

### Hyperpu des actions

**Important:** Le lieu sur lequel vous déplacez votre figurine détermine quelles actions vous pourrez effectuer. Une même action est parfois disponible sur plusieurs lieux.

Prenez autant de jetons Pouvoir dans le chaudron que le nombre indiqué dans le symbole. Les jetons Pouvoir vous permettent de payer des cartes et d'activer des capacités.

**Jouer une carte à sa main**  
Jouer 1 carte de votre main par symbole correspondant sur le lieu où se trouve votre figurine. Le jeu part de votre main par symbole correspondant sur le lieu où se trouve votre figurine.

**Gagner des jetons Pouvoir**  
Prenez autant de jetons Pouvoir dans le chaudron que le nombre indiqué dans le symbole. Les jetons Pouvoir vous permettent de payer des cartes et d'activer des capacités.

**Jouer une carte à sa main**  
Jouer 1 carte de votre main par symbole correspondant sur le lieu où se trouve votre figurine.

Le jeu part de votre main par symbole correspondant sur le lieu où se trouve votre figurine.

Les cartes Méchant sont de différents types (voir la description détaillée page 8). Les cartes **Objet** ou **Allié** peuvent être jouées sur n'importe quel lieu du royaume, à condition qu'il ne soit pas bloqué par une tuile Cadenas. Placez ces cartes dans la partie inférieure de votre plateau, sur le lieu de votre choix.

**Activer une capacité**  
Le joueur choisit un **Objet** ou un **Allié** de son royaume sur lequel se trouve un symbole d'activation. Il paye le coût d'activation, puis utilise la capacité de la carte. Si des cartes avec des capacités activables se trouvent sur un lieu bloqué par une tuile Cadenas, le joueur ne peut pas l'activer. (Voir le paragraphe détaillé *Types de cartes*, page 8).

**Fatalité**  
Choisissez un adversaire dont vous souhaitez ruiner les plans. Dévoilez les deux premières cartes Fatalité de sa pioche. Choisissez l'une d'elles et défaussez l'autre. Jouez immédiatement la carte Fatalité choisie. Vous pouvez, par exemple, jouer une carte **Héros** sur n'importe quel lieu de votre adversaire, à condition qu'il ne soit pas bloqué par une tuile Cadenas. Placez le **Héros** dans la partie supérieure de son plateau, de manière à cacher les deux actions du haut.

Si la pioche de cartes Fatalité de cet adversaire est épuisée, il mélange sa défausse pour constituer une nouvelle pioche de cartes Fatalité.

"Voir également le glossaire *"Dévoiler/regarder des cartes"* page 10.

**À 5 ou 6 joueurs:**  
Le jeton Fatalité entre en jeu. Si vous êtes la cible d'une action Fatalité, vous ne pouvez plus être la cible d'une nouvelle action "Fatalité" de la part d'un adversaire. Placez le jeton Fatalité devant vous. Tant que vous possédez ce jeton, vous ne pouvez plus compléter votre main à 4 cartes qu'à la fin de votre tour!

**Défausser des cartes de sa main**  
Placez autant de cartes de votre main que vous le désirez, face visible, sur votre pile de défausse des cartes Méchant. C'est la seule façon de vous débarrasser de cartes inutiles et de récupérer rapidement des cartes nécessaires en main. **N'oubliez pas:** Vous ne pouvez pas compléter votre main à 4 cartes qu'à la fin de votre tour!

**Éliminer un héros**  
Éliminez un **Héros** placé sur n'importe quel lieu de votre royaume avec l'aide d'un ou de plusieurs **Alliés** déjà présents sur ce même lieu. Pour cela, la force totale de vos Alliés doit être supérieure ou égale à celle du Héros. Vous pouvez utiliser autant d'Alliés que vous le désirez et cumuler leurs forces. La force est indiquée dans le coin inférieur gauche de la carte. La force des Héros et des Alliés peut être modifiée par d'autres cartes de votre royaume. Le Héros éliminé est envoyé à la défausse des cartes Fatalité et les Alliés utilisés à celle des cartes Méchant.

**Déplacer un héros vers un autre lieu**  
Déplacez une carte **Héros** de n'importe quel lieu de votre royaume vers un lieu voisin de votre choix. Si un lieu est bloqué par une tuile Cadenas, vous ne pouvez ni en déplacer un vers ce lieu. Héros qui s'y trouve, ni en déplacer un vers ce lieu.

**Déplacer un objet ou un Allié vers un autre lieu**  
Déplacez une carte **Objet** ou **Allié** de n'importe quel lieu de votre royaume vers un lieu voisin de votre choix. Si un lieu est bloqué par une tuile Cadenas, vous ne pouvez ni déplacer une carte qui s'y trouve, ni en déplacer une vers ce lieu. Un objet associé à un Allié ou un Héros ne peut pas être déplacé seul, mais uniquement avec l'Allié ou le Héros.

**Éliminer un héros**  
Éliminez un **Héros** placé sur n'importe quel lieu de votre royaume avec l'aide d'un ou de plusieurs **Alliés** déjà présents sur ce même lieu. Pour cela, la force totale de vos Alliés doit être supérieure ou égale à celle du Héros. Vous pouvez utiliser autant d'Alliés que vous le désirez et cumuler leurs forces. La force est indiquée dans le coin inférieur gauche de la carte. La force des Héros et des Alliés peut être modifiée par d'autres cartes de votre royaume. Le Héros éliminé est envoyé à la défausse des cartes Fatalité et les Alliés utilisés à celle des cartes Méchant.

**Défausser des cartes de sa main**  
Placez autant de cartes de votre main que vous le désirez, face visible, sur votre pile de défausse des cartes Méchant. C'est la seule façon de vous débarrasser de cartes inutiles et de récupérer rapidement des cartes nécessaires en main. **N'oubliez pas:** Vous ne pouvez pas compléter votre main à 4 cartes qu'à la fin de votre tour!

**Remarque:** Chaque plateau étant différent, il peut arriver que ces actions ne soient pas toutes disponibles pour tous les joueurs.

### Fin de la partie

Dès que vous avez atteint l'objectif de votre Méchant, le jeu s'arrête immédiatement et vous remportez la partie ! Peu importe le lieu où se trouve votre figurine et s'il reste des Héros ou non dans votre royaume.

**Remarque:** Certains Méchants ne peuvent gagner qu'au début de leur tour. Ils doivent donc maintenir leurs conditions de victoire pendant un tour.

### Glossaire

**Royaume** Toutes les cartes, aussi bien dans la partie supérieure que dans la partie inférieure de votre plateau, appartiennent à votre royaume. Au moment où ils sont joués, les Événements en font également partie. Une carte ne peut avoir d'effet que sur d'autres cartes du même royaume. Une carte dans votre royaume ne peut jamais avoir d'effet sur un royaume adverse. Vos cartes en main, vos pioches et vos défausses ne font pas partie de votre royaume.

**Lieu avec une tuile Cadenas** Certains Méchants commencent la partie avec une tuile Cadenas sur un lieu, mais ils peuvent débloquent ce lieu au cours de la partie. Vous ne pouvez pas déplacer votre figurine sur un lieu bloqué par une tuile Cadenas. De plus, il n'est pas permis de jouer une carte sur un tel lieu, ni d'en déplacer une vers ou en provenance de ce lieu. L'action "Activer une capacité" ne peut pas non plus être utilisée pour activer une carte sur un lieu bloqué. Si une carte se trouve sur un lieu sur lequel est placée une tuile Cadenas au cours de la partie, la capacité de cette carte continue de faire effet.

**"Jouer" une carte et "Déplacer" une carte sur un lieu** "Jouer" une carte signifie que vous ajoutez une nouvelle carte dans votre royaume, soit de votre main, soit de vos pioches Méchant ou Fatalité. "Déplacer" une carte sur un lieu signifie que vous choisissez une carte qui se trouve déjà dans votre royaume et que vous la déplacez vers un lieu voisin. Si la capacité d'une carte se déclenche lorsqu'elle (ou une autre carte) est jouée, ça n'est pas le cas si elle est juste déplacée vers un autre lieu. Et inversement : si la capacité d'une carte se déclenche uniquement lorsqu'elle (ou une autre carte) est déplacée vers un autre lieu, sa capacité n'est pas activée si elle est jouée.

**"Dévoiler" des cartes et "Regarder" des cartes** Si une carte vous indique de "dévoiler" des cartes (que ce soit de votre main ou de vos pioches Méchant ou Fatalité), retournez-les de manière à ce que tous vos adversaires les voient. Si une carte vous indique de "regarder" des cartes (de vos pioches Méchant et Fatalité), regardez-les secrètement sans les montrer aux autres. Si vous devez dévoiler ou regarder des cartes d'une pioche épuisée, mélangez la défausse correspondante pour former une nouvelle pioche.

**"Chercher" un héros** Si une carte vous indique de chercher et de jouer un Héros, retirez-le de l'endroit où il se trouve et jouez-le. Lorsque vous cherchez un Héros, commencez par regarder s'il se trouve déjà sur un lieu du royaume. Si c'est le cas, retirez-le, défaussez éventuellement les Objets qu'il porte, puis déplacez le Héros vers le lieu indiqué. Si le Héros ne se trouve pas dans le royaume, consultez la pile de défausse des cartes Fatalité et sortez-le pour le jouer. S'il ne se trouve pas non plus dans la défausse des cartes Fatalité, consultez la pioche de cartes Fatalité, sortez la carte et jouez-la, avant de re-mélanger cette pioche.

**"Éliminer un héros"** Éliminer un Héros signifie: l'enlever de la partie supérieure de votre plateau, soit par l'action "Éliminer un Héros", soit en jouant une carte. Si vous effectuez l'action "Éliminer un Héros", vous devez réunir un ou plusieurs Alliés sur le même lieu que le Héros. Si une carte permet d'éliminer directement un Héros, il n'est pas nécessaire d'utiliser l'action "Éliminer un Héros"; ni d'utiliser des Alliés.

### Questions fréquentes

- Que se passe-t-il si le texte d'une carte et la règle se contredisent ?
- Si la capacité d'une carte contredit la règle, le texte de la carte est prioritaire.
- Si la pioche une carte Fatalité que je ne peux pas jouer. Puis-je piocher une nouvelle carte Fatalité ?
- Non, si vous ne pouvez pas jouer une carte Fatalité, défaussez-la immédiatement sans qu'elle ne déclenche d'effet. (Exemple: si vous piochez un **Objet**, mais vous ne pouvez l'associer à aucun Héros qui se trouve dans un royaume adverse.) Si vous effectuez l'action "Fatalité" et que vous ne pouvez jouer aucune des deux cartes, défaussez-les toutes les deux, sans aucun effet. Le destin était vraiment du côté de votre adversaire !
- Durant mon tour, j'élimine un Héros, ce qui libère des symboles d'action sur le lieu où se trouve ma figurine. Puis-je utiliser ces actions durant ce même tour ?
- Oui, si un symbole d'action redevient visible pendant votre tour de jeu, vous pouvez effectuer cette action immédiatement. Inversement, si un symbole d'action est recouvert avant que vous n'ayez eu le temps d'effectuer cette action durant votre tour, vous ne pouvez plus la faire.
- Plusieurs Héros se trouvent sur un lieu. Dois-je les éliminer dans un ordre précis ?
- Non, si plusieurs Héros se trouvent sur un même lieu, vous êtes libre de choisir lequel vous voulez éliminer en premier. Non, si plusieurs Héros se trouvent sur un même lieu, vous êtes libre de choisir lequel vous voulez éliminer en premier.
- Je possède une carte qui me permet d'éliminer un Héros d'une force inférieure ou égale à 4. Dois-je considérer uniquement la force indiquée sur les Héros ou également l'éventuelle capacité d'autres cartes ?
- À chaque fois qu'il est question de la force d'un Héros (ou d'un Allié), cela englobe également toutes les autres capacités des cartes actives dans votre royaume. Si, par exemple, un Héros possède une force de 5, mais qu'une autre carte de votre royaume réduit sa force de 1, la force de ce Héros est considérée comme étant de 4.
- La force d'un Héros est réduite à 0 par la capacité d'une autre carte. Est-ce que je peux simplement retirer cette carte Héros de mon royaume ?
- Non, il faut quand même utiliser l'action "Éliminer un Héros". Dans ce cas, il est dépendant pas nécessaire d'utiliser, et donc de défausser d'Allié. Vous pouvez éliminer le Héros, même si vous ne possédez aucun Allié sur le lieu où il se trouve. Est-ce que je suis obligé(e) de défausser une carte après avoir utilisé sa capacité activable ?
- "Activer une capacité" et que vous payez son éventuel coût.
- Est-ce que je peux jouer ou déplacer un héros dans la partie inférieure d'un royaume ?
- Non, les cartes Fatalité sont toujours jouées et déplacées dans la partie supérieure du plateau tant que la capacité d'une carte ne précise pas clairement de faire autre chose (par exemple, HYPNOSE de Jari).
- Est-ce que je peux consulter les cartes de mes défausses ? Et celles de mes adversaires ?
- Oui, toutes les piles de défausses sont "publiques", chaque joueur peut les consulter à tout moment.
- Est-ce que je peux tout de même jouer une carte, même si je ne peux pas faire ce que m'indique son texte ?
- Non, si vous jouez une carte, vous êtes obligé(e) de suivre sa capacité. Si vous ne le pouvez pas, vous ne pouvez pas jouer cette carte. Si vous voulez défausser d'une carte, vous devez utiliser l'action "Défausser des cartes". Si le texte d'une carte indique "peut", ce qui signifie optionnel. Si, par exemple, Le Prince Jean joue l'ÉVÉNÈMENT UN PLEGE, le déplacement d'Allié est optionnel, mais l'exécution de l'action qui s'en suit "Éliminer un Héros" est obligatoire.

### Mise en place

- 1 Choisissez chacun un Méchant et prenez le matériel correspondant: le plateau de jeu, la figurine, les cartes Méchant et Fatalité, le livret, ainsi qu'une aide de jeu.
- 2 Placez le plateau devant vous. Il comporte 4 lieux différents : placez votre figurine sur celui le plus à gauche.
- 3 Si le lieu le plus à droite possède un symbole de cadenas dans le coin inférieur droit, placez une tuile Cadenas dessus.

#### Mise en place pour chaque joueur

- 4 Mélangez vos cartes Méchant et formez une pioche à gauche de votre plateau. Laissez de la place en dessous pour la pile de défausse.
- 5 Piochez 4 cartes Méchant, c'est votre main.
- 6 Mélangez vos cartes Fatalité et formez une pioche à droite de votre plateau. Laissez de la place en dessous pour la pile de défausse.
- 7 Mettez les jetons Pouvoir dans le chaudron et installez-le au milieu de la table.
- 8 Le joueur avec le regard le plus méchant commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. En début de partie, le 1<sup>er</sup> joueur commence sans jeton Pouvoir. Le 2<sup>ème</sup> joueur reçoit 1 jeton Pouvoir. Les 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> joueurs en reçoivent chacun 2, et les 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> joueurs, 3 chacun.

### Contenu

- 3 tuiles Cadenas
- 1 jeton Fatalité
- 80 jetons Pouvoir
- 1 Chaudron
- 6 aides de jeu
- 6 livres de Méchant
- 6 sets de cartes Fatalité (15 cartes par set)
- 6 sets de cartes Méchant (30 cartes par set)
- 6 figurines Méchant: Capitaine Crochet, Jajar, Malefique, Prince Jean, Reine de Cœur, Ursula

