





L'extension **Hadès** inclut du nouveau contenu pour le mode classique et un nouveau mode duel (page 8).

Les extensions **Asgard** et **Poséidon** sont nécessaires pour jouer à cette extension afin de disposer du matériel suivant : toutes les cartes *Héros* et *Armure de Bronze*, les pions *Héros*, les plateaux *Joueur*, les jetons *Arme de la Balance*, les marqueurs *Énergie*, *Gel* et *PV*.

L'utilisation du reste du matériel des extensions **Asgard** et **Poséidon** est facultative, aussi bien pour le mode classique que le mode duel.

Nous vous recommandons de découvrir l'extension **Hadès** sans ajouter à la réserve les cartes des extensions **Asgard** et **Poséidon**.

# MATÉRIEL

## COMPLÉMENT DU JEU DE BASE

1 livret de règles

A - 1 tapis de jeu des *Enfers*

B - 113 cartes

- 18 nouvelles cartes pour la réserve
- 20 nouvelles cartes pour les *Héros*
- 75 cartes des *Enfers*

C - 51 mini-cartes

- 19 *Épreuves*
- 18 *Capacités* pour le mode classique
- 9 nouvelles *Épopées*
- 5 *Aides de jeu*

D - 5 plateaux *Sens* et les 25 jetons associés

E - 5 jetons *Néant*

F - 30 jetons *Âmes* (valeur 1, 3 et 5)

G - 10 jetons ♦

H - 20 jetons PV

5 nouveaux socles pour les pions *Héros*

Le reste du matériel est utilisé pour le mode de jeu duel à retrouver page 7.



Les cartes de cette extension s'identifient par l'icône ★ présente en bas des cartes.



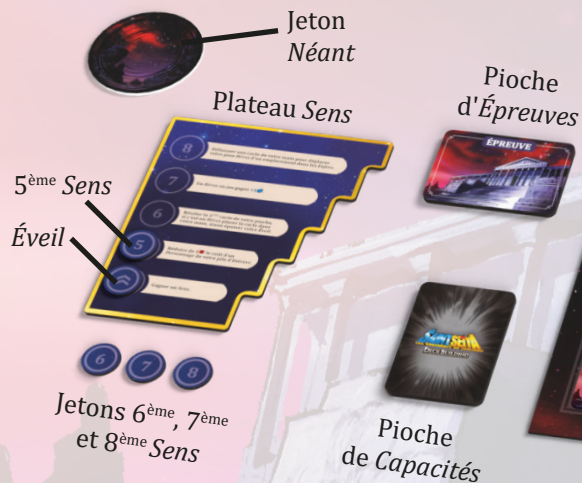
# MISE EN PLACE

## JOUEUR

Les nouvelles cartes **Héros** ★ et ★ ainsi que la nouvelle **Armure** sont mises de côté, à l'écart de l'espace de jeu (avec les 5 cartes **Héros** ▲ de la boîte de base).

Chaque joueur place un plateau **Sens** à côté de son plateau Joueur, prend un jeton **Éveil**, 4 jetons **Sens** différents et son jeton **Néant**.

Les jetons 5<sup>ème</sup> **Sens** et **Éveil** sont placés face "actif" ● sur leur emplacement respectif.



Pour ajuster la durée de partie, vous pouvez retirer quelques ⚡ de l'horloge lors de la mise en place.

## ESPACE DE JEU

Outre la mise en place classique avec le matériel de la boîte de base, **Asgard** et **Poséidon**, le matériel d'**Hadès** est installé de la manière suivante :

- Mélangez les 18 cartes (n°16 à 31) à la Réserve.
- Placez le nouveau tapis de jeu des **Enfers** proche du tapis de la boîte de base.
- Mélangez les 75 cartes (n°32 à 77) pour former le **Styx** face cachée sur la zone prévue des **Enfers**.
- Placez les 4 premières cartes du **Styx** face cachée sur les 4 premiers emplacements des **Enfers**.
- Placez 2♦ par joueur sur la **Porte des Enfers**, ainsi que les pions **Héros** sur l'emplacement au-dessus.
- Mélangez les cartes **Épreuve** pour former une pioche face cachée à côté du tapis et révélez 3 cartes **Épreuve** sur les emplacements prévus du tapis.

Prévoyez un espace spécifique pour la défausse des cartes **Épreuve**.

- Mélangez les 18 cartes **Capacité** pour former une pioche face cachée à côté du tapis.
- Chaque joueur prend 1 **Âme** par joueur avant lui dans l'ordre du tour de table, puis placez le reste des jetons **Âme** près des marqueurs **Blessure**, **Gel** et **PV**.

Laissez dans la boîte le reste du matériel qui sera utilisé pour le mode duel.





# NOUVEAUTÉS



## LES CARTES DU STYX

Les cartes du *Styx* représentent l'armée d'*Hadès* et occupent des zones de jeu qui leur sont spécifiquement dédiées : les *Enfers*, les piles d'*Entrave* et le *Néant*.

Ces cartes ne peuvent jamais rejoindre votre jeu (dos différent).

Certaines informations diffèrent des cartes habituelles.

- **Un coût en Âmes** : nombre d'**Âmes** à dépenser afin de placer la carte depuis les *Enfers* dans la pile d'*Entrave* d'un adversaire (cf. ci-contre).
- **Un grade** : nombre de **♦** ajoutés sur la *Porte des Enfers* lorsque le *Personnage* sort des *Enfers*. Le grade définit aussi l'ordre des *Personnages* dans la pile d'*Entrave*.
- **Un gain en Âmes** : nombre d'**Âmes** gagnées lorsque la carte est anéantie depuis les *Enfers* ou placée sous le *Styx* depuis la pile d'*Entrave*.
- **Des points de victoire** : en fin de partie, les **PV** sont gagnés si le *Personnage* est sous le jeton *Néant* et les **PV** sont perdus si le *Personnage* est dans la pile d'*Entrave*.
- **Les nouveaux effets** suivants :

Un effet d'*Entrave* pris en compte lorsque la carte est au sommet de la pile d'*Entrave* d'un joueur.

Un effet des *Enfers* pris en compte tant que la carte est dans les *Enfers*.



## Le Néant

- Vous pouvez affronter les *Personnages* dans les *Enfers* pour les **anéantir** (coût en **Force**). Anéantir un *Personnage* rapporte immédiatement les **Âmes** indiquées en bas à droite de la carte. Lorsque vous anéantissez un *Personnage* placez-le sous votre jeton *Néant*. En fin de partie, il rapporte les **PV** indiqués en bas à gauche.



## L'Entrave

- Vous pouvez placer un *Personnage* des *Enfers* dans la pile d'*Entrave* d'un adversaire en dépensant autant d'**Âmes** que son coût en **Âmes**.

La pile d'*Entrave* est un espace situé à droite de votre plateau *Sens* où se superposent les cartes qui vous entravent.

*Note : Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que peut contenir votre pile d'Entrave.*

Un *Personnage* qui rejoint la pile d'*Entrave* d'un joueur y est placé en fonction de son grade et des autres *Personnages* qui s'y trouvent.



- Les *Personnages* sont superposés en décalé du plus haut grade au sommet, au plus bas (cf. ci-contre).
- Le coût en **Force**, le gain en **Âmes** et les **PV** doivent toujours être visibles.
- S'il y a déjà des *Personnages* du même grade, le dernier arrivé est placé au-dessus d'eux.



Si *Pharaon du Sphinx* (*Personnage* de grade 3) rejoint cette pile d'*Entrave*, la carte sera placée entre *Aphrodite* de grade 4 et *Charon* de grade 3.

- Le *Personnage* au-dessus de la pile d'*Entrave* applique son **effet d'Entrave**. Cet effet affecte en permanence le joueur entravé.
- En fin de partie, chaque joueur perd les **PV** indiqués en bas à gauche de chaque *Personnage* restant dans sa pile d'*Entrave*.
- Vous pouvez affronter un *Personnage* de votre pile d'*Entrave* (coût en **Force**). Lorsque son coût est atteint, vous pouvez gagner les **Âmes** indiquées en bas à droite de la carte puis la placer (face cachée) sous le *Styx*.



# LES ENFERS

Les *Enfers* sont représentés par le nouveau tapis comprenant les zones suivantes :

- **Le Styx**, la pioche des *Enfers*.
- **Les 5 emplacements des Enfers** sur lesquels les cartes sont placées face cachée. Les cartes seront révélées selon la position des pions *Héros*. Le 1<sup>er</sup> emplacement se nomme l'*ElySION* et le dernier la *Porte des Enfers*. Si des ♦ sont sur la *Porte des Enfers*, aucune carte ne peut y être placée.
- **Les 5 emplacements des Héros** sur lesquels les pions *Héros* se déplaceront.
- **Les 3 emplacements d'Épreuves** où sont révélées les *Épreuves* disponibles (cf. page 6).

## Les Emplacements des Héros

- Les pions *Héros* commencent la partie à la *Porte des Enfers* et peuvent être déplacés en utilisant l'effet de votre 8<sup>ème</sup> *Sens* (cf. page 6) ou par d'autres effets de jeu.
- En atteignant l'*ElySION*, le joueur place immédiatement dans sa main son *Héros* ♦ écarté du jeu.
- Les cartes des *Enfers* sous un pion *Héros* et à droite d'un pion *Héros* sont automatiquement révélées. L'effet *Apparition* s'applique immédiatement lorsque la carte est révélée dans les *Enfers*.
- Dans les *Enfers*, un joueur peut affronter (coût en **Force**) ou peut placer dans la pile d'*Entrave* d'un adversaire (coût en **Âmes**) uniquement les *Personnages* se trouvant sous son pion *Héros* ou à sa droite.
- Lorsqu'un joueur affronte le *Personnage* des *Enfers* qui fait face à son pion *Héros*, il peut choisir d'appliquer un des bonus correspondant à son emplacement. Ces bonus s'obtiennent lorsque le *Personnage* est anéanti, mis à part le bonus « -1 ♦ » qui s'applique lors du combat.

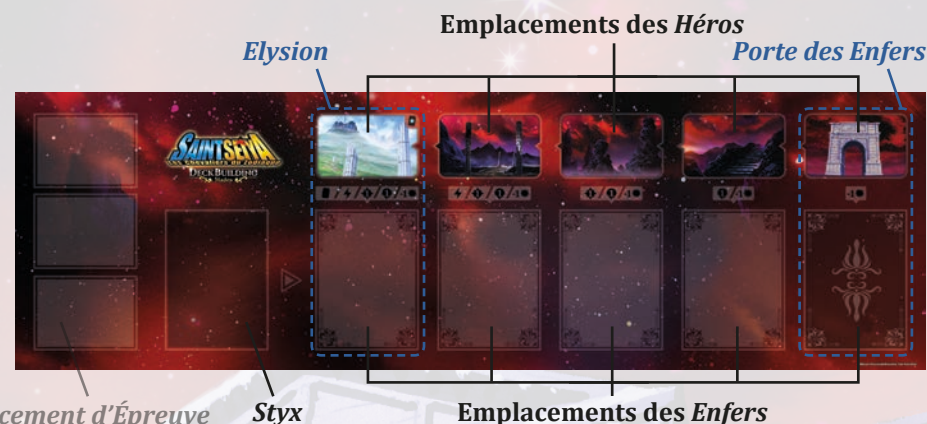
## Les Emplacements des Enfers

À la fin du tour, les *Enfers* sont préparés selon l'un de ces 3 cas de figure :

- Si au moins un emplacement des Enfers est vide** : décaler toutes les cartes restantes dans les *Enfers* vers la droite puis compléter les *Enfers*\*.
- Si tous les emplacements des Enfers sont occupés et qu'il y a des ♦ sur la Porte des Enfers** : retirer un ♦. Si c'était le dernier ♦, décaler toutes les cartes dans les *Enfers* vers la droite puis compléter les *Enfers*\*.
- Si tous les emplacements des Enfers sont occupés et qu'il y a une carte à la Porte des Enfers** : le *Personnage* à la *Porte des Enfers* est placé dans la pile d'*Entrave* du joueur actif et autant de ♦ que son grade sont ajoutés sur la *Porte des Enfers*.  
L'effet *Sortie* d'une carte des *Enfers* ne s'applique qu'à ce moment là, avant de la placer dans la pile d'*Entrave*.

\*Compléter les *Enfers* consiste à ajouter de nouvelles cartes depuis le dessus du Styx, aux emplacements vides, de droite à gauche.

Rappel : les cartes sont placées face cachée, sauf sur les emplacements sous un pion *Héros* ou ceux à droite d'un pion *Héros*.



### BONUS

-1 ♦ Réduire le coût de 1 ♦.

1 ♦ Gagner 1 ♦ supplémentaire.

1 ⚡ Gagner 1 jeton PV.

1 ⚡ Gagner 1 ⚡.

+ Piocher 1 carte.

Exemple :

- Déplacer le pion Shun a permis de révéler Queen dont l'effet d'*Apparition* s'applique.
- Shun peut maintenant affronter Queen en bénéficiant d'un des 3 bonus disponibles (réduire son coût de 1 ♦, gagner 1 ♦ supplémentaire ou gagner 1 jeton PV). Il peut également affronter Zelos, mais en ne bénéficiant d'aucun Bonus.



- À la fin du tour, si tous les emplacements sont occupés, le ♦ est retiré et les cartes sont décalées vers la droite. La carte à gauche de Queen se retrouve face à Shun et est alors révélée, puis la carte du dessus du Styx est placée face cachée sur l'*ElySION*.



# LES ÉPREUVES

Chaque carte *Épreuve* propose une condition à remplir durant la phase principale de son tour.

Lorsque le joueur actif remplit la condition d'une *Épreuve*, il peut immédiatement la défausser pour, au choix :

- soit **utiliser son Éveil**.
- soit **piocher une Capacité**.

Condition

Si à votre tour un effet de jeu vous fait geler une de vos cartes alors la condition est remplie.



Les *Épreuves* défaussées ne sont remplacées que durant la phase d'entretien (cf. page 7). Si la pioche d'*Épreuves* est vide, mélangez les cartes *Épreuve* de la défausse pour former la pioche face cachée.

## L'ÉVEIL ET LES SENS

En début de partie, chaque joueur dispose de son jeton *Éveil* et de son jeton 5<sup>ème</sup> *Sens*.

Chaque jeton *Éveil* et *Sens* possède une face «actif» et une face «inactif».

Chaque joueur ne peut utiliser ces jetons que durant la phase principale de son tour, et seulement s'ils sont sur leur face «actif», pour appliquer l'effet correspondant à chaque jeton.

Une fois utilisé, le joueur épuise son *Sens* en le retournant immédiatement sur sa face «inactif».

Les jetons *Éveil* et *Sens* sont rechargés durant la phase d'entretien en les retournant sur leur face «actif» (cf. page 7).

### Gagner des Sens

Un joueur gagne un *Sens* lorsqu'il utilise son *Éveil* après avoir accompli une *Épreuve*.

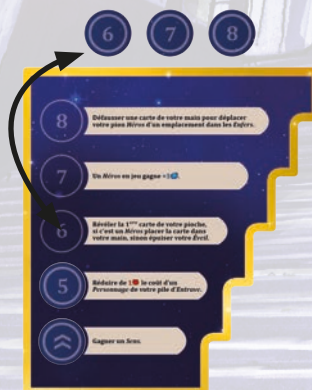
Dans ce cas, ajouter à votre plateau le prochain jeton *Sens* face «actif» (5<sup>ème</sup> ➤ 6<sup>ème</sup> ➤ 7<sup>ème</sup> ➤ 8<sup>ème</sup>).

### Perdre des Sens

Un joueur perd un *Sens* lorsqu'il vainc un *Personnage* par la **Force**.

Dans ce cas, retirer de votre plateau le jeton *Sens* le plus élevé (8<sup>ème</sup> ➤ 7<sup>ème</sup> ➤ 6<sup>ème</sup> ➤ 5<sup>ème</sup>).

Note : l'*Éveil* n'est pas un *Sens*, il ne peut jamais être perdu.



# LES CAPACITÉS

Les *Capacités* sont un nouveau type de cartes qui ne peuvent jamais rejoindre votre jeu.

Lorsqu'un joueur pioche une carte *Capacité*, celle-ci est conservée face visible devant lui. Un joueur ne peut pas piocher de *Capacité* s'il en possède déjà 3.

Une *Capacité* peut être utilisée de 2 façons différentes :

- soit **activer son effet Capacité**.
- soit **activer l'effet Talent** d'une autre carte (cf. ci-dessous).

Une fois utilisée, la carte *Capacité* est placée face cachée sous la pioche de *Capacités*.



## AUTRES AJOUTS

### HÉROS

Ces cartes possèdent un effet « Défausser / Talent » que le joueur peut activer au choix via l'un des 2 mots-clés :

- **Défausser** : le Héros est défaussé.
- **Talent** : le joueur place une de ses *Capacités* sous la pioche *Capacité* (le Héros n'est pas défaussé).

### HÉROS

À chaque fois que votre pion Héros atteint l'*Elysion*, vous pouvez immédiatement placer dans votre main votre carte Héros écartée du jeu.

### ARMURE

Lorsqu'un *Personnage* est acquis par un joueur, tous les joueurs possédant leur *Armure de Bronze équipée* ou en main peuvent échanger cette *Armure* avec la nouvelle. Dans ce cas, l'ancienne *Armure de Bronze* est retirée de la partie.

### NOUVELLES ÉPOPÉES

Les nouvelles Épopées sont jouables seulement avec l'extension *Hadès* (icone). Vous pouvez les mélanger avec les autres Épopées qui restent compatibles à l'extension *Hadès*.

### LES ÂMES

Les jetons *Âme* servent à matérialiser les *Âmes* en votre possession. S'il n'y a plus d'*Âmes* disponibles, vous ne pouvez plus en gagner.





# MODE DUEL

Ce mode de jeu se joue exclusivement à deux joueurs et permet d'incarner les *Chevaliers d'Or*. Tandis qu'une partie d'entre eux, maintenant sous les ordres d'*Hadès*, cherche à atteindre l'*Autel d'Athéna*, les autres font face à leurs anciens alliés en défendant les 12 *Maisons du Sanctuaire*.

## MATÉRIEL

Pour une meilleure compréhension des règles de ce mode de jeu, nous distinguerons les 2 joueurs tel que l'un d'eux jouera les *Chevaliers d'Or* et l'autre les *Renégats*.

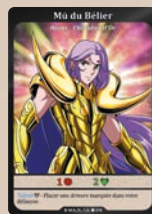
- A - 2 plateaux *Joueur* : *Chevaliers d'Or* et *Renégats*.
- B - 2 marqueurs *Héros* : *Chevaliers d'Or* et *Renégats*.
- C - 2 compteurs : *Chevaliers d'Or* et *Renégats*.
- D - 2 pions *Héros* à fixer sur les 2 socles fournis : *Chevaliers d'Or* et *Renégats*.
- E - 25 nouvelles cartes
  - 12 *Héros* pour les *Chevaliers d'Or* (n°78 à 83)
  - 12 *Héros* pour les *Renégats* (n°84 à 89)
  - 1 *Athéna*, *Combattante Divine* (n°90)
- F - 29 mini-cartes
  - 6 *Capacités* pour les *Chevaliers d'Or* (n°97 à 102)
  - 6 *Capacités* pour les *Renégats* (n°103 à 108)
  - 12 *Maisons* (n°109 à 120)
  - 5 *Autels d'Athéna* (n°121 à 125)

## HÉROS

Les *Héros* des pioches personnelles n'ont pas de rang et sont aussi des *Chevaliers d'Or*.

Ces cartes possèdent un effet **Talent** associé à leur symbole de *Constellation*.

Pour activer l'effet **Talent** d'un *Héros*, vous devez placer la *Capacité* du même symbole de *Constellation* sous votre pioche de *Capacités*.



Exemple : Pour activer l'effet **Talent** de Mū, vous devez placer la *Capacité* Psychokinésie sous votre pioche de *Capacités*.



7 Capacités

Maisons

Autels d'Athéna

Capacités



# MISE EN PLACE

## Espace de jeu

1. Suivez la mise en place du mode classique, à l'exception de l'*Horloge* et des *Capacités* du mode classique qui ne sont pas utilisées.
2. Choisissez un *Autel d'Athéna* et placez-le face visible près des tapis. Les autres *Autels d'Athéna* sont écartés du jeu.
3. Formez une pioche avec les *Maisons* préalablement triées par numéro afin que la *Maison des Poissons* se retrouve sous la pioche et la *Maison du Bélier* au dessus.
4. Révelez la 1<sup>ère</sup> *Maison* (la *Maison du Bélier*).

*Note : vous pouvez également décider de mélanger les cartes Maisons pour plus de hasard.*

Pour ajuster la durée de partie, vous pouvez retirer quelques *Maisons* au hasard lors de la mise en place.

## Joueur

Les joueurs se répartissent chacun le matériel associé à un camp (*les Chevaliers d'Or* ou *les Renégats*). Chaque joueur suit les étapes suivantes :

5. Prenez votre marqueur *Héros* et votre plateau *Joueur*. Le joueur *Renégat* commencera la partie.
6. Prenez et mélangez vos 12 cartes *Héros* pour former votre pioche face cachée sur votre plateau *Joueur*.
7. Prenez et mélangez vos 6 cartes *Capacité* pour former votre pioche de *Capacités*.  
*Note : chaque joueur dispose de sa propre pioche de Capacités.*
8. Prenez un jeton *Néant*, un jeton *Éveil* et 4 jetons *Sens* différents, puis placez vos jetons 5<sup>ème</sup> *Sens* et *Éveil* face "actif" ● sur leurs emplacements respectifs.
9. Réglez votre compteur sur "6" et placez-le près de la *Maison* révélée.
10. Écartez du jeu la carte *Athéna, Combattante Divine*.

Laissez dans la boîte tout le matériel lié aux *Héros de Bronze* (cartes *Héros* et *Armure de Bronze*, marqueurs *Héros*, pions *Héros*, plateaux *Joueur* et plateaux *Sens*).





# OBJECTIF

La partie se termine lorsque la 12<sup>ème</sup> Maison est acquise. Le joueur actif termine alors son tour de jeu, puis chaque joueur calcule ses PV de la même façon que le mode de jeu classique.

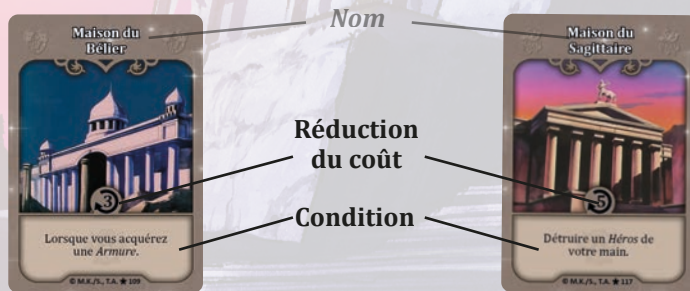
Notes : • l'Autel d'Athéna révélé lors de la mise en place influence la partie.

- les Autels d'Athena n°121 et 122 rapportent des PV en fin de partie.
- si l'Autel d'Athena n°125 est révélé, la partie prend fin dès qu'un joueur acquiert sa 7<sup>ème</sup> Maison.



## LES MAISONS

- Durant votre tour, en plus des actions du mode classique, vous pouvez affronter la Maison révélée.
  - Un joueur peut acquérir la Maison révélée en atteignant le coût en **Force** indiqué sur son compteur.
  - Lorsqu'un joueur acquiert une Maison, il la conserve face visible près de sa zone de jeu et la Maison suivante de la pioche est révélée.
  - Le coût de départ de la 1<sup>ère</sup> Maison est de **6 Force** pour les deux joueurs. Lorsqu'une nouvelle Maison est révélée, chaque joueur règle son compteur sur "6" auquel il ajoute "1" pour chaque Maison en sa possession (**12 Force maximum**).
  - À son tour, un joueur peut réduire le coût de la Maison révélée en remplissant la condition indiquée sur celle-ci. Dans ce cas, il réduit son compteur d'autant que la valeur indiquée par le symbole 3.
- Note : cette condition peut être remplie autant de fois qu'il le souhaite, mais le coût d'une Maison ne peut pas être inférieur à **1 Force**.
- À la fin de son tour, le joueur réduit son compteur de "1".



Lorsque vous acquérez une Armure, vous pouvez réduire de **3 Force** le coût de la Maison du Bélier.

Vous pouvez détruire un Héros de votre main pour réduire de **5 Force** le coût de la Maison du Sagittaire.

## SPÉCIFICITÉS

### ATHÉNA, COMBATTANTE DIVINE

Lorsque votre pion Héros atteint l'Elysion, vous pouvez placer dans votre main la carte Athéna si elle est écartée du jeu.



### CAPACITÉS

Un joueur pioche ses Capacités depuis sa propre pioche de Capacités. Lorsqu'il utilise une Capacité, il la place sous sa propre pioche de Capacités.

### ÉPOPÉES

Si vous jouez avec les Épopées, vous pouvez inclure toutes celles d'Hadès et de Poséidon, à l'exception de Septième Sens, Épuisement d'Athéna et Fonte des glaces. Lorsqu'un joueur acquiert une Maison, l'Épopée reçoit 1 jeton Sablier.



1. Après avoir acquis la Maison des Gémeaux, une nouvelle Maison est révélée
2. Le Chevalier d'Or possède 1 Maison et règle son compteur sur "7". Le Renégat possède 3 Maisons et règle son compteur sur "9".
3. À son tour, lorsqu'il remplit la condition de la Maison du Lion (gagner 1 Énergie), le joueur peut réduire de **2 Force** son coût (compteur réduit de "2").
4. À la fin de son tour, le joueur réduit son compteur de "1".





# PRÉCISIONS

- Les effets de jeu **permanents** (ceux qui n'ont pas de mot-clé) peuvent être activés autant de fois que vous le voulez.  
Ex. : Si vous avez le *Chapelet de Shaka* en jeu, vous gagnez **1 Âme** à chaque fois que vous anéantissez un *Personnage*.

- Un effet ciblant "**un nom de Personnage**" cible toutes les cartes de ce *Personnage* au contraire d'un effet ciblant "*ce/cet/cette*" qui ne fait référence qu'à cette carte-ci et ne cible pas les autres cartes du même nom.

Ex. : Tous les *Seiya* joués aux côtés de *Marine de l'Aigle* gagnent **+1 Cosmos**.

L'effet **Talent** de la carte *Héros Dōko* de la *Balance* ne cible que cette carte et ne cible pas les autres *Dōko* de la *Balance*.

- Vous subissez un seul **effet d'Entrave** à la fois. L'effet d'Entrave du *Personnage* du dessus de votre pile d'Entrave prend fin lorsqu'il est placé sous le *Styx*. L'effet d'Entrave du nouveau *Personnage* du dessus de votre pile d'Entrave ne s'applique qu'après la résolution complète du combat.

Ex. : En plaçant *Charon* sous le *Styx* vous ne gagnez pas les **3 Âmes**.

*Rock du Golem* applique son effet après avoir placé *Charon* sous le *Styx*.



- Une carte des Enfers** face cachée n'est pas considérée comme un *Personnage* et ne peut donc pas être ciblée par des effets ciblant des *Personnages* ou des classes de *Personnages*. Lorsqu'elle est révélée, elle devient aussi un *Personnage* qui reste révélé jusqu'à ce qu'il quitte les *Enfers*.

- Si la carte révélée par l'effet du **6<sup>ème</sup> Sens** n'est pas un *Héros*, cette carte est replacée face cachée sur votre pioche et vous retournez votre jeton *Éveil* sur sa face "inactif". Vous pouvez activer votre **6<sup>ème</sup> Sens**, même si votre jeton *Éveil* est déjà sur sa face "inactif".

- L'effet du **8<sup>ème</sup> Sens** vous permet aussi bien de déplacer votre pion *Héros* vers l'*Élysion* que vers la *Porte des Enfers*.

- Le coût d'une carte ne peut jamais être réduit en-dessous de **1 Force** et **1 Cosmos**.

- Acquérir une carte** consiste à placer cette carte provenant d'une zone commune ou adverse dans une zone qui vous est propre : votre main, votre défausse, votre pioche, vos cartes en jeu et marquées, vos cartes détruites, votre *Néant*, vos *Capacités* ainsi que vos *Maisons* et *Piliers*.

Ex. : *Voler une carte à un adversaire* ou *recevoir l'Anneau de Nibelungen* sont des acquisitions.

Les cartes écartées du jeu en début de partie vous appartiennent déjà et ne s'acquièrent pas.

Ex. : *Faire évoluer un Héros avec votre Armure de Bronze* n'est pas une acquisition.

Dans le mode duel, quand un joueur atteint l'*Élysion* et place *Athéna, Combattante Divine* dans sa main, ce n'est pas une acquisition.

Les cartes qui rejoignent votre pile d'Entrave ne vous sont pas acquises.

- Un effet **Défausser** / **Blesser** / **Détruire** / **Geler** d'une carte ne se déclenche pas si cette carte est ciblée par un autre effet de *Défausse* / *Blessure* / *Destruction* / *Gel*, mais seulement lorsque le joueur a lui-même mis sa carte en jeu et activé l'effet délibérément.

Ex. : Si *Shaka* est détruit par l'effet **Sortie** de *Thanatos*, *Shaka* n'active pas son effet **Détruire**.



- Par défaut, toute carte acquise autrement que par allégeance (**Cosmos**) va dans la défausse du joueur. Certains effets dérogent à cette règle et précisent où va la carte acquise.  
Ex. : *L'Armure* acquise par l'effet de *L'Armure des Gémeaux* est immédiatement équipée.

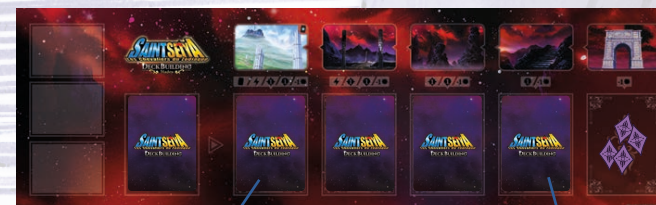
- Une carte encore en jeu face à une carte du terrain, des *Enfers* ou d'une pile d'Entrave à la fin de votre phase principale est défaussée lors de la phase d'entretien. Cela peut arriver si vous n'avez pas atteint le coût en **Force** ou **Cosmos** de la carte affrontée.

- Par défaut, il n'y a aucune restriction empêchant un *Personnage* d'être joué face à n'importe quelle carte du terrain.  
Ex. : *Athéna* peut être jouée face à un *Personnage* n'ayant pas de coût en **Cosmos**. Certains effets ajoutent des conditions à respecter lors des affrontements (ex. *Kuraggu*).

- Lorsqu'un effet cible « **LE** » joueur ayant le plus [...], une égalité ne déclenche pas l'effet.  
Ex. : En cas d'égalité, l'effet d'**Apparition** de *Pharaoh* du *Sphinx* ne cible aucun joueur.

- Lorsqu'un joueur gagne un jeton PV, il le récupère du côté +1PV.  
Si un effet précise "-1PV", alors le jeton est récupéré du côté -1PV.

- La première carte du terrain/des *Enfers* est la carte la plus proche de la réserve/du *Styx*. Si le premier emplacement est vide, la première carte est alors celle sur le second emplacement, etc.  
La dernière carte du terrain/des *Enfers* est la carte la plus proche de la défausse du terrain/de la *Porte des Enfers*.



Première carte des Enfers

Dernière carte des Enfers



# DÉROULEMENT D'UN AFFRONTEMENT

Libre durant votre tour.

Doit être résolu immédiatement dans cet ordre.

Condition à respecter pour avoir le droit d'affronter la carte.

Pas de condition ou condition validée.

Jouer des cartes et/ou utiliser l'Armure équipée pour affronter la carte.

Le coût en **Force** ou **Cosmos** est atteint et le joueur décide de mettre fin à l'affrontement.

## Carte du terrain

La carte est en attente\* pendant que l'effet **Vaincu** est appliqué.

## Carte des Enfers

La carte est en attente\* pendant que l'effet **Anéanti** est appliqué.

## Carte de votre pile d'Entrave

La carte est en attente\* pendant que vous gagnez les **Âmes**.

Une fois l'effet appliqué.

## Carte du terrain

et s'appliquent, puis la carte est placée dans votre défausse (**Force**) ou votre main (**Cosmos**).

## Carte des Enfers

Gagnez les **Âmes** puis la carte est placée sous votre jeton **Néant**.

## Carte de votre pile d'Entrave

La carte est placée sous le **Styx** et son effet d'Entrave prend fin.

Une fois la carte placée.

Les cartes jouées pour l'affrontement sont défaussées.

\*attente : une carte est en attente lorsque son effet est en cours de résolution suite à un affrontement, tant que son effet n'est pas résolu la carte n'est dans aucune zone de jeu.

# FIN DE PARTIE

Une fois la partie terminée, chaque joueur rassemble toutes ses cartes afin de comptabiliser ses Points de Victoire (PV) :

- Les cartes de sa main, sa pioche et sa défausse
- Les cartes en jeu (*Armure, Relique...*)
- Les *Personnages* marqués
- Les *Personnages* sous son jeton *Néant*

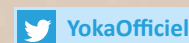
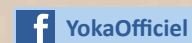
D'autres éléments de jeu influent ses PV :

- Les *Personnages* dans sa pile d'Entrave
- Les jetons PV en sa possession
- Les effets **Fin de partie** des *Épopées* révélées
- Les *Piliers* acquis
- Les *Maisons* acquises (*mode duel*)

## INFORMATIONS

Retrouvez les explications et toutes les informations sur le jeu sur notre site et les réseaux sociaux :

[www.yokabytsume.com](http://www.yokabytsume.com)



**Auteurs :** Maxime Babad & Nicolas Badoux

**Directeur de production :** Cédric Szydlowski

**Développement & Graphisme :** Nicolas Badoux & Vincent Joassin

**Gestion des droits :** Luc de Ribeiro et Pauline Oger

Un immense MERCI à notre équipe de playtesteurs d'or pour leurs innombrables parties, relectures, analyses, suggestions et d'avoir transcendé la méta jusqu'à son paroxysme : Vincent Nguyen Huu, Tegnane Ly, Patrick Verschuere, Mathieu Berthet, Fabien Chevalier, Renaud Jaumot, Joël Jaumot, Amrane Boudriche et Yohan Hennemann.

Merci encore à Patrick Verschuere et à Julien Labaume pour leur support technique.

Merci aussi à Sébastien, Manu, Ulrich et Grégory pour leur aide dans les ultimes tests, ainsi qu'à tous les autres membres de la ProtoZone'MAX pour leur soutien et leur passion qui nous portent depuis 2018.

Et surtout, merci à nos compagnes pour leur patience et leur soutien durant ces années de développement de toute la gamme Saint Seiya Deckbuilding.

©Masami Kurumada/Shueisha, Toei Animation

©Tsume Art. All Rights Reserved. All other logos, products and company names mentioned are trademarks of their respective owners.

Publié par Yoka By Tsume, une marque déposée de Tsume SA.

TSUME SA - p/a Tracol Immobilier SA - BP38

L-5201 Sandweiler - Luxembourg



FR  
DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)



# TOUR DE JEU

Voici un récapitulatif de toutes les actions possibles et étapes d'un tour de jeu du mode classique. Les ajouts de cette extension sont signalés par «New».

## 1 - PHASE PRINCIPALE

Durant votre phase principale, vous pouvez faire ces actions dans l'ordre de votre choix et, sauf mention contraire, vous pouvez faire plusieurs fois la même action.

- **Jouer une carte** de votre main.  
*Un Personnage doit toujours affronter une carte (Terrain, Enfers, Pile d'Entrave ou Pilier). L'effet **Mise en jeu** d'une carte ne peut s'appliquer qu'au moment où celle-ci est jouée. Vous ne pouvez avoir qu'une Armure équipée à la fois.*
- **Activer un effet** d'une de vos cartes en jeu (**Défausser**, **Blesser**, **Geler** ou **Détruire**).
- **Acquérir une carte du terrain** en atteignant son coût en **Force** ou en **Cosmos**.  
*L'effet **Vaincu** d'une carte s'applique à ce moment-là. Une carte acquise par le **Cosmos** est placée en main au lieu d'être défaussée.*
- **Soigner une carte** blessée ou gelée en utilisant du **Soin**.
- Une fois par tour, **activer une Technique** de votre plateau Joueur.
- Une fois par tour, **utiliser l'Armure d'Odin** (Asgard).
- **Détruire un Pilier** disponible en atteignant son coût en **Force** (Poséidon).

**New** **Anéantir un Personnage des Enfers** en atteignant son coût en **Force**.  
*L'effet **Anéanti** d'un Personnage s'applique à ce moment-là, puis gagnez les **Âmes** indiquées et placez le Personnage sous votre marqueur Néant.*

**New** **Placer sous le Styx un Personnage de votre pile d'Entrave** en atteignant son coût en **Force**.  
*Vous gagnez les **Âmes** indiquées sur le Personnage.*

**New** **Placer un Personnage des Enfers dans la pile d'Entrave d'un autre joueur** en dépensant son coût en **Âmes**.

**New** **Épuiser un Sens** actif pour en activer l'effet.

**New** Utiliser son **Éveil** ou piocher une **Capacité** en **réussissant une Épreuve**.

**New** **Activer l'effet d'une de vos Capacités** disponibles.

**New** **Activer l'effet **Talent**** d'une de vos cartes en jeu.

*Attention, certains effets peuvent impacter votre tour de jeu : les effets de **terrain** et des **Enfers**, le Personnage sur le dessus de votre **pile d'Entrave**, les **Reliques** et l'**Épopée** révélée.*

## 2 - PHASE D'ENTRETIEN

Cette phase met fin au tour du joueur. Elle consiste en une succession d'étapes à appliquer dans cet ordre :

1. Défausser toutes vos cartes en jeu (les cartes marquées, l'**Armure** équipée et les **Reliques** en jeu ne sont pas défaussées) ainsi que les cartes de votre main que vous ne souhaitez pas garder pour le prochain tour de jeu.
2. Piocher jusqu'à avoir 5 cartes en main.
3. Préparer le terrain :
  - Défausser la carte présente sur l'emplacement le plus à droite du terrain.  
*Les effets **Sortie**, **Flamme** et **Saphir** de la carte retirée s'appliquent dans cet ordre.*
  - Décaler toutes les cartes restantes vers la droite du terrain.
  - Compléter le terrain en révélant de nouvelles cartes depuis la réserve, aux emplacements vides, de droite à gauche.  
*L'effet **Arrivée** d'une carte s'applique à ce moment-là.*
4. **New** Préparer les **Enfers** selon l'un de ces 3 cas de figure:
  - A. **Si au moins un emplacement des Enfers est vide** : décaler toutes les cartes restantes dans les **Enfers** vers la droite puis compléter les **Enfers**\*.
  - B. **Si tous les emplacements des Enfers sont occupés et qu'il y a des ♦ sur la Porte des Enfers** : retirer un ♦. Si c'était le dernier ♦, décaler toutes les cartes dans les **Enfers** vers la droite puis compléter les **Enfers**\*.
  - C. **Si tous les emplacements des Enfers sont occupés et qu'il y a une carte à la Porte des Enfers** : le Personnage à la **Porte des Enfers** est placé dans la pile d'Entrave du joueur actif et autant de ♦ que son grade sont ajoutés sur la **Porte des Enfers**.  
*L'effet **Sortie** d'une carte des Enfers ne s'applique qu'à ce moment là, avant de la placer dans la pile d'Entrave.*

\* Compléter les **Enfers** en plaçant de nouvelles cartes depuis le **Styx**, aux emplacements vides, de droite à gauche (face cachée si aucun pion Héros n'a atteint l'emplacement).
5. **New** Révéler de nouvelles **Épreuves** sur chaque emplacement d'**Épreuve** vide.
6. **New** Recharger vos **Sens** et **Éveil** inactifs.