Découvrez les règles en vidéo !



UN JEU DE PAOLO MORI ET ALESSANDRO ZUCCHINI

Sur terre, en mer, dans les nuages et même dans l'espace,
les batailles se multiplient chez les jouets : ils ont besoin de vous !

Manœuvrez vos troupes et utilisez astucieusement leurs effets pour prendre l'avantage sur votre adversaire. Votre mission ? Capturer le quartier général ennemi ou remporter un maximum de médailles. Préparez-vous à un affrontement sans pitié !

Contenu



48 tuiles Troupe



4 plateaux
(8 Terrains)



16 pions Médaille



2 supports



2 boîtes de rangement



1 aide de jeu

COLORBLIND FRIENDLY

Pour répondre à tout type de daltonisme, les tuiles Troupe bleues et rouges sont associées à des formes différentes, reprises sur les objectifs Médailles des plateaux. Elles ont également des symboles différents sur leur dos.



Mise en place

1. Choisissez un **Terrain** parmi les 8 disponibles.

   ***Remarque** : Pour votre première partie, nous vous conseillons de jouer avec la **plaine des châteaux** (présentée ci-dessous).*

   Placez le Terrain entre votre adversaire et vous-même, de sorte à avoir, en face de vous, un de ces symboles : . Il détermine l'objectif Médailles de la partie, ainsi que la couleur de vos Troupes.

2. Placez un **pion Médaille** sur chaque emplacement  du plateau. Les éventuels pions restants sont remis dans la boîte.

3. Posez un **support** devant vous.

4. Mélangez, face cachée, toutes les **Troupes** de votre couleur et formez votre **réserve**.

5. Retirez **4 Troupes** de votre réserve et remettez-les dans la boîte, sans les regarder ; elles ne seront pas utilisées durant cette partie.

6. Déterminez au hasard qui commence la partie. Cette personne prend **3 Troupes** de sa réserve et les pose sur son support. Son adversaire en fait autant avec **4 Troupes**.

7. Prévoyez un espace vide à côté du plateau pour la **défausse**.

   ***Remarque** : Pour vos premières parties, n'hésitez pas à garder l'**aide de jeu** à proximité (elle reprend la description des Troupes et des Terrains).*

Vous commencez la partie, vous posez donc seulement 3 Troupes sur votre support.



PRÉSENTATION DU TERRAIN :

- **A** *Q.G. (Quartier Général)*
- **B** *Objectif Médailles*
- **C** *Base*
- **D** *Base spéciale*
- **E** *Chemin*

Déroulement de la partie

La partie se déroule en une succession de tours, jusqu'à ce qu'un des Q.G. soit capturé par une Troupe, que l'objectif Médailles soit atteint, ou qu'une personne ne puisse plus réaliser d'action.

Important : *Dans ces règles et dans l'aide de jeu, la notion de « base » inclut toujours les bases spéciales. Le Q.G. n'est* ***pas*** *une base.*

TROUPE

Chaque Troupe, présente en 3 exemplaires, comporte une force (allant de 1 à 7 ou un joker).

La plupart ont également un effet.





Déroulement d'un tour

En commençant par la personne désignée au hasard, alternez les tours en réalisant **une des 2 actions** suivantes :

PIOCHER 2 TROUPES

Piochez 2 Troupes de votre réserve et posez-les sur votre support.

Votre support ne peut contenir que **8 Troupes maximum**. Vous ne pouvez donc pas réaliser cette action si vous avez déjà 8 Troupes sur votre support.

Remarque : *S'il ne reste que 1 Troupe dans votre réserve* ***ou*** *si vous n'avez plus qu'une place sur votre support, vous pouvez tout de même réaliser cette action pour piocher 1 seule Troupe.*

PLACER 1 TROUPE SUR LE TERRAIN

Choisissez 1 Troupe de votre support et placez-la sur un emplacement, en respectant les **règles de pose** *(voir page suivante)*. **Vous occupez maintenant cet emplacement.**

Appliquez ensuite l'effet éventuel de votre Troupe **puis** l'effet de sa base, si c'est une base spéciale *(voir aide de jeu)*.

Remarque : *Pour vos premières parties, nous vous conseillons de jouer sans les effets des bases spéciales : considérez alors toutes les bases spéciales comme des bases sans effet.*

Règles de pose

Lorsque vous faites l'action **PLACER 1 TROUPE SUR LE TERRAIN**, vous devez toujours respecter ces 2 règles :

▶ PLACEMENT

Vous pouvez placer votre Troupe sur un des emplacements suivants :

- Une base vide.
- Une base occupée par **n'importe laquelle** de vos Troupes.
- Une base occupée par une Troupe adverse de force **strictement inférieure** à la vôtre.
- Le Q.G. de votre adversaire (vous ne pouvez jamais placer de Troupe sur votre propre Q.G.).

Lorsque vous placez une Troupe sur une base occupée, placez-la par-dessus la (ou les) Troupe(s) déjà présente(s). Il n'y a pas de limite au nombre de Troupes qu'une base peut accueillir, mais **seule la Troupe visible** (au sommet de la pile) **occupe la base**. Vous pouvez consulter les piles de tuiles sur le Terrain, mais vous ne pouvez jamais en changer l'ordre.

Remarque : *Nous vous conseillons de toujours orienter vos Troupes dans votre sens de lecture.*

▶ CONNEXION À VOTRE Q.G.

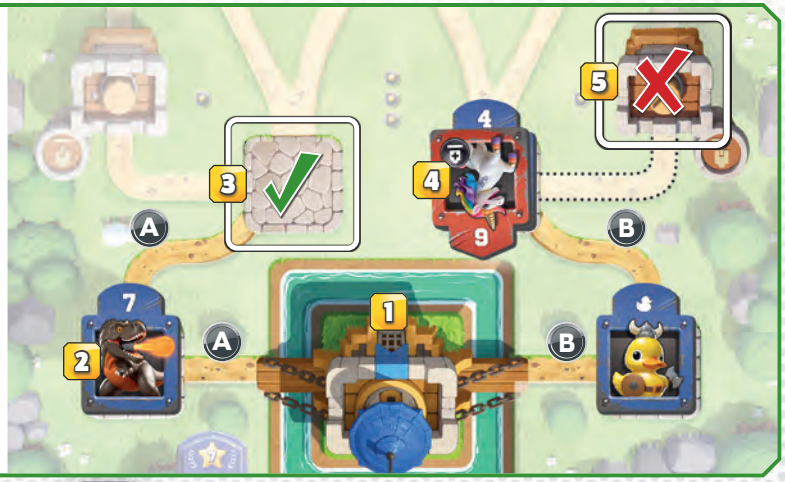
Votre Troupe doit toujours être placée sur un emplacement **connecté à votre Q.G.** Vous devez donc pouvoir suivre un **chemin continu** depuis votre Q.G. (point de départ) jusqu'à la Troupe que vous placez, en passant uniquement par des **bases que vous occupez**.

Important : *Une base vide, ou une base occupée par une Troupe adverse, interrompt donc la connexion à votre Q.G.*

Exemple :

*Votre Q.G. 1 est **connecté** à la base 3 puisque le chemin A les relie, en passant par la base 2 que vous occupez. Vous pouvez donc y placer une Troupe.*

*Par contre, votre Q.G. 1 n'est **pas connecté** à la base 5 puisque le chemin B vers cette base est interrompu par la **base 4 occupée par votre adversaire**. Vous ne pouvez donc pas y placer de Troupe.*



Contrôler une région



Une région est une zone fermée, entourée par des chemins et des bases.

Contrôler une région vous permet de gagner des Médailles.

À tout moment, dès que vous **occupez toutes les bases** entourant une région, vous prenez le contrôle de cette région.

Prenez **toutes les Médailles** qui se trouvent au centre de cette région et placez-les à côté de votre support, de sorte que votre adversaire puisse les voir. Vous les conservez jusqu'à la fin de la partie, même si vous perdez le contrôle de la région.

Remarques :

- *Il est possible de prendre le contrôle de plusieurs régions lors d'un même tour.*
- *Prendre le contrôle d'une région dont les Médailles ont déjà été prises ne vous rapporte rien.*

Exemple :

En plaçant la Troupe 1, vous recouvrez celle de votre adversaire et occupez maintenant toutes les bases d'une région.

Vous prenez les trois Médailles 2 qui se trouvent dans cette région et les placez à côté de votre support. Vous vous rapprochez ainsi de l'objectif Médailles à atteindre.



Fin de la partie

Il existe deux conditions de victoire immédiate qui mettent fin à la partie :

Q.G. ADVERSE CAPTURÉ

Si vous placez une de vos Troupes sur le Q.G. adverse, vous gagnez immédiatement la partie.

Remarque : *S'il y a plusieurs Q.G. adverses sur le Terrain, en capturer un seul suffit pour remporter la victoire.*

PRÉSENTATION DES DIFFÉRENTS Q.G. :


La plaine des châteaux


La piscine des tropiques


La cité des nuages


La jungle volcanique


Le cimetière maudit


La mer des Caraïbes


La station Métal-X


Le champ de bataille

OBJECTIF MÉDAILLES ATTEINT



Si vous atteignez **le nombre de Médailles** indiqué sur l'objectif Médailles du Terrain, vous gagnez immédiatement la partie.

La partie prend également fin si une personne ne peut plus piocher ni placer de Troupe. Dans ce cas, comparez vos nombres de Médailles : si vous avez plus de Médailles que votre adversaire, vous remportez la partie.

En cas d'égalité, la personne qui a mis fin à la partie perd et son adversaire remporte la victoire.

Auteurs : **Paolo Mori & Alessandro Zucchini**
Illustrateur : **Paul Mafayon**
Crédits et remerciements : **www.rprod.com/fr/toy-battle/credits**
Suivez-nous : @ReposProduction

© REPOS PRODUCTION 2025. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgique • www.rprod.com
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.

