



DECK-BUILDING GAME INJUSTICE

LES DIEUX SONT PARMIS NOUS



LIVRET DE RÈGLES

2 À 4 JOUEURS

14 ANS ET PLUS

PRÉSENTATION DU JEU

Dans le jeu Deck-Building DC Comics Injustice : Les Dieux sont Parmi Nous, vous êtes plongés dans un monde en pleine tourmente. Le Joker a fait sauter une bombe H qui a rasé Metropolis, et il a forcé Superman à tuer sa femme, Lois Lane. Fou de chagrin, ce dernier a fait le serment de protéger le monde à tout prix. Mais Batman a regroupé quelques rebelles pour mettre fin au règne tyrannique de Superman. Les anciens amis sont maintenant de féroces adversaires, et les pires ennemis d'autrefois ont fini par s'allier !

En début de partie, vous n'êtes armés que de vos poings. Mais à mesure que la partie avance, vous ajoutez des cartes plus puissantes à votre deck (votre paquet de cartes) afin de vaincre vos adversaires. Préparez votre équipe en piochant parmi les Héros, les Vilains, les Équipements et les Super-Pouvoirs disponibles. Attaquez directement vos adversaires pour ralentir leur progression. Lorsque la poussière retombe à la fin des combats, le joueur qui a accumulé le plus de Points de Victoire remporte la partie.

MATÉRIEL

207 Cartes de Jeu

- 20 cartes Coup de Poing de Base
- 8 cartes Vulnérable de Base
- 8 cartes Coup Brutal de Base
- 4 cartes Défense de Base
- 92 cartes du Deck Commun
- 16 cartes Coup de Pied
- 20 cartes Faiblesse
- 9 cartes Botte Secrète
- 14 cartes Ennemi Juré
- 15 cartes Clash (Mode Impossible)

9 Grandes Cartes Personnage DC Comics

4 Grandes Cartes Piste de Santé

6 Marqueurs Santé

4 Marqueurs Charge

25 Jetons KO

25 Jetons PV

10 Grandes Cartes Arène (Mode Avancé)

3 Jetons Rappel d'Arène

1 Livret de Règles



MISE EN PLACE

1. Votre Personnage et son deck (ou paquet) de base

Chaque joueur peut choisir directement le Personnage qu'il souhaite incarner. Sinon, chaque joueur reçoit 2 grandes cartes Personnage au hasard et en choisit une pour la partie. Chaque joueur prend la carte Botte Secrète correspondant au Personnage qu'il a sélectionné et la glisse sous sa carte Personnage, de manière à laisser apparaître son coût en Charges. Remettez les cartes Personnage et Botte Secrète inutilisées dans la boîte.

Chaque joueur commence la partie avec un paquet composé de 5 cartes **Coup de Poing**, 2 cartes **Vulnérable**, 2 cartes **Coup Brutal** et 1 carte **Défense**. Remettez les cartes de Base inutilisées dans la boîte.



TYPES DE CARTES



Coût en Charges

BOTTE SECRÈTE



Points de Victoire

CARTES DE BASE



COUP DE PIED



FAIBLESSE



SUPER-VILAIN



SUPER-HÉROS

Le terme « Ennemi Juré » fait référence à l'ensemble des cartes Super-Héros et Super-Vilain de taille standard.



HÉROS AVEC ATTAQUE



ÉQUIPEMENT « CONSUMER »



VILAIN



SUPER-POUVOIR AVEC DÉFENSE



CLASH



ARÈNE

Les différents types de cartes que vous pouvez jouer sont : Base, Vilain, Botte Secrète, Héros, Super-Pouvoir et Équipement. Les cartes Faiblesse et Coup de Pied sont considérées comme ne faisant partie d'aucun type de cartes.

2. Pistes de Santé et Cadran de Charge

Donnez à chaque joueur une carte Piste de Santé, 1 marqueur Santé et 1 marqueur Charge. Placez votre marqueur Santé sur la case 20 de votre première Barre de Santé, et placez votre marqueur Charge sur la case 0 du Cadran de Charge.



3. Deck Commun

Les cartes que vous ajoutez à votre deck pendant la partie viennent principalement du Deck Commun. Mettez de côté toutes les cartes Coup de Pied, Faiblesse et Ennemi Juré. Mélangez les cartes restantes (Héros, Villain, Équipement et Super-Pouvoir) pour former le Deck Commun, constitué de 92 cartes au total. Placez-le au milieu de la table, face cachée.



4. Réserve et Annexe

Après avoir mélangé le Deck Commun, piochez-en les 5 premières cartes, puis alignez-les face visible pour former la Réserve. Il n'est pas nécessaire d'avoir un tapis de jeu ou un plateau, il suffit de prévoir l'espace nécessaire. Disposez ensuite les piles de cartes **Coup de Pied** et **Faiblesse** à droite de la Réserve. Ces piles font partie de l'Annexe. Placez-les à la perpendiculaire de la Réserve. Le Deck Commun et l'Annexe ne font pas partie de la Réserve.

5. Pile Ennemis Jurés et Jetons

Prenez les cartes Ennemi Juré de taille standard et triez-les par Niveau. Le nombre de cartes de chaque Niveau utilisées pour la partie dépend du nombre de joueurs présents (voir tableau ci-contre). Prenez le nombre correspondant de cartes Ennemi Juré de Niveau 3, mélangez-les et placez-les face cachée à côté de la pile de cartes Coup de Pied. Faites de même pour les cartes de Niveau 2 et placez-les par-dessus les cartes de Niveau 3. Recommencez avec les cartes de Niveau 1 et placez-les par-dessus les cartes de Niveau 2. Pour finir, révélez la première carte de cette pile. Note : les cartes Ennemi Juré de Niveau 4 ne sont utilisées que pour la variante Partie Longue (voir page 11).

NOMBRE DE JOUEURS	CARTES DE NIVEAU 1	CARTES DE NIVEAU 2	CARTES DE NIVEAU 3
2	1	4	3
3	1	3	3
4	1	3	2

Préparez l'équivalent de 4 jetons KO par joueur, et rassemblez-les près de la Réserve face -3PV visible. Placez les jetons PV juste à côté. Après avoir effectué toutes ces étapes, votre zone de jeu devrait ressembler à l'exemple ci-dessous.

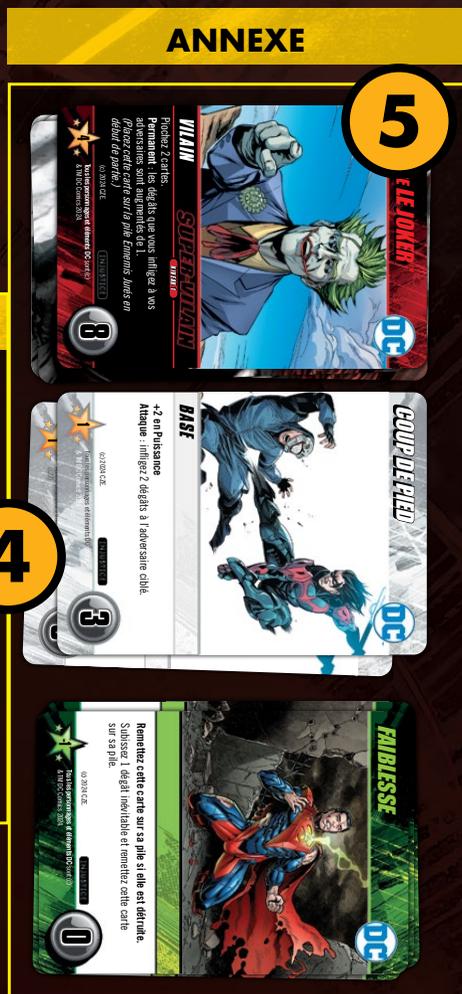


RÉSERVE



En début de partie peuvent varier.

ANNEXE



En début de partie, les piles Coup de Pied et Faiblesse doivent contenir respectivement 16 et 20 cartes.

6. Premier Joueur

Le joueur qui a lu un comic le plus récemment devient premier joueur. Sinon, vous pouvez désigner un premier joueur de la manière de votre choix. Le dernier joueur dans l'ordre du tour a le droit de mettre 2 Charges sur son Cadran de Charge. De plus, lors d'une partie à 4 joueurs, le troisième joueur dans l'ordre du tour commence avec 1 Charge. Chaque joueur mélange ses 10 cartes de Base pour former sa pioche, qu'il place face cachée devant lui, puis en prend les 5 premières cartes en main.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. Lors de votre tour, vous jouez des cartes de votre main face visible devant vous. Appliquez immédiatement tous les effets indiqués sur vos cartes, de haut en bas. Ils vous rapportent de la Puissance (la « monnaie » du jeu) et d'autres capacités. Laissez les cartes que vous jouez devant vous jusqu'à la fin de votre tour, ne les placez pas directement dans votre défausse.

À chaque tour, vous pouvez dépenser votre Puissance pour acheter des cartes de la Réserve, de la pile Coups de Pied et/ou la première carte (visible) de la pile Ennemis Jurés. Toutes les cartes que vous gagnez ou achetez sont immédiatement placées dans votre défausse (sauf indication contraire). Les cartes placées dans votre défausse le sont toujours face visible. Vous pouvez les consulter à tout moment. Vous n'êtes pas obligés de jouer toutes les cartes de votre main avant de commencer à acheter d'autres cartes. Vous pouvez continuer de jouer des cartes de votre main après en avoir acheté d'autres.

Vous pouvez acheter autant de cartes disponibles que vous le souhaitez tant que la somme de leurs coûts reste inférieure ou égale à votre Puissance totale pour ce tour. Par exemple, lors de votre tour vous jouez 4 cartes Coup de Poing (+1 en Puissance chacune) et 1 carte Vulnérable, soit une Puissance totale de 4. Vous pouvez acheter une seule carte coûtant 2, 3 ou 4, ou acheter 2 cartes coûtant 2 (en considérant que de telles cartes sont disponibles). Si les cartes de la Réserve sont trop chères, vous pouvez généralement acheter une ou plusieurs cartes Coup de Pied lors d'un même tour.

Vous pouvez choisir de mettre fin à votre tour avant d'avoir joué toutes les cartes de votre main et sans forcément dépenser tous vos points de Puissance. Toutefois, vous ne pouvez conserver aucune carte ni aucun point de Puissance d'un tour sur l'autre. S'il vous reste des cartes en main, défaussez-les. La Puissance résiduelle est perdue. Ainsi, essayez de profiter au maximum de vos cartes et de votre Puissance lors de votre tour.

Lorsque votre tour est terminé, appliquez les étapes de la phase « Fin du Tour » détaillées ci-dessous.

Fin du Tour

Lorsque votre tour est terminé, appliquez les étapes suivantes :

- 1- Annoncez que votre tour est terminé
- 2- Défaussez les cartes que vous avez encore en main.
- 3- Appliquez les éventuelles capacités « Fin du Tour ».
- 4- Mettez toutes les cartes que vous avez jouées dans votre défausse. Toute Puissance non dépensée est perdue.
- 5- Piochez les 5 premières cartes de votre pioche.
- 6- S'il y a moins de 5 cartes dans la Réserve, complétez-la en piochant des cartes du Deck Commun.
- 7- Si la première carte de la pile Ennemis Jurés est face cachée, retournez-la et lisez à voix haute son effet « RÉVÉLATION – ATTAQUE ».
- 8- Chaque joueur qui a été mis KO ce tour remet son marqueur Santé à 20.
- 9- Le joueur suivant dans l'ordre du tour peut commencer à jouer.

Effets des Cartes

Lorsque le texte d'une carte vous indique de piocher une carte, prenez en main la première carte de votre pioche. Si vous ne pouvez pas appliquer entièrement un effet, appliquez-le autant que possible. Lorsqu'un effet en déclenche un autre, appliquez complètement le premier effet avant d'appliquer le second.

Si l'effet d'une carte s'applique à plusieurs joueurs et que l'ordre a une importance (par exemple, si chaque joueur doit gagner une Faiblesse mais qu'il n'y en a plus qu'une disponible), appliquez l'effet dans le sens horaire en commençant par le joueur actif (celui dont c'est le tour).

Mélanger votre Défausse

Ne mélangez pas votre défausse dès que votre pioche épuisée. Toutefois, si un effet ou une phase vous demande de piocher, de défausser ou de révéler une carte de votre pioche alors que celle-ci est épuisée, mélangez votre défausse pour former votre nouvelle pioche.

Puis reprenez l'action en cours.

Exemple de Tour de Jeu



Après avoir mélangé vos cartes de base, vous piochez 4 cartes **Coup de Poing** et 1 carte **Vulnérable** pour votre premier tour. Vous pouvez jouer l'ensemble de ces cartes pour obtenir un total de 4 points de Puissance, ce qui vous permet d'acheter la carte **Cyborg** de la Réserve. Après avoir acheté cette carte, placez-la dans votre défausse. La carte **Vulnérable** ne vous octroie aucun point de Puissance. Vous avez joué toutes les cartes de votre main et utilisé toute votre Puissance, vous pouvez terminer votre tour. Placez toutes les cartes que vous avez jouées dans votre défausse puis piochez une nouvelle main de 5 cartes. Complétez la Réserve avant que le joueur suivant ne commence son tour.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement dès que l'une des 3 conditions suivantes est remplie :

- À la fin d'un tour, si les jetons KO ont tous été distribués.
- À la fin d'un tour, si tous les Ennemis Jurés ont été vaincus.
- Immédiatement, si vous ne pouvez pas compléter la Réserve à 5 cartes disponibles.

En fin de partie, chaque joueur regroupe toutes ses cartes à effet Permanent, toutes les cartes de sa main et toutes celles de sa défausse avec celles de sa pioche.

Puis chaque joueur additionne les Points de Victoire ★ de l'ensemble des cartes présentes dans son paquet et des jetons qu'il a accumulés au cours de la partie. Il gagne les points indiqués sur ses jetons PV mais perd des points pour ses jetons KO et ses cartes Faiblesse.

Le joueur qui obtient le total le plus élevé remporte la partie ! En cas d'égalité, les ex-aequo sont départagés en faveur du joueur possédant le plus de cartes Ennemi Juré. En cas de nouvelle égalité, les ex-aequo sont départagés au profit de celui dont le paquet contient le plus de cartes.

Attaque et Défense

Le texte des cartes Attaque contient la mention « Attaque : » en gras. Elles vous permettent d'attaquer directement vos adversaires. Lorsque vous jouez une carte avec une telle capacité, elle s'applique à tous vos adversaires (« Attaque de Zone ») ou à celui de votre choix (« ciblé »). En commençant par le joueur à gauche du joueur actif, chaque joueur ciblé peut défausser une carte Défense pour éviter l'Attaque. Ceux qui ne l'évitent pas subissent l'effet indiqué après la mention « Attaque : ».

Certaines Attaques ne peuvent pas être évitées, les joueurs ciblés ne peuvent donc pas défausser de carte Défense et doivent en appliquer les effets négatifs. Une Attaque est « réussie » si elle a affectée au moins un adversaire. Un adversaire a été affecté par une Attaque s'il n'a pas pu l'éviter à l'aide d'une carte Défense et qu'il a gagné une Faiblesse, défaussé une carte et/ou subi au moins 1 dégât suite à l'Attaque.

Le texte des cartes Défense contient la mention « Défense : » en gras. Elles vous permettent d'éviter les effets négatifs des cartes Attaque jouées par vos adversaires. Chaque joueur ne peut défausser qu'une seule carte Défense par Attaque. La plupart des cartes Défense vous rapporte une récompense lorsqu'elles vous permettent d'éviter une Attaque. Cette récompense est indiquée après la mention « Si vous le faites » de votre carte Défense. Cet effet est ignoré si vous jouez une carte Défense normalement lors de votre tour.

Lorsque vous défaussez une carte Défense pour éviter une Attaque, vous ne « jouez » pas cette carte. Éviter une Attaque n'annule pas les autres effets de la carte Attaque, détaillés avant la mention « Attaque : » (comme « Piochez 1 carte » ou « +2 en Puissance »). Si une Attaque venait à n'avoir aucun effet sur un joueur (s'il doit gagner une Faiblesse mais qu'il n'y en a plus aucune disponible par exemple), ce dernier peut quand même défausser une carte Défense pour éviter l'Attaque et bénéficier de la récompense associée.



Vaincre un Ennemi Juré

Lors de votre tour, vous pouvez dépenser autant de Puissance que le coût de la carte visible sur la pile Ennemi Juré pour vaincre cet Ennemi. Gagnez cette carte et placez-la dans votre défausse, comme n'importe autre carte. Les Ennemis Jurés présentent des capacités très puissantes et rapportent de nombreux PV en fin de partie. Ne retournez pas tout de suite la prochaine carte de la pile Ennemis Jurés. Elle ne sera révélée qu'à la fin de votre tour. Ainsi, vous ne pouvez vaincre qu'un seul Ennemi Juré par tour.

Lorsque vous piochez et jouez une carte Ennemi Juré de votre main, appliquez uniquement l'effet détaillé au-dessus de la mention « RÉVÉLATION – ATTAQUE ». L'Attaque décrite après cette mention ne s'applique que lorsque la carte est révélée pour la première fois sur la pile Ennemis Jurés. Elle est ignorée ensuite jusqu'à la fin de la partie.

Si la première carte de la pile Ennemis Jurés est face cachée, elle est révélée lors de la phase de Fin du Tour, ce qui déclenche son Attaque ciblant tous les joueurs. Lisez à voix haute son effet « RÉVÉLATION – ATTAQUE ». Chaque joueur peut alors défausser une carte Défense pour éviter l'Attaque. Ceux qui ne le font pas subissent immédiatement l'effet de l'Attaque. On considère que cette Attaque intervient lors du tour du joueur qui vient de jouer.



NOUVELLES MÉCANIQUES DE JEU

Santé et Dégâts

Chaque joueur commence la partie avec 20 points de Santé. Vous les suivez à l'aide des Barres de Santé de votre carte Piste de Santé. Lorsque vous subissez des dégâts, déplacez votre marqueur Santé d'autant de cases vers la droite. Si vous devez le déplacer au-delà de votre première Barre de Santé (case 11), placez-le au début de votre deuxième Barre de Santé (case 10) puis avancez-le de nouveau si besoin. Lorsque votre marqueur atteint la case 0, il y reste jusqu'à la fin du tour, et vous prenez un jeton KO (plus de détail dans la section suivante). Tant que votre niveau de Santé est à 0, aucun dégât ne peut vous être infligé. Toutefois, vous pouvez toujours être affecté par d'autres effets d'Attaque (gagner une Faiblesse ou défausser une carte).

Vous allez principalement infliger des dégâts à vos adversaires par l'intermédiaire de vos cartes Attaque. Selon leurs effets, elles infligent des dégâts à tous vos adversaires ou à une cible en particulier. Si le niveau de Santé d'un adversaire tombe à 0 lors d'une de vos Attaques, on considère que vous infligez quand même l'intégralité des dégâts de votre Attaque. Par exemple, vous infligez 5 dégâts à un adversaire qui n'a plus que 2 points de Santé, il place son marqueur Santé sur 0 mais on considère que vous lui avez infligé l'intégralité des 5 dégâts. Un adversaire qui a 0 point de Santé peut toujours être ciblé par des Attaques qui infligent des dégâts, mais cette Attaque ne lui inflige aucun dégât et ne sera pas « réussie ». Si vous réduisez la Santé d'un adversaire à 0, vous gagnez un jeton PV qui s'ajoute à votre score en fin de partie.

Si un effet vous indique de vous Soigner, déplacez votre marqueur Santé d'autant de cases vers la gauche. Cela peut faire repasser votre marqueur sur votre première Barre de Santé. Vous ne pouvez pas vous soigner au-delà de 20 points de Santé.

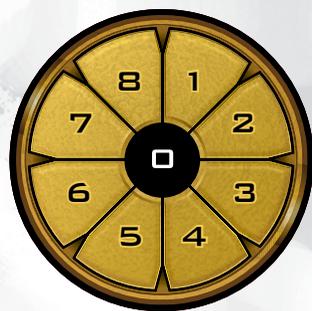
Jetons KO

Lorsque votre niveau de Santé tombe à 0, vous êtes KO ! Mais ne vous inquiétez pas, vos acolytes vous ramènent à votre base et vous remettent rapidement sur pieds. Remettez votre marqueur Santé sur 20 lors de la phase de Fin de Tour. Mais vous gardez tout de même quelques séquelles : lorsque vous êtes mis KO, vous prenez un marqueur KO qui vous fait perdre 3 PV en fin de partie. Vous pouvez cumuler plusieurs jetons KO au cours de la partie.

Note : ne tenez compte du texte au dos des jetons KO que si vous jouez en Mode Impossible (voir page 11).

Cadran de Charge, Consumer et Botte Secrète

En dessous de votre Piste de Santé se trouve votre Cadran de Charge. Selon votre position dans le tour et le nombre de joueurs, vous commencez la partie avec 0 à 2 Charges. Chaque fois qu'un effet vous indique de « gagner 1 Charge », déplacez votre marqueur Charge d'une case dans le sens horaire. Vous pouvez stocker jusqu'à 8 Charges, que vous conservez d'un tour sur l'autre. Si vous devez en gagner au-delà de 8, elles sont perdues. Vous ne pouvez pas utiliser vos Charges à la volée et faire de la place pour les nouvelles.



Vous pouvez utiliser vos Charges pour activer des capacités « **Consumer** ». Votre carte Piste de Santé en présente une qui vous permet de jouer votre Botte Secrète. Le « X » entre parenthèses correspond au coût en Charges indiqué sur votre carte Botte Secrète. Lorsque vous déclenchez votre Botte Secrète, dépensez le nombre de Charges correspondant et jouez votre carte Botte Secrète. Remplacez-la ensuite sous votre carte Personnage. Les Bottes Secrètes ne sont pas des Attaques et ne peuvent pas être évitées à l'aide d'une carte Défense.

Certaines cartes du Deck Commun présentent d'autres capacités nécessitant de dépenser des Charges. Elles portent la mention « **Consumer** » suivie d'un chiffre entre parenthèses qui vous indique le nombre de Charges à dépenser pour activer cette capacité. Si votre carte présente plusieurs capacités, vous pouvez activer les autres avant de décider si vous dépensez des Charges pour appliquer l'effet Consumer. Par exemple, lorsque vous jouez la carte « Dans les Starting-Blocks », vous pouvez piocher la carte de la première capacité avant de décider si vous dépensez des Charges pour en piocher une autre grâce à l'effet Consumer. Vous devez utiliser une capacité Consumer lorsque vous jouez la carte qui vous apporte cette capacité, vous n'avez pas le droit de l'activer plus tard lors de votre tour (après avoir gagné des Charges par exemple). Une capacité Consumer ne peut être activée qu'une seule fois par tour.

Notez que si votre Personnage vous fait gagner des Charges en jouant une carte en particulier, vous ne pouvez pas utiliser ces Charges pour activer une capacité Consumer sur cette même carte. En effet, vous ne gagnez ces Charges qu'après avoir appliqué tous les effets de cette carte.



RÈGLES ADDITIONNELLES

Grandes Cartes Personnage

Votre Personnage présente une capacité unique. La plupart de ces capacités ne sont utilisables que lors de votre tour, mais certaines peuvent également être activées lors du tour d'un autre joueur. Tenez compte de cette capacité lorsque vous achetez de nouvelles cartes. Votre Personnage peut être un Super-Héros ou un Super-Vilain mais ces mentions n'ont pour le moment aucun effet sur le jeu et ne sont présentes que pour servir la thématique.

Cartes Faiblesse

Certaines cartes obligent les joueurs à gagner une ou plusieurs cartes Faiblesse. Chaque joueur prend alors le nombre correspondant de cartes Faiblesse de l'Annexe et les place dans sa défausse. Si la pile Faiblesses est épuisée, les capacités qui font gagner des cartes Faiblesse n'ont plus d'effet mais les autres capacités présentes sur une telle carte sont tout de même appliquées. Une Attaque qui fait gagner une Faiblesse peut être évitée à l'aide d'une carte Défense même si la pile Faiblesses est épuisée. Lorsque vous piochez une carte Faiblesse, vous pouvez la jouer lors de votre tour et vous infliger 1 dégât pour la remettre dans l'Annexe. Si votre Santé tombe à 0 ainsi, vous prenez un jeton KO mais personne ne gagne de jeton PV. Si vous n'avez plus de point de Santé, vous pouvez continuer de remettre vos cartes Faiblesse en main dans l'Annexe sans autre effet. En fin de partie, chaque carte Faiblesse que vous possédez vous fait perdre 1 PV.

Défausser des Cartes

Lorsqu'un effet vous fait « défausser 1 carte », cette carte vient généralement de votre main. Toutefois, certains effets vous indiquent de défausser cette carte de votre pioche par exemple. Les cartes défaussées ainsi sont bien considérées comme étant « défaussées ».

Permanent

Certaines cartes ont un effet « **Permanent** : ». Lorsque vous piochez et jouez une telle carte, placez-la devant vous. Elle reste en jeu jusqu'à la fin de la partie et n'est pas défaussée à la fin de votre tour. Elle est considérée comme ayant été « jouée » lors du tour où vous la mettez en jeu. L'effet « **Permanent** : » n'est pas actif tant que vous avez cette carte en main, dans votre défausse, ou qu'elle se trouve dans la Réserve. Il est uniquement actif tant que cette carte est en jeu devant vous. Vous pouvez l'appliquer à chaque tour, une fois par tour. Vous pouvez posséder plusieurs effets « **Permanent** : ».

Cartes Contrôlées

Vous contrôlez les cartes présentes devant vous, dans votre zone de jeu. Cela comprend les cartes que vous jouez lors de votre tour et vos cartes à effet « Permanent : » précédemment jouées. Vous ne contrôlez pas les cartes de votre main, de votre défausse et de votre pioche.

Détruire des Cartes

Certaines cartes vous permettent d'en détruire d'autres de votre main, de votre pioche, de la Réserve, etc. Les cartes Faiblesse et Coup de Pied détruites retournent dans leur pile respective de l'Annexe. Les autres cartes détruites sont placées face visible dans une pile à l'écart de la zone de jeu. Elles sont définitivement retirées de la partie. Détruire vos cartes de base et Faiblesse améliore grandement votre deck !

Gagner des Cartes

Gagner une carte vous permet d'en prendre possession. Cela peut se produire lorsque vous achetez une carte de la Réserve en payant son coût. Mais certains effets indiquent à un joueur de gagner une carte qu'il place immédiatement dans sa défausse sans coût supplémentaire (sauf indication contraire).



Partie Courte

Vous faites découvrir le jeu à de nouveaux joueurs, ou vous manquez de temps ? Cette variante raccourcit la durée d'une partie. Jouez avec seulement 3 jetons KO par joueur et mettez un Ennemi Juré de Niveau 3 de moins dans la pile lors de la mise en place.

Partie Longue

Vous voulez rendre votre partie encore plus épique ? Cette variante rallonge la durée d'une partie. Jouez avec 5 jetons KO par joueur et mettez un Ennemi Juré de Niveau 4 en plus en bas de la pile lors de la mise en place.

(À éviter avec de nouveaux joueurs)

Mode Impossible

Une fois que vous connaissez bien le jeu et que vous vous sentez prêts, vous pouvez vous froter à ce mode de jeu encore plus relevé et imprévisible ! Il ajoute les cartes Clash et les effets des jetons KO.

Cartes Clash

Mise en place : mélangez les 15 cartes Clash dans le Deck Commun après avoir préparé la Réserve.

Déroulement : lorsque vous ajoutez des cartes à la Réserve, si vous révéléz une carte Clash, mettez le jeu en pause et appliquez son effet « **Embuscade** ». S'il s'agit d'une Embuscade – Attaque, les joueurs peuvent défausser une carte Défense pour éviter l'Attaque. La plupart des cartes Clash présente une capacité **Consumer** qui permet aux joueurs d'en annuler les effets. Si l'effet doit infliger des dégâts aux joueurs, chacun d'eux doit décider s'il dépense des Charges avant de lire le bas de la carte et de calculer les dégâts qu'il subit. Allez-vous sacrifier vos Charges pour éviter une Attaque potentiellement mortelle, ou les conserver en espérant que les dégâts soient limités ? Après avoir appliqué les effets de la carte Clash, retirez-la du jeu et reprenez le déroulement normal de la partie. Plusieurs cartes Clash peuvent apparaître lors d'un même tour.

Si vous gagnez, détruisez ou jouez une carte du Deck Commun qui s'avère être une carte Clash, mettez-la de côté pour le moment, continuez votre action en utilisant la carte suivante du Deck Commun. Après avoir terminé votre action, remettez les cartes Clash que vous avez révélées sur le Deck Commun, dans l'ordre dans lequel elles sont apparues.

Effets des Jetons KO

Dès que vous recevez un jeton KO, retournez-le et appliquez le texte au dos du jeton. Il consiste en 2 parties : un malus pour le joueur qui perd son dernier point de Santé, et un bonus pour celui qui l'a mis KO.

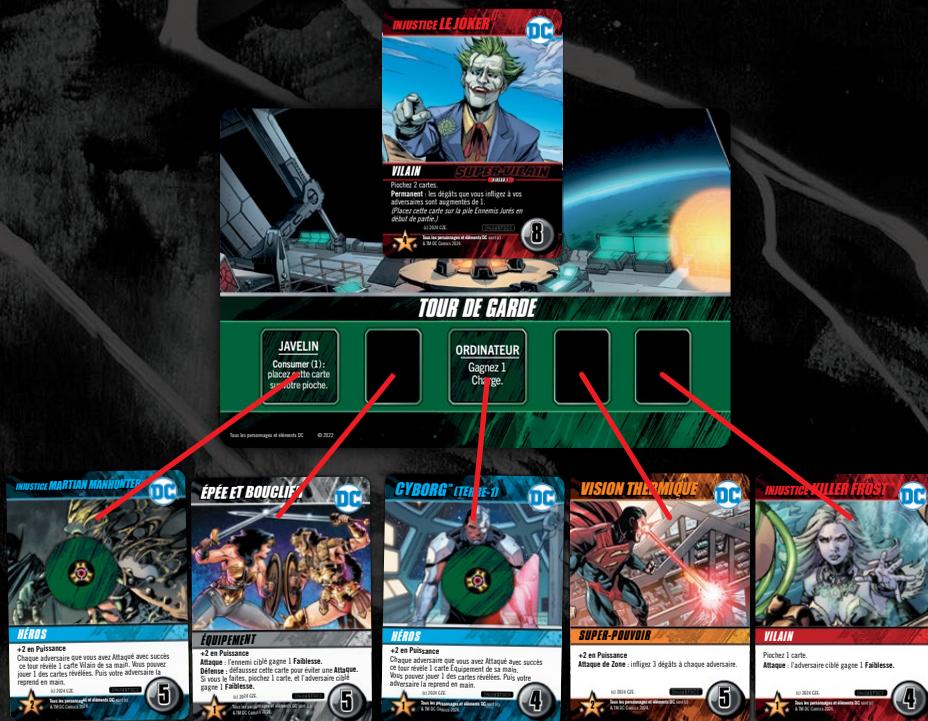
Il ne s'agit pas d'une Attaque, ces effets ne peuvent donc pas être évités à l'aide d'une Défense. Après les avoir appliqués, si ces effets ne comportent pas la mention « Permanent : », retournez le jeton KO face cachée. Sinon, laissez le texte visible, la pénalité **Permanente** vous affectera jusqu'à la fin de la partie.

Mode Avancé

Une fois que vous connaissez bien le jeu, si vous voulez le rendre plus stratégique, vous pouvez ajouter les cartes Arène. Lorsque vous jouez avec ces cartes, appliquez les changements suivants lors de la Mise en Place et de la phase de Fin du Tour.

Mise en Place

7. Mélangez les cartes Arène face cachée et prenez-en autant que le nombre de cartes Ennemi Juré en jeu. Placez cette nouvelle pile face cachée au-dessus de la Réserve, et révélez sa première carte. Prenez la carte Ennemi Juré révélée et placez-la par-dessus la carte Arène, comme ceci :



Fin du Tour

7. Avant de révéler une nouvelle carte Ennemi Juré, retirez l'Arène actuelle de la partie et révélez-en une nouvelle. Placez le prochain Ennemi Juré sur cette nouvelle carte Arène.

Le bas des cartes Arène présente 5 emplacements correspondant aux emplacements de la Réserve. Si vous gagnez une carte de la Réserve dont l'emplacement correspondant à un effet sur la carte Arène, vous pouvez choisir de bénéficier ou non de cet effet, immédiatement après avoir gagné la carte. Vous ne pouvez pas l'utiliser plus tard lors de votre tour.

Dans l'exemple ci-dessus, après avoir acheté Injustice – Martian Manhunter de la Réserve, vous pouvez dépenser 1 Charge pour bénéficier de l'effet du Javelin et placer la carte sur votre pioche. Si vous achetez Cyborg (Terre -1), vous pouvez utiliser l'Ordinateur pour gagner 1 Charge. Les 3 autres emplacements de la Réserve ne déclenchent aucun effet sur la carte Arène..

Lorsque vous complétez la Réserve, commencez par décaler toutes les cartes encore présentes vers la gauche, puis complétez les emplacements vides de la gauche vers la droite. Si une capacité vous fait ajouter une carte à la Réserve alors qu'elle contient déjà 5 cartes, commencez une rangée en dessous de celle existante. Ainsi, il peut y avoir plusieurs cartes correspondant au même emplacement de la Réserve. Vous pouvez donc bénéficier plusieurs fois d'un même effet de la carte Arène si vous gagnez plusieurs cartes de l'emplacement lié.

Certaines capacités des cartes Arène vous permettent d’infliger des dégâts à l’un ou plusieurs de vos adversaires. Il ne s’agit pas d’une Attaque, vos adversaires ne peuvent pas donc défausser de carte Défense pour en contrer les effets, et il ne s’agit pas d’une Attaque « réussie » de votre part. Certaines capacités nécessitent que vous dépensiez des Charges. Référez-vous à la page 9 pour plus de détail concernant les capacités « Consumer ».



Les jetons Rappel d’Arène peuvent être utilisés pour aider les joueurs à visualiser les cartes de la Réserve associées à un effet de la carte Arène. Après avoir complété la Réserve ou renouvelé l’Arène, n’oubliez pas de replacer ces jetons.

COMBINER LES CARTES D’AUTRES BOITES

Injustice est compatible avec d’autres produits de la gamme DC Deck-Building. Voici quelques combinaisons possibles.

- Lorsque vous préparez le Deck Commun, mélangez comme vous le souhaitez les cartes des paquets Crossover et de l’extension Crisis. Nous vous recommandons toutefois de ne pas mettre plus de 140 cartes dans le Deck Commun. Si vous souhaitez intégrer de nouvelles cartes, retirez des cartes d’un type et d’un coût similaires.
- Si un joueur choisit une grande carte Personnage d’une autre boîte, donnez-lui 2 cartes Botte Secrète inutilisées. Il en choisit une qu’il place sous sa carte Personnage et remet l’autre dans la boîte.

Les cartes Super-Héros et Super-Vilain des autres boîtes peuvent être mélangées dans la pile Ennemi Juré. Considérez que ces cartes ont un Niveau dépendant de leur coût, selon le tableau suivant :

COÛT	8	9 Ou 10	11 Ou 12	13+
NIVEAU	1	2	3	4

Joueurs Supplémentaires

Vous pouvez utiliser les cartes de base d’une autre boîte pour jouer à Injustice à plus de 4 joueurs. À 5 joueurs, utilisez 1 Ennemi Juré de Niveau 2 de moins que pour une partie à 4 joueurs. .

ÉCLAIRCISSEMENTS SPÉCIFIQUES

CARTES DU DECK COMMUN

Batarangs: les dégâts de la Défense de cette carte s'appliquent à tous vos adversaires, y compris à l'Attaquant et à vos autres adversaires ayant défaussé une Défense pour éviter l'Attaque initiale. Les dégâts des Batarangs s'appliquent avant l'Attaque initiale, vous pouvez ainsi mettre un adversaire KO avant que l'Attaquant ne puisse le faire.



Cyborg / Marteau-Pilon / Injustice Martian Manhunter / Injustice Parasite / Injustice Raven : vous avez « réussi » une Attaque contre un adversaire s'il n'a pas défaussé de carte Défense pour éviter votre Attaque et qu'il a été affecté par cette Attaque (subi des dégâts, défaussé une carte, gagné une Faiblesse, etc.)

CARTES CLASH



Prends Ça ! / Anarchie Totale : les cartes Faiblesse valent -1PV, elles réduisent votre total au moment de déterminer qui a le plus/le moins de PV en main. Vous pouvez même obtenir un total négatif.



Mauvaise Surprise : Si la Réserve contient des cartes de valeur 3, 4, 5, 2 et 5, les deux cartes de valeur 5 sont détruites. Chaque joueur subit une fois 5 dégâts.

Dans l'Ombre : chaque joueur applique individuellement une seule fois l'effet RÉVÉLATION – ATTAQUE de l'Ennemi Juré actuel.



Erreur Système : vous décidez si vous souhaitez Consumer des Charges pour piocher plus de cartes après avoir vu les 3 premières.





Injustice Flash : vous piochez et défaussez une carte avant d'appliquer l'Attaque. Si vous piochez une carte Défense, vous pouvez la défausser pour éviter l'Attaque.

Injustice Hawkgirl : chaque joueur dispose de 2 Barres de Santé. Votre première Barre de Santé est épuisée lorsque vous déplacez votre marqueur Santé vers votre deuxième Barre de Santé. Votre deuxième Barre de Santé est épuisée lorsque votre marqueur Santé atteint la case 0.



CRÉDITS

Conception du Jeu
Développement du Jeu
Conception Graphique
Édition
Tests

Nathaniel Yamaguchi
Mataio Wilson
John Vineyard, Larry Renac, Katie Pelaez, Victoria Eggers
Shahriar Fouladi
Richelle Brady, Eric Chae, Robert Gasio, Rezwan Kabir,
Ryan Skinner, Joshua Tompkins, Edgar, and many others.

ÉQUIPE DE PRODUCTION

Développement et édition : **CRYPTOZOIC**
Président et Fondateur : **John Sepenuk**
Fondateur : **Cory Jones**
Fondateur : **John Nee**
Directeur Développement Produits & Marketing : **Shahriar Fouladi**
Directeur Opérationnel : **Ming Wan**
Ventes : **Tim Korklewski**
Business Manager : **Rumi Asai**
Remerciements Particuliers à : **Carl Braun, Julie Castro, Rachel Del Rio, Matt Hoffman, Austin Mercado, Chris Mixer, Malcolm Morales, Jeff Parker, Colin Robinson, MaryCarmen Wilber**

Version française par **DON'T PANIC GAMES**
Président et Fondateur : **Cedric Littardi**
Directeur éditorial : **Sébastien Rost**
Chef de projet : **Nicolas Lion**
Traduction : **Bruno Larochette**
Adaptation graphique : **Vincent Joassin**





DECK-BUILDING GAME INJUSTICE

LES DIEUX SONT PARMI NOUS

TOUR DE JEU

- Appliquez toute capacité « Début du Tour ».
- Jouez les cartes de votre main.
- Calculez votre Puissance et achetez des cartes pour un coût total inférieur ou égal à cette valeur.
- Lorsque vous gagnez une carte, placez-la dans votre défausse, sauf indication contraire. Ne remplacez pas immédiatement les cartes prises de la Réserve.
- Vous pouvez continuer de jouer vos cartes même après avoir acheté.

FIN DU TOUR

1. Annoncez que vous mettez fin à votre tour.
2. Défaussez les cartes que vous avez encore en main.
3. Appliquez toute capacité « Fin du Tour ».
4. Placez toutes les cartes que vous avez jouées ce tour dans votre défausse. La Puissance non dépensée est perdue.
5. Piochez 5 cartes de votre pioche.
6. S'il y a moins de 5 cartes dans la Réserve, complétez-la à 5 en révélant de nouvelles cartes du Deck Commun.
7. Si la première carte de la pile Ennemis Jurés est face cachée, révélez-la et lisez à voix haute son effet « RÉVÉLATION – ATTAQUE ».
8. Chaque joueur qui a été mis KO ce tour remet son marqueur Santé sur 20.
9. Votre tour est terminé. Le joueur à votre gauche commence son tour de jeu.

FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement dès que l'une des 3 conditions suivantes est remplie :

- À la fin d'un tour, si tous les jetons KO ont été distribués.
- À la fin d'un tour, si tous les Ennemis Jurés ont été vaincus.
- Immédiatement, si vous ne pouvez pas compléter la Réserve à 5 cartes disponibles.

Le joueur qui obtient le total de PV le plus élevé remporte la partie ! En cas d'égalité, les ex-aequo sont départagés en faveur du joueur possédant le plus de cartes Ennemi Juré. En cas de nouvelle égalité, les ex-aequo sont départagés au profit de celui dont le paquet contient le plus de cartes.



All DC characters and elements © & ™ DC. [s25]

© 2025 Cryptozoic Entertainment.
25351 Commercentre Dr., Suite 250, Lake Forest, CA 92630

www.cryptozoic.com

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

www.dontpanicgames.com

