Shazam!, Star Girl, Green Lantern : Les *Super-Héros* peuvent être placés également sous le deck commun.

SUPER-VILAINS SURDIMENSIONNÉS



Bizarro : Vous pouvez retourner deux cartes *Faiblesse* de votre défausse plusieurs fois durant votre tour si vous le désirez. Les cartes détruites par *Firestorm* ou *Matrice de Firestorm* à la fin de la partie ne vous donnent pas de *Faiblesse*.

Harley Quinn : Défausser une carte Défense pour éviter une Attaque déclenche la capacité de *Harley Quinn*. Souvenez-vous que sa capacité se déclenche uniquement durant le tour de chaque joueur, donc défausser une carte lors d'une **RÉVÉLATION – ATTAQUE** ne déclenche pas sa capacité, car cela ne se passe pas lors du tour d'un joueur.

Sinestro : Les adversaires qui ne sont pas ciblés par vos Attaques ne vous font pas gagner de PV.

FAQ

Q : Que signifient les termes "battre" ou "vaincre" ?

A : Ces termes sont uniquement utilisés en référence aux *Super-Héros*. Vous "battez" un *Super-Héros* quand vous l'achetez du haut de la pile de *Super-Héros*. Ce *Super-Héros* est alors "vaincu".

Q : Est-ce que je "gagne" les cartes qui me sont passées, ce qui peut activer les capacités "quand vous achetez ou gagnez cette carte" ?

A : Non, les cartes "passées" ne comptent pas comme "gagnées" ou "achetées".

Q : Qu'est-ce qu'une "zone" ?

A : Les zones sont : deck commun, réserve, pile de cartes détruites, en jeu, dans votre main, dans votre défausse.

CRÉDITS

Conception du jeu	Matt Hyra
Gestion de la gamme	Adam Sblendorio
Cryptozoic Entertainment	
CEO	John Nee
Président & CCO	Cory Jones
Directeur Général	Scott Gaeta
Développement des ventes	John Sepenuk
Création et développement	Spencer Bateman, Richard Brady, Matt Hyra, Marcos Payan, Nathaniel Yamaguchi
Conception graphique	Larry Renac (Lead), Nancy Valdez, John Vineyard, Daniel Wong
Directeur des opérations	Leisha Cummins
Directeur Marketing	Kat Metzen
Marketing et Communauté	Javier Casillas, Sara Erickson
Testeurs	Ryan Dromgoole, Michael B-V, Robert Gasio III, Russ Greenwald, Herb Haneke, Kent Heidelbergman, Adam Hensch, Cory Jones, Adam May, Benjamin Slupik, Scott Slupik, William Slupik, Tom Twedell, and many others
Remerciements particuliers	Rumi Asai, William Brinkman, Phil Cape, Alex Charsky, Dan Clark, Erika Conway, Matt Dunn, Kyle Heuer, Matt Hoffman, Vanessa Jimenez, Kevin Jordan, Michael Kirchhoff, Erik Larsen, Lacy Lodes, Matthias Nagy, Ben Stoll, Lisa Villaire, Drew Walker, MaryCarmen Wilber, Chris Woods
Édition française	DON'T PANIC GAMES
Président	Cédric Littardi
Directeur éditorial et artistique	Sébastien Rost
Traduction	Synergy Games
Responsable de fabrication	Synergy Games
Adaptation graphique	Apolline Cartier et Vincent Diez
Communication	Thomas Thus

www.dontpanicgames.com



DECK-BUILDING GAME FOREVER EVIL

DÉROULEMENT D'UN TOUR

1. Jouez des cartes de votre main.
2. Comptabilisez votre total de Puissance. Vous pouvez acheter des cartes d'un coût total égal ou inférieur à votre Puissance du tour.
3. Dès que vous achetez ou gagnez une carte, placez-la dans votre défausse, sauf indication contraire.

FIN DU TOUR

1. Annoncez que vous avez fini votre tour. Votre tour est désormais terminé.
2. Placez dans votre défausse les cartes restant dans votre main.
3. Résolez les effets "à la fin de votre tour".
4. Placez dans votre défausse toutes les cartes que vous avez jouées. Les points de Puissance inutilisés sont perdus.
5. Remplissez chaque emplacement vide de la réserve par une carte du deck commun.
6. Piochez 5 nouvelles cartes.
7. Si la carte du dessus de la pile de *Super-Héros* est face cachée, retournez-la, lisez à voix haute son effet de Révélation et résolez-le.
8. Le joueur suivant débute son tour.

Ne mélangez pas votre défausse lorsque vous n'avez plus de cartes dans votre pioche. Attendez jusqu'à devoir piocher, défausser ou révéler une carte de votre pioche. Mélangez alors votre défausse, qui devient votre nouvelle pioche, puis résolez la capacité en attente.

La partie se termine immédiatement lorsque l'une de ces 2 conditions est remplie :

- Vous ne pouvez pas révéler de *Super-Héros* depuis la pile de *Super-Héros*.
- Vous ne pouvez pas remplir les 5 emplacements de la réserve.



CRYPTOZOIC[™]
ENTERTAINMENT

DC Comics characters and all related elements are trademarks of and © DC Comics.
WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s20)

©2020 Cryptozoic Entertainment.
25351 Commercentre Dr. Suite 250, Lake Forest, CA 92630

www.cryptozoic.com Fabriqu  en Chine.

