

MARVEL

REMIX

BASÉ SUR
Fantasy Realms
NOMMÉ AUX SPIEL DES JAHRES 2021

20 minutes | Âge 12+ | 2-6 joueurs

INTRODUCTION

Dans ***Marvel: Remix***, réunissez vos super-héros et leurs alliés, armez-les d'équipements puissants et partez affronter les vilains les plus célèbres de l'univers Marvel !

Chaque joueur doit optimiser sa main de 7 cartes. Personnages, lieux, objets, états ou manœuvres, piochez et défaussez judicieusement afin de composer la main la plus puissante !

MATÉRIEL

1 livret de règles

61 cartes Remix



18 cartes Vilain



1 bloc-notes



WIZKIDS™

APERÇU

Dans ***Marvel: Remix***, vous devez assembler la main de 7 cartes au score le plus élevé possible. À chaque tour, vous piochez des cartes des paquets Remix, Vilain ou de la zone de défausse avant de choisir une carte à défausser. Chaque carte possède sa propre force de base et peut se combiner avec d'autres cartes de votre main. En fin de partie, vous additionnerez la force de base et les points bonus de toutes vos cartes. Votre main finale doit comporter au moins un ***HÉROS*** (ou un ***ALLIÉ***), et au moins un ***VILAIN***, sous peine de ne rapporter aucun point. La victoire revient au joueur ayant le plus de points.

Anatomie des cartes : chaque carte possède un nom et un type, mais toutes les cartes n'ont pas forcément d'icônes ni de texte.

1. ***Nom*** — Certaines cartes font référence à d'autres cartes spécifiques par leur nom.
2. ***Type*** — Les types de cartes sont ***HÉROS***, ***ALLIÉ***, ***ÉTAT***, ***ÉQUIPEMENT***, ***LIEU***, ***MANŒUVRE***, et ***VILAIN***. Notez que le paquet Vilain ne contient que des cartes de ce type et qu'aucune carte de type ***VILAIN*** ne se trouve dans le paquet Remix.
3. ***Force de base*** — La plupart des cartes ont une force de base que vous ajouterez à votre total de points en fin de partie.
4. ***Icônes*** — Les cartes ont souvent un certain nombre d'icônes qui représentent leurs capacités et leurs affiliations. Les icônes ne rapportent pas de points en elles-mêmes, mais les cartes font souvent référence aux icônes de votre main. Les icônes sont les suivantes :



Techno	Agilité	Wakanda	Gamma	Boss
Info	Vol	Asgard	Digne	
Force	Portée	Mutant	Urbain	

5. ***Texte*** — La plupart des cartes ont un bonus qui précise quelles autres cartes leur rapportent des points. Les cartes gagnent ou perdent des points en fonction des autres cartes de votre main en fin de partie. Les bonus faisant référence aux types de cartes sont classés par code couleur. Le texte de la carte peut également ajouter ou supprimer des icônes sous certaines conditions. Notez que tous les effets sont obligatoires sauf indication contraire. **Les bonus ne sont pas affectés par les cartes dans les mains des autres joueurs.**

MISE EN PLACE

Mélangez les paquets Remix et Vilain séparément. Distribuez à chaque joueur 6 cartes Remix et 1 carte ***VILAIN***. Placez les 2 pioches côte à côte, avec un espace à proximité pour une zone de défausse.

Choisissez un premier joueur au hasard, le jeu continuant dans le sens des aiguilles d'une montre.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS.





ZONE DE DÉFAUSSE.





TOUR DE JEU

À votre tour, vous devez choisir **une** des 3 options suivantes :

Prendre la première carte de la pioche Remix puis défausser une carte de votre main.



Prendre la première carte de la pioche Vilain puis défausser une carte de votre main.



Prendre une carte de la défausse puis défausser une **autre** carte de votre main.



Les cartes de la défausse doivent être étalées face visible afin que chaque joueur puisse les voir.

FIN DE PARTIE

La partie s'achève lorsqu'il y a **10 cartes** dans la défausse. Additionnez les forces de base et vos points bonus, le joueur avec la main rapportant le plus de points gagne !

Toute main finale qui ne comporte pas au moins un *HÉROS* (ou un *ALLIÉ*) et au moins un *VILAIN* rapporte 0 point.

LEXIQUE

Voici une explication de certains termes récurrents :

AVEC : si une carte reçoit un bonus AVEC telle autre carte, tel type de carte ou telle icône, elle ne reçoit ce bonus qu'une seule fois. Exemple : vous avez ***SHADOWCAT***, ***USINE*** et ***BASE SECRÈTE.*** Vous n'obtenez qu'une seule fois le bonus «***+4*** avec n'importe quel ***LIEU*** ».

POUR CHAQUE : une carte qui reçoit un bonus POUR CHAQUE carte de tel type ou telle icône ne peut recevoir ce bonus qu'une fois pour chacune de ces cartes. Si une carte possède plusieurs icônes identiques, elle compte pour chaque instance de cette icône. Exemple : si vous avez ***ASSEMBLÉS, HAWKEYE, SHE-HULK,*** et ***WOLVERINE,*** vous obtiendrez 3 fois le bonus «***+4*** pour chaque ***HÉROS*** » !

MASQUE : certaines cartes en MASQUENT d'autres. Une carte MASQUÉE ne reçoit aucun point, ne donne aucun point et n'affecte plus votre main, mais compte toujours comme une des 7 cartes de celle-ci. Si plusieurs cartes venaient à se masquer elles-mêmes ou à masquer d'autres cartes de votre main (par exemple ***BASE SECRÈTE*** et ***LE FLÉAU***), vous pouvez choisir l'ordre dans lequel leurs textes sont activés en fin partie.

MASQUÉE, SAUF AVEC : cette carte est MASQUÉE comme indiqué ci-dessus, sauf si l'une des cartes nommées est dans votre main (par exemple ***DIGNE***).

SE TRANSFORME AVEC : certaines cartes ont une capacité de transformation. Si vous répondez à l'exigence «se transforme avec...», faites pivoter la carte à 180°. Vous devez alors compter UNIQUEMENT les icônes du côté gauche de la carte comme faisant partie de votre main. La transformation est OBLIGATOIRE si vous répondez aux exigences d'une carte.



DÉCOMPTE FINAL

En fin de partie, chaque carte de votre main marque des points en fonction des autres cartes que vous possédez.

Si vous n'avez pas au moins un ***VILAIN*** et au moins un ***ALLIÉ*** ou un ***HÉROS***, le score total de votre main est 0. Si un ***VILAIN***, un ***ALLIÉ*** ou un ***HÉROS*** est masqué, il ne compte plus pour cette exigence.

Vous pouvez choisir de compter d'abord les icônes séparément avant de compter les bonus, car certains textes de cartes peuvent les modifier.

Ignorez toute carte MASQUÉE.

Additionnez la force de base totale des cartes de votre main (certaines cartes peuvent avoir une valeur négative).

Additionnez tous les bonus accordés par les textes de cartes.

Vos cartes interagissent uniquement avec ce qui se trouve dans votre main.

Vos cartes n'affectent jamais les mains de vos adversaires.

Le joueur avec le score le plus élevé en main gagne la partie.

En cas d'égalité, la victoire est partagée.



EXEMPLE DE DÉCOMPTE



Force de base 4. ***+6*** car vous avez 3 autres ***HÉROS*** et ***+4*** car vous avez le ***BOUCLIER de VIBRANIUM***.



Force de base 6.



Force de base 7.



Force de base 3. Choisissez les icônes et qui vous rapportent des bonus sur d'autres cartes.



Force de base 14. Vous évitez l'effet ***-20*** car ***COLOSSUS***, ***VALKYRIE***, et ***VISION*** ont tous 3 l'icône .



Force de base 9. Cette carte n'est pas masquée car vous avez également ***CAPTAIN AMERICA***, un ***HÉROS*** avec une icône .



Pas de force de base. ***+24*** car vous avez 6 icônes et au total (***COLOSSUS***: , , ***VALKYRIE***: , , ***VISION***: ,).

Nom du joueur :	
Carte 1	CAPTAIN AMERICA 14
Carte 2	COLOSSUS 6
Carte 3	VALKYRIE 7
Carte 4	VISION 3
Carte 5	MYSTIQUE 14
Carte 6	BOUCLIER DE VIBRANIUM 9
Carte 7	CHUTE DE DÉBRIS 24
Total	77

FAQ



ESQUIVE : le nombre de cartes avec change la valeur de chaque icône . ***LOCKHEED***, ***TORNADE***, et ***CYCLOPE*** donneraient à ***ESQUIVE*** un bonus de ***+27***, car ce sont 3 cartes comportant chacune 1 icône .



Notez qu'***HAWKEYE*** est une carte avec 2 icônes . Donc, si vous n'aviez qu'***HAWKEYE*** et ***LOCKHEED***, ***ESQUIVE*** ne vaudrait plus que ***21*** points.

PIRATAGE et **GADGETS :** étant donné que ***PIRATAGE*** a pour effet que chaque icône compte également comme une icône , vous obtenez ***+13*** points pour chaque icône que vous possédez.



LOKI : soustrayez uniquement la puissance de base de la carte que vous piochez. Cette carte n'interagit pas avec les autres cartes de votre main. Ces points sont décomptés même si la carte devrait être normalement MASQUÉE (par exemple par la carte ***SANS PEUR***). Si la Force de base indiquée est « * » (comme sur la carte ***MALICIA***), la carte compte pour 0.



CRÉDITS

Auteur : Bruce Glassco
Maquette : Daniel Solis, Renee Lasater, Richard Dadisman
Illustrations supplémentaires : Shutterstock
Relecture originale : Jessa Blackthorne

Testeurs : Lisa Glassco, Amory Fischer, Elinor Glassco, David Polsdorfer, Meg Glassco, Ben Cole, Sarah Glassco, Jacob Gibson, Dave Platnick, Andrew Dzikiewicz, et en particulier Rick Glassco pour ses innombrables corrections.

Version française par **Don't Panic Games :**
Président : Cedric Littardi
Directeur éditorial : Sébastien Rost
Localisation : Paul Malairan
Correction : Mélissa Veludo
Fabrication : Nicolas Aubry
Communication : Clara Morin

dontpanicgames.com

© MARVEL

www.wizkids.com

Don't Panic Games, 38 rue Notre-Dame de Nazareth, 75003 Paris, France
© 2022 WizKids/NECA LLC. WizKids and related marks and logos are trademarks of WizKids. All rights reserved.