Champ d'honneur

Règles

Un jeu de Trevor Benjamin et David Thompson pour 2 ou 4 joueurs de 14 ans et plus.

DANS *CHAMP D'HONNEUR*, VOUS INCARNEZ UN CHEF DE GUERRE MÉDIÉVAL QUI CHERCHE À PRENDRE LE CONTRÔLE DE TERRITOIRES CONVOITÉS.

Pour y parvenir, vous devez non seulement diriger au mieux votre armée sur le terrain, mais aussi gérer vos unités de réserve. Lors de chaque manche, vous piochez 3 pièces Unité dans votre sac. Chaque pièce représente une unité militaire côté face et vous permet d'effectuer l'une des nombreuses actions possibles. La partie s'arrête dès qu'un joueur, ou une équipe lors d'une partie à 4 joueurs, a placé tous ses marqueurs Contrôle. Ce joueur ou cette équipe remporte la victoire !

Table des matières

Mise en place	4
Déroulement d'une partie	6
Condition de victoire	6
Piocher des pièces	6
Utiliser les pièces	7
1. Actions de placement	8
2. Actions défausser une pièce face cachée	9
3. Actions défausser une pièce face visible	10
Capacités et restrictions	11
Mise en place pour 4 joueurs / avancée	12
Mises en place inspirées de grandes batailles	14
Foire Aux Questions	

Matériel

74 pièces Unité

4 pièces Sceau royal

16 cartes Unité

16 marqueurs Contrôle

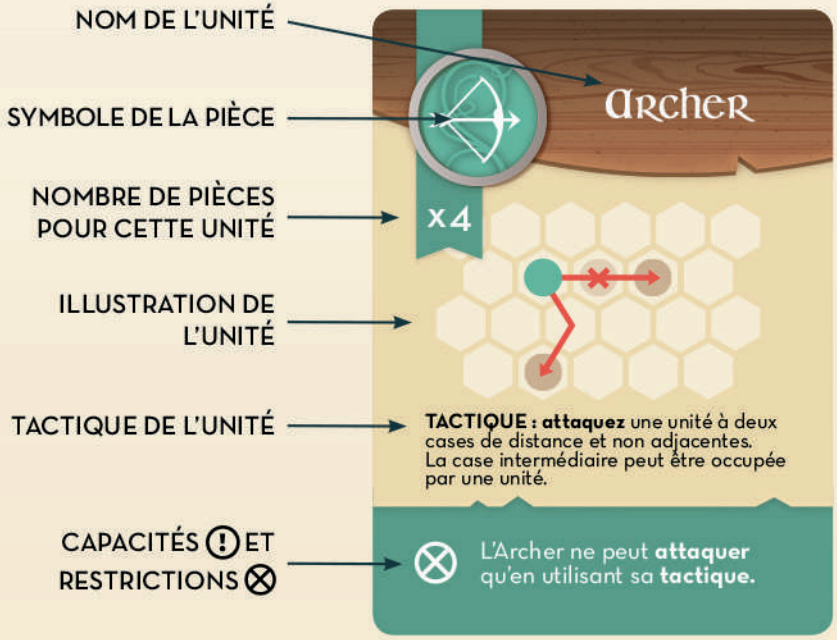
1 marqueur Initiative double face

4 sacs

1 plateau

Si cette boîte de Champ d'Honneur ne contient pas l'intégralité du matériel ci-dessus, rendez vous sur notre site internet : www.gigamic.com\faq

Description d'une carte unité





SACS



MARQUEUR INITIATIVE



SCEAU ROYAL





CARTES UNITÉ



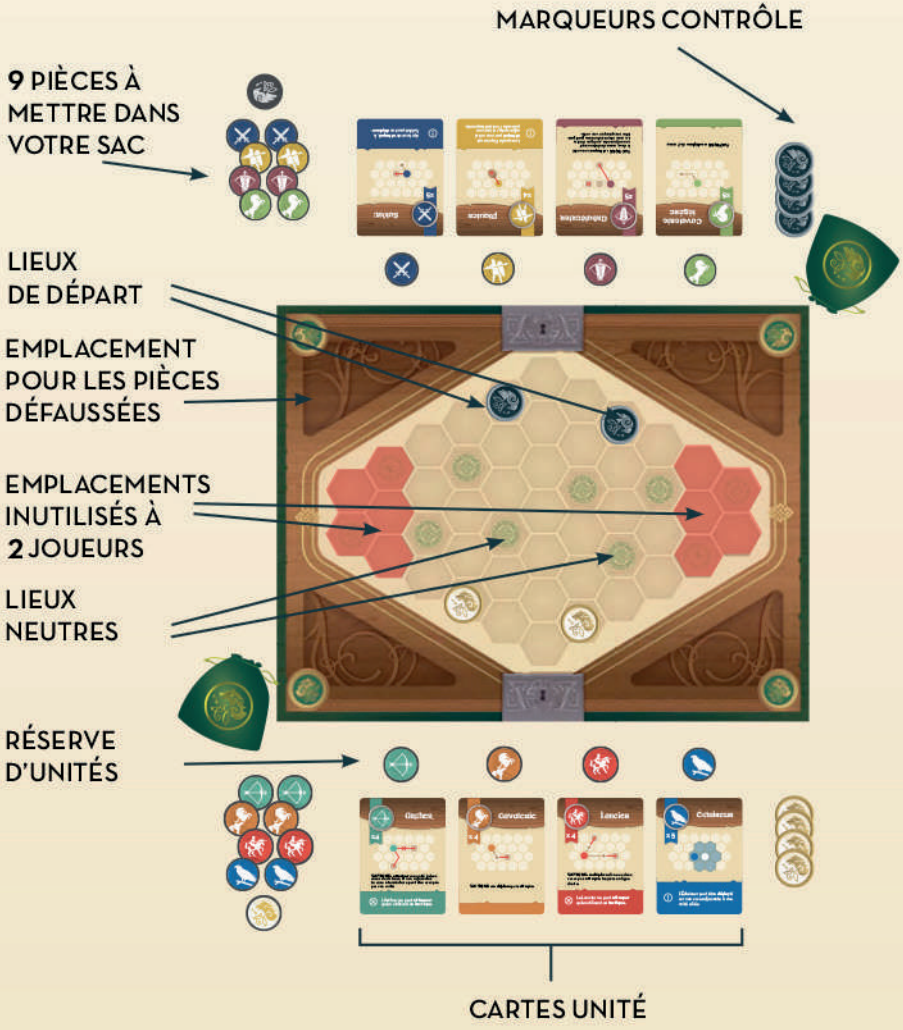
PIÈCES UNITÉ



MARQUEURS CONTRÔLE

Mise en place

Placez le plateau au centre de la table. Pour une partie à 2 joueurs, chaque joueur choisit une faction et prend 1 sac, 1 pièce Sceau royal et 6 marqueurs Contrôle correspondants. Mettez votre pièce Sceau royal dans votre sac et placez chacun un marqueur Contrôle sur vos deux emplacements de départ de votre côté du plateau. Les autres emplacements sont neutres en début de partie. Pour une partie à 4 joueurs, vous trouverez la mise en place page 12.



Pour votre première partie, nous vous recommandons de distribuer les cartes Unité suivantes plutôt que des cartes au hasard.

Le joueur A démarre avec le marqueur Initiative.

JOUEUR A :	JOUEUR B :
Soldat	Archer
Piquier	Cavalerie
Arbalétrier	Lancier
Cavalerie légère	Éclaireur

Mélangez les 16 cartes Unité et distribuez-en 4 face visible à chaque joueur. Ce sont les 4 unités que ce joueur aura à sa disposition pour cette partie.

Donnez à chaque joueur les pièces Unité correspondant à ses cartes Unité. Mettez 2 pièces de chaque type dans votre sac avec votre pièce Sceau royal. Disposez le reste des pièces en pile, en face des cartes Unité correspondantes. Il s'agit de votre **réserve** d'unités. Les pièces Unité inutilisées lors de cette partie sont remises dans la boîte.

Lancez le marqueur Initiative. Le joueur dont la faction apparaît sur la face visible du marqueur Initiative devient premier joueur et prend le marqueur. Vous êtes prêts à commencer la bataille !

Remarque : lors d'une partie à 2 joueurs, vous n'utilisez pas les emplacements extérieurs du plateau (hexagones grisés, marqués en rouge dans l'exemple). Rangez les pièces Sceau royal, les sacs et les marqueurs Contrôle inutilisés dans la boîte. Ce matériel ne sert que lors d'une partie à 4 joueurs (voir page 12 pour la mise en place d'une partie à 4 joueurs).

Une mise en place pour 2 joueurs devrait ressembler à l'exemple ci-contre.

Page 14, vous trouverez des exemples de mises en place inspirées de grandes batailles, ainsi qu'une variante avancée pour la répartition des unités disponibles page 12.

Déroulement d'une partie

MANCHE

Une partie de *Champ d'honneur* se joue en plusieurs manches.

Chaque manche est composée de deux phases :

1. **Piocher des pièces**
2. **Utiliser des pièces**

CONDITION DE VICTOIRE



La partie s'arrête dès qu'un joueur ou une équipe a placé tous ses marqueurs Contrôle sur des Lieux.

Les Lieux sont des hexagones particuliers du plateau, repérables grâce au symbole vert.

Le joueur ou l'équipe qui a placé tous ses marqueurs Contrôle sur des Lieux remporte la partie.

PIOCHER DES PIÈCES

Au début de chaque manche, **chaque joueur pioche 3 pièces de son sac** et les garde en main, à l'abri du regard de son adversaire. À tout moment, si vous devez piocher des pièces et que votre sac est vide, remettez dans votre sac les pièces de votre défausse (voir page 7). Puis mélangez les pièces dans votre sac et piochez de nouveau jusqu'à avoir 3 pièces en main.

PAS ASSEZ DE PIÈCES ?

Très rarement, vous pouvez vous retrouver avec juste 1 ou 2 pièces dans votre main ET dans votre défausse. Dans ce cas, piochez les pièces restantes. Lors de la phase Utiliser les pièces, vous ne pourrez pas effectuer les 3 actions habituelles. Lorsque vous aurez utilisé toutes vos pièces, votre adversaire jouera les siennes pour effectuer des actions jusqu'à ce que sa main soit vide.

UTILISER LES PIÈCES

Il existe 3 types d'actions que vous pouvez effectuer grâce aux pièces piochées dans votre sac. En commençant par le joueur possédant le marqueur Initiative, vous et votre adversaire jouez des actions à tour de rôle en utilisant une par une les pièces de votre main, jusqu'à l'épuisement de vos mains respectives.
Chaque pièce permet d'effectuer une et une seule action.

Remarque : chaque joueur doit clairement séparer sa réserve de sa défausse. C'est la défausse qui sert à remplir son sac lorsque celui-ci est vide, pas la réserve. Vous pouvez choisir l'une des 9 actions disponibles, classées en 3 catégories :

1. ACTIONS DE PLACEMENT

Placez une pièce Unité directement sur le plateau pour déployer ou renforcer une unité.

2. ACTIONS DÉFAUSSER UNE PIÈCE FACE CACHÉE

Placez une pièce face cachée dans votre défausse pour prendre l'initiative, recruter ou passer.

3. ACTIONS DÉFAUSSER UNE PIÈCE FACE VISIBLE

Placez une pièce face visible dans votre défausse pour effectuer une manœuvre avec l'unité correspondante sur le plateau (action déplacer, attaquer, contrôler ou utiliser la tactique de l'unité).

LA PIÈCE SCEAU ROYAL

La pièce Sceau royal ne correspond à aucune unité.
Elle ne permet d'effectuer que des actions Défausser une pièce face cachée, ou d'activer la tactique de l'unité Garde royale.





ACTIONS DE PLACEMENT

Déployer

Vous pouvez déployer une pièce sur le plateau, créant ainsi une unité du type correspondant.

- Choisissez une pièce de votre main et placez-la face visible sur un Lieu libre que vous contrôlez.
- Vous ne pouvez pas déployer d'unité si tous les Lieux que vous contrôlez sont occupés.
- Vous ne pouvez pas effectuer d'action **renforcer, déplacer, attaquer, contrôler** ou **utiliser la tactique** d'une unité qui n'a pas encore été déployée.
- **Vous ne pouvez avoir à tout moment qu'une seule unité de chaque type sur le plateau.** Vous ne pouvez donc pas déployer une unité si vous avez déjà une unité du même type sur le plateau.
- Si la dernière pièce d'une unité est retirée du plateau à la suite d'une attaque (voir Attaquer, page 11), vous pouvez de nouveau déployer une unité de ce type.

Renforcer

Vous pouvez placer une pièce face visible sur une unité du même type déjà présente sur le plateau, pour renforcer cette unité et la rendre plus difficile à éliminer.

- Choisissez une pièce de votre main et ajoutez-la face visible à une unité correspondante sur le plateau.
- Une unité peut être renforcée à plusieurs reprises. Il n'y a pas de limite de hauteur pour une pile de pièces Unité.
- Toutes les pièces de la pile représentent une seule et même unité. Si vous déplacez l'unité, déplacez toute la pile.



ACTIONS DÉFAUSSER UNE PIÈCE FACE CACHÉE

Les actions Défausser une pièce face cachée tiennent une place importante dans le jeu. Savoir quand recruter et quand remplir son sac pour s'assurer de possibilités d'action suffisantes est la clé du succès de toute stratégie.

Prendre l'initiative

Défaussez n'importe quelle pièce face cachée pour prendre le marqueur Initiative à votre adversaire. Vous serez le premier à jouer lors de la prochaine manche.

- Choisissez une pièce de votre main et placez-la face cachée dans votre défausse (sans la montrer à votre adversaire).
- Prenez le marqueur Initiative et placez-le devant vous.

Si vous possédez déjà le marqueur Initiative ou que vous l'aviez au début de la manche en cours, vous ne pouvez pas effectuer cette action. Le marqueur Initiative ne peut changer de joueur qu'une seule fois par manche.

Recruter

Défaussez n'importe quelle pièce face cachée pour recruter une nouvelle pièce de la réserve.

- Choisissez une pièce de votre main et placez-la face cachée dans votre défausse (sans la montrer à votre adversaire).
- Prenez n'importe quelle pièce de votre réserve, montrez-la à votre adversaire puis placez-la face visible dans votre défausse.
- Cette pièce sera mélangée plus tard dans votre sac avec les autres pièces de votre défausse.
- La pièce Unité que vous recrutez ne doit pas forcément correspondre à la pièce que vous défaussez pour effectuer l'action.

Passer

Défaussez n'importe quelle pièce face cachée pour passer. Si vous passez, votre manche n'est pas forcément terminée. S'il vous reste des pièces en main, vous pouvez toujours les utiliser pour effectuer des actions lors de cette manche.

ACTIONS DÉFAUSSER UNE PIÈCE FACE VISIBLE

Les **actions** qui nécessitent de défausser une pièce face visible sont appelées des **manœuvres**. **Les manœuvres sont au cœur de Champ d'honneur.** Manœuvrer ses unités le mieux possible et au meilleur moment constitue en effet l'un des principaux aspects du jeu.

Déplacer

Défaussez une pièce face visible **correspondante à l'unité** pour déplacer celle-ci sur le plateau.

- Choisissez une pièce de votre main et placez-la face visible dans votre défausse.
- **Déplacez l'unité correspondante** d'une case sur le plateau, vers une nouvelle case adjacente et libre.



- Si toutes les cases adjacentes à une unité sont occupées, celle-ci ne peut pas se déplacer.

Contrôler

Défaussez une pièce face visible **correspondante à l'unité** pour que celle-ci prenne le **contrôle** du Lieu sur lequel elle se trouve.

- Choisissez une pièce de votre main et placez-la face visible dans votre défausse.
- Si l'unité correspondante se trouve sur un Lieu neutre, placez l'un de vos marqueurs Contrôle sur ce Lieu.
- Si l'unité correspondante se trouve sur un Lieu contrôlé par votre adversaire, rendez son marqueur Contrôle à votre adversaire et remplacez-le par l'un des vôtres.
- Vous ne pouvez pas effectuer l'action Contrôler sur un Lieu que vous contrôlez déjà. Chaque Lieu ne peut contenir qu'un seul marqueur Contrôle.
- Si vous placez votre dernier marqueur Contrôle sur le plateau, vous remportez la partie.

Attaquer

Défaussez une pièce face visible **correspondante à l'unité** pour que celle-ci attaque une unité adverse adjacente.

- Choisissez une pièce de votre main et placez-la face visible dans votre défausse. L'unité correspondante est l'unité attaquante.
- Choisissez une unité adverse adjacente à l'unité attaquante. Cette unité est la cible.
- Retirez une pièce Unité de la cible et remettez-la dans la boîte, même s'il s'agit de la dernière pièce de cette unité.

  Remarque : cette pièce est bien remise dans la boîte et non dans la défausse ou dans la réserve du joueur. Elle ne sera plus utilisée pour cette partie.



Ainsi, si l'unité n'était pas **renforcée** (elle n'était constituée que d'une pièce et non d'une pile de pièces), cette unité est détruite, elle n'est plus **déployée** sur le plateau. Cette unité pourra être **déployée** de nouveau plus tard, en utilisant une pièce correspondante.

Tactique

Certaines unités présentent des tactiques spécifiques, décrites sur leur carte. Par exemple, la tactique de la Cavalerie lui permet de se déplacer puis d'attaquer. Vous devez défausser une pièce face visible **correspondante à l'unité** pour que celle-ci utilise sa tactique.

- Choisissez une pièce de votre main et placez-la face visible dans votre défausse.
- Utilisez la tactique décrite sur la carte Unité correspondante.

CAPACITÉS ET RESTRICTIONS

En plus des **tactiques** (indiquées par le mot **TACTIQUE** sur les cartes Unité), certaines unités présentent des capacités spéciales (indiquées par ⓘ) et/ou des restrictions (indiquées par ⊗). Les capacités et les restrictions s'appliquent sans avoir besoin de les activer comme les tactiques. Elles indiquent ce que les unités correspondantes peuvent faire ou ne pas faire dans certaines circonstances. Par exemple, vous pouvez déployer deux Fantassins (capacité) et l'Archer ne peut pas attaquer autrement qu'en utilisant sa tactique, il ne peut donc pas attaquer les unités adverses adjacentes (restriction).

Les pièces défaussées face visible restent visibles des adversaires jusqu'à ce que vous les remettiez dans votre sac. Gardez bien à l'œil les pièces que votre adversaire a défaussées, il s'agit d'un élément tactique important dans *Champ d'honneur*.

Mise en place avancée

Nous recommandons aux joueurs expérimentés de se répartir les cartes Unité plutôt que de les distribuer aléatoirement. Lors de la mise en place, disposez 8 cartes Unité choisies au hasard au milieu de la table. Lancez le marqueur Initiative pour savoir quel joueur choisit la première carte. Le joueur désigné choisit et prend une carte Unité puis le second joueur prend deux cartes, le premier joueur prend à son tour deux cartes et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une carte pour le premier joueur. Le second joueur prend ensuite le marqueur Initiative, c'est lui qui commence la partie. Cette variante permet aux joueurs de développer des armées bien distinctes en essayant de s'adapter aux choix de leur adversaire et aux interactions entre unités.

Mise en place pour 4 joueurs

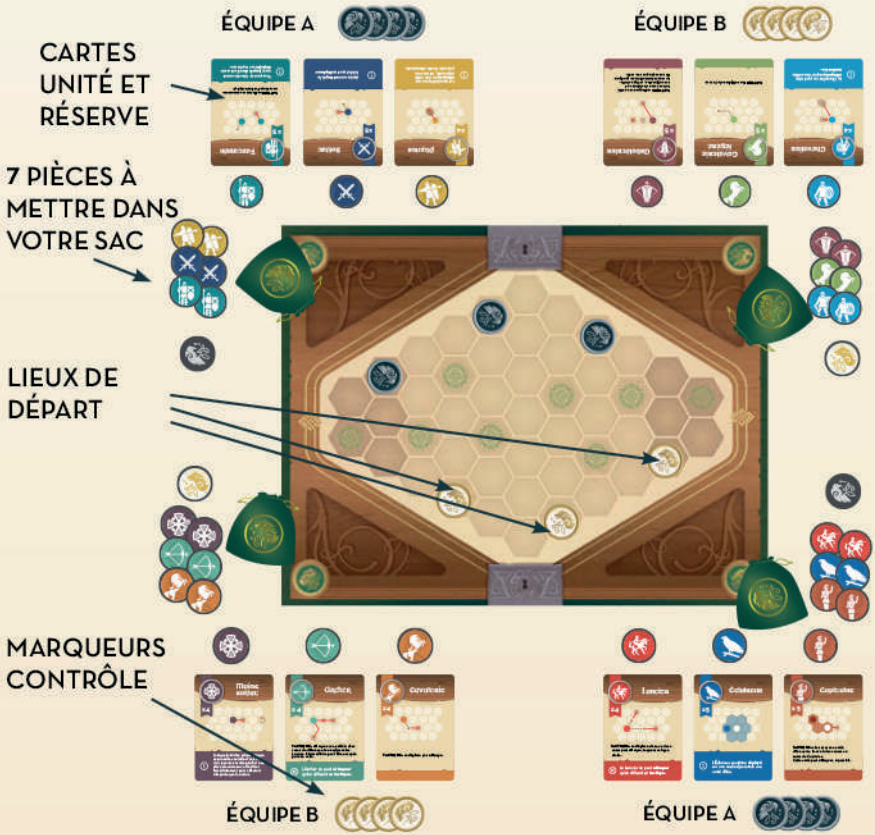
Lors d'une partie à 4 joueurs, deux équipes de deux joueurs s'affrontent. Chaque équipe choisit une faction, puis chaque joueur d'une faction prend un sac et une pièce Sceau royal correspondants. Chaque équipe possède 8 marqueurs Contrôle et en place un sur chacun des 3 emplacements correspondant à ses emplacements de départ sur le plateau. Les 8 autres Lieux du plateau sont neutres.
Chaque joueur place sa pièce Sceau royal dans son sac.
Mélangez les 16 cartes Unité et distribuez-en 3 à chaque joueur, soit au hasard (règles de base), soit en se les répartissant (voir Mise en place avancées, page 13). Ce sont les 3 unités que ce joueur aura à sa disposition pour cette partie.
Donnez à chaque joueur les pièces Unité correspondant à ses cartes Unité. Chacun met 2 pièces de chaque type dans son sac avec sa pièce Sceau royal. Disposez le reste des pièces en pile en face des cartes Unité correspondantes.
Il s'agit de la réserve d'unités de chaque joueur.
Lancez le marqueur Initiative. L'un des joueurs dont la faction apparaît sur la face visible du marqueur Initiative devient premier joueur et prend le marqueur. Vous êtes prêts à commencer le combat !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs doivent être assis de sorte que les membres d'une même équipe ne soient pas côte à côte, mais entourés par les joueurs de l'équipe adverse (de sorte qu'un joueur de chaque équipe joue à tour de rôle). Le joueur qui possède le marqueur Initiative effectue la première action. C'est ensuite au joueur situé à sa gauche de jouer. La main passe ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs aient utilisé toutes leurs pièces.

Remarque : Un joueur ne peut pas effectuer l'action Prendre l'initiative pour prendre le marqueur Initiative à son équipier.

Chaque équipe partage le contrôle de ses Lieux. Chaque membre d'une équipe peut déployer une unité sur un Lieu libre contrôlé par sa faction. Les unités d'une même équipe sont considérées alliées pour les tactiques. Un joueur ne peut pas effectuer d'action Recruter pour recruter une unité pour son équipier. Les communications entre équipiers ne doivent pas être cachés aux adversaires.



FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'une équipe a placé tous ses marqueurs Contrôle sur des Lieux. L'équipe qui a placé tous ses marqueurs Contrôle sur des Lieux remporte la partie.

MISE EN PLACE AVANCÉE POUR 4 JOUEURS

Lors de la mise en place, disposez 12 cartes tirées au sort au milieu de la table. Lancez le marqueur Initiative pour déterminer l'équipe qui choisira la première carte. Les membres de cette équipe déterminent lequel d'entre eux commence à choisir. Ce joueur prend sa première carte, puis le joueur à sa gauche en prend une, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi une carte. Puis les joueurs font un deuxième tour de choix en sens antihoraire : le dernier joueur à avoir pris une carte en choisit une deuxième, puis le joueur situé à sa droite en prend une, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi deux cartes. Pour finir, le deuxième joueur (celui assis à gauche du premier joueur) prend sa troisième carte, puis le joueur à sa gauche en prend une, et ainsi de suite jusqu'à ce que le premier joueur prenne la dernière carte disponible.

Mises en place inspirées de grandes batailles

Champ d'honneur propose des mises en place inspirées de grandes batailles historiques. Voici donc quelques exemples de mise en place qui permettent aux joueurs de se lancer directement dans la bataille... et peut-être de changer le cours de l'Histoire !



BATAILLE DE GAUGAMÈLES (331 av.J.-C)

Gaugamèles marqua l'un des tournants de la campagne d'Alexandre le Grand contre l'Empire perse. La bataille se déroula sur un terrain découvert où les armées perses pensaient profiter de leur supériorité numérique et de leurs chars à faux. Toutefois, ce terrain convenait aussi parfaitement à la phalange grecque, qui avança vers le centre de l'armée perse. Le flanc gauche de l'armée grecque, commandé par Parménion subit un violent assaut mais résista. Alexandre put donc attirer une grande partie de la cavalerie perse sur son flanc droit, grâce à sa propre cavalerie légère. Il créa ainsi une ouverture dans les lignes perses, permettant aux Grecs de lancer une attaque décisive sur les troupes adverses. Directement menacé par cet assaut, l'empereur perse Darius prit la fuite, provoquant la dispersion de son armée.

Unités grecques

- Chevalier, Cavalerie légere, Piquier, Capitaine.

Unités perses

- Cavalerie, Fantassin, Mercenaire, Garde royale.

BATAILLE DE BANNOCKBURN (1314)

Bannockburn fut une bataille inhabituelle pour l'époque médiévale car elle se déroula sur deux jours, bien que la plupart des combats aient eu lieu le second jour. Ce fut une bataille décisive de la première guerre d'indépendance de l'Écosse. Les Écossais, commandés par Robert de Bruce, se positionnèrent tôt ce 24 juin. Ils s'agenouillèrent pour prier avant de lancer l'assaut sur les armées anglaises. Une charge précoce menée par le comte de Gloucester et sa cavalerie légère fut contrée par les schiltrons écossais avant que la cavalerie écossaise ne disperse les archers gallois censés soutenir la charge anglaise. La mauvaise organisation de l'armée anglaise compromit fortement l'efficacité de sa cavalerie lourde et de ses archers. La contre-attaque écossaise conduisit les forces anglaises vers le Bannock où nombre d'entre elles se noyèrent. Au plus fort des combats, l'arrière-garde écossaise lança une ultime charge qui mit l'armée anglaise en déroute.

Unités anglaises

- Archer, Cavalerie, Lancier, Fantassin.

Unités écossaises

- Cavalerie légère, Piquier, Moine soldat, Soldat.

BATAILLE DE CRÉCY (1346)

La bataille de Crécy eut lieu le 26 août et fut l'une des trois plus grandes victoires anglaises de la guerre de Cent ans. Édouard III déploya ses armées avec une efficacité redoutable, utilisant les collines et l'environnement pour contrer la cavalerie lourde française et éviter l'encerclement de son armée, inférieure en nombre. Ses archers, équipés d'arcs longs, étaient sa principale force. Le roi d'Angleterre fit combattre ses cavaliers à pied. Une tempête soudaine ralentit l'avancée française, ameublissant le sol sous les sabots de la cavalerie française et contrariant les archers génois censés la soutenir. Malgré des charges répétées en fin de journée, la cavalerie française ne parvint pas à prendre les positions anglaises. Le roi de France, Philippe VI finit par concéder la victoire aux Anglais après avoir vu deux chevaux tués sous ses yeux.

Unités anglaises

- Archer, Porte étendard, Chevalier, Garde royale.

Unités françaises

- Cavalerie, Arbalétrier, Lancier, Éclaireur.

Foire aux questions

ARCHER

L'Archer peut-il attaquer une unité adjacente ?
Non, l'Archer ne peut pas attaquer selon les règles d'attaque habituelles. Il ne peut attaquer qu'en utilisant sa tactique qui précise bien que la cible de son attaque doit se trouver à 2 cases de lui.

BERSERK

Lorsqu'un joueur effectue plusieurs manœuvres consécutives avec le Berserk en utilisant sa tactique, doit-il défausser une pièce de sa main pour chaque pièce qu'il retire de l'unité ?
Non, il suffit de défausser une pièce de la pile de l'unité pour utiliser la tactique du Berserk. Le coût de l'action supplémentaire est payé par la pièce défaussée de l'unité.

ARBALÉTRIER

L'arbalétrier peut-il attaquer une unité adjacente ?
Oui. Il peut utiliser sa tactique pour attaquer une unité à 2 cases de distance en ligne droite et sans unité entre lui et sa cible. Mais rien ne l'empêche, contrairement à l'Archer, d'effectuer une **attaque** classique sur une unité adjacente, **sans utiliser sa tactique**.

PORTE ÉTENDARD

Le Porte étendard permet-il de déplacer une unité vers un emplacement situé à 2 cases maximum du Porte étendard, quel que soit l'emplacement de départ de l'unité ?
Non, le Porte étendard permet à l'unité d'effectuer un déplacement classique (soit un déplacement d'une case, qui doit également être à 2 cases maximum du Porte étendard).

La capacité du Berserk peut-elle être utilisée après un déplacement provoqué par le Porte étendard ?
Oui, elle le peut.

FANTASSIN

Lorsqu'un joueur utilise la tactique du Fantassin, les manœuvres effectuées par les deux Fantassins peuvent-elles être différentes ?
Oui. Il peut par exemple défausser une pièce Fantassin pour prendre le contrôle d'un Lieu avec une unité, **puis déplacer son autre Fantassin.**

LANCIER

Le Lancier peut-il se déplacer de 2 cases en ligne droite puis choisir de ne pas attaquer ?
Non, le Lancier **doit attaquer** une unité ennemie qu'il peut cibler selon les règles de sa **tactique** pour pouvoir l'utiliser. Par exemple, un Lancier non renforcé ne peut pas être déplacé de 2 cases et s'arrêter à côté d'un Chevalier adjacent s'il n'a d'autre cible, puisqu'il ne peut pas attaquer le Chevalier en question.

Le Lancier peut-il attaquer une unité adjacente ?
Non, le Lancier ne peut pas attaquer selon les règles d'attaque habituelles. Il ne peut attaquer qu'en utilisant sa tactique qui précise bien qu'il doit d'abord se déplacer avant d'attaquer.

CAVALERIE LÉGÈRE

La Cavalerie légère peut-elle se déplacer d'une seule case ?
Oui, elle peut se déplacer normalement (d'une case) ou en utilisant sa tactique (de deux cases).

CAPITAINE

Le Capitaine permet-il à une unité à portée d'effectuer une action en utilisant sa tactique ?
Non, le Capitaine ne permet aux autres unités que d'effectuer des attaques classiques. Le Capitaine ne permet donc pas de faire attaquer l'Archer ou le Lancier, et ne permet d'activer aucune tactique que ce soit.

Les capacités spéciales du Moine soldat, du Berserk et du Soldat peuvent-elles être utilisées après une attaque provoquée par le Capitaine ?
Oui, elles peuvent l'être.

MERCENAIRE

Que se passe-t-il si un joueur n'a aucun Mercenaire sur le plateau lorsqu'il recrute une pièce Mercenaire ?
La capacité du Mercenaire ne s'active que si vous avez déjà un Mercenaire sur le plateau lorsque vous recrutez. La capacité offre au Mercenaire une manœuvre gratuite, mais pas une action au choix. Vous ne pouvez donc pas utiliser la capacité du Mercenaire pour déployer le Mercenaire ou pour recruter.

PIQUIER

La capacité du Piquier ne se déclenche-t-elle que s'il ne reste qu'une seule pièce dans sa pile ? Qu'arrive-t-il si l'unité attaquante n'a qu'une seule pièce dans sa pile ?

La capacité du Piquier est déclenchée en même temps que l'attaque. Autrement dit, la capacité s'applique quel que soit le résultat du combat. Il est aussi important de noter que la capacité du Piquier n'est pas une attaque, elle affecte donc aussi le Chevalier. Ainsi, grâce à sa capacité, le Piquier peut tuer un Chevalier qui le tuerait grâce à une attaque.

MOINE SOLDAT

Que se passe-t-il si un joueur ne peux pas utiliser la pièce piochée après l'attaque ou la prise de contrôle de son Moine Soldat ?

Chaque pièce peut toujours être utilisée, le cas échéant en la défaussant simplement pour passer. La pièce piochée doit être utilisée tout de suite pour effectuer n'importe quelle action, quelle que soit la catégorie d'actions choisie.

EMPLACEMENTS DE DÉPART

Peut-on prendre le contrôle des emplacements de départ adverses ?

Oui, les emplacements de départ peuvent être capturés de la même manière que n'importe quel autre Lieu du plateau contrôlé par un adversaire.

Adaptation et
distribution françaises :

ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com

555 El Camino Real #A393
San Clemente, CA 92672 USA
© 2019 Alderac Entertainment Group.
Tous droits réservés.



Crédits

Auteurs : Trevor Benjamin, David Thompson

Chef de projet : Mark Wootton

Développement : Mark Wootton

Direction artistique : Todd Rowland

Direction et conception graphique : Brigette Indelicato

Livret de règles : Trevor Benjamin, David Thompson, Mark Wootton

Édition : Nicolas Bongiu, Erik-Jason Yaple

Relecture : Nicolas Bongiu, Erik-Jason Yaple

Production : David Lepore

Testeurs : Nicolas Bongiu, Matthew Dunstan, Paul Hennekes, Brett J. Gilbert, Kyle Huibers, Vincent Carassus, Chris Marling, Joshua Macwan, Lisa Macwan, Mike McDonald, Roger Tankersley, Tricia Victor, John Zinser

Traduction française : Bruno Larochette, Thomas Million et Maël Brustlein

www.gigamic.com
Tous droits réservés.
Données et adresse à conserver. 03-2019
Imprimé en Chine.

Résumé des actions possibles

ACTIONS DE PLACEMENT

Déployer : déployez une pièce sur le plateau, créant ainsi une unité du type correspondant.
Renforcer : placez une pièce face visible sur une unité du même type déjà présente sur le plateau, pour renforcer cette unité et la rendre plus difficile à éliminer.

ACTIONS DÉFAUSSER UNE PIÈCE FACE CACHÉE

Prendre l'initiative : défaussez n'importe quelle pièce face cachée pour prendre le marqueur Initiative à votre adversaire. Vous serez le premier à jouer lors de la prochaine manche.
Recruter : défaussez n'importe quelle pièce face cachée pour recruter une nouvelle pièce de la réserve.
Passer : défaussez n'importe quelle pièce face cachée pour passer. Si vous passez, votre manche n'est pas forcément terminée. S'il vous reste des pièces en main, vous pouvez toujours les utiliser pour effectuer des actions lors de cette manche.

ACTIONS DÉFAUSSER UNE PIÈCE FACE VISIBLE (APPELÉES MANŒUVRES)

Déplacer : défaussez une pièce face visible correspondante à l'unité pour déplacer celle-ci sur le plateau.
Contrôler : défaussez une pièce face visible correspondante à l'unité pour que celle-ci prenne le contrôle du lieu sur lequel elle se trouve.
Attaquer : défaussez une pièce face visible correspondante à l'unité pour que celle-ci attaque une unité adverse adjacente.
Tactique : défaussez une pièce face visible correspondante à l'unité pour que celle-ci utilise sa tactique.

CAPACITÉS ET RESTRICTIONS

En plus des tactiques (indiquées par le mot TACTIQUE sur les cartes Unité), certaines unités présentent des capacités spéciales (indiquées par (!)) et/ou des restrictions (indiquées par ⊗). Les capacités et les restrictions s'appliquent sans avoir besoin de les activer comme les tactiques. Elles indiquent ce que les unités correspondantes peuvent faire ou ne pas faire dans certaines circonstances.

REMPORTER LA PARTIE

Dès qu'un joueur ou une équipe place son dernier marqueur Contrôle, la partie prend fin et ce joueur ou cette équipe remporte la partie.