

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





1-4



13+



30 mn

MICHAŁ ORACZ

NEUROSHIMA HEX!

RÈGLES DU JEU



INDEX

INTRODUCTION.....	2
MATÉRIEL	3
RÈGLES DU JEU.....	4
• But du jeu	4
• Mise en place	4
• Débuter une partie	4
• Tour de jeu	4
• Jouer des tuiles	5
• Combat.....	5
• Fin de la partie	6
• Victoire	6
• Description du plateau	6
• Conseils pour les débutants	6
• Plus de tactique.....	6
DESCRIPTION DES TUILES.....	7
• Initiative	7
• Tuiles Unité	7
• Tuiles Action.....	11
PROBLÈMES FRÉQUENTS.....	12
MODE MULTI-JOUEURS.....	13
DESCRIPTION DES ARMÉES.....	15
• L'Outpost.....	15
• Moloch.....	16
• Borgo.....	17
• L'Hegemony.....	18
EXEMPLE DE PARTIE.....	19
PUZZLES HEX.....	22
CRÉDITS.....	23

INTRODUCTION

Neuroshima HEX est un jeu d'affrontement tactique mettant en scène des armées engagées dans un combat sans fin. Il est basé sur le jeu de rôle Neuroshima RPG publié par Portal Games en 2003.

Le monde de Neuroshima est un univers post-apocalyptique dévasté par une guerre sans merci entre les Humains et les Machines. Les restes de l'Humanité se sont retranchés dans les ruines de villes décimées et se sont organisés en petites communautés, en gangs et en armées. Les conflits entre ces différents groupes sont légions et leurs raisons sont multiples : territoires, rations ou équipement. De plus, les ruines sont constamment arpentées par les patrouilles de Machines envoyées du nord, où une vaste entité cybernétique, appelée MOLOCH, est apparue. Le grand désert encerclant les décombres des plus grandes villes cache un autre ennemi – BORGO – un leader charismatique à la tête d'une armée de mutants aussi macabre que redoutable. L'OUTPOST est le dernier espoir de l'Humanité. Cette armée parfaitement organisée mène une guérilla sans relâche contre MOLOCH. Mais tout cela reste loin des considérations de la plupart des colonies humaines, comme l'HEGEMONY, qui luttent simplement pour survivre et ne sont concernées par la guerre que lorsque celle-ci frappe à leur porte. Ainsi va le monde de Neuroshima.

CONTENU DE LA BOÎTE

1 plateau de jeu



35 tuiles Armée pour MOLOCH



35 tuiles Armée pour l'OUTPOST



CONTENU DE LA BOITE

35 tuiles Armée pour l'HEGEMONY



35 tuiles Armée pour BORG



30 marqueurs Blessure



8 jetons QG



10 jetons Filet



4 Aides de jeu



4 Compteurs de dégâts QG



Assembler les Compteurs de dégâts QG en attachant, avec une paire de connecteurs plastiques, une roue à un cache, comme indiqué sur le schéma ci-dessous.



4 tuiles de remplacement (1 par armée)



Ce livret de règles



PUZZLES HEX

55 Puzzles HEX (voir page 23 pour plus de détails)



REGLES DU JEU

Si vous connaissez déjà les règles de Neuroshima HEX et que vous souhaitez seulement vérifier les changements et clarifications apportés par cette nouvelle édition, il vous suffit de lire les sections marquées de ce symbole ➡.

Les règles ci-dessous présentent le jeu pour 2 joueurs. Les ajustements nécessaires pour jouer à 3 ou 4 joueurs sont détaillés en page 13.

BUT DU JEU

Le but de chaque joueur est d'attaquer le Quartier Général (QG) de son adversaire. Au début de la partie, chaque QG dispose de 20 « Points de Vie ». Si, au cours de la partie, un QG perd son dernier Point de Vie, il est détruit et le joueur le contrôlant est éliminé de la partie.

Si, à la fin de la partie (voir FIN DE PARTIE, page 6), aucun QG n'a été détruit, les joueurs comparent le nombre de Points de Vie de leurs QG. Le joueur dont le QG est le moins endommagé (qui a le plus de Points de Vie) remporte la partie.

MISE EN PLACE

Placez le plateau au centre de la table. Chaque joueur dirige une armée unique et prend les 35 tuiles Armée correspondantes. Ensuite, chaque joueur met de côté son QG (vous pouvez les identifier grâce à leur dos différent) et mélange le reste de ses tuiles.



Borgo



L'Hegemony



Moloch



L'Outpost

Une fois mélangées, chaque joueur place les tuiles de son armée en une pioche, face cachée, devant lui. Chaque joueur prend également 1 Compteur de dégâts QG qui lui permettra de suivre les dégâts qu'il subit. Au début de la partie, réglez la roue de façon à indiquer 20 Points de Vie (pour une partie à 2 joueurs, les ajustements pour le MODE MULTIJOUEUR sont détaillés en page 13).

Jetons QG et Piste de Dégâts

Si vous jouez à plus de 4 joueurs (et qu'il n'y a pas suffisamment de Compteurs), un des joueurs utilisera la Piste de Dégâts du plateau de jeu – dans ce cas, il place un de ses jetons QG sur la case 20 de la Piste de Dégâts.

DEBUTER UNE PARTIE

Le propriétaire du jeu démarre la partie (et devient le Joueur 1). Il peut également désigner un autre premier joueur. Le premier joueur peut aussi être désigné aléatoirement.

Il est absolument nécessaire de bien mélanger les tuiles de chacune des armées avant chaque partie. Au cours d'une partie, les tuiles sont défaussées par groupes (par exemple, plusieurs tuiles Unité ou plusieurs tuiles Action en même temps). Si les tuiles ne sont pas préalablement mélangées, cela peut entraîner la pioche successive de plusieurs tuiles identiques et donc vous empêcher de faire une action intéressante sur le plateau.

Le premier joueur place son QG sur une case de son choix du plateau. Son adversaire fait ensuite de même sur une case libre de son choix. Il peut être adjacent au QG adverse.

Ensuite, le premier joueur (Joueur 1) pioche 1 tuile de sa pioche Armée et la place devant lui, face visible (pas encore sur le plateau). Les tuiles sont toujours piochées, une à une, au sommet de la pioche de chaque joueur (la tuile la plus en haut est toujours celle qui doit être piochée). Le joueur peut ensuite soit jouer la tuile (voir JOUER DES TUILES, page 5), soit la conserver pour plus tard, soit la défausser.

L'autre joueur (Joueur 2) pioche ensuite 2 tuiles et les place, face visible, devant lui. Comme pour le Joueur 1, chacune de ces tuiles peut être jouée, conservée pour un tour suivant ou défaussée.

Ensuite, le Joueur 1 pioche jusqu'à 3 tuiles : s'il a conservé sa première tuile, il n'en pioche que DEUX. Si, en revanche, il a joué ou défaussé sa première tuile, il en pioche TROIS. Il a maintenant 3 tuiles Armée devant lui. Il doit, avant toute autre action, choisir une de ces tuiles, celle lui semblant la moins utile, et la défausser. Chacune de ses 2 tuiles restantes peut alors être jouée, conservée pour un prochain tour ou défaussée.

Le Joueur 2 procède de la même façon et le jeu se poursuit comme décrit dans la section ci-dessous (TOUR DE JEU).

TOUR DE JEU

À son tour, un joueur pioche des tuiles jusqu'à en avoir 3 (c'est-à-dire qu'à aucun moment il ne peut avoir plus de 3 tuiles devant lui) et les place face visible devant lui.

Il doit, avant toute autre chose, défausser une de ces 3 tuiles (généralement la moins utile) dans sa défausse. Il choisit ensuite ce qu'il fait avec chacune des 2 tuiles restantes : il peut les jouer, les conserver pour les tours à venir ou les défausser.

Un joueur peut défausser n'importe quel nombre de tuiles qu'il a piochées. Les tuiles piochées doivent être visibles des deux joueurs et placées face visible devant le joueur qui les pioche.

Si, avant la fin de la partie, un des joueurs pioche sa dernière tuile Armée mais qu'il a moins de 3 tuiles devant lui, il n'est pas obligé d'en défausser.

Une fois qu'un joueur a fini son tour (piocher, jouer ou défausser des tuiles et résoudre les actions désirées), il en informe son adversaire.

Mauvaise pioche

Si, après avoir pioché, TOUTES les tuiles d'un joueur sont des tuiles Action (même s'il ne s'agit que des 1 ou 2 tuiles piochées au début de la partie), il peut les défausser et en piocher autant de nouvelles*. Cette règle s'applique tout au long de la partie et peut être utilisée plusieurs fois, même au sein d'un tour de jeu

* Cette règle ne s'applique pas à l'armée The Dancer.

REGLES DU JEU

JOUER DES TUILES

Après avoir pioché des tuiles, les avoir placées face visible devant vous et en avoir défaussé une, les 2 autres tuiles peuvent être mises en jeu.

Il y a deux types de tuiles dans le jeu : les tuiles Action (voir détails en page 11) et les tuiles Unité (voir détails en page 7). Ces deux types sont bien différenciés afin d'être facilement identifiés : les tuiles Action présentent un grand et unique pictogramme noir alors que les tuiles Unité contiennent davantage d'informations.

Voici quelques exemples de ces deux types de tuiles :

Exemples de tuiles Action



Exemples de tuiles Unité



QG

Combattant

Module

Un joueur peut jouer ces deux types de tuiles uniquement à son tour. À aucun moment un joueur ne peut jouer des tuiles pendant le tour d'un autre joueur.

Les tuiles Action représentent des actions spécifiques et immédiates. Elles ne sont pas placées sur le plateau de jeu. Elles sont simplement montrées à l'adversaire avant de résoudre leur effet (voir DESCRIPTION DES TUILES, page 7, pour plus de détails sur leur utilisation). La tuile Action utilisée est ensuite défaussée.

Les tuiles Unité représentent les Unités de votre armée. Chaque armée dispose de 3 types d'Unités : un QG, des Combattants et des Modules. Pour jouer une tuile Unité, le joueur la place sur un hexagone libre de son choix sur le plateau.

Les tuiles Unité ne peuvent pas être placées sur les autres tuiles du plateau.

Après avoir été mise en jeu, une tuile ne peut être ni déplacée ni pivotée. Une fois placée, elle reste dans sa position jusqu'à la fin de la partie ou jusqu'à ce qu'elle soit détruite et retirée du plateau.

Les seules exceptions à cette règle sont des actions spéciales permettant de déplacer certaines tuiles. Leur utilisation est expliquée dans la section DESCRIPTION DES TUILES, en page 7.

À tout moment de la partie, si le plateau est entièrement rempli de tuiles et que plus aucune case n'est libre, un Combat s'engage immédiatement (voir la section COMBAT, ci-contre).

COMBAT



Parmi les 35 tuiles qui composent leur armée, les joueurs disposent de plusieurs tuiles Combat. Ces tuiles Action particulières permettent, lorsqu'elles sont jouées, de déclencher immédiatement un Combat.

Lors d'un Combat, les joueurs doivent vérifier les effets de chaque tuile présente sur le plateau. Les Combats sont divisés en phases correspondant aux niveaux d'Initiative des Unités. Si le chiffre imprimé sur une tuile est 3, cette tuile est la première à agir, elle précède l'activation des tuiles 2, puis 1 et finalement 0.

À chaque phase de Combat, les Unités des joueurs ayant un même niveau d'Initiative agissent simultanément. Par exemple, deux Unités avec une Initiative de 3 se tirent l'une sur l'autre : elles sont toutes les deux touchées et éliminées. Si deux Unités attaquent une même cible lors d'une phase, toutes les attaques touchent la cible simultanément et aucun ne passe à travers (même si un seul aurait suffi à éliminer cette cible).

Les Unités éliminées ou détruites restent sur le plateau jusqu'à la fin de la phase où elles ont été touchées. Une fois que toutes les actions de la phase ont été résolues, les Unités éliminées sont retirées du plateau et placées dans leurs défausses respectives.

Lorsqu'une Unité est blessée sans être détruite (parce qu'il lui reste des points de Résistance ou de Vie disponibles), placez un marqueur Blessure sur sa tuile pour indiquer qu'elle a été touchée (sauf pour les QG dont les dégâts sont suivis sur les Compteurs).

L'effet des Modules et des Filets prennent fin lorsqu'ils sont retirés du plateau à la fin d'une phase et non lorsqu'ils sont touchés.



Placez des marqueurs Blessure sur les Unités blessées ou endommagées.

Lorsqu'une phase est terminée, on procède à la résolution de la phase d'Initiative inférieure (après la phase d'Initiative 3, résoudre l'activation de toutes les Unités ayant un niveau d'Initiative de 2, et ainsi de suite).

Les dégâts des QG sont décomptés à la fin de chaque phase.

Les tuiles Combat ne peuvent plus être utilisées dès qu'un des joueurs a pioché sa dernière tuile Armée.

Le tour du joueur ayant initié le Combat (en jouant une tuile Combat ou en remplissant le plateau) se termine à la fin de la résolution de celui-ci, indépendamment du nombre de tuiles qu'il lui reste. Dès qu'un Combat est initié, aucune autre tuile ne peut être jouée ou défaussée.

Un exemple de Combat est présenté à la fin de ce livret, en page 20.



REGLES DU JEU

FIN DE LA PARTIE

Une fois que l'un des joueurs pioche la dernière tuile de son Armée, il joue son tour normalement. Son adversaire joue ensuite un dernier tour et le Combat Final s'engage.

Dès qu'un joueur a pioché sa dernière tuile, aucune tuile Combat ne peut plus être jouée.

Si un joueur place sa dernière tuile sur la seule case libre du plateau, un Combat s'engage. Ensuite, une fois celui-ci résolu, son adversaire peut jouer son dernier tour avant que le Combat Final ne débute.

VICTOIRE

La partie se termine après le Combat Final ou dès que les Points de Vie d'un QG sont réduits à zéro.

Si l'un des QG est détruit, la partie s'achève et le joueur dont le QG est encore debout l'emporte.

Si l'un des QG est détruit lors d'un Combat, la partie ne s'achève qu'à la fin de celui-ci. Si l'autre QG est également détruit, la partie s'achève sur un match nul.

Si aucun des QG n'est détruit à la fin du Combat Final, le joueur contrôlant le QG ayant le plus de Points de Vie est le gagnant.

Si les deux QG ont le même nombre de Points de Vie à la fin de la partie, chaque joueur joue un tour supplémentaire comme si la partie continuait normalement (si un joueur n'a plus de tuile à piocher, il ne peut utiliser que les capacités des tuiles qu'il a sur le plateau, par exemple, une Unité mobile). Ensuite, un nouveau Combat s'engage. Si les deux QG sont toujours à égalité après cette ultime bataille, la partie s'achève sur un match nul.

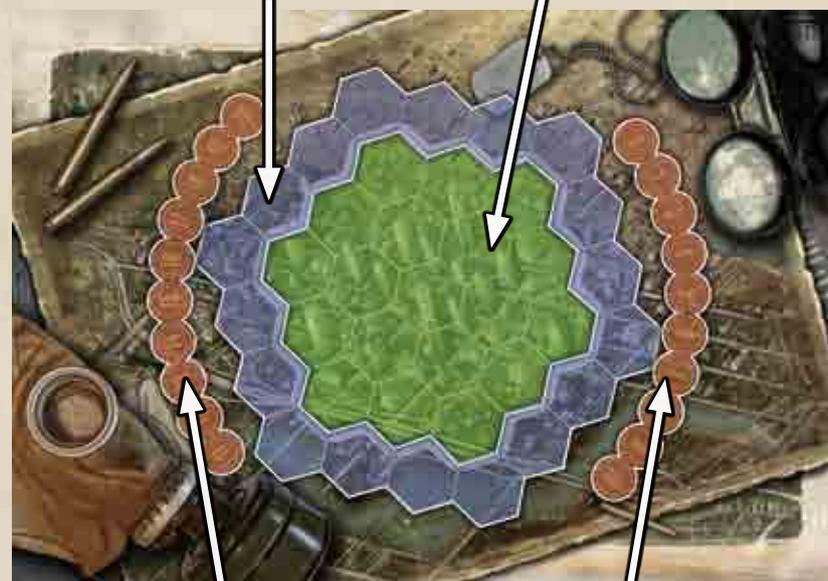
DESCRIPTION DU PLATEAU

Le champ de bataille principal se compose des 19 cases hexagonales au centre du plateau. C'est exactement le même que dans l'édition précédente. Autour de celui-ci se trouve un cercle de 18 hexagones supplémentaires vous permettant de jouer à plus de 4 joueurs. Vous seriez un peu à l'étroit sinon...

Sur ce plateau, vous trouvez également une Piste de Dégâts qui peut être utilisée pour vos parties à plus de 4 joueurs. Dans cette configuration, le joueur n'ayant pas de Compteur de Dégâts utilisera l'un de ses marqueurs QG pour suivre les Points de Vie de son QG tout au long de la partie.

18 cases supplémentaires pour les parties à 5 et 6 joueurs

Champ de bataille



Piste de Dégâts

CONSEILS POUR LES DEBUTANTS

Si après vos premières parties, le jeu vous paraît trop chaotique, nous vous recommandons de faire quelques parties supplémentaires afin de mieux connaître le jeu. Durant ces parties, utilisez les Aides de jeu qui vous aideront à jouer plus tactiquement.

Si vous avez l'impression que certaines armées sont plus fortes et d'autres plus faibles, nous vous recommandons également de persévérer. Vous vous rendrez compte que certaines armées sont plus simples que d'autres à appréhender. Les armées les plus simples, dans l'ordre, sont : Borgo, Moloch, l'Hegemony et l'Outpost.

Ne paniquez pas si vous ne piochez que des tuiles Action au début d'un tour. Pensez à la règle "Mauvaise Pioche". De même, ne vous inquiétez pas si vous ne piochez que des Modules lors d'un tour, il est toujours intéressant de les placer autour de votre QG pour le protéger.

PLUS DE TACTIQUE

Mise en place alternative : Au début de la partie, le Joueur 1 pioche 3 tuiles et en défausse une. Il peut jouer, conserver ou défausser une des 2 tuiles restantes. La troisième tuile est soit conservée, soit défaussée. Ensuite, en commençant par le Joueur 2, les joueurs jouent leurs tours normalement : ils piochent jusqu'à 3 tuiles, en défaussent une et choisissent de jouer, conserver ou défausser chacune des 2 tuiles restantes.

Règle des Renforts : Si vous trouvez le jeu trop aléatoire, vous pouvez appliquer la règle suivante : à votre tour, piochez jusqu'à 6 tuiles (au lieu de 3), défaussez-en une et jouez jusqu'à 2 tuiles maximum. Toutes les tuiles restantes sont conservées pour le tour suivant.

DESCRIPTION DES TUILES

Il y a 4 armées de base dans le jeu. Chacune se compose de 35 tuiles, reconnaissables à leur couleur et au symbole présent au dos.



L'Hegemony



Borgo



Moloch



L'Outpost

Lorsqu'elles sont jouées, les tuiles affectent tous les types d'Unités (à moins que cela ne soit précisé dans leur description).

INITIATIVE



La plupart des tuiles possèdent un symbole indiquant leur niveau d'Initiative. Plus ce chiffre est élevé, plus tôt l'Unité sera activée au Combat (c'est-à-dire plus vite elle attaquera ses adversaires).

Les niveaux d'Initiative vont de 0 à 3. Cette valeur indique à quelle phase l'Unité réalisera son attaque (voir Combat, page 5).

Certaines tuiles disposent de deux niveaux d'Initiative ce qui signifie qu'elles attaquent 2 fois lors d'un Combat, une fois à chaque phase indiquée.

Il y a également des tuiles n'ayant aucun niveau d'Initiative. Les actions de ces Unités sont permanentes et ne dépendent pas de la phase du Combat. Une tuile sans Initiative est active dès qu'elle est jouée sur le plateau et ce jusqu'à ce qu'elle soit éliminée ou détruite.

EXEMPLES :



Unité avec une Initiative de 1



Unité avec une Initiative de 1 et de 2



Unité sans Initiative



TUILES UNITE

Les tuiles Unité, au contraire des tuiles Action, sont placées sur le plateau. Il existe 3 types de tuile Unité : les QG, les Combattants et les Modules.

LES QG



Moloch



L'Outpost



Borgo



L'Hegemony

Le QG est la tuile la plus importante de votre armée.

Chaque QG peut supporter 20 Points de Dégâts qui lui sont infligés par les Unités adverses. Si son nombre de Points de Vie tombe à 0, le QG est détruit et son propriétaire perd la partie.

Le QG de chaque armée dispose d'une capacité spéciale, décrite dans les Aides de jeu (et dans la Description des Armées, pages 15-18). De plus, chaque QG peut attaquer toutes les Unités adjacentes : c'est une attaque au corps-à-corps de Force 1. Un QG ne peut cependant pas attaquer un autre QG. Un QG ne peut JAMAIS endommager un autre QG (même si un Module lui est connecté, même un Quartier-Maître ou un Officier). Les QG ont une Initiative de 0 et ne bénéficient pas de leur propre capacité spéciale.

COMBATTANTS

Les tuiles Combattants présentent, en plus d'une illustration de l'Unité, différents symboles correspondant aux actions que le Combattant peut faire. Il y a 4 symboles principaux dans le jeu :



Attaque au corps-à-corps



Attaque à distance



Blindage



Filet

Ces symboles sont accolés à un ou plusieurs bords de la tuile, indiquant la direction dans laquelle s'exécute l'action. Une action ne peut pas être engagée dans d'autres directions que celles indiquées par les symboles.

QUELQUES EXEMPLES :



Attaque au corps-à-corps dans 4 directions



Attaque à distance dans 2 directions



Blindage protégeant 2 côtés de l'Unité



Filets lancés dans 2 directions

DESCRIPTION DES TUILES

D'autres symboles peuvent indiquer des capacités spéciales de l'Unité :



Mobilité



Résistance

Exemple de symboles de capacité spéciale :



Une Unité mobile



Une Unité ayant 2 Points de Résistance

DESCRIPTION DETAILEE

Attaque au corps-à-corps

Ce symbole représente une attaque au corps-à-corps sur une Unité ennemie. L'attaque ne frappe que l'Unité ennemie adjacente au côté présentant ce symbole.

Si une tuile a plusieurs symboles d'attaque, toutes les attaques sont réalisées simultanément lors du Combat.

Le nombre de symboles sur un même côté indique la Force de l'attaque (de 1 à 3).

Les attaques sont automatiques et le joueur ne peut pas décider de ne pas attaquer.



Attaque au corps-à-corps
de Force 2



Attaque au corps-à-corps
de Force 3

Attaque à distance

Les attaques à distance correspondent à des tirs réalisés durant le Combat. Elles touchent la première Unité ennemie dans la ligne de vue de l'attaquant, quelle que soit la distance à laquelle elle se trouve.

Le symbole indique la direction de l'attaque (en ligne droite en partant du bord de la tuile). Si un Combattant dispose de plusieurs symboles d'attaque à distance, il tire simultanément dans toutes les directions indiquées.

Le nombre de symboles sur un même côté indique la Force de l'attaque (de 1 à 3).

Les attaques sont automatiques et le joueur ne peut pas décider de ne pas attaquer.

Les attaques à distance passent au-dessus des Unités amies et ne touchent pas les Unités amies (vos Unités font preuve d'une parfaite coordination lors des fusillades). Les Unités amies ne bloquent donc pas les lignes de vue vers les Unités ennemies.



Attaque à distance
de Force 2
dans 1 direction



Attaque à distance
de Force 1
dans 2 directions



Attaque à distance
de Force 1
dans 3 directions

Exemple d'Attaque à distance

Un des combattants de l'Outpost tire en direction d'Unités Moloch (tuiles entourées en blanc). La balle ne touche pas l'Unité amie présente sur la trajectoire (un Coureur de l'Outpost) et frappe directement l'Unité Moloch la plus proche. La balle n'atteint donc pas le QG Moloch qui se trouve protégé derrière ce Garde.



DESCRIPTION DES TUILES

BLINDAGE



Le Blindage diminue de 1 la Force des attaques à distance adverse (et protège donc de toutes les attaques de Force 1). Il ne protège en revanche pas des attaques au corps-à-corps. Attention : une attaque à distance vers une case adjacente reste une attaque à distance et n'est pas considérée comme une attaque au corps-à-corps.

Le symbole de Blindage indique quel côté de l'Unité est protégé. Si une Unité blindée est attaquée par un côté qui n'est pas protégé, son Blindage n'a aucun effet et les dégâts de l'attaque sont appliqués normalement.

Le Blindage ne protège pas les Unités des tuiles Actions comme les Snipers, les Frappes Aériennes ou les Grenades.



Le Blindage protège une Unité de l'attaque normale du Canon de Gauss, mais les autres Unités en ligne de mire restent affectées normalement.



Le Blindage ne protège pas des dégâts occasionnés par l'explosion d'un Clown.

FILETS



Les Filets neutralisent une tuile ennemie adjacente, l'empêchant de faire la moindre action (se déplacer, attaquer, repousser, donner des bonus de capacité, etc.).

Le symbole Filet indique la direction dans laquelle le Filet est lancé. Seules les tuiles adjacentes au symbole Filet sont neutralisées.

Les Filets sont actifs dès qu'ils sont placés sur le plateau, et pas seulement lors du Combat. Ils affectent également les QG adverses (pour plus de détails, consultez UTILISER LES FILETS, page 12).

Les Filets sont actifs en permanence et les joueurs ne peuvent pas choisir de ne pas les activer lorsqu'ils sont sur le plateau.



Pour vous rappeler facilement qu'une Unité est neutralisée par un Filet, vous pouvez placer un jeton Filet sur cette Unité. Retirez le jeton lorsque l'Unité n'est plus bloquée par le Filet (si cela se produit au cours du Combat, retirez le jeton à la fin de la phase d'Initiative durant laquelle l'Unité a été détruite).



Filets jetés dans 2 directions



Filets jetés dans 2 directions



Jeton Filet

RÉSISTANCE



Les Unités n'ayant aucun symbole Résistance n'ont qu'un Point de Vie (à l'exception des QG). Une telle Unité est retirée du plateau de jeu dès qu'elle subit 1 Blessure.

Chaque symbole Résistance représente une Blessure supplémentaire que l'Unité peut supporter avant d'être détruite. Ainsi une Unité ayant 2 symboles Résistance devra recevoir 3 Blessures avant d'être éliminée du plateau.

Chaque Blessure infligée à une Unité est indiquée en plaçant un marqueur Blessure sur l'Unité.



Unité avec 2 points de Résistance

MOBILITÉ



Une Unité avec ce symbole peut se déplacer d'une case et/ou pivoter librement. Le déplacement doit se faire vers un hexagone adjacent libre du plateau et est réalisé lors du tour du joueur contrôlant l'Unité (pas pendant les Combats!).

Un joueur peut déplacer ses Unités mobiles avant ou après avoir placé ses nouvelles tuiles sur le plateau.



DESCRIPTION DES TUILES

MODULES

Les tuiles Modules sont placées sur le plateau comme les autres Unités. Les Modules restent en place jusqu'à ce qu'ils soient détruits. Ils ne peuvent pas être déplacés ou tournés, à moins d'utiliser une tuile Action Mouvement, Poussée ou autre.

Ils affectent les autres tuiles dès qu'ils leur sont connectés (pas seulement pendant les Combats). Les Modules sont actifs en permanence et ne peuvent jamais être "éteints".

Les symboles de connexion présents sur les côtés d'un Module indiquent les cases adjacentes auxquelles il peut être connecté. Si un Module a plusieurs symboles de connexion, il fonctionne dans toutes ces directions en même temps.

Les Modules peuvent être détruits comme toute autre Unité et certains disposent même de symboles de Résistance.

Si plusieurs Modules sont connectés à une même Unité, leurs effets sont cumulatifs.

Les Modules affectent aussi les QG.

Dans la mesure où les Modules sont actifs en permanence, ils n'ont pas d'action propre et dépenser une action supplémentaire (certaines Unités ont des compétences de ce type) n'augmente pas l'effet du Module. Les Modules n'affectent pas les Unités adverses (à moins que cela ne soit spécifié dans leur description).



Symbole de connexion des Modules



OFFICIER

Le Module Officier augmente la Force d'attaque d'une Unité amie.



Module Officier augmentant de 1 la Force d'une attaque au corps-à-corps et fonctionnant dans 3 directions



Module Officier augmentant de 1 la Force d'une attaque à distance et fonctionnant dans 3 directions

ÉCLAIREUR



L'Éclaireur augmente l'Initiative des Unités amies auxquelles il est connecté. Elles seront activées plus tôt dans le Combat.

MÉDECIN



Si une Unité connectée à un Module Médecin subit une ou plusieurs Blessures lors d'une attaque ennemie (ou Sniper, Frappe Aérienne, Grenade ou toute autre tuile Action), toutes les Blessures sont ignorées et le Médecin est défaussé. Plus de détails dans la section UTILISER LE MEDECIN, page 12.

Précisions sur les Modules

Tous les Modules doivent être directement connectés à une Unité pour l'affecter. Ils ne peuvent affecter une Unité à travers une autre Unité ou Module.

Si un Combattant est connecté à un Module améliorant son Initiative, lui-même connecté à un Module améliorant l'Initiative, seul le premier bonus s'applique. Il aurait fallu que le deuxième Module soit directement connecté au Combattant pour que son effet soit cumulatif.



DESCRIPTION DES TUILES

TUILES ACTION

En plus des tuiles Unités, chaque joueur dispose d'un certain nombre de tuiles Action décrites ci-dessous.

Ces tuiles ne peuvent pas être utilisées après le début du Combat mais uniquement lors de la phase où le joueur joue ses tuiles. Les tuiles Action ne sont pas placées sur le plateau, elles sont immédiatement défaussées après usage.

COMBAT



Si un joueur utilise cette tuile (il la montre simplement aux autres joueurs), un Combat s'engage.

Cette tuile ne peut pas être utilisée si l'un des joueurs a déjà pioché la dernière tuile de son armée. Après avoir résolue cette tuile, le tour du joueur s'arrête et il ne peut plus faire d'autre action.

POUSSÉE



Cette tuile permet à une Unité amie de repousser une Unité ennemie adjacente afin de créer une distance d'une case entre elles.

L'Unité ennemie ne peut être repoussée que vers un hexagone inoccupé à une distance maximale d'une case (pas deux ou trois). Si plusieurs cases inoccupées sont possibles, c'est au joueur contrôlant l'Unité ennemie repoussée de choisir où la placer.

L'Unité repoussée ne peut pas pivoter lors de son mouvement.

S'il n'est pas possible de créer un espace d'une case entre les Unités, la tuile Poussée ne peut pas être utilisée.

Exemple de Poussée

Une des Unités Moloch (entourée en blanc) est encerclée par 2 Combattants de l'Outpost : un Coureur (case au-dessus) et un Bagarreur (case en bas à droite). Le joueur contrôlant Moloch décide de jouer sa tuile Poussée. Il est impossible de repousser le Coureur, car les deux cases derrière lui ne sont pas disponibles et la seule case libre est adjacente à l'Unité qui pousse. En revanche, il est possible de repousser le Bagarreur et le joueur contrôlant l'Outpost choisira sur quel hexagone le placer.



DÉPLACEMENT



Cette tuile permet de déplacer une Unité de son choix vers une case libre adjacente et / ou de la pivoter dans la direction de son choix.

GRENADE



Cette tuile détruit entièrement une Unité ennemie.

Une Grenade ne peut être lancée que sur une case adjacente au QG de son utilisateur.

Elle n'affecte pas les QG ennemis.

Une Grenade ne peut pas être lancée d'un QG bloqué par un Filet. ←

SNIPER



Le Sniper inflige 1 Blessure à une Unité ennemie de votre choix sur le plateau. Le Sniper ne peut pas cibler un QG ennemi.

FRAPPE AÉRIENNE



La Frappe Aérienne inflige 1 Blessure à toutes les Unités (amies ou ennemies) présentes sur la case ciblée et toutes les cases adjacentes. 7 hexagones sont couverts par la Frappe et tous doivent être dans les limites du plateau utilisé.

La Frappe Aérienne n'affecte pas les QG.

La Frappe Aérienne peut cibler une case vide.

Exemple de Frappe Aérienne



PROBLEMES FREQUENTS

UTILISER LES FILETS

Si un lanceur de Filet est éliminé, son Filet conserve son effet jusqu'à la fin de la phase d'Initiative, jusqu'à ce que la tuile du lanceur soit retirée du plateau. Les Unités neutralisées par un Filet ne font aucune action à la phase d'Initiative où le lanceur est éliminé. Elles ne seront actives qu'à partir de la phase d'Initiative suivante (si leur Initiative le permet).

Une Unité neutralisée ne peut pas se déplacer, elle ne peut donc pas être repoussée.

Un lanceur de Filet peut être repoussé par une autre Unité qui n'est pas bloquée par ses Filets mais pas par l'Unité neutralisée.

Un lanceur de Filet peut neutraliser un autre lanceur de Filet et ainsi le rendre inactif.

→ Si 2 lanceurs de Filet se jettent l'un l'autre leurs Filets, ils ne se neutralisent pas. Les deux lanceurs s'annulent et sont considérés comme actifs (ils peuvent donc se déplacer et agir normalement).

→ De même, si 3 lanceurs de Filet se neutralisent les uns les autres (le premier cible le deuxième, le deuxième cible le troisième et le troisième cible le premier), ils sont tous considérés comme non-bloqués. Leurs éventuels lancers dans d'autres directions fonctionnent normalement, ils peuvent se déplacer, repousser, etc.

UTILISER LES MEDECINS

Les Modules Médecin (ou plus simplement, les Médecins) ne peuvent pas être "éteints" quand ils sont connectés à une Unité. Leur effet est actif en permanence.

→ Le Médecin absorbe toutes les Blessures infligées par 1 attaque d'1 Unité ennemie (c'est-à-dire l'attaque d'un bord de l'Unité lors d'une phase d'Initiative). Si plusieurs adversaires blessent simultanément l'Unité reliée au Module Médecin, le joueur le contrôlant décide quelle attaque est absorbée.

Si le Médecin est connecté à plus d'une Unité et que toutes ces Unités sont blessées, le joueur le contrôlant choisit l'Unité qui sera « soignée » par le Module.

Si une Unité est connectée à deux Modules Médecin, le joueur la contrôlant choisit quel Médecin absorbe les dégâts lorsque l'Unité est touchée.

Si un Médecin et l'Unité à laquelle il est relié sont touchés lors d'une même phase d'Initiative, le Médecin est détruit en premier et il ne peut pas soigner l'Unité.

Si une Unité est connectée à un Module Médecin (1) qui est lui-même connecté à un Médecin (2) (mais les Modules ne sont pas interconnectés), les dégâts, lorsque l'Unité est touchée, sont absorbés par le dernier Médecin de la chaîne (Médecin 2).

Si deux Médecins sont interconnectés (chacun a une connexion pointant dans la direction de l'autre), le joueur les contrôlant décide celui qui absorbe les dégâts.

PRECISIONS SUR L'INITIATIVE

Aucune Unité ne peut avoir une Initiative inférieure à 0. Si l'Initiative d'une Unité est abaissée en dessous de 0, l'Unité est toujours considérée comme ayant une Initiative de 0.

Il n'y a pas de limite supérieure à l'Initiative.

Si une Unité peut réaliser plusieurs attaques et qu'elle est connectée à un Module augmentant son Initiative, le bonus s'applique à toutes ses attaques.

Si une Unité attaque dans plusieurs directions (peu importe si les attaques sont de même types ou non) et qu'elle peut réaliser ses attaques à plus d'une phase d'Initiative (par exemple, le Blindé Mobile de l'Outpost), elle réalise toutes ses attaques à chaque phase d'Initiative. ←

Une Unité attaque et ne peut attaquer (au corps-à-corps ou à distance) qu'à la phase correspondant à son niveau d'Initiative actuel. Par exemple, un Combattant avec une Initiative de 3 est neutralisé par un Filet. Lors du Combat, le Filet est détruit en phase 3 ; à la phase 2, le Combattant est libre mais il ne peut pas attaquer car son Initiative est de 3 et que cette phase est finie.

Cas pratique 1

Une Unité avec une Initiative de 2 bénéficie d'un bonus de +1 grâce à un Module adjacent (son Initiative monte donc à 3) et elle peut attaquer en phase 3. Si lors de cette phase, le Module est détruit et que l'Initiative de l'Unité redescend à 2, l'Unité ne pourra pas attaquer en phase 2.

Cas pratique 2

Une Unité avec une Initiative de 3 est sous l'effet du Saboteur (un Module spécial de l'Outpost) et son Initiative est réduite de 1 (son Initiative descend donc à 2). Elle ne peut pas effectuer d'action en phase 3. Lors de cette phase 3, le Saboteur est détruit et l'Unité retrouve son Initiative de base. Mais la phase 3 est finie et la phase 2 commence. L'Unité ne pourra donc réaliser aucune action pendant cette phase. Pas de chance !

Cas pratique 3

Une Unité dont l'Initiative de base est de 2 profite de l'effet d'un Module lui apportant +1 en Initiative. Malheureusement, le Module a été neutralisé par un Filet et ne fournit aucun bonus. A la fin de la phase 3, le Filet est détruit et l'Initiative de l'Unité remonte de nouveau à 3. Mais la phase 3 est finie et la phase suivante commence : est-ce que l'Unité pourra attaquer en phase 2 ? Eh non, désolé !



MODE MULTIJOUEURS

Cette section détaille les ajustements nécessaires pour des parties à 3 ou 4 joueurs.

3 JOUEURS

1. Match à mort

- Début de partie : Le Joueur 1 pioche 1 tuile, le Joueur 2 pioche 2 tuiles, le Joueur 3 pioche 3 tuiles puis chaque joueur pioche ses tuiles comme dans le jeu normal (jusqu'à 3).
- Combat Final : Si l'un des joueurs pioche sa dernière tuile, les deux autres joueurs jouent leur tour normalement avant que le Combat Final ne s'engage.
- QG détruit : Si l'un des joueurs perd son QG, sa tuile QG est retirée du plateau de jeu ainsi que toutes ses Unités à la fin du Combat. Le joueur ne joue plus et la partie continue sans lui.

Remarque : Cette variante donne une teinte plus négociation que tactique au jeu. Nous vous encourageons à découvrir les deux autres modes décrits ci-dessous.

2. Match à mort avec calcul du score

- Début de partie : Les dégâts des QG sont réglés à 0 au début de la partie. Le Joueur 1 pioche 1 tuile, le Joueur 2 pioche 2 tuiles, le Joueur 3 pioche 3 tuiles puis chaque joueur pioche ses tuiles comme dans le jeu normal (jusqu'à 3).
- Attaque des QG : Les QG ont un nombre illimité de Points de Vie et chaque fois qu'une de vos Unités touche un QG adverse, la Blessure infligée vous rapporte 1 point. Ces points sont comptabilisés sur votre Compteur. Le premier joueur à atteindre 20 points remporte la partie. Si aucun des joueurs n'atteint ce score et que le Combat Final se termine, le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.
- Combat Final : Si l'un des joueurs pioche sa dernière tuile, les deux autres joueurs jouent leur tour normalement avant que le Combat Final ne s'engage.

3. 1 joueur contre 1 équipe

- Le Joueur 1 (appelé le Joueur Solitaire) joue seul alors que les Joueurs 2 et 3 forment une Équipe. Au début de la partie, le Joueur Solitaire règle son Compteur de Dégâts de son QG à 20 alors que les membres de l'Équipe règlent chacun leurs Compteurs à 13.
- Les armées de l'Équipe sont dites "amies". Les règles concernant les Unités amies sont décrites ci-dessous, dans la variante Match par équipe pour 4 joueurs.
- Ordre de jeu : Les membres de l'Équipe ne jouent pas l'un après l'autre, ils alternent leur tour de jeu avec le Joueur Solitaire. L'ordre de jeu est donc : Joueur 1, Joueur 2, Joueur 1, Joueur 3, etc.
- Début de partie : Le Joueur 1 pioche 1 tuile, le Joueur 2 pioche 2 tuiles, le Joueur 3 pioche 3 tuiles puis chaque joueur pioche ses tuiles comme dans le jeu normal (jusqu'à 3).
- Le premier des deux camps (Joueur Solitaire ou l'Équipe) à détruire un QG adverse est déclaré vainqueur. Si aucun des QG n'est complètement détruit, le camp avec le plus de Points de Vie restants (l'Équipe prend en compte son QG avec le moins de dégâts) l'emporte.
- Si le QG du Joueur Solitaire et le premier des QG de l'Équipe sont détruits dans un même Combat, l'Équipe l'emporte.

4. Match par équipe (optionnel)

3 joueurs peuvent aussi décider d'utiliser la variante Match par équipe à 4 joueurs (décrite ci-dessous), l'un des joueurs contrôlant 2 armées.

4 JOUEURS

1. Match par équipe

Cette variante voit s'opposer 2 équipes de 2 joueurs chacune. Elle se joue comme le jeu de base, à l'exception des changements suivants :

- Chaque QG commence la partie avec 15 Points de Vie (au lieu de 20). Réglez les Compteurs de Dégâts sur 15.
- Début de partie : Le Joueur 1 pioche 1 tuile, le Joueur 2 en pioche 2, le Joueur 3 pioche 3 tuiles, puis chaque joueur pioche ses tuiles comme dans le jeu normal (jusqu'à 3).
- La séquence de jeu est modifiée afin que les joueurs d'une même équipe ne jouent pas l'un après l'autre. Si le Joueur 1 et le Joueur 2 sont dans la même équipe et que les Joueurs 3 et 4 forment l'équipe adverse, la séquence de jeu doit être : 1 - 3 - 2 - 4.



MODE MULTIJOUEURS

Unités amies

Afin de simplifier la compréhension de ce mode de jeu, les Unités d'une même équipe sont appelées "Unités amies".

- Les bonus apportés par les Modules et QG affectent toutes les Unités amies.
- Les actions Mouvement et Poussée ne peuvent pas être effectuées sur des Unités amies.
- Les attaques au corps-à-corps et à distance d'une Unité ne touchent pas les Unités amies. Les attaques à distance passe à travers.
- Les Filets ne neutralisent pas les Unités amies.
- La première équipe à détruire l'un des QG adverse remporte la partie. Si aucun des QG n'est entièrement détruit, l'équipe avec le plus grand total de Points de Vie (l'équipe dont les QG ont subi le moins de dégâts cumulés) gagne la partie.
- Si 2 QG adverses sont détruits lors d'un même Combat, on compare les Points de Vie des 2 autres QG et celui ayant subi le moins de dégâts l'emporte.
- Combat Final : Si l'un des joueurs pioche la dernière tuile de son armée, les trois autres joueurs jouent leurs tours normalement et, après seulement, le Combat Final s'engage.

Moloch dans un Match par équipe

Moloch est une armée unique dans le jeu. Les Unités de Moloch attaquent et blessent normalement toutes les Unités (amies et ennemies). Elles peuvent repousser ou être repoussées, neutraliser ou être neutralisées (Filets) par les Unités amies. Les alliés de Moloch peuvent néanmoins bénéficier des bonus de ses Modules et de son QG. De même, l'armée de Moloch bénéficie des effets des Modules et QG de l'armée à laquelle elle est alliée.

2. Match à mort

Les règles sont les mêmes que pour le mode Match à mort pour 3 joueurs.

3. Match à mort avec calcul du score

Les règles sont les mêmes que pour le mode Match à mort avec calcul du score pour 3 joueurs.

Champ de bataille étendu

Le champ de bataille normal se compose des 19 cases hexagonales au centre du plateau. Autour de ces cases se trouvent 18 hexagones supplémentaires (voir Description du plateau, page 6). Nous vous conseillons de ne pas utiliser que pour vos parties à 5 ou 6 joueurs. Toutefois, pour des parties à 4, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour utiliser ce champ de bataille étendu.

Attention, lorsque vous jouez sur le plateau étendu, le Combat Final s'engage toujours lorsque les 19 hexagones principaux sont remplis.



DESCRIPTION DES ARMEES

L'OUTPOST

HISTORIQUE

Dernière armée régulière de l'Humanité, l'Outpost combat Moloch sans relâche afin de maintenir ses fragiles frontières et d'endiguer sa progression. Après des années d'une guérilla acharnée, les humains ont mis au point de nombreuses solutions particulièrement redoutables pour combattre ces terrifiantes machines. Leurs tactiques d'attaques éclair sont déterminantes pour faire face à un adversaire plus puissant. Les troupes de l'Outpost ne restent jamais longtemps au même endroit. Véritable ville mobile, l'Outpost est toujours en mouvement afin d'éviter les embuscades et autres pièges et de trouver la faille chez son adversaire. Grâce à ses nombreuses victoires contre les forces de Moloch, l'Outpost s'est emparé d'une technologie moderne qu'elle a retournée contre les machines qui l'ont inventée.

CARACTÉRISTIQUES

Sa mobilité est sa principale Force, surtout lorsqu'elle est combinée aux nombreuses tuiles Combat qui permettent de saisir chaque opportunité et ainsi mener des attaques éclair dévastatrices. La grande diversité de ses Modules (dont un affectant les Unités ennemies) peuvent changer l'issue d'un Combat en quelques secondes.

Mais cela suffira-t-il à compenser son petit nombre de Combattants et leur faible résistance ?

CONSEILS TACTIQUES

Placez votre QG au centre du plateau. Cela permet à l'Outpost de garder son QG mobile et de le déplacer, à l'aide des tuiles Mouvement, pour éviter les attaques ennemies. Lorsque le plateau est presque saturé, il est temps pour votre QG de se retrancher : protégez-le derrière quelques Unités amies.

QG 1



Les Unités adjacentes peuvent réaliser une attaque supplémentaire lors de la phase d'Initiative suivant leur dernière phase d'Initiative normale, comme si elle avait 2 niveaux d'Initiative successifs.
Si une Unité a déjà deux phases d'Initiative, elle en gagne un troisième qui suit immédiatement le deuxième.
Si une de ses attaques normales a lieu en phase 0, l'attaque supplémentaire est perdue et ne peut être résolue.

BLINDÉ MOBILE 1



Attaque aux phases d'Initiative 2 et 3. Attaque à distance, Attaque au corps-à-corps et Mobilité.

DÉRIVATEUR 1



Tant que le Dérivateur est connecté à un Module ennemi, ce Module devient un Module ami et ses s'appliquent aux Unités de l'Outpost qui lui sont connectées. Les Unités ennemies ne bénéficient plus de son effet.

BAGARREUR 1



Attaque au corps-à-corps.

ÉCLAIREUR 2



Le ou les niveaux d'Initiative des Unités connectées sont augmentés de 1.

COUREUR 2



Attaque au corps-à-corps et Mobilité.

SABOTEUR 1



Le Saboteur affecte les Unités ennemies connectées en diminuant de 1 leur niveau(x) d'Initiative.

COMBAT 6



Un Combat s'engage. Le tour du joueur s'achève à la fin du Combat. Ne peut pas être utilisé si un joueur a déjà pioché sa dernière tuile.

MITRAILLEUSE LOURDE 1



Attaque aux phases d'Initiative 1 et 2. Attaque à distance.

CENTRE DE RECONNAISSANCE 1



Tant que le Centre de Reconnaissance est en jeu, toutes les Unités amies peuvent se déplacer de 2 cases (au lieu d'une) lorsqu'elles se déplacent.

MOUVEMENT 7



Déplacez une Unité (Combattant, Module ou QG) vers une case libre adjacente et/ou pivotez-la dans la direction de votre choix.

COMMANDO 5



Attaque à distance.

MÉDECIN 2



Une Unité connectée doit ignorer tous les Blessures subies par une attaque : le Médecin est défaussé.

SNIPER 1



Inflige 1 Blessure à un Combattant ou Module ennemi. Ne peut pas cibler les QG.

EXTERMINATEUR 2



Attaque à distance.

OFFICIER 1



La Force des Attaques à distance des Unités connectées est augmentée de 1.

X

X = Nombre de tuiles



the outpost



DESCRIPTION DES ARMEES

HISTORIQUE

Mi-mécanique, mi-électronique, Moloch est une entité assoiffée de conquête qui occupe aujourd'hui un territoire couvrant plusieurs États. Ce fut Moloch qui, vers 2020, entraîna la chute de l'Humanité. Aujourd'hui, après plus de 30 ans de combats, Moloch est plus puissante et ses troupes plus nombreuses que jamais. Des hordes de machines arpentent les terres ravagées, traquant les rares survivants afin de les exterminer. Toutes obéissent à la volonté suprême de l'Unité centrale de Moloch, un ensemble de cerveaux artificiels interconnectés qui œuvrent sans relâche à l'élaboration de nouveaux plans de conquête absolue. Malgré ses avantages militaires et technologies certains, l'armée de Moloch n'a pas la flexibilité, l'instinct et l'intelligence naturelle des humains.

CARACTÉRISTIQUES

La principale force de Moloch est la grande résistance de ses Unités qui leur permet, à l'issue du Combat, de survivre sur le champ de bataille là où ses adversaires succombent. De très nombreuses Unités spécialisées dans l'attaque à distance, soutenues par d'efficaces Modules stratégiques permettent à Moloch de mettre en place des rideaux de machines aussi infranchissables que destructeurs. Ils assurent la protection de son QG tout en infligeant d'importants dégâts aux QG ennemis.

Mais l'armée de Moloch n'est pas aussi mobile que les autres et elle ne dispose que de peu de tuiles Combat, ce qui limite son contrôle sur le déclenchement des Combats et parfois, sur leur issue.

CONSEILS TACTIQUES

Placez votre QG dans un des coins du plateau et entourez-le d'Unités lourdement blindées. Tâchez ensuite d'encercler le QG ennemi afin de réduire sa mobilité. Enfin, alignez plusieurs de vos tireurs ayant des Initiatives différentes dans une même direction afin de percer les défenses ennemies et de vous ouvrir une ligne de vue jusqu'au QG ennemi. Votre autre option est de vous placer au contact des Unités de défense adverse et de les repousser hors de la trajectoire de vos attaques.

Votre QG vous permet d'attaquer efficacement l'ennemi. Une bonne idée sera de le placer non loin de celui de votre adversaire, l'empêchant ainsi de fuir le feu de vos tireurs.

MOLOCH

QG 1  La Force des Attaques à distance des Unités amies adjacentes est augmentée de 1.	CHASSEUR BLINDÉ 2  Blindage et Attaque au corps-à-corps.	MÉDECIN 2  Une Unité connectée doit ignorer tous les Blessures subies par une attaque : le Médecin est défaussé.
BLOQUEUR 2  Ne peut pas attaquer. Blindage et Résistance.	GARDE BLINDÉ 1  Blindage et Attaque à distance.	CERVEAU 1  La Force des Attaques à distance et des Attaques au corps-à-corps des Unités connectées est augmentée de 1.
CYBORG 2  Attaque à distance.	GARDE 1  Attaque à distance.	OFFICIER 1  La Force des Attaques à distance des Unités connectées est augmentée de 1.
CANON DE GAUSS 1  Peut toucher plusieurs Unités ennemies simultanément. Toutes les Unités ennemies dans sa ligne de vue subissent 1 Blessure. Aucun bonus ne peut augmenter la Force de son attaque qui reste donc limitée à 1. Résistance.	PROTECTEUR 1  Attaque à distance et Résistance.	ÉCLAIREUR 1  Le ou les niveaux d'Initiative des Unités connectées sont augmentés de 1.
JUGGERNAUT 1  Blindage, Attaque à distance, Attaque au corps-à-corps et Résistance.	ÉVENTREUR 1  Attaque au corps-à-corps.	FRAPPE AÉRIENNE 1  Ciblez 1 hexagone et infligez 1 Blessure à toutes les Unités présentes sur cet hexagone et sur chacune des cases adjacentes. Toutes les cases doivent être dans l'aire de combat. N'affecte pas les QG.
CHASSEUR-TUEUR 2  Attaque au corps-à-corps.	RÉTIKAIRE 1  Filets.	COMBAT 4  Un Combat s'engage. Le tour du joueur s'achève à la fin du Combat. Ne peut pas être utilisé si un joueur a déjà pioché sa dernière tuile.
LE CLOWN 1  Attaque au corps-à-corps et Résistance. Au lieu d'attaquer à sa phase d'Initiative normale, il peut exploser et infliger 1 Blessure à toutes les Unités adjacentes. Aucun bonus ne peut augmenter la Force de cette attaque. Les Unités amies, les Unités ennemies et les QG sont touchés. Une fois son explosion résolue, le Clown est défaussé (il ne peut en aucun cas être réparé).	TROUPE D'ASSAUT 1  Attaque aux phases d'Initiative 1 et 2. Attaque à distance et Résistance.	MOUVEMENT 1  Déplacez une Unité (Combattant, Module ou QG) vers une case libre adjacente et/ou pivotez-la dans la direction de votre choix.
	CARTE-MÈRE 1  Une Unité connectée peut réaliser une attaque supplémentaire lors de la phase d'Initiative suivant sa dernière phase d'Initiative normale, comme si elle avait 2 niveaux d'Initiative successifs. Si une Unité a déjà deux phases d'Initiative, elle en gagne une troisième qui suit immédiatement la deuxième. Si une de ses attaques normales a lieu en phase 0, l'attaque supplémentaire est perdue et ne peut être résolue.	POUSSÉE 5  Repoussez une Unité ennemie adjacente vers une case libre. Si plusieurs cases libres sont disponibles, c'est le joueur contrôlant l'Unité repoussée qui choisit.

X = Nombre de tuiles

DESCRIPTION DES ARMÉES

BORGO

HISTORIQUE

Depuis le début de la guerre, Moloch a créé plusieurs générations de mutants. Leur développement était focalisé sur une croissance accélérée, une amélioration génétique et le développement de leurs capacités de combat. Les différentes races ainsi créées errent désormais dans les terres arides et se disputent chaque arpent de sable, quand elles ne s'étripent pas entre elles. Borgo, un cyber-mutant charismatique, est parvenu à unifier ces groupes épars sous une même bannière, et ensemble, ils marchent sur l'Humanité.

CARACTÉRISTIQUES

La rapidité est le principal avantage de l'armée Borgo, ses Combattants bénéficiant d'une excellente Initiative souvent renforcée par de nombreux Éclaireurs. L'armée mutante dispose également d'un bon nombre de Combattants que ses Modules variés rendent redoutables.

Son manque de tireur reste son point faible, obligeant en permanence l'armée Borgo à monter au front pour s'engager au corps-à-corps.

CONSEILS TACTIQUES

C'est au centre du plateau, entouré d'Unités amies, que le QG Borgo sera le plus efficace. Une autre stratégie payante est de disperser vos combattants sur le champ de bataille afin d'attaquer de toutes parts les Unités ennemies et de les éliminer rapidement.

QG 1



L'Initiative des Unités amies adjacentes est augmentée de 1.

MUTANT 6



Attaque au corps-à-corps.

BOUCHER 4



Attaque au corps-à-corps.

SUPER MUTANT 1



Blindage, Attaque au corps-à-corps et Résistance.

RÉTIAIRE 2



Les rétiaires Borgo, en plus de neutraliser les Unités ennemies, peuvent les attaquer et leur infliger 3 Blessures. L'attaque est réalisée lors de la phase d'Initiative du Rétiaire. Le Filet fonctionne normalement et est actif en permanence (voir Utiliser les Filets, page 21).

BAGARREUR 2



Attaque au corps-à-corps.

ASSASSIN 2



Attaque à distance et Mobilité.

MÉDECIN 1



Une Unité connectée doit ignorer tous les Blessures subies par une attaque : le Médecin est défaussé.

OFFICIER 2



La Force des Attaques au corps-à-corps des Unités connectées est augmentée de 1.

OFFICIER SUPÉRIEUR 1



La Force des Attaques au corps-à-corps des Unités connectées est augmentée de 1 et Résistance.

ÉCLAIREUR 2



Le ou les niveaux d'Initiative des Unités connectées sont augmentés de 1.

COMBAT 6



Un Combat s'engage. Le tour du joueur s'achève à la fin du Combat. Ne peut pas être utilisé si un joueur a déjà pioché sa dernière tuile.

MOUVEMENT 4



Déplacez une Unité (Combattant, Module ou QG) vers une case libre adjacente et/ou pivotez-la dans la direction de votre choix.

GRENADE 1



Détruisez 1 Unité ennemie de votre choix adjacente à votre QG. Ne peut pas toucher un QG adverse. N'est pas utilisable si le QG Borgo est neutralisé par un Filet.

X

X = Nombre de tuiles



borgo

DESCRIPTION DES ARMEES

L'HEGEMONY

HISTORIQUE

L'Hegemony est une région en proie aux gangs qui se disputent sans relâche sa domination. Cette guerre est sans fin. Les pillages et les meurtres ont depuis bien longtemps dépassés les frontières de l'Hegemony et un voile de terreur recouvre désormais cette triste terre. Une seule loi s'applique, celle du plus fort, et les tournois de gladiateurs inter-gangs sont vite devenus le seul passe-temps de ces combattants.

CARACTÉRISTIQUES

L'Hegemony tire un avantage considérable de ses nombreux Rétiaires neutralisant les Unités ennemies les plus redoutables.

C'est une armée dynamique du fait de ses tuiles Actions variées et équilibrées lui offrant une certaine polyvalence.

Seul son manque de tireur est à déplorer ce qui la contraint à toujours rechercher le contact direct avec ses ennemis.

CONSEILS TACTIQUES

Portez une attention toute particulièrement au placement de vos Rétiaires afin de neutraliser un maximum d'Unités ennemies ainsi que leur QG. Ils sont également un bon moyen de défendre votre QG de l'avancée des Combattants adverses. Le bonus de Force du QG sera particulièrement redoutable si celui-ci est placé à côté du QG ennemi, l'empêchant de se soustraire aux assauts de vos troupes.

QG 1



La Force des Attaques au corps-à-corps des Unités amies adjacentes est augmentée de 1.

GARDE 1



Attaque au corps-à-corps et Résistance.

QUARTIER-MAÎTRE 1



L'Unité connectée peut convertir 1 Attaque au corps-à-corps en Attaque à distance et inversement. Si l'Unité connectée peut attaquer à plusieurs phases d'Initiative et/ou si elle peut attaquer dans plusieurs directions, une seule de ces attaques peut être convertie. La conversion est optionnelle. Si l'Unité est connectée en même temps à d'autres Modules, leurs bonus s'appliquent.

COUREUR 3



Attaque au corps-à-corps et Mobilité.

SOLDAT UNIVERSEL 3



L'Unité attaque simultanément au corps-à-corps et à distance. Elle peut donc infliger 2 Blessures à une Unité adjacente.

BRUTE 1



Attaque au corps-à-corps.

BOSS 1



La Force des Attaques au corps-à-corps et l'Initiative des Unités connectées sont augmentées de 1.

COMBAT 5



Un Combat s'engage. Le tour du joueur s'achève à la fin du Combat. Ne peut pas être utilisé si un joueur a déjà pioché sa dernière tuile.

CHEF D'ÉQUIPE 4



Attaque au corps-à-corps.

OFFICIER I 2



La Force des Attaques au corps-à-corps des Unités connectées est augmentée de 1.

MOUVEMENT 3



Déplacez une Unité (Combattant, Module ou QG) vers une case libre adjacente et/ou pivotez-la dans la direction de votre choix.

GLADIATEUR 1



Blindage, Attaque au corps-à-corps et Résistance.

OFFICIER II 1



La Force des Attaques au corps-à-corps des Unités connectées est augmentée de 1.

SNIPER 1



Infligez 1 Blessure à un Combattant ou Module ennemi. Ne peut pas cibler les QG.

RÉTIAIRE 2



Filet.

ÉCLAIREUR 1



Le ou les niveaux d'Initiative des Unités connectées sont augmentés de 1.

POUSSÉE 2



Repoussez une Unité ennemie adjacente vers une case libre. Si plusieurs cases libres sont disponibles, c'est le joueur contrôlant l'Unité repoussée qui choisit.

MAÎTRE RÉTIAIRE 1



En plus de neutraliser les Unités ennemies, il peut également attaquer au corps-à-corps. L'Attaque est réalisée lors de la phase d'Initiative du Rétiaire. Le Filet fonctionne normalement et est actif en permanence.

TRANSPORT 1



À votre tour, chaque Unité connectée à ce Module peut réaliser un mouvement et/ou pivoter, exactement comme si elle avait la capacité Mobilité. Les Unités connectées peuvent se déplacer immédiatement après avoir placé ce Module sur le plateau. Une Unité peut utiliser son déplacement pour s'éloigner du Transport. Le Transport ne peut pas utiliser sa capacité sur lui-même.

X = Nombre de tuiles



EXEMPLE DE PARTIE

L'HEGEMONY CONTRE L'OUTPOST

Tour 1 : Placement des QG

Le joueur de l'Outpost commence et place son QG au centre du plateau afin de tirer parti d'une meilleure mobilité, grâce aux nombreuses tuiles Mouvement.

Le joueur de l'Hegemony place son QG dans l'un des coins du plateau, pour une meilleure défense.



Tour 2 : L'Outpost

Le joueur pioche un Module Médecin (au début de la partie, le joueur qui commence ne pioche qu'une seule tuile, et n'est pas obligé de la défausser).

Le joueur décide de placer le Médecin à côté de son QG, empêchant par la même occasion l'Hegemony d'occuper cette case.



Tour 3 : L'Hegemony

Le joueur pioche une tuile d'action Mouvement et un Module Officier (au début de la partie, le second joueur pioche deux tuiles, et n'est pas obligé de les défausser).

Le joueur utilise sa tuile Mouvement pour changer la position de son QG et ainsi disposer d'une meilleure possibilité d'attaque. Il place ensuite son Officier à côté de son QG préparant ainsi une place idéale pour un Combattant qui pourra profiter à la fois du bonus du QG et de celui de l'officier. En plus, l'Officier protège efficacement le QG.



Tour 4 : L'Outpost

Le joueur pioche 1 tuile Mouvement, 1 Bagarreur et 1 Exterminateur.

Il doit défausser une de ces 3 tuiles. Il choisit de défausser l'action Mouvement.

Le Bagarreur est placé à côté de son QG : il bénéficie de son bonus et pourra donc attaquer deux fois le QG de l'Hegemony.

L'Exterminateur est également placé à côté du QG de l'Hegemony. C'est une approche risquée, mais cela empêche le QG de l'Hegemony de se déplacer.



Tour 5 : L'Hegemony

Tuiles piochées : Combat, Rétiaire, Coureur.

Le joueur défausse l'action Combat, la situation n'étant pas à son avantage à ce moment de la partie. Il place son Rétiaire de manière à neutraliser le Bagarreur ennemi et positionne son Coureur de façon à menacer le QG adverse.



Tour 6 : L'Outpost

Tuiles piochées : Mouvement, Combat, Mitrailleuse Lourde.

Une tuile doit être défaussée. Le joueur choisit de défausser l'action Combat, jugeant qu'il est encore trop tôt pour lancer les hostilités.

Il utilise la tuile Mouvement pour déplacer son QG, le mettant à l'écart d'une menace potentielle.

Il place la Mitrailleuse Lourde en ligne directe avec le QG ennemi afin de l'attaquer à distance en cas de combat.



EXEMPLE DE PARTIE

Tour 7 : L'Hegemony

Tuiles piochées : Soldat Universel, Chef d'équipe, Rétiaire.

Tuile défaussée : Chef d'Équipe.

Le Soldat Universel est placé de façon à menacer l'Exterminateur. Son Initiative plus élevée devrait lui permettre de l'éliminer avant que l'Exterminateur ne puisse attaquer le QG.

Le Rétiaire est quant à lui placé de façon à neutraliser le QG adverse et donc à l'empêcher de bouger. Dans le même temps, il protège également le second Rétiaire. Enfin, le Coureur utilise sa Mobilité pour se déplacer et venir au contact du QG adverse.



Tour 8 : L'Outpost

Tuiles piochées : Commando, Éclaireur, Médecin.

Tuile défaussée : Médecin.

Le Commando est placé de façon à cibler l'un des Rétiaires adverses. L'Éclaireur est placé juste derrière afin d'augmenter son Initiative. Ainsi, le Commando pourra éliminer le Rétiaire suffisamment tôt pour permettre au Bagarreur d'attaquer le QG adverse.



Tour 9 : L'Hegemony

Tuiles piochées : Chef d'Équipe, Boss, Coureur.

Tuile défaussée : Coureur.

Le Chef d'Équipe est placé pour attaquer en traître la Mitrailieuse Lourde et protéger un peu le Soldat Universel.

Le Boss est placé de façon à augmenter l'initiative et les capacités de combat du Coureur.



Tour 10 : L'Outpost

Tuiles piochées : Sniper, Mouvement, Combat.

Tuile défaussée : Mouvement.

Le Sniper élimine le Rétiaire qui neutralisait le QG. Si le joueur avait choisi d'utiliser ensuite la tuile Mouvement, il aurait pu mettre son QG hors de portée du Coureur, mais il semble plus sensé de sécuriser la ligne de tir du Commando. De plus, le QG donne un bonus au Bagarreur, qui est en bonne position pour attaquer le QG adverse.

La dernière tuile piochée est une tuile Combat : c'est le moment de l'utiliser, avant que l'Hegemony ne pioche un nouveau Rétiaire, ou un Sniper. Le joueur décide donc de jouer sa tuile Combat, et le Combat commence.



DEROULEMENT DU COMBAT :

Phase d'Initiative 4

Le plus haut niveau d'Initiative sur le plateau est de 4 : le Combat commence donc avec les Unités ayant ce niveau d'initiative. Le Commando est la seule Unité à avoir une Initiative de 4 et est donc seul à agir à cette phase. Il tire sur le Rétiaire adverse, le tuant immédiatement. Le Rétiaire est retiré du plateau.



Phase d'Initiative 3

Toutes les Unités ayant une Initiative de 3 agissent simultanément. Le Coureur (Hegemony), stimulé par le module Boss, attaque le QG de l'Outpost, lui infligeant 2 Points de Dégâts. Les Points de Vie du QG descendent donc à 18. Le Bagarreur (Outpost) touche le QG de l'Hegemony, lui infligeant 2 Points de Dégâts. Ses Points de Vie descendent également à 18. Le Chef d'Équipe (Hegemony) attaque la Mitrailieuse Lourde, mais c'est le Module Médecin qui absorbe les dégâts à sa place et est détruit (voir les règles sur les Médecins). Le Soldat Universel attaque l'Exterminateur et le détruit immédiatement.

Les tuiles Médecin et Exterminateur sont retirées du plateau.



EXEMPLE DE PARTIE

Phase d'Initiative 2

Toutes les Unités ayant une Initiative de 2 agissent simultanément. Le Bagarreur, grâce à la capacité spéciale de son QG, attaque une seconde fois. Il inflige donc 2 Points de Dégâts supplémentaires au QG adverse dont les Points de Vie tombent à 16.

La Mitrailleuse Lourde tire sur le QG de l'Hegemony, infligeant 1 Point de Dégâts. Les Points de Vie du QG tombent à 15.



EPILOGUE

Le Combat est maintenant terminé et le jeu reprend son cours avec la pioche et le placement de nouvelles tuiles en préparation du prochain Combat. Le tour 11 commence, c'est à l'Hegemony de jouer.



Phase d'Initiative 1

Seule la Mitrailleuse Lourde a une initiative de 1 et elle est donc la seule Unité à agir. Elle tire sur le QG adverse, infligeant 1 nouveau Point de Dégâts. Les Points de Vie du QG Hegemony sont maintenant de 14.



Phase d'Initiative 0

Seuls les deux QG ont une initiative de 0.

Le QG de l'Hegemony attaque le Bagarreur et le tue.

Le QG de l'Outpost attaque et élimine le Coureur.

Le Bagarreur et le Coureur sont retirés du plateau.



PUZZLES HEX

➔ Dans la boîte, vous trouverez un paquet de 55 cartes avec des Puzzles HEX. Ces puzzles correspondent à un jeu en solitaire dans l'univers de Neuroshima Hex.

Faites preuve de stratégie pour mener vos troupes à la victoire. Si vous voulez jouer et qu'aucun joueur n'est disponible ou si vous souhaitez simplement vous entraîner, les Puzzles HEX sont faits pour vous !

Chaque puzzle vous impose d'utiliser les tuiles représentées sur l'image pour remporter le Combat. Au dos de chaque carte se trouve la solution du puzzle.



CREDITS

CONCEPTION DU JEU : Michał Oracz

DÉVELOPPEMENT : Portal Publishing

LIVRET DE RÈGLES : Michał Oracz, Ignacy Trzewiczek

ILLUSTRATION DE LA BOÎTE : Piotr Cieśliński

ILLUSTRATION DES TUILES : Piotr Foksowicz, Łukasz Lalko,
Mateusz Bielski

DESIGN DU LOGO ET DES TUILES BLESSURES : Jakub Jabłoński

CONCEPTION DES PUZZLES : Michał "Michallus" Herda (je dédicace ces puzzles à ma Nina adorée. Sans elle, je ne me serais jamais replongé dans Hex).

MISE EN PAGE DE LA BOÎTE, DES COMPTEURS, DU LIVRET DE RÈGLES, DES CARTES PUZZLES ET DES AIDES DE JEU :
Maciej Mutwil

CONCEPTION DU PLATEAU ET DES TUILES : Michał Oracz
TRADUCTION : MeepleRules.fr

ADAPTATION, RELECTURE ET ÉDITION FRANÇAISE : IELLO
REMERCIEMENTS PARTICULIERS à Łukasz Piechaczek, Tomasz Stchlerowski, Rafał Szyma, Maciej Mutwil, Ignacy Trzewiczek, Michał Herda

© 2013 Portal Games

© 2013 IELLO pour la version française

IELLO, 309 BD des Technologies, 54710 Ludres

www.iello.info

Fabriqué en Pologne

Nombreux sont ceux qui ont soutenu Neuroshima HEX et lui ont permis de devenir un aussi grand jeu. Nombreux sont ceux qui nous ont aidé à créer ce jeu, à le promouvoir et à le développer au-delà de sa première édition. Nombreux sont ceux qui ont donné leur cœur pour ce jeu. Ils ont créé de nouvelles armées, imaginé de nouvelles règles, inventé des puzzles, réalisé des illustrations et tant d'autres choses. Ils ont organisé des tournois et des démonstrations à travers toute la Pologne. Nous voulons tous vous remercier les gars et vous dire : Wielkie dzięki za wsparcie, które daliście Neuroshimie. Bez was HEX by nie istniał.

Il y a également trois personnes qui ont tout particulièrement propagé la parole de Neuroshima HEX. Ce sont Piotr Kaźnik, Artur Jedliński et Giles Pritchard.

Merci à vous. Merci beaucoup.

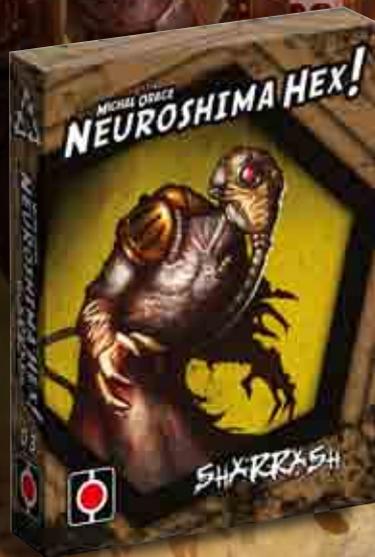
SUIVEZ-NOUS SUR



Poursuivez l'expérience

NEUROSHIMA HEX!

Les Army Packs



Le jeu de cartes tactique
pour 2 joueurs dans l'univers
de Neuroshima Hex!

