

BATTLEGROUND

CANONS & CATAPULTS

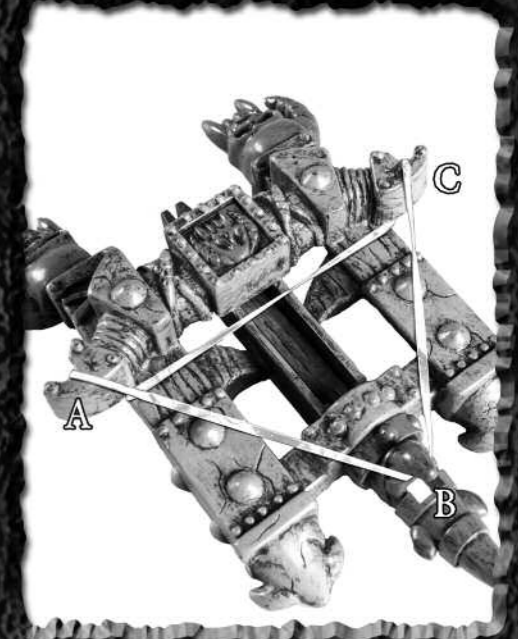
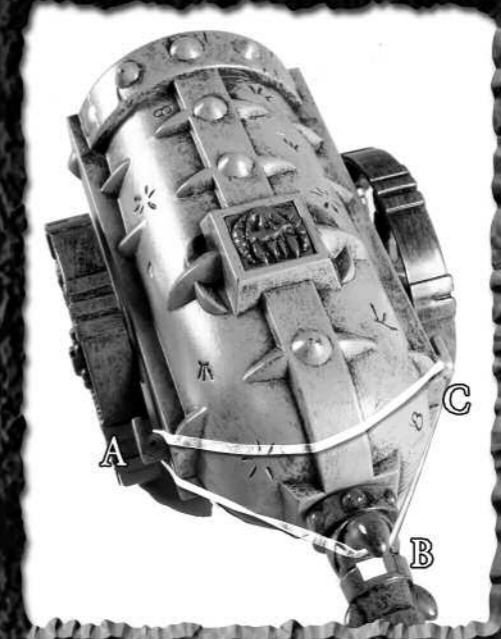
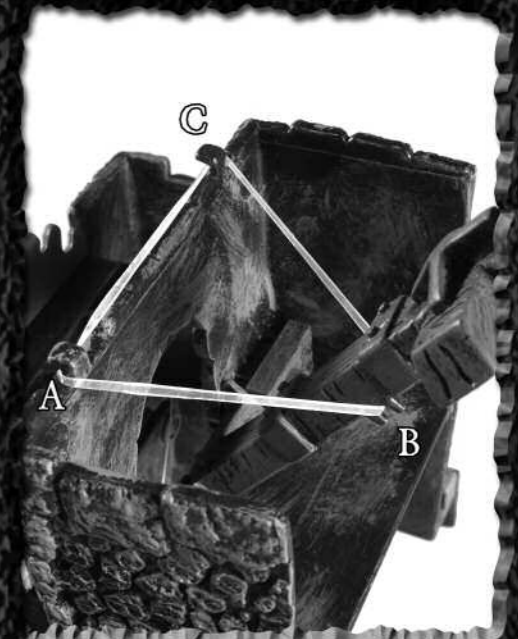
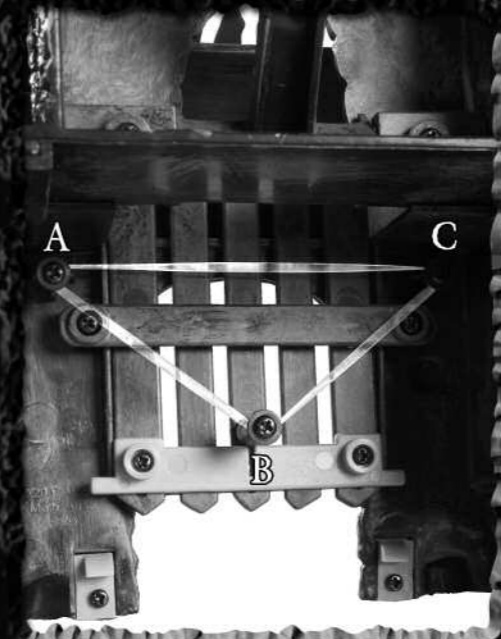


MAXI ATTACK

INSTRUCTIONS



Faites glisser jusqu'aux encoches



Depuis la nuit des temps, Orcs et Humains s'affrontent dans de terribles batailles sans fin. La guerre fait rage depuis si longtemps qu'on ne se souvient même plus de la raison de cet affrontement.

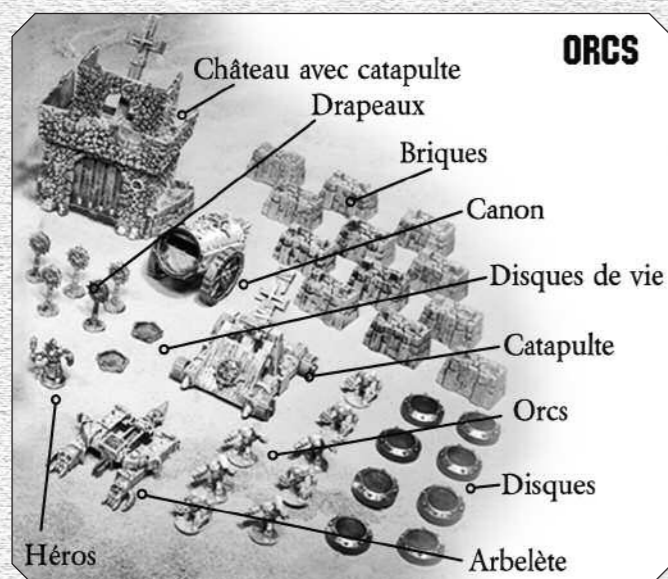
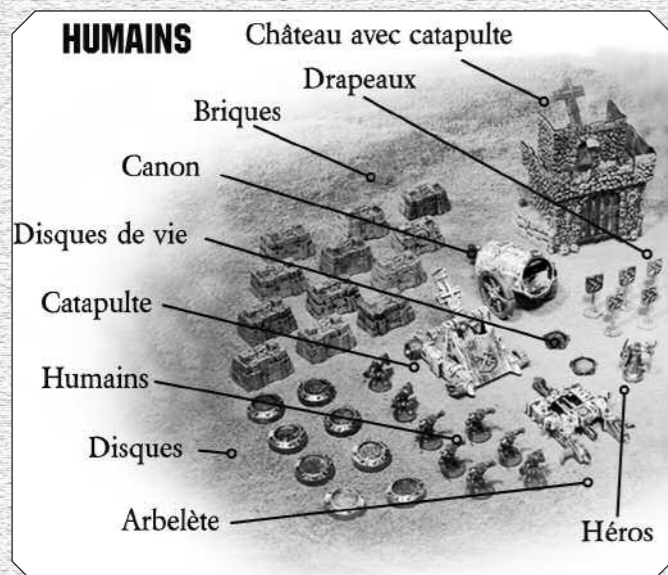
Jamais aucune faction n'a pu prendre le dessus de manière définitive et chaque jour, aussi vrai que le soleil se lève, on entend la clameur monter des champs de bataille. Mais les temps changent !

L'arrivée d'un nouveau Commandant, fin stratège, ravive l'espoir de tout un peuple... Et ce commandant, c'est vous !

VOTRE MISSION

Guider vos troupes vers la Victoire !

Contenu du jeu :



But du jeu (pour 2 joueurs ou 2 équipes) :
Eliminer l'armée adverse à l'aide de projectiles.

Le gagnant :

Est le premier joueur à avoir abattu le Héros et tous les guerriers adverses.

Mise en place du jeu :

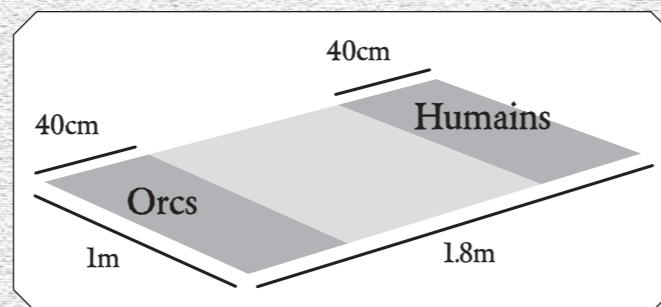
1. Choisissez ou jouez à pile ou face votre armée (Orcs ou Humains) et sélectionnez tous les équipements correspondants, comme indiqué ci-contre.

2. Chaque joueur possède un Héros. Contrairement aux autres guerriers, le Héros possède 3 vies. On le symbolise au début de la partie par des Disques de Vie (2) que l'on fixe sous le socle du Héros.

3. Choisissez un champ de bataille d'environ 1 mètre de large sur 2,5 mètres de long. Voir schéma 1.

4. Chaque Commandant place les éléments de son armée dans sa zone de départ : Guerriers, armes, bâtiments, briques et drapeaux doivent être disposés dans la zone des 30 cm précédant la fin du champ de bataille. Voir schéma 1.

Schéma 1 : Le champ de bataille



Pour placer efficacement votre armée, gardez en tête les règles suivantes :

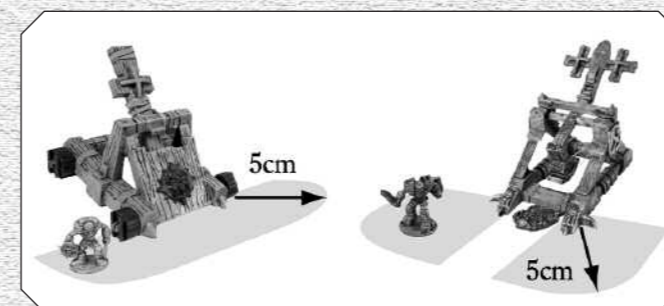
- Pour avoir le droit de vous servir d'une arme, un guerrier ou Héros doit se trouver à moins de 5 cm de celle-ci. Il doit également se trouver devant l'arme. Voir schéma 2.

- Les guerriers, le Héros et les drapeaux ne doivent pas être cachés derrière des armes ou un bâtiment (un mur constitué de briques empilées n'est pas considéré comme un bâtiment).

- Pour pouvoir vous servir de la catapulte du château, il faut qu'un guerrier soit présent à l'étage.

- Il est interdit de placer une arme devant la grille du château.

Schéma 2 : Placement des guerriers et armes.



Règles du jeu :

- Les Orcs attaquent toujours les premiers.

- Les adversaires jouent à tour de rôle. Ils ont droit à 2 ACTIONS par tour.

Une ACTION consiste à :

Tirer avec une arme

Ou : déplacer un guerrier de 15 cm maximum.

Ou : déplacer une arme de 15 cm maximum.

Ou : déplacer le Héros de 30 cm maximum.

- Quand un guerrier est renversé par un tir, il est tué et envoyé au cimetière.

- Quand le Héros est renversé par un tir :
1ère fois : on retire un Disque de Vie et on redresse le Héros sur place.

2^{de} fois : on retire le second Disque de Vie et on redresse le Héros sur place.

3^{ème} fois : Le Héros est tué et envoyé au cimetière.

Précisions

- Vous pouvez orienter une arme avant de vous en servir. Ceci n'est pas considéré comme une action.

- Rappel : Pour avoir le droit de vous servir d'une arme, un guerrier ou Héros doit se trouver à moins de 5 cm de celle-ci. Il doit également se trouver devant l'arme. Voir schéma 2.

- Si vous abattez tous les drapeaux adverses, ramenez l'un de vos guerriers à la vie et positionnez le dans sa zone de départ. Votre adversaire remet ses drapeaux en place et passe son tour.

- Si vous faites tomber 3 drapeaux en 1 tir, ramenez 2 guerriers à la vie et positionnez les dans leur zone de départ. Votre adversaire passe son tour.

- Si la grille de votre château est ouverte par un tir ennemi, vous ne pouvez plus vous servir de la catapulte du château.

- Les éléments renversés sont retirés du jeu. Les guerriers tués vont au cimetière. Les briques sont retirées lorsqu'elles sont couchées sur le côté.

- Si un guerrier ou Héros est déplacé mais pas renversé, sous l'effet d'un tir, il reste en jeu, là où il a fini sa course.

- Si vous abattez l'un de vos propres guerriers ou Héros : pas de chance ! Les règles habituelles s'appliquent.

- Vous ne pouvez pas tomber à cours de projectiles. S'il vous en manque, demandez à votre adversaire de vous en passer.

Et maintenant,... à l'attaataataaque !

Victoire et fin de la partie :

La partie se termine quand un joueur a abattu le Héros et tous les guerriers adverses. Ce joueur remporte la victoire.

Conseils de jeu :

Utilisez votre première attaque pour calibrer votre tir et être plus efficace sur le second.

N'hésitez pas à empiler les briques pour constituer un mur.

Pensez à éliminer en premier les guerriers qui contrôlent les armes qui vous gênent le plus.

Vous pouvez imprimer un second cimetière ainsi que d'autres bonus à partir du site : www.jeux-goliath.com

Informations à conserver. Notez notre adresse au cas où vous voudriez nous contacter ultérieurement. © Goliath France, ZA, Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France. Photos non contractuelles : les couleurs, les détails et le contenu peuvent varier de l'illustration. Il est recommandé de garder le packaging, l'emballage et les instructions du jouet qui contiennent des informations importantes. ATTENTION: Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments détachables susceptibles d'être avalés. ATTENTION : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois car contient de petites balles.

Distribution:

© Goliath BV,

Vijzelpad 80,

8051 KR Hattem, Holland



#82 104