

◀ PRÉPARATION DU JEU ▶▶▶

Avant de commencer la partie, imprimez le plateau (Map), les jetons (Tokens) et les règles du jeu sur du papier A4. Découpez chaque jeton de la feuille de jetons.

Assurez-vous que chaque joueur possède au moins 3 figurines Métal (Metals). Si un joueur n'a pas assez de figurines, découpez des jetons "Métal" dans la feuille de jetons jusqu'à ce que chaque joueur en ait au moins 3.



◀ CONFIGURATION ▶▶▶▶

Placez la feuille de la carte (Map) face visible au milieu de la table entre les deux joueurs, de manière à ce que le côté court de la feuille soit face à eux.

Chaque joueur choisit une couleur et place le marqueur de score correspondant sur la case « 0 » de la piste de score située de son côté de la carte.

Chaque joueur peut disposer d'autant de figurines en métal qu'il en possède. Il les place à proximité, dans une zone appelée la réserve de déploiement (deployment pool).

Déterminez le premier joueur au hasard (par exemple, en jouant au Chifoumi / Pierre-Papier-Ciseaux).

◀ APERÇU DU JEU ▶▶▶▶

Le jeu se déroule en plusieurs manches au cours desquelles les joueurs alternent les tours — en commençant par le premier joueur — jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 10 points de victoire (20 si vous jouez avec les factions).

RÈGLES

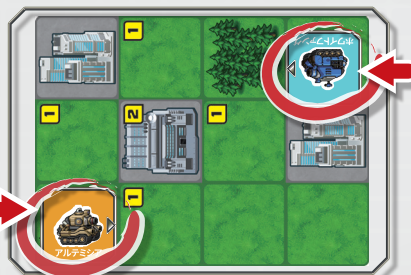
Pendant son tour, le joueur devient le joueur actif et résout les phases suivantes dans l'ordre :

1. Phase d'Action
2. Phase d'Assaut Ennemi
3. Phase d'Occupation

PHASE D'ACTION

Le joueur actif doit choisir l'une des deux actions suivantes :

- **Déployer (Deploy)** : Le joueur choisit l'une de ses figurines en métal de sa réserve de déploiement et la place sur n'importe quelle case de coin de la carte, orientée dans n'importe quelle direction orthogonale (Nord, Est, Sud ou West). Un joueur ne peut pas effectuer cette action s'il a déjà 3 figurines sur la carte.
- **Se déplacer (Move)** : Le joueur déplace l'une de ses figurines présentes sur la carte vers une case orthogonale adjacente. Ensuite, il peut faire pivoter sa figurine pour lui faire faire face à n'importe quelle direction orthogonale.



◀ PHASE D'ASSAUT ENNEMI

Au cours de cette phase, Chaque figurines enemy attaquent les figurines du joueur actif se trouvant en ligne de mire (line of sight).

- Exemple : si la figurine A et B sont alignée orthogonalement et que A est devant B, alors A est dans la ligne de mire de B.

Pour chaque figurine du joueur actif qui se trouve dans la ligne de mire d'une figurine adverse, cette figurine subit des dégâts (elle est inclinée sur le côté ou un jeton de dégât est placé sur elle). Si elle était déjà endommagée, elle est vaincue (retirez-la de la carte et remettez-la dans la réserve de déploiement du joueur actif).

Cependant, si une figurine du joueur actif vient d'être placée sur la carte ce tour-ci **OU** si elle se trouvait sur une case Forêt (Forest), elle n'est pas attaquée.

Pour chaque figurine endommagée ou vaincue, le joueur adverse gagne 1 point de Victoire.



Gagner des points de victoire

Chaque fois qu'un joueur gagne des points de victoire, Il devra avancer son marqueur, d'autant de case qu'il a de points, sur sa piste de score.

◀ PHASE D'OCCUPATION ▶▶▶

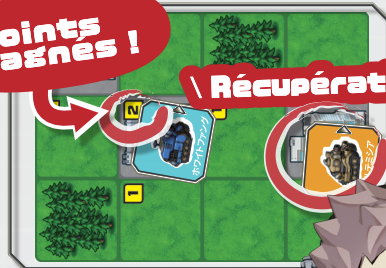
Le joueur actif gagne les points de victoire écrit sur les cases où se trouvent ses figurines en métal.

Toute figurine endommagée se trouvant sur une case Ville (City) se relève (remettez-la en position verticale).

Après cela, le tour du joueur actif se termine et le joueur suivant prend son tour, devenant ainsi le nouveau joueur actif. Le jeu continue ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Points gagnés !

Récupération !



◀ FIN DE LA PARTIE ▶▶▶▶

La partie se termine immédiatement lorsque l'un des événements suivants se produit :

- Un joueur atteint 10 points de victoire (20 si vous jouez avec les factions), remportant immédiatement la partie.
- Le joueur actif ne peut effectuer aucune action ; dans ce cas, le joueur adverse l'emporte immédiatement.



FACTIONS

Chaque faction possède des capacités spéciales qui offrent aux joueurs une stratégie plus profonde.

Nous vous recommandons de ne pas les utiliser lors de votre première partie. Si vous décidez d'utiliser les capacités spéciales des factions, la condition de victoire passe de 10 à 20 points.



Artemisia

+1 point de victoire lors de l'attaque d'une figurine en métal ennemie sur une case à 2 points.



White Fang

+1 point de victoire lors de l'attaque d'un ennemi par le flanc (côté).



Zipang

+1 point de victoire lors de l'attaque d'un ennemi de face ou par l'arrière.



Metaclyon

+1 point de victoire lors de l'attaque d'un ennemi sur une case en coin.



Dinorda

+1 point de victoire lors de l'attaque d'un ennemi sur une case Ville (City).



Corsario

+1 point de victoire lors de l'attaque d'une figurine en métal qui n'est pas encore endommagée.

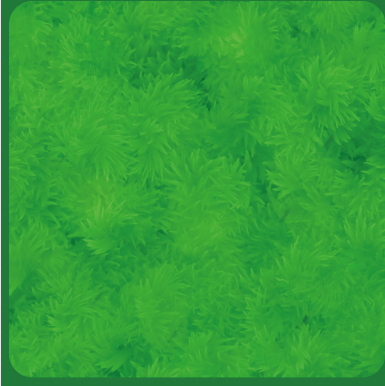


Obsidior

+1 point de victoire lors d'une attaque depuis une case à 2 points.



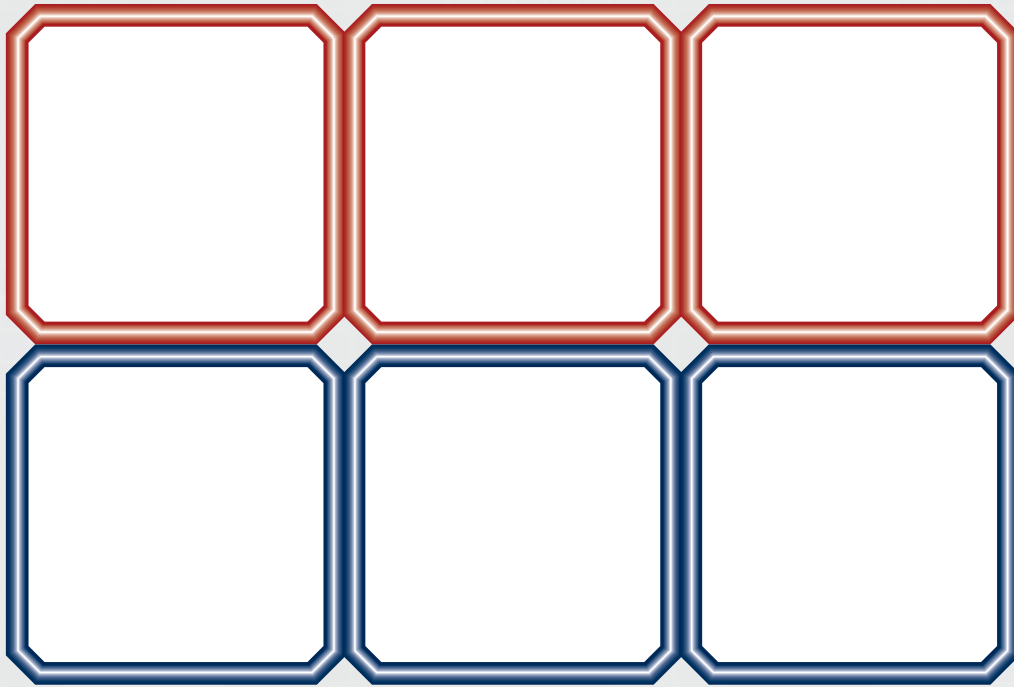
01 6 8 7 9 5 7 5 2 1



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

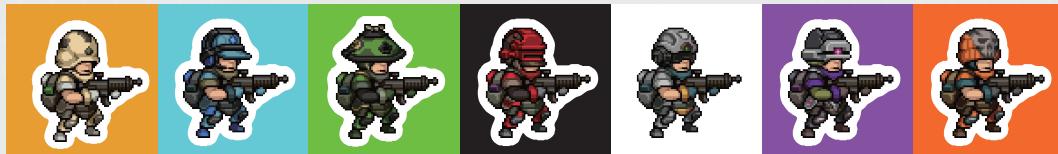
◀ Marqueurs d'identification (cadre bleu/rouge)

Utilisé pour identifier à quel joueur appartient la minifigurine.



◀ Marqueurs de score

Placez-le sur la piste de score pour l'utiliser lors du calcul des points.



◀ Minifigurines

Si un joueur n'a pas assez de minifigurines, vous pouvez utiliser des pions inclus.



◀ Dégâts

Au lieu d'incliner la minifigurine sur le côté pour représenter les dégâts, un jeton de dégât peut être placé sur elle.

