



RÈGLEMENT DU JEU



BOOMEZ
HERO 3D CARD GAME



MARVEL

BOOMEZ[®]

HERO 3D CARD GAME



INSTRUCTIONS

© MARVEL



MARVEL

BOOMEZ

HERO 3D CARD GAME



CARD

Nome del personaggio
 Character name
 Nom du personnage
 Nombre del personaje
 Nome do personagem
 Name der Figur
 Imię postaci
 Имя персонажа

Nome della collezione
 Collection name
 Nom de la collection
 Nombre de la colección
 Nome da coleção
 Name der Sammlung
 Nazwa kolekcji
 Название коллекции



LOGO

Numero carta
 Card number
 Nom de la carte
 Número de carta
 Numeração da carta
 Kartenwert
 Numeracja kart
 Нумерация карты

Icona Rarità
 Rarity icon
 Icône de rareté
 Icono de rareza
 ícone de raridade
 Seltenheitswert
 Ikona rzadkości
 Класс Редкости

C

Comune
 Common
 Commun
 Común
 Comum
 Häufig
 Wspólne
 Обычная

R

Rara
 Rare
 Rare
 Raro
 Raro
 Selten
 Rzadka
 Редкая

UR

UltraRare
 UltraRare
 Ultra Rare
 UltraRaro
 Ultra Raro
 Sehr selten
 Bardzo rzadka
 Очень редкая

SPECIAL

Speciale
 Special
 Spécial
 Especial
 Especial
 Spezial
 Specjalny
 Специальная



POWER

Costo del Team

Cost per Team
 Coût de l'Équipe
 Coste del Equipo
 Custo da Equipa
 Teamwert
 Koszt zespołu
 Номинал Команды



Allineamento

Alignment
 Alignement
 Alineación
 Alinhamento
 Gesinnung
 Ustawienie liniowe
 Нравственная позиция



Buono

Hero
 Héros
 Héros
 Bom
 Held
 Bohater
 Герой



Neutrale

Neutral
 Neutre
 Neutral
 Neutro
 Neutral
 Neutralny
 Нейтральный



Malvagio

Villain
 Méchant
 Villano
 Mau
 Bösewicht
 Zły
 Злой

FACTION

Fasce

Tier
 Bandes
 Franjas
 Faixa
 Feld
 Paski
 Полосы

1

2

3



Abilità e Supporto

Ability and Support

Capacité et Soutien

Habilidad y Apoyo

Habilidades e Suporte

Fertigkeiten und Unterstützung

Umiejętności i Wsparcie

Боевые навыки и Cannon

Valori di Difesa

Defence value
 Valeurs de défense
 Valores de defensa
 Valores de defesa
 Verteidigungswerte
 Wartości obronne
 Значения Обороны

Numero di Dadi da usare per l'Attacco

Number of attack roll attempts with one dice
 Nombre tentatives de attaque avec un dé.
 Número de intentos de tirada de ataque con un dado
 Número de dados a serem usados para o Ataque
 Anzahl der Würfe für den Angriff
 Liczba kości używanych do rzutu Ataku
 Число попыток Атака с одним игральным кубиком



JEU

BOOMEZ

HERO 3D CARD GAME

Un jeu de Riccardo Fabiani et Alessio Meda

2
JOUEURS
+ 6 ans



1
Personnage
par joueur!

Vous pouvez jouer
avec une pochette
par personne!



Chaque pochette contient:

- 1 **personnage**
Marvel Universe
3D BOOMEZ
- La **CARTE DE JEU**
correspondant au personnage
- 1 **DÉ à 20 faces**



CARTE
CÔTÉ
PERSONNAGE

PRÉPARATION DE LA RENCONTRE:

Place la carte face à toi, avec la face représentant les dés vers le haut.
Place le personnage sur la **BANDE DE DÉPART** de la carte:
Le joueur adverse fera de même.



A CHAQUE
BLESSURE,
RECULE
D'UNE
BANDE

3^e BANDE
2^de BANDE
BANDE
DE DÉPART

COMMENCER À JOUER!

Les deux joueurs jettent leur dé.
Celui qui obtient le **chiffre le plus élevé** commence.

Le joueur qui commence choisit le héros
avec qui commencer l'attaque et contre qui,
si vous jouez équipe contre équipe.

Pour attaquer, lancer votre dé autant de
fois qu'indiqué par la valeur **ATTAQUE**.



Si l'un de vos dés est **ÉGAL** ou **SUPÉRIEUR** à la
valeur **DÉFENSE** de l'adversaire, l'attaque a réussi!

Votre adversaire doit reculer d'une Bande
(du **VERT** au **JAUNE**, ou du **JAUNE** au **ROUGE**).

S'il était déjà dans le dernier **BANDE ROUGE**, il est éliminé.



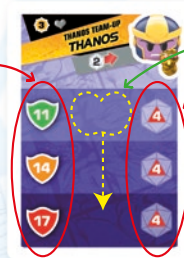
Si le dé indique une valeur **INFÉRIEURE** à la valeur de
DÉFENSE de l'adversaire, l'attaque échoue et le tour se termine.

**Le jeu se termine lorsque ton personnage
adversaire (ou tes personnages s'il s'agit du
mode équipe) a été vaincu.**



DÉFENSE

Valeur que
le dé de
l'adversaire doit
égaler/dépasser.



CARTE CÔTÉ JEU

1^{er} BANDE



ATTAQUE

Cela indique combien de fois un
joueur peut lancer son dé pour tenter
de vaincre l'adversaire.

IMPORTANT:

Si plus d'un Dé égale ou dépasse
la valeur de défense, les joueurs ne
peuvent jamais reculer de plus
d'une bande à la fois.

CRÉE
VOTRE ÉQUIPE!

COÛT DE L'ÉQUIPE:

1. Les deux équipes adversaires
doivent avoir le même **POWER**.

2. La valeur **POWER** d'une équipe est
la somme des valeurs **POWER** de
tous les personnages qui la
composent.

3. Toutes les équipes doivent avoir
une valeur minimum de 5 **POWER**.

4. Dans chaque équipe, les héros
doivent tous être différents, les
doublons ne peuvent pas être utilisés.



CAPACITÉS ET SOUTIENS RÈGLES:

1. Les joueurs ont la possibilité d'activer les **Capacités** ou les **Soutiens** après que chaque joueur a déclaré quels personnages il va attaquer.
2. Ces mouvements doivent être activés avant le lancement du dé.
3. Vous pouvez activer **1 seule Capacité ou Soutien** par tour.
4. La Capacité ne peut être activée que si le **personnage est engagé dans le combat**.
5. Le **Soutien** doit être un allié non engagé dans le combat en cours et il doit **appartenir à la même ÉQUIPE** que le personnage engagé.
6. L'activation n'est pas obligatoire.

CAPACITÉS

Ce sont des mouvements de personnages spéciaux. Tous les personnages ne les ont pas.



CONTRE-ATTAQUE

Pendant le tour de l'adversaire.

Cela permet une contre-attaque. Lancez le nombre de **Dés** indiqué et essayez de lui infliger une blessure.



ESQUIVE

Après que l'adversaire ait lancé ses Dés d'attaque.

Il doit relancer autant de dés qu'indiqué dans l'icône d'**Esquive**.

Vous devez décider quel est celui qui doit se retirer.



SOUTIENS

UNIQUEMENT
EN MODE ÉQUIPE

Toujours pour aider un allié de votre équipe appartenant à faction ou alignement moral ou valeur de **POWER** indiquée dans la bande rouge.



ATTAQUE

Pendant ton tour d'attaque.

Ajoutez le nombre **X** de dés indiqués à celui de l'allié qui est en train de mener l'**Attaque**.



DÉFENSE

Pendant le tour d'attaque de l'adversaire.

Ajoutez le nombre **X** de Bouclier avec la valeur de **Défense** de vos alliés pour un total maximal de 20.



REMPACEMENT

Pendant le tour de l'adversaire.

Vous pouvez remplacer le personnage attaqué par un autre qui a la caractéristique **Remplacement**.



* Le nom placé avant le chiffre indique qui peut être le bénéficiaire.