
STANDALONE CARD GAME
MONSTER HUNTERS
POW COMICS
#1 ST ISSUE
A BRAND-NEW EXCLUSIVE ADVENTURE IN FULL COLORS !
APPROVED by the GAMING CODE GC AUTHORITY
Eric JUMEL - Romain GASCHET
LAST HEROES
LIVRET DE RÈGLES

RÉSUMÉ DES RÈGLES

Mise en place

Utilisez autant de paquets de cartes Arme qu'il y a de joueurs.
Mélangez et distribuez **12 cartes Arme** à chaque joueur.

Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit 2 cartes Arme de sa Main, et les place dans son Chargeur.

Constituez autant de colonnes de cartes Monstre qu'il y a de joueurs.
Dans chaque colonne placez un Monstre de chaque niveau, dans l'ordre croissant, et un Artefact.

Votre tour de jeu

(Obligatoire) Jouez une carte de votre Main

- soit DANS votre Chargeur, en tant que Munition,

Vous gagnez immédiatement **1 Munition Joker.**

- soit DEVANT VOUS, en tant qu'Arme chargée.

Les Munitions requises sont ôtées des **Chargeurs des adversaires ou du vôtre** (une seule munition par carte). Abaissez les Revolvers des Chargeurs qui fournissent les Munitions en conséquence. Vous pouvez aussi utiliser **vos Munitions Joker.**

Les Munitions fournies par les Chargeurs doivent correspondre aux Munitions requises par la carte Arme que vous chargez.

Les adversaires gagnent **1 point pour chaque Munition** qu'ils vous fournissent.

L'Arme doit être chargée **en une seule fois.**

(Facultatif) Puis attaquez un Monstre et un seul.

Défaussez autant de cartes Arme chargées que d'Impacts sur le Monstre, en respectant le type d'Impact requis. Le Monstre doit être tué en une seule fois.
Placez votre pion Héros sur la zone sombre de la carte Monstre du niveau supérieur (vous ouvrez une Brèche).

Pour tuer un Monstre **dans une Brèche,** les Impacts sur zone sombre ne sont **pas requis.**

Si vous tuez un **Monstre de niveau 1,** vous pouvez échanger une carte de N'IMPORTE QUEL Chargeur. Si vous le faites avec **votre Chargeur,** vous gagnez **1 Joker.**

Si vous tuez un **Monstre de niveau 3,** vous gagnez l'Artefact et son Pouvoir, sauf si un autre joueur a ouvert la Brèche au niveau 2 pour vous (sa figurine est présente sur la carte du Monstre que vous tuez), auquel cas c'est lui qui gagne l'Artefact et son Pouvoir.
Vous ne placez pas votre pion Héros sur le Champ de bataille.

Fin de votre Tour

Perdez **1 Point par Revolver sans Munition** disponible dans votre Chargeur.

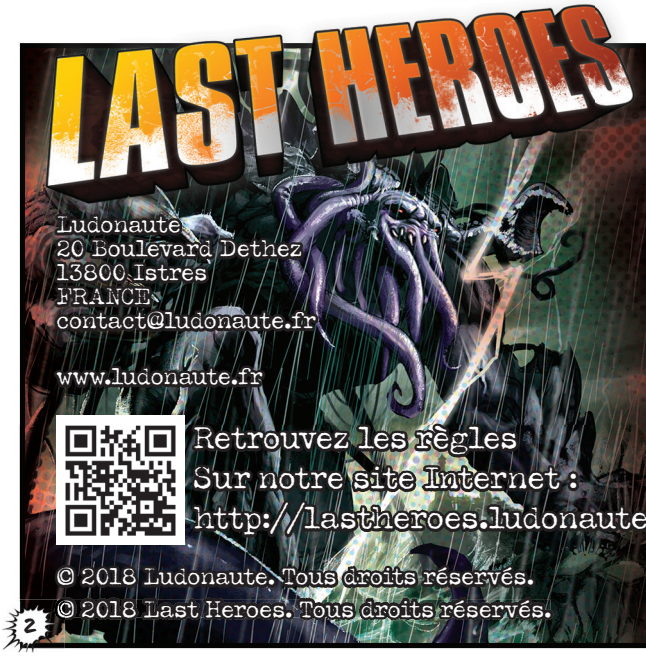
Reprenez votre pion Héros **si vous n'avez pas tué de Monstre ce tour-ci.**

Remplissez les vides du Champ de bataille avec des cartes Monstre, si aucun Héros ne se tient dans une Brèche.

Fin de partie

La partie s'arrête dès que tous les Artefacts ont été récupérés OU après 10 tours de jeu.

Vous marquez les points de Monstres que vous avez tués et les points de votre Roue de Charisme.
Les Artefacts rapportent **5 points chacun, seulement si tous les Artefacts ont été récupérés.**



Ludonaute
20 Boulevard Dethez
13800 Istres
FRANCE
contact@ludonaute.fr

www.ludonaute.fr

Retrouvez les règles
Sur notre site Internet :
http://lastheroes.ludonaute.fr

© 2018 Ludonaute. Tous droits réservés.
© 2018 Last Heroes. Tous droits réservés.

Auteur du jeu — Eric Jumel
Illustrateur — Romain Gaschet
Direction artistique — Ian Parovel
Développement — Cédric Lefebvre
Règles — Eric Jumel, Anne-Cécile Lefebvre
Relecture — Julien Dubots, Sabrina Ferlisi, Fabien Conus, Timothée Decroix, Nicolas DML, Laurent Buson, Cédric Vézinet, Greg Osku

Remerciements
Ce jeu n'aurait pu voir le jour sans le soutien indéfectible de mon épouse, Séverine, qui m'a supporté dans les moments de doutes et a assuré le quotidien quand je m'absentais pour les salons, et sans la patience de mes filles qui ont eu à gérer un nouveau gamin à la maison ! Je tiens à remercier aussi chaleureusement AnneC, Cédric et Ian qui ont cru en moi et m'ont fait découvrir de l'intérieur le monde du jeu de société. Je n'oublie pas non plus Romain pour ses superbes illustrations. Enfin, je remercie la Guilde des Joueurs de Gardanne pour les playtests et tous les joueurs venus découvrir le prototype lors des salons.

Prologue

Depuis de lointains éons, lorsque les astres retrouvent l'alignement propice dans le cycle de l'éternité et qu'ils créent pour quelques jours un portail entre le Royaume des Limbes et la Terre, le Chaos laisse déferler ses hordes de séides afin qu'elles sèment la terreur et la désolation sur notre planète.
Dès les premières heures de l'humanité, un groupe d'hommes et de femmes s'est donné pour mission de protéger la Terre de ces attaques monstrueuses. Se transmettant leur savoir au fil des générations, ils interviennent dans l'ombre afin de contrecarrer inlassablement chaque nouvelle tentative du Chaos. On les appelle **Last Heroes**, les derniers Héros.



An de grâce 2018

Votre escouade, constituée de Blind, Echo, Ace, Silent et Tank, a été convoquée de toute urgence.

C'est votre première mission et c'est donc avec une certaine appréhension que vous vous retrouvez dans la salle de commandement pour le briefing.

Le Veilleur prend la parole :

Bonjour, comme je le craignais depuis quelque temps, un nouvel alignement s'est produit et le Chaos en a profité pour envoyer son armée malfaisante. D'après mes prévisions, le portail ne sera ouvert que pendant dix jours. Mais ces dix jours suffiront malheureusement pour que folies et violences se répandent sur Terre. Votre mission est donc d'éliminer le maximum de monstres et ainsi amoindrir l'effet dévastateur de la Horde. Vous allez être transportés sur la zone de combat. Je compte sur vous, la Terre compte sur vous, pour repousser ce nouvel assaut du Chaos. Des questions ?

Après avoir échangé des regards entre vous, Echo lève la main.

Veilleur, n'existe-t-il pas un moyen de renvoyer la Horde dans les Limbes avant la fermeture du portail ?

Si. Mais personne n'a jamais réussi à l'activer.

Silence. Le Veilleur vous scrute l'un après l'autre pendant de longues secondes, comme s'il jaugeait vos capacités... ou qu'il vous observait pour la dernière fois. Puis il reprend :

Certaines archives y font référence. Mais elles sont très anciennes et malheureusement aucun témoignage récent ne permet de prouver la véracité de ces écrits. Voilà ce qui y est mentionné :

La Horde est dirigée par des Lieutenants. Chacun d'entre eux possède un Artefact qui lui permet de recevoir des ordres directement du Chaos. Pour assurer les communications à travers les Limbes, ces artefacts sont dotés d'une puissance magique très élevée. Tellement élevée qu'une fois réunis, ils pourraient générer une onde de choc qui rendrait le portail instable, et renverrait ainsi les monstres dans leur monde éthéré.

Nouvelle pause.

C'est à vos risques et périls. Et je ne peux que vous enjoindre à la plus grande prudence avec ces artefacts. Mais si ça peut sauver des vies...

Le Veilleur se dirige vers la porte.

Je vous laisse avec Fire. Bonne chance !

Bonjour, moi c'est Fire. Je vais vous donner quelques éléments stratégiques concernant la façon de repousser cette armée.

Une femme, dont vous n'aviez pas remarqué la présence jusque-là, vous enjoint d'un geste de vous tourner vers l'écran géant fixé au mur...

Votre Mission

Vous êtes un des Derniers Héros. Vous combattez les monstres aux côtés de vos partenaires. Profitez des brèches ouvertes par votre escouade pour atteindre les Lieutenants, porteurs des Artefacts. Si tous les Artefacts sont réunis, la Horde est renvoyée dans les Limbes. À défaut, essayez au moins d'éradiquer le maximum de monstres pendant les dix tours. À vous de tirer votre épingle du jeu, car seul le Héros le plus vaillant, ou le plus malin, sera récompensé. Mais attention, agir de manière trop individuelle ne ferait qu'attirer les foudres de vos partenaires et atténuer votre exploit.

Avant votre première partie, prenez soin de monter les plateaux Chargeur comme indiqué sur les planches.

Votre Équipement

5 plateaux Chargeur.

La Roue des Jokers indique vos Munitions Joker disponibles (max. 3).

Les Revolvers s'abaissent pour afficher les Munitions restantes à droite et à gauche.

La Roue de Charisme indique les points gagnés ou perdus durant la partie.



6 tuiles Pouvoir.



5 pions Artefact.



5 pions Héros *(figurines en carton à assembler avec un socle).*

5 jetons Brèche permanente.



60 cartes Arme, de 5 types différents :

- 12 Lance-flammes / Flammes,
- 12 Arbalètes / Carreaux,
- 12 Pistolets / Fléchettes empoisonnées,
- 12 Gants de foudre / Énergie,
- 12 Fusils à lunette / Balles.



Pour chaque type d'Arme, il y a :

5 cartes avec un Impact de Force 1,
4 cartes avec un Impact de Force 2,
3 cartes avec un Impact de Force 3.



36 cartes Monstre :

15 cartes de niveau 1,
12 cartes de niveau 2,
9 cartes de niveau 3.

Niveau du Monstre = nombre de griffures

Effet spécial du Monstre de niveau 1.

Points de victoire que rapporte le Monstre en fin de partie.

Impacts requis pour tuer le Monstre.



Les Forces en présence (mise en place)

Formez une réserve avec les jetons Brèche permanente, accessible de tous les joueurs.

Triez les cartes Arme par type d'arme puis gardez autant de paquets que de joueurs. Les cartes Arme non utilisées sont remises dans la boîte.

À 3 joueurs, ne conservez que 3 types d'arme, par exemple les 12 Lance-flammes, les 12 Arbalètes et les 12 Pistolets.

Le Champ de bataille

Séparez les cartes Monstre en 3 paquets en fonction de leur dos (nombre de griffures dans le coin supérieur gauche). Mélangez chaque paquet. Placez-les, faces cachées, en colonne au centre de la table, par niveau croissant. Pour chaque niveau, révélez ensuite autant de Monstres que de joueurs, et placez-les en une ligne à droite de chaque paquet.

Exemple pour une partie à 4 joueurs : le Champ de bataille contient 4 colonnes de monstres.

Placez un pion Artefact au-dessus de chacun des Monstres de niveau 3 et positionnez dessus une tuile Pouvoir aléatoirement. Les Artefacts et Pouvoirs restants sont remis dans la boîte de jeu.

Niveau 3

Niveau 2

Niveau 1 du Champ de bataille

Les Derniers Héros

Chaque joueur choisit un pion Héros, prend le plateau Chargeur correspondant et le pose devant lui, les 2 roues positionnées sur le 0.

Mélangez toutes les cartes Arme et distribuez aléatoirement 12 Armes à chaque joueur.

Le premier joueur est choisi au hasard.

Simultanément, chaque joueur choisit en secret 2 cartes Arme et les place, face cachée, devant lui. Une fois que tous les joueurs ont choisi leurs cartes, révélez-les simultanément. Chaque joueur insère alors ses deux cartes (Munitions vers le haut) dans son Chargeur et ajuste les Revolvers de façon à afficher toutes les Munitions disponibles : ces Munitions sont à disposition de toute son équipe.

Le Plan de Bataille (déroulement du jeu)

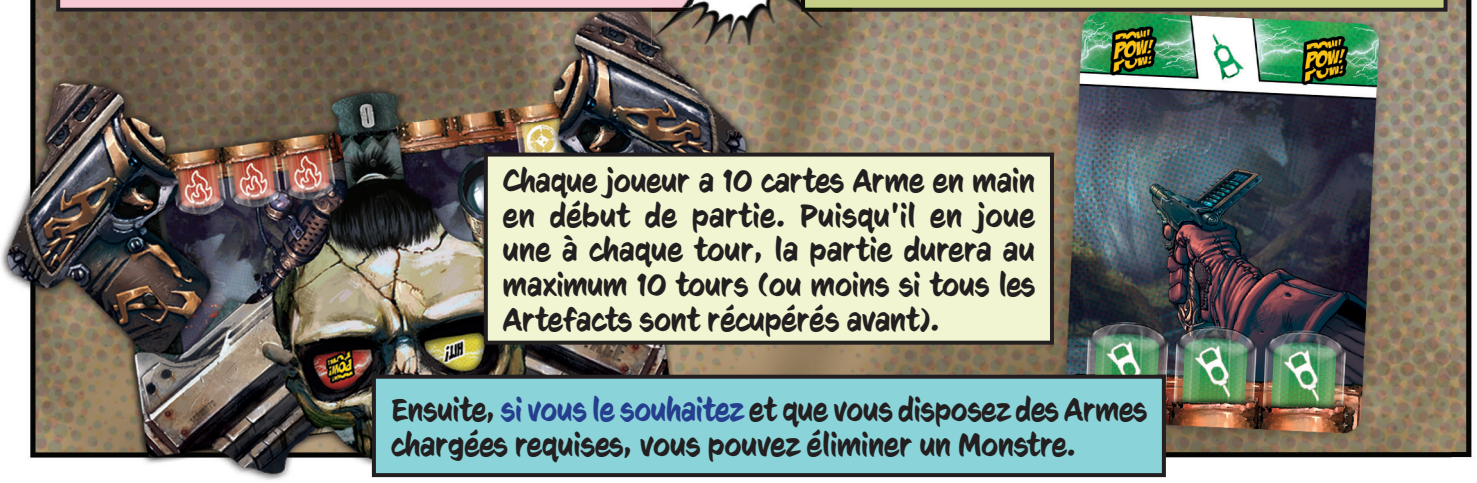
Last Heroes se joue en plusieurs tours de jeu. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire en commençant par le premier joueur.

À votre tour, vous devez choisir une carte de votre main et la jouer selon l'une des deux options suivantes :

A – Placée dans votre Chargeur : c'est une Munition partagée.

ou

B – Placée à côté de votre Chargeur : c'est une Arme chargée.



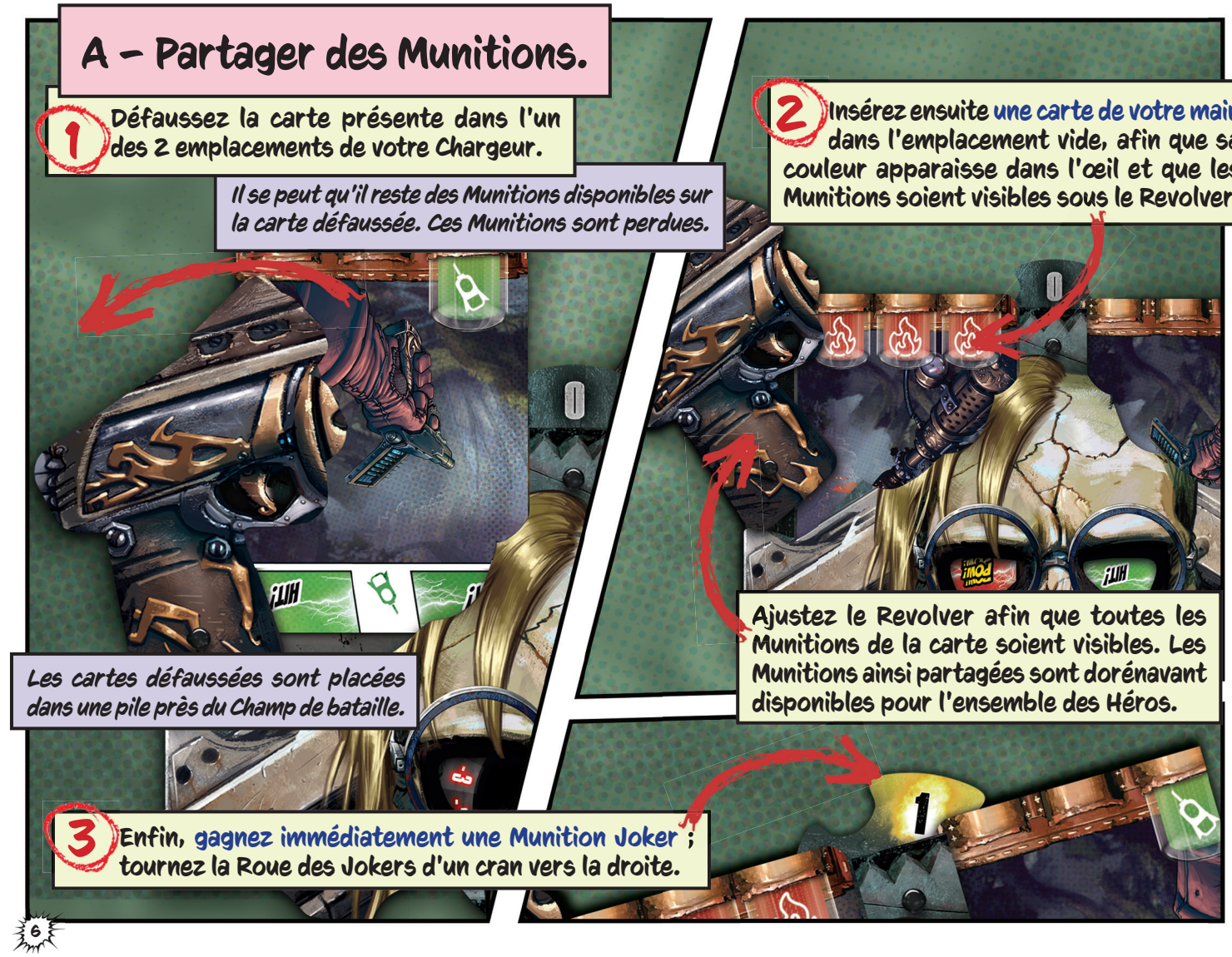
Chaque joueur a 10 cartes Arme en main en début de partie. Puisqu'il en joue une à chaque tour, la partie durera au maximum 10 tours (ou moins si tous les Artefacts sont récupérés avant).

Ensuite, si vous le souhaitez et que vous disposez des Armes chargées requises, vous pouvez éliminer un Monstre.

A – Partager des Munitions.

1 Défaussez la carte présente dans l'un des 2 emplacements de votre Chargeur.

Il se peut qu'il reste des Munitions disponibles sur la carte défaussée. Ces Munitions sont perdues.



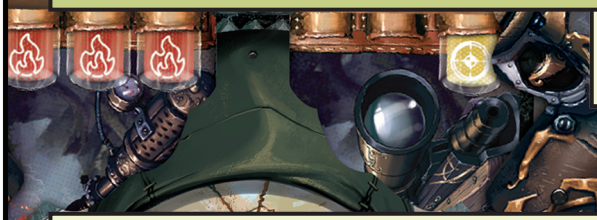
Les cartes défaussées sont placées dans une pile près du Champ de bataille.

2 Insérez ensuite une carte de votre main dans l'emplacement vide, afin que sa couleur apparaisse dans l'œil et que les Munitions soient visibles sous le Revolver.

Ajustez le Revolver afin que toutes les Munitions de la carte soient visibles. Les Munitions ainsi partagées sont dorénavant disponibles pour l'ensemble des Héros.

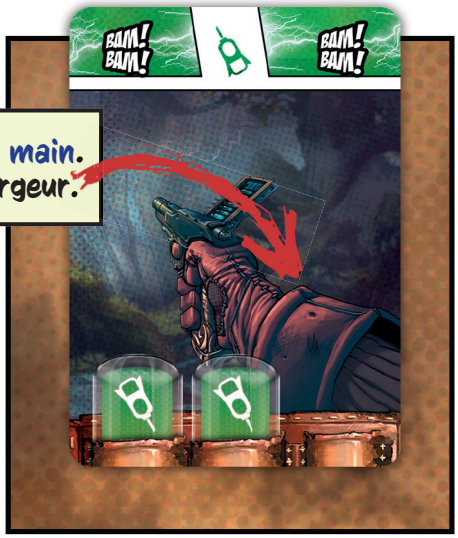
3 Enfin, gagnez immédiatement une Munition Joker ; tournez la Roue des Jokers d'un cran vers la droite.

B - Charger une Arme.



Jouez une carte de votre main. Placez-la à côté de votre Chargeur.





Pour que vous puissiez charger une Arme, la totalité des Munitions indiquées sur cette Arme doivent être disponibles parmi les Héros, en respectant les règles suivantes :

1 Le type de Munitions doit correspondre à l'Arme que vous voulez charger.

Ici, il faut une Fléchette empoisonnée pour charger le Pistolet.



2 Les autres Héros ne peuvent pas s'opposer à ce que vous utilisiez leurs Munitions.
Vous pouvez aussi utilisez des Munitions de votre propre Chargeur.

Vous ne pouvez sélectionner qu'une seule Munition par carte (même si plusieurs sont disponibles dessus). Vous ne pouvez donc utiliser que deux Munitions maximum par Chargeur (une à gauche et une à droite, si elles sont du type requis).



3 Vous pouvez éventuellement utiliser une ou plusieurs Munitions Joker dont vous disposez sur la Roue des Jokers de votre Chargeur.



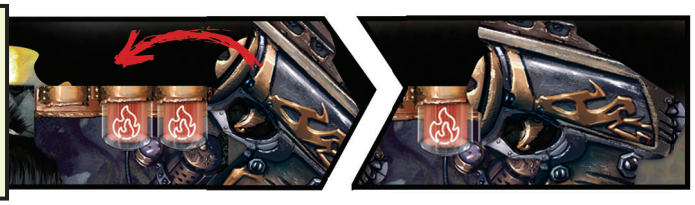
Une Arme peut n'être chargée qu'avec des Munitions Joker.

Chaque fois que vous utilisez une Munition Joker, tournez la Roue des Jokers pour diminuer sa valeur de 1.

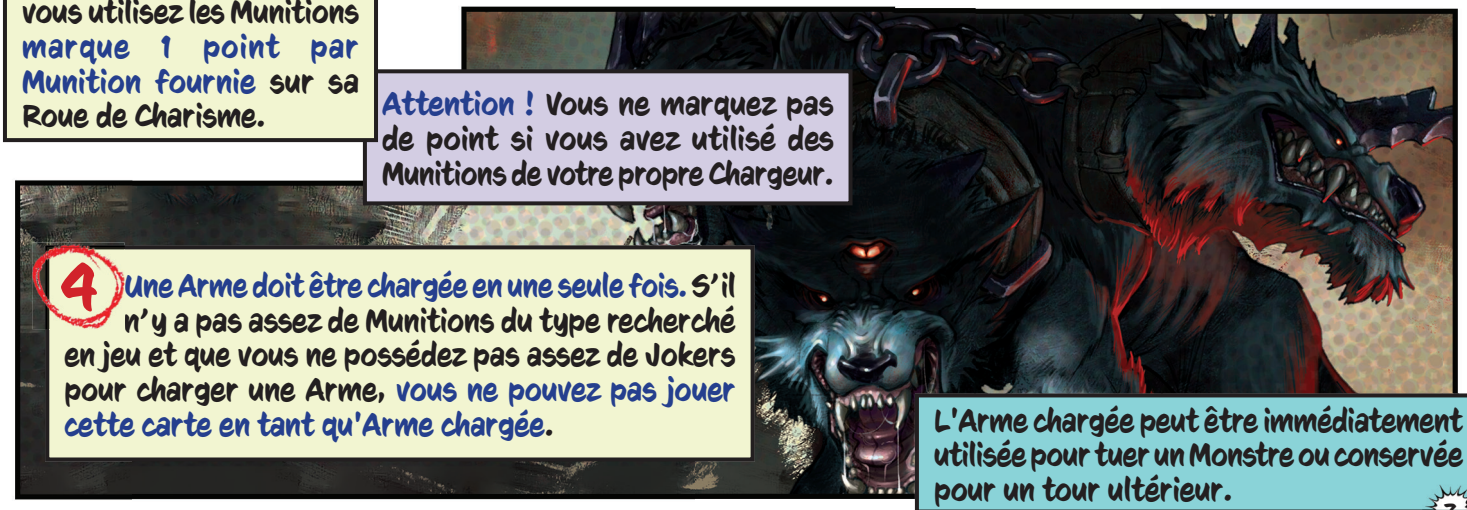


Chaque adversaire dont vous utilisez les Munitions marque 1 point par Munition fournie sur sa Roue de Charisme.

Chaque fois qu'une Munition est utilisée, abaissez le Revolver pour cacher cette Munition.



Attention ! Vous ne marquez pas de point si vous avez utilisé des Munitions de votre propre Chargeur.



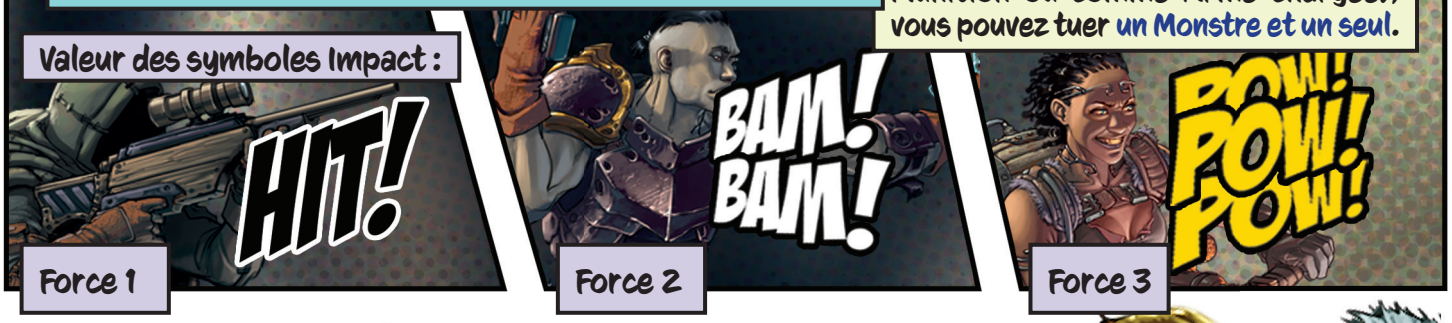
4 Une Arme doit être chargée en une seule fois. S'il n'y a pas assez de Munitions du type recherché en jeu et que vous ne possédez pas assez de Jokers pour charger une Arme, vous ne pouvez pas jouer cette carte en tant qu'Arme chargée.

L'Arme chargée peut être immédiatement utilisée pour tuer un Monstre ou conservée pour un tour ultérieur.

Attaquer un Monstre (facultatif)

Après avoir joué une carte (comme Munition ou comme Arme chargée), vous pouvez tuer un Monstre et un seul.

Valeur des symboles Impact :



Force 1 | Force 2 | Force 3

Pour tuer un Monstre, vous devez disposer, devant vous, d'une Arme chargée pour chaque Impact indiqué sur la carte du Monstre visé. Chaque Arme chargée doit fournir un Impact de Force égale ou supérieure à l'Impact correspondant sur la carte Monstre.

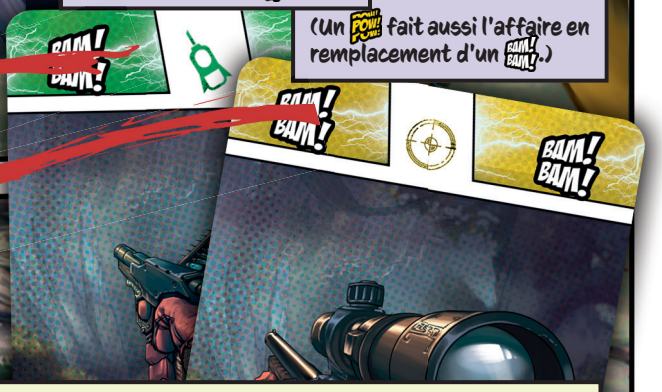


Un Monstre doit être éliminé en une seule fois.



Par exemple, pour tuer l'Araignée ci-contre, il faut 2 Armes chargées, chacune avec au moins un BAM! BAM!.

(Un POW! POW! fait aussi l'affaire en remplacement d'un BAM! BAM!.)





Par exemple, pour tuer le Serpent ci-contre, il faut 4 Armes chargées, avec 2 POW! POW!, 1 BAM! BAM! et 1 HIT!. (4 POW! POW! pourraient aussi être utilisés, mais ce serait du gâchis.)



Si vous remplissez les conditions, annoncez le Monstre que vous attaquez puis...

1. Défaussez les Armes chargées utilisées.

2. Emparez-vous de la carte Monstre et placez-la face cachée à côté de votre Chargeur (elle servira lors du décompte final).



3. Si vous avez tué un Monstre de niveau 1 ou 2, déplacez votre pion Héros sur la zone d'Impact sombre de la carte Monstre située directement au-dessus de la carte Monstre que vous venez de prendre : vous ouvrez une Brèche pour un tour. Les Impacts ainsi masqués ne sont plus requis.
Si vous avez tué un Monstre de niveau 3, replacez votre pion Héros devant vous.

Brèche

Lorsqu'un Monstre est tué, la position qu'il occupait forme une Brèche dans la colonne de Monstres. Le Monstre de niveau directement supérieur devient plus facile à vaincre, puisque les Impacts sur fond sombre ne sont plus requis.

Si la Brèche se trouve au niveau 1, le Monstre de niveau 2 pourra être éliminé avec seulement 1 Arme au lieu de 2 ; par contre, il faudra toujours 4 Armes pour tuer le Monstre de niveau 3.

Une Brèche reste ouverte pendant un tour de jeu complet, et se termine à la fin du tour du joueur l'ayant ouverte (qui peut donc en bénéficier lui aussi, si personne ne l'a fait avant).

Pour l'indiquer, la figurine du joueur ayant ouvert la brèche est placée sur la zone d'impact sombre du Monstre.



Si vous profitez d'une Brèche pour tuer un Monstre, rendez le pion Héros présent sur la carte à son propriétaire *(et remerciez-le pour son aide).*

Si la Brèche se trouve au niveau 2, le Monstre de niveau 3 pourra être éliminé avec seulement 2 Armes au lieu de 4.

Ainsi, si le Dragon se tient dans une Brèche, il ne faut plus que 2 Armes chargées pour le tuer au lieu de 4, chacune avec un POW!.

Lorsque vous tuez un Monstre de niveau 1...

appliquez l'effet suivant si vous le souhaitez :

Échangez une carte de votre main avec n'importe quelle carte présente dans un Chargeur (y compris le vôtre).

Si vous effectuez l'échange avec une carte de votre Chargeur, gagnez immédiatement un Joker sur votre Roue des Jokers.

Ajoutez la carte récupérée à votre main. Ajustez correctement le Revolver sur la carte échangée pour afficher la totalité des Munitions de cette carte *(le nombre de Munitions de la nouvelle carte peut être différent de celui de la carte précédente).*

Lorsque vous tuez un Monstre de niveau 3...

vous gagnez le pion Artefact et la tuile Pouvoir protégés par ce Monstre, sauf si un autre pion Héros est présent sur la carte du Monstre que vous venez de tuer. Dans ce cas, ce Héros remporte l'Artefact et le Pouvoir

Ouvrir une Brèche au niveau 2 permet de gagner l'Artefact et le Pouvoir associé lorsque le Monstre de niveau 3 de la même colonne est tué (par vous ou un autre Héros).

Fin de votre Tour

"CLICK"
"CLICK"

Si plus aucune Munition n'apparaît sur une ou les deux cartes de votre Chargeur à la fin de votre tour, perdez 1 point par carte vide sur votre Roue de Charisme.

-1 pt / carte vide

À ne pas mettre de Munitions à disposition, vous avez attiré le courroux de vos camarades.

Si vous n'avez pas tué de Monstre ce tour-ci, replacez votre pion Héros devant vous.

Vous ne pouvez pas tenir seul très longtemps. Les autres Héros auraient dû profiter de votre aide avant, tant pis pour eux ! La brèche se referme.

Pour chaque colonne de Monstres, vérifiez tout d'abord si un pion Héros est présent. Si oui, ignorez la colonne et passez à la suivante. Sinon, comblez les vides avec des cartes Monstre piochées dans les paquets correspondants.

Si plus aucun Héros ne tient une position, les Monstres déferlent de nouveau.

S'il n'y a plus de cartes Monstre dans un paquet, la Brèche à ce niveau reste permanente jusqu'à la fin de la partie.

Pour attaquer les Monstres depuis cette Brèche, seuls les Impacts sur fond clair sont requis. Placez un jeton Brèche permanente sur la zone d'Impact sombre du Monstre présent au-dessus de la Brèche.

La Horde commence à faiblir et manque de renforts.

L'issue de la bataille (fin de partie)

A - Tous les Artefacts ont été récupérés.

OU

B - Plus aucun joueur n'a de carte en main (10 tours de jeu ont été joués).

Alors que vous assemblez les artefacts, les monstres hurlent et disparaissent les uns après les autres. La Horde est vaincue... pour cette fois ! L'histoire retiendra l'héroïsme de l'escouade BEAST et le nom du meilleur d'entre vous !

Alors que vous alliez perdre le combat, des renforts débarquent pour vous aider à vaincre la Horde. L'Histoire retiendra seulement le nom du plus vaillant d'entre vous !

Décompte final

Le décompte dépend de la fin de la partie : si les Héros ont eu besoin de renfort (cas B), les pions Artefact ne sont pas comptabilisés.

Chaque Héros décompte ses points de victoire de la manière suivante :

1. Il fait la somme de la valeur des cartes Monstre qu'il a acquises.
2. Il ajoute 5 points par Artefact en sa possession (seulement s'ils ont tous été récupérés – cas A), qu'il les ait utilisés ou non.
3. Il y ajoute le score indiqué sur sa Roue de Charisme.

Les Munitions Joker et les tuiles Pouvoir ne rapportent aucun point.

Le joueur ayant le total le plus élevé est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a vaincu le plus de monstres parmi les joueurs à égalité.

Voilà tout ce que je pouvais vous dire concernant votre mission. J'espère que cela vous aidera lorsque vous serez face à la Horde. Votre destin – et le nôtre – est maintenant entre vos mains.

Fire vous tend à chacun un Chargeur.

Il me reste un dernier sujet à aborder avant que vous ne partiez.

Fin de Briefing. L'écran s'éteint.

SO YOU WANT TO KICK SOME MONSTERS OUT OF THERE ?

TRY NOW THE MOST EFFICIENT BONUS IN THE WORLD !

ARTEFACTS

Available now !



JOKER

Gagnez immédiatement une Munition Joker.



ÉCHANGE

Échangez une carte de votre main avec une carte de votre choix parmi celles défaussées depuis le début du jeu. Vous devez montrer les 2 cartes échangées aux autres joueurs.



IMPACT

Lorsque vous attaquez un Monstre, utilisez un HIT! pour un BAM! ou un BAM! pour un POW!.



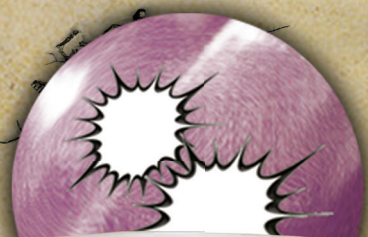
IMMUNITÉ

Ne perdez pas de point à la fin de votre tour si un ou les deux emplacements de votre Chargeur ne contiennent plus de Munitions.



RECHARGE

Rechargez intégralement l'une de vos cartes Munition (ajustez le Revolver afin d'afficher l'ensemble des Munitions).



ADRÉNALINE

Lors d'un même tour, vous pouvez attaquer deux Monstres au lieu d'un (si vous disposez des Armes chargées requises pour les deux). Vous pouvez attaquer deux Monstres de niveaux différents et profiter de la Brèche ouverte au niveau inférieur.



Chaque Artefact confère un Pouvoir spécial au joueur qui l'a récupéré. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois dans la partie. Lorsque vous utilisez un pouvoir, défaussez la tuile Pouvoir et appliquez l'effet de l'Artefact.

