Les deux Seigneurs se font face, leurs armées prêtes à fondre sur les points stratégiques. Le conflit semble inévitable ! Formez votre armée avec les 12 Héros que vous pourrez recruter et déployer. Surpassez les forces adverses pour vous assurer le contrôle des territoires. Mais la nourriture sera le nerf de cette guerre. Gérez-la au mieux et tirez le meilleur parti des capacités spéciales de vos Héros pour triompher de votre adversaire !

Anatomie d'une carte Héros

Anatomie d'une tuile Territoire

Matériel

6 tuiles Territoire 1
20 jetons Nourriture 2
14 cubes de Contrôle (7 par joueur) 3
51 cartes Héros 4
2 cartes Aide de jeu 5
3 jetons Popularité (pour la règle avancée)

Mise en place

Mélangez les 6 tuiles Territoire. Placez trois piles de deux tuiles face cachée en une ligne horizontale entre les deux joueurs puis révélez la première tuile de chaque pile 1. Formez une réserve avec l'ensemble des jetons Nourriture, à portée des deux joueurs 2. Chaque joueur choisit une couleur et prend devant lui les 7 cubes de Contrôle correspondants 3. Chaque joueur mélange son deck de 12 cartes Héros et le place devant lui en une pioche face cachée 4. Pour une première partie, il est conseillé d'utiliser les decks préconstruits du mode de jeu Factions (voir page 8). Les deux cartes Aide de jeu sont conservées à proximité des deux joueurs 5. Gardez un peu de place à côté de votre pioche pour constituer votre défausse, face visible 6. Chaque joueur tire 3 cartes de sa pioche et les conserve secrètement dans sa main.

A tout moment de la partie...

- Les joueurs sont libres de compter le nombre de cartes restant dans les deux decks.
- Les joueurs sont libres de consulter les défausses.
- Les joueurs peuvent savoir combien leur adversaire a de cartes en main.

Campement
C'est l'endroit où vous placez les Héros que vous recrutez et la Nourriture que vous prenez.
Région
C'est ici que les Héros sont déployés pour contrôler un Territoire.
Chaque joueur place ses Héros et sa Nourriture de son côté du Territoire.
1
2
3
4
5
6

But du jeu

Le but du jeu est de remporter des Territoires pour un total de 7 Points de Victoire ou plus. Dès qu'un des deux joueurs atteint cet objectif, il remporte la partie.

Début de la partie

Déterminez aléatoirement un premier joueur. Il peut choisir de replacer autant de cartes qu'il le souhaite de sa main sous sa pioche, sans la mélanger, pour en tirer le même nombre et compléter sa main à 3 cartes. Puis l'adversaire peut faire de même.

Le jeu commence à partir de la phase Militaire du premier joueur. Puis les joueurs alternent les tours et accomplissent chacun successivement les 4 phases suivantes, jusqu'à la fin de la partie.

1. **Contrôle**
2. **Maintenance**
3. **Revenus**
4. **Militaire**

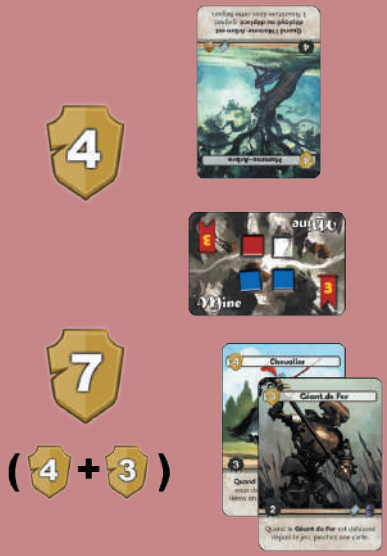
Tour d'un joueur

1 - Contrôle

Dans chaque Région, comparez la force cumulée de vos Héros avec celle des Héros de votre adversaire. Si votre total est supérieur, ajoutez un de vos cubes de Contrôle sur un emplacement libre de votre côté de la tuile Territoire dans cette Région.

S'il n'y a plus d'emplacement libre au moment d'y placer un cube de Contrôle, vous remportez cette tuile, en procédant comme suit.

1. **Chaque joueur récupère les cubes de Contrôle qu'il avait sur ce Territoire.**
2. **Toute la Nourriture présente dans cette Région retourne dans la réserve.**
3. **Vos Héros dans cette Région sont placés dans votre défausse.**
4. **Les Héros de votre adversaire retournent dans leur Campement.**



Avec 7 en force, le joueur Bleu contrôle la Région et doit placer un cube de contrôle à sa couleur. Comme il a déjà deux cubes sur la tuile, il ne peut pas le faire et prend donc possession de cette tuile Territoire. Elle lui rapporte 3 Points de Victoire.

Conservez la tuile Territoire devant vous : elle vous rapporte les Points de Victoire indiqués dessus.
Révélez la tuile Territoire qui est en dessous. S'il n'y a plus de tuile disponible, la Région reste vide mais existe toujours : vous pouvez y déployer ou déplacer des Héros.

2 - Maintenance

Vous devez nourrir vos Héros situés dans les Régions (mais pas ceux de votre Campement). Chacun de vos Héros doit consommer 1 Nourriture présente dans la Région dans laquelle il se trouve. Vous devez nourrir autant de Héros que possible. Pour chaque Nourriture manquante, vous devez défausser un Héros de votre choix de cette Région.

Le joueur bleu a 3 Héros déployés dans une Région où il ne possède que 2 Nourritures. Pour effectuer sa Maintenance, il commence par dépenser les 2 Nourritures. Comme il lui manque 1 Nourriture, il doit défausser un Héros de son choix.

Gestion de la Nourriture

La Nourriture présente dans votre Campement ne peut pas être utilisée pour la Maintenance. Elle ne peut servir qu'à recruter des Héros ou à être emmenée dans des Régions par des Héros quand vous les déployez.
Si vous n'avez plus de Héros dans une Région à un moment donné, toute votre Nourriture dans cette Région est défaussée.

3 - Revenus

Prenez 2 Nourritures de la réserve et ajoutez-les dans votre Campement.
Piochez 1 carte de votre deck et ajoutez-la à votre Main. Si, à un moment de la partie, vous devez piocher une carte et que votre deck est vide, mélangez toutes les cartes de la défausse pour reconstituer un deck face cachée, puis piochez.

4 - Militaire

Vous devez réaliser 3 actions au total parmi les 4 possibles :

Approvisionner - Recruter
Déployer - Déplacer

Chacune des actions peut être utilisée plusieurs fois durant la phase et vous pouvez les réaliser dans n'importe quel ordre.

Approvisionner

Prenez 1 Nourriture de la réserve et ajoutez-la dans votre Campement.

Recruter

Mettez en jeu, dans votre Campement, un Héros de votre main. Défaussez autant de Nourriture de votre Campement qu'indiqué sur la carte.

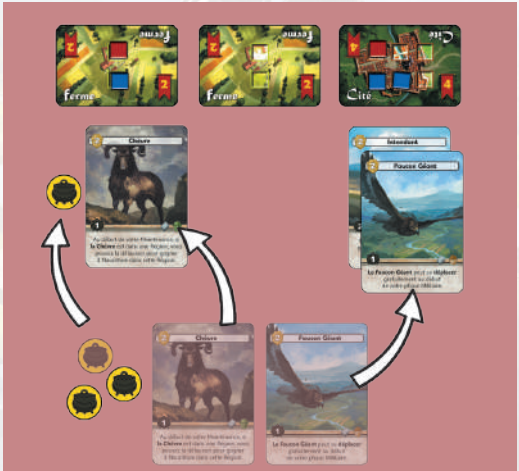
Si le Héros recruté a une capacité spéciale **"Quand il est recruté"**, appliquez-la.

Le joueur rouge dépense 4 Nourritures pour recruter l'Archange qu'il pose dans son Campement. Il applique l'effet de la carte et ajoute 4 Nourritures dans la Région où se trouvent le Stratège et l'Homme arbre.

Déployer

Envoyez des Héros de votre Campement dans les Régions. En une action, vous pouvez envoyer jusqu'à un Héros dans chacune des trois Régions. Quand vous déployez un Héros, il peut emmener avec lui autant de Nourriture de votre Campement que vous le souhaitez. Cette Nourriture est alors placée dans la Région, à côté de vos Héros. Si ce Héros a une capacité spéciale **"Quand il est déployé"**, appliquez-la.

Si vous déployez plusieurs Héros avec une capacité **"Quand il est déployé"** en même temps, résolvez-les dans l'ordre de votre choix.



En une action, le joueur bleu déploie deux Héros dans deux Régions différentes. Il choisit d'envoyer 1 Nourriture avec la Chèvre, et aucune avec le Faucon Géant.

Déplacer

Déplacez un Héros présent dans une Région vers une Région adjacente. Ce Héros peut transporter autant de Nourriture que vous le souhaitez avec lui, d'une Région à l'autre.
Les Régions aux extrémités ne sont pas adjacentes : on ne peut pas déplacer pour une seule action un Héros de la Région la plus à gauche vers celle la plus à droite. Une Région existe toujours pour les déplacements même quand il n'y a plus de tuiles à y contrôler.

Si le Héros déplacé a une capacité spéciale **"Quand il est déplacé"**, appliquez-la.

Le joueur bleu déplace son Homme-Arbre et décide d'emmener 1 Nourriture avec lui. Lorsqu'il arrive dans la nouvelle Région, il déclenche sa capacité spéciale qui permet de prendre 1 Nourriture de la réserve pour l'ajouter dans cette Région.

Fin du tour

Après avoir utilisé vos actions, vous ne pouvez pas conserver plus de 5 cartes en Main. Défaussez les cartes de votre choix si nécessaire. Votre adversaire commence un nouveau tour.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur cumule au moins 7 Points de Victoire grâce aux tuiles Territoire qu'il a remportées, il est déclaré vainqueur.

Règles avancées

Une fois familiarisé avec le jeu, vous pouvez ajouter ces deux règles pour apporter un peu plus de stratégie à vos parties.

Actions additionnelles

Les joueurs peuvent, durant leur phase Militaire, défausser autant de cartes qu'ils le souhaitent de leur main. Chaque carte défaussée octroie une action supplémentaire, utilisable uniquement lors de cette phase.

Popularité

En début de partie, placez un jeton Popularité sur chacune des tuiles Territoire.
A votre phase de Contrôle, détenir le jeton Popu-

larité de la Région vous permet d'ajouter un cube Contrôle même si vous êtes à égalité de force avec votre adversaire.
Durant la partie, quand un joueur déploie ou déplace un Héros dans une Région vide des deux côtés, il gagne le jeton Popularité situé sur le Territoire, qu'il place à côté de ses Héros.
Le détenteur d'un jeton Popularité le conserve tant qu'au moins un de ses Héros est déployé dans la Région. Dans le cas contraire, il perd le bénéfice du jeton Popularité. Celui-ci passe à l'adversaire s'il a lui même au moins un Héros dans la Région. Sinon, il est replacé sur le Territoire.
Quand un Territoire est remporté par un des joueurs, le jeton Popularité est placé sur le Territoire nouvellement révélé.
La carte Golem est présente en deux versions, selon que vous jouez ou non avec la règle de Popularité. Veillez à utiliser la bonne carte durant vos parties.

Modes de jeu

Le deck utilisé par chaque joueur se compose toujours de 12 cartes Héros. Nous vous proposons différentes règles pour constituer vos decks.

Factions

Dans ce mode, chaque joueur utilise l'un des 4 decks thématiques préconstruits du jeu : Armée mécanique, Elfes, Humains ou Orcs et Gobelins. Pour cela, rassemblez les 12 cartes comportant l'icône du deck.

Draft

Dans ce mode, les joueurs constituent leur deck sous contrainte avant de s'affronter.
Rassemblez les 36 cartes comportant l'icône et rangez les autres dans la boîte. Mélangez les cartes conservées puis procédez comme suit.

1. **Distribuez secrètement 6 cartes aux deux joueurs.**
2. **Chaque joueur conserve 2 cartes de son choix et les place face cachée devant lui. Les 4 cartes restantes sont passées à l'adversaire.**
3. **Chaque joueur conserve 2 cartes de son choix parmi ces 4 et les ajoute à sa pile, devant lui, face cachée. Les 2 cartes restantes sont placées sur la pile de l'adversaire, sans les lui montrer.**

Répétez ces trois étapes une fois pour que chacun ait 12 cartes devant lui.
Les joueurs mélangent leurs cartes sans les regarder et peuvent commencer la partie avec leur deck.

Tournoi

Dans ce mode, chacun doit disposer de son propre exemplaire de Twelve Heroes. Les deux joueurs composent librement un deck de 12 cartes en choisissant parmi celles disponibles dans la boîte.

Twelve Heroes est un jeu de Takashi Sakaue et Masato Uesugi, illustré par Tomasz Jedruszek.
© 2016 Product Arts LLC.
© 2017 Catch Up Games pour la version française.
Graphisme de la version française : Clément Milker et Manoël Verdiel.
Catch Up Games remercie Product Arts LLC, Takashi Sakaue et Masato Uesugi. Yannick «Izobretenik», la team IELLO, Marie et Seb, Maël, Fred, Denis, Ben, Hugo, J-B.