

Warriors

JEU DE BASE

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

I. Contenu :

110 cartes divisées en :

- ❖ 84 cartes « Guerrier » à bords de couleurs réparties comme suit :
 - 11 cartes « Mort-vivant » à bords gris : 7 fantassins, 2 archers, 2 cavaliers
 - 12 cartes « Nain » à bords bleus : 8 fantassins, 2 archers, 2 cavaliers
 - 13 cartes « Troll » à bords oranges : 9 fantassins, 2 archers, 2 cavaliers
 - 14 cartes « Elfe » à bords verts clairs : 8 fantassins, 4 archers, 2 cavaliers
 - 16 cartes « Gobelin » à bords verts foncés : 10 fantassins, 2 archers, 4 cavaliers
 - 18 cartes « Barbare » à bords jaunes : 12 fantassins, 3 archers, 3 cavaliers

Description des cartes Guerrier :

Chaque carte Guerrier possède un symbole en haut à gauche qui indique à quel type elle appartient : Un « Bouclier » indique un « Fantassin », un « Arc » représente un « Archer » et une « Tête de cheval » signale un « Cavalier ».

D'autre part, chaque carte Guerrier représente en bas à droite une image de l'« Ennemi juré » de son Peuple (Il s'agit du peuple avec lequel le peuple du « Guerrier » est toujours en guerre)

Les peuples Ennemis jurés sont les suivants :

- Barbares contre Morts-Vivants
 - Nains contre Gobelins
 - Elfes contre Trolls
- ❖ 12 cartes « Événement » à bords blancs :
 - 3 cartes « Magicien »
 - 9 cartes « Catapulte »
 - ❖ 14 cartes « Bataille » avec un fond noir et un nombre en haut à droite :
 - 7 cartes « Bataille » simples (avec l'image de deux épées se croisant)
 - 7 cartes « Mercenaire » (avec l'image d'un guerrier)
 - ❖ 5 dés : 3 rouges et 2 noirs

II. But du jeu : Marquer le plus de points en trois « Rounds ».

III. Préparation :

Choisir un donneur pour l'ensemble de la partie, bien mélanger toutes les cartes entre elles, et en distribuer 11 à chaque joueur. Si un joueur reçoit une ou plusieurs cartes « Bataille », il les défausse et le donneur lui distribue le même nombre de cartes pour les remplacer, jusqu'à ce que chacun n'ait que des cartes Guerrier ou Événement. Les cartes restantes forment une pioche face cachée.

Chaque joueur classe alors (face visible) toutes ses cartes Guerrier par « Faction » : Chacun va ranger dans une colonne différente toutes ses cartes issues d'un même « Peuple » (les nains avec les nains, les elfes avec les elfes...), chaque carte étant légèrement décalée par rapport à la précédente afin que tous les joueurs puissent connaître le nombre et le type de cartes composant chaque Faction.

Si un joueur possède une ou plusieurs cartes Catapulte, ces cartes sont posées (face visible) en colonne, légèrement décalées de façon à ce que leur nombre soit connu de tous.

Les Magiciens sont posés face visible sur la dernière carte de la Faction qu'ils protègent, légèrement décalés.

Enfin, les éventuelles cartes Bataille défaussées sont remélangées dans la pioche. Le premier Round peut alors commencer.

- ❖ Préparation du Premier et du Deuxième Round :

Le donneur distribue 7 nouvelles cartes à chaque joueur qui doit en conserver 4. Les cartes non conservées sont défaussées faces cachées à côté de la pioche. En fonction des cartes conservées, les joueurs vont compléter leurs Factions, poser leurs Magiciens au dessus de ces Factions pour les protéger, rassembler toutes leurs Catapultes dans la même colonne et placer face visible devant eux leurs cartes Bataille.

❖ Préparation du Troisième (et dernier) Round :

La préparation de ce Round diffère de celle du 1^{er} et 2^{ème} Round seulement en ce qui concerne la distribution des cartes : Le donneur prend la pioche, y remélange toutes les cartes défaussées au cours des deux premiers Rounds, distribue 7 nouvelles cartes à chaque joueur, qui en conserveront 5 (Les cartes non conservées sont retirées du jeu). Le reste des règles de préparation est identique : On complète les Factions, pose les Magiciens et Catapultes à leurs places respectives, et dévoile devant soi ses cartes Bataille face visible.

IV. Déroulement du jeu

Chaque Round est constitué d'autant de Batailles qu'il y a de cartes Bataille devant tous les joueurs. Le joueur possédant la carte Bataille avec la valeur la plus faible la résout en lançant une « Attaque » (voir plus bas), si cela lui est possible. Si le joueur ne peut attaquer (Il n'a plus de Factions, ses Factions et sa Carte Bataille en cours de résolution n'ont pas de symbole Fantassin, les Factions qu'il pourrait cibler sont toutes protégées par un Magicien), il défausse simplement sa carte Bataille.

Lorsqu'il a terminé, le joueur défausse sa carte Bataille, puis on résout la nouvelle carte Bataille possédant la valeur la plus faible, et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les cartes Bataille soient résolues et défaussées. Le Round est alors terminé. Il existe deux sortes de cartes Bataille : Les Bataille simples et les Batailles avec Mercenaires.

❖ Bataille Simple

Un joueur qui résout une Bataille simple agit selon les règles suivantes :

- Lancer une Attaque :

Pour lancer une Attaque, le joueur qui résout sa carte Bataille (l'Attaquant) désigne une de ses Factions comme attaquante (Important : l'Attaquant ne pourra plus attaquer au cours de la résolution de la carte Bataille avec une autre Faction) puis désigne une autre Faction d'un autre joueur (le Défenseur) qui sera la cible de l'Attaque.

Une Faction ne peut pas attaquer n'importe quelle cible : La Faction choisie par l'Attaquant ne peut cibler qu'une autre Faction du même Peuple (Exemple : Une Faction « Gobelin » ne pourra ainsi attaquer qu'une autre Faction « Gobelin »), ou une Faction de l'Ennemi juré de son Peuple (Exemple : Une Faction « Elfe » pourra attaquer une Faction « Troll »).

Important : Une Faction protégée par un Magicien ne peut ni attaquer ni être attaquée

L'Attaquant jettera les dés rouges, le Défenseur jettera les dés noirs.

Une Attaque correspond au lancer de dé(s) de l'Attaquant et au lancer de dé(s) du Défenseur en réponse. Une Bataille peut comprendre une ou plusieurs Attaque(s).

L'Attaquant compte le nombre de symboles Bouclier présents dans sa Faction attaquante, et y ajoute le nombre de symboles Bouclier que sa carte Bataille possède éventuellement. Ce nombre indique combien de dés rouges l'Attaquant jettera, pour un maximum de trois (exemple : 2 symboles Bouclier permettent de jeter 2 dés, mais 5 symboles Bouclier ne permettent pas de jeter plus de 3 dés).

Le Défenseur fait de même avec sa Faction ciblée : Pour chaque symbole Bouclier, le défenseur jettera un dé noir, pour un maximum de deux (Exemple : un symbole Bouclier permet de jeter 1 dé, mais 4 symboles Bouclier ne permettent pas de jeter plus de 2 dés).

Note 1 : Même si le Défenseur ne possède pas ou plus de cartes Fantassin (et donc, qu'il n'a pas ou plus de symbole Bouclier), il a toujours le droit de lancer un dé noir.

Note 2 : L'Attaquant et le Défenseur sont obligés de jeter le nombre maximum de dés qu'ils peuvent lancer.

Lorsque les dés ont été lancés, l'Attaquant compte le nombre de symboles Arc qu'il possède dans sa Faction attaquante, et y ajoute le nombre de symboles Arc présents éventuellement sur sa carte Bataille. Le Défenseur fait de même dans sa Faction ciblée. Le camp possédant le plus de symboles Arc ajoute un bonus de +1 à son dé le plus fort. S'il y a égalité de symboles Arc entre les deux camps, personne ne gagne le bonus. Si aucun camp ne possède de symbole Arc, le bonus n'est évidemment pas accordé.

Lorsque chacun a jeté son (ses) dé(s) et éventuellement ajouté le bonus de +1 accordé par ses symboles Arc, il faut comparer le dé le plus fort de l'Attaquant avec le dé le plus fort du Défenseur : Celui dont le résultat est le plus élevé a gagné, et peut alors prendre une carte Guerrier au perdant (au choix de celui-ci). Le gagnant place la carte prise au perdant dans sa « Pile de victoire ».

En cas d'égalité, le Défenseur gagne toujours.

Si l'Attaquant et le Défenseur avaient jeté plusieurs dés, le 2^{ème} dé noir le plus fort est comparé au 2^{ème} dé rouge le plus fort. Là encore, celui dont le résultat est le plus élevé gagne une carte et la met dans sa Pile de Victoire. Les symboles Arc ne sont pas pris en compte. Le Défenseur gagne en cas d'égalité.

Il est interdit de donner au gagnant une carte Bataille ou Événement. Seules des cartes Guerrier peuvent être mises dans les Piles de Victoire.

Cas particulier : Il peut arriver qu'un Attaquant jette plus de dés qu'il ne possède de cartes dans la « Faction » impliquée (Exemple : Il ne lui reste qu'une carte « Fantassin », mais peut jeter 2 dés rouges, car il possède sur sa carte « Bataille » un autre symbole « Bouclier »). Dans le cas où le Défenseur gagne, il ne peut prendre que la(les) carte(s) restante(s) dans la Faction impliquée de l'Attaquant, sans se servir dans une autre Faction (Ainsi, dans l'exemple cité plus haut, le défenseur ne pourra prendre que la carte « Fantassin » restante, même s'il a pu jeter 2 dés noirs).

- Fin de la Bataille

Lorsqu'une carte Bataille est en train de se résoudre, seule la 1^{ère} Attaque de la Bataille est obligatoire : le joueur attaquant devra ainsi lancer les dés au moins une fois (et le Défenseur aura ainsi l'opportunité de jeter les dés en réponse une fois). Après la résolution de la 1^{ère} Attaque, l'Attaquant peut à tout moment cesser la Bataille et finir ainsi de résoudre sa carte Bataille. Autrement, la Bataille se termine au plus tard lorsque toutes les cartes Guerrier de la Faction attaquante ou attaquée ont été détruites (à la suite d'une ou plusieurs Attaques) et mises sur la Pile de victoire du gagnant.

- Charge de Cavalerie :

Lorsqu'une Bataille est terminée (soit parce que l'Attaquant le décide ainsi après une ou plusieurs Attaques, soit parce qu'il a détruit toutes les cartes de la Faction ciblée et les a mises sur sa Pile de victoire), l'Attaquant peut effectuer une « Charge » de Cavalerie s'il possède au moins un symbole Tête de Cheval dans sa Faction attaquante, ou sur sa carte Bataille. Une Charge permet à l'Attaquant de cibler une nouvelle Faction chez n'importe quel adversaire, du moment que la cible est, soit une Faction du même Peuple que la Faction attaquante, soit une Faction de l'Ennemi juré de la Faction attaquante. Cette Charge est traitée comme une nouvelle Bataille, qui pourra comporter une ou plusieurs Attaques, résolues classiquement : Jet de dés, comparaison des résultats...

Pour indiquer qu'il veut effectuer une Charge, **l'Attaquant doit retourner face cachée une des cartes Guerrier de sa Faction attaquante** (cette carte « campe »). La carte qui campe peut être de n'importe quel type. Cependant, on ne peut pas faire camper une carte Cavalier s'il s'agit de la dernière carte de ce type de la Faction attaquante, et que la carte Bataille en cours de résolution ne comporte pas de symbole Tête de cheval..

Les cartes en train de « camper » sont considérées comme hors-jeu : Leur symbole n'est plus pris en compte pour quelque raison que ce soit, et elles ne peuvent pas être données à un adversaire en cas de perte lors d'un combat. L'Attaquant ne peut pas retourner de carte Événement ou de carte Bataille pour la faire camper.

L'Attaquant peut continuer à effectuer une nouvelle Charge dès lors que les 3 conditions cumulatives suivantes sont respectées :

- Il fait camper une carte à chaque nouvelle Charge.
- Il peut attaquer grâce à des symboles Bouclier visibles (présents sur les cartes Fantassin de la Faction attaquante et/ou la carte Bataille).
- il existe des Factions pouvant légalement être ciblées par une Attaque.

Lorsque l'attaquant décide d'arrêter de « Charger » pour quelque raison que ce soit, la Bataille prend fin. Toutes les cartes en train de camper sont retournées face visible, et la carte Bataille est défaussée.

- ❖ Bataille avec Mercenaires :

Lorsqu'une telle Bataille est résolue, l'Attaquant doit choisir 3 ou 4 cartes Fantassin (en fonction du nombre en haut à gauche accompagnant le Bouclier) en provenance d'une ou plusieurs de ses Factions (y compris une Faction protégée par un Magicien) pour constituer une « Bande », et les envoie attaquer la Faction de son choix (non protégée par un Magicien). Le symbole en haut à gauche de la carte Bataille avec Mercenaires ne doit pas être considéré comme un symbole Bouclier classique. Il sert juste à indiquer combien de Fantassins constitueront la Bande.

Si l'Attaquant n'a pas assez de Fantassins pour constituer la Bande prévue par la carte Bataille, il utilise toutes les cartes Fantassin qui lui restent.

La Bataille avec Mercenaires se résout comme une Bataille simple, si ce n'est que la Bataille est terminée dès lors que l'Attaquant le décide, ou que toutes les cartes Guerrier d'un camp en présence ont été détruites : Il n'est pas possible d'effectuer une Charge avec une Bande de Mercenaires.

Lorsque la Bataille est terminée, toutes les cartes constituant la Bande sont réintégrées dans leurs Factions respectives. La carte Bataille avec Mercenaire est alors défaussée.

V. Les Événements :

Deux sortes d'Événements existent : Les Catapultes et les Magiciens :

❖ Les Catapultes :

A tout moment, un joueur possédant une Catapulte peut décider de l'utiliser (y compris lors d'une Bataille ne le concernant pas). Le jeu est alors mis en pause afin de résoudre cet Événement. Si plusieurs joueurs désirent utiliser une Catapulte au même moment, la priorité ira au joueur se situant juste après celui qui est en train de résoudre une carte Bataille, puis à celui placé juste après, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsqu'un joueur peut utiliser sa Catapulte, il doit d'abord indiquer clairement quelle carte il vise. Ensuite, il lance **un** dé : Si le résultat est de 1, 2 ou 3, le tir a échoué. La Catapulte est défaussée et le jeu reprend là où il s'était interrompu. Si le résultat est de 4, 5 ou 6, le tir a réussi. Le propriétaire de la carte ciblée la donne alors au tireur, qui l'intègre à sa Pile de victoire. La Catapulte est défaussée et le jeu reprend là où il s'était interrompu.

Une Catapulte ne peut pas détruire une autre Catapulte ou une carte Bataille. En revanche, on peut l'utiliser pour tuer un Magicien (en cas de tir réussi, le Magicien est défaussé et ne va pas dans la Pile de Victoire du tireur). La Faction que celui-ci protégeait peut alors être attaquée à nouveau.

Toute Catapulte non utilisée doit être défaussée à la fin du Round en cours.

❖ Les Magiciens :

Ces cartes sont utilisées pour protéger une Faction, mais cette protection ne dure qu'un Round. Une fois posé, un Magicien ne peut pas être déplacé d'une Faction à une autre.

Rappel : Une Faction protégée par un Magicien ne peut, ni attaquer, ni être attaquée.

Un Magicien ne peut être détruit qu'à l'aide d'une Catapulte, selon les règles normales d'utilisation des Catapultes. La Faction qu'il protégeait peut alors être à nouveau attaquée. Un Magicien tué par une Catapulte est défaussé ; il ne va pas dans la Pile de victoire du tireur.

Plusieurs Magiciens peuvent être utilisés pour protéger une même Faction. Dans ce cas, une Catapulte différente est nécessaire pour détruire chaque Magicien.

Les Magiciens sont posés dans l'ordre du jeu : Le 1^{er} joueur (celui possédant la carte Bataille avec la valeur la plus faible) pose tous ses Magiciens, puis le 2^{ème} joueur pose les siens, et ainsi de suite...

A la fin du Round en cours, tous les Magiciens survivants sont défaussés.

VI. Fin du jeu :

A la fin du 3^{ème} Round, le jeu se termine et les points sont attribués selon le barème suivant :

Chaque carte dans une Pile de victoire rapporte 2 points au possesseur de la Pile.

Ensuite, pour chaque peuple, le joueur possédant la Faction avec le plus de cartes (on ne compte pas les cartes présentes dans les Piles de victoire) remporte un « Bonus de Peuple » selon le tableau suivant :

| Race | Morts-vivants | Nains | Trolls | Elfes | Gobelins | Barbares |
|-------|---------------|-------|--------|-------|----------|----------|
| Bonus | + 5 | +6 | +7 | +8 | +10 | +11 |

(En cas d'égalité quant à la Faction la plus importante, chaque ex-æquo marque la totalité du Bonus de peuple)

En cas d'égalité finale, gagne celui qui a le plus de cartes dans sa « Pile de victoire » parmi les ex-æquo.

EXTENSION : LES HORDES DRACONIQUES

L'extension permet de rajouter 2 joueurs, et ainsi de jouer de 2 à 6 joueurs.

Contenu :

- ❖ 15 cartes « Dragon » à bords violets, avec un symbole « Tête de Dragon » en haut à gauche
- ❖ 24 cartes « Événement » à bords blancs :
 - 20 cartes « Flamme », représentant un dragon crachant du feu
 - 4 cartes « Catapulte »
- ❖ 16 cartes « Bataille » à fonds noirs :
 - 8 cartes « Bataille draconique » représentant un dragon en vol et avec un symbole « Tête de dragon »
 - 8 cartes « Mixtes » représentant un guerrier et un dragon en vol

I. Nouvelles règles concernant les Dragons :

Les Dragons constituent un nouveau Peuple, avec les particularités suivantes :

Les Dragons sont « Solitaires » : Chaque carte Dragon constitue une seule et unique Faction. On ne peut pas regrouper plusieurs Dragons dans une même Faction. De même, un Dragon ne peut jamais être enrôlé dans une Bande de Mercenaires. Enfin, un Magicien ne peut pas être utilisé pour protéger un Dragon.

- Les Dragons sont « Féroces » : Un Dragon peut attaquer n'importe quelle autre Faction (non protégée par un Magicien), ou un autre Dragon. Un Dragon peut être attaqué par une autre Faction (non protégée par un Magicien), un autre Dragon ou une Bande de Mercenaires.
- Les Dragons sont « Puissants » : Qu'il soit Attaquant ou Défenseur, le joueur contrôlant un Dragon jette toujours deux dés, et ajoute 1 à chaque dé (ainsi, un jet de dés de 3 et 1 donnera 4 et 2).

II. Nouvelles règles concernant les « Événements » :

- Les cartes « Flamme » :

Ces cartes permettent de protéger un Dragon auquel elles sont attribuées : Lorsqu'un Dragon perd à l'issue de la comparaison des jets de dés entre l'Attaquant et le Défenseur (que ce soit le plus haut résultat, ou le 2^{ème} plus haut résultat), son propriétaire peut défausser une carte Flamme qui lui est attribuée afin d'éviter la perte de ce Dragon. Une Flamme ne va jamais dans la Pile de victoire d'un joueur.

Exemple : L'Attaquant utilise un Dragon et obtient aux deux dés 4 et 2. Le Dragon étant Puissant, ce résultat passe à 5 et 3. Si le défenseur fait 6 et 1, le Dragon perd lors de la comparaison des 2 dés les plus forts (5 et 6). Pour éviter de donner son Dragon au Défenseur, l'Attaquant doit défausser une carte Flamme. Les deux autres dés voient le Dragon gagner, et l'Attaquant peut ainsi prendre une carte au Défenseur et la poser sur sa Pile de victoire. En revanche, si le Défenseur avait fait 6 et 3, l'Attaquant aurait dû défausser 2 Flammes pour éviter de donner son Dragon au Défenseur : La comparaison des 2^{èmes} dés les plus forts après ajout du bonus de +1 dû à la Puissance du Dragon débouchant sur une égalité : 3 et 3, le Défenseur aurait gagné.

Si un Dragon perd à l'issue de la comparaison d'un jet de dés (plus haut résultat ou 2^{ème} plus haut résultat) et qu'il n'a pas ou plus de Flammes, il va dans la Pile de victoire du gagnant.

A la différence des autres Événements, les cartes Flammes ne sont pas défaussées à la fin du Round en cours.

Lors de la distribution des cartes au début d'un Round, si un joueur reçoit une ou plusieurs cartes Flamme alors qu'il ne possède pas de Dragon, il les pose à part. Ces cartes Flamme devront être intégralement attribuées aux Dragons que ce joueur recevra éventuellement plus tard, lors de la préparation d'un Round ultérieur. Le joueur répartit comme il le désire ses cartes Flamme entre ses Dragons, du moment que toutes les Flammes sont attribuées. Si un joueur n'a qu'un seul Dragon, il doit lui attribuer toutes les Flammes qu'il possède. Il est impossible de déplacer une carte Flamme d'un Dragon à l'autre.

- Les Catapultes :

Pour tuer un Dragon, le joueur utilisant une Catapulte doit faire un 6 au jet de dé. En cas de succès, le Dragon va dans la Pile de victoire du gagnant, peu importe le nombre de Flamme attribuées à ce Dragon (celles-ci sont défaussées lorsque le Dragon est tué). Une catapulte ne peut pas être utilisée pour détruire une carte « Flamme ».

- Les Magiciens :

Un Magicien ne peut pas protéger un Dragon. Une Faction protégée par un Magicien ne peut pas être attaquée par un Dragon.

III. Nouvelle règles concernant les Batailles :

- Charge de Cavalerie :

Lorsqu'un Attaquant mène une Charge, il peut cibler une nouvelle Faction (comme dans les règles de base) ou un Dragon, et alterner entre les cibles (Factions ou Dragons) comme il le désire, tant que les conditions pour mener une Charge sont respectées (voir règles de base). Un Dragon peut toujours être la cible d'une Charge.

Un Dragon ne peut jamais mener de Charge.

- « Batailles draconiques » :

Ces cartes sont les seules cartes Bataille permettant à un Dragon de mener une Bataille et donc, d'attaquer une Faction ou un autre Dragon. Une carte Bataille draconique ne peut jamais être utilisée par une Faction autre qu'un Dragon pour attaquer. La Bataille draconique ne permet qu'à un seul Dragon à la fois de mener une Bataille. La résolution d'une Bataille draconique suit la même procédure que pour une Bataille simple (voir règles de base). Lorsque le Dragon a fini de mener sa Bataille, la carte Bataille draconique est défaussée.

- Cartes de Batailles « Mixtes » :

Ces cartes peuvent être considérées au choix comme une Bataille draconique ou une Bataille avec Mercenaires. C'est leur possesseur qui décide du type de Bataille qu'elles représentent, au moment de leur résolution. Une fois fixé, le type de Bataille ne peut plus être modifié. Leur résolution suit la même procédure qu'une Bataille draconique ou qu'une Bataille avec Mercenaire, selon le type de Bataille choisi par leur possesseur.

IV. Préparation du jeu :

En fonction du nombre de joueurs, la préparation du jeu s'effectuera ainsi :

| | Jeu de base + Extension | |
|---|-------------------------|-----------------|
| | 2 à 4 joueurs | 5 à 6 joueurs |
| Distribution initiale (Pas de carte Bataille) | Donne 14 cartes | Donne 11 cartes |
| 1 ^{er} et 2 ^{ème} Round | Donne 9 cartes | Donne 7 cartes |
| | Garde 6 cartes | Garde 4 cartes |
| 3 ^{ème} (et dernier) Round | Donne 10 cartes | Donne 7 cartes |
| | Garde 7 cartes | Garde 5 cartes |

V. Fin du jeu :

Celui qui possède le plus de Dragons en vie obtient un Bonus de Peuple de 12 points (En cas d'égalité, chaque joueur ex-æquo marque ces 12 points).