Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Unita

Steve Brück

Règles du jeu

Légendes d'Helvétia, TOME 3, manuscrit 212 de Wili Tella, an 19 de l'unification

L'Union fait la Force!

Helvétia, avant de devenir un pays, appartenait selon les régions aux Empires voisins. Mais, la volonté d'indépendance, le désir d'autonomie et l'esprit des Helvètes les poussèrent à se séparer des Grands de ce monde. Ceci ne s'est pas fait sans heurts, et les Grands tentèrent par tous les moyens de retenir ces rebelles indisciplinés.

Ce furent les Guerres Primitives : Morgartena, Sempar ou Nefels pour l'Est, tandis que Carolus Temerus sévissait à l'Ouest.

Helvétia naissait sous mes yeux!

Introduction

Helvétia : pays en devenir, partagé entre les Empires voisins qui exigeaient obéissance et impôts. Primitiva fut le premier à se réveiller, et décida de se battre pour obtenir l'indépendance. Il fut suivi par les autres régions : Luserna, Zugriga, Berena, Friburga, etc.

Mais, entre l'an 1 de l'unification et le jour de la nation, plusieurs siècles s'écoulèrent, avec une alternance de périodes de guerre et de calme diplomatique; une époque troublée, sanglante, que le jeu Unita vous propose de découvrir!

Morgartena...

Le soleil se lève enfin!

Ils ne savent pas que nous sommes là, mais nous les attendons. Ils pensent que nous ne sommes que des paysans, que leurs armures d'argent, leur savoir de chevaliers, leurs courageux destriers sauront mater le caractère des hommes de la terre. Mais, y a-t-il cœur plus vaillant que celui d'un homme qui défend sa terre?

Nous verrons bien. Lorsqu'ils passeront sur la petite route de pierre, coincée entre le lac et la montagne, nous n'aurons plus qu'à pousser les troncs d'arbre. Les billots les tueront aussi certainement que la chute dans l'eau, surtout avec leurs lourds et encombrants équipements.

À nous la liberté, pour toi, Helvétia!

Note de l'éditeur

Ce monde d'Helvétia, bien qu'inspiré de la Suisse, n'a pour but que de vous divertir. En aucun cas, nous n'avons souhaité diffamer une personne ou un peuple de ce beau pays ou un honorable voisin. L'humour a été notre seul guide dans la création de cet univers. Nous espérons qu'il vous plaira!

Présentation de certains éléments du jeu

Plateau

- Cases de départ.
- Case de réorganisation.
- Le portail.
- Cases de réorganisation.
- Nombre de joueurs
- Emplacement pour le marqueur 1er joueur
- Case de carte POWER

Tuile «Terrain»

Commune

Forêt

Effet

Montagne

Effet

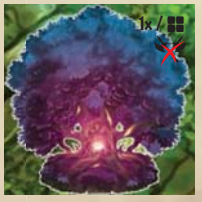
Spécifiques

Tourbillon

Croix Rouge

Mirage

Forêt Magique



Carte POWER

Effet

Nombre d'utilisations

Contenu de la boîte

La boîte contient:

- 1 plateau recto verso,
- 64 dés:
  - 16 verts (Primitiva),
  - 16 jaunes (German Land),
  - 16 rouges (Friburga),
  - 16 bleus (Hexagone),
- un marqueur 1er joueur,
- 12 tuiles «Terrain» (3 par couleur),
- 12 cartes POWER (3 par peuple),
- la présente règle du jeu.

Règles GEEK

But du jeu:

À la fin de la partie, le joueur qui possède le plus de points de vie (PV) a gagné.

Idée du jeu:

Dans Unita, chaque joueur représente un peuple d'Helvétia ou un des Voisins, venu combattre pour ou contre l'indépendance d'Helvétia.

Dans une course inexorable vers l'avant, les armées s'affrontent ou s'évitent afin de remporter la victoire.

Chaque joueur commande un bataillon formé de quatre compagnies composées de quatre sections chacune.

Dans Unita, du côté helvète, vous pouvez jouer Primitiva (les Hommes) ou Friburga (les Nonnes). Pour les Voisins, vous pouvez jouer German Land (les Ingénieurs) ou Hexagone (les Grenouilles Royales).

Mise en place

La mise en place concerne le jeu à trois ou quatre joueurs. Les règles pour deux joueurs sont expliquées plus loin.

Le plateau est posé au centre de la table. On choisit le côté du plateau en fonction du nombre de joueurs. Chaque joueur choisit une couleur et prend les 16 dés ainsi que les trois terrains correspondant à sa couleur. Il est important de s'asseoir en face de sa couleur sur le plateau.

Chaque joueur pose ses dés en laissant visible le chiffre rouge qui y est inscrit (c'est le chiffre maximum du dé).

Il possède en début de partie (chiffre rouge):

2 x 5.

3 x 4.

4 x 3.

4 x 2.

3 x 1.

Chaque joueur prend un de ses dés 5, un de ses dés 4 ainsi qu'un de ses dés 3 (les chiffres sont en rouge sur le dé). Il lance ses dés; si un ou plusieurs dés n'indiquent aucun chiffre (face blanche ou blason), on les relance jusqu'à obtenir trois chiffres.

Placement des terrains: à partir de la case portant le chiffre 1, et en direction du centre du plateau, le joueur place un premier terrain, face cachée, à une distance égale au résultat d'un des trois dés qu'il a lancés. Puis, à partir de ce premier terrain, on procède de même avec un deuxième terrain et un deuxième dé. Enfin, le troisième terrain est posé, toujours face cachée, à la distance indiquée par le troisième dé à compter du deuxième terrain posé. Tous les terrains sont posés face cachée.

Chaque joueur prend les cartes POWER de son peuple.

C'est toujours le joueur vert qui commence la partie. Il prend le marqueur 1er joueur.

Lorsque chaque joueur a devant lui 16 dés sur le chiffre rouge, trois cartes POWER et que les terrains sont placés, face cachée, sur le plateau de jeu, la partie peut débuter.

Un dé a quatre sortes de face:

- un chiffre en rouge: c'est le chiffre maximum du dé;
- un ou plusieurs chiffres en blanc ou noir: ce sont les valeurs comprises entre 0 et le chiffre en rouge;
- une ou plusieurs faces blanches (sans chiffre);
- le blason de son peuple.

Déroulement du jeu

La partie se divise en deux phases : déploiement et mouvement. Les éventuels combats se déroulent lors de la phase de mouvement.

1. Déploiement

Chaque bataillon va maintenant déployer ses compagnies sur le champ de bataille. Il n'y a aucun combat durant cette phase.

En commençant par le joueur vert, chaque joueur va poser deux de ses dés (face rouge visible) sur un des emplacements du plateau de jeu (imprimé 1, 2, 3 ou 4 sur le chemin de sa couleur). Un dé posé ne peut plus être déplacé ni pivoté. Il n'est pas nécessaire de poser les dés dans la même compagnie, mais les deux dés 5 ne peuvent pas être placés dans la même compagnie!

Une fois que chaque joueur a posé deux dés, on recommence mais dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en commençant par le dernier joueur.

On poursuit ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait déployé ses 16 sections, sous la forme de quatre compagnies.

Lorsque la phase de déploiement est terminée, on passe alors à la phase de mouvement.

2. Mouvement

En commençant par le joueur vert, puis en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur effectue son tour, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de bataillon sur le plateau. Le marqueur premier joueur est déplacé de main en main pour savoir quel est le joueur actif. Si certains joueurs prennent trop de temps pour réaliser leur coup, on peut jouer sous pression de temps (un sablier de 30 secondes, ou deux sabliers pour une minute).

À chaque tour de jeu, un joueur doit utiliser exactement trois points de mouvement (ni plus, ni moins). Lorsqu'une compagnie avance d'une case, elle utilise un point de mouvement, et ce, toujours en direction de la case centrale (tout recul est interdit). Pénétrer sur une case «Terrain» coûte deux points de mouvement.

Chaque joueur doit terminer entièrement son mouvement avant de passer au suivant. Si une compagnie arrive à côté d'une ou deux compagnies adverses, alors il y a combat. On résout complètement le combat avant de passer au mouvement suivant.

Un joueur peut répartir ses points de mouvement comme il le souhaite entre ses différentes compagnies. Il peut même déplacer une première compagnie, puis une deuxième, avant de bouger une fois encore sa première compagnie.

Le but est d'amener les compagnies à sortir par la case centrale du plateau avec le plus de PV possible.

Une compagnie ne peut pas « sauter » par-dessus une autre compagnie. Une case ne peut contenir qu'une seule compagnie.

Lorsqu'elle arrive dans un angle, une compagnie repart dans l'autre direction, le long de sa route ; elle ne pivote pas. Chaque compagnie de chaque joueur doit atteindre la case «**Portail**». Une compagnie peut être déplacée même si toutes les faces des dés sont à 0 (sur la face blason). Cela signifie que cette compagnie est en déroute.

Une compagnie qui arrive sur la case centrale du plateau (« Portail ») disparaît immédiatement avant qu'un éventuel combat ne puisse avoir lieu. Le joueur la récupère et la place devant lui avec les dés positionnés comme ils l'étaient lors de l'arrivée sur la dernière case.

Les trois points de mouvement doivent absolument être utilisés. Si, à cause de l'emplacement des terrains, le joueur a du mal à faire avancer ses compagnies, il faut impérativement choisir une séquence de mouvement permettant d'utiliser les trois points de mouvement. Si aucun coup n'est possible (parce que, par exemple, il ne reste plus qu'une compagnie sur le plateau, les autres ayant déjà emprunté le Portail), alors le point de mouvement inutilisé est perdu.

3. Combat

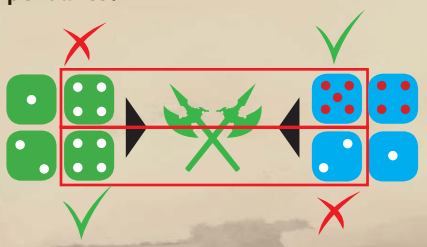
Lorsqu'une compagnie arrive à la hauteur d'une ou deux compagnies adverses, un combat a lieu.

Un combat se déroule en trois phases:

- détermination des sections perdantes;
- perte des PV;
- changement de front.

Détermination des sections perdantes:

Seules participent au combat les sections qui se font front (les deux dés qui touchent les deux dés adverses). La valeur du dé représente sa force. Le dé le plus faible perd le combat de section. Pour chacune des deux sections, on détermine quelle est la section perdante.



Les deux dés 5 ne peuvent pas se trouver dans la même compagnie après le déploiement.

À son tour, un joueur ne doit effectuer que trois mouvements, ni plus, ni moins !

Pour entrer sur une case sur laquelle se trouve un terrain, on doit payer deux points de mouvement (au lieu d'un).

Il n'est jamais possible de faire reculer une compagnie.

Les sections en soutien ne perdent jamais de PV.

Le joueur actif choisit dans quel ordre il combat, lorsqu'il est entouré de plusieurs adversaires.

Exemple

En cas d'égalité, on ajoute la valeur de la section en soutien.

Exemple

En cas de nouvelle égalité, c'est le statu quo, et personne ne perd.

Perte des PV:

Les deux sections de front ayant été vaincues perdent 1 PV, et les dés concernés sont retournés sur la face correspondante.

Exemple

Changement de front:

Ensuite, les quatre sections ayant participé au combat passent en soutien, et les quatre sections en soutien viennent au front.

Le combat est alors terminé.

S'il y a un autre combat à mener (parce que la compagnie qui a engagé le combat est arrivée au contact de deux compagnies adverses), c'est seulement après le changement de front du premier combat que le deuxième commence. C'est toujours le joueur actif qui décide dans quel ordre il résout les combats lorsqu'il est encerclé.

Sections / compagnie avec 0 PV

Une section qui n'a plus de points de vie est mise sur sa face «blason». Elle est considérée comme possédant 0 PV. Les sections à 0 combattent tout de même. Sur une forêt en défense par exemple, elles peuvent monter à 1 PV, mais elles ne perdent jamais plus de PV.

4. Tuiles «Terrain»

Chaque peuple possède trois tuiles «Terrain»: une montagne, une forêt, et une tuile spécifique à son sentier de la guerre.

Ces terrains sont placés, face cachée, au début du jeu par les joueurs. Chaque joueur pose ses terrains sur son propre sentier de la guerre.

Un terrain est retourné, face visible, si le joueur doit en appliquer l'effet (la plupart du temps à l'occasion d'un combat). Que le terrain soit révélé ou non, la compagnie paie deux points de mouvement pour y entrer. Quitter un terrain ne le révèle pas. Une fois qu'un terrain est sur sa face visible, il le reste pour toute la partie. Dans le cas de la Croix-Rouge, si le joueur veut en appliquer l'effet, il peut décider de retourner volontairement son terrain sur sa face visible. Si deux terrains sont découverts alors que le troisième est toujours caché, il le reste, même si on peut déduire sa nature.

Ceci est important pour l'utilisation de la carte POWER Ent (Luserna) par exemple (cette carte se trouve dans l'extension 1 du jeu).

Si un joueur est sur le point d'arriver sur une case voisine d'une compagnie qui se trouve sur un terrain non révélé, il effectue son mouvement, puis le terrain est dévoilé, et enfin le combat a lieu. En cas de double combat, le joueur actif choisit, après avoir vu la tuile «Terrain», l'ordre dans lequel il veut combattre.

Chaque terrain apporte des bonus et/ou des malus à la compagnie qui s'y trouve. Il y a six terrains:

- La Montagne (pour tous) : elle inflige un malus -1 à toutes les sections de la compagnie en attaque, mais offre un bonus de +1 à toutes les sections de la compagnie lorsqu'elle défend (une section ne peut pas avoir moins de 0 PV).
- La Forêt (pour tous) : elle inflige un malus de -1 à toutes les sections de la compagnie en défense, mais offre un bonus de +1 à toutes les sections de la compagnie lorsqu'elle attaque (une section ne peut pas avoir moins de 0 PV).
- La Forêt Magique (Primitiva) : toute compagnie qui s'y trouve peut refuser un combat par partie.
- Le Tourbillon (Hexagone) : toute compagnie qui s'y trouve peut réorganiser ses sections sans changer la face des dés sur cette case (cela ne coûte rien), une fois par partie.
- Le Mirage (German Land) : une fois par compagnie, en défense seulement, les 1 valent 5.
- La Croix-Rouge (Friburga) : toute compagnie qui s'y trouve peut soigner une section de 1 PV (cela ne coûte rien), une fois par partie.
- La case «Portail» : aller sur cette case coûte un mouvement, mais dès qu'une compagnie l'atteint, elle disparaît immédiatement et revient devant le joueur auquel elle appartient (il n'y a jamais de combat sur cette case).
- La case «Réorganisation»: la compagnie ayant atteint cette case peut, une fois par case, décider de dépenser un point de mouvement pour se réorganiser. Dans ce cas, le joueur permute ses sections comme il l'entend sans en modifier les valeurs. Ceci n'est possible que si les cases voisines ne contiennent aucun adversaire.

5. Fin du jeu

Nefels...

Il y a plusieurs sortes de guerres: nous avons combattu à Morgartena pour gagner notre liberté !

Nous avons combattu à Sempar pour la conserver !

Ici, à Nefels, il s'agit de l'afficher à la face du monde!

Une section réduite à 0 PV est mise sur son blason.

Une compagnie réduite à 0 PV se déplace quand même, et provoque aussi des combats, et donc des changements de front.

Entrer sur une tuile «Terrain» coûte deux points de mouvement.

Le joueur actif est toujours l'attaquant.

Sempar...

Le Grand-Duc des Ingénieurs a décidé d'en finir une fois pour toutes avec nous ! Il nous envoie 2 000 fantassins provenant des quatre coins d'Europa.

C'est sans compter sur les progrès des Helvètes. Je leur ai appris l'art de la guerre, à se servir d'une arbalète, et surtout à manier la hallebarde. Le Grand-Duc a pourtant raison : nous allons en finir une fois pour toutes, même si la situation n'est pas le reflet de sa volonté !

Le combat fut rude, mais Arnolfo Von Wink L. Rid réussit, au plus sombre de la bataille, à ouvrir une brèche dans les rangs des Ingénieurs. C'est toute l'armée d'Helvétia qui s'y engouffra pour s'emparer d'une victoire d'envergure légendaire.

CToutes les compagnies sont inexorablement attirées par le Portail. Une fois qu'une compagnie l'atteint, elle revient devant le joueur qui la contrôle sans modifier les faces des dés. Les chiffres qu'on peut lire sur ces dés, ces points de vie, sont conservés jusqu'à la fin de la partie.

Une fois que toutes les compagnies ont passé le Portail (il est possible qu'un joueur joue plus de tours qu'un autre), le jeu s'arrête.

Chaque joueur compte le nombre de PV de son bataillon (addition de tous les dés).

Le joueur qui comptabilise le plus de PV gagne la partie. En cas d'égalité, si un joueur a joué la carte POWER Girl Power (Friburga), alors il gagne la partie (pour autant qu'il fasse partie des vainqueurs à égalité), sinon, c'est le joueur qui a sorti le moins de sections avec 0 PV (face blason) qui remporte la partie.

Les Guerres Bourgignones...

L'Hexagone dit du duc Bourgignon qu'il est un chevalier dur, puissant et redouté...

S'il l'était, il ne l'est plus.

Granso l'a fait fuir !

Mora l'a écrasé !

Nanci l'a tué !

6. Version deux joueurs

Pour une partie à deux joueurs, on utilise le plateau quatre joueurs. Chaque joueur joue avec deux bataillons. Le jeu devient Helvétia (Primitiva et Friburga) contre les Voisins (Hexagone et German Land).

Le marqueur premier joueur prend ici toute son importance, puisqu'il est posé à l'emplacement du bataillon dont c'est le tour. Une fois que le bataillon a exécuté ses trois mouvements, on déplace le marqueur premier joueur vers le bataillon suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Dans la version avec deux joueurs, le joueur gagnant est celui qui amène sur la case «Portail» le bataillon possédant le plus de PV. Ce n'est donc pas l'addition des deux bataillons, mais bien le bataillon le plus fort qui est pris en compte.

Exemple:

le joueur qui joue Helvétia termine avec Primitiva (32 PV) et Friburga (7 PV). Son adversaire termine avec German Land (31 PV) et Hexagone (29 PV). C'est donc Helvétia qui gagne puisque Primitiva est le bataillon qui termine le jeu avec le plus de PV.

Les règles restent sinon inchangées.

7. Variantes

Version COLONIALE

On place les compagnies section par section (et non en alignant deux sections à la fois).

On joue sans les cartes POWER et sans les terrains, qui sont remis dans la boîte.

Version COOP

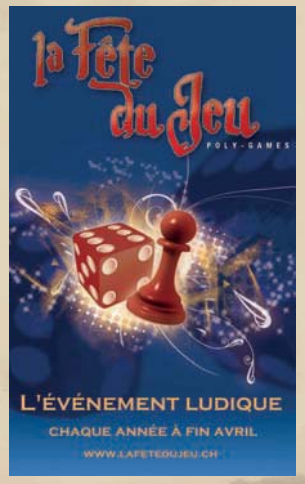
Les joueurs d'Helvétia jouent ensemble contre les Voisins. Ils ont le droit de discuter ensemble, mais à haute voix, et sans quitter la table.

L'équipe gagnante est celle qui dirige le bataillon ayant terminé le jeu avec le plus de PV. Ce n'est donc pas l'addition des deux bataillons, mais bien le bataillon le plus fort qui compte (comme dans la version avec deux joueurs). Le rôle d'un bataillon est donc, sans se préoccuper de sa santé, de réunir les conditions favorables pour que le bataillon partenaire puisse combattre sous les meilleurs auspices.

Version FAMILY

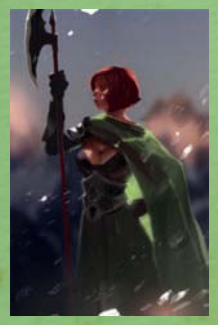
Pour des parties plus rapides, un peu plus aléatoires et nécessitant moins de réflexion, nous vous proposons de ne pas jouer la phase de déploiement, mais de préparer vos quatre compagnies, chacun pour soi. Avant de jouer, vous les alignez devant vous, dans l'ordre 1, 2, 3 et 4. Puis, lorsque tous les joueurs sont prêts, il suffit de les poser directement sur le plateau, sans en changer l'orientation. Attention : assurez-vous que les deux 5 ne soient pas dans la même compagnie.

© Toutes les composantes de ce jeu sont la propriété de HELVÉTIA Games SARL. Il est interdit de reproduire tout ou partie de ce jeu sans l'autorisation de HELVÉTIA Games. Cela comprend entre autres les illustrations, les noms ainsi que les éléments liés au concept d'Helvétia.



POWER Cards

Primitiva

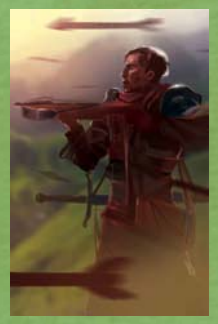


Hallebarde
1 x par partie, vous avez +1 en attaque avec 1 dé.

Halberd
1 x per game, gives you +1 in attack with 1 dice.

+1

Hellebarde
1 x pro Spiel erhält der Spieler +1 PV beim Angriff für 1 Würfel.



Arbalète
1 x par partie, vous pouvez infliger 1 dégât à 1 dé avant de bouger et combattre.

Crossbow
1 x per game, you can sabotage one dice before you move and go into battle.

-1

Armbrust
1 x pro Spiel kann der Spieler 1 Schaden an einem gegnerischen Würfel anrichten bevor er handelt und kämpft.

Cavalerie
1 x par partie, vous combattez non pas avec les dés de front, mais avec les dés de soutien (les dés arrière)

Cavalry
1 x per game, you can use the back-up dice (those behind) to fight instead of those on the front-line.

Kavallerie
1 x pro Spiel wird nicht mit den Front-Würfeln gekämpft, sondern mit den Würfeln des nachfolgenden Zugs (hinter der Front).

German Land

Discipline 1
Effet permanent
La Forêt ou la Montagne (au choix) vous donne +0 en attaque ou +0 en défense.

Discipline 1
Permanent effect
The Forest or the Mountain gives you +0 in attack or +0 in defense.

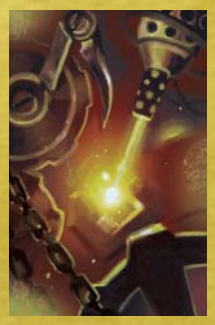
+0
+0

Disziplin 1
Stetiges Ereignis
Der Wald oder das Gebirge (nach Wahl) geben +0 PV beim Angriff und +0 bei der Verteidigung.

Technologie 1
Grâce aux chemins de fer, 1x par partie, lorsque vous avancez une compagnie, si d'autres compagnies sont adjacentes, elles suivent la compagnie de tête. Ce mouvement ne coûte qu'un seul déplacement (ou 2 sur un terrain). Les combats sont résolus selon les règles usuelles.

Technology 1
Thanks to the railways, 1x per game, when you advance a company, any adjacent companies follow the leading one. This technique only costs one move (or two on a terrain). Battles are fought according to the usual rules.

Technologie 1
Dank der Eisenbahn kann 1x pro Spiel, währendem ein Spieler eine Kompanie vorwärts bewegt und eine weitere Kompanie in der Nähe ist, diese der ersten direkt folgen. Diese Handlung kostet nur einen Handlungspunkt (oder zwei auf einem Gelände). Die Schlachten werden nach den normalen Regeln geführt.

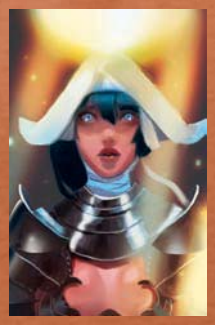


Technologie 2
Vous pouvez imiter un terrain spécial adverse pour le restant de la partie. Le terrain imité ne doit pas forcément être visible. La description de tous les terrains se trouve dans la règle.

Technology 2
You can imitate an opponent's special terrain for the rest of the game. This does not necessarily need to be visible. The description of all the terrains is in the rules.

Technologie 2
Für den Rest des Spiels kann ein spezielles Gelände des Gegners imitiert werden. Das „Original" muss nicht zwingend sichtbar sein. Die Liste der Gelände-Arten befindet sich in den Regeln.

Fribourga

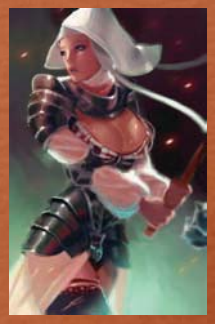


Confession
1 x par partie, vous pouvez mettre un dé de valeur 1 sur sa face 2.

Confession
1 x per game, with a dice showing a '1', you can turn it to '2'.

+1

Beichte
1 x pro Spiel kann ein Würfel mit dem Wert 1 auf 2 gestellt werden



Girl Power
Effet permanent. Vous gagnez tous les résultats neutres du jeu. Si, à la fin du jeu, vous avez sorti le plus de PV, à égalité avec un autre joueur, alors vous remportez la partie.

Girl Power
Permanent effect.
In the case of a draw, you win. (If you have the most LP equally with another player, you are the winner).

Girl Power
stetiges Ereignis.
Diese Karte gewinnt alle unentschiedenen Resultate während des Spiels und am Spielende, wenn bei der Anzahl PV's Gleichstand herrscht.

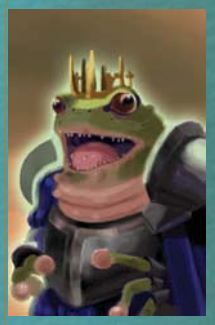
Pèlerinage
1 x par partie, au tour où vous jouez cette carte, vous n'aurez que 2 points de mouvement, mais vous en aurez 4 au prochain tour.

Pilgrimage
1 x per game, when you play this card you can only have two move points, but at the following round, you will have four move points.

2x / 4x

Pilgerreise
1 x pro Spiel, stehen in der Spielrunde, in der die Karte gespielt wird, nur zwei Handlungspunkte zur Verfügung, aber in der nächsten dafür 4.

Hexagone



Gloire
1 x par partie, votre première compagnie à sortir vous rapporte les PV habituels, + la somme de son plus petit dé (1 seul dé). Par exemple, si vous sortez 1+4+2+1, cette compagnie vous rapportera 9 PV plutôt que les 8 PV de la règle.

Glory
1 x per game, your first company to go out adds the amount shown on the lowest dice to its' total LP. E.g. if your total is 1+4+2+1, this company will give you 9 LP instead of 8.

<x2

Ruhm und Ehre
1 x pro Spiel bringt die Kompanie, die als erste durchs Portal geht, die üblichen PV's und zusätzlich die Summe seines kleinsten Würfels (nur 1 Würfel). Beispiel: Die Kompanie hat 1+4+2+1 PV eingebracht. Normalerweise gibt dies 8 PV's und dank dieser Karte total 9 PV's.

Grève
1 x par partie, vous pouvez refuser un combat.

Strike
1 x per game, you can refuse to fight.

Streik
1 x pro Spiel kann eine Schlacht abgewendet werden.

Terreur
2 x par partie, vous pouvez combattre deux fois de suite avec une section d'une compagnie (le changement de front a lieu après le premier combat sur ce côté). Vous combattez avec une seule section, puis un changement de front a lieu, et enfin, vous engagez un combat avec la compagnie selon les règles habituelles.

Terror
2 x per game, you can fight one section of a company twice in a row (the change of front-line operates after the first battle on this side). You do battle with one section, then change the front-line, and lastly you do battle with the company according to the normal rules

2x

Schrecken
2 x pro Spiel kann zweimal mit einem Zug einer Kompanie gekämpft werden (der Frontenwechsel wird erst nach diesem ersten Kampf durchgeführt). Es wird vorab nur mit dem gewählten Zug gekämpft, dann folgt der Frontenwechsel und erst dann folgt die Schlacht mit der Kompanie gemäss den üblichen Regeln.