



tiny epic TACTICS

RÈGLES DU ROYAUME

PROLOGUE

Tout est calme dans la vallée. La brume tourbillonne paresseusement sur les crêtes et, à l'aplomb des falaises, la vapeur s'élève des rivières. Dans cette paisible contrée boisée, rien n'augure de la bataille à venir. Soudain, des cris de guerre résonnent dans le lointain et des entrecrocs métalliques retentissent à travers la lande. C'est aujourd'hui que les armées des plus fins tacticiens de tout Aughmoore se préparent à prendre le contrôle de ce Royaume forestier, toutes certaines de leur inéluctable victoire. Ceux qui se dresseront sur leur chemin n'auront aucune chance. La gloire est à portée de votre épée...



MATERIEL



32 cartes Unité (recto verso)



16 cartes Tactique



Carte Contrôle /
Carte Temps



16 pions Unité (4 formes différentes en 4 couleurs)



3 dés Action



16 pions Santé



8 pions Munition



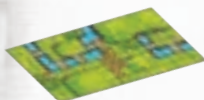
4 pions Mana



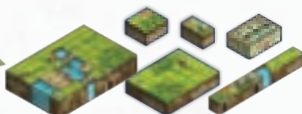
10 pions Affaibli



3 pions Drapeau
(tous uniques)



1 parchemin Terrain
(recto verso)



6 boîtes Terrain
(de différentes tailles)

Matériel du mode Solo :



9 cartes Ennemi




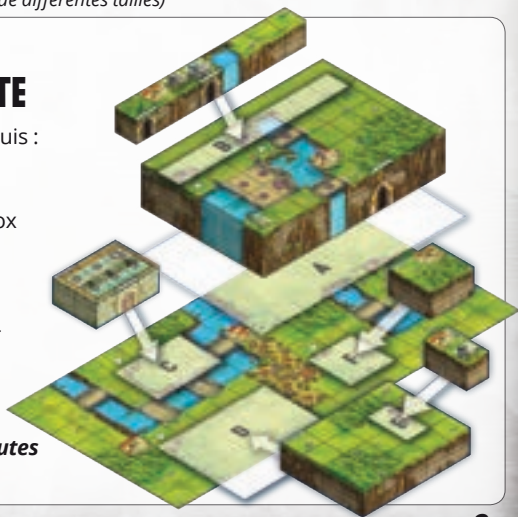
6 cartes Donjon

ASSEMBLER LA FORET VERDOYANTE

Déroulez le parchemin puis :

- Placez la boîte 8x5 comme indiqué.
- Placez la boîte 8x1 box sur la boîte 8x5.
- Placez la boîte 3x2.
- Placez la boîte 5x4.
- Placez la boîte 1x2 sur la boîte 5x4.
- Placez la boîte 2x2.

 **Assurez-vous que les illustrations soient toutes dans le même sens.**



CARTES UNITE ET CARACTERISTIQUES

Les caractéristiques de chaque unité sont indiquées sur sa carte Unité. De chaque côté se trouvent les pistes de ressources sur lesquelles des pions se déplacent verticalement pour suivre en temps réel les niveaux de santé, de Munitions et de Mana de l'unité. Un pion ne peut pas dépasser la case la plus élevée de sa piste et, s'il tombe à zéro, il est temporairement retiré de sa piste.

Les caractéristiques des unités sont indiquées sur les cartes et les capacités spéciales sont décrites dans le ou les cadres au bas de la carte. Elles sont représentées par ces icônes :



Déplacement
(voir p.8)



Attaque de Mêlée
(voir p.10)



Attaque à Distance
(voir p.11)



Lancer un Sort
(voir p.12)



Capacité Réaction : Elle est activée en réponse à une attaque ou après avoir subi des dégâts. *Elle prend effet immédiatement.*



Capacité Passive : Elle est effective **en permanence** et s'active lorsque sa condition est remplie.

MODES DE JEU

Ce jeu vous propose 5 façons de jouer différentes :



2-4 joueurs en **Compétitif**



2 vs 2 joueurs par **Équipe**



2-4 joueurs en **Bataille**



1 joueur en **Aventure Solo**



2 joueurs en **Coopératif**

Le jeu pour **2-4 joueurs en Compétitif** est le mode de base décrit dans ce livret, voir **Mise en Place** (p. 4).

Les autres modes de jeu consistent en des ajustements mineurs, détaillés dans les **Variantes** (voir p.16).



MISE EN PLACE (pour 2-4 joueurs en Compétitif)

1. Après avoir assemblé le terrain (voir p.2), donnez à chaque joueur :

A. 4 pions Santé, 2 pions Munition, et 1 pion Mana.

B. 4 pions Unité de sa couleur.



2. Séparez les **cartes Unité** en quatre paquets selon leur **Classe** :

Guerriers (🏹), *Sorciers* (🧙), *Roublards* (🦋), et *Bêtes* (🐾).

3. Mélangez chaque paquet séparément et distribuez aléatoirement à chaque joueur **1 carte Unité de chaque classe**. Chaque joueur aligne ses cartes devant lui, face normale visible (face "Ennemi Solo" cachée).

4. Sur chaque carte Unité, placez les pions de suivi adéquats sur les valeurs maximales de chaque piste :

C. Un **pion Santé** (❤️) sur la piste Santé.

D. Un **pion Munition** (🍷) sur les pistes Munition du Guerrier et du Roublard.

E. Un **pion Mana** (💧) sur la piste Mana du Sorcier.

5. Les joueurs placent ensuite leurs pions Unité sur les cases des emplacements de départ :

F. Le premier joueur (*le plus jeune ou tiré au sort*) répartit ses pions Unité à raison d'un sur chacune des **4 cases d'un emplacement de départ**, celles marquées d'une étoile.

G. Les joueurs poursuivent dans le sens horaire jusqu'à ce qu'ils aient tous choisi un emplacement de départ.



Lors d'une partie à 2 joueurs, les joueurs utilisent 2 emplacements de départ : ils placent 2 de leurs unités sur l'un de ces emplacements puis placent les 2 autres sur l'emplacement diagonalement opposé.

- Mélangez les **cartes Tactique** et **distribuez-en 2**, face cachée, à chaque joueur. Chacun en choisit secrètement **une qu'il conserve** dans sa main et défausse l'autre (**H**) face cachée. Les cartes défaussées sont récupérées et, sans les consulter, elles sont mélangées dans le paquet de cartes Tactique. Le paquet est ensuite placé, face cachée, à portée de tous les joueurs.
- Placez les **10 pions Affaibli** et les **3 dés Action** dans la zone de jeu.
- Placez la **carte Contrôle** (face "CONTRÔLE" visible) à côté du royaume et placez les **3 pions Drapeau** sur la case "DÉPART" de cette carte.

Le premier joueur est désormais prêt à débiter la partie !



APERÇU

Chaque joueur cherche à gagner des points de victoire (👑) en capturant des unités ennemies et en occupant les trois Zones de Contrôle du royaume. Les manches s'enchaînent jusqu'à ce que l'**une des deux conditions** de fin de partie soit atteinte : le joueur actif termine alors son tour et tous les autres joueurs jouent chacun un dernier tour (voir *Fin de Partie*, p.13) :

1. **Occuper les Zones de Contrôle** (voir *Zones de Contrôle*, p.14) :
 - Lors d'une partie à 4 joueurs : les 3 Zones de Contrôle sont occupées.
 - Lors d'une partie à 3 joueurs : 2 Zones de Contrôle sont occupées.
 - Lors d'une partie à 2 joueurs : 1 Zone de Contrôle est occupée.
2. Toutes les unités d'un même joueur ont été **Capturées** (voir p.7).

ORDRE DU TOUR

À votre tour, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Vérifiez si vous avez la majorité dans l'une des Zones de Contrôle occupées. Si c'est le cas, faites progresser son pion Drapeau (voir p.14).
2. Effectuez jusqu'à un total de 3 actions avec l'ensemble de vos unités.
3. Après avoir effectué vos actions, retirez les pions Affaibli de toutes vos unités qui n'ont fait aucune action durant votre tour (voir p.7).
4. Piochez une carte Tactique, ajoutez-la à votre main et, si besoin, défaussez pour n'en avoir plus que 2 en main (voir *cartes Tactique*, p.13).

C'est ensuite au joueur suivant, dans le sens horaire, de jouer son tour.

EFFECTUER DES ACTIONS

Il existe quatre types d'actions que vos unités peuvent effectuer :

 *Déplacement*,  *Attaque de Mêlée*,  *Attaque à Distance*, et  *Lancer un Sort*.

- À votre tour, une unité peut **effectuer une action sans pénalité**. Elle peut ensuite en effectuer une seconde, différente, mais elle devient alors affaiblie. Placez alors un pion Affaibli sur sa carte (voir *Unité Affaiblie*, p.7). *Par exemple, la même unité ne peut pas attaquer deux fois, même si c'est un type d'attaque différent.*
- Une même unité ne peut pas effectuer la même action deux fois lors d'un même tour. *Par exemple, la même unité ne peut pas se déplacer deux fois.*



Si vous n'avez que DEUX unités en jeu :

Dès que vous n'avez plus que deux unités en jeu, retirez immédiatement tous les pions Affaibli de vos unités. Vos unités ne sont désormais plus affaiblies lorsqu'elles effectuent deux actions, mais vous ne pouvez toujours effectuer qu'un maximum de deux actions avec une même unité.



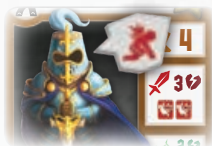
Si vous n'avez plus qu'UNE seule unité en jeu :

Vous pouvez effectuer vos trois actions avec cette unité et elle n'est jamais affaiblie en le faisant. Vous pouvez également effectuer jusqu'à trois fois la même action.



UNITES AFFAIBLIES

Une unité affaiblie ne peut effectuer aucune action lors de son tour, et ce tant que son pion Affaibli n'est pas retiré (voir ci-dessous) :



- Lorsqu'une unité devient affaiblie, elle le reste jusqu'à la fin du tour en cours. Au début de son prochain tour, son propriétaire peut choisir de lui faire perdre 2 points de vie (♥) pour retirer son pion Affaibli et lui permettre d'effectuer des actions ce tour-ci. *Cela n'est possible que si l'unité possède plus de 2 ♥.* Sinon, ce pion est automatiquement et gratuitement retiré à la fin de ce tour.
- Vous pouvez utiliser des capacités, des sorts et des tactiques qui annulent l'état Affaibli.


CAPTURER DES UNITES

Lorsque le niveau de santé d'une unité est réduit à zéro, cette unité est **capturée**. Le joueur qui y parvient prend immédiatement la carte de cette unité, la place face visible devant lui et range le pion de l'unité ainsi que ses pions de suivi dans la boîte. *Remarque : Vous ne pouvez pas capturer vos propres unités.*




Une unité capturée rapporte 2 points de victoire en fin de partie.

ACTION : DEPLACEMENT

Chaque unité possède autant de points de déplacement () qu'indiqué sur sa carte. Les unités se déplacent de case en case **orthogonalement** (*haut, bas, gauche et droite*), jamais en diagonale.



EFFETS DU TERRAIN



À tout moment, il ne peut y avoir qu'une seule unité par case. Entrer dans une case coûte généralement 1 , mais certains terrains ont des effets différents :




Cases avec un Allié : Vous pouvez traverser une case contenant un allié (*en comptant cette case dans votre déplacement*), mais vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur cette case.

Cases avec un Ennemi : Vous ne pouvez ni traverser ni terminer votre déplacement sur une case contenant une unité ennemie.






Escalade : Grimper à un niveau supérieur coûte +1 , quel que soit son niveau (que ce soit une grande ou une petite boîte, c'est toujours +1). Descendre d'un niveau ne coûte aucun  supplémentaire.

(Remarque : Escalader et arriver sur un Pic, dans l'Eau ou sur une Baliste coûte 1  supplémentaire, voir ci-dessous.)




Plaines/Ponts : *Aucun effet.*





Eau : Entrer dans une case d'eau coûte +1 , mais sortir de l'eau ne coûte aucun  supplémentaire. **Les unités dans l'eau subissent +1 dégât** () chaque fois qu'elles sont attaquées.



Forêt : Tant qu'elle se trouve dans une forêt, votre unité subit -1  lorsqu'elle est attaquée (*l'unité peut s'y abriter*).



Pic : Y entrer coûte +1 , mais sortir d'un Pic ne coûte aucun  supplémentaire. **Tant qu'elle se trouve sur un Pic, votre unité a une portée illimitée.** Elle peut cibler N'IMPORTE quelle unité avec une **Attaque à Distance** ou un **Sort**. Une unité sur un Pic peut également Riposter (*voir p.12*) avec une **Attaque à Distance** ou un **Sort**.



Village : Si une unité traverse ou termine son déplacement dans un Village, elle **regagne immédiatement 4 ♥ ET récupère toutes ses Munitions ou tout son Mana** (selon la classe de l'unité).

- Elle ne peut pas bénéficier deux fois des effets d'un même Village lors du même tour.
- Une unité ne tire aucun bénéfice à commencer son tour dans un Village.



Chaque village dans lequel vous avez 1 unité à la fin de la partie vous rapporte 1 point de victoire.



Portails : Les portails vous permettent de vous déplacer instantanément à travers le royaume. Tous les portails sont considérés comme adjacents entre eux, uniquement pour les déplacements. Lorsque vous entrez dans un portail, vous pouvez sortir par n'importe quel autre portail. Ils sont indiqués par de grandes flèches et sont généralement représentés comme des cavernes ou des portes.

- Si une unité se tient devant un portail, **ce portail est bloqué pour tous les autres joueurs. Ainsi, les unités ennemies ne peuvent pas le traverser.**
- Les unités peuvent toujours traverser un portail "bloqué" par une unité alliée.
- Les unités ne peuvent pas être repoussées à travers un portail ou déplacées à travers un portail par des capacités ennemies.



Baliste : Y entrer coûte **+1**, mais en sortir ne coûte aucun supplémentaire.


Après vous être déplacé sur une Baliste, vous **POUVEZ** effectuer une action spéciale avec cette unité en tant que seconde action (et écoper d'un pion Affaibli dans certains cas) :




ACTION SPECIALE : TIRER AVEC LA BALISTE



Choisissez n'importe quelle unité ennemie à une portée maximale de 4 cases (comptez les cases comme pour une Attaque à Distance, p.11), infligez à la cible 1 ♥, et **Repoussez** cet ennemi d'une case dans **n'importe quelle direction** (voir Poussée, p.10). Si une unité commence son tour sur une case Baliste, elle peut utiliser la Baliste. Mais si elle quitte cette case, elle ne pourra pas y retourner lors du même tour. Les unités touchées par la Baliste peuvent Riposter après avoir été repoussées.

ACTION : ATTAQUE DE MELEE

Toutes les unités peuvent effectuer une attaque de mêlée contre un ennemi se trouvant sur une case orthogonalement adjacente et au même niveau (*ni plus haut ni plus bas qu'elles*). L'ennemi ciblé subit immédiatement **autant de dégâts** () que la valeur indiquée sur la carte de l'unité attaquante.






 **Jet de Poussée** : Après avoir infligé des dégâts lors d'une Attaque de Mêlée, vous pouvez lancer les dés afin de Repousser votre cible.

Regardez le nombre de **carrés rouges** () sous la caractéristique de mêlée de l'unité et lancez autant de dés. Pour chaque symbole Poussé () obtenu, éloignez l'ennemi de votre unité d'une case en ligne droite.



2  obtenus : Poussée de 2 cases


- Effectuer une Poussée est optionnel, mais une fois les dés lancés, vous DEVEZ Repousser l'unité du nombre total de  obtenus.
- Les cibles ne peuvent pas être Repoussées vers un niveau supérieur, mais elles peuvent, le cas échéant, tomber vers un niveau inférieur.
- Les cibles Repoussées s'arrêtent immédiatement lorsqu'elles rencontrent la paroi d'une falaise, le bord du terrain ou une autre unité. Si cela réduit la distance parcourue, elles perdent 1 .
- Si elles sont repoussées vers un portail, elles n'y entrent pas et perdent à la place 1  comme si elles avaient été projetées contre une paroi.
- Être repoussé sur ou à travers un Village, un Pic, de l'Eau ou une Baliste ne déclenche pas de bénéfice immédiat ni ne fait subir de pénalité.

ACTION: ATTAQUE A DISTANCE

Les Guerriers et les Roublards peuvent effectuer des Attaques à Distance. L'unité attaquante doit **dépenser 1 Munition** (👉) pour initier l'attaque. Déterminez ensuite si la cible est à portée :



- Votre portée est le chiffre (➦) indiqué sur la carte de l'unité, modifié par l'élévation : ajoutez **+1** ➦ si vous vous situez plus haut que la cible, et **-1** ➦ si vous vous situez plus bas. Votre cible est à portée si la distance la séparant de votre unité est inférieure ou égale à votre ➦ (vous pouvez "zigzaguer" orthogonalement, mais pas décompter en diagonale. Ex : Ci-contre, l'unité rouge est à une distance de 5).
- Vous **DEVEZ** avoir au moins 1 👉 pour effectuer une Attaque à Distance.
- Ignorez les unités qui ne sont pas la cible lorsque vous déterminez la portée d'une Attaque à Distance (vous pouvez tirer "à travers" elles). **Rappel** : Les unités sur un Pic ont une **portée illimitée**.

 **Jet de Loupé** : Après avoir établi que votre cible est à portée, vous devez lancer les dés pour déterminer si vous la touchez. Regardez le nombre de carrés verts (🟩) sous la caractéristique de mêlée de l'unité et lancez autant de dés.



Pour chaque 1 Loupé (🟩) obtenu, vous devez payer 1 👉 (en plus de la 1 👉 requise pour initier l'Attaque à Distance).

- Si vous avez suffisamment de 👉 pour payer, vous touchez votre cible et lui infligez les dégâts 💔 indiqués par la caractéristique d'Attaque à Distance.
- Si vous n'avez pas assez de 👉, vous avez raté votre tir et vous ne touchez pas votre cible. Ramenez immédiatement vos 👉 à "zéro". Votre action Attaque à Distance est désormais terminée.



ACTION : LANCER UN SORT

Les Sorciers peuvent lancer des Sorts en dépensant du Mana (♣). Vous devez tout d'abord dépenser 1♣ pour initier l'incantation du Sort indiqué sur la carte. Si vous n'avez pas au moins 1♣, vous ne pouvez pas lancer de Sort.

★ **Renforcer un Sort** : Après avoir payé le coût initial de 1♣ pour lancer le Sort, vous **pouvez payer 1-3♣ supplémentaires** pour le renforcer. Pour chaque 1♣ que vous payez en plus, vous lancez 1 dé et essayez d'obtenir des symboles ★. Selon la capacité du Sorcier, les ★ peuvent infliger des dégâts supplémentaires ou améliorer un autre effet. Vous devez dépenser tout le ♣ d'un coup avant de lancer les dés : vous ne pouvez pas dépenser du ♣ progressivement pour lancer un dé à la fois.



Portée des Sorts : Regardez la valeur indiquée ✈ sous sa caractéristique Magie et décompter les portées comme pour une Attaque à Distance (voir p.17). Certains sorts n'ont pas de portée : leur effet est précisé dans leur descriptif.

Zone d'Effet : Les effets passifs de certains Sorts couvrent une zone située à une distance maximale d'une case précise. Les unités dans cette zone ne sont pas la "cible principale" et ne peuvent pas riposter. Les dégâts infligés par une capacité à zone d'effet n'affectent pas vos alliés.



REACTION : RIPOSTE

Si votre unité est la cible principale subissant directement les dégâts d'une Attaque de Mêlée, d'une Attaque à Distance ou d'un Sort, vous pouvez Riposter contre l'unité qui vous a attaqué.

- Vérifiez d'abord les capacités de réaction (🛡) de votre unité. Elles s'activent DÈS QUE votre unité subit des dégâts, mais elles ne s'activent pas si elle est capturée.
- La Riposte a lieu après que l'attaquant a entièrement terminé son attaque (y compris la Poussée et les effets de capacités).
- Vous pouvez Riposter avec une Attaque de Mêlée, une Attaque à Distance ou un Sort. Vous devez être à portée pour Riposter. Pour une Attaque à Distance ou un Sort, vous devez pouvoir dépenser les Munitions ou le Mana nécessaire.
- Vous ne pouvez attaquer QUE l'unité qui vous a attaqué. Vous ne pouvez pas vous déplacer pour attaquer ou lancer un Sort dont la cible principale ne serait pas l'unité qui vous a attaqué. Mais, toutes les capacités passives qui infligent des dégâts à d'autres ennemis ou aident vos alliés s'appliquent.
- Une unité Affaiblie peut Riposter : elle doit **perdre 2♥** pour retirer son pion Affaibli.
- **Vous ne pouvez pas Riposter à une Riposte.** Après avoir résolu la Riposte, le joueur attaquant poursuit son tour.

CARTES TACTIQUE

Vous pouvez révéler des cartes Tactique de votre main lorsque leurs conditions sont remplies. Votre main est **limitée à deux cartes**. Une fois les critères de la section "SI" remplis, vous pouvez effectuer l'action "ALORS". Il s'agit d'une action gratuite qui ne compte pas parmi vos trois actions du tour.



Dans certains cas, la section "SI" peut être satisfaite lors du tour d'un autre joueur. Dans ce cas, ce joueur doit interrompre son tour pour que vous puissiez effectuer l'action "ALORS", après quoi le joueur actif reprend son tour là où il l'avait interrompu. Une fois l'action "ALORS" effectuée, défaussez la carte, face visible, à côté du paquet Tactique.

À la fin de votre tour, piochez toujours une carte Tactique du paquet et ajoutez-la à votre main. Si vous avez alors trois cartes en main, vous devez en défausser une pour revenir à deux cartes. Placez la carte Tactique défaussée, face visible, sur le dessus de la défausse de cartes Tactique. Si le paquet de cartes Tactique est épuisé, mélangez la défausse pour former un nouveau paquet de cartes Tactique.

FIN DE PARTIE ET DECOMPTE

La fin de partie est déclenchée de deux façons :

- Un joueur s'est fait capturer toutes ses unités OU...
- Un joueur s'est emparé du dernier pion Drapeau (*dépendant du nombre de joueurs, voir p. 15*)

La partie s'arrête pour le joueur qui a déclenché la fin de partie. Chaque autre joueur après lui joue un dernier tour, puis la partie prend fin. Les joueurs calculent leur score final afin de déterminer le vainqueur :

- **5 PVs pour chaque pion Drapeau capturé.**
- **2 PVs pour chacune de vos unités qui a survécu.**
- **2 PVs pour chaque unité que vous avez capturée.**
- **1 PV pour chaque Village sur lequel se trouve l'une de vos unités.**

En cas d'égalité, les ex aequo sont départagés dans cet ordre : celui qui a le plus d'unités survivantes ; celui qui a capturé le plus d'unités ; celui qui a le plus de pions Drapeau ; celui qui a le total de niveaux de santé le plus élevé en cumulant toutes ses unités. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

OCCUPER UNE ZONE DE CONTRÔLE

Vos forces doivent essayer d'occuper les trois Zones de Contrôle du royaume, chacune comportant six cases marquées d'un symbole Drapeau. Chaque zone contient également une **case Déclencheur** identifiable par un symbole Drapeau plus grand. Pour occuper une Zone de Contrôle, un joueur doit contrôler le pion Drapeau (voir p. 15).



Activer une case Déclencheur :

Déplacez une unité sur la case Déclencheur d'une Zone de Contrôle. Si votre unité se trouve sur la case Déclencheur au **DÉBUT** de votre tour, vérifiez si vous avez la majorité dans la Zone de Contrôle.

La majorité implique d'avoir plus d'unités dans la Zone de Contrôle que tout autre joueur. En cas d'égalité, personne n'a la majorité.

Si vous l'avez, avancez immédiatement le pion Drapeau correspondant sur la carte Contrôle, de la case "DÉPART" à la case "MANCHE 1".

Une fois qu'une Zone de Contrôle a été déclenchée, elle est considérée comme déclenchée pour le restant de la partie, même si aucune unité n'occupe la case Déclencheur. La case Déclencheur est considérée comme faisant partie de la Zone de Contrôle pour le calcul des majorités.



Faire progresser le Contrôle : Au DÉBUT de votre tour, si vous avez la majorité dans une Zone de Contrôle déclenchée, avancez son pion Drapeau d'une case sur la carte Contrôle.

Prendre le Contrôle : À tout moment, un autre joueur peut reprendre la majorité sur une Zone de Contrôle (lorsqu'une unité ennemie est repoussée hors de la Zone de Contrôle, lorsqu'elle est capturée ou lorsque suffisamment d'unités sont déplacées dans la Zone de Contrôle pour devenir majoritaires). **Le pion Drapeau n'est pas remis sur la case initiale lorsqu'un joueur reprend le contrôle d'une Zone de Contrôle, il reste où il se trouve sur la piste.**

S'il n'y a pas d'unité dans une Zone de Contrôle déclenchée au début du tour d'un joueur, le pion Drapeau n'est pas avancé et reste où il se trouve sur la piste.

Sécuriser le Drapeau : Si le pion Drapeau atteint la dernière case de la carte Contrôle, nommée "CONTRÔLE", la zone est contrôlée. Le joueur ayant la majorité lorsqu'elle devient contrôlée récupère le pion Drapeau de cette zone.



Les pions Drapeau rapportent 5 points de victoire chacun en fin de partie. Ils ne peuvent pas être repris une fois remportés.



Lors d'une partie à 4 joueurs, les 3 pions Drapeau doivent être remportés pour que la fin de partie soit déclenchée. La partie continue jusqu'à ce que le tour revienne au joueur ayant remporté le dernier pion Drapeau. Ce joueur ne joue pas un nouveau tour et la partie s'achève.

Lors d'une partie à 3 joueurs, 2 pions Drapeau doivent être remportés pour que la fin de partie soit déclenchée. Comme lors d'une partie à 4 joueurs, une fois la fin de partie déclenchée, la partie continue jusqu'à ce que le tour revienne au joueur ayant remporté le dernier pion Drapeau. Ce joueur ne joue pas un nouveau tour et la partie s'achève.

Lors d'une partie à 2 joueurs, dès qu'1 pion Drapeau est remporté, la fin de partie est déclenchée. Le joueur qui a remporté le pion ne joue plus de nouveau tour. L'autre joueur joue un dernier tour et la partie s'achève. Il est ainsi possible pour l'autre joueur de prendre le contrôle d'une Zone de Contrôle également, lors de son dernier tour, mais la partie se termine quand même.

CREDITS

Auteur : Scott Almes

Illustrateurs : Naomi Robinson, Nikoletta Vaszi

Graphiste : Benjamin Shulman

Développement : Michael Coe

Edition : Dylan D. Phillips

Traduction : MeepleRules.fr

Versión française : Pixie Games

Producteurs honoraires : Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Randal Lloyd, Brian Kirchoff, Erick E. Villegas-Tovar, Gordon Wang, Aric Glaser, Jason Grimwood, John L. Olson, Lisa Bertini, Jason Whitney, Bruno Steppuhn, Robert "Druid" Lutes, et Logan Smith.

VARIANTES ET MODES DE JEU



MODE COMPÉTITIF : JEU PAR ÉQUIPE (4 joueurs)

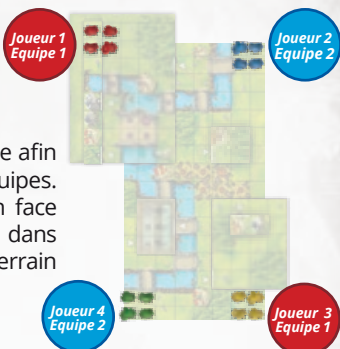
Dans ce mode, les joueurs se répartissent en deux équipes, combattent ensemble et se partagent la victoire.

MODIFICATION DE MATÉRIEL :

Aucune

AJUSTEMENTS DE MISE EN PLACE :

Les joueurs s'assoient autour de la table afin que les tours s'alternent entre les équipes. Ceci implique que vous serez assis en face de votre coéquipier. Placez vos unités dans les coins diagonalement opposés du terrain (voir illustration ci-contre).



RÈGLES SPÉCIFIQUES :

Durant la partie, les unités de votre coéquipier sont considérées comme alliées. Vous ne pouvez néanmoins pas effectuer d'actions avec ces unités lors de votre tour. Les capacités de vos unités (ex. *Guérison*) peuvent les affecter. De même, vous pouvez traverser les cases occupées par des unités alliées. Vous ne pouvez jamais attaquer ou infliger de dégâts à une unité alliée.

Occupation des Zones de Contrôle :

Les Zones de Contrôle se déclenchent de la même façon que dans le jeu de base. Le pion Drapeau progresse lorsqu'une unité de votre couleur se trouve dans la Zone de Contrôle au début de votre tour, et que votre ÉQUIPE a plus d'unités dans la Zone de Contrôle que l'équipe adverse.

MODIFICATION DE FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE :

Comme lors d'une partie à 4 joueurs, les 3 Zones de Contrôle doivent être contrôlées pour que la fin de partie soit déclenchée. La partie peut également se terminer si toutes les unités d'un joueur (et non les unités de toute l'équipe) sont capturées ; le joueur actif termine son tour puis tous les autres joueurs jouent un dernier tour, l'un après l'autre. Additionnez les points des unités survivantes, des unités capturées et des villages occupés par l'ensemble de l'équipe. Les pions Drapeau ne sont comptés qu'une seule fois par équipe.



MODE BATAILLE : CHACUN POUR SOI (2-4 joueurs)

La différence entre ce mode et le mode compétitif c'est qu'il n'y a pas de zone à contrôler. À la place, vous cherchez tous à capturer des unités et à contrôler l'Artefact !

AJUSTEMENTS DE MATÉRIEL ET DE MISE EN PLACE :

1. La carte Contrôle et 2 pions Drapeau ne sont pas utilisés. **Un seul pion Drapeau est utilisé : il représente "l'Artefact"**.



2. Utilisez la face du parchemin contenant une case centrale pour l'Artefact. Placez le pion Drapeau sur cette case et construisez un terrain unique selon les instructions ci-dessous.



REGLES DE CONSTRUCTION DU ROYAUME

- Vous pouvez utiliser n'importe quel terrain de n'importe quelle extension, MAIS vous n'êtes pas obligé d'utiliser toutes les boîtes.
- Vous pouvez ignorer l'orientation des illustrations pour le placement des boîtes.
- NE RECOUVREZ PAS la case de l'Artefact (centrale) avec des boîtes ni aucune case Déclencheur des Zones de Contrôle.
- Vous pouvez recouvrir n'importe quelle case du terrain (comme l'Eau, les Ponts, les Pics et les Villages). Les portails sont uniquement représentés par la ligne blanche sur les falaises.
- Les boîtes peuvent être placées sur le terrain ou sur une autre boîte, mais pas à cheval sur deux boîtes différentes.*
- Toutes les boîtes et les parchemins doivent former un terrain continu. Il ne doit y avoir aucun endroit inaccessible.*

*Ces points sont des suggestions. Elles n'ont pas nécessité à être suivies pour toutes les configurations de terrain. Si tous les joueurs s'accordent, vous pouvez vous amuser à explorer des arrangements uniques et originaux et également inventer vos propres règles. **Faites-nous part de vos retours !**

RÈGLES SPÉCIFIQUES :

Lorsque les joueurs choisissent leur emplacement de départ, considérez les **4 coins du terrain** les plus éloignés de l'Artefact comme étant les positions de départ, même si ces coins se trouvent en terrain surélevé.

MODE BATAILLE : CHACUN POUR SOI, SUITE...

S'emparer de l'Artefact:

Lorsqu'une unité **termine son déplacement sur la case de l'Artefact**, elle le récupère. Placez l'Artefact sur la carte de cette unité. Elle devient le Porte-Artefact.

Un Porte-Artefact bénéficie des effets suivants :



-1 en **Déplacement**

+1 en **Attaque à Distance** et **Lancer de Sorts**

+1 en **Attaque de Mêlée**

Perdre l'Artefact :

- Si le Porte-Artefact est Repoussé avec succès lors d'une Attaque de Mêlée (et *uniquement lors d'une Attaque de Mêlée*), l'unité qui l'a repoussé lui **vole l'Artefact** et le place sur sa carte (son +1 en Attaque ne s'applique pas).
- Si le Porte-Artefact est capturé, l'Artefact est abandonné sur la case que l'unité occupait avant d'être retirée du terrain.
- Vous ne pouvez pas abandonner l'Artefact volontairement ou l'échanger entre vos unités. Une fois qu'une unité s'en empare, l'Artefact reste avec elle jusqu'à ce qu'il soit volé lors d'une Poussée ou que cette unité soit capturée.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE :

La fin de partie se déclenche après que n'importe quel joueur a capturé 3 unités ennemies : ce joueur termine son tour, puis les autres joueurs jouent un dernier tour chacun. Pour le décompte des points, les joueurs marquent des points pour leurs unités survivantes, les unités capturées et les villages occupés. **De plus, le joueur qui détient l'Artefact gagne 3 PVs supplémentaires.**



MODE BATAILLE : JEU PAR EQUIPE (4 joueurs)

Ce mode suit la plupart des règles du *Mode Bataille* (voir p.17) auxquelles s'ajoutent d'autres provenant du *Jeu en Équipe* (voir p.16).

AJUSTEMENTS DE MISE EN PLACE :

Construisez le terrain comme dans le mode *Bataille : Chacun Pour Soi* (voir p.17) et placez l'Artefact sur la case centrale. Les coéquipiers commencent sur les emplacements de départ diagonalement opposés du terrain.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE :

La fin de partie se déclenche là aussi après que n'importe quel joueur a capturé 3 unités ennemies. Pour le décompte final, faites la somme des points obtenus par les joueurs de chaque équipe pour leurs unités survivantes, les unités capturées et les villages occupés. **Ajoutez 3 PVs pour la détention de l'Artefact.**

MODE AVENTURE SOLO (1 joueur)

Vous êtes seul pour accomplir cette quête et récupérer tous les cristaux des arcanes, chacun gardé et profondément enfoui dans l'un des six donjons du royaume. Prenez garde aux terribles créatures qui rôdent, aussi bien en surface que dans les souterrains, et hâtez-vous car le temps vous est compté !

MATÉRIEL SOLO ADDITIONNEL :



RECTO



VERSO

**9 cartes
Ennemi**



RECTO



VERSO

**6 cartes
Donjon**

AJUSTEMENTS DE MISE EN PLACE :

Réalisez une mise en place pour 2 joueurs en **Mode Compétitif** (choisissez un ensemble d'unités pour vous-même et 1 pour l'ennemi), aux exceptions suivantes :

- Piochez aléatoirement **2 cartes Unité** de chaque classe :
 - Pour chaque classe, choisissez quelle carte vous conservez et donnez l'autre votre Ennemi.
 - Retournez les cartes données face "Ennemi" visible et alignez-les (à l'écart des vôtres) dans cet ordre : Guerrier, Bête, Roublard puis Sorcier.
 - Placez un pion Santé sur la case la plus élevée de chaque piste Santé, mais ne placez pas de pion Munition ni Mana.
 - Mettez de côté les cartes Unité non utilisées. Elles serviront plus tard.
- Mélangez les **9 cartes Ennemi** pour former le paquet Ennemi, face cachée, et placez-le à côté de la rangée de cartes Unité. Laissez un emplacement vide à proximité afin d'y placer les cartes défaussées.

Cartes Unité
face "Ennemi"
visible



Carte Guerrier



Carte Bête



Carte Roublard



Carte Sorcier



Paquet
Ennemi

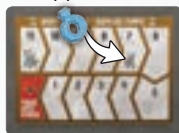
MODE AVENTURE SOLO, SUITE...

3. Aligned les **6 cartes Donjon** face "Contrôle Ennemi" visible, en prenant soin de placer le "Cristal de Gloire" à l'extrémité droite de la rangée (*l'ordre des autres cartes Donjon n'a pas d'importance, car elles n'ont pas besoin d'être accomplies dans un ordre particulier*).
4. Retournez la carte Contrôle pour révéler sa face "Temps" et placez 1 pion Mana non utilisé sur la case "7" : il fait office de pion Temps. Mettez de côté les pions Drapeau pour un usage ultérieur.
5. Piochez vos cartes Tactique de façon habituelle, mais n'en donnez pas à l'ennemi. Il n'utilise pas de cartes Tactique dans ce mode.
6. Vous pouvez choisir n'importe quel emplacement de départ, mais comme lors d'une partie à 2 joueurs, placez deux de vos unités dans un emplacement et les deux autres dans celui diagonalement opposé.



Cartes Donjon : Face Rouge visible

Carte "Cristal de Gloire"



Carte Temps

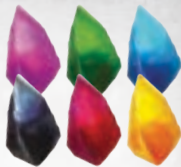
PLACEZ LES UNITÉS ENNEMIES :

1. Prenez les **4 unités ennemies** dans vos mains et mélangez-les. Sans regarder, laissez-en tomber une dans le couvercle de la boîte.
2. Faites de même avec les **3 pions Drapeau**.
3. Placez l'unité sur la **case Déclencheur** de la Zone de Contrôle correspondant au drapeau et mettez ensuite de côté ce pion Drapeau.
4. Répétez ce processus deux fois avec les pions Unité et Drapeau restants, jusqu'à avoir placé 3 unités. La quatrième et dernière unité est placée sur une case adjacente à la dernière unité placée. Piochez la **carte du dessus du paquet Ennemi** et utilisez la "Boussole de Décision" pour déterminer la case adjacente sur laquelle la placer.
5. Enfin, mélangez la carte Ennemi utilisée dans son paquet, mettez de côté les pions Drapeau utilisés précédemment. *Vous voilà prêt à jouer !*



APERÇU :

Vous ne remportez pas de points de victoire dans ce mode. Votre but est de récupérer les six cristaux des arcanes avant que le temps ne soit écoulé. À chaque manche, vous puis l'ennemi joue un tour (vous commencez toujours). Le but de l'ennemi est de capturer toutes vos unités ou de vous ralentir suffisamment pour que le temps soit écoulé.



À VOTRE TOUR :

Avancez tout d'abord le pion Temps d'une case sur la carte Suivi du Temps. Effectuez ensuite vos 3 actions, comme dans le jeu de base. Lorsque le pion Temps atteint la case "zéro", la partie est terminée et vous avez perdu.



ENTRER DANS UN DONJON :

Lorsque vous entrez dans un portail, vous avez la possibilité, au lieu de vous rendre sur une autre case, d'entrer dans le donjon se trouvant dans cette boîte :


- Il ne doit y avoir aucune unité d'aucun type sur la boîte. D'autres boîtes peuvent être empilées dessus, mais elles ne doivent pas non plus avoir d'unités sur elles.
- La carte Donjon correspondant au donjon révélé (le symbole dans le coin supérieur gauche correspond aux dimensions et à la forme de la boîte) doit être face rouge visible.



Si ces conditions sont réunies, retournez la boîte (mettez temporairement de côté les éventuelles boîtes présentes dessus). Placez votre unité sur la case de l'entrée (voir ci-dessous). S'il vous reste des points de déplacement, vous pouvez continuer votre déplacement dans le donjon.

EXPLORER LE DONJON :

Vous ne pouvez avoir qu'une seule unité dans un donjon à la fois. Tant qu'un donjon est occupé, les cases que la boîte recouvre sont considérées comme inaccessibles. Les unités ne sont pas autorisées à monter ou entrer dans la boîte de quelque façon que ce soit, pas plus qu'elles ne peuvent aller sur le dessus des éventuelles boîtes mises de côté.

 À l'extérieur du donjon, si des unités sont repoussées contre une boîte retournée, elles sont arrêtées et subissent des dégâts comme si elles avaient été projetées sur la paroi d'une falaise.

MODE AVENTURE SOLO, SUITE...

Suivez toutes les règles standard pour effectuer des actions dans un donjon. Il est probable que l'unité restera dans le donjon pendant plusieurs tours avant de terminer son exploration. Après avoir résolu les effets d'une case du donjon, vous pouvez poursuivre votre déplacement s'il vous reste des points de déplacement. Les différents types de cases de donjon sont :





Entrée : Lors de votre première entrée dans un donjon, placez-y votre unité.



Cristal : Vous avez récupéré le Cristal du donjon. Sortez du donjon et retournez sa carte Donjon face verte visible.






Eau : Y entrer coûte +1 , mais en sortir ne coûte aucun  supplémentaire.





Monstre Errant : Piochez une carte Monstre du paquet Ennemi. Résolez l'effet au bas de la carte puis défaussez-la. Ceci n'est pas considéré comme une action et vous pouvez poursuivre votre déplacement s'il vous reste des points de déplacement.



Éboulis : Avant d'entrer sur cette case, lancez le nombre de dés qui vous est alloué, comme si vous tentiez une Poussée. Si vous obtenez au moins 1 , vous pouvez entrer dans la case. Sinon, vous perdez 2  dans votre déplacement, mais vous pouvez retenter votre chance s'il vous reste du .




Piège : Lorsque vous entrez dans cette case, lancez 3 dés. **Pour chaque  obtenu, perdez 2 .** Vous pouvez ensuite poursuivre votre déplacement s'il vous reste des points de déplacement.



Porte Verrouillée : Seul un roublard peut entrer sur cette case.



Barrière Magique : Seul un Sorcier peut entrer sur cette case, à condition de dépenser 2 .

RÉCUPÉRER LE CRISTAL DU DONJON :

Lorsque l'unité entre sur la case du cristal, elle sort immédiatement du donjon. Remettez les boîtes dans leur position initiale et placez l'unité sur n'importe quelle case Portail libre de la boîte contenant le donjon tout juste terminé. Si toutes les cases Portail sont bloquées, placez l'unité sur une case se situant à une case de distance d'une telle case Portail (mais au même niveau). L'unité peut poursuivre son déplacement s'il lui reste des points de déplacement.



Vous pouvez immédiatement profiter de l'effet à usage unique indiqué sur la carte du cristal (il ne peut pas être activé plus tard). Retournez ensuite la carte donjon correspondante sur sa face verte pour indiquer que vous avez capturé ce cristal.

L'ULTIME DONJON : LE CRISTAL DE GLOIRE

Récupérer le plus gros cristal n'octroie aucun bonus particulier, mais c'est nécessaire pour remporter la partie. Pour entrer dans ce donjon, vous devez avoir au préalable récupéré les 5 autres cristaux (comme indiqué sur sa carte Donjon).

TOUR DE JEU DE L'ENNEMI :

Après avoir effectué votre tour, c'est au tour de votre Ennemi qui active alors une seule de ses unités. Piochez une carte Ennemi. Elle indique quelle unité activer (voir ci-dessous). La carte piochée est placée sous la carte Unité correspondante.

- Si cette unité a déjà été activée, ou que la carte indique "Extreme gauche" au lieu de la classe de l'unité, activez l'unité inactivée la plus à gauche dans la rangée.
- Au début du tour de l'ennemi, si toutes les unités ont une carte Ennemi sous elles (et ont donc été activées), prenez TOUTES les cartes Ennemi, y compris celles de la défausse, et mélangez-les pour former un nouveau paquet. Si le paquet est vide, mélangez sa défausse pour former un nouveau paquet.
- Lorsque vous jouez des cartes, il est important de les conserver parallèles au terrain car elles comportent une Boussole indiquant les décisions des ennemis.



ACTIVER UNE UNITÉ ENNEMIE :

Lorsqu'une unité ennemie est activée, résolvez les étapes ci-dessous, dans l'ordre :

1. Vérifiez les **Attaques de Mêlée**
2. Vérifiez les **Attaques à Distance** ou les **Sorts**
3. Résolvez les **Déplacements**
4. Vérifiez les **Attaques de Mêlée** *
5. Vérifiez les **Attaques à Distance** ou les **Sorts** *

* Les étapes 4 et 5 sont ignorées si l'unité est Affaiblie (voir p.24).

Elle effectue ces étapes dans l'ordre jusqu'à ce qu'elle effectue une attaque ou se retrouve à court d'options. Son tour prend alors fin.

MODE AVENTURE SOLO, SUITE...



UNITÉS ENNEMIES AFFAIBLIES :

Si une unité ennemie activée est Affaiblie, elle effectue quand même son tour, mais elle s'arrête après l'étape 3 de son activation et n'effectue donc pas les étapes 4 et 5. À la fin de son tour, le pion Affaibli est retiré.

BONUS D'ACTIVATION :

Sur chaque carte Ennemi figure un bonus qui inflige des dégâts supplémentaires ou octroie des points de déplacement supplémentaires à l'unité, si cela s'applique. N'oubliez pas ces bonus lorsque vous effectuez ses actions.



ÉTAPE 1 (ET 4) - VÉRIFIER LES ATTAQUES DE MÊLÉE :

Si l'unité ennemie est adjacente à l'une de vos unités, elle effectue une Attaque de Mêlée. L'ennemi choisit toujours de lancer les dés pour Repousser et en lance autant que le nombre de symboles figurant sur sa carte. S'il dispose de plusieurs cibles potentielles, il utilise la Boussole de Décision de sa carte Ennemi pour choisir : *en commençant par la direction indiquée par la flèche, procédez dans le sens horaire jusqu'à ce qu'une cible soit désignée pour l'attaque.*



ÉTAPE 2 (ET 5) - VÉRIFIER LES ATTAQUES À DISTANCE ET LES SORTS :

Si l'ennemi peut effectuer des Attaques à Distance ou lancer des Sorts (voir sa carte), il essaie d'effectuer ce type d'attaque. Évaluez quelles sont vos unités à portée de l'unité ennemie et utilisez la Boussole de Décision pour définir celle prise pour cible. Comme pour une Attaque de Mêlée, commencez par la direction indiquée par la flèche, puis poursuivez dans le sens horaire.

- Les Attaques à Distance ou les Sorts ne peuvent pas cibler d'unité dans un donjon.
- Pour les Attaques à Distance, l'ennemi ne lance jamais les dés. Pour les Sorts, l'ennemi lance toujours 3 dés.
- L'ennemi n'utilise pas de Mana ou de Munitions. Vous pouvez néanmoins toujours lui "voler" des Munitions ou du Mana si votre capacité vous y autorise.

RIPOSTE DES ENNEMIS :

Lorsque vous attaquez une unité ennemie, elle essaie **toujours de Riposter**. Elle vérifie tout d'abord si elle peut effectuer une Attaque de Mêlée. Dans le cas contraire, elle vérifie si elle peut effectuer une Attaque à Distance ou lancer un Sort. Si elle est Affaiblie, elle doit **doit perdre 2♥** pour retirer le pion Affaibli avant de pouvoir Riposter (tant qu'il lui reste au moins 3♥).

MODE AVENTURE SOLO, SUITE...

ÉTAPE 3 - EFFECTUER UN DÉPLACEMENT :

Si un ennemi n'est pas capable d'attaquer après les étapes 1 et 2, il effectue une action de déplacement à l'étape 3. Il essaie toujours de se déplacer vers l'unité la plus proche, en comptant orthogonalement les cases depuis sa position de départ. Pour déterminer une cible :

- Ignorez tous les effets de terrain lorsque vous calculez le déplacement.
- Un ennemi se déplace, si possible, vers une case où il peut attaquer aux étapes 4 et 5. Si aucune case de ce type n'existe (à cause du terrain ou pour toute autre raison), il se tourne vers la prochaine unité la plus proche. Si aucune attaque n'est possible contre quelque unité que ce soit, il se déplace vers l'unité la plus proche.
- En cas d'unités équidistantes, utilisez la Boussole de Décision.

⚠ Une unité ennemie arrête immédiatement son déplacement si elle entre dans une case adjacente à l'une de vos unités.

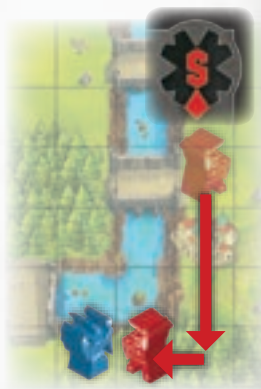
SE DÉPLACER AVEC LA BOUSSELE :

Lorsqu'elle se déplace, une unité ennemie se déplace en direction de sa cible d'autant que ses points de déplacement et ces règles le lui permettent. Ceci s'effectue en deux étapes, selon l'indication de la boussole :

1. La direction indiquée par la Boussole signale si elle se déplace en premier dans sa **colonne** (Nord ou Sud) ou sa **ligne** (Est ou Ouest) :
 - **N/S** : Elle se déplace d'abord *verticalement* jusqu'à ce qu'elle se trouve dans la même ligne que sa cible.
 - **E/O** : Elle se déplace d'abord *horizontalement* jusqu'à ce qu'elle se trouve dans la même colonne que sa cible.
2. Elle se tourne alors et poursuit son déplacement selon l'autre axe, en direction de sa cible.

CAS SPÉCIAUX DE DÉPLACEMENT DES ENNEMIS :

- Ils ne peuvent pas entrer dans les Portails, mais s'ils terminent leur déplacement sur une case Portail, ce Portail est bloqué.
- S'ils n'ont PAS les points de déplacement nécessaires pour entrer dans une case (comme un Pic ou de l'Eau), ils s'arrêtent juste avant d'y entrer.
- Lors du choix d'une cible, si toutes vos unités sont dans des donjons, ils ne se déplacent tout simplement pas.



MODE AVENTURE SOLO, SUITE...

LA CARTE "GRIMPEUR" :

Lorsque la carte Ennemi indiquant le bonus "Grimpeur" est piochée, au lieu de déplacer normalement l'unité ennemie, elle essaie de monter de niveau sur le terrain. Elle détermine la case la plus proche située à un niveau supérieur à celui qu'elle occupe actuellement, les égalités se départageant à la Boussole. L'unité se déplace ensuite en direction de cette case.



- Une unité ennemie peut descendre d'un niveau afin de gagner un niveau encore plus élevé.
- S'il n'y a pas de niveau plus élevé, elle prend à la place pour cible votre plus proche unité et se déplace vers elle.

CAPTURE D'ENNEMIS ET TEMPS :

Lorsque vous capturez une unité ennemie, **reculez immédiatement le pion Temps de 2 cases**, ceci vous laissant un sursis supplémentaire pour récupérer tous les cristaux des donjons (c'est votre récompense pour avoir capturé des unités ennemies plutôt que de recevoir des points de victoire). Vous ne pouvez néanmoins pas dépasser la case "7" sur la carte Suivi du Temps.



Mélangez les cartes Unité capturées dans le paquet correspondant, défaussez toute carte Ennemi activée sous elle, et mettez temporairement de côté le pion de l'unité et son pion Santé. Piochez ensuite aléatoirement une nouvelle carte Unité de même classe, placez-la dans la rangée et placez son pion Santé sur la case de plus forte valeur.

Pour placer cette nouvelle unité sur le terrain, prenez les 3 pions Drapeau dans votre main, mélangez-les et laissez-en tomber un dans le couvercle de la boîte. Placez le pion de l'unité sur la case Déclencheur correspondante. Si la case est occupée, piochez une carte Ennemi, utilisez sa Boussole pour déterminer sur quelle case adjacente à la case Déclencheur la placer puis défaussez-la.

FIN DE PARTIE SOLO :

La partie prend fin par une victoire ou une défaite d'une de ces trois façons :

1. **Vous l'emportez** en capturant le Cristal de Gloire du plus grand donjon.
2. **Vous perdez** si l'ennemi capture toutes vos unités.
3. **Vous perdez** si le pion Temps atteint la case "zéro".



MODE AVENTURE COOPÉRATIF (2 joueurs)

Il n'est pas toujours prudent de partir à l'aventure seul, pourquoi ne pas cheminer avec un ami ? Vous et un autre joueur pouvez unir vos forces pour explorer les donjons et arracher les cristaux des griffes des ennemis avant qu'il ne soit trop tard. Ce mode utilise les règles du mode Aventure Solo ainsi que celles du jeu en équipe.

AJUSTEMENTS DE MISE EN PLACE :

Mettez en place la partie pour une Aventure Solo, mais utilisez désormais tous les pions Unité :

1. Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments correspondants, ainsi qu'un Ennemi dont il aura la charge, soit un total de deux ennemis.
2. Chaque joueur pioche 2 cartes Unité de chaque classe, en conserve une et donne l'autre à l'Ennemi dont il a la charge. Alignez ensuite ensemble les 4 cartes de chaque Ennemi **en alternant ces rangées avec celles des joueurs humains** dans l'ordre du tour, comme lors d'une partie en équipe. Le paquet de cartes Ennemi est placé à portée des deux joueurs.
3. Chaque joueur place ses unités dans les emplacements de départ comme dans une partie à 2 joueurs : deux unités dans des emplacements opposés.
4. Lors du placement des unités ennemies, un joueur place tous les ennemis de la couleur dont il a la charge et le second fait de même pour l'autre groupe d'ennemis. Utilisez la méthode décrite dans la mise en place (p.20) pour placer les unités ennemies à l'aide de la Boussole.
5. Placez un pion Temps sur la case "11" de la carte Temps au lieu de la case "7". Dans ce mode, "11" est la case la plus élevée que le pion Temps puisse atteindre si vous gagnez plus de temps en capturant des unités ennemies.

RÈGLES SPÉCIFIQUES :

Lors d'une manche, le joueur 1 commence, suivi de l'ennemi 1, du joueur 2 et enfin de l'ennemi 2. Au début du tour de chaque joueur, avancez le pion Temps d'une case. À chaque tour ennemi, piochez une carte Ennemi et placez-la sous la carte Unité correspondante. Si le paquet de cartes Ennemi est épuisé, mélangez la défausse (pas celles présentes sous les unités ennemies) pour en former un nouveau. Les donjons ne peuvent être visités que par une unité d'un seul joueur à la fois.

FIN DE PARTIE COOPÉRATIVE :

Comme pour l'aventure solo, la partie prend fin d'une de ces trois façons :

1. **Vous gagnez** en capturant le Cristal de Gloire du plus grand donjon.
2. **Vous perdez** si l'ennemi capture toutes les unités d'un joueur.
3. **Vous perdez** si le pion Temps atteint la case "zéro".

CAPACITES SPECIALES DES TERRAINS



Escalade : Coût +1🚶 pour aller vers un niveau supérieur.

Position Dominante : +1🚶 si la cible se trouve sur un niveau *moins élevé*.

Position Dominée : -1🚶 si la cible se trouve sur un niveau *plus élevé*.



Plaines/Ponts : Aucun effet.



Eau : Coût +1🚶 pour y entrer. Votre unité subit 1♥ supplémentaire à chaque attaque.



Forêt : Votre unité subit 1♥ de moins à chaque attaque.



Pics : Coûte +1🚶 pour y entrer. 🚶 illimitée pour les Attaques à Distance et les Sorts (*peut cibler n'importe quelle unité du royaume*).



Village : Lorsque vous y entrez, soignez 4♥ et regagnez toutes vos 🗝️. Rapporte 🌟 si occupé en fin de partie.



Portails : Entrez dans un Portail non bloqué et ressortez à travers n'importe quel autre Portail non bloqué.



Baliste : Coûte +1🚶 pour y entrer. Vous pouvez faire une deuxième action pour **Tirer avec la Baliste** (voir p.9).



Découvrez d'autres jeux Tiny Epic :
www.pixiegames.fr



©2019 Pixie Games et Gamelyn Games, LLC tous droits réservés. Aucun élément de ce jeu ne peut être reproduit sans autorisation. Tiny Epic Tactics, TET, Gamelyn Games et le logo TET sont la propriété de Gamelyn Games, LLC.