

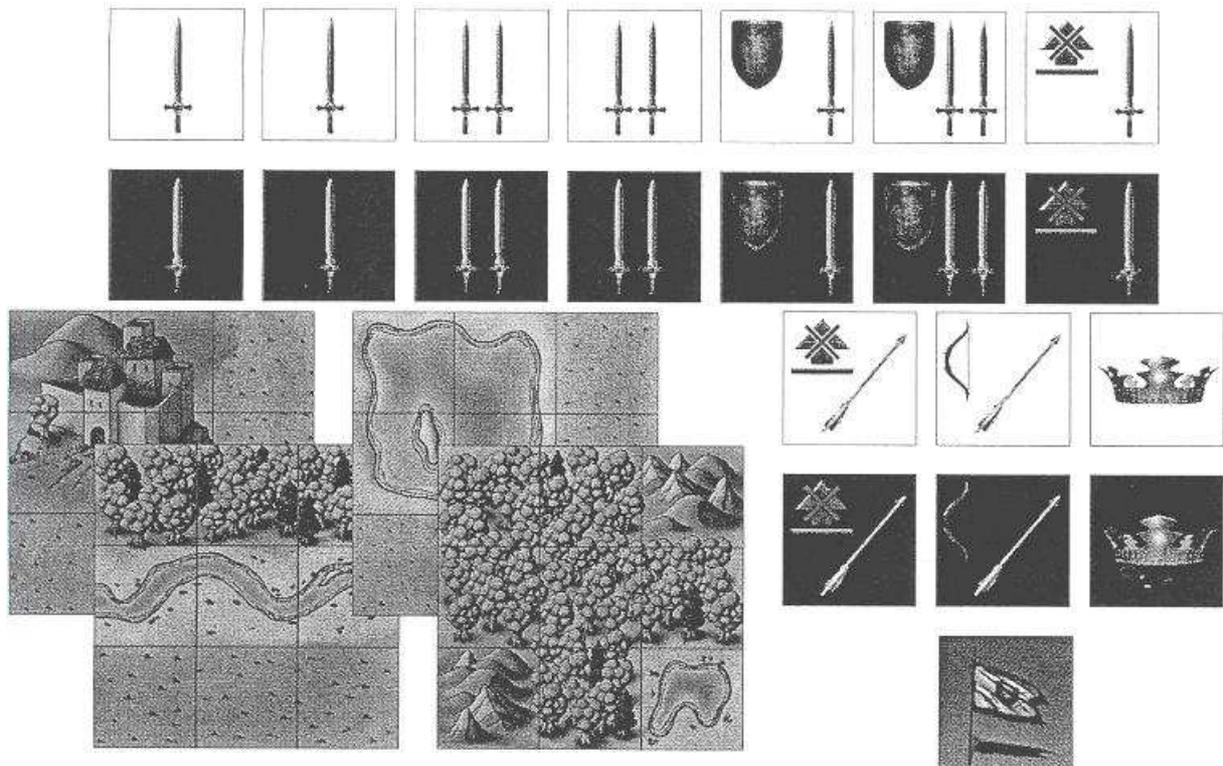
## Legie (Légions) – Règles

# Legie

*Un jeu stratégique pour 2 joueurs*

### Composants

- Deux séries de 10 jetons, une blanche et une noire :
- **2 soldats, 2 chevaliers, 1 éclaireur, 1 général, 1 tour, 1 catapulte, 1 archer, 1 roi**
- Un jeton drapeau
- 4 pièces de jeu double-face (chacune de 3x3 cases)
- Un livret de règles



### But du jeu

Chaque joueur essaye de placer tous ses jetons sur le plateau de jeu et d'enlever ceux de son adversaire. Avec les règles avancées, il doit remplir certaines conditions additionnelles.

### Jeu de base

#### Mise en place

Les couleurs sont attribuées au hasard. Chaque joueur reçoit les 10 jetons de sa couleur – ses unités militaires – et les place face visible devant lui. Un des joueurs prépare le plateau de jeu de 6x6 cases en assemblant les quatre pièces de 3x3 cases. Le jeton drapeau est placé à côté du plateau de jeu.

## Legie (Légions) – Règles

### Déroulement de la partie

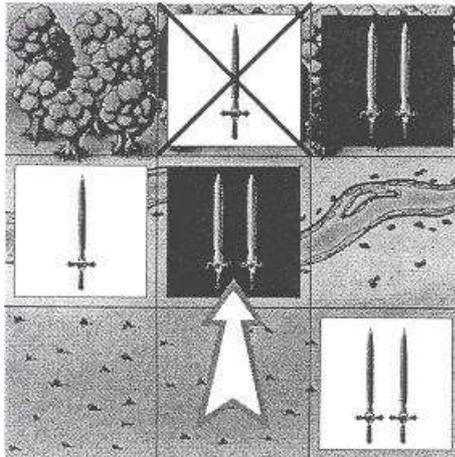
- Le joueur qui a les pions noirs commence.
- A son tour, le joueur prend une de ses unités qui n'est pas encore placée sur le plateau de jeu et la place sur une case libre qui n'est occupée par aucun autre pion. Cette unité est appelée **unité active**.
- Chaque unité a des capacités spécifiques, qui sont activés immédiatement après le placement de l'unité ; suite à l'application de ces capacités, un ou plusieurs jetons de l'adversaire peuvent être retirés du plateau de jeu. Toute unité retirée du plateau de jeu est rendue à son propriétaire et pourra à nouveau être utilisée lors des prochains tours de jeu.
- Si toutes les unités d'un joueur sont sur le plateau de jeu à la fin de son tour, la partie est terminée et ce joueur a gagné. Si ce n'est pas le cas, l'autre joueur commence son tour de jeu

### Unités - Capacités

- Chaque unité peut avoir les capacités suivantes : Force (seules les unités munies d'un symbole épée), défense (seules les unités qui ne sont pas munies d'un symbole immobilité) et capacités spéciales.
- La force de base d'une unité est déterminée par son nombre d'épées, la défense de base d'une unité est 2, sauf les archers.

### Unités avec un symbole épée

L'épée est une arme de combat rapproché. Lorsqu'une unité avec une épée est placée sur le plateau de jeu, elle attaque immédiatement toutes les unités adverses adjacentes (**horizontalement et verticalement, pas en diagonale**). On compare la force de l'unité active avec la défense de l'unité attaquée. Si l'unité attaquée est adjacente avec d'autres unités ayant un symbole épée de la même couleur que l'unité active, vous devez ajouter leurs forces à la force de base de l'unité active. Si la force totale de l'unité active est supérieure à la défense de l'unité attaquée, l'unité attaquée est retirée du plateau de jeu.



#### **Exemple :**

*Le joueur actif vient de placer son chevalier noir (2 épées) sur le plateau de jeu. Il y a deux soldats blancs adjacents au chevalier noir, il attaque donc immédiatement. La force de base du chevalier est de 2 et la défense de chaque soldat est de 2. Le chevalier combat d'abord le soldat à sa gauche. Comme la force du chevalier n'est pas supérieure à la défense du soldat, le combat se termine et le soldat reste sur le plateau de jeu. Le chevalier combat ensuite le soldat au-dessus de lui. Comme ce soldat est également adjacent à l'autre chevalier noir, ce chevalier ajoute sa force à celle du chevalier actif. Ceci amène la force du chevalier actif à 4, ainsi le soldat blanc est battu et retiré du plateau de jeu. Le chevalier noir actif ne peut pas attaquer le chevalier blanc car il ne le touche que par un coin.*

### Soldat



Force : 1

Défense : 2

## Legie (Légions) – Règles

### **Chevalier**



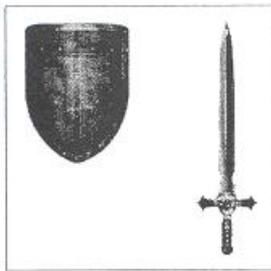
Force : 2

Défense : 2

### **Unités avec un symbole bouclier**

Le bouclier est un symbole de défense, chaque unité qui a ce symbole voit sa défense augmentée de 1. Une unité avec un symbole bouclier ne peut pas être attaquée par des unités avec un symbole flèche.

### **Eclaireur**



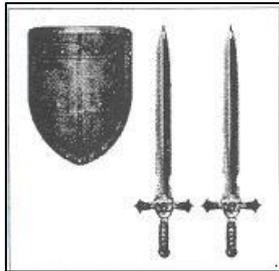
Force : 1

Défense : 3

Capacité spéciale

- Ne peut pas être attaqué par un archer ou une catapulte

### **Général**



Force : 2

Défense : 3

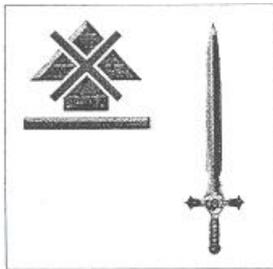
Capacité spéciale

- Ne peut pas être attaqué par un archer ou une catapulte

### **Unités avec un symbole immobilité**

Une unité munie d'un symbole immobilité ne peut pas être retirée du plateau de jeu. Elle reste sur le plateau de jeu jusqu'à la fin de la partie.

### **Tour**



Force : 1

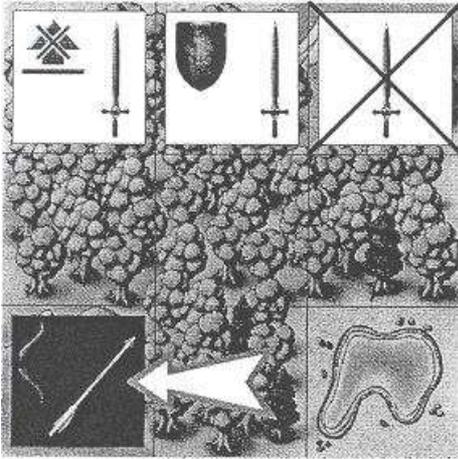
Capacité spéciale

- Quand elle est placée sur le plateau de jeu, elle ne peut pas être retirée jusqu'à la fin de la partie

### **Unités avec un symbole flèche**

Le tir est utile dans les combats à distance, ainsi une unité active munie d'un symbole flèche peut attaquer n'importe quelle autre unité adverse ne comportant ni symbole bouclier ni symbole immobilité n'importe où sur le plateau de jeu. L'unité attaquée est immédiatement retirée du plateau. Quand une unité avec un symbole flèche est placée sur le plateau de jeu et capable d'attaquer des unités adverses, elle doit attaquer l'une d'elles, même si cela est désavantageux pour le joueur actif. Si aucune unité adverse ne peut être attaquée par l'unité active comportant un symbole flèche, aucune unité n'est retirée du plateau de jeu.

## Legie (Légions) – Règles



### **Exemple :**

*Le joueur actif vient de placer son archer sur le plateau de jeu. Il ne peut pas attaquer la tour blanche car elle possède un symbole d'immobilité. Il ne peut pas attaquer l'éclaireur blanc car il est protégé par un bouclier. Il doit donc choisir d'attaquer le soldat blanc, qui est retiré du plateau de jeu.*

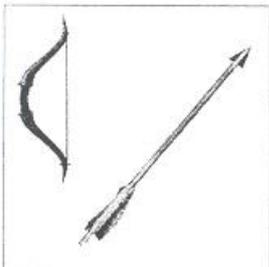
### **Catapulte**



#### Capacités spéciales

- Quand elle est placée sur le plateau de jeu, elle ne peut pas être retirée jusqu'à la fin de la partie
- Après avoir placé une catapulte sur le plateau de jeu, son propriétaire choisit une unité adverse qui ne comporte ni symbole bouclier ni symbole d'immobilité (donc un soldat, un chevalier, un archer ou le roi) n'importe où sur le plateau de jeu. Cette unité est immédiatement retirée du plateau de jeu.

### **Archer**



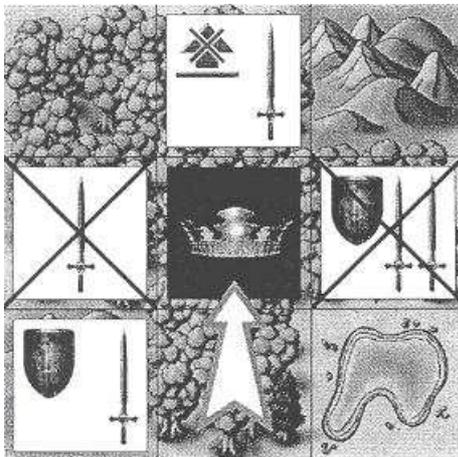
Défense : 1

#### Capacités spéciales

- Après avoir placé un archer sur le plateau de jeu, son propriétaire choisit une unité adverse qui ne comporte ni symbole bouclier ni symbole d'immobilité (donc un soldat, un chevalier, un archer ou le roi) n'importe où sur le plateau de jeu. Cette unité est immédiatement retirée du plateau de jeu.
- La défense de base d'un archer est seulement de 1.

### **Unités avec un symbole couronne**

Lorsqu'une unité avec un symbole couronne est placée sur le plateau de jeu, toutes les unités adverses adjacentes (sauf une catapulte ou une tour) sont immédiatement retirées du plateau de jeu.



### **Exemple :**

*Le joueur actif a décidé de placer son roi sur le plateau de jeu. Le soldat et le général blancs ne sont pas protégés contre le pouvoir spécial du roi et sont donc immédiatement retirés du plateau de jeu. La tour, par contre, est protégée par son symbole d'immobilité et reste sur le plateau de jeu. L'éclaireur blanc n'est pas adjacent au roi noir et n'est donc pas affecté.*

## Legie (Légions) – Règles

### Roi



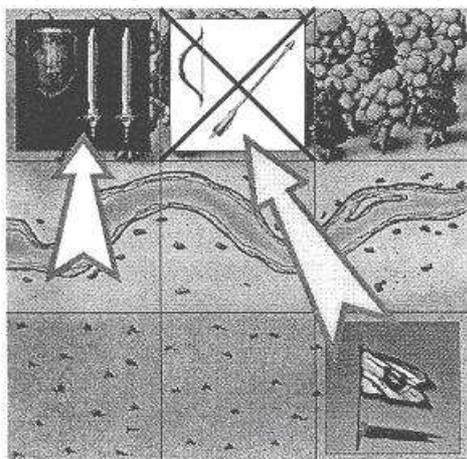
Défense : 2

Capacité spéciale

- Toutes les unités de l'adversaire (excepté une catapulte ou une tour) adjacentes au roi sont retirées du plateau de jeu.

### Jeton drapeau

Quand une unité est retirée du plateau de jeu, le jeton drapeau est déplacé ou placé sur la case où se trouvait l'unité retirée. Aucune unité ne peut être placée sur la case avec le jeton drapeau. Si le joueur a retiré au moins deux unités de l'adversaire pendant un tour, le joueur peut choisir sur laquelle des cases placer le jeton drapeau. Le jeton drapeau doit être déplacé à chaque fois qu'une unité est retirée du plateau de jeu.



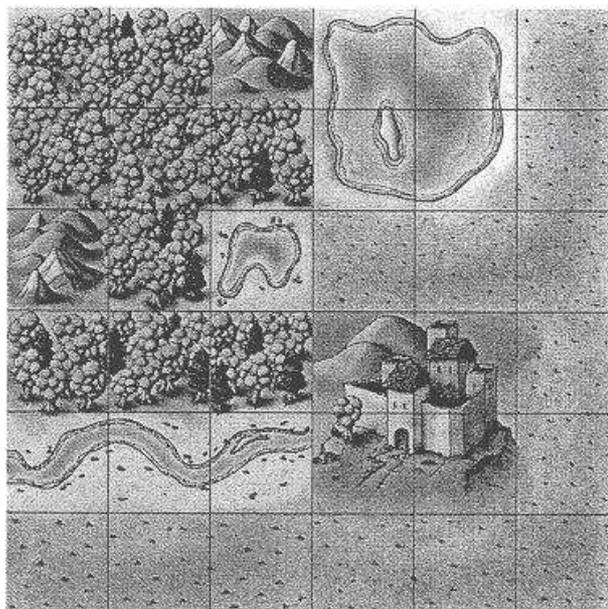
### Exemple :

*Le joueur actif a placé le général noir sur le plateau de jeu, le général attaque alors l'archer blanc. La force du général est 2, ainsi il défait la défense de l'archer qui est seulement de 1. L'archer blanc est alors retiré du plateau de jeu et le jeton drapeau est placé sur la case où se trouvait l'archer.*

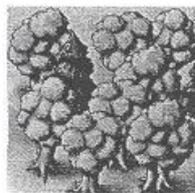
## Jeu avancé

### Terrain

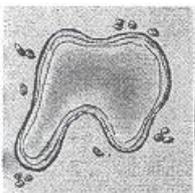
Après le choix des couleurs des unités, le joueur avec les unités noires choisit les 4 parties du plateau et l'autre joueur prépare le plateau de 6x6 cases. Chaque type de terrain (excepté la plaine) a un usage spécial qui affecte l'unité placée dessus.



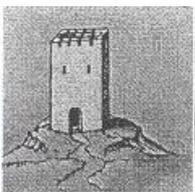
## Legie (Légions) – Règles



**Forêt** : Il n'est pas possible de tirer dans la forêt. Quand une unité avec un symbole de flèche est placée une case de forêt, elle ne peut attaquer aucune autre unité. Les unités avec un symbole de flèche placées sur une case avec un terrain autre qu'une forêt ne peuvent pas attaquer des unités placées sur des cases de forêt.



**Eau** : Un guerrier avec un armement lourd se noierait dans l'eau. Par conséquent seules les unités avec un seul type de symbole (c'est-à-dire soldat, chevalier et roi) peuvent être placées sur les cases d'eau.



**Fortification** : La fortification donne plus de protection aux unités sans bouclier (soldat, chevalier, archer ou roi). Ces unités placées sur une case de fortification acquièrent le symbole bouclier. Le bouclier augmente la défense de cette unité de 1 et la protège contre les attaques par les unités d'un adversaire avec un symbole flèche. Une catapulte, une tour, un scout ou un général n'acquièrent aucun avantage quand elles sont placées sur une case de fortification.



**Montagne** : Une montagne est un terrain difficile, ainsi une unité avec un symbole immobilité ne peut pas être placée sur une case de montagne.

### **Scénarios**

Les scénarios apportent des fins de partie alternatives avec de nouvelles conditions de victoire. Ils doivent être joués avec les règles avancées pour les types de terrain.

#### ***Le retour du roi***

Quand vous jouez ce scénario, au moins une partie du plateau de jeu doit contenir une case de forêt.

**Conditions de victoire** : Un joueur gagne quand il enlève le roi de l'adversaire du plateau de jeu ou quand il place la dernière de ses unités (cette unité ne doit pas être roi) sur le plateau de jeu.

Un joueur perd automatiquement la partie si sa dernière unité pas sur le plateau de jeu est le roi.

#### ***La caravane***

**Conditions de victoire** : Le joueur qui a la plus longue ligne continue d'unités (c'est-à-dire que les unités doivent être adjacentes) à la fin de la partie gagne. Si les deux joueurs ont la même longueur d'unités, le joueur qui a placé sa dernière unité sur le plateau de jeu gagne.

#### ***Le maître de la forêt***

Quand vous jouez ce scénario, chaque partie du plateau de jeu doit contenir une case de forêt.

**Conditions de victoire** : Le joueur qui a le plus grand nombre d'unités placées sur les cases de forêt à la fin de la partie gagne. Si les deux joueurs ont le même nombre d'unités sur des cases de forêt, le joueur qui a placé sa dernière unité sur le plateau de jeu gagne.