

CONTENTS OF STARTER SET

- 10 Hexor Tiles
- 2 Stronghold Tiles
- 8 Character Tiles
- 1 Game Mat
- 1 Six-sided Die
- 1 Tile Marker Label Sheet
- 2 8" Chains
- 6 Energy Stones (colored beads)

THE MANY FACES OF

HEXORS™

Justice League™ Hexors™ is a collectible game of unique six-sided metallic tiles that come in 3 varieties: STRONGHOLD, CHARACTER and POWER TILES. Stronghold and Character Tiles are gold-colored; Power Tiles are silver.



STRONGHOLD TILES are locations that represent your base of operations on the Field. Strongholds can defend themselves when attacked, and, in the **ADVANCED GAME**, grant your Characters added power.



CHARACTER TILES attack opposing Stronghold and Character Tiles – and the white or black circle that appears at the bottom of the tile tells you whether it is a hero (white) or a villain (black)!



POWER TILES don't attack like Character Tiles or defend like Stronghold Tiles, but they do create a number of super power effects that will aid you or hinder your opponent.

Every Hexor tile has six sides called 'FACES'. A different number and color marks each face of the Stronghold and Character Tiles – these are called **STRIKE VALUES** and determine the outcome when attacking opposing tiles (see **BATTLES!**). Power Tiles have no Strike Value; instead, unique symbols on each Power Tile identify its effect (see **POWER TILES**).

And They're Portable, Too!

Each Hexor has a small hole in its top – use the chains from your Starter Set to attach them to your belt or backpack and take them wherever you go! Or connect the two chains and wear your Hexors like dog tags or a necklace!

OBJECTIVE

Navigate Character Tiles through your opponent's defenses and attack. The first player to defeat all of an opponent's Character Tiles **and** their Stronghold Tile wins the game.

THE BEGINNER GAME

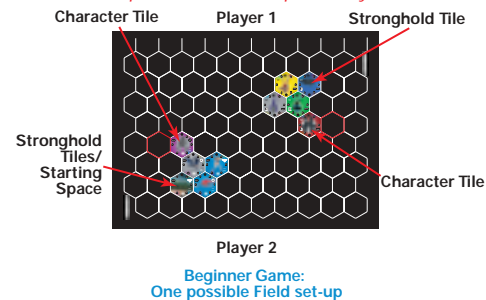
All you need to play the Beginner Game is one Starter Set and some luck, so let's get started!

Preparing the Beginner Game

1. Unfold the game mat and lay it on the table, along with all Hexor tiles and the colored die from your Starter Set. You won't need the 6 ENERGY STONES (colored beads) for the Beginner Game, so set them aside.
2. The oldest player flips a Hexor tile in the air and the other calls "heads" or "tails" ("heads" corresponds to the side of the tile with the sculpted image of the entire Justice League™). The winner picks their Hexors first.
3. The winner chooses which Stronghold Tile they want. The opposing player takes the remaining Stronghold Tile (Starter Sets always contain 2 Strongholds). A player may never have more than **one** Stronghold Tile in a game.
4. Place the Character Tiles face down and mix them up. Players continue to take turns picking Characters (winner first) until all tiles are equally divided.
5. Both players place their Stronghold Tile on one of the gray starting spaces at opposite ends of the Field. (The spaces bordered in red are used only for 3 and 4-player games; see THREE AND FOUR-PLAYER GAMES).
6. Players look at their Characters and place them face up around their Stronghold Tile. Characters must be placed no further than two spaces from their Stronghold Tile at the start of a game; they do not need to touch their Stronghold Tile or each other.

3

Note: Players should always keep their tiles facing them – that is, the hole in the top of a Hexor should point away from its owner.

**TURN SEQUENCE**

The turn sequence for the Justice League™ Hexors™ Beginner Game is very simple:

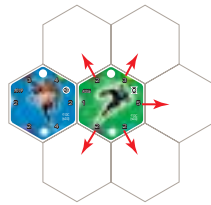
1. Player One moves one of their Character Tiles (see MOVEMENT).
2. Player One battles any opposing tile(s) with which they come into face-to-face contact (see BATTLES!).
 - a. Both Players roll the die to determine STRIKE VALUES (attacker first).
 - b. Players compare totals and re-roll ties. Highest STRIKE VALUE wins.
 - c. Remove defeated tile(s) from the Field.
3. The turn ends. Player Two's turn begins. Repeat Step 1.

4

MOVEMENT

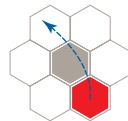
There are two kinds of movement in Hexors – ADVANCING and JUMPING. When beginning a game, the player who picked the last Character moves first.

To **Advance**, move 1 Character Tile 1 space into any unoccupied space adjacent to the one you just left. Stronghold Tiles cannot move.

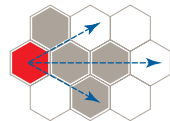


To **Jump**, your Character Tile must be touching a FRIENDLY tile face-to-face (“friendly” tiles are any tiles on the Field under your control). You can only jump to the opposite face of the friendly tile and only if the space adjoining that face is empty.

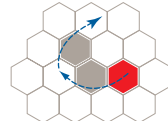
You may perform multiple jumps with the same tile as long as you only jump one friendly tile at a time and always land in an empty space. You may not move before or after a jump.



Legal Jump



Illegal Jumps



Legal Multiple Jump

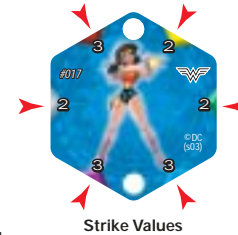
If, during your movement, you land in face-to-face contact with any of your opponent’s tiles, your movement automatically ends and you begin a **BATTLE** (see BATTLES!).

Your turn ends if you finish moving a tile without contacting an enemy tile or after completing a Battle.

BATTLES!

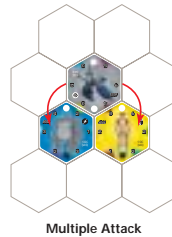
Whenever two opposing tiles make face-to-face contact, they begin to battle.

1. The player who moved a tile into contact is the **ATTACKER**.
2. Every Stronghold and Character Tile has different colored numbers on each face. These are its **Strike Values**.
3. The attacking player goes first and rolls the colored die, matching the color rolled to the corresponding colored number on the battling Character or Stronghold Tile – this determines the tile’s Strike Value for that turn. The opposing player rolls second and does the same.
4. Compare the two Strike Values. Highest number wins. In the case of a tie, re-roll until someone wins.
5. Defeated tiles are removed from the Field and placed in that player’s **DISCARD PILE** (each player keeps a Discard Pile on their side of the Field). Tiles in discard stay out of play for the rest of the game.



Strike Values

6. If an attacking Character Tile ever comes into face-to-face contact with TWO OR MORE opposing tiles at the same time, the attacking Character must battle **all** enemy tiles it touches. The attacking player chooses the order to battle the opposing tiles, but **must** battle one after the other until all are defeated or until the attacking Character is itself destroyed. Defeated tiles are removed to their respective Discard Piles.



Multiple Attack

WINNING THE BEGINNER GAME

Play continues until one player defeats **all** of their opponent's tiles, both Characters **and** the Stronghold. A player with nothing but a Stronghold remaining loses their turn and can do nothing until the other player's Character Tiles move to attack. If both players have nothing but a Stronghold Tile remaining, simply roll Strike Values for each until one is destroyed. The player with the last Stronghold is the winner.

THE COLLECTOR'S GAME (ADVANCED PLAY)

The Collector's Game is a more advanced version of the Beginner Game that allows you to use the Power Tiles **found only in Booster Packs** (sold separately). Power Tiles add new levels of strategy to Hexors because they boost your powers in unexpected ways – from energizing your Character to paralyzing your opponent to changing the very nature of the Field! But Power Tiles are not all that is new in the Collector's Game. You will also discover POD, COLOR and ALLY BONUSES that will enhance the Strike Value of your Characters!

7

COLLECTOR'S GAME TURN SEQUENCE

When playing the Collector's Game, players no longer begin the game by drawing Stronghold and Character Tiles – each player brings their own tiles to the game. Both players must have one Stronghold Tile and the same number of Character and Power Tiles as their opponent. Players may NOT have more than 2 identical Characters or Power Tiles in their respective hands.

Note: To help opposing players keep track of their Hexors, each player should choose a different set of colored labels from those on the TILE MARKER LABEL SHEET and apply one to the picture side of each of their Hexor tiles (the labels are removable).

The turn sequence for the Collector's Game mirrors that of the Beginner Game except for several additional steps when Battling:

1. Both Players roll the die to determine Strike Values (as above).
2. Both Players add a COLOR BONUS to their Strike Values (see COLOR BONUSES TO STRIKE VALUES).
3. Both Players add a POD BONUS to their Strike Values, if any (see PODS).
4. Both Players add an ALLY BONUS to their Strike Values, if any (see ALLY BONUSES).

In addition, either Player may choose to play Power Tiles at any point in the turn sequence. We'll discuss that in a moment. First let's take a look at Color, Pod and Ally Bonuses.

8

COLOR BONUSSES TO STRIKE VALUES

You will notice that every Character Tile has a different background color – this is known as its **COLOR**. Characters are associated with one of six different colors:

- Green • Blue • Yellow
- Red • Purple • White

A Character draws additional power from its Color to increase its Strike Value. Stronghold Tiles determine the amount of this additional power.

Each Character Tile's background Color matches one of the six colored numbers on a Stronghold Tile. When battling, match the Character's background Color with the same-colored number on its Stronghold Tile then add that number to the Character's Strike Value.



9

For example: Superman (with Atlantis as his Stronghold) comes into contact with Doomsday (whose Stronghold is Mars) and a battle begins. Superman's player rolls "yellow" on the die, which gives Superman a Strike Value of 6. Doomsday rolls "red" and receives an 8. But the battle isn't over yet!

Superman is associated with blue. Looking at his Stronghold Tile we see that Atlantis' blue Strike Value is 6. Superman's player adds that value to his total, raising it to 12! Doomsday's Color is red – referencing his Mars Stronghold Tile reveals a Strike Value of 3. This raises his total to 11.

The final score is Superman 12, Doomsday 11. Superman wins the duel and Doomsday is removed to the Discard Pile.

Note: If you defeat an opponent's Stronghold Tile, their Characters will no longer receive a Color Bonus.

PODS

Whenever two or more friendly tiles come into face-to-face contact with each other, they form a **Pod**. When battling, any tile in a Pod gains a +1 bonus to its Strike Value. Regardless of how many tiles make up the Pod, the bonus remains +1.



Pods

10

All members of a Pod receive this bonus, regardless of how many times they attack or are attacked themselves.

Stronghold Tiles may be used to form a Pod for other Hexors, but Strongholds don't receive a Pod bonus themselves. This is because they receive a STRONGHOLD DEFENSE BONUS.

STRONGHOLD DEFENSE BONUS
When a Stronghold Tile must battle, the Stronghold Tile receives a Stronghold Defense Bonus – the number found on the bottom face of the tile. Add this bonus to any Strike Value rolled for that Stronghold.



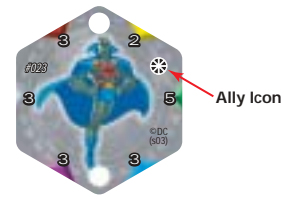
Stronghold Defense Bonus

ALLY BONUSSES

A small icon appears on some Stronghold Tiles, such as the Martian Manhunter symbol on the MARS Stronghold Tile.



Mars Stronghold



Martian Manhunter Character Tile

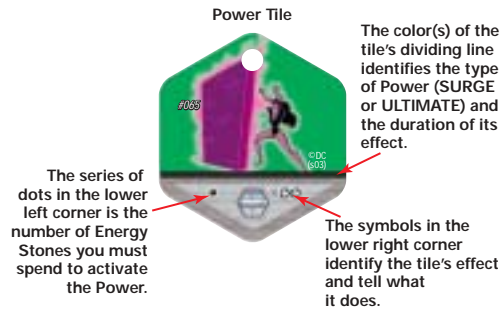
Certain Character Tiles, such as MARTIAN MANHUNTER, have matching icons.

These are called ALLY ICONS. Any of your Character Tiles with an Ally Icon that matches your Stronghold Tile gains a +1 ALLY BONUS to its Strike Value.

Note: If you destroy an opponent's Stronghold Tile, their Characters will no longer receive the Ally Bonus.

POWER TILES

Power Tiles can only be found in Booster Packs (sold separately). They are silver in color – as opposed to the gold of Stronghold and Character Tiles – but the differences don't stop there. A Power Tile's label has a completely different configuration from those of Strongholds and Characters, and Power Tiles require Energy Stones to activate them and bring them into play.



Surge Power – A black dividing line bordered by two red lines on a Power Tile's label indicates that it is a Surge Power. Unless otherwise specified, this type of Power lasts only during the turn it is activated and gets placed in the Discard Pile at the end of the turn. A Surge Power can be activated anytime, whether it is your turn or not.

Ultimate Power – A single black dividing line on a Power Tile's label indicates that it is an Ultimate Power. Unless otherwise specified, the effect of this Power is permanent and remains in play until the end of the game or until it is destroyed. You may play Ultimate Powers only on your turn.

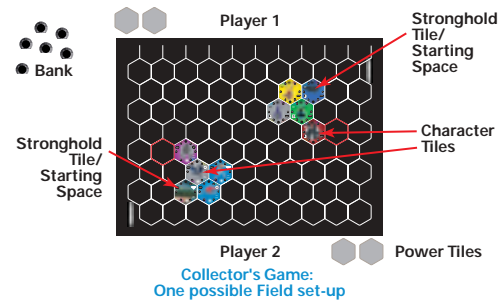
PREPARING POWERS FOR PLAY

1. At the beginning of the game, each player chooses which of their Power Tiles they want to use. Both players must begin with the same number of Powers and may not have more than 2 identical Powers in their respective hands.

13

2. Each places the Power Tiles they selected in front of them, face down, but may look at their Tiles whenever desired.
3. Take the ENERGY STONES and place them in a pile to the side of the Field in an area known as the BANK. Both players draw their Energy Stones from here. If you require additional Stones, use other markers, such as coins. There is no limit to the number of Energy Stones/markers that may be in play – use as many as you need.

Once you finish setting up your Power Tiles and positioning your Stronghold and Characters (as described in the Beginner Game), you are ready to play the Collector's Game.



ACQUIRING ENERGY STONES

You gain Energy Stones by winning battles. Every time a player defeats an opposing Character or Stronghold, the winning player takes 1 Energy Stone from the Bank.

14

A player collects Energy Stones from the Bank and places them in a pile behind their row of Power Tiles. This is called their ACTIVATION RESERVE. Stones from this reserve are used to activate Powers. Most Powers cost 1, 2, or 3 Energy Stones to activate, but some may require more, and others will require none.

ACTIVATING POWER TILES

To activate a Power Tile, flip over the tile you wish to activate, then pay the appropriate number of Energy Stones from your Activation Reserve to the Bank.

Power Tiles take effect immediately. Refer to the POWER GLOSSARY for specific instructions on what each Power does and how to use them.

Whenever one of your Power Tiles has been used or destroyed, place it in your Discard Pile.

As mentioned earlier, either player may activate Surge Powers at any time. Ultimate Powers may only be played when it is your turn.

Players may activate as many Powers in one turn as they want, provided they have enough Energy Stones in their Activation Reserves to do so. As a result, some Characters or Strongholds may have more than one active Power affecting them at a time.

If multiple Powers are activated in one turn, resolve them in the reverse order from which they were played – last to first. You do this because some Powers will undo the effect of those played before them.

Note: Once you spend Energy Stones to activate a Power, the Stones may not be recovered, even if your opponent cancels your Power with another Power.

15

FRIENDLY POWERS

Any permanent Power you place on the Field (such as *FLYING DEBRIS* – see POWER GLOSSARY) counts as a friendly tile for your Characters when using the Pod rule or for jumping.

POWER GLOSSARY

The following section identifies each Power Tile by name and includes its Power type (Surge or Ultimate), the number of Energy Stones needed to activate it, and a brief definition of what it does. Once a Power has been used or destroyed, place it in its owner's Discard Pile for the remainder of the game.



064. LAST STAND – SURGE POWER (Energy Stones: 0 – this Power costs nothing to use)

This tile grants your last living Character a +3 Strike Bonus for one turn.



065. ENERGY BARRIER – ULTIMATE POWER (Energy Stones: 1)

Place this tile on any empty space as a permanent wall. Energy Barrier is considered a friendly tile to the player who activated it. That player's tiles may jump over the Barrier. Opposing tiles will have to go around it.

16



066. ESCAPE – SURGE POWER
(Energy Stones: 1)

When this Power is activated, it voids the current round of combat. You may play this tile after you roll Strike Values to see if you need it. You may play Escape on either tile involved in the battle. If the target is a Character Tile, whether it is yours or your opponent's, you may move it back 1 space into any available space.



067. SPEED – SURGE POWER
(Energy Stones: 1)

During the turn this tile is activated, you may move one Character Tile 2 spaces.



068. DETECTION – SURGE POWER
(Energy Stones: 2)

Destroys 1 activated Power Tile, canceling its effect. Place the destroyed tile in discard.



069. FLYING DEBRIS – ULTIMATE POWER
(Energy Stones: 2)

This tile grants one Character a +2 Strike Bonus and DISTANCE ATTACK capability for one turn: this Character may now attack a Character or Stronghold that is two spaces away. Place this tile in any empty space beside the opposing Character or Stronghold you wish to target, then roll the Strike Value for your attacking Character as normal and add the +2 bonus to the result. Flying Debris becomes a permanent friendly wall after you use it.



070. LIFE DRAIN – SURGE POWER
(Energy Stones: 2)

Place this tile on any of your opponent's tiles. For the remainder of that turn, the targeted tile suffers a -1 to its Strike Value. You may play this after your opponent rolls their Strike Value.



071. SELF-DESTRUCT – SURGE POWER
(Energy Stones: 2)

When activated, this Power destroys an enemy Character if the enemy Character succeeds in its attack. This Power must be played before the other player rolls their attack. This attack may not be called off.



072. TEAMWORK – SURGE POWER
(Energy Stones: 2)

Place this tile on top of the Character or Stronghold you wish to target – for the remainder of that turn, add 7 to the targeted tile's Strike Value.



073. SUPER STRENGTH – ULTIMATE POWER
(Energy Stones: 3)

Place this tile beneath the Character or Stronghold you wish to target – for the remainder of the game or until the Power is destroyed, add 3 to the targeted tile's Strike Value.



074. TELEPATHY – SURGE POWER

(Energy Stones: 3)

Place this tile on top of an opposing Character you wish to target. For the remainder of the turn you control that Character as if it were your own.



075. WASTELAND – ULTIMATE POWER

(Energy Stones: 3)

When this Power is activated, place markers on 3 spaces anywhere on the Field (use markers such as coins or tokens) to represent impassable craters. Tiles cannot move onto these spaces, nor can they jump over them. If you block an opposing

*Character Tile so that it cannot move, that Tile is out of the game – **unless** it can activate a DETECTION Power Tile to deactivate WASTELAND and remove the markers that block it. If you trap an opposing tile in this manner, you do not have to defeat it to win the game. It is already considered to be out of play.*

THREE AND FOUR-PLAYER GAMES

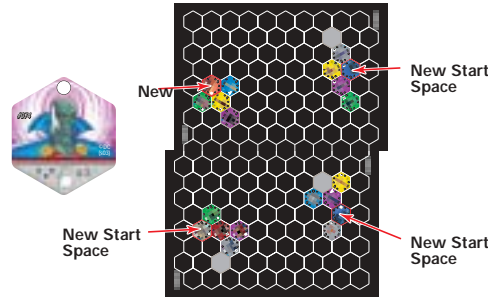
In order to play a three or four-player game of Justice League™ Hexors™, you need nothing more than two Starter Sets to begin. The FREE-FOR-ALL game works with either 3 or 4 players, but you must have 4 players for the TEAM game.

FREE-FOR-ALL

The object of Free-For-All is different from that of the Beginner and Collector's games. Instead of eliminating all opposing tiles, Free-For-All only requires that you eliminate your opponents' **Stronghold** Tiles... if you can reach them. The last player with a Stronghold Tile is the winner.

SET UP

1. Place two game Fields side-by-side, making sure the hexagons along the edge match.
2. Each player places their Stronghold Tile on one of the Start Spaces highlighted in red.
3. Each player places their Character Tiles around their Stronghold Tiles, following the same rules established in the Basic Game. All players must have the same number of Character and Power Tiles, and Characters can be placed no more than 2 spaces away from their Stronghold Tiles at the beginning of the game.



Proper placement of Fields for 3 and 4-Player Games

***Note:** Players should each use different colored labels from the TILE MARKER LABEL SHEET to help them tell their Hexor tiles apart. Additionally, they should also keep their tiles facing them – with the hole in top pointed away from them. (see Diagram)*

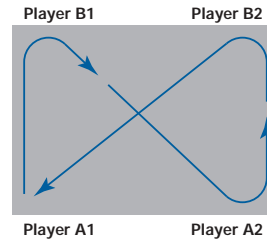
4. The youngest player moves first, and play proceeds clockwise around the table.
5. Any player can attack any other player.
6. If a player moves a Character Tile and it touches two opposing tiles that belong to two different players, the attacking Character must fight both tiles, but the attacking player gets to choose the order in which to attack them.
7. You may play any of your Surge Powers at any time. You may play Ultimate Powers **only** on your turn.
8. If Energy Stones remain in your Activation Reserve after you have used all of your Power Tiles, you may spend the remaining Stones to increase your Strike Value. Every Stone you spend boosts your Strike Value by 1 for one turn. You may spend Energy Stones to boost your Strike Value **only** after all of your Power Tiles are gone.
9. When a Stronghold Tile is defeated, that player removes the Stronghold Tile and all of its Characters from the Field. Active Power Tiles remain on the Field.
10. If a player has nothing but a Stronghold Tile remaining, that player may choose to attack any opposing Character Tiles on the Field, even if they are **not** touching; however, the Stronghold Tile **loses** its Defense Bonus when attacking a Tile with which it is not in contact. It **retains** its Defense Bonus when an opposing Character Tile moves into contact with it. To battle, simply roll a Strike Value for the Stronghold Tile as if it were a Character and add the Defense Bonus as appropriate. If a player does not wish to make an attack, they may pass that turn.

11. When all Character Tiles have been eliminated, players may choose to attack other Stronghold Tiles with their own Strongholds. Simply roll a Strike Value for each Stronghold (without adding its Defense Bonus) until one of the battling Strongholds is destroyed.
12. Play proceeds until only one player has tiles remaining.

TEAM PLAY (4-PLAYER GAME ONLY)

1. As in the Free-For-All game, position two Fields side-by-side, matching the hexagons.
2. Choose teams. Partners should sit beside each other.
3. Set-up the Field as described in the Free-For-All game.
4. Flip a Hexor and call "heads" or "tails." The winning team (TEAM A) begins.

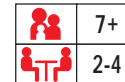
The youngest player on TEAM A (PLAYER A1) moves first. The opposing player seated directly across from A1 (PLAYER B1) moves next. After B1 moves, A1's partner (PLAYER A2) moves. Finally, the opposing player directly across from Player A2 (PLAYER B2) moves. Once everyone has had a turn, Player A1 begins the cycle again.



As you can see from the diagram, play proceeds in a figure-8 pattern around the table, alternating between players on each team.

5. Your partner's tiles count as friendly tiles to you. You receive a Pod Bonus from them, you may jump over them, and you receive an ALLY BONUS from your partner's Stronghold Tile if any of your Characters match it.
 6. Partners may pool their Energy Stones for use.
 7. As in the Free-For-All game, you may play any of your Surge Powers whenever you wish. You may play Ultimate Powers **only** on your turn. You may play either Power on yourself or your partner.
 8. Also as described in the Free-For-All game, you may spend Energy Stones to boost your Strike Value **after** you run out of Power Tiles.
 9. When a Stronghold Tile is defeated, remove all of that player's Character Tiles from the Field. Active Power Tiles remain on the Field.
 10. As in the Free-For-All game, if a player has nothing but a Stronghold Tile remaining, they may attack opposing Character Tiles; however, if the Character Tiles are not in contact with it, the Stronghold Tile forfeits its Defense Bonus. When an attacking Character Tile moves into contact with the Stronghold, the Defense Bonus returns. Roll Strike Values for the Stronghold Tile and add the Defense Bonus when appropriate.
 11. When all other Character Tiles have been eliminated, players may choose to attack other Stronghold Tiles with their own Strongholds. Simply roll a Strike Value for each Stronghold (without adding its Defense Bonus) until one of the battling Strongholds is destroyed.
 12. Play proceeds until both Stronghold Tiles belonging to one team have been eliminated.
- And with that you know everything you need to master Justice League™ Hexors™ and save the world (or destroy it)! Be ready – a battle awaits on every side! Good luck!

23



CONTENU DU COFFRET DE DÉPART

- 10 carreaux Hexor
- 2 carreaux Forteresse
- 8 carreaux Personnage
- 1 tapis de jeu
- 1 dé à six faces
- 1 feuille d'étiquettes pour carreaux
- 2 chaînes de 20 cm
- 6 Pierres d'énergie (billes colorées)

LES MULTIPLES FACES DES HEXORS™

HEXORS™

Justice League Hexors est un jeu de collection de carreaux métalliques uniques à six faces. Il existe 3 catégories de carreaux : CARREAUX FORTERESSE, CARREAUX PERSONNAGE et CARREAUX POUVOIR. Les carreaux Forteresse et les carreaux Personnage sont dorés, alors que les carreaux Pouvoir sont argentés.

24



Les **CARREAUX FORTERESSE** représentent votre quartier général sur le Front. Les Forteresses peuvent se défendre quand elles sont attaquées et même, dans le JEU DE NIVEAU AVANCE, augmenter la puissance de vos Personnages.



Les **CARREAUX PERSONNAGE** attaquent les carreaux Forteresse et Personnage de l'adversaire. Le cercle blanc ou noir qui figure au bas du carreau indique s'il s'agit d'un héros (blanc) ou d'un méchant (noir)!



Les **CARREAUX POUVOIR** ne servent ni à attaquer ni à défendre, mais donnent des super pouvoirs qui vous aideront ou feront obstacle à votre adversaire.

Chaque carreau Hexor comporte six côtés, appelés "FACES". Chaque face d'un carreau Forteresse ou d'un carreau Personnage comporte un nombre et une couleur spécifiques qui représentent la **VALEUR DE FRAPPE**. Cette valeur détermine le résultat d'attaque sur des carreaux de l'adversaire (voir la section "COMBATS"). Les carreaux Pouvoir n'ont pas de Valeur de frappe. Par contre, les symboles uniques de chaque carreau Pouvoir représentent son pouvoir spécial (voir la section "CARREAUX POUVOIR")

Vous pouvez même les porter!

Chaque Hexor comporte un trou dans sa partie supérieure. Ainsi, chaque carreau peut être glissé dans une chaîne fournie dans le Coffret de départ pour être accroché à une ceinture ou à un sac à dos. Ou encore, il peut être porté en médaillon en attachant ensemble les deux chaînes fournies!

25

BUT DU JEU

Faillir ses carreaux Personnage parmi les défenseurs et les attaquants de l'adversaire. Le premier joueur qui bat les carreaux Personnage et le carreau Forteresse de l'adversaire gagne la partie.

LE JEU (NIVEAU DEBUTANT)

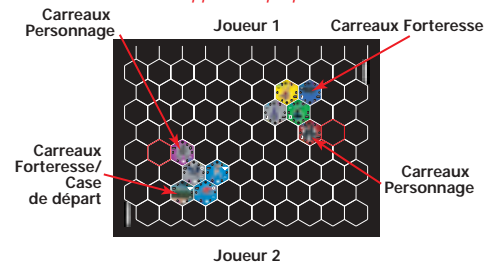
Pour jouer au jeu de niveau débutant, il faut seulement le Coffret de départ et un peu de chance. Alors, place aux préparatifs!

Préparation du jeu (niveau débutant)

1. Le tapis de jeu doit être étendu sur une table. Puis les joueurs doivent sortir les carreaux Hexor et le dé à 6 faces du coffret de départ. Pour ce niveau, vous n'utiliserez pas les 6 PIERRES D'ENERGIE (billes colorées). Elles doivent être mises de côté.
2. Une fois que son adversaire a choisi la face "pile" ou "face" du carreau ("face" est celle sur laquelle est sculptée l'image de la Justice League au complet), le joueur le plus vieux lance le carreau dans les airs pour tirer à pile ou face. Le gagnant choisit ses Hexors en premier.
3. Le gagnant choisit son carreau Forteresse. L'autre joueur prend celui qui reste (le Coffret de départ contient toujours 2 Forteresses). Un joueur ne peut avoir plus d'un carreau Forteresse au cours d'une partie.
4. Les carreaux Personnage sont ensuite placés face cachée et mélangés. À tour de rôle (en commençant par le gagnant) les joueurs choisissent des carreaux Personnage jusqu'à ce qu'ils en aient un nombre égal.
5. Chaque joueur place son carreau Forteresse sur une des cases de départ grise à une extrémité du Front. (Les cases bordées de rouge sont utilisées pour les parties à 3 ou à 4 joueurs; voir la section "PARTIE À TROIS OU À QUATRE JOUEURS".)
6. Les joueurs regardent leurs carreaux Personnage et les placent, face visible, autour de leur carreau Forteresse. En début de jeu, les carreaux Personnage ne doivent pas être placés à plus de 2 cases du carreau Forteresse; il n'est pas nécessaire qu'ils se touchent ni qu'ils touchent le carreau Forteresse.

26

Remarque : Les joueurs doivent toujours garder leurs carreaux face à eux, c'est-à-dire que le trou dans le haut de chaque carreau doit être orienté dans le sens opposé au propriétaire du carreau.



Joueur 2
Niveau débutant:
Exemple de mise en place sur le Front

TOUR DE JEU

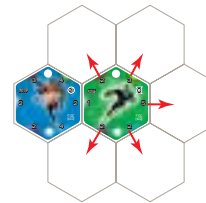
Le tour de jeu (niveau débutant) est très simple.

1. Le joueur 1 déplace un de ses carreaux Personnage (voir la section "DÉPLACEMENTS").
2. Le joueur 1 combat n'importe quel carreau de son adversaire qui se trouve directement en face de son carreau (voir la section "COMBATS").
 - a. Chaque joueur lance le dé pour déterminer sa VALEUR DE FRAPPE (l'attaquant en premier).
 - b. Les joueurs comparent leurs résultats et lancent le dé de nouveau s'il y a égalité. Le joueur qui obtient la VALEUR DE FRAPPE la plus élevée gagne.
 - c. Le(s) carreau(x) battu(s) doit (doivent) être retiré(s) du Front.
3. Le tour est terminé. Le joueur 2 joue en commençant à l'étape 1.

27

DÉPLACEMENTS

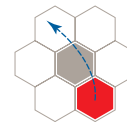
Un joueur peut déplacer un Hexor de deux façons : en AVANÇANT et en SAUTANT. Au début de la partie, le joueur qui a choisi le dernier carreau Personnage commence.



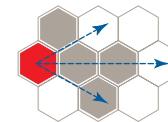
Pour **avancer**, le joueur déplace un carreau Personnage de 1 espace sur une case libre. Les carreaux Forteresse ne peuvent pas bouger.

Pour **sauter**, le carreau Personnage doit être directement en face d'un carreau ALLIÉ (c'est-à-dire d'un carreau sous le contrôle du même joueur). Le joueur ne peut faire sauter son carreau que de l'autre côté du carreau allié, à l'opposé, et seulement si la case est libre.

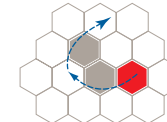
Le joueur peut faire sauter son carreau plusieurs fois de suite, du moment qu'il saute par-dessus un seul carreau allié à la fois et qu'il atterrit chaque fois sur une case libre. Il ne peut pas déplacer son carreau avant ou après un saut.



Saut autorisé



Saut interdit



Saut multiple autorisé

28

Au cours du déplacement, si le carreau arrive en face d'un carreau de l'adversaire, le déplacement s'arrête et un **COMBAT** s'amorce (voir la section "COMBATS").

Le tour se termine quand le joueur a fini de déplacer son carreau sans avoir touché un carreau adverse, ou une fois que le combat a pris fin.

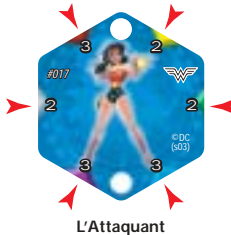
COMBATS!

Il y a combat quand deux carreaux adverses entrent en contact et sont directement l'un en face de l'autre.

1. Le joueur qui déplace le carreau est l'**ATTAQUANT**.

2. Chaque carreau Forteresse ou carreau Personnage porte un chiffre de couleur différente sur chacune de ses faces. Ce sont les **Valeurs de frappe**.

3. L'attaquant commence et lance le dé de couleur. Il doit faire correspondre la couleur obtenue sur le dé avec le chiffre de la même couleur sur le carreau Personnage ou le carreau Forteresse. Ce chiffre détermine la Valeur de frappe pour ce tour. L'autre joueur lance le dé et fait de même.

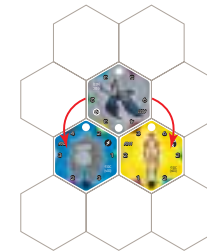


L'Attaquant

4. Les deux joueurs comparent leur Valeur de frappe. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé gagne. S'il y a égalité, le dé doit être lancé de nouveau jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.
5. Les carreaux Personnage perdants sont retirés du Front et placés dans l'**ÉCART** (chaque joueur garde un écart de son côté du Front). Les carreaux de l'écart sont hors du jeu pour le reste de la partie.
6. Si un carreau Personnage de l'attaquant vient à se trouver directement en face de **DEUX** carreaux adverses **OU PLUS** au même moment, le carreau Personnage attaquant doit se bat-

29

tre contre **tous** les carreaux adverses qu'il touche. Le joueur attaquant choisit dans quel ordre il se mesurera aux différents carreaux adverses. Le tour de jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ait battu, l'un après l'autre, tous les carreaux adverses ou qu'il ait été battu par un carreau adverse. Chacun des carreaux battus est retiré du jeu et mis dans l'écart correspondant.



Attaque multiple

LA VICTOIRE (NIVEAU DÉBUTANT)

La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur vainque **tous** les carreaux de l'adversaire, c'est-à-dire les carreaux Personnage et le carreau Forteresse. Un joueur à qui il ne reste plus qu'un carreau Forteresse perd son tour et ne peut rien faire jusqu'à ce que les carreaux Personnage de l'adversaire l'attaquent.

S'il ne reste aux deux joueurs que leur carreau Forteresse, il suffit de lancer le dé pour connaître leurs Valeurs d'attaque, et ce, jusqu'à ce qu'une forteresse soit détruite. Le joueur qui conserve sa forteresse est le vainqueur.

LE JEU DE COLLECTION (NIVEAU AVANCÉ)

Le jeu de collection est une version plus complexe du niveau débutant. Il se joue avec les carreaux Pouvoir, **que l'on trouve seulement dans les assortiments supplémentaires** (vendus séparément). Les carreaux Pouvoir ajoutent à la complexité du jeu, car ils augmentent la puissance des joueurs de façon imprévisible. Ils peuvent donner de l'énergie à votre Personnage, paralyser l'adversaire ou même changer la configuration du Front! Mais les carreaux Pouvoir ne sont pas la seule nouveauté du jeu de collection. Vous allez aussi découvrir les PRIMES

30

D'ÉQUIPE, DE COULEUR ET D'ALLIANCE, qui augmentent la Valeur de frappe de vos Personnages!

TOUR DE JEU (JEU DE COLLECTION)

Dans le jeu de collection, les joueurs ne commencent pas la partie en choisissant un carreau Forteresse et des carreaux Personnage. Les joueurs fournissent plutôt leurs propres carreaux pour la partie. Chacun des deux joueurs doit avoir un carreau Forteresse et le même nombre de carreaux Personnage et de carreaux Pouvoir que son adversaire. Les joueurs ne peuvent PAS avoir plus de 2 carreaux Personnage ou carreaux Pouvoir identiques dans leur main.

Remarque : Pour aider les joueurs à garder le compte de leurs Hexors, chacun doit choisir une série d'étiquettes de couleur différente sur la feuille d'étiquettes pour carreaux et apposer une étiquette du côté avec l'image de chacun de leurs carreaux Hexor (les autocollants sont amovibles).

Le tour de jeu du niveau avancé ressemble à celui du niveau débutant, mais il comporte plusieurs étapes supplémentaires lors d'un combat :

1. Les deux joueurs lancent le dé pour déterminer la Valeur de frappe (voir ci-dessus).
2. Les deux joueurs ajoutent une PRIME DE COULEUR à leur Valeur de frappe (voir la section "PRIME DE COULEUR À LA VALEUR DE FRAPPE").
3. Les deux joueurs ajoutent une PRIME D'ÉQUIPE à leur Valeur de frappe, s'il y a lieu (voir la section "PRIMES D'ÉQUIPE").
4. Les deux joueurs ajoutent une PRIME D'ALLIANCE à leur Valeur de frappe, s'il y a lieu (voir la section "PRIMES D'ALLIANCES").

De plus, les deux joueurs peuvent jouer un carreau Pouvoir à tout moment dans un tour de jeu. Jetons d'abord un coup d'œil aux primes de couleur, primes

d'équipe et primes d'alliance.

PRIMES DE COULEUR À LA VALEUR DE FRAPPE

Chaque carreau Personnage a une couleur de fonds différente, c'est sa **COULEUR**. Chaque Personnage est associé à l'une des six couleurs suivantes :

- Vert • Bleu • Jaune
- Rouge • Violet • Blanc

Un Personnage tire une puissance supplémentaire de sa couleur et augmente ainsi sa Valeur de frappe. Les carreaux Forteresse déterminent la valeur de cette puissance supplémentaire.

Chaque couleur de fonds d'un carreau Personnage correspond à l'un des six chiffres de couleur apparaissant sur le carreau Forteresse. Lors d'un combat, le joueur doit faire correspondre la couleur de fonds de son carreau Personnage avec le chiffre de la même couleur sur son carreau Forteresse, puis additionner ce chiffre à la Valeur de frappe du Personnage.



Par exemple : Superman (et sa forteresse Atlantis) entre en contact avec Doomsday (dont la forteresse est Mars) et un combat s'amorce. Superman lance le dé et obtient la couleur jaune, qui donne à Superman une Valeur de frappe de 6. Doomsday lance le dé et obtient le rouge, soit une Valeur de frappe de 8. Mais le duel n'est pas terminé pour autant!

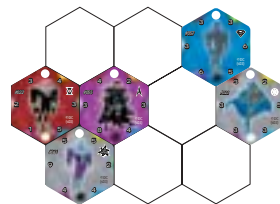
Superman est associé à la couleur bleu. Sur son carreau Forteresse, on voit que la Valeur de frappe du bleu d'Atlantis s'élève à 6. Le Joueur Superman ajoute donc 6 à sa Valeur de frappe, qui s'élève maintenant à 12! La couleur de Doomsday est le rouge, couleur à laquelle sa Forteresse Mars attribue une Valeur d'attaque de 3, ce qui porte son total à 11.

Le score final est : Superman, 12, Doomsday, 11. Superman gagne le combat et Doomsday est mis dans l'écart de son joueur.

Remarque : Si vous vainquez le carreau Forteresse d'un adversaire, ses carreaux Personnage ne peuvent plus recevoir de prime de couleur.

PRIMES D'ÉQUIPE

Chaque fois que deux carreaux alliés ou plus se trouvent directement l'un en face de l'autre, ils forment une **équipe**.



Primes D'Équipe

33

Lors d'un combat, tout carreau d'une équipe ajoute 1 point à sa Valeur de frappe. Quel que soit le nombre de carreaux formant une équipe, la prime est toujours de 1 point.

Tous les membres d'une équipe obtiennent cette prime, indépendamment du nombre de fois qu'ils attaquent ou sont attaqués.

Les carreaux Forteresse peuvent être utilisés pour former une équipe avec d'autres Hexors, mais les Forteresse n'obtiennent pas de point prime pour elles-mêmes puisqu'elles peuvent obtenir une PRIME DE DÉFENSE DE LA FORTERESSE.

PRIME DE DÉFENSE DE LA FORTERESSE

Quand un carreau Forteresse est engagé dans un combat, il obtient une prime de défense de la Forteresse, dont la valeur correspond au chiffre indiqué sur l'envers du carreau. Il faut ajouter ce chiffre à la Valeur de frappe obtenue avec le dé.



Prime de défense de la Forteresse



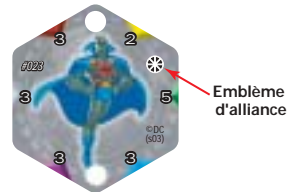
Forteresse Mars

PRIMES D'ALLIANCE

Un petit emblème apparaît sur certains carreaux Forteresse, comme le symbole des Martian Manhunters sur le carreau Forteresse MARS. Certains carreaux Personnage, comme les MARTIAN MANHUNTER, ont des emblèmes correspondants. On appelle ces emblèmes des EMBLÈMES

34

D'ALLIANCE. Tout carreau Personnage qui porte un emblème d'alliance correspondant à celui de son carreau Forteresse voit sa Valeur de frappe augmentée d'une PRIME D'ALLIANCE de 1 point.



Carreau Personnage
Martian Manhunter

Remarque : Si vous détruisez le carreau Forteresse d'un adversaire, ses carreaux Personnage ne peuvent plus recevoir de prime d'alliance.

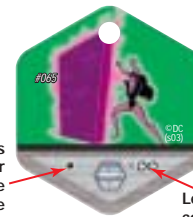
CARREAUX POUVOIR

Seuls les assortiments supplémentaires (vendus séparément) contiennent des carreaux Pouvoir. Ces carreaux sont argentés par opposition aux carreaux Forteresse et Personnage, qui sont dorés. Et la différence ne s'arrête pas là. L'étiquette d'un carreau Pouvoir est complètement différente de celle des carreaux Forteresse et des carreaux Personnage. De plus, il faut des Pierres d'énergie pour activer un carreau Pouvoir.

Pouvoir instantané – Une ligne de séparation noire bordée de deux lignes rouges indique qu'il s'agit d'un Pouvoir instantané. À moins d'indication contraire, ce type de pouvoir n'a d'effet que pendant le tour de jeu où il est lancé, et le carreau doit être mis dans l'écart une fois le tour de jeu terminé. Un Pouvoir instantané peut être activé n'importe quand, même si ce n'est pas le tour de jeu du joueur qui l'active.

35

Carreau Pouvoir



La ou les couleurs de la ligne divisant le carreau indiquent le type de Pouvoir (INSTANTANÉ ou INFINI) ainsi que sa durée.

La série de points sur le côté inférieur gauche représente le nombre de Pierres d'énergie nécessaires pour activer le Pouvoir.

Les symboles dans le coin inférieur droit décrivent l'effet du carreau et son pouvoir.

Pouvoir infini – Une ligne de séparation noire sur l'étiquette d'un carreau Pouvoir indique qu'il s'agit d'un Pouvoir infini. À moins d'indication contraire, l'effet de ce type de Pouvoir est permanent et subsiste jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce que le carreau soit désarmé. Un joueur ne peut activer ce type de Pouvoir qu'à son tour de jeu.

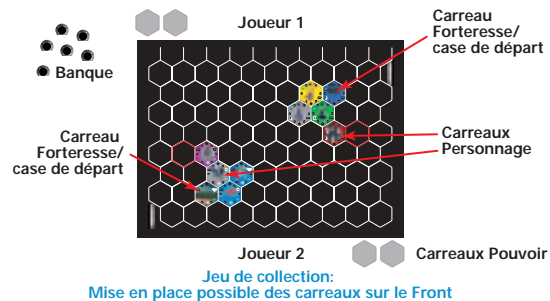
PRÉPARATION DES CARREAUX POUVOIR POUR LE JEU

1. Au début de la partie, chaque joueur choisit quels carreaux Pouvoir il veut avoir. Les joueurs doivent avoir en main le même nombre de carreaux Pouvoir, et ne doivent pas en avoir plus de deux identiques.
2. Chaque joueur place ses carreaux Pouvoir, face cachée, devant lui, mais il peut les regarder quand il le veut.
3. Puis chacun prend des PIERRES D'ÉNERGIE et les place en tas sur le côté du Front, dans la BANQUE. Chaque joueur prend ses Pierres d'énergie à cet endroit. Pour ajouter d'autres Pierres d'énergie, il peut utiliser d'autres objets, comme des pièces de monnaie,

36

au besoin. Il n'y a pas de limite quant au nombre de Pierres d'énergie qui peuvent être utilisées.

Une fois que les joueurs ont placé sur le Front leurs carreaux Pouvoir, leur carreau Forteresse et leurs carreaux Personnage (voir la section "LE JEU [NIVEAU DÉBUTANT]"), ils sont prêts à jouer au jeu de collection.



GAIN DE PIERRES D'ÉNERGIE

Les joueurs gagnent des Pierres d'énergie en remportant des combats. Chaque fois qu'un joueur bat un Personnage ou une Forteresse adverse, il prend 1 Pierre d'énergie dans la banque.

Un joueur collectionne des Pierres d'énergie de la banque et les place en tas derrière sa série de carreaux Pouvoir. C'est son FONDS DE CARREAUX POUVOIR. Les Pierres d'énergie de ce fonds sont utilisées pour activer des Pouvoirs, ce qui coûte en général entre 1 et 3 Pierres

37

d'énergie. Certains Pouvoirs peuvent coûter plus cher, d'autres ne coûtent rien.

ACTIVATION DES CARREAUX POUVOIR

Pour lancer un Pouvoir, le joueur doit retourner le carreau Pouvoir qu'il désire lancer, prendre dans son fonds de carreaux Pouvoir le nombre de Pierres d'énergie nécessaires et le verser dans la banque.

L'effet d'un Pouvoir est immédiat. Le "GLOSSAIRE DES POUVOIRS" contient des explications spécifiques sur l'effet de chaque Pouvoir et son utilisation.

Chaque fois qu'un carreau Pouvoir a été utilisé ou désarmé, le joueur doit le placer dans son écart.

Comme il a été mentionné précédemment, un joueur peut lancer des Pouvoirs instantanés n'importe quand pendant la partie. Cependant, il ne peut activer un Pouvoir infini qu'à son tour de jeu.

Les joueurs peuvent lancer autant de Pouvoirs qu'ils le veulent au cours d'un tour de jeu, mais ils doivent avoir suffisamment de Pierres d'énergie dans leur fonds pour les payer. Ainsi, un carreau Forteresse ou un carreau Personnage peut être sous l'effet de plus d'un Pouvoir.

Si plusieurs Pouvoirs sont lancés lors d'un tour de jeu, il faut les déjouer dans l'ordre inverse de celui dans lequel ils ont été lancés parce que certains Pouvoirs annulent l'effet de ceux lancés précédemment.

Remarque : Une fois que le joueur a dépensé des Pierres d'énergie pour lancer un Pouvoir, il ne peut pas les récupérer, même si l'adversaire annule l'effet d'un Pouvoir par un autre.

POUVOIRS ALLIÉS

Tout carreau Pouvoir infini joué sur le Front (comme MÉTÉORITES – voir la section "GLOSSAIRE DES POUVOIRS") compte comme un carreau allié pour les

38

carreaux Personnage du joueur quand le joueur fait sauter un carreau ou forme une équipe.

GLOSSAIRE DES POUVOIRS

Cette section identifie chaque carreau Pouvoir par son nom, donne son type (instantané ou infini), le nombre de Pierres d'énergie nécessaires pour activer le Pouvoir ainsi qu'une courte définition de son effet. Une fois qu'un carreau Pouvoir a été utilisé ou désarmé, le joueur doit le placer dans sa pile d'écart pour le reste de la partie.



064. DERNIÈRE BATAILLE - POUVOIR INSTANTANÉ
(Pierres d'énergie : 0 - il ne coûte rien d'utiliser ce pouvoir)

Ce carreau augmente la Valeur de frappe de votre dernier Personnage vivant de 3 points pour un tour.



065. BARRIÈRE D'ÉNERGIE - POUVOIR INFINI
(Pierres d'énergie : 1)

Placer ce carreau sur une case vide comme mur permanent. La Barrière d'énergie agit comme un carreau allié pour le joueur qui l'a placée. Les carreaux de ce joueur peuvent sauter par-dessus la Barrière, alors que les carreaux des adversaires doivent la contourner.



066. FUITE - POUVOIR INSTANTANÉ
(Pierres d'énergie : 1)

Quand ce pouvoir est lancé, il annule le combat en cours. Vous pouvez le lancer après avoir jeté les dés pour savoir si vous en avez besoin. Vous pouvez jouer Fuite sur n'importe quel carreau

39



067. VITESSE - POUVOIR INSTANTANÉ
(Pierres d'énergie : 1)

Pendant le tour où ce carreau est joué, vous pouvez faire avancer un carreau Personnage de 2 cases.



068. ANNULATION - POUVOIR INSTANTANÉ
(Pierres d'énergie : 2)

Ce carreau désarme un carreau Pouvoir actif et annule son effet. Placez le carreau désarmé dans l'écart.



069. MÉTÉORITES - POUVOIR INFINI
(Pierres d'énergie : 2)

Ce carreau augmente de 2 points la Valeur de frappe d'un Personnage et lui donne une capacité D'ATTAQUE À DISTANCE pour un tour : ce Personnage peut désormais attaquer un Personnage ou une Forteresse qui est à deux cases de lui. Placez ce carreau sur n'importe quelle case vide à côté du Personnage ou de la Forteresse que vous souhaitez attaquer, puis lancez les dés pour connaître la Valeur de frappe de votre Personnage et ajoutez 2 points au résultat. Météorites devient un mur allié permanent une fois que vous l'avez utilisé.

40



070. ASPIRATION DE VIE – POUVOIR INSTANTANÉ
(Pierres d'énergie : 2)

Placez ce carreau sur n'importe quel carreau adverse. Pour le restant de ce tour, le carreau visé souffre d'une Valeur de frappe diminuée de 1 point. Vous pouvez lancer ce Pouvoir après que votre adversaire a jeté les dés.



071. AUTODESTRUCTION – POUVOIR INSTANTANÉ
(Pierres d'énergie : 2)

Quand il est lancé, ce Pouvoir détruit un Personnage ennemi si celui-ci réussit son attaque. Ce pouvoir doit être joué avant que l'autre joueur ne lance les dés pour faire son attaque. Il ne peut annuler cette attaque.



072. TRAVAIL D'ÉQUIPE – POUVOIR INSTANTANÉ
(Pierres d'énergie : 2)

Placez ce carreau sur le Personnage ou la Forteresse de votre choix; pour le reste de ce tour, ajoutez 7 points à la Valeur de frappe du carreau choisi.



073. SUPER PUISSANCE – POUVOIR INFINI
(Pierres d'énergie : 3)

Placez ce carreau sous le Personnage ou la Forteresse de votre choix; pour le reste du jeu ou jusqu'à ce que le Pouvoir soit désarmé, ajoutez 3 points à la Valeur de frappe du carreau choisi.

41



074. TÉLÉPATHIE – POUVOIR INSTANTANÉ
(Pierres d'énergie : 3)

Placez ce carreau sur le carreau Personnage adverse visé. Pour le reste du tour, vous contrôlez ce Personnage comme s'il était le vôtre.



075. TERRAIN DÉSERT – POUVOIR INFINI
(Pierres d'énergie : 3)

Quand ce Pouvoir est lancé, placez des repères sur trois cases du Front au choix (pièces de monnaie, jetons, etc.) qui représenteront des cratères infranchissables. Les carreaux ne peuvent ni passer sur ces cases ni sauter par-dessus. Si vous bloquez un carreau Personnage adverse et l'empêchez de bouger, ce carreau est hors du jeu (sauf s'il peut lancer un Pouvoir ANNULATION permettant de désactiver Terrain désert et d'enlever les repères qui le bloquent). Si vous piègez un carreau adverse de cette façon, vous n'avez pas à le vaincre pour remporter la partie puisqu'il est déjà considéré comme hors du jeu.

PARTIE À TROIS OU À QUATRE JOUEURS

Pour jouer une partie de Hexors Justice League à trois ou à quatre joueurs, il suffit d'avoir en main deux Coffrets de départ. Une partie MÊLÉE GÉNÉRALE se joue à 3 ou à 4 joueurs, mais pour une partie en ÉQUIPE, il faut 4 joueurs.

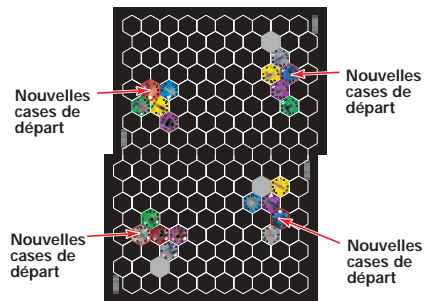
MÊLÉE GÉNÉRALE

Le but de la mêlée générale est différent de celui du jeu débutant ou du jeu de collection. Au lieu d'éliminer tous les carreaux de l'adversaire, il faut éliminer les Forteresses adverses... si c'est possible. Le joueur qui conserve sa forteresse le plus longtemps est le vainqueur.

42

PRÉPARATION

1. Les deux Fronts de jeu doivent être placés côte à côte, de façon à ce que les hexagones correspondent.
2. Chaque joueur place son carreau Forteresse sur l'une des cases de départ surlignées en rouge.
3. Chaque joueur place ses carreaux Personnage autour de son carreau Forteresse, en suivant les mêmes règles établies pour le jeu de niveau débutant. Tous les joueurs doivent avoir le même nombre de carreaux Personnages et de carreaux Pouvoir. Au début de la partie, les carreaux Personnage doivent être placés à une distance maximale de 2 cases des carreaux Forteresse.



Mise en place des Fronts pour une partie à 3 ou à 4 joueurs

Remarque : Les joueurs doivent tous utiliser des autocollants de couleur différente sur la FEUILLE D'ÉTIQUETTES POUR CARREAUX pour les aider à différencier leurs Hexors. Les joueurs devraient

43

toujours garder leurs carreaux face à eux, c'est-à-dire que le trou dans le haut de chaque carreau doit être orienté dans le sens opposé au propriétaire du carreau. (Voir diagramme.)

4. Le joueur le plus jeune commence et le jeu se poursuit vers la droite.
5. N'importe quel joueur peut attaquer n'importe quel autre joueur.
6. Si un joueur déplace un carreau Personnage et que celui-ci touche deux carreaux de deux joueurs différents, le Personnage attaquant doit se battre contre les deux carreaux; c'est l'attaquant qui décide de l'ordre des combats.
7. Un joueur peut jouer un Pouvoir instantané n'importe quand, mais il peut jouer un Pouvoir infini **seulement** lors de son tour de jeu.
8. Si un joueur a encore des Pierres d'énergie dans son fonds de carreaux Pouvoir une fois qu'il a utilisé tous ses carreaux Pouvoir, il peut les utiliser pour augmenter sa Valeur de frappe. Chaque Pierre d'énergie utilisée augmente de 1 point la Valeur de frappe du joueur pour un tour. Un joueur peut utiliser des Pierres d'énergie pour augmenter sa Valeur de frappe **seulement** une fois qu'il a utilisé tous ses carreaux Pouvoir.
9. Quand un carreau Forteresse est battu, le joueur à qui il appartient le retire du Front, et il retire de même tous ses carreaux Personnage. Les carreaux Pouvoir lancés restent sur le Front.
10. S'il ne reste à un des joueurs que son carreau Forteresse, il peut choisir d'attaquer n'importe quel carreau Personnage sur le Front, même si son carreau Forteresse **ne le touche pas**. Cependant, le carreau Forteresse **perd** sa prime de défense quand il attaque un carreau avec lequel il n'est pas en contact. Il **conserve** sa prime de défense quand il affronte un carreau

44

Personnage adverse qui entre en contact avec lui. Pour combattre, il suffit de jeter les dés pour avoir la Valeur de frappe de la Forteresse, comme pour un carreau Personnage, et de rajouter la prime de défense de la Forteresse quand elle est applicable. Si un joueur ne souhaite pas faire une attaque, il peut passer ce tour.

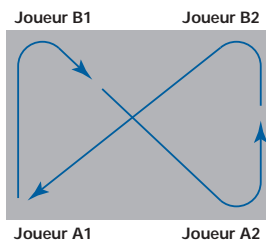
11. Quand tous les Personnages ont été éliminés, les joueurs peuvent choisir d'attaquer les autres Forteresse avec la leur. Il suffit de lancer les dés pour connaître la Valeur de frappe de chaque Forteresse (sans ajouter la prime de défense) jusqu'à ce qu'une des Forteresse qui se combattent soit détruite.
12. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste de carreaux qu'à un seul joueur.

JEU EN ÉQUIPE (PARTIE À 4 JOUEURS SEULEMENT)

1. Comme pour une partie Mêlée générale, deux Fronts doivent être placés côte à côte, de façon que les hexagones se correspondent.
2. Les joueurs forment leurs équipes. Les coéquipiers doivent être l'un à côté de l'autre.
3. Les joueurs placent leurs carreaux comme il a été décrit pour une partie Mêlée générale.
4. Pour déterminer l'équipe gagnante (ÉQUIPE A) – qui jouera la première, les joueurs tirent un Hexor à pile ou face.

Le joueur le plus jeune de l'ÉQUIPE A (LE JOUEUR A1) joue en premier. Le joueur adverse (LE JOUEUR B1) assis directement en face du joueur A1 joue ensuite. Une fois que le joueur B1 a joué, c'est au tour du partenaire du joueur A1 (soit le joueur A2). Enfin, le joueur adverse assis directement en face du joueur A2 (soit le joueur B2) joue à son tour. Une fois que tout le monde a joué, la séquence recommence.

45



Comme l'illustre le diagramme, la séquence de tours de jeu se poursuit pour former un 8 autour de la table, en alternant d'un joueur d'une équipe à un joueur de l'autre.

5. Les carreaux des partenaires sont des carreaux alliés. Le joueur reçoit une prime d'équipe pour ces carreaux, et ses propres carreaux peuvent passer par-dessus. Le joueur reçoit également une PRIME D'ALLIANCE de la Forteresse de son partenaire si un de ses personnages correspond.
6. Les partenaires peuvent mettre en commun leurs Pierres d'énergie pour les utiliser.
7. Comme pour une partie Mêlée générale, un joueur peut jouer un carreau Pouvoir instantané à n'importe quel moment. Cependant, il peut jouer un carreau Pouvoir infini **seulement** lors de son tour de jeu. Il peut lancer l'un ou l'autre de ces Pouvoirs soit sur ses carreaux, soit sur ceux de l'adversaire.
8. De plus, comme il est décrit pour une partie Mêlée générale, un joueur peut utiliser ses Pierres d'énergie pour augmenter sa Valeur de frappe **une fois** qu'il n'a plus de carreaux Pouvoir.
9. Quand un carreau Forteresse est battu, le joueur à qui il appartient le retire du Front, et il retire de même tous

46

ses carreaux Personnage. Les carreaux Pouvoir lancés restent sur le Front.

10. Comme dans le jeu Mêlée générale, s'il ne reste plus qu'une Forteresse à un joueur, celui-ci peut attaquer les carreaux Personnage de son adversaire; cependant, si les carreaux Personnage ne sont pas en contact avec lui, le carreau Forteresse perd sa prime de défense. Il la **conserve** quand il affronte un carreau Personnage adverse qui entre en contact avec lui. Il suffit alors de lancer les dés pour connaître la Valeur de frappe du carreau Forteresse et d'ajouter la prime de défense quand elle est applicable.

11. Quand tous les autres carreaux Personnage ont été éliminés, les joueurs peuvent choisir d'attaquer les carreaux Forteresse des adversaires avec la leur. Il suffit de lancer les dés pour connaître la Valeur de frappe de chaque Forteresse (sans ajouter la prime de défense) jusqu'à ce qu'une des Forteresse soit détruite.

12. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que les deux carreaux Forteresse appartenant à la même équipe soient détruits.

Voilà, vous connaissez maintenant tout ce qu'il faut pour maîtriser le jeu Justice League Hexors et sauver le monde... ou le détruire! Préparez-vous! Des combats vous attendent de tous les côtés! Bonne chance!



CONTENIDO DEL CONJUNTO BÁSICO

- 10 fichas Hexor
- 2 fichas de cuartel general
- 8 piezas de personaje
- 1 tablero de juego
- 1 dado de seis lados
- 1 hoja de adhesivos marcadores de ficha
- 2 cadenas de 20 cm
- 6 piedras de energía (cuentas de color)

LAS MUCHAS CARAS DE HEXORS

HEXORS™

Justice League™ Hexors™ es un juego de colección de fichas metálicas de seis caras que vienen en 3 variedades: FICHAS DE CUARTEL GENERAL, DE PERSONAJE y DE PODER. Las fichas de cuartel general y de personaje son de color dorado; las de poder son de color plateado.



LAS FICHAS DE CUARTEL GENERAL son localizaciones que representan tu base de operaciones en el campo. Los cuarteles se pueden defender si son atacados y, en el JUEGO AVANZADO, pueden asignarles poderes adicionales a los personajes.



LAS FICHAS DE PERSONAJE atacan a las fichas de cuartel general y personaje enemigas. El círculo blanco o negro, en la parte inferior de la ficha, indica si se trata de un héroe (blanco) o villano (negro).



LAS FICHAS DE PODER no atacan como las fichas de personaje ni defienden como las de cuartel general, sino que crean varios efectos de superpoderes que te ayudarán o perjudicarán a tu oponente.

Cada ficha Hexor tiene seis lados denominados 'CARAS'. Cada cara de ficha de cuartel general y personaje está marcada con un número y color que la distingue de las demás; esta característica representa el **VALOR DE ATAQUE** y determina el resultado al atacar las fichas oponentes (ver BATALLAS). Las fichas de poder no tienen ningún valor de ataque, pero sí tienen símbolos que identifican su efecto (ver FICHAS DE PODER).

¡Son portátiles!

Cada Hexor tiene un pequeño orificio en la parte superior. ¡Usa las cadenas incluidas en el conjunto básico para conectarlas a tu cinturón o mochila y llevarlas adondequiera que vayas! ¡O conecta las dos cadenas y luce tus Hexors como etiquetas de identificación o como un collar!

49

OBJETIVO

Navegar fichas de personaje por la defensa de tu oponente y atacar. El primer jugador en derrotar todas las fichas de personaje y de cuartel general del oponente es el ganador.

EL JUEGO DE PRINCIPIANTES

¡Lo único necesario para jugar el juego de principiantes es un conjunto básico y un poco de suerte! ¡A jugar!

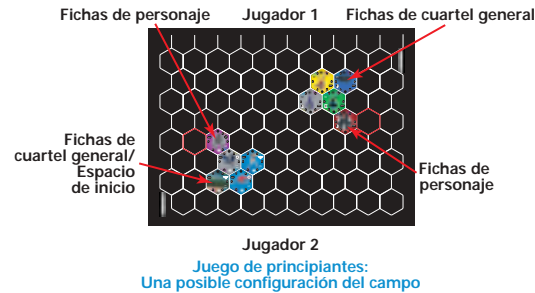
Preparación del juego de principiantes

1. Despliega el tablero de juego y colócalo sobre la mesa, junto con todas las fichas Hexor y el dado de color del conjunto básico. No necesitarás las 6 PIEDRAS DE ENERGÍA (cuentas de color) para el juego de principiantes, de modo que puedes hacerlas a un lado.
2. El mayor de los jugadores avienta una ficha Hexor al aire y el otro jugador escoge "cara" o "sello" ("cara" corresponde al lado de la ficha con la imagen grabada de toda la Liga de justicia). Al ganador le toca escoger primero sus Hexors.
3. El ganador escoge cuál ficha de cuartel general quiere. El jugador oponente toma la ficha de cuartel general restante (los conjuntos básicos siempre incluyen 2 fichas de cuartel general). Un jugador nunca puede tener más de una ficha de cuartel general en un juego.
4. Coloca las fichas de personaje cara abajo y revuélvelas. Los jugadores se siguen turnando escogiendo personajes (el ganador primero) hasta que cada uno tenga la misma cantidad de fichas.
5. Ambos jugadores colocan su ficha de cuartel general en uno de los espacios de inicio gris en extremos opuestos del campo (los espacios con borde rojo sólo se usan para juegos de 3 y 4 jugadores; ver JUEGOS DE TRES Y CUATRO JUGADORES).

50

6. Los jugadores ven sus personajes y los colocan cara arriba alrededor de su ficha de cuartel general. Al comienzo del juego, los personajes no deben colocarse a más de dos espacios de la ficha de cuartel general; no es necesario que toquen la ficha de cuartel general o el uno al otro.

Nota: Los jugadores siempre deben mantener sus fichas apuntando hacia ellos; o sea, con el orificio en la parte superior de la ficha Hexor apuntando en dirección opuesta a quien tenga esa ficha.



SECUENCIA DE TURNOS

La secuencia de turnos para el juego Justice League™ Hexors de principiantes es muy simple:

1. El jugador 1 mueve una de sus fichas de personaje (ver MOVIMIENTO).
2. El jugador 1 entra en batalla contra cualquier ficha oponente con la que entre en contacto cara a cara (ver BATALLAS).
 - a. Ambos jugadores tiran el dado para determinar los VALORES DE ATAQUE (el atacante primero).

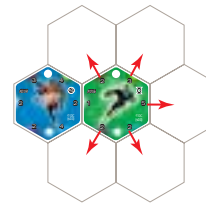
51

- b. Los jugadores comparan sus totales y, en caso de haber empates, vuelven a tirar el dado. El VALOR DE ATAQUE más alto gana.
 - c. Saca las fichas derrotadas del campo.
3. El turno se acaba. Ahora empieza el turno del jugador 2. Repite el paso 1.

MOVIMIENTO

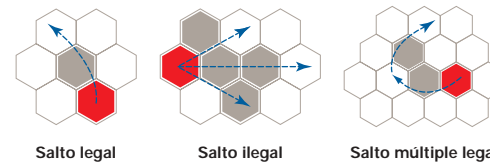
Hay dos tipos de movimiento en Hexors: AVANZAR y SALTAR. Al empezar un juego, al jugador que haya tomado el último personaje le toca mover primero.

Para **avanzar**, mueve 1 ficha de personaje 1 espacio hacia cualquier espacio desocupado pegado a tu espacio actual. Las fichas de cuartel general no se pueden mover.



Para **saltar**, tu ficha de personaje tiene que estar tocando una ficha AMISTOSA cara a cara (las fichas "amistosas" son aquellas que están bajo tu control en el campo). Sólo puedes saltar a la cara opuesta de la ficha amistosa, y únicamente si el espacio adjunto a dicha cara está vacío.

Puedes hacer varios saltos con la misma ficha, siempre y cuando sólo saltes una ficha amistosa a la vez y



52

siempre caigas en un espacio vacío. No puedes mover antes o después de un salto.

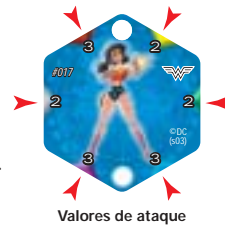
Si, durante tu movimiento, entras en contacto cara a cara con cualquier ficha oponente, tu movimiento se acaba automáticamente y entras en **BATALLA** (ver BATALLAS).

Tu turno se acaba si después de mover una ficha no entras en contacto con una ficha enemiga o después de completar una batalla.

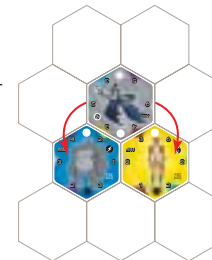
BATALLAS

Cada vez que dos fichas contrincantes entran en contacto cara a cara, entran en batalla.

1. El jugador que movió una ficha haciendo contacto con otra es el **ATACANTE**.
2. Cada ficha de cuartel general y personaje tiene diferentes números de color en cada cara. Estos números representan los **Valores de ataque**.
3. El jugador atacante empieza y tira el dado de color, haciendo corresponder el color de la cara del dado con el número de color correspondiente de la ficha de personaje o cuartel general que está en batalla; esto determina el valor de ataque de la ficha para dicho turno. Ahora le toca tirar el dado al jugador oponente, quien tiene que hacer lo mismo.
4. Compara los dos valores de ataque. A quien le haya salido el número más alto gana. En caso de que haya un empate, vuelvan a tirar el dado hasta que alguien gane.
5. Saca del campo tus fichas de personaje derrotadas y ponlas en tu **PILA DE DESCARTE** (cada jugador tiene una pila de descarte en su lado del campo). Las fichas descartadas ya no se pueden usar en el juego.



6. Si la ficha de personaje atacante llega a entrar en contacto cara a cara con **DOS O MÁS** fichas oponentes al mismo tiempo, el personaje atacante tiene que entrar en batalla contra **todas** las fichas enemigas que toque. El jugador atacante escoge el orden en el que quiere luchar contra las fichas enemigas, y **tiene** que luchar contra ellas una por una hasta que las derrote a todas o hasta que el personaje atacante quede vencido. Pon las fichas vencidas en sus respectivas pilas de descarte.



Ataque múltiple

GANAR EL JUEGO DE PRINCIPIANTES

El juego continúa hasta que uno de los jugadores derrota **todas** las fichas de personaje y cuartel general del oponente. Si a un jugador no le queda nada, más que un cuartel general, dicho jugador pierde su turno y no puede hacer nada sino hasta que el otro jugador mueva sus fichas de personaje para atacar.

Si a ambos jugadores sólo les queda una ficha de cuartel general, tiren el dado de valores de ataque hasta que una de las fichas quede destruida. El jugador cuyo cuartel quede intacto es el ganador.

EL JUEGO DE COLECCIÓN (JUEGO AVANZADO)

El juego de colección es una versión más avanzada del juego de principiantes con el que puedes usar las fichas de poder que **sólo se encuentran en los paquetes adicionales** (se venden por separado). Las fichas de poder añaden nuevos niveles de estrategia a Hexors porque incrementan tus poderes en maneras inesperadas; desde energetizar a tu personaje hasta paralizar a tu oponente o cambiar la naturaleza misma del campo.

Las fichas de poder no son lo único nuevo en el juego de colección. ¡Además, descubrirás VALORES DE BLOQUE, COLOR y ALIADO que aumentarán el valor de ataque de tus personajes!

SECUENCIA DE TURNOS DEL JUEGO DE COLECCIÓN

Cuando se juega el juego de colección, el juego no empieza escogiendo fichas de cuartel general y de personaje. Cada jugador tiene que traer sus propias fichas. Ambos jugadores tienen que tener una ficha de cuartel general y la misma cantidad de fichas de personaje y poder que su oponente. Los jugadores NO pueden tener más de 2 fichas de personaje o poder idénticas en su mano.

Nota: Para ayudar a los jugadores a llevar cuenta de sus fichas Hexor, cada jugador tiene que escoger un juego diferente de adhesivos de color de la HOJA DE ADHESIVOS MARCADORES DE FICHA y pegarlos en la cara de imagen de cada una de sus fichas Hexor (los adhesivos se pueden despegar).

La secuencia de turnos del juego de colección es igual que la del juego de principiantes, con la excepción de varios pasos adicionales al entrar en batalla:

1. Ambos jugadores tiran el dado para determinar los valores de ataque (igual que antes).
2. Ambos jugadores añaden un VALOR DE COLOR a su valor de ataque (ver VALORES DE COLOR AÑADIDOS A LOS VALORES DE ATAQUE).
3. Ambos jugadores añaden un VALOR DE BLOQUE a su valor de ataque, de haberlo (ver BLOQUES).
4. Ambos jugadores añaden un VALOR DE ALIADO a su valor de ataque, de haberlo (ver VALORES DE ALIADO).

Además, cualquier jugador puede optar por usar sus fichas de poder en cualquier momento de la secuencia del turno. En un

momento tocaremos en detalle este aspecto. Primero, echemos un vistazo a los valores de color, bloque y aliado.

VALORES DE COLOR AÑADIDOS A LOS VALORES DE ATAQUE

Notarás que cada ficha de personaje tiene un diferente color de fondo, denominado su **COLOR**. Los personajes están asociados con uno de seis diferentes colores.

- Verde
- Azul
- Amarillo
- Rojo
- Morado
- Blanco

Un personaje obtiene poderes adicionales de su color para aumentar su valor de ataque. Las fichas de cuartel general determinan la cantidad del poder adicional.

Cada color de fondo de una ficha de personaje corresponde a uno de los seis números de color de una ficha de cuartel general. Al entrar en batalla, haz corresponder el color de fondo del personaje con el número del mismo color de la ficha del cuartel general y, luego, añade ese número al valor de ataque del personaje.



Por ejemplo: Superman (con el cuartel general Atlantis) entra en contacto con Doomsday (cuyo cuartel general es S.T.A.R. Labs) y empieza un duelo. Al jugador de Superman le sale "amarillo" en el dado, lo que le da a Superman un valor de ataque de 6. A Doomsday le sale "rojo" en el dado, dándole un valor de 8. ¡Pero la batalla no ha terminado!

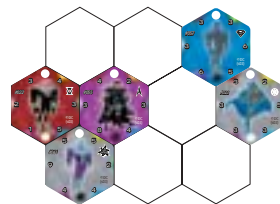
Superman está asociado con el color azul. Viendo su cuartel general nos damos cuenta que el valor de ataque del color azul de Atlantis es 6. El jugador de Superman añade dicho valor a su total, subiéndolo a 12. El color de Doomsday es rojo, y ve su ficha de cuartel general de S.T.A.R. Labs, cuyo valor de ataque es 2, lo que aumenta su total a 8.

El marcador final es Superman 12, Doomsday 8. Superman gana el duelo y el jugador de Doomsday pone al personaje derrotado en su pila de descarte.

Nota: Si derrotas la ficha de cuartel general de tu oponente, sus personajes ya no podrán recibir valores adicionales de color.

BLOQUES

Cuandoquiera que dos o más fichas amistosas entran en contacto cara a cara, forman un **bloque**. Al entrar en batalla, a toda ficha en un bloque se le añade 1 punto adicional a su valor de ataque. El valor siempre es +1, sin importar cuántas fichas haya en el bloque.



Bloques

57

Todos los integrantes del bloque reciben este valor adicional, sin importar cuántas veces ataquen o hayan sido atacadas.

Las fichas de cuartel general se pueden usar para formar un bloque para otras fichas Hexors, pero los cuarteles generales no reciben un valor de bloque. Esto se debe a que las fichas de CUARTEL GENERAL reciben un VALOR ADICIONAL DE DEFENSA DE CUARTEL.

VALOR ADICIONAL DE DEFENSA DE CUARTEL

Cuando una ficha de cuartel general entra en combate, la ficha de cuartel general recibe un valor adicional de defensa de cuartel. Este valor es el número que se encuentra en la cara inferior de la ficha. Añade este número al valor de ataque que te haya salido para dicho cuartel.



Valor de defensa de cuartel general

VALORES DE ALIADO

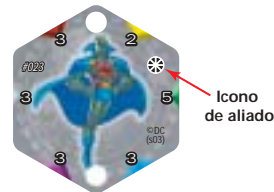
Un pequeño icono aparece en algunas fichas de cuartel general, tal como el símbolo del Martian Manhunter en la ficha de cuartel general de MARS.



Cuartel general Mars

Icono de aliado

58



Ficha de personaje
Martian Manhunter

Algunas fichas de personaje, tal como la ficha MARTIAN MÃNHUNTER, tienen iconos correspondientes.

Estos son los ICONOS DE ALIADO. Cualquiera de tus fichas de personaje con un icono de aliado que corresponda a tu ficha de cuartel general, se le aÃ±ade un VALOR DE ALIADO de +1 a tu valor de ataque.

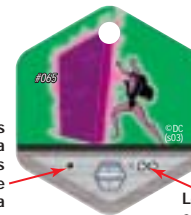
Nota: Si destruyes la ficha de cuartel general de tu oponente, sus personajes ya no recibirÃ¡n valores de aliado.

FICHAS DE PODER

Las fichas de poder sÃ³lo se encuentran en los paquetes adicionales (se venden por separado). Son de color plateado, a diferencia del color dorado de las fichas de cuartel general y de personaje, pero Ã©sta no es la Ãºnica diferencia. La etiqueta de una ficha de poder tiene una configuraciÃ³n totalmente diferente a la de las fichas de cuartel general y personaje, y para que los poderes entren en juego es necesario que sean "activadas" por piedras de energÃ­a.

59

Ficha de poder



La serie de puntos en la esquina inferior izquierda es el nÃºmero de piedras de energÃ­a que tienes que gastar para activar el poder.

El color de la lÃ­nea divisoria de la ficha identifica el tipo de poder (ELÃ�CTRICO o MÃXIMO) y la duraciÃ³n de su efecto:

Los sÃ­mbolos en la esquina inferior derecha identifican el efecto de la ficha y lo que hace.

Poder elÃ©ctrico – Una lÃ­nea divisoria negra bordeada por dos lÃ­neas rojas en la etiqueta de una ficha de poder indica que es un poder elÃ©ctrico. Salvo que estÃ© especificado de otra manera, este tipo de poder sÃ³lo tiene efecto durante el turno en que se activa y se tiene que poner en la pila de descarte al finalizar el turno. Un poder elÃ©ctrico se puede activar en cualquier momento, sin importar si es tu turno.

Poder mÃ¡ximo – Una sola lÃ­nea divisoria negra en la etiqueta de una ficha de poder indica que es un poder mÃ¡ximo. Salvo que estÃ© especificado de otra manera, este tipo de poder tiene un efecto permanente y permanece en juego hasta el final del juego o hasta que queda destruido. SÃ³lo puedes usar poderes mÃ¡ximos en tu turno.

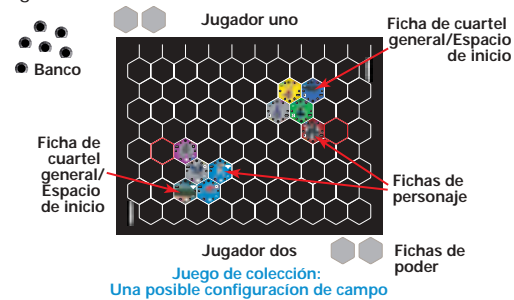
PREPARACIÃ³N DE LOS PODERES PARA EL JUEGO

1. Al principio del juego, cada jugador escoge cuÃ¡les de sus fichas de poder quiere usar. Ambos jugadores tienen que empezar con la misma cantidad de poderes y no pueden tener mÃ¡s de 2 poderes idÃ©nticos en su mano.

60

2. Cada jugador coloca las fichas de poder que seleccionó enfrente de él, cara abajo, pero las puede ver cuando lo desee.
3. Toma las PIEDRAS DE ENERGÍA y ponlas en una pila al lado del campo en un área conocida como el BANCO. Ambos jugadores toman sus piedras de energía de aquí. Si necesitas más piedras, usa otros marcadores, tales como monedas. No hay límite al número de piedras de energía/marcadores que puede haber en juego. Usa tantas como necesites.

Después de que acabes de colocar tus fichas de poder, cuartel general y personaje (como se describió en el juego de principiantes, más arriba), estarás listo para jugar el juego de colección.



PARA OBTENER PIEDRAS DE ENERGÍA

Las piedras de energía se obtienen ganando batallas. Cada vez que un jugador vence a un personaje o cuartel general enemigo, el jugador vencedor toma 1 piedra de energía del banco.

61

Un jugador junta piedras de energía del banco y las pone en una pila atrás de su fila de fichas de poder. A esto se le llama sus PIEDRAS ACTIVADORAS. Las piedras de este grupo se usan para activar poderes. La mayoría de poderes se activan con 1, 2 ó 3 piedras de energía, pero algunos pueden requerir más piedras para activarse; algunos no requieren ninguna.

PARA ACTIVAR FICHAS DE PODER

Para activar una ficha de poder, volteas la ficha que quieres activar y, luego, pagas la cantidad correspondiente de piedras de energía de tu grupo de piedras activadoras al banco.

Las fichas de poder surten efecto de inmediato. Consulta el GLOSARIO DE FICHAS DE PODER para instrucciones específicas sobre qué hace cada poder y cómo usarlas.

Después de que una de tus fichas de poder pierde su efecto o es destruida, ponla en tu pila de descarte.

Como se mencionó antes, cualquier jugador puede activar poderes eléctricos en cualquier momento. Los poderes máximos sólo los puedes usar en tu turno.

Los jugadores pueden activar cuantos poderes como quieran en un turno, siempre y cuando tengan las piedras de energía necesarias para hacerlo. Como resultado, algunos personajes o cuarteles generales pueden verse afectados por más de un poder activo a la vez.

Si se activan varios poderes en un turno, resuélvelos en orden inverso, del último al primero. La razón por la que se hace así es porque algunos poderes cancelarán el efecto de los poderes anteriores.

Nota: Una vez que usas tus piedras de energía para activar un poder, no puedes recuperar las piedras, incluso si tu oponente cancela tu poder con otro poder.

62

PODERES AMISTOSOS

Cualquier poder permanente que pongas en el campo (tal como ESCOMBROS VOLADORES – ver el GLOSARIO DE PODERES) cuenta como una ficha amistosa para tus personajes al usar la regla de bloques o para saltar.

GLOSARIO DE PODERES

La siguiente sección identifica cada ficha de poder por nombre e incluye el tipo de poder (eléctrico o máximo), la cantidad de piedras de energía necesaria para activarlo y una breve descripción de lo que hace. Después de que uno de tus poderes haya sido usado o es destruido, ponlo en tu pila de descarte por el resto del juego.



064. ÚLTIMA OPORTUNIDAD – PODER ELÉCTRICO (piedras de energía: 0 – no cuesta nada usar este poder)

Esta ficha le da a tu último personaje con vida un valor adicional de ataque de +3 por un turno.



065. MURO DE ENERGÍA – PODER MÁXIMO (piedras de energía: 1)

Pon esta ficha en cualquier espacio vacío como muro permanente. Muro de Energía se considera una ficha amistosa para el jugador que la activó. Las fichas de dicho jugador pueden saltarse el muro. Las fichas oponentes tienen que rodearlo.



066. ESCAPE – PODER ELÉCTRICO (piedras de energía: 1)

Cuando se activa este poder, anula la ronda actual de combate. Puedes usar esta ficha después de tirar tus valores de ataque para ver si lo necesitas. Puedes usar el poder Escape en cualquier ficha involucrada en la batalla. Si el objetivo es una ficha de personaje, ya sea que sea tuya o de tu oponente, la puedes mover para atrás un espacio a cualquier espacio disponible.



067. VELOCIDAD – PODER ELÉCTRICO (piedras de energía: 1)

Durante el turno en que se activa esta ficha, puedes mover una ficha de personaje 2 espacios.



068. DETECCIÓN – PODER ELÉCTRICO (piedras de energía: 2)

Destruye 1 ficha de poder activada, cancelando su efecto. Pon la ficha destruida en la pila de descarte.



069. ESCOMBROS VOLADORES – PODER MÁXIMO (piedras de energía: 2)

Esta ficha le da a un personaje un valor de ataque adicional de +2 y habilidad de ATAQUE A DISTANCIA por un turno: ahora este personaje puede atacar a un personaje o cuartel general que esté a dos espacios de distancia. Pon esta ficha en cualquier espacio vacío al lado del personaje o cuartel general enemigo que quieras atacar; luego tira el valor de ataque para tu personaje atacante como lo harías normalmente y añade el valor adicional de +2 al resultado. Escombros Voladores se convierte en muro amistoso permanente después de que lo usas.



070. FUGA DE VIDA – PODER ELÉCTRICO
(piedras de energía: 2)

Pon esta ficha en cualquiera de las fichas de tu oponente. La ficha activada sufre una pérdida de -1 a su valor de ataque por el resto de ese turno. Puedes usar esto después de que tu oponente tira su valor de ataque.



071. AUTODESTRUCCIÓN – PODER ELÉCTRICO
(piedras de energía: 2)

Cuando se activa este poder, destruye un personaje enemigo si el personaje enemigo sale exitoso en su ataque. Este poder se tiene que usar antes de que el otro jugador tire su ataque. Este ataque no se puede cancelar.



072. TRABAJO DE EQUIPO – PODER ELÉCTRICO
(piedras de energía: 2)

Pon esta ficha encima del personaje o cuartel general que quieres activar – añade 7 al valor de ataque de la ficha activada por el resto de ese turno.



073. SUPER FUERZA – PODER MÁXIMO
(piedras de energía: 3)

Pon esta ficha debajo del personaje o cuartel general que quieras activar – añade 3 al valor de ataque de la ficha activada por el resto del juego o hasta que el poder sea destruido.



074. TELEPATÍA – PODER ELÉCTRICO
(piedras de energía: 3)

Pon esta ficha encima de un personaje enemigo que quieras atacar. Por el resto del turno, tú controlas dicho personaje como si fuera tuyo.



075. TIERRA BALDÍA – PODER MÁXIMO
(piedras de energía: 3)

Cuando se active este poder, pon marcadores en 3 espacios en cualquier parte del campo (usa marcadores tales como monedas) para representar cráteres impasables. Las fichas no se pueden mover a estos espacios, ni pueden saltarlos. Si bloqueas una ficha de personaje enemiga de modo que no se pueda mover, dicha ficha queda fuera del juego – a menos de que pueda activar una ficha de poder de DETECCIÓN para desactivar la TIERRA BALDÍA y eliminar los marcadores que la bloquean. Si bloqueas a una ficha enemiga de esta manera, no tienes que derrotarla para ganar el juego. Ya está considerada fuera de juego.

JUEGOS DE TRES Y CUATRO JUGADORES

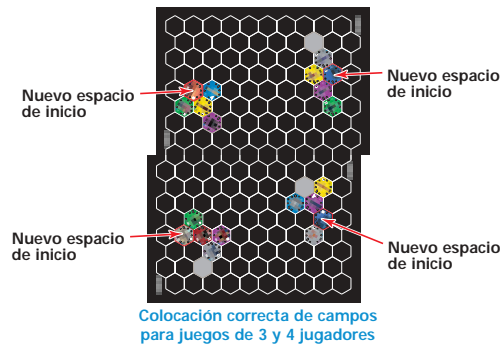
Para jugar un juego de Justice League™ Hexors™ de tres o cuatro jugadores, lo único necesario son dos conjuntos básicos para empezar. El juego Todos Juegan se puede jugar entre 3 ó 4 jugadores, pero para el juego de EQUIPO sí se necesitan 4 jugadores.

TODOS JUEGAN

El objetivo de Todos Juegan es diferente del del juego de principiantes y de colección. En lugar de eliminar todas las fichas oponentes, en Todos Juegan sólo se requiere que elimines las fichas de cuartel general de tu oponente... si las puedes alcanzar. El jugador a quien le quede una ficha de cuartel general es el ganador.

PREPARACIÓN

1. Pon dos campos de juego uno al lado del otro, verificando que los hexágonos a lo largo del borde coinciden.
2. Cada jugador pone su ficha de cuartel general en uno de los espacios de inicio resaltados en rojo.
3. Cada jugador pone sus fichas de personaje alrededor de sus fichas de cuartel general, siguiendo las mismas reglas establecidas en el juego básico. Todos los jugadores tienen que tener la misma cantidad de fichas de personaje y poder, y los personajes no pueden estar a más de 2 espacios de sus fichas de cuartel general al comienzo del juego.



67

Nota: Los jugadores deben usar adhesivos de diferente color de la HOJA DE ADHESIVOS MARCADORES DE FICHA para distinguir fácilmente sus fichas Hexor. Además, deben mantener sus fichas apuntando hacia ellos, con el orificio en la parte superior apuntando en dirección opuesta a ellos (ver diagrama).

4. El menor de los jugadores empieza y el juego sigue en dirección de las manecillas del reloj.
5. Cualquier jugador puede atacar a cualquier otro jugador.
6. Si un jugador mueve una ficha de personaje y toca dos fichas oponentes de dos jugadores diferentes, el personaje atacante tiene que luchar contra ambas fichas; el jugador atacante escoge el orden en que quiera atacarlas.
7. Puedes usar cualquiera de tus poderes eléctricos en cualquier momento. Los poderes máximos sólo los puedes usar en tu turno.
8. Si todavía hay piedras de energía en tu grupo de piedras activadoras después de que uses todas tus fichas de poder, puedes usar las piedras restantes para aumentar tu valor de ataque. Cada piedra que uses aumenta tu valor de ataque por 1 punto por un turno. Sólo puedes usar piedras de energía para aumentar tu valor de ataque después de haber usado todas tus fichas de poder.
9. Cuando una ficha de cuartel general es derrotada, el jugador tiene que quitar la ficha de cuartel general y todos sus personajes del campo. Las fichas de poder activadas permanecen en el campo.
10. Si a un jugador sólo le queda una ficha de cuartel general, dicho jugador puede optar por atacar a cualquier ficha de personaje enemiga en el campo.

68

incluso si no están tocando; no obstante, la ficha de cuartel general pierde su valor adicional de defensa cuando ataca a una ficha con la que no está en contacto. Mantiene su valor adicional de defensa cuando una ficha de personaje enemiga entra en contacto con ella. Para entrar en batalla, simplemente tira un valor de ataque para la ficha de cuartel general como si fuera un personaje y añade el valor adicional de defensa según corresponda. Si un jugador no quiere atacar, puede saltarse su turno.

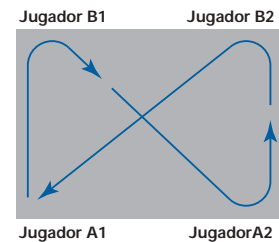
- Después de que se eliminan todas las fichas de personaje, los jugadores pueden optar por atacar otras fichas de cuartel general con sus propios cuarteles generales. Simplemente tira un valor de ataque para cada cuartel general (sin añadir su valor adicional de defensa) hasta que uno de los cuarteles en batalla sea destruido.
- El juego sigue hasta que un solo jugador tiene fichas.

JUEGO EN EQUIPOS (JUEGO PARA 4 JUGADORES)

- Al igual que en el juego Todos juegan, coloca dos campos uno al lado del otro, haciendo coincidir los hexágonos.
- Escojan los equipos. Los jugadores de cada equipo deben sentarse juntos.
- Preparen el campo como se describió en el juego Todos juegan.
- Tiren una ficha Hexor al aire y digan "cara" o "sello". El equipo ganador (EQUIPO A) empieza.

El menor de los jugadores del EQUIPO A (JUGADOR A1) empieza. Ahora le toca mover al jugador oponente sentado directamente enfrente del jugador A1 (JUGADOR B1).

Después de que B1 mueve, le toca mover al compañero de A1 (JUGADOR A2). Y, finalmente, le toca mover al jugador oponente sentado directamente enfrente del jugador A2 (JUGADOR B2). Después de que todos han tenido su turno, le vuelve a tocar al jugador A1.



Como podrás ver en el diagrama, el juego sigue en secuencia de un 8 alrededor de la mesa, alternándose entre los jugadores de cada equipo.

- Las fichas de tu compañero cuentan como fichas amistosas para ti. Recibes un valor de bloque de ellas y las puedes saltar. Recibes un VALOR DE ALIADO de la ficha de cuartel general de tu compañero si cualquiera de tus personajes corresponde a ella.
- Los compañeros pueden juntar sus piedras de energía para usarlas todas.
- Al igual que en el juego Todos juegan, puedes usar cualquiera de tus poderes eléctricos en cualquier momento. Los poderes máximos sólo los puedes usar en tu turno. Puedes usar tus poderes, ya sea, para afectarte a ti o a tu oponente.
- Como se describió en el juego Todos juegan, puedes usar piedras de energía para aumentar tu valor de ataque **después** de que se acaben tus fichas de poder.

9. Cuando una ficha de cuartel general es derrotada, quita todas las fichas de personaje de dicho jugador del campo. Las fichas de poder activadas permanecen en el campo.
10. Al igual que en Todos juegan, si a un jugador sólo le queda una ficha de cuartel general, dicho jugador puede optar por atacar a cualquier ficha de personaje enemiga; no obstante, la ficha de cuartel general **pierde** su valor adicional de defensa cuando ataca a una ficha con la que no está en contacto. **Mantiene** su valor adicional de defensa cuando una ficha de personaje enemiga entra en contacto con ella. Tira valores de ataque para la ficha de cuartel general y añade el valor adicional de defensa según corresponda.
11. Después de que se eliminan **todas** las fichas de personaje, los jugadores pueden optar por atacar otras fichas de cuartel general con sus propios cuarteles generales. Simplemente tira un valor de ataque para cada cuartel general (sin añadir su valor adicional de defensa) hasta que uno de los cuarteles en batalla sea destruido.
12. El juego sigue hasta que ambas fichas de cuartel general de un equipo quedan eliminadas.

¡Y con esto tienes todo lo necesario para convertirte en un maestro de Justice League™ Hexors™ y salvar al mundo (o destruirlo)! ¡Prepárate para entrar en batalla desde cualquier lado! ¡Buena suerte!

HEXORS™

- | | |
|-----------------------|--------------------------|
| 1. Central City | 24. Superman |
| 2. Atlantis | 25. Green Guardsman |
| 3. Oa | 26. Tom Turbine |
| 4. Mars | 27. Aquaman #2 |
| 5. Watchtower | 28. Etrigan |
| 6. Themyscira | 29. Metamorfo |
| 7. Seaboard City | Metamorfo |
| 8. War World | 30. Dr. Fate |
| 9. Stagg Enterprises | 31. Batman #2 |
| 10. Stryker Prison | 32. Superman #2 |
| 11. Camelot | 33. Hawkgirl #2 |
| 12. Hippolyta | Chica Halcon #2 |
| 13. Jason Blood | 34. Flash #2 |
| 14. Batman | 35. Wonder Woman #2 |
| 15. Flash | Mujer Maravilla #2 |
| 16. Green Lantern | 36. Martian Manhunter #2 |
| Linterna Verde | Marciano Detective #2 |
| 17. Wonder Woman | 37. Green Lantern #2 |
| Mujer Maravilla | Linterna Verde #2 |
| 18. Solovar | 38. White Aliens |
| 19. Hawkgirl | Los Cazadores |
| Chica Halcon | 39. Manhunter |
| 20. The Streak | 40. Aresia |
| El Rayo | 41. Star Sapphire |
| 21. Aquaman | Safiro Estrella |
| 22. Killowog | 42. Gorilla Grodd |
| 23. Martian Manhunter | 43. Deadshot |
| Marciano Detective | 44. Copperhead |

- 45. Lex Luthor
- 46. The Shade
Shade
- 47. Cheetah
- 48. The Ultra-Humanite
Ultrahumanidad
- 49. The Joker
El Comodin
- 50. Tsukuri
- 51. Felix Faust
Felix Fausto
- 52. Morgaine Le Fey
- 53. Orm
- 54. Brainwave
- 55. Lord Hades
- 56. Draaga
- 57. Amazo
- 58. Sinestro
- 59. Solomon Grundy
- 60. Vandal Savage
Vendalo Salvaje
- 61. Brainiac
- 62. Darkseid
- 63. Doomsday
- 64. Last Stand
Dernière bataille
Última Oportunidad
- 65. Energy Barrier
Barrière d'énergie
Muro de Energía

- 66. Escape
Fuite
- 67. Speed
Vitesse
Velocidad
- 68. Detection
Annulation
Detección
- 69. Flying Debris
Météorites
Escombros Voladores
- 70. Life Drain
Aspiration de vie
Fuga de Vida
- 71. Self-Destruct
Autodestruction
Autodestrucción
- 72. Teamwork
Travail d'équipe
Trabajo de Equipo
- 73. Super Strength
Super puissance
Super Fuerza
- 74. Telepathy
Télépathie
Telepatía
- 75. Wasteland
Terrain désert
Tierra Baldía

© 2003 Mattel, Inc. El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved.
© 2003 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 E.-U. Tous droits réservés.

JUSTICE LEAGUE, DC BULLET LOGO and all related characters, likenesses and elements are trademarks of and © DC Comics. (s03)
JUSTICE LEAGUE, le LOGO DC BULLET et tous les personnages, représentations et éléments afférents sont des marques de DC Comics. © DC Comics. (s03)

Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628500303, Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 ou www.allomattel.com. Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23. Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona. N.I.F. A08-842809. Mattel Portugal, Lda., Av. da República No. 90-96, Fracção 5, 1600-206 Lisboa Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd, Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. Diimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867. Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-TOYS. **Importado y distribuido por** Mattel de México, S.A. de C.V., Camino a Santa Teresa No. 1040, 7o. Piso, Col. Jardines en la Montaña, Delegación Tlalpan, 14210 México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3. TEL: 54-49-41-00. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina S.A., Curupayti 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P5, Bogotá. Mattel do Brasil Ltda - CNPJ.: 54.558.002/0001-20 - Rua Jaceru, 151 CEP: 04705-000 São Paulo. Atendimento ao Consumidor: SAC 0800550780. B4824-0720

B4824



As based on DC Comics characters.
D'après les personnages de DC Comics.

B4824/I3L/JL HEXORS (ENGLISH, CANADIAN-FRENCH, LAAM SPANISH)

ENGLISH
CANADIAN FRENCH

EMAILED 11/22/02 SEA CANADA LAST

FROM: TADD CALLIES
RE: RULES: "JUSTICE LEAGUE HEXORS"
STATUS: **FINAL DRAFT (INCORPORATES WB'S NOTES; REMOVED « SUPER » FROM ANY CONNECTION TO « BATTLE » -- THAT SECTION NOW JUST TITLED « BATTLES! »; ADDED PART NUMBERS AND UPDATED LEGAL; INCORPORATES NOTES FROM CPI, LEGAL AND MARKETING; DELETED SMALL PARTS WARNING PER CPI; UPDATES THE DUELIST BONUS EXAMPLE AND COLLECTOR'S LIST BASED ON THE REVISED MATRIX, AS WELL AS ADDING THE NEW LINE REGARDING THE BLACK AND WHITE CIRCLES ON TILES – PENDING TRANSLATIONS)**
DATE: **1.27.03**
GAME #: B4824

(LOGO)
Justice League™
Justice League

(NAME)
Hexors™
Hexors

(SEPARATE LINE UNDER NAME)
Collectible BattleTile Game
Jeu de carreaux-combats à collectionner

(LOGO)
MATTEL® GAMES
JEUX MATTEL®

(AGES)
7+
7 ans et plus

(PLAYERS)
(2 – 4 PLAYERS SYMBOL)

CONTENTS OF STARTER SET

10 Hexas Tiles
2 Stronghold Tiles

8 Character Tiles
1 Game Mat
1 Six-sided Die
1 Tile Marker Label Sheet
2 8" Chains
6 Energy Stones (**coloured** beads)

CONTENU DU COFFRET DE DÉPART

10 carreaux Hexor
2 carreaux Forteresse
8 carreaux Personnage
1 tapis de jeu
1 dé à six faces
1 feuille d'étiquettes pour carreaux
2 chaînes de 20 cm
6 Pierres d'énergie (billes **colourées**)

THE MANY FACES OF HEXORS LES MULTIPLES FACES DES HEXORS

Justice League™ Hexors™ is a collectible game of unique six-sided metallic tiles that come in 3 varieties: STRONGHOLD, CHARACTER and POWER TILES. Stronghold and Character Tiles are gold-**coloured**; Power Tiles are silver.

Justice League Hexors est un jeu de collection de carreaux métalliques uniques à six faces . Il existe 3 catégories de carreaux : CARREAUX FORTERESSE, CARREAUX PERSONNAGE et CARREAUX POUVOIR. Les carreaux Forteresse et les carreaux Personnage sont dorés, alors que les carreaux Pouvoir sont argentés.

(ILLUSTRATION)

(A STRONGHOLD, CHARACTER AND POWER HEXOR WITH CALL-OUTS:)

par Stronghold Tile

Character Tile

Power Tile

Face

Stronghold Defense Bonus

Strike Value

Power Tile's Effect

Carreau Forteresse

Carreau Personnage

Carreau Pouvoir

Face

Prime de défense de la Forteresse

Valeur de frappe

Effet du carreau Pouvoir

STRONGHOLD TILES are locations that represent your base of operations on the Field. Strongholds can defend themselves when attacked, and, in the **ADVANCED GAME**, grant your Characters added power.

Les *CARREAUX FORTERESSE* représentent votre quartier général sur le Front. Les Forteresses peuvent se défendre quand elles sont attaquées et même, dans le **JEU DE NIVEAU AVANCÉ**, augmenter la puissance de vos Personnages.

CHARACTER TILES attack opposing Stronghold and Character Tiles – **and the white or black circle that appears at the bottom of the tile tells you whether it is a hero (white) or a villain (black)!**

Les *CARREAUX PERSONNAGE* attaquent les carreaux Forteresse et Personnage de l'adversaire – **and the white or black circle that appears at the bottom of the tile tells you whether it is a hero (white) or a villain (black)!**

POWER TILES don't attack like Character Tiles or defend like Stronghold Tiles, but they do create a number of super power effects that will aid you or hinder your opponent.

Les *CARREAUX POUVOIR* ne servent ni à attaquer ni à défendre, mais donnent des super pouvoirs qui vous aideront ou feront obstacle à votre adversaire.

Every Hexor tile has six sides called '**FACES**'. A different number and **colour** marks each face of the Stronghold and Character Tiles – these are called **STRIKE VALUES** and determine the outcome when attacking opposing tiles (see **BATTLES!**). Power Tiles have no Strike Value; instead, unique symbols on each Power Tile identify its effect (see **POWER TILES**).

Chaque carreau Hexor comporte six côtés, appelés "**FACES**". Chaque face d'un carreau Forteresse ou d'un carreau Personnage comporte un nombre et une couleur spécifiques qui représentent la **VALEUR DE FRAPPE**. Cette valeur détermine le résultat d'attaque sur des carreaux de l'adversaire (voir la section "**COMBATS**"). Les carreaux Pouvoir n'ont pas de Valeur de frappe. Par contre, les symboles uniques de chaque carreau Pouvoir représentent son pouvoir spécial (voir la section "**CARREAUX POUVOIR**")

And They're Portable, Too!

Each Hexor has a small hole in its top – use the chains from your Starter Set to attach them to your belt or backpack and take them wherever you go! Or connect the two chains and wear your Hexors like dog tags or a necklace!

Vous pouvez même les porter!

Chaque Hexor comporte un trou dans sa partie supérieure. Ainsi, chaque carreau peut être glissé dans une chaîne fournie dans le Coffret de départ pour être accroché à une ceinture ou à un sac à dos. Ou encore, il peut être porté en médaillon en attachant ensemble les deux chaînes fournies!

OBJECTIVE

Navigate Character Tiles through your opponent's defenses and attack. The first player to defeat all of an opponent's Character Tiles **and** their Stronghold Tile wins the game.

BUT DU JEU

Fauffer ses carreaux Personnage parmi les défenseurs et les attaquants de l'adversaire. Le premier joueur qui bat les carreaux Personnage **et** le carreau Forteresse de l'adversaire gagne la partie.

THE BEGINNER GAME

All you need to play the Beginner Game is one Starter Set and some luck, so let's get started!

LE JEU (NIVEAU DÉBUTANT)

Pour jouer au jeu de niveau débutant, il faut seulement le Coffret de départ et un peu de chance. Alors, place aux préparatifs!

Preparing the Beginner Game Préparation du jeu (niveau débutant)

1. Unfold the game mat and lay it on the table, along with all Hexor tiles and the **coloured** die from your Starter Set. You won't need the 6 ENERGY STONES (**coloured** beads) for the Beginner Game, so set them aside.

1. Le tapis de jeu doit être étendu sur une table. Puis les joueurs doivent sortir les carreaux Hexor et le dé à 6 faces du coffret de départ. Pour ce niveau, vous n'utiliserez pas les 6 PIERRES D'ÉNERGIE (billes colorées). Elles doivent être mises de côté.

2. The oldest player flips a Hexor tile in the air and the other calls "heads" or "tails" ("heads" corresponds to the side of the tile with the sculpted image of the entire Justice League™). The winner picks their Hexors first.

2. Une fois que son adversaire a choisi la face "pile" ou "face" du carreau ("face" est celle sur laquelle est sculptée l'image de la Justice League au complet), le joueur le plus vieux lance le carreau dans les airs pour tirer à pile ou face. Le gagnant choisit ses Hexors en premier.

3. The winner chooses which Stronghold Tile they want. The opposing player takes the remaining Stronghold Tile (Starter Sets always contain 2 Strongholds). A player may never have more than **one** Stronghold Tile in a game.

3. Le gagnant choisit son carreau Forteresse. L'autre joueur prend celui qui reste (le Coffret de départ contient toujours 2 Forteresses). Un joueur ne peut avoir plus d'un carreau Forteresse au cours d'une partie.

4. Place the Character Tiles face down and mix them up. Players continue to take turns picking Characters (winner first) until all tiles are equally divided.

4. Les carreaux Personnage sont ensuite placés face cachée et mélangés. À tour de rôle (en commençant par le gagnant) les joueurs choisissent des carreaux Personnage jusqu'à ce qu'ils en aient un nombre égal.

5. Both players place their Stronghold Tile on one of the blue-bordered starting spaces at opposite ends of the Field. (The spaces bordered in red are used only for 3 and 4-player games; see THREE AND FOUR-PLAYER GAMES).

5. Chaque joueur place son carreau Forteresse sur une des cases de départ bordées de bleu à une extrémité du Front. (Les cases bordées de rouge sont utilisées pour les parties à 3 ou à 4 joueurs; voir la section "PARTIE À TROIS OU À QUATRE JOUEURS".)

6. Players look at their Characters and place them face up around their Stronghold Tile. Characters must be placed no further than two spaces from their Stronghold Tile at the start of a game; they do not need to touch their Stronghold Tile or each other.

6. Les joueurs regardent leurs carreaux Personnage et les placent, face visible, autour de leur carreau Forteresse. En début de jeu, les carreaux Personnage ne doivent pas être placés à plus de 2 cases du carreau Forteresse; il n'est pas nécessaire qu'ils se touchent ni qu'ils touchent le carreau Forteresse.

(ILLUSTRATION)

(PLACEMENT OF STRONGHOLD TILES ON STARTING SPACES WITH CALL-OUTS:)

Field Set Up For Play

Stronghold Tiles

Character Tiles

Starting Space

Game Mat

Player 1

Player 2

Beginner Game: One possible Field set-up

Mise en place des carreaux sur le Front

Carreaux Forteresse

Carreaux Personnage

Case de départ

Tapis de jeu

Joueur 1

Joueur 2

Niveau débutant – Exemple de mise en place sur le Front

(TRANSLATOR’S NOTE: WE CUT THE FIRST PART OF THE FOLLOWING PARAGRAPH AND MOVED IT LATER IN THE RULES. THE FOLLOWING SENTENCE IS THE END OF THAT PARAGRAPH, AND IT HAS NOT CHANGED)

Note: Players should always keep their tiles facing them – that is, the hole in the top of a Hexor should point away from its owner.

Remarque : Les joueurs doivent toujours garder leurs carreaux face à eux, c’est-à-dire que le trou dans le haut de chaque carreau doit être orienté dans le sens opposé au propriétaire du carreau.

TURN SEQUENCE

The turn sequence for the Justice League™ Hexors Beginner Game is very simple:

TOUR DE JEU

Le tour de jeu (niveau débutant) est très simple.

1. Player One moves one of their Character Tiles (see MOVEMENT).
2. Player One battles any opposing tile(s) with which they come into face-to-face contact (see BATTLES!).
 - a. Both Players roll the die to determine STRIKE VALUES (attacker first).
 - b. Players compare totals and re-roll ties. Highest STRIKE VALUE wins.
 - c. Remove defeated tile(s) from the Field.
3. The turn ends. Player Two’s turn begins. Repeat Step 1.

1. Le joueur 1 déplace un de ses carreaux Personnage (voir la section “DÉPLACEMENTS”).
2. Le joueur 1 combat n’importe quel carreau de son adversaire qui se trouve directement en face de son carreau (voir la section “COMBATS”).
 - a. Chaque joueur lance le dé pour déterminer sa VALEUR DE FRAPPE (l’attaquant en premier).
 - b. Les joueurs comparent leurs résultats et lancent le dé de nouveau s’il y a égalité. Le joueur qui obtient la VALEUR DE FRAPPE la plus élevée gagne.
 - c. Le(s) carreau(x) battu(s) doit (doivent) être retiré(s) du Front.
3. Le tour est terminé. Le joueur 2 joue en commençant à l’étape 1.

MOVEMENT DÉPLACEMENTS

There are two kinds of movement in Hexors – ADVANCING and JUMPING. When beginning a game, the player who picked the last Character moves first.

Un joueur peut déplacer un Hexor de deux façons : en AVANÇANT et en SAUTANT. Au début de la partie, le joueur qui a choisi le dernier carreau Personnage commence.

To **Advance**, move 1 Character Tile 1 space into any unoccupied space adjacent to the one you just left. Stronghold Tiles cannot move.

Pour **avancer**, le joueur déplace un carreau Personnage de 1 espace sur une case libre. Les carreaux Forteresse ne peuvent pas bouger.

(ILLUSTRATION)

(GAME MAT WITH A CHARACTER TILE MAKING SEVERAL MOVES AND CALL-OUTS:)

Advancing
Avancer

Legal Move
Déplacement autorisé

Illegal Move
Déplacement interdit

To **Jump**, your Character Tile must be touching a FRIENDLY tile face-to-face (“friendly” tiles are any tiles on the Field under your control). You can only jump to the opposite face of the friendly tile and only if the space adjoining that face is empty.

Pour **sauter**, le carreau Personnage doit être directement en face d’un carreau ALLIÉ (c’est-à-dire d’un carreau sous le contrôle du même joueur). Le joueur ne peut faire sauter son carreau que de l’autre côté du carreau allié, à l’opposé, et seulement si la case est libre.

You may perform multiple jumps with the same tile as long as you only jump one friendly tile at a time and always land in an empty space. You may not move before or after a jump.

Le joueur peut faire sauter son carreau plusieurs fois de suite, du moment qu’il saute par-dessus un seul carreau allié à la fois et qu’il atterrit chaque fois sur une case libre. Il ne peut pas déplacer son carreau avant ou après un saut.

(ILLUSTRATION)

(A GAME MAT WITH CHARACTER TILES DISPLAYED, SHOWING A LEGAL JUMP WITH THE CALL-OUTS:)

Legal Jump
Saut autorisé

Illegal Jump
Saut interdit

Legal Multiple Jump

Saut multiple autorisé

(TRANSLATOR'S NOTE: WE CUT A LINE HERE)

If, during your movement, you land in face-to-face contact with any of your opponent's tiles, your movement automatically ends and you begin a **BATTLE** (see BATTLES!).

Au cours du déplacement, si le carreau arrive en face d'un carreau de l'adversaire, le déplacement s'arrête et un **COMBAT** s'amorce (voir la section "COMBATS").

Your turn ends if you finish moving a tile without contacting an enemy tile or after completing a Battle.

Le tour se termine quand le joueur a fini de déplacer son carreau sans avoir touché un carreau adverse, ou une fois que le combat a pris fin.

BATTLES!

Whenever two opposing tiles make face-to-face contact, they begin to battle.

COMBATS!

Il y a combat quand deux carreaux adverses entrent en contact et sont directement l'un en face de l'autre.

1. The player who moved a tile into contact is the **ATTACKER**.

1. Le joueur qui déplace le carreau est l'**ATTAQUANT**.

2. Every Stronghold and Character Tile has different **coloured** numbers on each face. These are its **Strike Values**.

2. Chaque carreau Forteresse ou carreau Personnage porte un chiffre de couleur différente sur chacune de ses faces. Ce sont les **Valeurs de frappe**.

(ILLUSTRATION)

(A HEXOR CHARACTER TILE WITH CALL-OUTS "Strike Values")

3. The attacking player goes first and rolls the **coloured** die, matching the **colour** rolled to the corresponding **coloured** number on the battling Character or Stronghold Tile – this determines the tile's Strike Value for that turn. The opposing player rolls second and does the same.

3. L'attaquant commence et lance le dé de couleur. Il doit faire correspondre la couleur obtenue sur le dé avec le chiffre de la même couleur sur le carreau Personnage ou le carreau Forteresse. Ce chiffre détermine la Valeur de frappe pour ce tour. L'autre joueur lance le dé et fait de même.

4. Compare the two Strike Values. Highest number wins. In the case of a tie, re-roll until someone wins.

4. Les deux joueurs comparent leur Valeur de frappe. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé gagne. S'il y a égalité, le dé doit être lancé de nouveau jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

5. Defeated Character Tiles are removed from the Field and placed in that player's DISCARD PILE (each player keeps a Discard Pile on their side of the Field). Tiles in discard stay out of play for the rest of the game.

5. Les carreaux Personnage perdants sont retirés du Front et placés dans l'ÉCART (chaque joueur garde un écart de son côté du Front). Les carreaux de l'écart sont hors du jeu pour le reste de la partie.

(TRANSLATOR'S NOTE: WE CUT A LINE HERE)

6. If an attacking Character Tile ever comes into face-to-face contact with TWO OR MORE opposing tiles at the same time, the attacking Character must battle **all** enemy tiles it touches. The attacking player chooses the order to battle the opposing tiles, but **must** battle one after the other until all are defeated or until the attacking Character is itself destroyed. Defeated tiles are removed to their respective Discard Piles.

6. Si un carreau Personnage de l'attaquant vient à se trouver directement en face de DEUX carreaux adverses OU PLUS au même moment, le carreau Personnage attaquant doit se battre contre **tous** les carreaux adverses qu'il touche. Le joueur attaquant choisit dans quel ordre il se mesurera aux différents carreaux adverses. Le tour de jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ait battu, l'un après l'autre, tous les carreaux adverses ou qu'il ait été battu par un carreau adverse. Chacun des carreaux battus est retiré du jeu et mis dans l'écart correspondant.

(TRANSLATOR'S NOTE: WE CUT A LINE HERE)

(ILLUSTRATION)

(ATTACKING HEXOR MOVED INTO POSITION FOR A MULTIPLE ATTACK AGAINST TWO OPPOSING HEXORS WITH CALL-OUT:)

Multiple Attack
Attaque multiple

Winning the Beginner Game

Play continues until one player defeats **all** of their opponent's tiles, both Characters **and** the Stronghold.

La victoire (niveau débutant)

La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur vainque **tous** les carreaux de l'adversaire, c'est-à-dire les carreaux Personnage **et** le carreau Forteresse.

(TRANSLATOR'S NOTE: WE CUT A LINE HERE)

If both players have nothing but a Stronghold Tile remaining, simply roll Strike Values for each until one is destroyed. The player with the last Stronghold is the winner.

S'il ne reste aux deux joueurs que leur carreau Forteresse, il suffit de lancer le dé pour connaître leurs Valeurs d'attaque, et ce, jusqu'à ce qu'une forteresse soit détruite. Le joueur qui conserve sa forteresse est le vainqueur.

THE COLLECTOR'S GAME (ADVANCED PLAY) **LE JEU DE COLLECTION (NIVEAU AVANCÉ)**

The Collector's Game is a more advanced version of the Beginner Game that allows you to use the Power Tiles **found only in Booster Packs** (sold separately). Power Tiles add new levels of strategy to Hexors because they boost your powers in unexpected ways – from energizing your Character to paralyzing your opponent to changing the very nature of the Field!

Le jeu de collection est une version plus complexe du niveau débutant. Il se joue avec les carreaux Pouvoir, **que l'on trouve seulement dans les assortiments supplémentaires** (vendus séparément). Les carreaux Pouvoir ajoutent à la complexité du jeu, car ils augmentent la puissance des joueurs de façon imprévisible. Ils peuvent donner de l'énergie à votre Personnage, paralyser l'adversaire ou même changer la configuration du Front!

But Power Tiles are not all that is new in the Collector's Game. You will also discover POD, **COLOUR** and ALLY BONUSES that will enhance the Strike Value of your Characters!

Mais les carreaux Pouvoir ne sont pas la seule nouveauté du jeu de collection. Vous allez aussi découvrir les PRIMES D'ÉQUIPE, DE COULEUR ET D'ALLIANCE, qui augmentent la Valeur de frappe de vos Personnages!

COLLECTOR'S GAME TURN SEQUENCE **TOUR DE JEU (JEU DE COLLECTION)**

When playing the Collector's Game, players no longer begin the game by drawing Stronghold and Character Tiles – each player brings their own tiles to the game. Both players must have one Stronghold Tile and the same number of Character and Power Tiles as their opponent. Players may NOT have more than 2 identical Characters or Power Tiles in their respective hands.

Dans le jeu de collection, les joueurs ne commencent pas la partie en choisissant un carreau Forteresse et des carreaux Personnage. Les joueurs fournissent plutôt leurs propres carreaux pour la partie. Chacun des deux joueurs doit avoir un carreau Forteresse et le même nombre de carreaux Personnage et de carreaux Pouvoir que son adversaire. Les joueurs ne peuvent PAS avoir plus de 2 carreaux Personnage ou carreaux Pouvoir identiques dans leur main.

(TRANSLATOR'S NOTE: WE MOVED THE FOLLOWING LINE FROM EARLIER IN THE RULES – IT HAS NOT BEEN CHANGED FROM ITS ORIGINAL VERSION)

Note: To help opposing players keep track of their Hexors, each player should choose a different set of **coloured** labels from those on the TILE MARKER LABEL SHEET and apply one to the picture side of each of their Hexor tiles (the labels are removable).

Remarque : Pour aider les joueurs à garder le compte de leurs Hexors, chacun doit choisir une série d'étiquettes de couleur différente sur la feuille d'étiquettes pour carreaux et apposer une étiquette du côté avec l'image de chacun de leurs carreaux Hexor (les autocollants sont amovibles).

The turn sequence for the Collector's Game mirrors that of the Beginner Game except for several additional steps when Battling:

Le tour de jeu du niveau avancé ressemble à celui du niveau débutant, mais il comporte plusieurs étapes supplémentaires lors d'un combat :

1. Both Players roll the die to determine Strike Values (as above).
2. Both Players add a COLOUR BONUS to their Strike Values (see COLOUR BONUSES TO STRIKE VALUES).
3. Both Players add a POD BONUS to their Strike Values, if any (see PODS).
4. Both Players add an ALLY BONUS to their Strike Values, if any (see ALLY BONUSES).

1. Les deux joueurs lancent le dé pour déterminer la Valeur de frappe (voir ci-dessus).
2. Les deux joueurs ajoutent une PRIME DE COULEUR à leur Valeur de frappe (voir la section "PRIME DE COULEUR À LA VALEUR DE FRAPPE").
3. Les deux joueurs ajoutent une PRIME D'ÉQUIPE à leur Valeur de frappe, s'il y a lieu (voir la section "PRIMES D'ÉQUIPE").
4. Les deux joueurs ajoutent une PRIME D'ALLIANCE à leur Valeur de frappe, s'il y a lieu (voir la section "PRIMES D'ALLIANCES").

In addition, either Player may choose to play Power Tiles at any point in the turn sequence. We'll discuss that in a moment. First let's take a look at Colour, Pod and Ally Bonuses.

De plus, les deux joueurs peuvent jouer un carreau Pouvoir à tout moment dans un tour de jeu. Jetons d'abord un coup d'œil aux primes de couleur, primes d'équipe et primes d'alliance.

COLOUR BONUSES TO STRIKE VALUES

You will notice that every Character Tile has a different background **colour** – this is known as its COLOUR. Characters are associated with one of six different **colours**:

Green
Blue
Yellow
Red
Purple
White

PRIMES DE COULEUR À LA VALEUR DE FRAPPE

Chaque carreau Personnage a une couleur de fonds différente, c'est sa **COULEUR**. Chaque Personnage est associé à l'une des six couleurs suivantes :

Vert
Bleu
Jaune
Rouge
Violet
Blanc

A Character draws additional power from its Colour to increase its Strike Value. Stronghold Tiles determine the amount of this additional power.

Un Personnage tire une puissance supplémentaire de sa couleur et augmente ainsi sa Valeur de frappe. Les carreaux Forteresse déterminent la valeur de cette puissance supplémentaire.

Each Character Tile's background Colour matches one of the six **coloured** numbers on a Stronghold Tile. When battling, match the Character's background Colour with the same-**coloured** number on its Stronghold Tile then add that number to the Character's Strike Value.

Chaque couleur de fonds d'un carreau Personnage correspond à l'un des six chiffres de couleur apparaissant sur le carreau Forteresse. Lors d'un combat, le joueur doit faire correspondre la couleur de fonds de son carreau Personnage avec le chiffre de la même couleur sur son carreau Forteresse, puis additionner ce chiffre à la Valeur de frappe du Personnage.

(ILLUSTRATION)
(AN ATLANTIS AND **MARS** STRONGHOLD TILE, AND SUPERMAN #2 AND DOOMSDAY CHARACTER TILE WITH CALL-OUTS IDENTIFYING:)

Colour Strike Values

Blue Colour

Red Colour

Valeur de frappe des couleurs

Bleu

Rouge

For example: Superman (with Atlantis as his Stronghold) comes into contact with Doomsday (whose Stronghold is **Mars**) and a battle begins. Superman's player rolls "yellow" on the die, which gives Superman a Strike Value of 6. Doomsday rolls "red" and receives an 8. But the battle isn't over yet!

Par exemple : Superman (et sa forteresse Atlantis) entre en contact avec Doomsday (dont la forteresse est **Mars**) et un combat s'amorce. Superman lance le dé et obtient la couleur jaune, qui donne à Superman une Valeur de frappe de 6. Doomsday lance le dé et obtient le rouge, soit une Valeur de frappe de 8. Mais le duel n'est pas terminé pour autant!

Superman is associated with blue. Looking at his Stronghold Tile we see that Atlantis' blue Strike Value is 6. Superman's player adds that value to his total, raising it to 12! Doomsday's Colour is red – referencing his **Mars** Stronghold Tile reveals a Strike Value of **3**. This raises his total to **11**.

Superman est associé à la couleur bleu. Sur son carreau Forteresse, on voit que la Valeur de frappe du bleu d'Atlantis s'élève à 6. Le joueur Superman ajoute donc 6 à sa Valeur de frappe, qui s'élève maintenant à 12! La couleur de Doomsday est le rouge, couleur à laquelle sa Forteresse **Mars** attribue une Valeur d'attaque de **3**, ce qui porte son total à **11**.

The final score is Superman 12, Doomsday **11**. Superman wins the duel and Doomsday is removed to the Discard Pile.

Le score final est : Superman, 12, Doomsday, **11**. Superman gagne le combat et Doomsday est mis dans l'écart de son joueur.

Note: If you defeat an opponent's Stronghold Tile, their Characters will no longer receive a Colour Bonus.

Remarque : Si vous vainquez le carreau Forteresse d'un adversaire, ses carreaux Personnage ne peuvent plus recevoir de prime de couleur.

PODS PRIMES D'ÉQUIPE

Whenever two or more friendly tiles come into face-to-face contact with each other, they form a **Pod**. When battling, any tile in a Pod gains a +1 bonus to its Strike Value. Regardless of how many tiles make up the Pod, the bonus remains +1.

Chaque fois que deux carreaux alliés ou plus se trouvent directement l'un en face de l'autre, ils forment une **équipe**. Lors d'un combat, tout carreau d'une équipe ajoute 1 point à sa Valeur de frappe. Quel que soit le nombre de carreaux formant une équipe, la prime est toujours de 1 point.

(ILLUSTRATION)
(TWO CHARACTER TILES TOUCHING WITH CALL-OUT IDENTIFYING:)
Pod
Équipe

All members of a Pod receive this bonus, regardless of how many times they attack or are attacked themselves.

Tous les membres d'une équipe obtiennent cette prime, indépendamment du nombre de fois qu'ils attaquent ou sont attaqués.

par
Stronghold Tiles may be used to form a Pod for other Hexors, but Strongholds don't receive a Pod bonus themselves. This is because they receive a STRONGHOLD DEFENSE BONUS.

Les carreaux Forteresse peuvent être utilisés pour former une équipe avec d'autres Hexors, mais les Fortereses n'obtiennent pas de point prime pour elles-mêmes puisqu'elles peuvent obtenir une PRIME DE DÉFENSE DE LA FORTERESSE.

STRONGHOLD DEFENSE BONUS

When a Stronghold Tile must battle, the Stronghold Tile receives a Stronghold Defense Bonus – the number found on the bottom face of the tile. Add this bonus to any Strike Value rolled for that Stronghold.

PRIME DE DÉFENSE DE LA FORTERESSE

Quand un carreau Forteresse est engagé dans un combat, il obtient une prime de défense de la Forteresse, dont la valeur correspond au chiffre indiqué sur l'envers du carreau. Il faut ajouter ce chiffre à la Valeur de frappe obtenue avec le dé.

(ILLUSTRATION)

(A STRONGHOLD TILE WITH CALL-OUT IDENTIFYING:)

Stronghold Defense Bonus
Prime de défense de la Forteresse

ALLY BONUSES PRIMES D'ALLIANCE

A small icon appears on some Stronghold Tiles, such as the Martian Manhunter symbol on the MARS Stronghold Tile.

Un petit emblème apparaît sur certains carreaux Forteresse, comme le symbole des Martian Manhunters sur le carreau Forteresse MARS.

(ILLUSTRATION)

(THE MARS TILE WITH CALL-OUTS:)

Mars Stronghold
Forteresse Mars

Ally Icon
Emblème d'alliance

Certain Character Tiles, such as MARTIAN MANHUNTER, have matching icons.

Certains carreaux Personnages, comme les MARTIAN MANHUNTER, ont des emblèmes correspondants.

(ILLUSTRATION)

(THE MARTIAN MANHUNTER CHARACTER TILE WITH CALL-OUTS:)

Martian Manhunter Character Tile

Carreau Personnage Martian Manhunter

Ally Icon

Emblème d'alliance

These are called ALLY ICONS. Any Character Tile with an Ally Icon that matches its Stronghold Tile gains a +1 ALLY BONUS to its Strike Value.

On appelle ces emblèmes des EMBLÈMES D'ALLIANCE. Tout carreau Personnage qui porte un emblème d'alliance correspondant à celui de son carreau Forteresse voit sa Valeur de frappe augmentée d'une PRIME D'ALLIANCE de 1 point.

Note: If you destroy an opponent's Stronghold Tile, their Characters will no longer receive the Ally Bonus.

Remarque : Si vous détruisez le carreau Forteresse d'un adversaire, ses carreaux Personnage ne peuvent plus recevoir de prime d'alliance.

POWER TILES

CARREAUX POUVOIR

Power Tiles can only be found in Booster Packs (sold separately). They are silver in **colour** – as opposed to the gold of Stronghold and Character Tiles – but the differences don't stop there. A Power Tile's label has a completely different configuration from those of Strongholds and Characters, and Power Tiles require Energy Stones to activate them and bring them into play.

Seuls les assortiments supplémentaires (vendus séparément) contiennent des carreaux Pouvoir. Ces carreaux sont argentés par opposition aux carreaux Forteresse et Personnage, qui sont dorés. Et la différence ne s'arrête pas là. L'étiquette d'un carreau Pouvoir est complètement différente de celle des carreaux Forteresse et des carreaux Personnage. De plus, il faut des Pierres d'énergie pour activer un carreau Pouvoir.

(ILLUSTRATION)

(A POWER TILE WITH CALL-OUTS:)

Power Tile

Carreau Pouvoir

Energy Stone Cost

Coût en Pierres d'énergie

Effect
Effet

The series of dots in the lower left corner is the number of Energy Stones you must spend to activate the Power.

La série de points sur le côté inférieur gauche représente le nombre de Pierres d'énergie nécessaires pour activer le Pouvoir.

The symbols in the lower right corner identify the tile's effect and tell what it does.

Les symboles dans le coin inférieur droit décrivent l'effet du carreau et son pouvoir.

The **colour(s)** of the tile's dividing line identifies the type of Power (SURGE or ULTIMATE) and the duration of its effect.

La ou les couleurs de la ligne divisant le carreau indiquent le type de Pouvoir (INSTANTANÉ ou INFINI) ainsi que sa durée.

Surge Power – A black dividing line bordered by two red lines on a Power Tile's label indicates that it is a Surge Power. Unless otherwise specified, this type of Power lasts only during the turn it is activated and gets placed in the Discard Pile at the end of the turn. A Surge Power can be activated anytime, whether it is your turn or not.

Pouvoir instantané – Une ligne de séparation noire bordée de deux lignes rouges indique qu'il s'agit d'un Pouvoir instantané. À moins d'indication contraire, ce type de pouvoir n'a d'effet que pendant le tour de jeu où il est lancé, et le carreau doit être mis dans l'écart une fois le tour de jeu terminé. Un Pouvoir instantané peut être activé n'importe quand, même si ce n'est pas le tour de jeu du joueur qui l'active.

Ultimate Power – A single black dividing line on a Power Tile's label indicates that it is an Ultimate Power. Unless otherwise specified, the effect of this Power is permanent and remains in play until the end of the game or until it is destroyed. You may play Ultimate Powers only on your turn.

Pouvoir infini – Une ligne de séparation noire sur l'étiquette d'un carreau Pouvoir indique qu'il s'agit d'un Pouvoir infini. À moins d'indication contraire, l'effet de ce type de Pouvoir est permanent et subsiste jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce que le carreau soit désarmé. Un joueur ne peut activer ce type de Pouvoir qu'à son tour de jeu.

PREPARING POWERS FOR PLAY PRÉPARATION DES CARREAUX POUVOIR POUR LE JEU

1. At the beginning of the game, each player chooses which of their Power Tiles they want to use. Both players must begin with the same number of Powers and may not have more than 2 identical Powers in their respective hands.

1. Au début de la partie, chaque joueur choisit quels carreaux Pouvoir il veut avoir. Les joueurs doivent avoir en main le même nombre de carreaux Pouvoir, et ne doivent pas en avoir plus de deux identiques.

2. Each places the Power Tiles they selected in front of them, face down, but may look at their Tiles whenever desired.

2. Chaque joueur place ses carreaux Pouvoir, face cachée, devant lui, mais il peut les regarder quand il le veut.

3. Take the ENERGY STONES and place them in a pile to the side of the Field in an area known as the BANK. Both players draw their Energy Stones from here. If you require additional Stones, use other markers, such as coins. There is no limit to the number of Energy Stones/markers that may be in play – use as many as you need.

3. Puis chacun prend des PIERRES D'ÉNERGIE et les place en tas sur le côté du Front, dans la BANQUE. Chaque joueur prend ses Pierres d'énergie à cet endroit. Pour ajouter d'autres Pierres d'énergie, il peut utiliser d'autres objets, comme des pièces de monnaie, au besoin. Il n'y a pas de limite quant au nombre de Pierres d'énergie qui peuvent être utilisées.

Once you finish setting up your Power Tiles and positioning your Stronghold and Characters (as described in the Beginner Game), you are ready to play the Collector's Game.

Une fois que les joueurs ont placé sur le Front leurs carreaux Pouvoir, leur carreau Forteresse et leurs carreaux Personnage (voir la section "LE JEU [NIVEAU DÉBUTANT]"), ils sont prêts à jouer au jeu de collection.

(ILLUSTRATION)

(COLLECTOR'S GAME SET UP FOR PLAY WITH CALLOUTS:)

Collector's Game: One possible Field set-up

Player One

Player Two

Bank

Power Tiles

Dice

Stronghold Tile/Starting Space

Character Tiles

Jeu de collection – Mise en place possible des carreaux sur le Front

Joueur 1

Joueur 2

Banque

Carreaux Pouvoir

Dé

Carreau Forteresse/case de départ

Carreaux Personnage

ACQUIRING ENERGY STONES

You gain Energy Stones by winning battles. Every time a player defeats an opposing Character or Stronghold, the winning player takes 1 Energy Stone from the Bank.

GAIN DE PIERRES D'ÉNERGIE

Les joueurs gagnent des Pierres d'énergie en remportant des combats. Chaque fois qu'un joueur bat un Personnage ou une Forteresse adverse, il prend 1 Pierre d'énergie dans la banque.

A player collects Energy Stones from the Bank and places them in a pile behind their row of Power Tiles. This is called their ACTIVATION POOL. Stones from this pool are used to activate Powers. Most Powers cost 1, 2, or 3 Energy Stones to activate, but some may require more, and others will require none.

Un joueur collectionne des Pierres d'énergie de la banque et les place en tas derrière sa série de carreaux Pouvoir. C'est son FONDS DE CARREAUX POUVOIR. Les Pierres d'énergie de ce fonds sont utilisées pour activer des Pouvoirs, ce qui coûte en général entre 1 et 3 Pierres d'énergie. Certains Pouvoirs peuvent coûter plus cher, d'autres ne coûtent rien.

ACTIVATING POWER TILES

To activate a Power Tile, flip over the tile you wish to activate, then pay the appropriate number of Energy Stones from your Activation Pool to the Bank.

ACTIVATION DES CARREAUX POUVOIR

Pour lancer un Pouvoir, le joueur doit retourner le carreau Pouvoir qu'il désire lancer, prendre dans son fonds de carreaux Pouvoir le nombre de Pierres d'énergie nécessaires et le verser dans la banque.

Power Tiles take effect immediately. Refer to the POWER GLOSSARY for specific instructions on what each Power does and how to use them.

L'effet d'un Pouvoir est immédiat. Le "GLOSSAIRE DES POUVOIRS" contient des explications spécifiques sur l'effet de chaque Pouvoir et son utilisation.

Whenever one of your Power Tiles has been used or destroyed, place it in your Discard Pile.

Chaque fois qu'un carreau Pouvoir a été utilisé ou désarmé, le joueur doit le placer dans son écart.

As mentioned earlier, either player may activate Surge Powers at any time. Ultimate Powers may only be played when it is your turn.

Comme il a été mentionné précédemment, un joueur peut lancer des Pouvoirs instantanés n'importe quand pendant la partie. Cependant, il ne peut activer un Pouvoir infini qu'à son tour de jeu.

Players may activate as many Powers in one turn as they want, provided they have enough Energy Stones in their Activation Pools to do so. As a result, some Characters or Strongholds may have more than one active Power affecting them at a time.

Les joueurs peuvent lancer autant de Pouvoirs qu'ils le veulent au cours d'un tour de jeu, mais ils doivent avoir suffisamment de Pierres d'énergie dans leur fonds pour les payer. Ainsi, un carreau Forteresse ou un carreau Personnage peut être sous l'effet de plus d'un Pouvoir.

If multiple Powers are activated in one turn, resolve them in the reverse order from which they were played – last to first. You do this because some Powers will undo the effect of those played before them.

Si plusieurs Pouvoirs sont lancés lors d'un tour de jeu, il faut les déjouer dans l'ordre inverse de celui dans lequel ils ont été lancés parce que certains Pouvoirs annulent l'effet de ceux lancés précédemment.

Note: Once you spend Energy Stones to activate a Power, the Stones may not be recovered, even if your opponent cancels your Power with another Power.

Remarque : Une fois que le joueur a dépensé des Pierres d'énergie pour lancer un Pouvoir, il ne peut pas les récupérer, même si l'adversaire annule l'effet d'un Pouvoir par un autre.

FRIENDLY POWERS

Any permanent Power you place on the Field (such as *FLYING DEBRIS* – see POWER GLOSSARY) counts as a friendly tile for your Characters when using the Pod rule or for jumping.

POUVOIRS ALLIÉS

Tout carreau Pouvoir infini joué sur le Front (comme *MÉTÉORITES* – voir la section “GLOSSAIRE DES POUVOIRS”) compte comme un carreau allié pour les carreaux Personnage du joueur quand le joueur fait sauter un carreau ou forme une équipe.

POWER GLOSSARY **GLOSSAIRE DES POUVOIRS**

The following section identifies each Power Tile by name and includes its Power type (Surge or Ultimate), the number of Energy Stones needed to activate it, and a brief definition of what it does. Once a Power has been used or destroyed, place it in its owner's Discard Pile for the remainder of the game.

Cette section identifie chaque carreau Pouvoir par son nom, donne son type (instantané ou infini), le nombre de Pierres d'énergie nécessaires pour activer le Pouvoir ainsi qu'une courte définition de son effet. Une fois qu'un carreau Pouvoir a été utilisé ou désarmé, le joueur doit le placer dans sa pile d'écart pour le reste de la partie.

LAST STAND – SURGE POWER – (Energy Stones: 0 – this Power costs nothing to use)

This tile grants your last living Character a +3 Strike Bonus for one turn.

DERNIÈRE BATAILLE – POUVOIR INSTANTANÉ (Pierres d'énergie : 0 – il ne coûte rien d'utiliser ce pouvoir)

Ce carreau augmente la Valeur de frappe de votre dernier Personnage vivant de 3 points pour un tour.

ENERGY BARRIER – ULTIMATE POWER – (Energy Stones: 1)

Place this tile on any empty space as a permanent wall. Energy Barrier is considered a friendly tile to the player who activated it. That player's tiles may jump over the Barrier. Opposing tiles will have to go around it.

BARRIÈRE D'ÉNERGIE – POUVOIR INFINI (Pierres d'énergie : 1)

Placer ce carreau sur une case vide comme mur permanent. La Barrière d'énergie agit comme un carreau allié pour le joueur qui l'a placée. Les carreaux de ce joueur peuvent sauter par-dessus la Barrière, alors que les carreaux des adversaires doivent la contourner.

ESCAPE – SURGE POWER – (Energy Stones: 1)

When this Power is activated, it voids the current round of combat. You may play this tile after you roll Strike Values to see if you need it. You may play Escape on either tile involved in the battle. If the target is a Character Tile, whether it is yours or your opponent's, you may move it back 1 space into any available space.

FUITE – POUVOIR INSTANTANÉ (Pierres d'énergie : 1)

Quand ce pouvoir est lancé, il annule le combat en cours. Vous pouvez le lancer après avoir jeté les dés pour savoir si vous en avez besoin. Vous pouvez jouer Fuite sur n'importe quel carreau engagé dans un combat. Si la cible est un carreau Personnage, le vôtre ou celui d'un adversaire, vous pouvez le reculer d'une case sur n'importe quelle case vide.

SPEED – SURGE POWER – (Energy Stones: 1)

During the turn this tile is activated, you may move one Character Tile 2 spaces.

VITESSE – POUVOIR INSTANTANÉ (Pierres d'énergie : 1)

Pendant le tour où ce carreau est joué, vous pouvez faire avancer un carreau Personnage de 2 cases.

DETECTION – SURGE POWER – (Energy Stones: 2)

Destroys 1 activated Power Tile, canceling its effect. Place the destroyed tile in discard.

ANNULATION – POUVOIR INSTANTANÉ (Pierres d'énergie : 2)

Ce carreau désarme un carreau Pouvoir actif et annule son effet. Placez le carreau désarmé dans l'écart.

FLYING DEBRIS – ULTIMATE POWER – (Energy Stones: 2)

This tile grants one Character a +2 Strike Bonus and DISTANCE ATTACK capability for one turn: this Character may now attack a Character or Stronghold that is two spaces away. Place this tile in any empty space beside the opposing Character or Stronghold you wish to target, then roll the Strike Value for your attacking Character as normal and add the +2 bonus to the result. Flying Debris becomes a permanent friendly wall after you use it.

MÉTÉORITES – POUVOIR INFINI (Pierres d'énergie : 2)

Ce carreau augmente de 2 points la Valeur de frappe d'un Personnage et lui donne une capacité D'ATTAQUE À DISTANCE pour un tour : ce Personnage peut désormais attaquer un Personnage ou une Forteresse qui est à deux cases de lui. Placez ce carreau sur n'importe quelle case vide à côté du Personnage ou de la Forteresse que vous souhaitez attaquer, puis lancez les dés pour connaître la Valeur de frappe de votre Personnage et ajoutez 2 points au résultat. Météorites devient un mur allié permanent une fois que vous l'avez utilisé.

LIFE DRAIN – SURGE POWER – (Energy Stones: 2)

Place this tile on any of your opponent's tiles. For the remainder of that turn, the targeted tile suffers a -1 to its Strike Value. You may play this after your opponent rolls their Strike Value.

ASPIRATION DE VIE – POUVOIR INSTANTANÉ (Pierres d'énergie : 2)

Placez ce carreau sur n'importe quel carreau adverse. Pour le restant de ce tour, le carreau visé souffre d'une Valeur de frappe diminuée de 1 point. Vous pouvez lancer ce Pouvoir après que votre adversaire a jeté les dés.

SELF-DESTRUCT – SURGE POWER – (Energy Stones: 2)

When activated, this Power destroys an enemy Character if the enemy Character succeeds in its attack. This Power must be played before the other player rolls their attack. This attack may not be called off.

AUTODESTRUCTION – POUVOIR INSTANTANÉ (Pierres d'énergie : 2)

Quand il est lancé, ce Pouvoir détruit un Personnage ennemi si celui-ci réussit son attaque. Ce pouvoir doit être joué avant que l'autre joueur ne lance les dés pour faire son attaque. Il ne peut annuler cette attaque.

TEAMWORK – SURGE POWER – (Energy Stones: 2)

Place this tile on top of the Character or Stronghold you wish to target – for the remainder of that turn, add 7 to the targeted tile's Strike Value.

TRAVAIL D'ÉQUIPE – POUVOIR INSTANTANÉ (Pierres d'énergie : 2)

Placez ce carreau sur le Personnage ou la Forteresse de votre choix; pour le reste de ce tour, ajoutez 7 points à la Valeur de frappe du carreau choisi.

SUPER STRENGTH – ULTIMATE POWER – (Energy Stones: 3)

Place this tile beneath the Character or Stronghold you wish to target – for the remainder of the game or until the Power is destroyed, add 3 to the targeted tile's Strike Value.

SUPER PUISSANCE – POUVOIR INFINI (Pierres d'énergie : 3)

Placez ce carreau sous le Personnage ou la Forteresse de votre choix; pour le reste du jeu ou jusqu'à ce que le Pouvoir soit désarmé, ajoutez 3 points à la Valeur de frappe du carreau choisi.

TELEPATHY – SURGE POWER – (Energy Stones: 3)

Place this tile on top of an opposing Character you wish to target. For the remainder of the turn you control that Character as if it were your own.

TÉLÉPATHIE – POUVOIR INSTANTANÉ (Pierres d'énergie : 3)

Placez ce carreau sur le carreau Personnage adverse visé. Pour le reste du tour, vous contrôlez ce Personnage comme s'il était le vôtre.

WASTELAND – ULTIMATE POWER – (Energy Stones: 3)

When this Power is activated, place markers on 3 spaces anywhere **on the Field** (use markers such as coins or tokens) to represent impassable craters. Tiles cannot move onto these spaces, nor can they jump over them. If you block an opposing Character Tile so that it cannot move, that Tile is out of the game – **unless** it can activate a DETECTION Power Tile to deactivate WASTELAND and remove the markers that block it. If you trap an opposing tile in this manner, you do not have to defeat it to win the game. It is already considered to be out of play.

TERRAIN DÉSSERT – POUVOIR INFINI (Pierres d'énergie : 3)

Quand ce Pouvoir est lancé, placez des repères sur trois cases du Front au choix (pièces de monnaie, jetons, etc.) qui représenteront des cratères infranchissables. Les carreaux ne peuvent ni passer sur ces cases ni sauter par-dessus. Si vous bloquez un carreau Personnage adverse et l'empêchez de bouger, ce carreau est hors du jeu (**sauf** s'il peut lancer un Pouvoir ANNULATION permettant de désactiver Terrain désert et d'enlever les repères qui le bloquent). Si vous piègez un carreau adverse de cette façon, vous n'avez pas à le vaincre pour remporter la partie puisqu'il est déjà considéré comme hors du jeu.

THREE AND FOUR-PLAYER GAMES

PARTIE À TROIS OU À QUATRE JOUEURS

In order to play a three or four-player game of Justice League™ Hexors™, you need nothing more than two Starter Sets to begin. The FREE-FOR-ALL game works with either 3 or 4 players, but you must have 4 players for the TEAM game.

Pour jouer une partie de Hexors Justice League à trois ou à quatre joueurs, il suffit d'avoir en main deux Coffrets de départ. Une partie MÊLÉE GÉNÉRALE se joue à 3 ou à 4 joueurs, mais pour une partie en ÉQUIPE, il faut 4 joueurs.

FREE-FOR-ALL

The object of Free-For-All is different from that of the Beginner and Collector's games. Instead of eliminating **all** opposing tiles, Free-For-All only requires that you eliminate your opponents' **Stronghold** Tiles... if you can reach them The last player with a Stronghold Tile is the winner.

MÊLÉE GÉNÉRALE

Le but de la mêlée générale est différent de celui du jeu débutant ou du jeu de collection. Au lieu d'éliminer **tous** les carreaux de l'adversaire, il faut éliminer les Forteresses adverses... si c'est possible. Le joueur qui conserve sa forteresse le plus longtemps est le vainqueur.

SET UP

1. Place two game Fields side-by-side, making sure the hexagons along the edge match.

PRÉPARATION

1. Les deux Fronts de jeu doivent être placés côte à côte, de façon à ce que les hexagones correspondent.

(ILLUSTRATION)

(SHOW TWO ARENAS FITTED TOGETHER)

Proper placement of Fields for 3 and 4-Player Games

New Start Space

Mise en place des Fronts pour une partie à 3 ou à 4 joueurs
Nouvelles cases de départ

2. Each player places their Stronghold Tile on one of the Start Spaces highlighted in red.

2. Chaque joueur place son carreau Forteresse sur l'une des cases de départ surlignées en rouge.

3. Each player places their Character Tiles around their Stronghold Tiles, following the same rules established in the Basic Game. All players must have the same number of Character and Power Tiles, and Characters can be placed no more than 2 spaces away from their Stronghold Tiles at the beginning of the game.

3. Chaque joueur place ses carreaux Personnage autour de son carreau Forteresse, en suivant les mêmes règles établies pour le jeu de niveau débutant. Tous les joueurs doivent avoir le même nombre de carreaux Personnages et de carreaux Pouvoir. Au début de la partie, les carreaux Personnage doivent être placés à une distance maximale de 2 cases des carreaux Forteresse.

Note: Players should each use different **coloured** labels from the TILE MARKER LABEL SHEET to help them tell their Hektor tiles apart. Additionally, they should also keep their tiles facing them – with the hole in top pointed away from them. (see Diagram)

Remarque : Les joueurs doivent tous utiliser des autocollants de couleur différente sur la FEUILLE D'ÉTIQUETTES POUR CARREAUX pour les aider à différencier leurs Hexors. Les joueurs devraient toujours garder leurs carreaux face à eux, c'est-à-dire que le trou dans le haut de chaque carreau doit être orienté dans le sens opposé au propriétaire du carreau. (Voir diagramme.)

(ILLUSTRATION)

(SHOW THE PROPER SET-UP AND ALIGNMENT OF PIECES FOR A 4-PLAYER GAME)

4. The youngest player moves first, and play proceeds clockwise around the table.
4. Le joueur le plus jeune commence et le jeu se poursuit vers la droite.

5. Any player can attack any other player.
5. N'importe quel joueur peut attaquer n'importe quel autre joueur.

6. If a player moves a Character Tile and it touches two opposing tiles that belong to two different players, the attacking Character must fight both tiles, but the attacking player gets to choose the order in which to attack them.

6. Si un joueur déplace un carreau Personnage et que celui-ci touche deux carreaux de deux joueurs différents, le Personnage attaquant doit se battre contre les deux carreaux; c'est l'attaquant qui décide de l'ordre des combats.

7. You may play any of your Surge Powers at any time. You may play Ultimate Powers **only** on your turn.

7. Un joueur peut jouer un Pouvoir instantané n'importe quand, mais il peut jouer un Pouvoir infini **seulement** lors de son tour de jeu.

8. If Energy Stones remain in your Activation Pool after you have used all of your Power Tiles, you may spend the remaining Stones to increase your Strike Value. Every Stone you spend boosts your Strike Value by 1 for one turn. You may spend Energy Stones to boost your Strike Value **only** after all of your Power Tiles are gone.

8. Si un joueur a encore des Pierres d'énergie dans son fonds de carreaux Pouvoir une fois qu'il a utilisé tous ses carreaux Pouvoir, il peut les utiliser pour augmenter sa Valeur de frappe. Chaque Pierre d'énergie utilisée augmente de 1 point la Valeur de frappe du joueur pour un tour. Un joueur peut utiliser des Pierres d'énergie pour augmenter sa Valeur de frappe **seulement** une fois qu'il a utilisé tous ses carreaux Pouvoir.

9. When a Stronghold Tile is defeated, that player removes the Stronghold Tile and all of its Characters from the Field. Active Power Tiles remain on the Field.

9. Quand un carreau Forteresse est battu, le joueur à qui il appartient le retire du Front, et il retire de même tous ses carreaux Personnage. Les carreaux Pouvoir lancés restent sur le Front.

10. If a player has nothing but a Stronghold Tile remaining, that player may choose to attack any opposing Character Tiles on the Field, even if they are **not** touching; however, the Stronghold Tile **loses** its Defense Bonus when attacking a Tile with which it is not in contact. It **retains** its Defense Bonus when an opposing Character Tile moves into contact with it. To battle, simply roll a Strike Value for the Stronghold Tile as if it

were a Character and add the Defense Bonus as appropriate. If a player does not wish to make an attack, they may pass that turn.

10. S'il ne reste à un des joueurs que son carreau Forteresse, il peut choisir d'attaquer n'importe quel carreau Personnage sur le Front, même si son carreau Forteresse **ne le touche pas**. Cependant, le carreau Forteresse **perd** sa prime de défense quand il attaque un carreau avec lequel il n'est pas en contact. Il **conserve** sa prime de défense quand il affronte un carreau Personnage adverse qui entre en contact avec lui. Pour combattre, il suffit de jeter les dés pour avoir la Valeur de frappe de la Forteresse, comme pour un carreau Personnage, et de rajouter la prime de défense de la Forteresse quand elle est applicable. Si un joueur ne souhaite pas faire une attaque, il peut passer ce tour.

11. When **all** Character Tiles have been eliminated, players may choose to attack other Stronghold Tiles with their own Strongholds. Simply roll a Strike Value for each Stronghold (without adding its Defense Bonus) until one of the battling Strongholds is destroyed.

11. Quand **tous** les Personnages ont été éliminés, les joueurs peuvent choisir d'attaquer les autres Forteresses avec la leur. Il suffit de lancer les dés pour connaître la Valeur de frappe de chaque Forteresse (sans ajouter la prime de défense) jusqu'à ce qu'une des Forteresses qui se combattent soit détruite.

12. Play proceeds until only one player has tiles remaining.

12. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste de carreaux qu'à un seul joueur.

TEAM PLAY (4 Player Game Only) **JEU EN ÉQUIPE (partie à 4 joueurs SEULEMENT)**

1. As in the Free-For-All game, position two Fields side-by-side, matching the hexagons.

1. Comme pour une partie Mêlée générale, deux Fronts doivent être placés côte à côte, de façon que les hexagones se correspondent.

2. Choose teams. Partners should sit beside each other.

2. Les joueurs forment leurs équipes. Les coéquipiers doivent être l'un à côté de l'autre.

3. Set-up the Field as described in the Free-For-All game.

3. Les joueurs placent leurs carreaux comme il a été décrit pour une partie Mêlée générale.

4. Flip a Hexor and call "heads" or "tails." The winning team (TEAM A) begins.

4. Pour déterminer l'équipe gagnante (ÉQUIPE A) – qui jouera la première, les joueurs tirent un Hexor à pile ou face.

The youngest player on TEAM A (PLAYER A1) moves first. The opposing player seated directly across from A1 (PLAYER B1) moves next. After B1 moves, A1's partner (PLAYER A2) moves. Finally, the opposing player directly across from Player A2 (PLAYER B2) moves. Once everyone has had a turn, Player A1 begins the cycle again.

Le joueur le plus jeune de l'ÉQUIPE A (LE JOUEUR A1) joue en premier. Le joueur adverse (LE JOUEUR B1) assis directement en face du joueur A1 joue ensuite. Une fois que le joueur B1 a joué, c'est au tour du partenaire du joueur A1 (soit le joueur A2). Enfin, le joueur adverse assis directement en face du joueur A2 (soit le joueur B2) joue à son tour. Une fois que tout le monde a joué, la séquence recommence.

(ILLUSTRATION)

(A SQUARE. THE BOTTOM CORNERS ARE MARKED AS FOLLOWS:)

Player A1

Joueur A1

Player A2

Joueur A2

(THE TOP CORNERS ARE MARKED AS FOLLOWS:)

Player B1

Joueur B1

Player B2

Joueur B2

(A SERIES OF ARROWS CREATE A FIGURE-8 PATTERN AS THEY TRAVEL FROM A1 TO B1 TO A2 TO B2 AND THEN BACK TO A1)

As you can see from the diagram, play proceeds in a figure-8 pattern around the table, alternating between players on each team.

Comme l'illustre le diagramme, la séquence de tours de jeu se poursuit pour former un 8 autour de la table, en alternant d'un joueur d'une équipe à un joueur de l'autre.

5. Your partner's tiles count as friendly tiles to you. You receive a Pod Bonus from them, you may jump over them, and you receive an ALLY BONUS from your partner's Stronghold Tile if any of your Characters match it.

5. Les carreaux des partenaires sont des carreaux alliés. Le joueur reçoit une prime d'équipe pour ces carreaux, et ses propres carreaux peuvent passer par-dessus. Le joueur reçoit également une PRIME D'ALLIANCE de la Forteresse de son partenaire si un de ses personnages correspond.

6. Partners may pool their Energy Stones for use.

6. Les partenaires peuvent mettre en commun leurs Pierres d'énergie pour les utiliser.

7. As in the Free-For-All game, you may play any of your Surge Powers whenever you wish. You may play Ultimate Powers **only** on your turn. You may play either Power on yourself or your partner.

7. Comme pour une partie Mêlée générale, un joueur peut jouer un carreau Pouvoir instantané à n'importe quel moment. Cependant, il peut jouer un carreau Pouvoir infini **seulement** lors de son tour de jeu. Il peut lancer l'un ou l'autre de ces Pouvoirs soit sur ses carreaux, soit sur ceux de l'adversaire.

8. Also as described in the Free-For-All game, you may spend Energy Stones to boost your Strike Value **after** you run out of Power Tiles.

8. De plus, comme il est décrit pour une partie Mêlée générale, un joueur peut utiliser ses Pierres d'énergie pour augmenter sa Valeur de frappe **une fois** qu'il n'a plus de carreaux Pouvoir.

9. When a Stronghold Tile is defeated, remove all of that player's Character Tiles from the Field. Active Power Tiles remain on the Field.

9. Quand un carreau Forteresse est vaincu, tous les carreaux Personnage alliés à cette Forteresse doivent être retirés du Front. Les carreaux Pouvoir actifs demeurent sur le Front.

10. As in the Free-For-All game, if a player has nothing but a Stronghold Tile remaining, they may attack opposing Character Tiles; however, if the Character Tiles are not in contact with it, the Stronghold Tile forfeits its Defense Bonus. When an attacking Character Tile moves into contact with the Stronghold, the Defense Bonus returns. Roll Strike Values for the Stronghold Tile and add the Defense Bonus when appropriate.

10. Comme dans le jeu Mêlée générale, s'il ne reste plus qu'une Forteresse à un joueur, celui-ci peut attaquer les carreaux Personnage de son adversaire; cependant, si les carreaux Personnage ne sont pas en contact avec lui, le carreau Forteresse perd sa prime de défense. Il la **conserve** quand il affronte un carreau Personnage adverse qui entre en contact avec lui. Il suffit alors de lancer les dés pour connaître la Valeur de frappe du carreau Forteresse et d'ajouter la prime de défense quand elle est applicable.

11. When all other Character Tiles have been eliminated, players may choose to attack other Stronghold Tiles with their own Strongholds. Simply roll a Strike Value for each Stronghold (without adding its Defense Bonus) until one of the battling Strongholds is destroyed.

11. Quand tous les autres carreaux Personnage ont été éliminés, les joueurs peuvent choisir d'attaquer les carreaux Forteresse des adversaires avec la leur. Il suffit de lancer les dés pour connaître la Valeur de frappe de chaque Forteresse (sans ajouter la prime de défense) jusqu'à ce qu'une des Forteresses soit détruite.

12. Play proceeds until both Stronghold Tiles belonging to one team have been eliminated.

12. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que les deux carreaux Forteresse appartenant à la même équipe soient détruits.

And with that you know everything you need to master Justice League™ Hexors™ and save the world (or destroy it)! Be ready – a battle awaits on every side! Good luck!

Voilà, vous connaissez maintenant tout ce qu'il faut pour maîtriser le jeu Justice League Hexors et sauver le monde... ou le détruire! Préparez-vous! Des combats vous attendent de tous les côtés! Bonne chance!

(COLLECTOR LIST)

JUSTICE LEAGUE™ HEXORS™

(NOTE : PER DC, THESE NAMES ARE THE SAME IN FRENCH AS IN ENGLISH)

1. Central City
2. Atlantis
3. Oa
4. Mars
5. Watchtower
6. Themyscira
7. Seaboard City
8. War World
9. Stagg Enterprises
10. Stryker Prison
11. Camelot

12. Hippolyta
13. Jason Blood
14. Batman
15. Flash
16. Green Lantern
17. Wonder Woman
18. Solovar
19. Hawkgirl
20. The Streak
21. Aquaman
22. Killowog
23. Martian Manhunter
24. Superman
25. Green Guardsman
26. Tom Turbine
27. Aquaman (with hook)
28. Etrigan
29. Metamorpho
30. Dr. Fate
31. Batman #2
32. Superman #2

33. Hawkgirl #2
34. Flash #2
35. Wonder Woman #2
36. Martian Manhunter #2
37. Green Lantern #2
38. White Aliens
39. Manhunter
40. Aresia
41. Star Sapphire
42. Gorilla Grodd
43. Deadshot
44. Copperhead
45. Lex Luthor
46. The Shade
47. Cheetah
48. The Ultra-Humanite
49. The Joker
50. Tsukuri
51. Felix Faust
52. Morgaine Le Fey
53. Orm
54. Brainwave
55. Lord Hades
56. Draaga
57. Amazo
58. Sinestro
59. Solomon Grundy
60. Vandal Savage
61. Brainiac
62. Darkseid
63. Doomsday

64. Last Stand
64. Dernière bataille

65. Energy Barrier
65. Barrière d'énergie

66. Escape
66. Fuite

67. Speed
67. Vitesse

68. Detection
68. Annulation

69. Flying Debris
69. Météorites

70. Life Drain
70. Aspiration de vie

71. Self-Destruct
71. Autodestruction

72. Teamwork
72. Travail d'équipe

73. Super Strength
73. Super puissance

74. Telepathy
74. Télépathie

75. Wasteland
75. Terrain désert

(LEGAL)

© 2003 Mattel, Inc. El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved.
© 2003 Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 É.-U. Tous droits réservés.

(DC BULLET LOGO)

As based on DC Comics characters.
D'après les personnages de DC Comics.

JUSTICE LEAGUE, DC BULLET LOGO and all related characters, likenesses and elements are trademarks of and © DC Comics.

(s03)

JUSTICE LEAGUE, le LOGO DC BULLET et tous les personnages, représentations et éléments afférents sont des marques de DC Comics. © DC Comics.

(s03)

Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288.

Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline

01628500303.

Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 ou www.allomattel.com.

Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.

Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona. N.I.F. A08•842809.

Mattel Portugal, Lda., Av. da República No. 90-96, Fracção 5, 1600-206 Lisboa

Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121.Consumer Advisory Service - 1300 135 312.

Mattel East Asia Ltd, Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China

Diimport & Dieadarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, 13th Floor,
Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel:03-78803817,
Fax:03-78803867.
Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-Toys.
Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Camino a Santa Teresa No.
1040, 7o. Piso, Col. Jardines en la Montaña, Delegación Tlalpan, 14210 México, D.F.
R.F.C. MME-920701-NB3. TEL: 54-49-41-00.
Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de
Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la
California, Caracas 1071.
Mattel Argentina S.A., Curupaytí 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires.
Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá.
Mattel do Brasil Ltda - CNPJ:: 54.558.002/0001-20 - Rua Jaceru, 151 CEP: 04705-000
São Paulo. Atendimento ao Consumidor: SAC 0800550780.

(PART NUMBER)

B4824-0720

B4824/IRXXX3/JL HEXORS (ENGLISH, CANADIAN-FRENCH, LAAM SPANISH)

CANADIAN FRENCH

FROM: TADD CALLIES

RE: RULES: "JUSTICE LEAGUE HEXORS"

STATUS: REVISION TO FINAL DRAFT

DATE: 1.24.03

GAME #: B4824

NOTE: CHANGES TO THE ENGLISH HIGHLIGHTED IN RED. I HAVE ATTACHED THE ORIGINAL TRANSLATIONS OF THE OTHER TWO LANGUAGES (FRENCH, SPANISH) BELOW.

CHARACTER TILES attack opposing Stronghold and Character Tiles – and the white or black circle that appears at the bottom of the tile tells you whether it is a hero (white) or a villain (black)!

Les *CARREAUX PERSONNAGE* attaquent les carreaux Forteresse et Personnage de l'adversaire. Le cercle blanc ou noir qui figure au bas du carreau indique s'il s'agit d'un héros (blanc) ou d'un méchant (noir)!

LAS FICHAS DE PERSONAJE atacan a las fichas de cuartel general y personaje enemigas.

B4824/I3L/JL HEXORS (ENGLISH, CANADIAN-FRENCH, LAAM SPANISH)

ENGLISH
LAAM SPANISH

FROM: TADD CALLIES
RE: RULES: "JUSTICE LEAGUE HEXORS"
STATUS: **FINAL DRAFT (INCORPORATES WB NOTES; REMOVED "SUPER" FROM CONNECTION TO "BATTLE" – THAT SECTION NOW JUST CALLED "BATTLES!"; ADDED PART NUMBERS AND UPDATED LEGAL; INCORPORATES NOTES FROM CPI, LEGAL AND MARKETING; INCLUDES TRANSLATIONS OF CHARACTER NAMES PER DC – ACCORDING TO KEVIN KINIRY, IF NO TRANSLATION IS SUPPLIED, WE ARE TO USE THE ENGLISH VERSION OF THE NAME; REMOVES CHOKING WARNING PER CPI; UPDATES THE DUELIST BONUS EXAMPLE AND COLLECTOR'S LIST BASED ON THE REVISED MATRIX, AS WELL AS ADDING THE NEW LINE REGARDING THE BLACK AND WHITE CIRCLES ON TILES – PENDING TRANSLATIONS)**
DATE: ~~1-27-09~~
GAME #: B4824

(LOGO)
Justice League™

(NAME)
Hexors™

(SEPARATE LINE UNDER NAME)
Collectible BattleTile Game
Juego de fichas de batalla de colección

(LOGO)
MATTEL ®

(AGES)
7+

(PLAYERS)
(2 – 4 PLAYERS SYMBOL)

CONTENTS OF STARTER SET
CONTENIDO DEL CONJUNTO BÁSICO

10 Hexor Tiles
2 Stronghold Tiles
8 Character Tiles
1 Game Mat
1 Six-sided Die

1 Tile Marker Label Sheet
2 8" Chains
6 Energy Stones (colored beads)

10 fichas Hexor
2 fichas de cuartel general
8 piezas de personaje
1 tablero de juego
1 dado de seis lados
1 hoja de adhesivos marcadores de ficha
2 cadenas de 20 cm
6 piedras de energía (cuentas de color)

THE MANY FACES OF HEXORS

Justice League™ Hexors™ is a collectible game of unique six-sided metallic tiles that come in 3 varieties: STRONGHOLD, CHARACTER and POWER TILES. Stronghold and Character Tiles are gold-colored; Power Tiles are silver.

LAS MUCHAS CARAS DE HEXORS

Justice League™ Hexors™ es un juego de colección de fichas metálicas de seis caras que vienen en 3 variedades: FICHAS DE CUARTEL GENERAL, DE PERSONAJE y DE PODER. Las fichas de cuartel general y de personaje son de color dorado; las de poder son de color plateado.

(ILLUSTRATION)

(A STRONGHOLD, CHARACTER AND POWER HEXOR WITH CALL-OUTS:)

Stronghold Tile

Character Tile

Power Tile

Face

Stronghold Defense Bonus

Strike Value

Power Tile's Effect

Ficha de cuartel general

Ficha de personaje

Ficha de poder

Cara

Valor adicional de defensa de cuartel

Valor de ataque

Efecto de la ficha de poder

STRONGHOLD TILES are locations that represent your base of operations on the Field. Strongholds can defend themselves when attacked, and, in the *ADVANCED GAME*, grant your Characters added power.

LAS FICHAS DE CUARTEL GENERAL son localizaciones que representan tu base de operaciones en el campo. Los cuarteles se pueden defender si son atacados y, en el JUEGO AVANZADO, pueden asignarles poderes adicionales a los personajes.

CHARACTER TILES attack opposing Stronghold and Character Tiles – and the white or black circle that appears at the bottom of the tile tells you whether it is a hero (white) or a villain (black)!

LAS FICHAS DE PERSONAJE atacan a las fichas de cuartel general y personaje enemigas – and the white or black circle that appears at the bottom of the tile tells you whether it is a hero (white) or a villain (black)!

POWER TILES don't attack like Character Tiles or defend like Stronghold Tiles, but they do create a number of super power effects that will aid you or hinder your opponent.

LAS FICHAS DE PODER no atacan como las fichas de personaje ni defienden como las de cuartel general, sino que crean varios efectos de superpoderes que te ayudarán o perjudicarán a tu oponente.

Every Hexor tile has six sides called '**FACES**'. A different number and color marks each face of the Stronghold and Character Tiles – these are called **STRIKE VALUES** and determine the outcome when attacking opposing tiles (see BATTLES!). Power Tiles have no Strike Value; instead, unique symbols on each Power Tile identify its effect (see POWER TILES).

Cada ficha Hexor tiene seis lados denominados '**CARAS**'. Cada cara de ficha de cuartel general y personaje está marcada con un número y color que la distingue de las demás; esta característica representa el **VALOR DE ATAQUE** y determina el resultado al atacar las fichas oponentes (ver BATALLAS). Las fichas de poder no tienen ningún valor de ataque, pero sí tienen símbolos que identifican su efecto (ver FICHAS DE PODER).

And They're Portable, Too!

Each Hexor has a small hole in its top – use the chains from your Starter Set to attach them to your belt or backpack and take them wherever you go! Or connect the two chains and wear your Hexors like dog tags or a necklace!

¡Son portátiles!

Cada Hexor tiene un pequeño orificio en la parte superior. ¡Usa las cadenas incluidas en el conjunto básico para conectarlas a tu cinturón o mochila y llevarlas adondequiera que vayas! ¡O conecta las dos cadenas y luce tus Hexors como etiquetas de identificación o como un collar!

OBJECTIVE OBJETIVO

Navigate Character Tiles through your opponent's defenses and attack. The first player to defeat all of an opponent's Character Tiles **and** their Stronghold Tile wins the game.

Navegar fichas de personaje por la defensa de tu oponente y atacar. El primer jugador en derrotar todas las fichas de personaje **y** de cuartel general del oponente es el ganador.

THE BEGINNER GAME EL JUEGO DE PRINCIPIANTES

All you need to play the Beginner Game is one Starter Set and some luck, so let's get started!

¡Lo único necesario para jugar el juego de principiantes es un conjunto básico y un poco de suerte! ¡A jugar!

Preparing the Beginner Game **Preparación del juego de principiantes**

1. Unfold the game mat and lay it on the table, along with all Hexor tiles and the colored die from your Starter Set. You won't need the 6 ENERGY STONES (colored beads) for the Beginner Game, so set them aside.

1. Despliega el tablero de juego y colócalo sobre la mesa, junto con todas las fichas Hexor y el dado de color del conjunto básico. No necesitarás las 6 PIEDRAS DE ENERGÍA (cuentas de color) para el juego de principiantes, de modo que puedes hacerlas a un lado.

2. The oldest player flips a Hexor tile in the air and the other calls "heads" or "tails" ("heads" corresponds to the side of the tile with the sculpted image of the entire Justice League™). The winner picks their Hexors first.

2. El mayor de los jugadores avienta una ficha Hexor al aire y el otro jugador escoge "cara" o "sello" ("cara" corresponde al lado de la ficha con la imagen grabada de toda la Liga de justicia). Al ganador le toca escoger primero sus Hexors.

3. The winner chooses which Stronghold Tile they want. The opposing player takes the remaining Stronghold Tile (Starter Sets always contain 2 Strongholds). A player may never have more than **one** Stronghold Tile in a game.

3. El ganador escoge cuál ficha de cuartel general quiere. El jugador oponente toma la ficha de cuartel general restante (los conjuntos básicos siempre incluyen 2 fichas de cuartel general). Un jugador nunca puede tener más de **una** ficha de cuartel general en un juego.

4. Place the Character Tiles face down and mix them up. Players continue to take turns picking Characters (winner first) until all tiles are equally divided.

4. Coloca las fichas de personaje cara abajo y revuélvelas. Los jugadores se siguen turnando escogiendo personajes (el ganador primero) hasta que cada uno tenga la misma cantidad de fichas.

5. Both players place their Stronghold Tile on one of the blue-bordered starting spaces at opposite ends of the Field. (The spaces bordered in red are used only for 3 and 4-player games; see THREE AND FOUR-PLAYER GAMES).

5. Ambos jugadores colocan su ficha de cuartel general en uno de los espacios de inicio de borde azul en extremos opuestos del campo (los espacios con borde rojo sólo se usan para juegos de 3 y 4 jugadores; ver JUEGOS DE TRES Y CUATRO JUGADORES).

6. Players look at their Characters and place them face up around their Stronghold Tile. Characters must be placed no further than two spaces from their Stronghold Tile at the start of a game; they do not need to touch their Stronghold Tile or each other.

6. Los jugadores ven sus personajes y los colocan cara arriba alrededor de su ficha de cuartel general. Al comienzo del juego, los personajes no deben colocarse a más de dos espacios de la ficha de cuartel general; no es necesario que toquen la ficha de cuartel general o el uno al otro.

(ILLUSTRATION)

(PLACEMENT OF STRONGHOLD TILES ON STARTING SPACES WITH CALL-OUTS:)

Field Set Up For Play

Stronghold Tiles

Character Tiles

Starting Space

Game Mat

Player 1

Player 2

Beginner Game: One possible Field set-up

Configuración del campo para el juego

Fichas de cuartel general

Fichas de personaje

Espacio de inicio

Tablero de juego

Jugador 1

Jugador 2

Juego de principiantes: Una posible configuración del campo

(TRANSLATOR'S NOTE: WE CUT THE FIRST PART OF THE FOLLOWING PARAGRAPH AND MOVED IT LATER IN THE RULES. THE FOLLOWING SENTENCE IS THE END OF THAT PARAGRAPH, AND IT HAS NOT CHANGED)

Note: Players should always keep their tiles facing them – that is, the hole in the top of a Hexor should point away from its owner.

Nota: Los jugadores siempre deben mantener sus fichas apuntando hacia ellos; o sea, con el orificio en la parte superior de la ficha Hexor apuntando en dirección opuesta a quien tenga esa ficha.

TURN SEQUENCE

The turn sequence for the Justice League™ Hexors Beginner Game is very simple:

SECUENCIA DE TURNOS

La secuencia de turnos para el juego Justice League™ Hexors de principiantes es muy simple:

1. Player One moves one of their Character Tiles (see MOVEMENT).
 2. Player One battles any opposing tile(s) with which they come into face-to-face contact (see BATTLES!).
 - a. Both Players roll the die to determine STRIKE VALUES (attacker first).
 - b. Players compare totals and re-roll ties. Highest STRIKE VALUE wins.
 - c. Remove defeated tile(s) from the Field.
 3. The turn ends. Player Two's turn begins. Repeat Step 1.
-
1. El jugador 1 mueve una de sus fichas de personaje (ver MOVIMIENTO).
 2. El jugador 1 entra en batalla contra cualquier ficha oponente con la que entre en contacto cara a cara (ver BATALLAS).
 - a. Ambos jugadores tiran el dado para determinar los VALORES DE ATAQUE (el atacante primero).
 - b. Los jugadores comparan sus totales y, en caso de haber empates, vuelven a tirar el dado. El VALOR DE ATAQUE más alto gana.
 - c. Saca las fichas derrotadas del campo.
 3. El turno se acaba. Ahora empieza el turno del jugador 2. Repite el paso 1.

Movement

There are two kinds of movement in Hexors – ADVANCING and JUMPING. When beginning a game, the player who picked the last Character moves first.

Movimiento

Hay dos tipos de movimiento en Hexors: AVANZAR y SALTAR. Al empezar un juego, al jugador que haya tomado el último personaje le toca mover primero.

To **Advance**, move 1 Character Tile 1 space into any unoccupied space adjacent to the one you just left. Stronghold Tiles cannot move.

Para **avanzar**, mueve 1 ficha de personaje 1 espacio hacia cualquier espacio desocupado pegado a tu espacio actual. Las fichas de cuartel general no se pueden mover.

(ILLUSTRATION)

(GAME MAT WITH A CHARACTER TILE MAKING SEVERAL MOVES AND CALL-OUTS:)

Advancing

Legal Move

Illegal Move

Avanzar

Movimiento legal
Movimiento ilegal

To **Jump**, your Character Tile must be touching a FRIENDLY tile face-to-face (“friendly” tiles are any tiles on the Field under your control). You can only jump to the opposite face of the friendly tile and only if the space adjoining that face is empty.

Para **saltar**, tu ficha de personaje tiene que estar tocando una ficha AMISTOSA cara a cara (las fichas “amistosas” son aquellas que están bajo tu control en el campo). Sólo puedes saltar a la cara opuesta de la ficha amistosa, y únicamente si el espacio adjunto a dicha cara está vacío.

You may perform multiple jumps with the same tile as long as you only jump one friendly tile at a time and always land in an empty space. You may not move before or after a jump.

Puedes hacer varios saltos con la misma ficha, siempre y cuando sólo saltes una ficha amistosa a la vez y siempre caigas en un espacio vacío. No puedes mover antes o después de un salto.

(ILLUSTRATION)

(A GAME MAT WITH CHARACTER TILES DISPLAYED, SHOWING A LEGAL JUMP WITH THE CALL-OUTS:)

Legal Jump
Illegal Jump
Legal Multiple Jump

Salto legal
Salto ilegal
Salto múltiple legal

(TRANSLATOR’S NOTE: WE CUT A LINE HERE)

If, during your movement, you land in face-to-face contact with any of your opponent’s tiles, your movement automatically ends and you begin a **BATTLE** (see BATTLES!).

Si, durante tu movimiento, entras en contacto cara a cara con cualquier ficha oponente, tu movimiento se acaba automáticamente y entras en **BATALLA** (ver BATALLAS).

Your turn ends if you finish moving a tile without contacting an enemy tile or after completing a Battle.

Tu turno se acaba si después de mover una ficha no entras en contacto con una ficha enemiga o después de completar una batalla.

Battles!

Whenever two opposing tiles make face-to-face contact, they begin to battle.

Batallas

Cada vez que dos fichas contrincantes entran en contacto cara a cara, entran en batalla.

1. The player who moved a tile into contact is the ATTACKER.

1. El jugador que movió una ficha haciendo contacto con otra es el ATACANTE.

2. Every Stronghold and Character Tile has different colored numbers on each face. These are its **Strike Values**.

2. Cada ficha de cuartel general y personaje tiene diferentes números de color en cada cara. Estos números representan los **Valores de ataque**.

(ILLUSTRATION)

(A HEXOR CHARACTER TILE WITH CALL-OUTS “Strike Values”)

3. The attacking player goes first and rolls the colored die, matching the color rolled to the corresponding colored number on the battling Character or Stronghold Tile – this determines the tile’s Strike Value for that turn. The opposing player rolls second and does the same.

3. El jugador atacante empieza y tira el dado de color, haciendo corresponder el color de la cara del dado con el número de color correspondiente de la ficha de personaje o cuartel general que está en batalla; esto determina el valor de ataque de la ficha para dicho turno. Ahora le toca tirar el dado al jugador oponente, quien tiene que hacer lo mismo.

4. Compare the two Strike Values. Highest number wins. In the case of a tie, re-roll until someone wins.

4. Compara los dos valores de ataque. A quien le haya salido el número más alto gana. En caso de que haya un empate, vuelvan a tirar el dado hasta que alguien gane.

5. Defeated Character Tiles are removed from the Field and placed in that player’s DISCARD PILE (each player keeps a Discard Pile on their side of the Field). Tiles in discard stay out of play for the rest of the game.

5. Saca del campo tus fichas de personaje derrotadas y ponlas en tu PILA DE DESCARTE (cada jugador tiene una pila de descarte en su lado del campo). Las fichas descartadas ya no se pueden usar en el juego.

(TRANSLATOR’S NOTE: WE CUT A LINE HERE)

6. If an attacking Character Tile ever comes into face-to-face contact with TWO OR MORE opposing tiles at the same time, the attacking Character must battle **all** enemy tiles it touches. The attacking player chooses the order to battle the opposing tiles, but **must** battle one after the other until all are defeated or until the attacking Character is itself destroyed. Defeated tiles are removed to their respective Discard Piles.

6. Si la ficha de personaje atacante llega a entrar en contacto cara a cara con DOS O MÁS fichas oponentes al mismo tiempo, el personaje atacante tiene que entrar en batalla contra **todas** las fichas enemigas que toque. El jugador atacante escoge el orden en el que quiere luchar contra las fichas enemigas, y **tiene** que luchar contra ellas una por una hasta que las derrote a todas o hasta que el personaje atacante quede vencido. Pon las fichas vencidas en sus respectivas pilas de descarte.

(TRANSLATOR'S NOTE: WE CUT A LINE HERE)

(ILLUSTRATION)

(ATTACKING HEXOR MOVED INTO POSITION FOR A MULTIPLE ATTACK AGAINST TWO OPPOSING HEXORS WITH CALL-OUT:)

Multiple Attack
Ataque múltiple

Winning the Beginner Game

Play continues until one player defeats **all** of their opponent's tiles, both Characters **and** the Stronghold.

Ganar el juego de principiantes

El juego continúa hasta que uno de los jugadores derrota **todas** las fichas de personaje **y** cuartel general del oponente.

(TRANSLATOR'S NOTE: WE CUT A LINE HERE)

If both players have nothing but a Stronghold Tile remaining, simply roll Strike Values for each until one is destroyed. The player with the last Stronghold is the winner.

Si a ambos jugadores sólo les queda una ficha de cuartel general, tiren el dado de valores de ataque hasta que una de las fichas quede destruida. El jugador cuyo cuartel quede intacto es el ganador.

THE COLLECTOR'S GAME (ADVANCED PLAY)

The Collector's Game is a more advanced version of the Beginner Game that allows you to use the Power Tiles **found only in Booster Packs** (sold separately). Power Tiles add new levels of strategy to Hexors because they boost your powers in unexpected ways – from energizing your Character to paralyzing your opponent to changing the very nature of the Field!

EL JUEGO DE COLECCIÓN (JUEGO AVANZADO)

El juego de colección es una versión más avanzada del juego de principiantes con el que puedes usar las fichas de poder que **sólo se encuentran en los paquetes adicionales** (se venden por separado). Las fichas de poder añaden nuevos niveles de estrategia a Hexors porque incrementan tus poderes en maneras inesperadas; desde energizar a tu personaje hasta paralizar a tu oponente o cambiar la naturaleza misma del campo.

But Power Tiles are not all that is new in the Collector's Game. You will also discover POD, COLOR and ALLY BONUSES that will enhance the Strike Value of your Characters!

Las fichas de poder no son lo único nuevo en el juego de colección. ¡Además, descubrirás VALORES DE BLOQUE, COLOR y ALIADO que aumentarán el valor de ataque de tus personajes!

Collector's Game Turn Sequence

When playing the Collector's Game, players no longer begin the game by drawing Stronghold and Character Tiles – each player brings their own tiles to the game. Both players must have one Stronghold Tile and the same number of Character and Power Tiles as their opponent. Players may NOT have more than 2 identical Characters or Power Tiles in their respective hands.

Secuencia de turnos del juego de colección

Cuando se juega el juego de colección, el juego no empieza escogiendo fichas de cuartel general y de personaje. Cada jugador tiene que traer sus propias fichas. Ambos jugadores tienen que tener una ficha de cuartel general y la misma cantidad de fichas de personaje y poder que su oponente. Los jugadores NO pueden tener más de 2 fichas de personaje o poder idénticas en su mano.

(TRANSLATOR'S NOTE: WE MOVED THE FOLLOWING LINE FROM EARLIER IN THE RULES – IT HAS NOT BEEN CHANGED FROM ITS ORIGINAL VERSION)

Note: To help opposing players keep track of their Hexors, each player should choose a different set of colored labels from those on the TILE MARKER LABEL SHEET and apply one to the picture side of each of their Hexor tiles (the labels are removable).

Nota: Para ayudar a los jugadores a llevar cuenta de sus fichas Hexor, cada jugador tiene que escoger un juego diferente de adhesivos de color de la HOJA DE ADHESIVOS MARCADORES DE FICHA y pegarlos en la cara de imagen de cada una de sus fichas Hexor (los adhesivos se pueden despegar).

The turn sequence for the Collector's Game mirrors that of the Beginner Game except for several additional steps when Battling:

La secuencia de turnos del juego de colección es igual que la del juego de principiantes, con la excepción de varios pasos adicionales al entrar en batalla:

1. Both Players roll the die to determine Strike Values (as above).
2. Both Players add a COLOR BONUS to their Strike Values (see COLOR BONUSES TO STRIKE VALUES).
3. Both Players add a POD BONUS to their Strike Values, if any (see PODS).
4. Both Players add an ALLY BONUS to their Strike Values, if any (see ALLY BONUSES).

1. Ambos jugadores tiran el dado para determinar los valores de ataque (igual que antes).

2. Ambos jugadores añaden un VALOR DE COLOR a su valor de ataque (ver VALORES DE COLOR AÑADIDOS A LOS VALORES DE ATAQUE).
3. Ambos jugadores añaden un VALOR DE BLOQUE a su valor de ataque, de haberlo (ver BLOQUES).
4. Ambos jugadores añaden un VALOR DE ALIADO a su valor de ataque, de haberlo (ver VALORES DE ALIADO).

In addition, either Player may choose to play Power Tiles at any point in the turn sequence. We'll discuss that in a moment. First let's take a look at Color, Pod and Ally Bonuses.

Además, cualquier jugador puede optar por usar sus fichas de poder en cualquier momento de la secuencia del turno. En un momento tocaremos en detalle este aspecto. Primero, echemos un vistazo a los valores de color, bloque y aliado.

Color Bonuses to Strike Values **Valores de color añadidos a los valores de ataque**

You will notice that every Character Tile has a different background color – this is known as its **COLOR**. Characters are associated with one of six different colors:

Notarás que cada ficha de personaje tiene un diferente color de fondo, denominado su **COLOR**. Los personajes están asociados con uno de seis diferentes colores.

Green
Blue
Yellow
Red
Purple
White

Verde
Azul
Amarillo
Rojo
Morado
Blanco

A Character draws additional power from its Color to increase its Strike Value. Stronghold Tiles determine the amount of this additional power.

Un personaje obtiene poderes adicionales de su color para aumentar su valor de ataque. Las fichas de cuartel general determinan la cantidad del poder adicional.

Each Character Tile's background Color matches one of the six colored numbers on a Stronghold Tile. When battling, match the Character's background Color with the same-colored number on its Stronghold Tile then add that number to the Character's Strike Value.

Cada color de fondo de una ficha de personaje corresponde a uno de los seis números de color de una ficha de cuartel general. Al entrar en batalla, haz corresponder el color de fondo del personaje con el número del mismo color de la ficha del cuartel general y, luego, añade ese número al valor de ataque del personaje.

(ILLUSTRATION)

(AN ATLANTIS AND **MARS** STRONGHOLD TILE, AND SUPERMAN #2 AND DOOMSDAY CHARACTER TILE WITH CALL-OUTS IDENTIFYING:)

Color Strike Values

Blue Color

Red Color

Valores de ataque de color

Color azul

Color rojo

For example: Superman (with Atlantis as his Stronghold) comes into contact with Doomsday (whose Stronghold is **Mars**) and a battle begins. Superman's player rolls "yellow" on the die, which gives Superman a Strike Value of 6. Doomsday rolls "red" and receives an 8. But the battle isn't over yet!

Por ejemplo: Superman (con el cuartel general Atlantis) entra en contacto con Doomsday (cuyo cuartel general es **Mars**) y empieza un duelo. Al jugador de Superman le sale "amarillo" en el dado, lo que le da a Superman un valor de ataque de 6. A Doomsday le sale "rojo" en el dado, dándole un valor de 8. ¡Pero la batalla no ha terminado!

Superman is associated with blue. Looking at his Stronghold Tile we see that Atlantis' blue Strike Value is 6. Superman's player adds that value to his total, raising it to 12! Doomsday's Color is red – referencing his **Mars** Stronghold Tile reveals a Strike Value of **3**. This raises his total to **11**.

Superman está asociado con el color azul. Viendo su cuartel general nos damos cuenta que el valor de ataque del color azul de Atlantis es 6. El jugador de Superman añade dicho valor a su total, subiéndolo a 12. El color de Doomsday es rojo, y ve su ficha de cuartel general de **Mars**, cuyo valor de ataque es 3, lo que aumenta su total a 11.

The final score is Superman 12, Doomsday **11**. Superman wins the duel and Doomsday is removed to the Discard Pile.

El marcador final es Superman 12, Doomsday **11**. Superman gana el duelo y el jugador de Doomsday pone al personaje derrotado en su pila de descarte.

Note: If you defeat an opponent's Stronghold Tile, their Characters will no longer receive a Color Bonus.

Nota: Si derrotas la ficha de cuartel general de tu oponente, sus personajes ya no podrán recibir valores adicionales de color.

Pods Bloques

Whenever two or more friendly tiles come into face-to-face contact with each other, they form a **Pod**. When battling, any tile in a Pod gains a +1 bonus to its Strike Value. Regardless of how many tiles make up the Pod, the bonus remains +1.

Cuandoquiera que dos o más fichas amistosas entran en contacto cara a cara, forman un **bloque**. Al entrar en batalla, a toda ficha en un bloque se le añade 1 punto adicional a su valor de ataque. El valor siempre es +1, sin importar cuántas fichas haya en el bloque.

(ILLUSTRATION)

(TWO CHARACTER TILES TOUCHING WITH CALL-OUT IDENTIFYING:)

Pod
Bloque

All members of a Pod receive this bonus, regardless of how many times they attack or are attacked themselves.

Todos los integrantes del bloque reciben este valor adicional, sin importar cuántas veces ataquen o hayan sido atacadas.

Stronghold Tiles may be used to form a Pod for other Hexors, but Strongholds don't receive a Pod bonus themselves. This is because they receive a **STRONGHOLD DEFENSE BONUS**.

Las fichas de cuartel general se pueden usar para formar un bloque para otras fichas Hexors, pero los cuarteles generales no reciben un valor de bloque. Esto se debe a que las fichas de CUARTEL GENERAL reciben un VALOR ADICIONAL DE DEFENSA DE CUARTEL.

Stronghold Defense Bonus

When a Stronghold Tile must battle, the Stronghold Tile receives a Stronghold Defense Bonus – the number found on the bottom face of the tile. Add this bonus to any Strike Value rolled for that Stronghold.

Valor adicional de defensa de cuartel

Cuando una ficha de cuartel general entra en combate, la ficha de cuartel general recibe un valor adicional de defensa de cuartel. Este valor es el número que se encuentra en la cara inferior de la ficha. Añade este número al valor de ataque que te haya salido para dicho cuartel.

(ILLUSTRATION)

(A STRONGHOLD TILE WITH CALL-OUT IDENTIFYING:)

Stronghold Defense Bonus
Valor de defensa de cuartel general

ALLY BONUSES

VALORES DE ALIADO

A small icon appears on some Stronghold Tiles, such as the Martian Manhunter symbol on the MARS Stronghold Tile.

Un pequeño icono aparece en algunas fichas de cuartel general, tal como el símbolo del Martian Manhunter en la ficha de cuartel general de MARS.

(ILLUSTRATION)

(THE MARS TILE WITH CALL-OUTS:)

Mars Stronghold

Ally Icon

Cuartel general Mars

Icono de aliado

Certain Character Tiles, such as MARTIAN MANHUNTER , have matching icons.

Algunas fichas de personaje, tal como la ficha MARTIAN MANHUNTER, tienen iconos correspondientes.

(ILLUSTRATION)

(THE MARTIAN MANHUNTER CHARACTER TILE WITH CALL-OUTS:)

Martian Manhunter Character Tile

Ally Icon

Ficha de personaje Martian Manhunter

Icono de aliado

These are called ALLY ICONS. Any Character Tile with an Ally Icon that matches its Stronghold Tile gains a +1 ALLY BONUS to its Strike Value.

Estos son los ICONOS DE ALIADO. A cualquier ficha de personaje con un icono de aliado que corresponda a su ficha de cuartel general, se le añade un VALOR DE ALIADO de +1 a su valor de ataque.

Note: If you destroy an opponent's Stronghold Tile, their Characters will no longer receive the Ally Bonus.

Nota: Si destruyes la ficha de cuartel general de tu oponente, sus personajes ya no recibirán valores de aliado.

Power Tiles

Power Tiles can only be found in Booster Packs (sold separately). They are silver in color – as opposed to the gold of Stronghold and Character Tiles – but the differences don't stop there. A Power Tile's label has a completely different configuration from those of Strongholds and Characters, and Power Tiles require Energy Stones to activate them and bring them into play.

Fichas de poder

Las fichas de poder sólo se encuentran en los paquetes adicionales (se venden por separado). Son de color plateado, a diferencia del color dorado de las fichas de cuartel general y de personaje, pero ésta no es la única diferencia. La etiqueta de una ficha de poder tiene una configuración totalmente diferente a la de las fichas de cuartel general y personaje, y para que los poderes entren en juego es necesario que sean “activadas” por piedras de energía.

(ILLUSTRATION)

(A POWER TILE WITH CALL-OUTS:)

Power Tile
Energy Stone Cost
Effect

Ficha de poder
Costo de piedra de energía
Efecto

The series of dots in the lower left corner is the number of Energy Stones you must spend to activate the Power.

La serie de puntos en la esquina inferior izquierda es el número de piedras de energía que tienes que gastar para activar el poder.

The symbols in the lower right corner identify the tile’s effect and tell what it does.

Los símbolos en la esquina inferior derecha identifican el efecto de la ficha y lo que hace.

The color(s) of the tile’s dividing line identifies the type of Power (SURGE or ULTIMATE) and the duration of its effect.

El color de la línea divisoria de la ficha identifica el tipo de poder (ELÉCTRICO o MÁXIMO) y la duración de su efecto:

Surge Power – A black dividing line bordered by two red lines on a Power Tile’s label indicates that it is a Surge Power. Unless otherwise specified, this type of Power lasts only during the turn it is activated and gets placed in the Discard Pile at the end of the turn. A Surge Power can be activated anytime, whether it is your turn or not.

Poder eléctrico – Una línea divisoria negra bordeada por dos líneas rojas en la etiqueta de una ficha de poder indica que es un poder eléctrico. Salvo que esté especificado de otra manera, este tipo de poder sólo tiene efecto durante el turno en que se activa y se tiene que poner en la pila de descarte al finalizar el turno. Un poder eléctrico se puede activar en cualquier momento, sin importar si es tu turno.

Ultimate Power – A single black dividing line on a Power Tile’s label indicates that it is an Ultimate Power. Unless otherwise specified, the effect of this Power is permanent

and remains in play until the end of the game or until it is destroyed. You may play Ultimate Powers only on your turn.

Poder máximo – Una sola línea divisoria negra en la etiqueta de una ficha de poder indica que es un poder máximo. Salvo que esté especificado de otra manera, este tipo de poder tiene un efecto permanente y permanece en juego hasta el final del juego o hasta que queda destruido. Sólo puedes usar poderes máximos en tu turno.

Preparing Powers for Play

1. At the beginning of the game, each player chooses which of their Power Tiles they want to use. Both players must begin with the same number of Powers and may not have more than 2 identical Powers in their respective hands.

Preparación de los poderes para el juego

1. Al principio del juego, cada jugador escoge cuáles de sus fichas de poder quiere usar. Ambos jugadores tienen que empezar con la misma cantidad de poderes y no pueden tener más de 2 poderes idénticos en su mano.

2. Each places the Power Tiles they selected in front of them, face down, but may look at their Tiles whenever desired.

2. Cada jugador coloca las fichas de poder que seleccionó enfrente de él, cara abajo, pero las puede ver cuando lo desee.

3. Take the ENERGY STONES and place them in a pile to the side of the Field in an area known as the BANK. Both players draw their Energy Stones from here. If you require additional Stones, use other markers, such as coins. There is no limit to the number of Energy Stones/markers that may be in play – use as many as you need.

3. Toma las PIEDRAS DE ENERGÍA y ponlas en una pila al lado del campo en un área conocida como el BANCO. Ambos jugadores toman sus piedras de energía de aquí. Si necesitas más piedras, usa otros marcadores, tales como monedas. No hay límite al número de piedras de energía/marcadores que puede haber en juego. Usa tantas como necesites.

Once you finish setting up your Power Tiles and positioning your Stronghold and Characters (as described in the Beginner Game), you are ready to play the Collector's Game.

Después de que acabes de colocar tus fichas de poder, cuartel general y personaje (como se describió en el juego de principiantes, más arriba), estarás listo para jugar el juego de colección.

(ILLUSTRATION)

(COLLECTOR'S GAME SET UP FOR PLAY WITH CALLOUTS:)

Collector's Game: One possible Field set-up

Player One

Player Two

Bank

Power Tiles
Dice
Stronghold Tile/Starting Space
Character Tiles

Juego de colección: Una posible configuración de campo
Jugador uno
Jugador dos
Banco
Fichas de poder
Dado
Ficha de cuartel general/Espacio de inicio
Fichas de personaje

Acquiring Energy Stones

You gain Energy Stones by winning battles. Every time a player defeats an opposing Character or Stronghold, the winning player takes 1 Energy Stone from the Bank.

Para obtener piedras de energía

Las piedras de energía se obtienen ganando batallas. Cada vez que un jugador vence a un personaje o cuartel general enemigo, el jugador vencedor toma 1 piedra de energía del banco.

A player collects Energy Stones from the Bank and places them in a pile behind their row of Power Tiles. This is called their ACTIVATION POOL. Stones from this pool are used to activate Powers. Most Powers cost 1, 2, or 3 Energy Stones to activate, but some may require more, and others will require none.

Un jugador junta piedras de energía del banco y las pone en una pila atrás de su fila de fichas de poder. A esto se le llama sus PIEDRAS ACTIVADORAS. Las piedras de este grupo se usan para activar poderes. La mayoría de poderes se activan con 1, 2 ó 3 piedras de energía, pero algunos pueden requerir más piedras para activarse; algunos no requieren ninguna.

Activating Power Tiles

To activate a Power Tile, flip over the tile you wish to activate, then pay the appropriate number of Energy Stones from your Activation Pool to the Bank.

Para activar fichas de poder

Para activar una ficha de poder, voltea la ficha que quieres activar y, luego, paga la cantidad correspondiente de piedras de energía de tu grupo de piedras activadoras al banco.

Power Tiles take effect immediately. Refer to the POWER GLOSSARY for specific instructions on what each Power does and how to use them.

Las fichas de poder surten efecto de inmediato. Consulta el GLOSARIO DE FICHAS DE PODER para instrucciones específicas sobre qué hace cada poder y cómo usarlas.

Whenever one of your Power Tiles has been used or destroyed, place it in your Discard Pile.

Después de que una de tus fichas de poder pierde su efecto o es destruida, ponla en tu pila de descarte.

As mentioned earlier, either player may activate Surge Powers at any time. Ultimate Powers may only be played when it is your turn.

Como se mencionó antes, cualquier jugador puede activar poderes eléctricos en cualquier momento. Los poderes máximos sólo los puedes usar en tu turno.

Players may activate as many Powers in one turn as they want, provided they have enough Energy Stones in their Activation Pools to do so. As a result, some Characters or Strongholds may have more than one active Power affecting them at a time.

Los jugadores pueden activar cuantos poderes como quieran en un turno, siempre y cuando tengan las piedras de energía necesarias para hacerlo. Como resultado, algunos personajes o cuarteles generales pueden verse afectados por más de un poder activo a la vez.

If multiple Powers are activated in one turn, resolve them in the reverse order from which they were played – last to first. You do this because some Powers will undo the effect of those played before them.

Si se activan varios poderes en un turno, resuélvelos en orden inverso, del último al primero. La razón por la que se hace así es porque algunos poderes cancelarán el efecto de los poderes anteriores.

Note: Once you spend Energy Stones to activate a Power, the Stones may not be recovered, even if your opponent cancels your Power with another Power.

Nota: Una vez que usas tus piedras de energía para activar un poder, no puedes recuperar las piedras, incluso si tu oponente cancela tu poder con otro poder.

Friendly Powers

Any permanent Power you place on the Field (such as *FLYING DEBRIS* – see POWER GLOSSARY) counts as a friendly tile for your Characters when using the Pod rule or for jumping.

Poderes amistosos

Cualquier poder permanente que pongas en el campo (tal como *ESCOMBROS VOLADORES* – ver el GLOSARIO DE PODERES) cuenta como una ficha amistosa para tus personajes al usar la regla de bloques o para saltar.

POWER GLOSSARY **GLOSARIO DE PODERES**

The following section identifies each Power Tile by name and includes its Power type (Surge or Ultimate), the number of Energy Stones needed to activate it, and a brief definition of what it does. Once a Power has been used or destroyed, place it in its owner's Discard Pile for the remainder of the game.

La siguiente sección identifica cada ficha de poder por nombre e incluye el tipo de poder (eléctrico o máximo), la cantidad de piedras de energía necesaria para activarlo y una breve descripción de lo que hace. Después de que uno de tus poderes haya sido usado o es destruido, ponlo en tu pila de descarte por el resto del juego.

LAST STAND – SURGE POWER – (Energy Stones: 0 – this Power costs nothing to use)

This tile grants your last living Character a +3 Strike Bonus for one turn.

ÚLTIMA OPORTUNIDAD – PODER ELÉCTRICO – (piedras de energía: 0 – no cuesta nada usar este poder)

Esta ficha le da a tu último personaje con vida un valor adicional de ataque de +3 por un turno.

ENERGY BARRIER – ULTIMATE POWER – (Energy Stones: 1)

Place this tile on any empty space as a permanent wall. Energy Barrier is considered a friendly tile to the player who activated it. That player's tiles may jump over the Barrier. Opposing tiles will have to go around it.

MURO DE ENERGÍA – PODER MÁXIMO – (piedras de energía: 1)

Pon esta ficha en cualquier espacio vacío como muro permanente. Muro de Energía se considera una ficha amistosa para el jugador que la activó. Las fichas de dicho jugador pueden saltarse el muro. Las fichas oponentes tienen que rodearlo.

ESCAPE – SURGE POWER – (Energy Stones: 1)

When this Power is activated, it voids the current round of combat. You may play this tile after you roll Strike Values to see if you need it. You may play Escape on either tile involved in the battle. If the target is a Character Tile, whether it is yours or your opponent's, you may move it back 1 space into any available space.

ESCAPE – PODER ELÉCTRICO – (piedras de energía: 1)

Cuando se activa este poder, anula la ronda actual de combate. Puedes usar esta ficha después de tirar tus valores de ataque para ver si lo necesitas. Puedes usar el poder Escape en cualquier ficha involucrada en la batalla. Si el objetivo es una ficha de personaje, ya sea que sea tuya o de tu oponente, la puedes mover para atrás un espacio a cualquier espacio disponible.

SPEED – SURGE POWER – (Energy Stones: 1)

During the turn this tile is activated, you may move one Character Tile 2 spaces.

VELOCIDAD – PODER ELÉCTRICO – (piedras de energía: 1)

Durante el turno en que se activa esta ficha, puedes mover una ficha de personaje 2 espacios.

DETECTION – SURGE POWER – (Energy Stones: 2)

Destroys 1 activated Power Tile, canceling its effect. Place the destroyed tile in discard.

DETECCIÓN – PODER ELÉCTRICO – (piedras de energía: 2)

Destruye 1 ficha de poder activada, cancelando su efecto. Pon la ficha destruida en la pila de descarte.

FLYING DEBRIS – ULTIMATE POWER – (Energy Stones: 2)

This tile grants one Character a +2 Strike Bonus and DISTANCE ATTACK capability for one turn: this Character may now attack a Character or Stronghold that is two spaces away. Place this tile in any empty space beside the opposing Character or Stronghold you wish to target, then roll the Strike Value for your attacking Character as normal and add the +2 bonus to the result. Flying Debris becomes a permanent friendly wall after you use it.

ESCOMBROS VOLADORES – PODER MÁXIMO – (piedras de energía: 2)

Esta ficha le da a un personaje un valor de ataque adicional de +2 y habilidad de ATAQUE A DISTANCIA por un turno: ahora este personaje puede atacar a un personaje o cuartel general que esté a dos espacios de distancia. Pon esta ficha en cualquier espacio vacío al lado del personaje o cuartel general enemigo que quieras atacar, luego tira el valor de ataque para tu personaje atacante como lo harías normalmente y añade el valor adicional de +2 al resultado. Escombros Voladores se convierte en muro amistoso permanente después de que lo usas.

LIFE DRAIN – SURGE POWER – (Energy Stones: 2)

Place this tile on any of your opponent's tiles. For the remainder of that turn, the targeted tile suffers a -1 to its Strike Value. You may play this after your opponent rolls their Strike Value.

FUGA DE VIDA – PODER ELÉCTRICO – (piedras de energía: 2)

Pon esta ficha en cualquiera de las fichas de tu oponente. La ficha activada sufre una pérdida de -1 a su valor de ataque por el resto de ese turno. Puedes usar esto después de que tu oponente tira su valor de ataque.

SELF-DESTRUCT – SURGE POWER – (Energy Stones: 2)

When activated, this Power destroys an enemy Character if the enemy Character succeeds in its attack. This Power must be played before the other player rolls their attack. This attack may not be called off.

AUTODESTRUCCIÓN – PODER ELÉCTRICO – (piedras de energía: 2)

Cuando se activa este poder, destruye un personaje enemigo si el personaje enemigo sale exitoso en su ataque. Este poder se tiene que usar antes de que el otro jugador tire su ataque. Este ataque no se puede cancelar.

TEAMWORK – SURGE POWER – (Energy Stones: 2)

Place this tile on top of the Character or Stronghold you wish to target – for the remainder of that turn, add 7 to the targeted tile's Strike Value.

TRABAJO DE EQUIPO – PODER ELÉCTRICO – (piedras de energía: 2)

Pon esta ficha encima del personaje o cuartel general que quieres activar – añade 7 al valor de ataque de la ficha activada por el resto de ese turno.

SUPER STRENGTH – ULTIMATE POWER – (Energy Stones: 3)

Place this tile beneath the Character or Stronghold you wish to target – for the remainder of the game or until the Power is destroyed, add 3 to the targeted tile's Strike Value.

SUPER FUERZA – PODER MÁXIMO – (piedras de energía: 3)

Pon esta ficha debajo del personaje o cuartel general que quieras activar – añade 3 al valor de ataque de la ficha activada por el resto del juego o hasta que el poder sea destruido.

TELEPATHY – SURGE POWER – (Energy Stones: 3)

Place this tile on top of an opposing Character you wish to target. For the remainder of the turn you control that Character as if it were your own.

TELEPATÍA – PODER ELÉCTRICO – (piedras de energía: 3)

Pon esta ficha encima de un personaje enemigo que quieras atacar. Por el resto del turno, tú controlas dicho personaje como si fuera tuyo.

WASTELAND – ULTIMATE POWER – (Energy Stones: 3)

When this Power is activated, place markers on 3 spaces anywhere in the Arena (use markers such as coins or tokens) to represent impassable craters. Tiles cannot move onto these spaces, nor can they jump over them. If you block an opposing Character Tile so that it cannot move, that Tile is out of the game – **unless** it can activate a DETECTION Power Tile to deactivate WASTELAND and remove the markers that block it. If you trap an opposing tile in this manner, you do not have to defeat it to win the game. It is already considered to be out of play.

TIERRA BALDÍA – PODER MÁXIMO – (piedras de energía: 3)

Cuando se active este poder, pon marcadores en 3 espacios en cualquier parte del campo (usa marcadores tales como monedas) para representar cráteres impasables. Las fichas no se pueden mover a estos espacios, ni pueden saltarlos. Si bloqueas una ficha de personaje enemiga de modo que no se pueda mover, dicha ficha queda fuera del juego – **a menos** de que pueda activar una ficha de poder de DETECCIÓN para desactivar la TIERRA BALDÍA y eliminar los marcadores que la bloquean. Si bloqueas a una ficha enemiga de esta manera, no tienes que derrotarla para ganar el juego. Ya está considerada fuera de juego.

THREE AND FOUR-PLAYER GAMES

JUEGOS DE TRES Y CUATRO JUGADORES

In order to play a three or four-player game of Justice League™ Hexors™, you need nothing more than two Starter Sets to begin. The FREE-FOR-ALL game works with either 3 or 4 players, but you must have 4 players for the TEAM game.

Para jugar un juego de Justice League™ Hexors™ de tres o cuatro jugadores, lo único necesario son dos conjuntos básicos para empezar. El juego Todos juegan se puede jugar entre 3 ó 4 jugadores, pero para el juego de EQUIPO sí se necesitan 4 jugadores.

Free-For-All

The object of Free-For-All is different from that of the Beginner and Collector's games. Instead of eliminating **all** opposing tiles, Free-For-All only requires that you eliminate your opponents' **Stronghold** Tiles... if you can reach them The last player with a Stronghold Tile is the winner.

Todos juegan

El objetivo de Todos juegan es diferente del del juego de principiantes y de colección. En lugar de eliminar todas las fichas oponentes, en Todos juegan sólo se requiere que elimines las fichas de **cuartel general** de tu oponente... si las puedes alcanzar. El jugador a quien le quede una ficha de cuartel general es el ganador.

Set Up

1. Place two game Fields side-by-side, making sure the hexagons along the edge match.

Preparación

1. Pon dos campos de juego uno al lado del otro, verificando que los hexágonos a lo largo del borde coinciden.

(ILLUSTRATION)

(SHOW TWO ARENAS FITTED TOGETHER)

Proper placement of Fields for 3 and 4-Player Games

New Start Space

Colocación correcta de campos para juegos de 3 y 4 jugadores

Nuevo espacio de inicio

2. Each player places their Stronghold Tile on one of the Start Spaces highlighted in red.

2. Cada jugador pone su ficha de cuartel general en uno de los espacios de inicio resaltados en rojo.

3. Each player places their Character Tiles around their Stronghold Tiles, following the same rules established in the Basic Game. All players must have the same number of Character and Power Tiles, and Characters can be placed no more than 2 spaces away from their Stronghold Tiles at the beginning of the game.

3. Cada jugador pone sus fichas de personaje alrededor de sus fichas de cuartel general, siguiendo las mismas reglas establecidas en el juego básico. Todos los jugadores tienen que tener la misma cantidad de fichas de personaje y poder, y los personajes no pueden estar a más de 2 espacios de sus fichas de cuartel general al comienzo del juego.

Note: Players should each use different colored labels from the TILE MARKER LABEL SHEET to help them tell their Hexor tiles apart. Additionally, they should also keep their tiles facing them – with the hole in top pointed away from them. (see Diagram)

Nota: Los jugadores deben usar adhesivos de diferente color de la HOJA DE ADHESIVOS MARCADORES DE FICHA para distinguir fácilmente sus fichas Hexor. Además, deben mantener sus fichas apuntando hacia ellos, con el orificio en la parte superior apuntando en dirección opuesta a ellos (ver diagrama).

(ILLUSTRATION)

(SHOW THE PROPER SET-UP AND ALIGNMENT OF PIECES FOR A 4-PLAYER GAME)

4. The youngest player moves first, and play proceeds clockwise around the table.

4. El menor de los jugadores empieza y el juego sigue en dirección de las manecillas del reloj.

5. Any player can attack any other player.

5. Cualquier jugador puede atacar a cualquier otro jugador.

6. If a player moves a Character Tile and it touches two opposing tiles that belong to two different players, the attacking Character must fight both tiles, but the attacking player gets to choose the order in which to attack them.

6. Si un jugador mueve una ficha de personaje y toca dos fichas oponentes de dos jugadores diferentes, el personaje atacante tiene que luchar contra ambas fichas; el jugador atacante escoge el orden en que quiera atacarlos.

7. You may play any of your Surge Powers at any time. You may play Ultimate Powers **only** on your turn.

7. Puedes usar cualquiera de tus poderes eléctricos en cualquier momento. Los poderes máximos **sólo** los puedes usar en tu turno.

8. If Energy Stones remain in your Activation Pool after you have used all of your Power Tiles, you may spend the remaining Stones to increase your Strike Value. Every Stone you spend boosts your Strike Value by 1 for one turn. You may spend Energy Stones to boost your Strike Value **only** after all of your Power Tiles are gone.

8. Si todavía hay piedras de energía en tu grupo de piedras activadoras después de que uses todas tus fichas de poder, puedes usar las piedras restantes para aumentar tu valor de ataque. Cada piedra que uses aumenta tu valor de ataque por 1 punto por un turno. **Sólo** puedes usar piedras de energía para aumentar tu valor de ataque después de haber usado todas tus fichas de poder.

9. When a Stronghold Tile is defeated, that player removes the Stronghold Tile and all of its Characters from the Field. Active Power Tiles remain on the Field.

9. Cuando una ficha de cuartel general es derrotada, el jugador tiene que quitar la ficha de cuartel general y todos sus personajes del campo. Las fichas de poder activadas permanecen en el campo.

10. If a player has nothing but a Stronghold Tile remaining, that player may choose to attack any opposing Character Tiles on the Field, even if they are **not** touching; however, the Stronghold Tile **loses** its Defense Bonus when attacking a Tile with which it is not in contact. It **retains** its Defense Bonus when an opposing Character Tile moves into contact with it. To battle, simply roll a Strike Value for the Stronghold Tile as if it were a Character and add the Defense Bonus as appropriate. If a player does not wish to make an attack, they may pass that turn.

10. Si a un jugador sólo le queda una ficha de cuartel general, dicho jugador puede optar por atacar a cualquier ficha de personaje enemiga en el campo, incluso si **no** están tocando; no obstante, la ficha de cuartel general **pierde** su valor adicional de defensa cuando ataca a una ficha con la que no está en contacto. **Mantiene** su valor adicional de defensa cuando una ficha de personaje enemiga entra en contacto con ella. Para entrar en batalla, simplemente tira un valor de ataque para la ficha de cuartel general como si fuera un personaje y añade el valor adicional de defensa según corresponda. Si un jugador no quiere atacar, puede saltarse su turno.

11. When **all** Character Tiles have been eliminated, players may choose to attack other Stronghold Tiles with their own Strongholds. Simply roll a Strike Value for each Stronghold (without adding its Defense Bonus) until one of the battling Strongholds is destroyed.

11. Después de que se eliminan **todas** las fichas de personaje, los jugadores pueden optar por atacar otras fichas de cuartel general con sus propios cuarteles generales. Simplemente tira un valor de ataque para cada cuartel general (sin añadir su valor adicional de defensa) hasta que uno de los cuarteles en batalla sea destruido.

12. Play proceeds until only one player has tiles remaining.
12. El juego sigue hasta que un solo jugador tiene fichas.

TEAM PLAY (4 Player Game Only)
JUEGO EN EQUIPOS (Juego para 4 jugadores)

1. As in the Free-For-All game, position two Fields side-by-side, matching the hexagons.
1. Al igual que en el juego Todos juegan, coloca dos campos uno al lado del otro, haciendo coincidir los hexágonos.
2. Choose teams. Partners should sit beside each other.
2. Escojan los equipos. Los jugadores de cada equipo deben sentarse juntos.
3. Set-up the Field as described in the Free-For-All game.
3. Preparen el campo como se describió en el juego Todos juegan.
4. Flip a Hexor and call “heads” or “tails.” The winning team (TEAM A) begins.
4. Tiren una ficha Hexor al aire y digan “cara” o “sello”. El equipo ganador (EQUIPO A) empieza.

The youngest player on TEAM A (PLAYER A1) moves first. The opposing player seated directly across from A1 (PLAYER B1) moves next. After B1 moves, A1’s partner (PLAYER A2) moves. Finally, the opposing player directly across from Player A2 (PLAYER B2) moves. Once everyone has had a turn, Player A1 begins the cycle again.

El menor de los jugadores del EQUIPO A (JUGADOR A1) empieza. Ahora le toca mover al jugador oponente sentado directamente enfrente del jugador A1 (JUGADOR B1). Después de que B1 mueve, le toca mover al compañero de A1 (JUGADOR A2). Y, finalmente, le toca mover al jugador oponente sentado directamente enfrente del jugador A2 (JUGADOR B2). Después de que todos han tenido su turno, le vuelve a tocar al jugador A1.

(ILLUSTRATION)

(A SQUARE. THE BOTTOM CORNERS ARE MARKED AS FOLLOWS:)

Player A1

Player A2

Jugador A1

Jugador A2

(THE TOP CORNERS ARE MARKED AS FOLLOWS:)

Player B1

Player B2

Jugador B1

Jugador B2

(A SERIES OF ARROWS CREATE A FIGURE-8 PATTERN AS THEY TRAVEL FROM A1 TO B1 TO A2 TO B2 AND THEN BACK TO A1)

As you can see from the diagram, play proceeds in a figure-8 pattern around the table, alternating between players on each team.

Como podrás ver en el diagrama, el juego sigue en secuencia de un 8 alrededor de la mesa, alternándose entre los jugadores de cada equipo.

5. Your partner's tiles count as friendly tiles to you. You receive a Pod Bonus from them, you may jump over them, and you receive an ALLY BONUS from your partner's Stronghold Tile if any of your Characters match it.

5. Las fichas de tu compañero cuentan como fichas amistosas para ti. Recibes un valor de bloque de ellas y las puedes saltar. Recibes un VALOR DE ALIADO de la ficha de cuartel general de tu compañero si cualquiera de tus personajes corresponde a ella.

6. Partners may pool their Energy Stones for use.

6. Los compañeros pueden juntar sus piedras de energía para usarlas todas.

7. As in the Free-For-All game, you may play any of your Surge Powers whenever you wish. You may play Ultimate Powers **only** on your turn. You may play either Power on yourself or your partner.

7. Al igual que en el juego Todos juegan, puedes usar cualquiera de tus poderes eléctricos en cualquier momento. Los poderes máximos sólo los puedes usar en tu turno. Puedes usar tus poderes, ya sea, para afectarte a ti o a tu oponente.

8. Also as described in the Free-For-All game, you may spend Energy Stones to boost your Strike Value **after** you run out of Power Tiles.

8. Como se describió en el juego Todos juegan, puedes usar piedras de energía para aumentar tu valor de ataque **después** de que se acaben tus fichas de poder.

9. When a Stronghold Tile is defeated, remove all of that player's Character Tiles from the Field. Active Power Tiles remain on the Field.

9. Cuando una ficha de cuartel general es derrotada, quita todas las fichas de personaje de dicho jugador del campo. Las fichas de poder activadas permanecen en el campo.

10. As in the Free-For-All game, if a player has nothing but a Stronghold Tile remaining, they may attack opposing Character Tiles; however, if the Character Tiles are not in contact with it, the Stronghold Tile forfeits its Defense Bonus. When an attacking Character Tile moves into contact with the Stronghold, the Defense Bonus returns. Roll Strike Values for the Stronghold Tile and add the Defense Bonus when appropriate.

10. Al igual que en Todos juegan, si a un jugador sólo le queda una ficha de cuartel general, dicho jugador puede optar por atacar a cualquier ficha de personaje enemiga; no obstante, la ficha de cuartel general pierde su valor adicional de defensa cuando ataca a una ficha con la que no está en contacto. Mantiene su valor adicional de defensa cuando una ficha de personaje enemiga entra en contacto con ella. Tira valores de ataque para la ficha de cuartel general y añade el valor adicional de defensa según corresponda.

11. When all other Character Tiles have been eliminated, players may choose to attack other Stronghold Tiles with their own Strongholds. Simply roll a Strike Value for each Stronghold (without adding its Defense Bonus) until one of the battling Strongholds is destroyed.

11. Después de que se eliminan todas las fichas de personaje, los jugadores pueden optar por atacar otras fichas de cuartel general con sus propios cuarteles generales. Simplemente tira un valor de ataque para cada cuartel general (sin añadir su valor adicional de defensa) hasta que uno de los cuarteles en batalla sea destruido.

12. Play proceeds until both Stronghold Tiles belonging to one team have been eliminated.

12. El juego sigue hasta que ambas fichas de cuartel general de un equipo quedan eliminadas.

And with that you know everything you need to master Justice League™ Hexors™ and save the world (or destroy it)! Be ready – a battle awaits on every side! Good luck!

¡Y con esto tienes todo lo necesario para convertirte en un maestro de Justice League™ Hexors™ y salvar al mundo (o destruirlo)! ¡Prepárate para entrar en batalla desde cualquier lado! ¡Buena suerte!

(COLLECTOR LIST)

JUSTICE LEAGUE™ HEXORS™

1. Central City
2. Atlantis
3. Oa
4. Mars
5. Watchtower
6. Themyscira

7. Seaboard City
8. War World
9. Stagg Enterprises
10. Stryker Prison
11. Camelot

12. Hippolyta
12. Hippolyta

13. Jason Blood
13. Jason Blood

14. Batman
14. Batman

15. Flash
15. Flash

16. Green Lantern
16. Linterna Verde

17. Wonder Woman
17. Mujer Maravilla

18. Solovar
18. Solovar

19. Hawkgirl
19. Chica Halcon

20. The Streak
20. El Rayo

21. Aquaman
21. Aquaman

22. Killowog
22. Killowog

23. Martian Manhunter
23. Marciano Detective

24. Superman
24. Superman

25. Green Guardsman
25. Green Guardsman

26. Tom Turbine

26. Tom Turbine

27. Aquaman #2

27. Aquaman #2

28. Etrigan

28. Etrigan

29. Metamorpho

29. Metamorfo

30. Dr. Fate

30. Dr. Fate

31. Batman #2

31. Batman #2

32. Superman #2

32. Superman #2

33. Hawkgirl #2

33. Chica Halcon #2

34. Flash #2

34. Flash #2

35. Wonder Woman #2

35. Mujer Maravilla #2

36. Martian Manhunter #2

36. Marciano Detective #2

37. Green Lantern #2

37. Linterna Verde #2

38. White Aliens

38. Los Cazadores

39. Manhunter

39. Manhunter

40. Aresia

40. Aresia

41. Star Sapphire

41. Safiro Estrella

42. Gorilla Grodd

42. Gorilla Grodd

43. Deadshot
43. Deadshot

44. Copperhead
44. Copperhead

45. Lex Luthor
45. Lex Luthor

46. The Shade
46. Shade

47. Cheetah
47. Cheetah

48. The Ultra-Humanite
48. Ultrahumanidad

49. The Joker
49. El Comodin

50. Tsukuri
50. Tsukuri

51. Felix Faust
51. Felix Fausto

52. Morgaine Le Fey
52. Morgaine Le Fey

53. Orm
53. Orm

54. Brainwave
54. Brainwave

55. Lord Hades
55. Lord Hades

56. Draaga
56. Draaga

57. Amazo
57. Amazo

58. Sinestro
58. Sinestro

59. Solomon Grundy
59. Solomon Grundy

60. Vandal Savage
60. Vendalo Salvaje

61. Brainiac
61. Brainiac

62. Darkseid
62. Darkseid

63. Doomsday
63. Doomsday

64. Last Stand
64. Última Oportunidad

65. Energy Barrier
65. Muro de Energía

66. Escape
66. Escape

67. Speed
67. Velocidad

68. Detection
68. Detección

69. Flying Debris
69. Escombros Voladores

70. Life Drain
70. Fuga de Vida

71. Self-Destruct
71. Autodestrucción

72. Teamwork
72. Trabajo de Equipo

73. Super Strength
73. Super Fuerza

74. Telepathy
74. Telepatía

75. Wasteland

75. Tierra Baldía

(LEGAL)

© 2003 Mattel, Inc. El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved.

(DC BULLET LOGO)

As based on DC Comics characters.

JUSTICE LEAGUE, DC BULLET LOGO and all related characters, likenesses and elements are trademarks of and © DC Comics.
(s03)

Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288.

Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline
01628500303.

Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Silic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 ou www.allomattel.com.

Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.

Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona. N.I.F. A08•842809.

Mattel Portugal, Lda., Av. da República No. 90-96, Fracção 5, 1600-206 Lisboa

Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121.Consumer Advisory Service - 1300 135 312.

Mattel East Asia Ltd, Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China

Diimport & Dieadarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867.

Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-Toys.

Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Camino a Santa Teresa No. 1040, 7o. Piso, Col. Jardines en la Montaña, Delegación Tlalpan, 14210 México, D.F.

R.F.C. MME-920701-NB3. TEL: 54-49-41-00.

Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C. Macaracuay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071.

Mattel Argentina S.A., Curupaytí 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires.

Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá.

Mattel do Brasil Ltda - CNPJ:: 54.558.002/0001-20 - Rua Jaceru, 151 CEP: 04705-000 São Paulo. Atendimento ao Consumidor: SAC 0800550780.

(PART NUMBER)

B4824-0720

B4824/IRXXX3/JL HEXORS (ENGLISH, CANADIAN-FRENCH, LAAM SPANISH)

LAALM SPANISH

FROM: TADD CALLIES

RE: RULES: "JUSTICE LEAGUE HEXORS"

STATUS: REVISION TO FINAL DRAFT

DATE: 1.24.03

GAME #: B4824

NOTE: CHANGES TO THE ENGLISH HIGHLIGHTED IN RED. I HAVE ATTACHED THE ORIGINAL TRANSLATIONS OF THE OTHER TWO LANGUAGES (FRENCH, SPANISH) BELOW.

CHARACTER TILES attack opposing Stronghold and Character Tiles – and the white or black circle that appears at the bottom of the tile tells you whether it is a hero (white) or a villain (black)!

Les *CARREAUX PERSONNAGE* attaquent les carreaux Forteresse et Personnage de l'adversaire.

LAS FICHAS DE PERSONAJE atacan a las fichas de cuartel general y personaje enemigas. El círculo blanco o negro, en la parte inferior de la ficha, indica si se trata de un héroe (blanco) o villano (negro).