

HEROES

Love to Lie

Le roi est mort. Alors que les Héros se battent pour prendre le pouvoir, les Monstres cherchent à plonger le royaume dans le chaos. Mais attention, l'avidité et la trahison rôdent, car certains Héros n'hésiteront pas à éliminer leurs rivaux les plus menaçants.

Devenez le Héros le plus populaire du royaume en combattant des Monstres redoutables. Pour l'emporter, vous devrez ruser et cacher votre véritable identité. Serez-vous le malicieux Gobelin, l'intuitive Exorciste, ou le cupide Chevalier ?




But du jeu

Le but est soit d'**être le seul joueur en vie** avec au moins un Point de Vie  restant, soit de **collecter 4 jetons Gloire**  en combattant des Monstres.


Matériel

- **19 cartes Héros** : 1x Barde, 4x Exorciste, 2x Gobelin, 2x Nain, 2x Esprit Sylvestre, 2x Troll, 2x Elfe, 2x Mage, 1x Géant, 1x Chevalier
- **11 cartes Monstre** : 1x Dragon, 1x Golem, 2x Spectre, 3x Wyverne, 4x Squelette
- **5 cartes Aide de jeu**
- **35 protège-cartes**
- **10 jetons Point de Vie** () en bois
- **16 jetons Gloire** () en métal
- **30 Gemmes** () en acrylique

Mise en place

- Mélangez les cartes **Héros A**, distribuez-en **1, face cachée**, à chaque joueur et écartez-en **1, face cachée**. Formez la pioche Héros avec le reste des cartes.
- Mélangez les cartes **Monstre B** et placez-en **2 en jeu, faces visibles**, au centre de la table. Formez la pioche Monstre avec le reste des cartes.
- Distribuez **2 jetons Point de Vie**  **C** et une aide de jeu à chacun des joueurs.
- Placez les **Gemmes**  **D** et les jetons **Gloire**  **E** à la disposition des joueurs.

POUR 2 JOUEURS

La mise en place reste la même, à l'exception de ce qui suit : placez **1 seule carte Monstre en jeu, face visible**, au lieu de 2, et distribuez **3 jetons**  au lieu de 2 à chaque joueur.

En cours de partie




Déroulement

Le joueur désigné comme celui qui sait le mieux mentir commence la partie. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les joueurs peuvent consulter à tout moment leur propre carte Héros qu'ils ont en main.

Lors de son tour, le joueur actif choisit d'effectuer **une seule action** parmi les 3 actions suivantes : **POUVOIR**, **COMBAT** ou **DÉMASQUAGE**. Le joueur actif applique alors dans l'ordre les étapes de l'action choisie.

POUVOIR

- 1. Piochez une carte Héros, puis**  défaussez l'une de vos deux cartes Héros, face visible.
- 2. Annoncez le Héros que vous prétendez être** et précisez le ou les deux pouvoirs de ce Héros que vous allez activer, **sans cibler de joueur**.
Vous pouvez mentir sur votre identité, c'est-à-dire annoncer un Héros différent de celui que vous avez réellement en main.

Exemple : «Je suis l'Exorciste et je tente de démasquer un joueur.»

«Est-ce que quelqu'un me conteste ?»

⚡ Contestation : N'importe quel joueur a la possibilité de contester l'identité du Héros annoncé (voir P5).

- 3. Payez le nombre de gemmes requis** , si nécessaire, puis **activez le ou les deux pouvoirs** annoncés.

⚠ Si vous avez annoncé n'activer qu'un seul pouvoir, vous ne pourrez pas activer le second pouvoir au cours de ce tour.

COMBAT

❗ Ne pas piocher de carte Héros

1. **Annoncez le Héros que vous prétendez être et précisez le Monstre en jeu** que vous allez combattre. La force du Héros annoncé doit être **supérieure ou égale au Monstre** à combattre.

Vous pouvez mentir sur votre identité.

Exemple : «Je suis le Troll et je combats le Squelette.»

«Est-ce que quelqu'un me conteste ?»

⚡ **Contestation** : N'importe quel joueur a la possibilité de contester l'identité du Héros annoncé (voir P5).

2. **Gagnez 1 Gloire** 🌿 **et le nombre de gemmes** 💎 indiqué sur la carte Monstre combattue. La carte Monstre combattue est défaussée, face visible, et une nouvelle carte Monstre est mise en jeu.

Exemple : Marius annonce «Je suis l'Elfe et je combats la Wyverne». Pas de contestation. Marius gagne 1 🌿 et 2 💎. Marius a menti sur son identité : il a en réalité une carte Nain.

DÉMASQUAGE

Payez 6 💎 pour tenter de démasquer le joueur de votre choix en devinant la carte Héros qu'il a en main.

✓ **DÉMASQUAGE RÉUSSI** : Si le joueur actif a démasqué le joueur ciblé, le joueur ciblé **se défausse de sa carte Héros face visible et en pioche une nouvelle.**

Le joueur ciblé perd 1 ❤️.

✗ **DÉMASQUAGE ÉCHOUÉ** : Si le joueur actif n'a pas démasqué le joueur ciblé, le joueur ciblé **conserve sa carte Héros secrète.**

Aucun joueur ne perd de ❤️.

❗ Il est interdit de consulter la défausse des Héros.

Pioche vidée : Si l'une des pioches, Héros ou Monstre, est vidée, les cartes défaussées doivent être mélangées pour former la nouvelle pioche. Pour la pioche Héros, **inclure la carte Héros écartée et en écarter une nouvelle.**

Un joueur est éliminé de la partie lorsqu'il n'a plus de ♥.

Contestation

Juste après qu'un joueur a annoncé quel Héros il prétend être, n'importe quel joueur peut contester cette déclaration, c'est-à-dire mettre en doute l'identité du Héros annoncé. Le premier joueur à contester prend le risque.

❗ Il sera trop tard pour contester si le joueur actif est déjà en train d'activer un pouvoir ou de récupérer son butin.

✔ CONTESTATION JUSTE : Si le joueur actif a menti sur son identité, il **conserve sa carte Héros secrète**, paie les **♦** associées au(x) pouvoir(s) annoncé(s), et son tour se termine.

Le joueur actif perd 1 ♥.

Exemple : Sami annonce «Je suis le Nain et je gagne 2 gemmes». Bebert conteste. Sami révèle ne pas être le Nain. Sami perd donc 1 ♥, conserve sa carte Héros en main sans la dévoiler, et son tour s'achève.

✘ CONTESTATION À TORT : Si le joueur actif n'a pas menti sur son identité, il **se défausse de sa carte Héros face visible, poursuit son action**, puis pioche une nouvelle carte Héros.

Le joueur qui a contesté à tort perd 1 ♥.

Exemple : Alex annonce «Je suis le Gobelin et je vole 1 gemme». Krystel conteste. Alex révèle sa carte : c'est bien un Gobelin. Krystel perd donc 1 ♥, et Alex vole 1 ♦ à Krystel. Alex défausse le Gobelin et pioche une nouvelle carte Héros.


Pouvoirs des Héros



BARDE (force 0)




① Mélangez toutes les cartes Héros défaussées ainsi que la carte écartée pour former la nouvelle pioche. N'oubliez pas d'**écarter une nouvelle carte Héros**.

② Défaussez votre carte Héros face cachée sur celle écartée, puis piochez une nouvelle carte Héros.


EXORCISTE (force 1)


① Tentez de démasquer le joueur de votre choix. Suivez le déroulé de l'action **Démasquage** (voir P4), mais sans payer de .

② Pariez autant de  que vous souhaitez pour doubler votre mise en cas de démasquage réussi. Si vous échouez, vous perdez les  pariées.


Exemple : Mélanie annonce «Je suis l'Exorciste et je tente de démasquer un joueur en pariant 3 gemmes». Pas de contestation. Mélanie parie 3  que Bebert est le Chevalier. Bebert révèle sa carte : il est bien le Chevalier. Bebert perd donc 1 , défausse le Chevalier, puis pioche une nouvelle carte Héros, tandis que Mélanie gagne 3  de la réserve commune.


GOBELIN (force 2)


① Volez 1  au joueur de votre choix.

① Volez 1  supplémentaire au joueur de votre choix.


NAIN (force 3)

① Gagnez 2  de la réserve commune.

⑥ Gagnez 1  de la réserve commune.

! Pour activer le second pouvoir, vous devez déjà posséder 6  sans utiliser le premier pouvoir.

ESPRIT SYLVESTRE (force 4)

① Défiez un joueur en comparant la **force de votre Héros défaussé**  sur ce tour avec celle du Héros du joueur défié. Le joueur défié, **sans révéler sa carte Héros**, doit déclarer **sans mentir** si la force de sa carte est «inférieure» ou «supérieure» à celle du Héros défaussé.

«**INFÉRIEURE**» : La force du Héros défié est **strictement inférieure** à celle du Héros défaussé.

Le joueur défié perd 1 ♥.

«**SUPÉRIEURE**» : La force du Héros défié est **égale ou supérieure** à celle du Héros défaussé.

Le joueur actif perd 1 ♥.

Exemple : Roseline pioche une carte Héros et défausse la carte Mage (force 7). Roseline annonce «Je suis l'Esprit Sylvestre et je défie un joueur». Pas de contestation. Roseline défie Quentin. Quentin déclare que la force de sa carte est «inférieure». Quentin perd donc 1 ♥.

② Ajoutez **+1** à la force du Héros défaussé au moment où vous défiez un joueur.

TROLL (force 5)

① Défaussez une carte Monstre en jeu, piochez une nouvelle carte Monstre et placez-la face visible.

② Combattez un Monstre en jeu. Le Troll (force 5) ne peut combattre que le **Squelette** (force 5). En le combattant, vous gagnez 1 🍀 et 1 💎. La carte Squelette est ensuite défaussée et remplacée par une nouvelle carte Monstre. Si aucun Squelette n'est présent, vous devez quand même payer 1 💎 sans combattre.

Cas possible : «Je suis le Troll, je renouvelle une carte Monstre et je combats le prochain Monstre»

ELFE (force 6)

① Échangez vos gemmes 💎 avec celles du joueur de votre choix. Vous devez **avoir au moins une** 💎 pour procéder à l'échange.



② Payez 2 🍀 et récupérez 1 ♥ de la réserve commune.

⚠️ **Si vous mentez sur votre identité et que vous êtes contesté, vous risquez de perdre vos 2 🍀.**



MAGE (force 7)



① Regardez **secrètement** la carte Héros du joueur de votre choix, sans la révéler aux autres joueurs.

③ Retirez 1 🍀 au joueur de votre choix.





Note : Les pouvoirs comportant l'icône  sont à activer en dehors de votre tour et ne coûtent aucun .

GÉANT x1 (force 8)



 Lorsque vous êtes la cible d'un vol ou échange de vos  causé par **le Gobelin** ou **l'Elfe**, vous pouvez annoncer être le Géant pour annuler ce pouvoir. Cette annonce peut être contestée par n'importe quel joueur.




 Retirez **1**  au joueur de votre choix. Le joueur ciblé se défause d'un jeton Point de Vie.

CHEVALIER x1 (force 9)

 **Après que le joueur actif a combattu un Monstre et récupéré son butin**, vous pouvez annoncer être le Chevalier pour copier ses  gagnées. Cette annonce peut être contestée par n'importe quel joueur. Vous recevez le même nombre de  que le joueur actif, mais vous ne récupérez pas de .



Il est possible que plusieurs Chevaliers soient annoncés.

 Volez **1**  au joueur de votre choix.

Exemple : Nacim annonce «Je suis le Géant et je combats le Spectre». Pas de contestation. Nacim gagne 1  et 3 . Bebert annonce «Je suis le Chevalier et je gagne aussi 3 gemmes». Pas de contestation. Bebert gagne donc 3 .

Fin de partie

La partie se termine immédiatement dès qu'une des conditions de victoire suivantes est remplie :

- Il ne reste qu'un **seul joueur en vie** avec au moins un Point de Vie  restant.
- Un joueur a collecté **4 jetons Gloire** .

Crédits

Auteurs : David Carmona, Karen Nguyen
Illustrateur : Vincent Lefèvre
Édition : Unfriendly Games

Un remerciement particulier à Albert Nguyen, Mélanie Demaret, Nacim Chebli et Sami Hamdi pour les nombreuses parties de test.