



DECK-BUILDING GAME

# TEEN TITANS

LIVRET DE RÈGLES



**CRYPTOZOIC**  
ENTERTAINMENT

Vidéo tutorielle (en français) en ligne sur  
[WWW.DONTPANICGAMES.COM](http://WWW.DONTPANICGAMES.COM)



## PRÉSENTATION DU JEU

Dans *DC Comics Deck-building Game Teen Titans*, vous incarnez le rôle de *Raven™*, *Beast Boy™* ou de l'un de leurs alliés pour débarrasser le monde de la terreur et de la vilénie ! Alors que vous n'êtes armé que de vos poings contre vos ennemis, au fur et à mesure du jeu, vous ajouterez des cartes plus puissantes à votre Deck dans le but de vaincre un maximum de Super-Vilains *DC Comics*. Votre Deck correspond au paquet de cartes que vous allez construire progressivement au cours de la partie. Un Deck est constitué d'une Pioche et de sa Défausse.

## CONTENU

### 212 cartes de jeu

- 36 cartes Coup de Poing
- 16 cartes Vulnérabilité
- 112 cartes du Deck Commun
- 16 cartes Coup de Pied
- 12 cartes Super-Vilain *DC Comics*
- 20 cartes Faiblesse

### 8 cartes Super-Héros *DC Comics*

### 1 livret de règles

## BUT DU JEU

À la fin de la partie, le joueur qui a accumulé le plus de Points de Victoire (PV) dans son Deck gagne la partie.

## MISE EN PLACE DE VOTRE PREMIÈRE PARTIE

### 1. Les Super-Héros *DC Comics* et votre Deck de Base

Distribuez à chaque joueur un Super-Héros *DC Comics* au hasard. Sinon, chaque joueur peut choisir d'incarner son personnage préféré.

Chaque Super-Héros *DC Comics* débute la partie avec un Deck de Base composé de **7 cartes Coup de Poing** et **3 cartes Vulnérabilité**. Vous utiliserez les cartes Coup de Poing pour ajouter des cartes plus puissantes à votre Deck afin de l'améliorer. Les cartes Vulnérabilité représentent des obstacles qui peuvent affaiblir votre Super-Héros *DC Comics*. Ces dernières n'ont aucun effet lorsqu'elles sont jouées ou piochées et appauvrissent votre Deck. Il est préférable de s'en débarrasser le plus rapidement possible (nous verrons comment le faire plus tard).



# TYPES DE CARTES



## SUPER-HÉROS

Nom de la carte



Points de Victoire (PV)

## CARTES DE BASE

## FAIBLESSE



Coût

## SUPER-VILAIN



Type de cartes

## VILAIN



Capacité

## VILAIN AVEC ATTAQUE



Capacité permanente

## LIEU



Points de Victoire (PV)

## HÉROS



## SUPER-POUVOIR



## SUPER-POUVOIR AVEC DÉFENSE



## ÉQUIPEMENT

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 viendra du Deck Commun. Mélangez le Deck Commun et disposez-le au centre de la table. Aucune des cartes suivantes ne doit faire partie du Deck Commun : **Super-Vilain, Coup de Poing, Vulnérabilité, Coup de Pied, Faiblesse et les Super-Héros**. Le Deck Commun est composé des autres types de cartes du jeu (112 cartes au total). Les cartes ayant des noms distincts sont dites **différentes**.

## 3. La pile de Super-Vilains

Il y a 12 Super-Vilains différents utilisables à chaque partie. Généralement, 8 Super-Vilains sont utilisés pour une partie standard. Cependant, vous pouvez modifier ce nombre pour raccourcir ou rallonger vos parties.

Quel que soit le nombre que vous avez choisi, vous incluez toujours *Slade Wilson™* et *Trigon™*. De fait, si vous utilisez 8 Super-Vilains, vous prenez 6 Super-Vilains au hasard, ainsi que *Slade Wilson™* et *Trigon™*. *Trigon™* possède un dos de carte bleu : il est **toujours** le dernier Super-Vilain de la pile (même si vous devez mélanger cette pile). La carte *Slade Wilson™*, quant à elle, est toujours la première carte Super-Vilain de la pile.

Pour former la pile de Super-Vilains, placez la carte *Trigon™* face cachée. Puis, mettez de côté *Slade Wilson™* et mélangez face cachée les Super-Vilains restants. Prenez au hasard le nombre souhaité de Super-Vilains en complément de *Slade Wilson™* et *Trigon™* et mettez-les au-dessus de la carte *Trigon™*. Enfin, placez *Slade Wilson™* **face visible** au sommet de la pile des Super-Vilains. Rangez les Super-Vilains non utilisés (sans les regarder). Les cartes Super-Vilains restent face cachée tout au long de la partie, ainsi nul ne peut savoir quels Super-Vilains sont utilisés et retirés au début de la partie.

**Exemple :** Dans une partie utilisant le nombre standard de 8 Super-Vilains, placez *Trigon™* face cachée et mettez de côté *Slade Wilson™*. Puis, mélangez le reste, prenez au hasard 6 Super-Vilains. Enfin mettez *Slade Wilson™* face visible au sommet de la pile des 7 Super-Vilains (qui eux restent face cachée).

NOTE : Si vous avez plusieurs Super-Vilains avec un dos de carte bleu (parce que vous possédez d'autres jeux DC Comics Deck-Building), vous pouvez en choisir un au hasard parmi ceux-ci. Retirez toutes les autres cartes à dos bleu : vous n'affronterez qu'un seul Super-Vilain à dos bleu par partie.



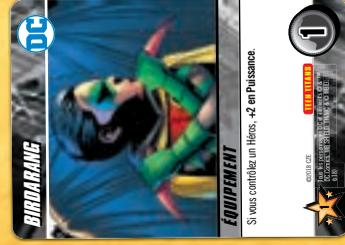
## 4. La Réserve

Après avoir mélangé le Deck Commun, placez les 5 premières cartes face visible dans **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-Vilain** et **Faiblesse** à droite de la Réserve. Ces piles forment **l'Annexe**. Vous pouvez les placer à la perpendiculaire de 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, quelque soit le nombre de joueurs. Le nombre de Super-Vilains peut varier comme vu précédemment. Les cartes **Coup de Pied** et **Super-Vilain** 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



## LA RÉSERVE



## L'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 pas toujours les mêmes. Au début du jeu, il doit y avoir 16 cartes **Coup de Pied**, 20 cartes **Faiblesse** et le nombre convenu de **Super-Vilain** dans leur pile respective.

## DÉROULEMENT DU JEU

Déterminez le premier joueur au hasard. Chaque joueur mélange son Deck, puis pioche 5 cartes. Les tours de jeu se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, vous jouerez des cartes face visible de votre main, de façon à ce que tous les joueurs voient ce que vous jouez. Cela vous permettra de générer de la Puissance (la « monnaie » du jeu) ainsi que d'autres effets.

À chaque tour, pour améliorer votre Deck, vous pouvez acheter autant de cartes de la Réserve et/ou de cartes Coup de Pied que vous le désirez. Vous pouvez également vaincre le Super-Vilain visible pour gagner sa carte. Les cartes que vous achetez ou gagnez sont immédiatement placées face visible dans votre Défausse, sauf indication contraire.

Lorsque vous devez piocher mais que votre Pioche est vide, mélangez votre Défausse pour former votre nouvelle Pioche et ainsi compléter votre main. Ceci vous permet donc de jouer les cartes que vous avez achetées précédemment. L'achat de cartes plus puissantes améliore l'efficacité de votre Deck. Ainsi acheter des cartes puissantes permet de construire un Deck plus efficace au fur et à mesure de la partie : c'est le principe de tout jeu dit « deck-building », ou jeu de cartes évolutif.

Vous pouvez acheter une ou plusieurs cartes dont le coût total est inférieur ou égal à votre total de Puissance du tour. Par exemple, vos cartes Coup de Poing vous rapportent chacune **+1 en Puissance**. Si vous en jouez quatre, et qu'aucune autre carte ne vous apporte de Puissance supplémentaire, votre total de Puissance est donc de 4 pour ce tour. Vous pouvez acheter une carte avec un coût de 2, 3 ou 4, ou bien par exemple deux cartes coûtant chacune 2. Les cartes Coup de Pied sont disponibles à l'achat comme les cartes de la Réserve. Vous pouvez en acheter plus d'une par tour si vous avez suffisamment de Puissance. Vous passez votre tour si vous n'avez pas assez de Puissance ou si vous ne souhaitez pas acheter de cartes. Vous ne pouvez pas conserver de Puissance d'un tour sur l'autre : toute Puissance non dépensée est perdue.

Les cartes **Vulnérabilité** et **Faiblesse** ne donnent aucune Puissance. Puisqu'elles affaiblissent votre Deck vous devriez 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 ce que vous souhaitez dans la Réserve ou dans l'Annexe. Vous n'êtes pas obligé de jouer toutes les cartes de votre main avant de réaliser vos achats. Vous pouvez jouer d'autres cartes après avoir réalisé vos achats. La décision vous revient. 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 vos cartes peut parfois avoir une incidence sur certains effets. Vous ne pouvez pas conserver de cartes en main d'un tour sur l'autre.



## Fin du tour

1. Annoncez que vous terminez votre tour pour qu'il prenne fin.
2. Défaussez toutes les cartes qu'il vous reste en main.
3. Appliquez tous les effets « à la fin de votre tour ».
4. Mettez toutes les cartes que vous avez jouées face visible dans votre Défausse. Tout point de Puissance inutilisé pendant votre tour de jeu est perdu.
5. Si un ou plusieurs emplacements de la Réserve sont vides, piochez un nombre correspondant de cartes du Deck Commun afin de remplir les emplacements vides. Ne remplissez les emplacements vides de la Réserve qu'à la fin du tour.
6. Piochez 5 cartes de votre Pioche.
7. Si la carte au sommet de la pile des Super-Vilains est face cachée, retournez-la et appliquez immédiatement l'effet **Révélation - Attaque** s'il y en a un. Le Super-Vilain révélé fera son apparition pour terroriser les Super-Héros.
8. Le tour du joueur suivant peut maintenant commencer.

## Exemple d'un tour de jeu



Après avoir mélangé votre Deck de Base, vous piochez une main composée de quatre cartes **Coup de Poing** et d'une carte **Vulnérabilité** pour votre premier tour. Vous jouez les quatre Coup de Poing pour accumuler un total de 4 en Puissance. C'est suffisant pour acheter la carte **Bunker** de la Réserve. Une fois la carte achetée, placez-la face visible dans votre Défausse. La carte Vulnérabilité ne vous octroie aucune Puissance : vous pouvez la jouer ou la garder en main. Vous n'avez plus de Puissance ni d'effets à appliquer : mettez dans votre Défausse toutes les cartes que vous avez jouées et celle de votre main et piochez une nouvelle main de cinq cartes. Le joueur situé à votre gauche peut alors commencer son tour de jeu.

## FIN DE LA PARTIE

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

- Vous ne pouvez pas révéler un nouveau Super-Vilain de sa pile.
- Vous ne pouvez pas remplir les 5 emplacements de la Réserve.

Rassemblez toutes les cartes que vous possédez, puis chaque joueur totalise le nombre de PV  des cartes de son Deck. Les cartes **Faiblesse** de votre Deck retirent des PV de votre total. Le joueur avec le total de PV le plus élevé est déclaré vainqueur ! En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de Super-Vilains dans son Deck gagne la partie. S'il y a toujours égalité, le joueur avec le plus de cartes 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-Vilains ensemble pour qu'ils soient tous disponibles pour la prochaine partie.

## RÈGLES ADDITIONNELLES

### Super-Héros DC Comics

Votre Super-Héros possède une capacité qui peut être utilisée durant votre tour. Si un Super-Héros en possède deux, vous pouvez les utiliser pendant le même tour. Après votre première partie, chaque joueur peut choisir le Super-Héros de son choix ou bien choisir un Super-Héros parmi deux distribués au hasard.



### Attaques et Défenses

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. Si un joueur n'évite pas l'Attaque, il est immédiatement affecté par la capacité de la carte Attaque. Cependant, si une Attaque nécessite une interaction entre les joueurs (comme se passer des cartes, cf. *Phobia*), l'Attaque sera résolue une fois que chaque joueur aura eu l'opportunité de se défendre. Ainsi, elle sera résolue uniquement parmi les joueurs qui ne se sont pas défendus. 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-Vilains

Quand vous avez suffisamment de Puissance durant votre tour, vous pouvez choisir de vaincre un Super-Vilain. Si vous le faites prenez la carte du Super-Vilain révélée et mettez-la dans votre Défausse, sauf indication contraire. La prochaine carte Super-Vilain reste face cachée jusqu'à la fin de votre tour de jeu. Ainsi, un joueur ne peut vaincre qu'un seul Super-Vilain par tour de jeu. Les Super-Vilains coûtent entre 8 et 13 points de Puissance. Leur pile est constituée au hasard à chaque début de partie. Le coût en Puissance du Super-Vilain est indiqué sur sa carte.

Alors que *Slade Wilson™* cherche un avantage tactique depuis la pile des Super-Vilains, les autres Super Vilains *DC Comics* sont prêts à attaquer !

Lorsqu'un nouveau Super-Vilain est révélé, on dit qu'il fait sa « **RÉVÉLATION - ATTAQUE** ». Chaque Super-Vilain (hormis *Slade Wilson™*) en possède une.



Lorsqu'un Super-Vilain 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-Vilains sont de type Vilain. Le Super-Vilain est un titre et non un type de carte. Ainsi, une carte Super-Vilain ne compte pas comme deux types de cartes différents.

**Exemple** : Si vous jouez le Vilain Agent du H.I.V.E. et que vous contrôlez un Super-Vilain, ce dernier compte comme un Vilain. Vous gagnez donc **+2 en Puissance**.



## Les Super-Vilains dans votre Deck

Comme toute autre carte que vous achetez, vaincre un Super-Vilain améliore votre Deck.

Quand vous jouez un Super-Vilain, les effets de la carte s'appliquent sauf la **RÉVÉLATION – ATTAQUE**. En effet, cette Attaque a déjà été effectuée lorsque le Super-Vilain a été retourné face visible sur sa pile.

## Faibleses

Certaines cartes forcent les joueurs 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 la Pioche de votre Deck 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.

## Permanent

Dans *Teen Titans*, de nombreuses cartes possèdent le mot-clé **Permanent**. Lorsque vous achetez ou gagnez une carte Permanent, mettez-la dans votre Défausse comme n'importe quelle autre carte, sauf indication contraire. Cependant, une fois qu'elle est jouée depuis votre main, elle reste face visible, posée devant vous pour le restant de la partie... Ou bien, jusqu'à ce qu'elle soit utilisée ou perdue en cours de jeu. Ce qui arrivera souvent dans *Teen Titans* !

Une carte « **Permanent** » correspond à n'importe quelle carte qui possède le mot-clé en gras **Permanent**. Une carte Permanent posée devant vous (c'est-à-dire, une carte que vous contrôlez) est considérée comme étant dans votre « **zone de jeu** », tout comme n'importe qu'elle autre carte jouée pendant votre tour. Elle est considérée « jouée » uniquement pendant le tour où elle est entrée en jeu. Les cartes de la Réserve ou celles qu'un adversaire contrôle ne sont jamais considérées dans votre « zone de jeu » pour être jouées à votre avantage, bien que certaines cartes vous permettront d'affecter les cartes de vos adversaires en jeu. Les cartes Permanent vous procureront des capacités spéciales, tour après tour, tant qu'elles restent dans votre zone de jeu. Elles représentent une possibilité de maintenir un niveau de Puissance constant. Elles pourront également être dépensées (souvent en étant défaussées) pour augmenter votre niveau de Puissance pendant un tour. Lorsqu'une carte Permanent indique qu'il faut la « défausser de votre zone de jeu » pour obtenir un effet, cela signifie que vous pouvez la retirer à n'importe quel moment durant votre tour et la placer dans votre Défausse. **Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Permanent que vous pouvez poser dans votre zone de jeu. De plus, vous pouvez poser plusieurs cartes Permanent identiques.**

## Lieux

Toutes les cartes Lieu ont une capacité Permanent qui sera active pendant tous vos tours. Une fois achetée ou gagnée, chaque carte Lieu est placée directement dans votre Défausse, comme tout autre type de carte, sauf indication contraire. Cependant, une fois qu'elle est jouée depuis votre main, elle reste face visible, posée devant vous pour le restant 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.

*Note pour les joueurs possédant des jeux DC Comics plus anciens : désormais, les cartes Lieu n'ont plus le texte rappelant qu'elles doivent rester devant vous dans l'encadré rose. Cependant, elles fonctionnent exactement de la même manière que les cartes Lieu des boîtes précédentes.*





## 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, elle rejoindra 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 : elles sont placées dans la pile de cartes détruites.

## 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

- Lorsque vous jouez une carte qui déclenche un autre effet, comme la capacité de votre Super-Héros 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.
- 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 trois 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.

## Les termes « contrôler » vs « posséder »

Vous **contrôlez** les cartes que vous avez jouées, qui sont dans votre zone de jeu ou qui sont posées devant vous grâce à leur effet Permanent. En revanche, vous ne contrôlez pas les cartes dans votre main, dans votre Pioche ou votre Défausse.

Vous **possédez** les cartes provenant de votre Deck : celles qui sont jouées, qui sont en jeu, dans votre main, dans votre Pioche ou votre Défausse.

Ainsi, vous pouvez contrôler et posséder une même carte au même moment.

## VARIANTE DE JEU

### DRAFT ULTRA-COMPÉTITIF DE SUPER-HÉROS :

Ajoutez une pointe de stratégie au jeu avant même d'avoir commencé à jouer ! Au début d'une partie, étalez les Super-Héros du jeu *Teen Titans* face visible au centre de la table. Le nombre de Super-Héros doit au moins être le double du nombre de joueurs. Puis, mélangez le Deck Commun et révélez les 5 premières cartes de la Réserve. En temps normal, les joueurs ne voient pas la Réserve avant d'avoir choisi leur Super-Héros mais cette variante est spéciale !

Tous les joueurs s'installent autour de la table puis déterminent aléatoirement qui sera le premier joueur. Ce joueur choisit un Super-Héros et le retire du jeu : sa carte est rangée dans la boîte de jeu et personne n'incarnera ce Super-Héros cette partie. Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque autre joueur choisit et exclut également un Super-Héros du jeu. Une fois que tous les joueurs ont fait cela, le dernier joueur à avoir exclu un Super-Héros choisit à présent lequel des Super-Héros encore présent au centre de la table il souhaite incarner pour le restant de la partie. Les autres joueurs continuent de choisir leur Super-Héros dans le sens contraire des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que le premier joueur ait choisi. Enfin, rangez tous les Super-Héros restants dans la boîte de jeu. À présent, le premier joueur peut commencer son tour normalement.

Toute la stratégie repose sur cette question : à quel point êtes-vous prêt à laisser un Super-Héros « vivre » en espérant que personne ne l'exclura ou ne le choisira avant que vous ayez une chance de le faire ? En effet, voir la Réserve avant que la partie ne commence peut dramatiquement altérer la valeur perçue de chaque Super-Héros d'un jeu à l'autre.

## CARTES SPÉCIFIQUES

**BROTHER BLOOD™** : Chaque joueur choisit un seul Vilain parmi les cartes qu'il contrôle ou celles de sa Défausse et le met dans la Réserve.

**LABORATOIRES CADMUS** : Vous conservez la **Puissance** et tous les autres effets de la carte que vous mettez dans votre main.

**CHESHIRE™ ET TERRA™** : Si vous évitez leur **Attaque**, vous ne gagnez pas de carte Faiblesse.

**LA COLONIE** : Les cartes qui se trouvent sous *La Colonie* ne peuvent être utilisées que lorsqu'il est demandé de défausser une carte **Permanent** (cf. cartes *Uniforme de la Colonie*, *Armure furtive*, *Static™*, *Mad Mod™*, *Plasmus™* ou *Jinx™*). Vous les défaussez alors dans votre propre Défausse, ainsi elles ne sont plus considérées comme détruites. Si *La Colonie* quitte votre zone de jeu, **placez toutes les cartes qui se trouvent en dessous dans votre Défausse**. Les cartes sous *La Colonie* ne remplacent jamais une carte en particulier, comme par exemple sur la carte *Lady Vic™*. Enfin, lorsque vous êtes ciblé par une **Attaque**, vous ne révélez pas ces cartes pour voir de quel type elles sont : ainsi, vous ne pouvez pas les utiliser pour vous défendre contre les cartes, *Le Roi du Temps™*, *Harvest™*, *Cheshire™*, *Terra™*, *Blackfire™* ou *Brother Blood™*.



**DICK GRAYSON™, T-WING, VIC STONE™ et d'autres cartes :** « Différent » signifie des cartes avec des noms différents.

**DR LIGHT™ :** « Chaque couleur différente parmi toutes les cartes en jeu » signifie que vous comptabilisez les cartes de tous les joueurs, ainsi que chaque couleur (vert pour les cartes Faiblesse, jaune pour les cartes de Base, rouge pour les cartes Vilain et Super-Vilain, etc...). Concernant son **Attaque**, si au moins un joueur l'évite : révéléz le prochain Super-Vilain et appliquez sa **Révélation - Attaque**. Puis, mettez de côté la carte au dos bleu, remettez la carte Dr Light dans la pile de Super-Vilains et mélangez. Enfin, remplacez la carte au dos bleu en dessous de la pile de Super-Vilain. Si Dr Light apparaît une nouvelle fois, sa **Révélation - Attaque** s'applique à nouveau. S'il est le dernier Super-Vilain restant (avant la carte au dos bleu), ne mélangez pas : il reste au sommet de la pile de Super-Vilains.



**GARFIELD LOGAN™ :** La prochaine carte que vous jouez ou défaussez conserve également son type de carte original.

**HAWK & DOVE™ :** « Cartes identiques » signifie des cartes de nom identique. Cet effet ne s'applique qu'une seule fois, peu importe le nombre de paires de cartes de nom identique. Le terme « en jeu » désigne toutes les zones de jeu.



**JAIME REYES™ :** Cette carte ne compte pas comme une carte **Permanent** pendant qu'elle est en jeu, en raison de sa capacité **Défense**. Toutefois, c'est bien une carte que vous contrôlez.

**JERICO™ :** Vous conservez la capacité de votre propre Super-Héros. Vous ne pouvez pas utiliser la capacité d'un Super-Héros dont la carte est face cachée.

**MATCH™ :** Défausser des cartes Permanent les font quitter la zone de jeu : elles sont placées dans la Défausse de leur propriétaire.

**PHOBIA™ :** Vous pouvez défausser votre carte dans votre propre Défausse. Toutefois, vous ne pouvez pas la défausser dans celle de l'Attaquant, ni dans celle des joueurs qui ont évité cette **Attaque**.

**PSIMON™ :** Les deux cartes que vous jouez doivent être jouées immédiatement, puis placées dans votre Défausse à la fin de votre tour. Concernant son **Attaque**, les joueurs qui l'ont évitée ne sont pas concernés : passez au joueur suivant.

**MÉTAMORPHOSE :** À la fin du jeu, cet effet ne s'applique plus : elle n'a plus le nom de toutes les cartes, ni les types de cartes supplémentaires.

**SUPERBOY PRIME™ :** « Un Super-héros hors du jeu » signifie n'importe quel Super-Héros qui n'est actuellement pas joué. Concernant son **Attaque**, ne passez pas de cartes aux joueurs qui se sont défendus, passez au joueur suivant.



## CRÉDITS

### Conception du jeu

Richard Brady

### Gestion de marque

Adam Sblendorio

**CRYPTOZOIC™**  
ENTERTAINMENT

PDG et co-fondateur : John Nee

PDG et co-fondateur : John Sepenuk

Création et développement du jeu : Spencer Bateman, Matt Hyra, Marcos Payan  
et Nathaniel Yamaguchi

Conception graphique : John Vineyard (en chef), Nancy Valdez et Erin Roach

Directrice des opérations : Leisha Cummins

Directrice de marque et développement produit : Erika Conway

Responsable du développement des nouvelles activités : Bill Schanes

Testeurs :

Ryan Dromgoole, Michael B-V, Robert Gasio III, Russ Greenwald, Herb Haneke, Kent  
Heidelman, Adam Hensch, Cory Jones, Adam May, Benjamin Slupik, Scott Slupik, William  
Slupik, Tom Twedell, et beaucoup d'autres

Remerciements particuliers de Cryptozoic :

Rumi Asai, William Brinkman, Phil Cape, Javier Casillas, Alex Charsky, Dan Clark, Matt  
Dunn, Kyle Heuer, Matt Hoffman, Vanessa Jimenez, Michael Kirchhoff, Erik Larsen, Lacy  
Lodes, Sara Miguel, George Nadeau, Matthias Nagy, Jeff Parker, Ryan Skinner, Yasmine  
Smith, Ben Stoll, Lisa Villaire, MaryCarmen Wilber et Chris Woods

### Édition française



Directeur de publication : Cedric Littardi

Responsable d'édition : Estelle Cang

Responsable de production : Nicolas Aubry (Synergy Games)

Responsable marketing : Camille Lepage

Traduction : Estelle Cang

Corrections : Florian Bouteyron

Maquettistes : Sébastien Lhotel et Vincent Diez



DECK-BUILDING GAME

TEEN TITANS

LIVRET DE RÈGLES

## DÉROULEMENT D'UN TOUR

1. Jouez des cartes de votre main et appliquez leurs effets immédiatement.
2. Comptabilisez votre total de Puissance. Vous pouvez acheter des cartes d'un coût total égal ou inférieur à votre Puissance du tour. Vous pouvez jouer des cartes de votre main même après avoir réalisé des achats, ou entre plusieurs achats.
3. Dès que vous achetez ou gagnez une carte, placez-la dans votre Défausse, sauf indication contraire.
4. Mettez toutes les cartes que vous avez jouées dans votre Défausse, face visible.

## FIN DU TOUR

1. Annoncez que vous terminez votre tour pour qu'il prenne fin.
2. Défaussez toutes les cartes qu'il vous reste en main.
3. Appliquez tous les effets « à la fin de votre tour ».
4. Mettez toutes les cartes que vous avez jouées dans votre Défausse, face visible. Tout point de Puissance inutilisé pendant votre tour de jeu est perdu.
5. La Réserve est composée de 5 cartes. Si un ou plusieurs emplacements de la Réserve sont vides, piochez un nombre correspondant de cartes du Deck Commun afin de la remplir. Ne remplissez les emplacements vides de la Réserve qu'à la fin du tour.
6. Piochez 5 cartes de votre Pioche.
7. Si la carte au sommet de la pile des Super-Vilains est face cachée, retournez-la et appliquez immédiatement l'effet **Révélation - Attaque** s'il y en a un.
8. Le tour du joueur suivant peut maintenant commencer.

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

- Vous ne pouvez pas révéler un nouveau Super-Vilain de sa pile.
- Vous ne pouvez pas remplir les cinq emplacements de la Réserve.

CRYPTOZOIC™  
ENTERTAINMENT



All DC characters and elements © & ™ DC Comics. WB SHIELD: TM/MC & © WBEL.  
(Tous les personnages DC et éléments © & ™ DC Comics. WB SHIELD: TM/MC & © WBEL.)  
(s18)

©2018 Cryptozoic Entertainment. Tous droits réservés.

Version française ©2018 Don't Panic Games  
38, rue Notre-Dame de Nazareth, 75003 Paris, France

www.dontpanicgames.com www.cryptozoic.com Fabriqué en Chine.

