

# SUPERMAN

MISSION SAUVETAGE

## Règles du jeu




### ◆ But du jeu

En coopération, unissez vos forces pour combattre les Super-vilains les plus puissants de l'univers DC. En 6 tours, affrontez 5 Super-vilains, puis défiez **Lex Luthor** lors d'un **combat final épique** pour **sauver Krypto**.

Mais attention : si votre équipe encaisse **20 blessures ou plus**, la **mission échoue** et vous perdez la partie.

### ◆ Contenu du jeu

• **108 cartes Superman** : Chaque carte se compose de :

-Trois **statistiques de combat** : **Force** , **Psychique** , **Vitesse** .

-Un score de **Super-pouvoir**  : s'active uniquement en cas d'**égalité parfaite** avec un Super-vilain.


-Parfois une **capacité spéciale**.

⚠ Certaines cartes peuvent contenir des **valeurs négatives** dans une ou plusieurs statistiques. Ces malus représentent des handicaps à **soustraire au calcul** (voir p.2 *Déroulement du tour*).


• **30 cartes Super-vilains** : réparties par niveau :

<b>Niveau 1</b> : Imperiox	<b>Niveau 4</b> : Brainiac
<b>Niveau 2</b> : Mongul	<b>Niveau 5</b> : General Zod
<b>Niveau 3</b> : Doomsday	<b>Niveau 6</b> : Lex Luthor

Chaque carte **Super-vilains** possède :

-Un score de **Super-pouvoir**  (Si la somme des super pouvoirs des cartes Superman jouées dans chaque combat (A,B,C) est exactement égale à ce score, le Super-vilain est vaincu instantanément).

-3 **plages de valeur de combat** : **Force** , **Psychique** , **Vitesse**  qu'il faudra atteindre pour réussir une attaque.

-Un **score de blessure**  qui sera infligé au groupe si au moins deux **plages de valeur** ne sont pas atteintes.

• **Des jetons Blessure** : représentent les dégâts subis par l'équipe et sont placés devant les joueurs dans une réserve commune, visible de tous. **Si le total atteint 20 blessures ou plus**, la partie est perdue.

### ◆ Mise en place

1. Triez les cartes Super-vilains par niveau pour former six paquets distincts, puis mélangez chaque paquet séparément.

2. Chaque joueur pioche secrètement **8 cartes Superman**. Placez le reste des cartes Superman en pile face cachée.

## ◆ Déroulement du tour

Révélez les **3 premières cartes Super-vilains** du niveau en cours et placez-les dans l'ordre de tirage de haut en bas, cela constitue nos 3 combats contre le Super-vilains (**A, B et C**).

### 1. Phase de stratégie et placement :

- À chaque tour, vous devez planifier secrètement vos actions contre le Super-vilain. Cette phase est cruciale pour la coopération et la réussite de l'équipe.


- Vous disposez de **30 secondes pour discuter librement** des cartes que vous avez en main (**sans divulguer le score de Super-pouvoir** ).

- Avant la limite de ce temps, chaque joueur doit poser une carte **face cachée** devant chacune des 3 cartes Super-vilains. Une carte pour le **combat A**, une carte pour le **combat B** et une carte pour le **combat C** (voir *\*mise en place 1*).

- Si un joueur **n'a pas posé de carte** devant un ou plusieurs Super-vilains avant la fin du temps, une carte sera tirée au hasard de sa main et placée face cachée devant les cartes Super-vilains concernés.

 Il est strictement interdit de communiquer sur le score de Super-pouvoir  de ses cartes.

 Vous pouvez parler librement des statistiques de combat (, , ) ou des action de vos cartes.

 Une fois le temps écoulé vous n'avez pas le droit de parler de vos cartes en main (vous ne pourrez le faire que dans les 30 secondes de la phase de stratégie du placement suivant).



*\*mise en place 1*

## 2. Phase d'affrontement :




- Révélez toutes les cartes Superman.
- Appliquez les **capacités spéciales** des cartes si possible.
- Vérifiez si **la somme des scores Super-pouvoir des cartes Superman jouées dans chaque combat (A, B et C) contre le Super-vilain est exactement égale à son score Super-pouvoir** :
  - **Si oui** : Le combat est gagné.
  - **Si non** : Passez au combat basé sur les statistiques.

### • Calcul des combats par statistiques

**COMBAT A** : La somme des Super-pouvoir des cartes Superman jouées est supérieur au score Super-pouvoir du super-vilain (10 VS 4). Il faut donc regarder les 3 statistiques (Force, Psychique et Vitesse). Additionnez les statistiques de combat des cartes Superman jouées afin d'obtenir un score de **Force**, de **Psychique** et de **Vitesse** (certaines statistiques peuvent être négatives).

Comparez chaque résultat obtenu avec **l'intervalle des statistiques** sur la carte du Super-vilain.

Si le score est **compris dans l'intervalle** de la statistique de combat du Super-vilain, l'attaque est **réussie**.




	Superman				Super-vilain	Analyse	
	#1	#2	#3	Total	Intervalle		
	(-1)	2	5	6	3 à 9	$3 \leq 6 \leq 0$	Réussi
	2	1	0	3	0 à 4	$0 \leq 3 \leq 4$	Réussi
	1	(-1)	0	0	(-2) à 2	$(-2) \leq 0 \leq 2$	Réussi

**COMBAT B** : La somme des Super-pouvoir des cartes Superman jouées est égale au score Super-pouvoir du Super-vilain:  $5 + (-3) + 3 = 5$ . Le Super-vilain est vaincu, faites le prochain combat.

**COMBAT C** : La somme des Super-pouvoir des cartes Superman jouées est supérieur au score Super-pouvoir du super-vilain (12 VS 5). Il faut donc regarder les 3 statistiques (Force, Psychique et Vitesse). Additionnez les statistiques de combat des cartes Superman jouées afin d'obtenir un score de **Force**, de **Psychique** et de **Vitesse** (certaines statistiques peuvent être négatives).

Comparez chaque résultat obtenu avec **l'intervalle des statistiques** sur la carte du Super-vilain.


Si le score est **compris dans l'intervalle** de la statistique de combat du Super-vilain, l'attaque est **réussie**.

	Superman				Super-vilain	Analyse	
	#1	#2	#3	Total	Intervalle		
	5	(-1)	2	6	2 à 5	$6 > 5$	Échoué
	0	(-1)	1	0	(-5) à (-1)	$0 > (-1)$	Échoué
	0	4	(-1)	3	6 à 10	$6 \leq 3 \leq 10$	Réussi

- Si **au moins 2 attaques sur 3** réussissent, le combat est gagné et aucun dégât n'est infligé au groupe.

- Si **2 ou 3 attaques échouent**, le Super-vilain inflige des **blessures** au groupe. (Le nombre de blessures est indiqué sur la carte du Super-vilain ,.)

• **Résultat :**

**Combat A et B :** aucune blessures. **Combat C :** Imperiex touche Superman 1 fois et lui inflige un total de 2 blessures .

• **Blessures et progression**



Les jetons blessures sont placés dans une réserve commune devant les joueurs. (si le nombre de blessure est supérieur ou égal à 20 la partie est perdue pour tous les joueurs).

Toutes les cartes jouées sont défaussées ainsi que toutes les cartes Super-vilain du niveau en cours (même si vous n'avez pas gagné le combat et que le méchant vous a infligé des blessures).

Chaque joueur pioche à nouveau des cartes pour en avoir à 8 en main. Vous passez au tour suivant et affrontez le prochain Super-vilain (*voir déroulement du tour*).

**4. Combat Final contre Lex Luthor**

• Une fois les **5 niveaux de Super-vilains vaincus**, l'équipe affronte **Lex Luthor**.

• Le combat se déroule **de la même manière** que les affrontements précédents. Mais attention il est doté d'un **Super-pouvoir**  et d'un **score de blessure**  plus élevés.

• Si l'équipe réussit à le vaincre, **Krypto est sauvé et la victoire est assurée!**

 **Fin de partie**

**Victoire :** Si vous parvenez à **vaincre Lex Luthor** ou à **survivre à la phase finale du tour 6 sans avoir 20 blessures**, vous sauvez Krypto et remportez la partie !

**Défaite :** Si, à n'importe quel moment, l'équipe atteint **20 blessures ou plus**, la partie s'arrête immédiatement.

Lex Luthor gagne et Krypto reste prisonnier.

