

## LES HUMAINS

## LES ORCS



**D**epuis 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 !

**But du jeu (pour 2 joueurs ou 2 équipes) :**  
Éliminer 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. Choisissez un champ de bataille d'environ 1 mètre de large sur 2,5 mètres de long. Voir schéma 1.

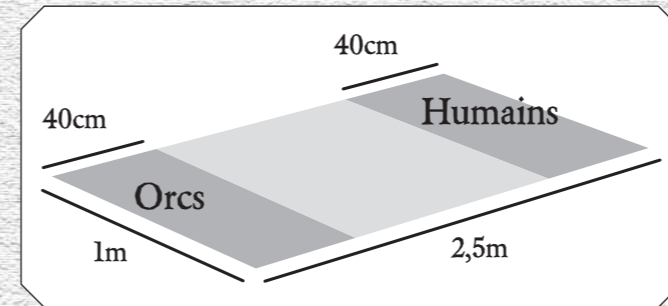
3. Chaque Commandant place les éléments de son armée dans sa zone de départ : guerriers, armes, bâtiments et briques doivent être disposés dans la zone des 30 cm précédant la fin du champ de bataille. (Voir exemple 1b).

4. Placez l'un de vos guerriers au sommet de la Prison, il en sera le Gardien.

5. Avant que la partie ne commence, les Humains choisissent un guerrier Orc du champ de bataille et l'emprisonnent dans la cage. Les Orcs font de même avec un guerrier Humain.

*Précision : Vous ne pouvez choisir ni le Gardien de la Prison ni le Héros (si vous jouez également avec le coffret Battleground Maxi Attack).*

Schéma 1 : Le champ de bataille

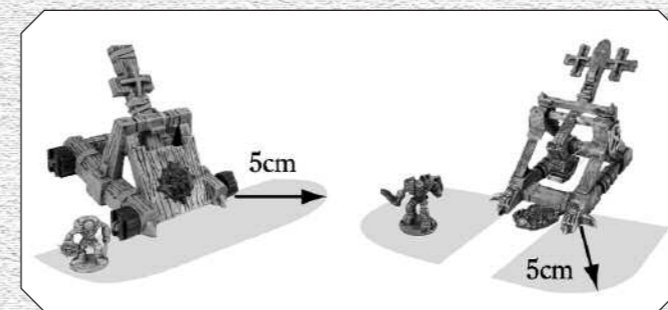


Pour placer efficacement votre armée, gardez en tête les règles suivantes :

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

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

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 3 ACTIONS, par tour, tant que le prisonnier du camp adverse est capturé. Si le prisonnier est libéré, le joueur qui l'a laissé s'échapper n'a plus droit qu'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.
- (Si vous jouez également avec le coffret Battleground Maxi Attack)

- Si, pendant la bataille, la cage est ouverte, le prisonnier retourne dans son camp. Votre adversaire peut

le placer n'importe où dans sa zone de départ.

- Si le Gardien de la Prison est abattu ou quitte la tour, comptez trois tours complets. Au troisième tour, le prisonnier s'évade et retourne dans son camp.

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

### PRECISIONS

- 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 doit se trouver à moins de 5 cm de celle-ci. Il doit également se trouver devant l'arme. Voir schéma 2.

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

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

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

Et maintenant... à l'attaataaaaque !

### Victoire et fin de la partie :

La partie se termine quand un joueur a abattu 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](http://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 Buell, 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



#82 103