

# Règles d'Here to Slay

## Comment jouer Here to slay

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Tuer 3 monstres ou rassembler 6 classes de héros différentes dans votre groupe pour remporter la victoire.
- **Mécanique principale** : Gestion de main, lancers de dés et cartes d'interaction (défis, modificateurs) pour recruter des héros, équiper des objets et terrasser des monstres.
- **Condition de victoire** : Être le premier joueur à avoir tué 3 monstres OU à posséder 6 classes différentes dans son groupe en fin de tour.

Here to Slay, c'est un jeu de cartes fun et stratégique où vous incarnez un chef de groupe qui recrute des héros, leur file des armes magiques et part dézinguer des monstres. Le tout en essayant de saboter les plans de vos adversaires, évidemment. Si vous aimez les jeux de cartes compétitifs comme [Exploding Kittens](#) ou [le Saboteur](#), vous allez adorer celui-ci. Comptez entre 30 et 60 minutes pour une partie, de 2 à 6 joueurs.

## Ce qu'il y a dans la boîte

Avant de vous lancer, faites connaissance avec le matériel. Voici ce que vous trouverez en ouvrant la boîte :

- **115 cartes standard** (dos clair) : c'est la **pioche principale**, qui contient les cartes Héros, Objet, Magie, Modificateur et Défi.
- **2 cartes Chef de groupe** (dos clair, format surdimensionné) : votre personnage pour toute la partie.
- **3 cartes Monstre** (dos bleu marine, format surdimensionné) : les créatures à terrasser.
- **4 cartes de référence** : un aide-mémoire pratique pour chaque joueur.

- **5 dés à 6 faces** : indispensables pour résoudre les actions.

## Mise en place de la partie

### Choisir son chef de groupe

Commencez par séparer les différents types de cartes. Chaque joueur choisit ensuite une **carte Chef de groupe** parmi celles disponibles. Vous pouvez lancer un dé pour décider qui choisit en premier, ou simplement tirer au sort. Placez votre **Chef de groupe** devant vous, face visible : c'est le début de votre **groupe** (la zone de jeu devant vous). Rangez les cartes Chef de groupe et les cartes de référence non utilisées dans la boîte.

**Attention** : dans les parties à 2 joueurs, le Chef de groupe « The Shadow Claw » ne peut pas être utilisé.

### Préparer la pioche et les monstres

Mélangez toutes les **cartes standard** (dos clair) et distribuez-en **5 à chaque joueur**. Posez le reste face cachée au centre de la table : c'est la **pioche principale**. Laissez un espace à côté pour la **défausse** (pile de cartes utilisées, sacrifiées ou détruites).

Mélangez ensuite les **cartes Monstre** et retournez-en **3 face visible** au centre de la table. Les cartes Monstre restantes forment la **pioche Monstres**, face cachée. Et voilà, c'est parti ! Le joueur qui a choisi son Chef de groupe en dernier commence la partie.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Déroulement d'un tour

On joue dans le **sens horaire**. À votre tour, vous disposez de **3 points d'action** à dépenser comme bon vous semble, dans l'ordre que vous voulez. Vous pouvez même répéter la même action plusieurs fois tant qu'il vous reste des points. Les points non utilisés sont perdus en fin de tour.

### Actions à 1 point d'action

- **Piocher** une carte de la **pioche principale**.
- **Jouer une carte** Héros, Objet ou Magie de votre main. Si c'est un Héros, vous pouvez immédiatement lancer les dés pour activer son effet.
- **Activer l'effet d'un Héros** déjà dans votre groupe en lançant 2 dés. Attention, vous ne pouvez tenter l'effet d'un même Héros qu'**une seule fois par tour**, même si vous ratez.

## Action à 2 points d'action

- **Attaquer un Monstre** face visible au centre de la table (on détaille ça juste après).

## Action à 3 points d'action

- **Renouveler votre main** : défaussez toutes vos cartes en main (si vous en avez) et piochez-en 5 nouvelles. C'est votre tour entier qui y passe, mais parfois c'est salvateur.

**Petit conseil** : si votre main est remplie de cartes peu utiles, n'hésitez pas à tout renouveler.

Une bonne main peut changer le cours de la partie !

Si l'effet d'une carte vous demande d'effectuer une action « immédiatement », cela ne coûte aucun point d'action supplémentaire.

# Les différents types de cartes

## Cartes Héros

Les **cartes Héros** sont vos courageux aventuriers. Chaque Héros possède une **classe** (représentée par un symbole de couleur) et un **effet** spécial qui nécessite un lancer de dés.

Quand vous jouez un Héros depuis votre main, posez-le dans votre **groupe** et vous pouvez immédiatement lancer 2 dés pour tenter d'activer son effet. Si votre résultat est égal ou supérieur au seuil indiqué sur la carte, l'effet se déclenche.

Une fois dans votre groupe, vous pourrez tenter d'utiliser l'effet de ce Héros à chacun de vos tours (1 point d'action), mais une seule tentative par Héros et par tour. Raté ? Tant pis, le point d'action est perdu.

Il n'y a **pas de limite** au nombre de Héros dans votre groupe.

## Cartes Objet

Les **cartes Objet** sont des armes et objets enchantés que vous équipez sur vos Héros. La plupart offrent des bonus (bonus aux dés, protections...). Mais attention, certaines sont **maudites** et peuvent être collées sur les Héros de vos adversaires pour leur pourrir la vie !

Voici les règles à retenir pour les Objets :

- Un Objet ne peut être équipé que sur une **carte Héros** (pas sur un Chef de groupe).
- Un seul Objet par Héros, et on ne peut pas le remplacer par un autre.
- Si un Héros équipé est détruit, volé ou renvoyé en main, son Objet subit le même sort.

Pour équiper un Objet, glissez-le sous la carte Héros en laissant le texte de l'Objet visible.

## Cartes Magie

Les **cartes Magie** sont des sorts à usage unique avec un effet immédiat. Une fois jouée, la carte part directement à la **défausse**. Simple et efficace.

## Cartes Modificateur

Les **cartes Modificateur** permettent de modifier un lancer de dés, que ce soit le vôtre ou celui d'un autre joueur. Elles se jouent **instantanément** quand quelqu'un lance les dés, et ne coûtent **aucun point d'action**.

Quelques précisions importantes :

- Si une carte Modificateur propose deux options (par exemple +1 ou -3), annoncez celle que vous utilisez au moment de la jouer.
- Plusieurs joueurs peuvent jouer des Modificateurs sur le même lancer. On additionne tous les effets à la fin.
- Vous pouvez attendre qu'un joueur désigne ses cibles avant de décider si vous jouez votre Modificateur.

**Petite astuce** : gardez toujours un ou deux Modificateurs en main. Ils peuvent sauver vos jets ratés ou ruiner les plans de vos adversaires au moment crucial. Un peu comme garder un joker

dans sa manche au [Love Letter](#) !

## Cartes Défi

Les **cartes Défi** servent à bloquer un adversaire qui tente de jouer une carte Héros, Objet ou Magie depuis sa main. Jouer un Défi ne coûte **aucun point d'action**.

Voici comment ça se passe :

- Quand un adversaire joue une carte Héros, Objet ou Magie, vous pouvez jouer une carte Défi.
- Vous lancez chacun **2 dés**.
- Si votre résultat est **supérieur ou égal** à celui de l'adversaire, sa carte est annulée et part à la **défausse** (il ne récupère pas son point d'action).
- Si son résultat est supérieur au vôtre, il continue à jouer sa carte normalement.
- Chaque carte ne peut être défiée qu'**une seule fois**.

Les cartes Modificateur peuvent être jouées sur un jet de Défi. Vous pouvez attendre que les deux joueurs aient lancé leurs dés avant de décider si vous utilisez un Modificateur.

## Les 6 classes de héros

Chaque carte Héros et Chef de groupe appartient à l'une des **6 classes** du jeu. Chaque classe est représentée par un **symbole de couleur** distinct. Sur les cartes Monstre, un symbole gris signifie « n'importe quelle classe ».

Les classes sont importantes pour deux raisons :

- Certains **Monstres** exigent des classes spécifiques dans votre groupe pour être attaqués.
- Rassembler **6 classes différentes** dans votre groupe est l'une des deux conditions de victoire.

## Le chef de groupe

Votre **carte Chef de groupe** est votre personnage tout au long de la partie. Elle possède une **classe** et une **compétence unique** qui fonctionne différemment des effets de Héros :

- La compétence du Chef de groupe peut être utilisée **chaque fois que ses conditions**

**sont remplies**, même plusieurs fois dans le même tour.

- Mais si vous oubliez de l'utiliser au moment voulu, vous ne pourrez pas revenir en arrière.
- Le Chef de groupe **ne peut jamais** être sacrifié, détruit, volé ou renvoyé en main.
- Le Chef de groupe n'est **pas** considéré comme une carte Héros (il ne compte pas pour les exigences de « cartes Héros » des Monstres, mais il compte pour sa classe).

Par exemple, si votre Chef de groupe dit « Chaque fois que vous jouez une carte Magie, piochez une carte », vous piocherez à chaque carte Magie jouée dans le même tour.

[IMAGE\_FIN]

## Attaquer les monstres

### Conditions pour attaquer

Pour **attaquer** un Monstre face visible au centre de la table, vous devez dépenser **2 points d'action** et remplir les **conditions de groupe** indiquées sur la carte Monstre. Cela peut être :

- Un certain **nombre de cartes Héros** dans votre groupe (le Chef de groupe ne compte pas comme Héros).
- Une ou plusieurs **classes spécifiques** présentes dans votre groupe (le Chef de groupe compte pour sa classe).

Si un Monstre demande par exemple un Héros Wizard ET un Héros de n'importe quelle classe, une seule carte Héros Wizard ne peut remplir qu'une seule de ces deux conditions, pas les deux.

### Résolution de l'attaque

Lancez **2 dés**. Trois résultats sont possibles (en tenant compte des Modificateurs) :

- **Résultat égal ou supérieur au seuil de victoire** : vous tuez le Monstre ! Ajoutez sa carte à votre groupe, à côté de votre Chef de groupe. Sa compétence spéciale est désormais active pour le reste de la partie.
- **Résultat dans la zone de riposte** : le Monstre contre-attaque et vous subissez la pénalité indiquée (souvent sacrifier une carte Héros). Le Monstre reste en jeu.
- **Résultat entre les deux** : rien ne se passe. Le Monstre reste en jeu.

Quel que soit le résultat, vos **2 points d'action** sont dépensés. Chaque fois qu'un Monstre est tué, retournez une nouvelle carte de la **pioche Monstres** face visible au centre de la table. Les cartes Monstre dans votre groupe ne peuvent être ni volées, ni détruites, ni attaquées.

## Lexique des termes de jeu

Terme	Signification
<b>Groupe (Party)</b>	La zone de jeu devant vous où se trouvent votre Chef de groupe, vos Héros, vos Objets et vos Monstres tués.
<b>Pioche (Main deck)</b>	La pile de cartes standard (dos clair) dans laquelle on pioche.
<b>Défausse (Discard pile)</b>	La pile face visible des cartes sacrifiées, détruites ou défaussées.
<b>Pioche Monstres (Monster deck)</b>	La pile de cartes Monstre (dos bleu marine) d'où on révèle un nouveau Monstre quand le précédent est tué.
<b>Piocher (Draw)</b>	Prendre la carte du dessus de la pioche principale et l'ajouter à sa main.
<b>Défausser (Discard)</b>	Déplacer une carte de sa main vers la défausse.
<b>Détruire (Destroy)</b>	Envoyer une carte du groupe d'un adversaire à la défausse.
<b>Sacrifier (Sacrifice)</b>	Envoyer une carte de son propre groupe à la défausse.
<b>Voler (Steal)</b>	Prendre une carte du groupe d'un adversaire et la placer dans le vôtre.
<b>Défier (Challenge)</b>	Tenter d'empêcher un adversaire de jouer sa carte Héros, Objet ou Magie par un duel de dés.

Terme	Signification
<b>Attaquer (Attack)</b>	Lancer les dés pour tenter de tuer un Monstre.
<b>Tuer (Slay)</b>	Ajouter un Monstre vaincu à son groupe.

## Conditions de victoire

Il y a **deux façons de gagner** la partie, et la première personne qui remplit l'une de ces conditions l'emporte :

- **Option 1** : Tuer **3 Monstres** au total.
- **Option 2** : Terminer votre tour avec un groupe qui représente **6 classes différentes** (votre Chef de groupe compte pour sa classe).

Et voilà, vous avez toutes les clés en main pour vous lancer dans votre première partie de Here to Slay ! Si vous aimez les jeux de cartes où l'interaction entre joueurs fait toute la saveur, jetez aussi un oeil aux [règles de Contre-temps](#) ou aux [règles du Schotten Totten](#). Bonne chasse aux monstres !