

| Valeur de force de base | Nombre d'unités |
|-------------------------|-----------------|
| 10 | 1 |
| 9 | 1 |
| 8 | 3 |
| 7 | 3 |
| 6 | 3 |
| 5 | 3 |
| 4 | 3 |
| 3 | 3 |
| 2 | 3 |
| 1 | 1 |
| Magique | 5 |
| Château | 1 |
| TOTAL | 30 |

TRUCS DE PERSONNALISATION

Pensez à un «thème» ou à une stratégie pour votre armée. Se concentrera-t-elle sur les déplacements? Sur l'attaque? Aura-t-elle un maximum de Malédiction mortelles? Sera-t-elle incroyablement forte contre une seule couleur ou équilibré contre toutes les couleurs? Une armée pourrait se concentrer sur la capacité de renvoyer ses unités détruites en jeu. Une autre pourrait être très forte en défense. Regardez comment les unités fonctionnent ensemble pour inventer vos propres combinaisons mortelles.

ARMÉES MULTIPLES

Si vous avez suffisamment d'unités, vous pourrez avoir plusieurs armées sous la main pour affronter des adversaires différents. Vous pouvez appeler chaque armée par un surnom (comme «Mort volante» ou «Brigade forestière») et les ranger de côté jusqu'à ce que le début de la bataille ait sonné.

CAMPAGNES

Bien que chaque bataille soit une partie en elle-même, vous pouvez décider de jouer des «campagnes» c'est-à-dire une série de batailles qui racontent une histoire plus longue.

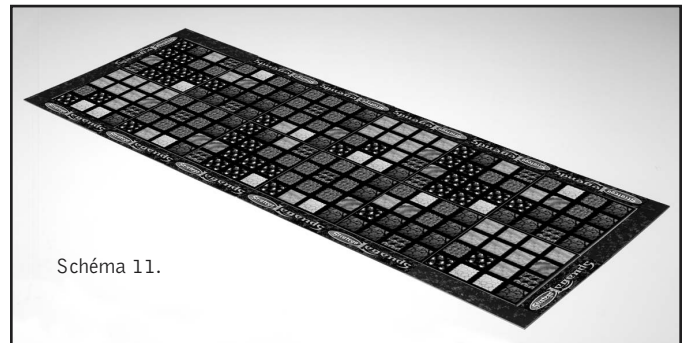
Campagne en deux parties. Chaque joueur commence le premier. À la fin de chaque partie, comptez le nombre d'unités détruites du perdant. C'est le score du vainqueur. Après avoir fini les deux parties, le joueur avec le plus haut score gagne.

Campagne en multiples parties. Le joueur qui gagne le plus de parties gagne la campagne. Cela peut être «2 sur 3», «6 sur 10» ou n'importe quel nombre que vous désirez. Les campagnes n'ont pas besoin d'être jouées en une seule fois (et les joueurs peuvent personnaliser leurs armées entre deux batailles).

PARTIES À PLUSIEURS JOUEURS

Des équipes de 4, 6 ou 8 joueurs peuvent aussi se battre. Chaque joueur amène une armée et deux plateaux de bataille pour la partie. Deux

équipes du même nombre de joueurs s'asseyent des côtés opposés de la table. Les joueurs placent leurs deux plateaux de bataille face à eux. Chaque joueur mélange les plateaux du joueur opposé. Les plateaux sont alors retournés simultanément et placés ensemble comme indiqué sur le Schéma 11.



Exemple de la mise en place d'une partie à six joueurs

Chaque joueur d'une équipe contrôle les unités de son équipe quand elles sont sur l'un de ses deux plateaux de bataille (ou l'un de deux plateaux en face de lui).

La partie se poursuit avec les deux armées, beige et grise, qui jouent tour à tour. Un joueur ne peut pas jouer à nouveau tant que tous les autres joueurs de toutes les équipes n'ont pas joué un tour eux-mêmes.

Une unité ne peut pas se déplacer sur un espace déjà occupé par une unité sous le contrôle du même joueur ou sur un espace avec une unité contrôlée par un allié.

La partie se termine quand tous les Châteaux d'un côté ont été éliminés ou lorsque l'un des joueurs d'une des deux équipes est incapable de bouger ou d'effectuer une action quelconque avec n'importe laquelle des unités sous son contrôle. Si le Château d'un joueur est détruit, ce joueur peut quand même continuer à jouer, en aidant ses alliés dans la bataille.

BONNE CHANCE.



© Jumbo International, Amsterdam

Stratego®

Legends

LE PAYS DU CHAOS

RACONTÉ PAR DA'VAU LE VÉNÉRABLE

◦ **JOUEURS: 2**
(4, 6 ou 8 avec des jeux supplémentaires)

◦ **ÂGE: 10 et plus**

NIVEAU DE DIFFICULTÉ:

- Facile
- Moyen**
- Complexe

◦ **CONTENU:**

- 30 unités en plastique de couleur beige
- 30 unités en plastique de couleur grise
- 4 plateaux de jeu
- 8 bordures de plateau
- 6 planches de référence
- Une feuille d'autocollants
- Un casier de rangement

BUT DU JEU:

détruire le Château de votre adversaire.

La silhouette en armure faisait boire son cheval, tout en gardant un œil fixé au-delà de la rivière, sur l'air chatoyant. Son armure était usée, sa cape grise sale et déchirée. Le chevalier fit une pause et regarda à nouveau vers le ruban d'air pulsatile. On l'appelait la «Division» bien que nul ne sût d'où lui venait ce nom. La Division était une force magique différente de tout ce que l'on avait pu voir auparavant ou depuis son apparition.

Les histoires et les chants à propos de la mystérieuse Division s'étaient taris, année après année, depuis l'époque de son grand-père. Jusqu'alors, la guerre avait été constante. Les Valorians s'étaient battus aux côtés des Anciens, bataille après bataille, contre les Mânes et les Gargans. Les chants remuaient encore l'âme du guerrier vieillissant, même si aucune bataille n'avait été menée depuis cent ans. Les récits des géants tués et des morts en marche. L'héroïsme de ses ancêtres. La puissance des magiciens Valorians.

Le chevalier gris secoua la tête. Trop de temps à rêver, pas assez à faire attention. Quoiqu'il se demandât parfois à quoi il aurait dû prêter attention lors de ces patrouilles. Après tout la Division était infranchissable. On ne pouvait ni passer dessus, ni creuser dessous.

Les Célestes. Ah, comme il aurait voulu les avoir vus. Les légendes racontaient leur grand rassemblement, il y a un siècle de cela. Des silhouettes chatoyantes. Des esprits. Des anges. Personne ne les avait jamais vus ensemble auparavant. Ils avaient pris leur envol au-dessus des champs de bataille du Pays du chaos; lançant leurs sortilèges. Alors qu'ils chantaient, la Division prenait forme. L'air tourbillonna, se contracta, se retourna sur lui-même. À la fin de la journée, elle avait divisé le monde à jamais. Les Géants grondaient féroce­ment vers les chevaliers à travers la surface brumeuse, les Nains se moquaient des corps animés des Mânes. mais personne ne pouvait la franchir. Pas qu'ils l'auraient voulu, non. Pas après que les Célestes aient prononcé leur avertissement. C'était une promesse simple et efficace: quiconque annulerait la Division verrait les Célestes se ranger contre lui dans les inévitables batailles qui s'ensuivraient. Après avoir vu leurs pouvoirs, aucune armée n'aurait voulu les affronter.

Puis les Célestes disparurent. S'évanouirent. Partis là où seuls les êtres faits d'air pouvaient aller. Personne ne les avait revus depuis. Certains murmuraient qu'ils étaient morts, que la Division avait drainé leur essence. D'autres disaient qu'ils n'avaient jamais existé.

Le chevalier gris prit son épée et commença à aiguiser le fil tranchant, une habitude qui le prenait quand il était nerveux, il le savait. Le guerrier appelait son épée «Tranchemort», un nom qui avait passé les générations. Ses ancêtres affirmaient que l'épée avait été spécialement efficace contre les morts-vivants créés par les Mânes. L'épée avait sa propre légende, ses propres chansons, un héritage qu'il transmettrait à son propre fils quand celui-ci aurait fini son temps d'écuyer.

Les minutes passaient. Le cheval continuait à boire. Le chevalier continuait à aiguiser. Soudain, il sentit que quelque chose était différent. L'air était calme, trop calme. Même les oiseaux s'étaient arrêtés de chanter. Que se passait-il? Le chevalier regarda vers l'air tremblotant qui signalait la Division.

Elle avait disparu!

L'incantation s'arrêta. Loin sous la terre, dans une pièce humide et éclairée de torches, des êtres étaient assis, immobiles. À part au plus brave des hommes, ces silhouettes auraient inspiré les plus sombres cauchemars. Dans un des coins se dressait un insecte géant, haut de plus de deux mètres, habillé de robes. Dans un autre coin, une créature draconique était lovée sur le sol, ses écailles raclant la pierre. Au centre était... quelque chose d'autre. Une masse de fibres répugnantes, un conglomérat de pustules purulentes. Cela sentait le rance, le fétide et la bile. Une odeur de tombe et de moisissures.

Alors l'ulcération répugnante se mit à parler. «Nous avons réusssssi» siffla-t-elle. «La Divisssssion est disssssoute.» Des morceaux de moisissures, des filets de bave tombèrent de l'ouverture béante qui lui tenait lieu de bouche.

La silhouette insectoïde se redressa. «Êtes-vous sûrrrs?» Elle parlait avec une voix bourdonnante et pourtant étrangement femelle. «Êtes-vous sûrrrs?»

La silhouette fongoïde sembla se redresser. «Bien sssssûr. Les Qa'ans ont mâââgie inconnue de vous peuple de la ssssurfasse. Les guerres sssssont à nous à nouveau.»

Les Qa'ans. Cette race inconnue était sortie de sous la terre il y a peu et avait offert ses services aux Mânes et aux Gargans. Les Qa'ans prétendaient posséder des pouvoirs magiques inconnus même des Célestes, des pouvoirs capables de briser la Division.

Ils ne demandaient en échange qu'une juste part des terres qui seraient conquises. Ainsi fut conclue cette alliance impie.

Landor attendait. Le monde paraissait droit, sentait droit, était droit. Il était difficile de croire que plus rien ne serait droit à nouveau. La forêt était passée de la frénésie du printemps au rythme plus calme de l'été. Les fleurs avaient éclo et se fanaient. La canopée des feuilles au-dessus de sa tête murmurait sa chanson estivale. Sa cape de feuilles et sa côte de mailles verte attrapaient quelques reflets d'une lumière tamisée qui filtrait à travers les branches.

Landor entendit Urgwaine s'approcher bien avant que de le voir. Les Valorians n'étaient pas un peuple silencieux. Chanter et se vanter, voilà qui leur convenait. Marcher silencieusement dans une forêt n'était pas leur nature. Finalement, un Urgwaine recouvert d'or émergea dans la clairière. Il vit Landor et s'en approcha.

Ils étaient faits de la même étoffe, ce Landor et cet Urgwaine. Deux guerriers qui avaient su résister aux sirènes du commandement. Les deux avaient justement gagné leur rang. Et les deux savaient que bientôt de nombreux compatriotes seraient morts.

Urgwaine retira son heaume et passa une main calleuse sur ses cheveux. Un heaume en plein été? Landor admira le sens de la mise des Valorians, même s'il ne les comprenait pas.

«Seigneur Landor», dit Urgwaine avec une légère inclinaison de la tête.

Landor fit une courbette moqueuse. «Seigneur Urgwaine, je vous remercie de visiter ma cour.» Il montra les arbres. «Dois-je faire chercher un rafraîchissement?»

Urgwaine rit poliment. Il fait une pause avant de dire ce qui était évident. «La Division n'est plus.»

Le sourire de Landor s'évanouit. «Nous nous sommes préparés. Nos pères se sont préparés. Nous sommes prêts.»

«Le sommes-nous?» s'interrogea Urgwaine. «Nos peuples n'ont jamais affronté de vrais ennemis, se sont à peine entraînés en joutes et tournois. Nos châteaux n'ont jamais connu le siège d'une armée ennemie.» Les yeux hagards d'Urgwaine en disaient plus encore que ses mots. Pour une fois, le Valorian ne pouvait pas parler plus avant.

Rappelez-vous, il y a une Malédiction mortelle active dans l'Aire des Malédiction mortelles (le Sorcier squelette). Cette Malédiction mortelle donne +1 à tous les Squelettes, ce qui augmente la force de Pécherin à 7 puisque c'est un Squelette. Les deux joueurs ont maintenant la possibilité d'utiliser leurs pouvoirs pour augmenter l'efficacité de leurs unités. Notez que si aucun des deux joueurs n'utilise de pouvoir, les deux unités seront détruites parce que leurs forces actuelles sont égales.

Bruno utilise la capacité de son Bouclier enchanté (118) adjacent. Son texte indique: «Capacité: Révélez et détruisez le Bouclier enchanté pour donner +2 à une unité adjacente jusqu'à la fin du tour.» Cela augmente la force de Pécherin à 9. Le Bouclier enchanté est placé dans la boîte.

Scarlett a de la chance car elle a trois Hauts Elfes adjacents à Srik, l'Elfe. Le texte des Hauts Elfes indique: «Capacité: Révélez le Haut Elfe et un Elfe adjacent pour donner +1 à l'Elfe adjacent jusqu'à la fin du tour. N'utilisez cette capacité qu'une seule fois par tour.» Avec les capacités des 3 Hautes Elfes, la force de Srik passe de 7 à 10. Bruno réalise qu'il a été battu et choisit de ne pas utiliser d'autres pouvoirs. Il place Pécherin dans la boîte.

PRENDRE LE CONTRÔLE DES UNITÉS DE VOTRE ADVERSAIRE

Certaines unités ont des pouvoirs qui vous permettent de prendre le contrôle des unités de votre adversaire. Quand vous utilisez ce pouvoir sur un adversaire, retournez l'unité adverse afin que l'image vous fasse face. Tant et dès que vous contrôlez cette unité, vous pouvez utiliser n'importe lequel des pouvoirs applicables qu'elle possède. Lors des tours futurs, vous pourrez la déplacer ou utiliser n'importe quelle action applicable qui lui est propre.

EXEMPLE:

Tristan déplace son unité Dæmin (141) sur un espace de montagne occupé par l'unité Vicaire de Montpierre (49) de Nadine, attaquant donc celle-ci. Le texte de Dæmin indique: «Inné: Si Dæmin attaque une unité avec une force de base de 2, 3, 4 ou 5, mettez cette unité sur l'espace d'où Dæmin a attaqué. L'unité attaquée est maintenant sous votre contrôle.» Le Vicaire de Montpierre a une force de base de 5, Tristan prend donc le contrôle de l'unité de Nadine en la plaçant dans l'espace d'où Dæmin avait attaqué. Tristan tourne le Vicaire de Montpierre vers lui afin d'en voir l'image. Pourtant l'attaque avait pris place sur un espace de montagne (qui augmente la force du Vicaire de Montpierre à 7) et Tristan a bien pris le contrôle du Vicaire. Pourquoi? Parce que le pouvoir inné de Dæmin fait référence à la force de BASE de l'unité adverse (celle qui est inscrite sur l'image) et non pas à sa force ACTUELLE.

RÉDUIRE LA FORCE D'UN ADVERSAIRE

Il y a des unités dont les capacités peuvent réduire la force d'autres unités. Toute unité dont la force a été réduite à une force de 0 ou moins

est immédiatement détruite. Aucun pouvoir ne peut sauver une unité qui subit cet effet.



EXEMPLE

La Reine Kiova (172) de Cyrille attaque l'unité magique Vent anti-rouge (99) de Fabienne. Le texte du Vent anti-rouge indique: «Statique: Le Vent anti-rouge ne peut pas bouger. Magie: Si le Vent anti-rouge est attaqué, détruisez-le ainsi que son attaquant. Malédiction mortelle: Toutes les unités rouges gagnent -1.»

La Reine Kiova n'a pas la capacité d'Annulation de la magie, elle est donc détruite avec le Vent anti-rouge. Le Vent anti-rouge a une Malédiction mortelle, il est donc placé dans l'Aire des Malédiction mortelles. Les forces de toutes les unités rouges sont réduites de 1. Jezzrak (163), l'une des unités rouges de Cyrille, a une force de base de 1. Comme elle est réduite à 0 par la Malédiction mortelle elle est immédiatement détruite.

GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur à détruire le Château de l'autre a gagné la partie.

Note: si un joueur est incapable de bouger n'importe laquelle de ses unités ou d'effectuer une action quelconque, l'autre joueur a immédiatement gagné la partie.

PERSONNALISER SON ARMÉE

Personnalisez votre armée en créant une puissance unique sous votre contrôle. Des unités supplémentaires peuvent être obtenues en les échangeant avec des amis ou en achetant les Sets Stratego Legends. Chaque Set contient 14 unités: 7 grises et 7 beiges. Comme vous le voyez sur les planches de référence, il y a plus de 200 unités différentes. Avec de la réflexion, vous pourrez construire une armée qui pourrait bien être imbattable. À moins que vos amis n'aient la même idée?

PIÈCES RARES

Certaines pièces Stratego Legends ne se trouvent PAS dans le jeu de base et ne peuvent pas non plus être obtenues via des boostersets. Les numéros 69A et 103 A en sont des exemples. Il y en aura probablement d'autres à l'avenir. Elles sont parfois distribuées dans des bourses de jeu ou des magasins.

LA TAILLE DE L'ARMÉE

Les deux armées, grise et beige, doivent contenir le même nombre d'unités et le même mélange de forces de base. Même si vous personnalisez votre armée, elle doit quand même contenir les choses suivantes:

tes). Il ne peut donc y avoir qu'une seule Malédiction mortelle en place à la fois pendant la partie.

Chaque Malédiction mortelle est différente, mais elle amène une puissante magie à la partie. Certaines affectent les terrains, d'autres aident au combat. Certaines permettent des mouvements spéciaux, d'autres affectent un groupe d'une couleur spécifique. Certaines Malédictions mortelles accordent (ou suppriment) des pouvoirs ou des bonus tant qu'elles restent en place. D'autres n'accordent des pouvoirs qu'après qu'elles ont été remplacées par une autre Malédiction mortelle. Faites attention à bien lire les descriptions des planches de références pour savoir quand l'effet d'une Malédiction mortelle se produit vraiment.

Si deux unités ou plus ayant une Malédiction mortelle sont détruites en même temps, aucune de ces Malédictions mortelles ne prendra effet. Si une Malédiction mortelle est déjà en place, elle restera à sa place (les unités détruites iront à l'endroit approprié: l'Aire des unités détruites).

Rappel: n'importe quelle unité peut être affectée par une Malédiction mortelle, même si elle a l'Annulation de la magie.

SYNCHRONISATION DES MALÉDICTIONS MORTELLES

Quand une nouvelle Malédiction mortelle remplace une vieille Malédiction mortelle, faites attention à bien suivre toutes les instructions de la vieille Malédiction mortelle avant que la Malédiction mortelle ne prenne effet (pour un exemple, voir la section Séquence d'attaque complexe)

AIRE DES UNITÉS DÉTRUITES

Quand une de vos unités est détruite, placez-la dans l'Aire des unités détruites, dans la boîte de jeu.

FAIRE REVENIR EN JEU DES UNITÉS DÉTRUITES

Certains pouvoirs décrits sur les planches de référence peuvent vous permettre de ramener des unités détruites au cœur de la bataille. Les unités situées dans l'Aire des Malédictions mortelles ne peuvent être ramenées en jeu.

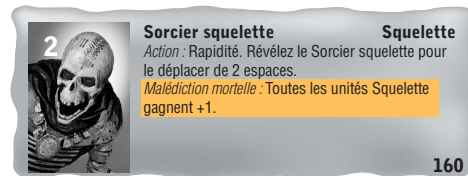
SÉQUENCE D'ATTAQUE COMPLEXE (UN EXEMPLE)

L'exemple suivant montre une séquence d'attaque entre Scarlett et Bruno (certaines des unités montrées dans cet exemple ne sont pas incluses dans la boîte de base du jeu).

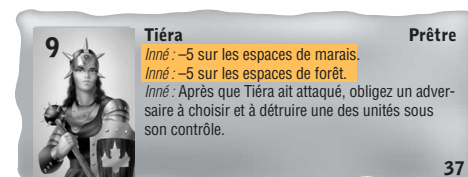
LE TOUR DE SCARLETT

Scarlett contrôle l'armée beige. Elle déplace son unité Tiéra (37) sur un espace de désert occupé par une des pièces de Bruno, déclenchant donc une attaque.

Bruno révèle son Sorcier squelette (160) et lit la description sur la planche de référence: «Malédiction mortelle: Toutes les unités Squelette gagnent +1.»



Scarlett révèle son unité Tiéra et lit la description: «Inné: -5 sur les espaces de marais. Inné: -5 sur les espaces de forêt.»



Comme Tiéra est sur un espace de désert, sa force ne change pas. Le Sorcier squelette a une force de base de seulement 2, il est donc détruit (Tiéra a 9). Comme le Sorcier squelette possède une Malédiction mortelle, on le place dans l'Aire des Malédiction mortelles.

Dans cet exemple, il y a déjà une unité (Vigne étrangleuse 22) dans l'Aire des Malédictions mortelles. La Vigne étrangleuse est sous le contrôle de Scarlett et sa description indique: «Quand cette Malédiction mortelle se termine, révélez toutes les unités qui occupent des espaces de forêt. Détruisez une des unités mobiles révélées.»

La Malédiction mortelle du Sorcier squelette remplace maintenant (et termine) la Malédiction mortelle de la Vigne étrangleuse. La Vigne étrangleuse est maintenant placée dans l'Aire des unités détruites. Scarlett et Bruno révèlent maintenant toutes les unités sur les espaces de forêt. Scarlett choisit de détruire l'une des unités révélées de Bruno, nommée Obscuris (146). L'unité Obscuris est placée face visible dans la boîte, dans l'Aire des unités détruites.

Maintenant, le troisième pouvoir inné de Tiéra est «activé». Bruno doit choisir une de ses propres unités et la détruire. Il choisit la Légion des ossements (157), une unité peu importante. La Légion des ossements est aussi placée dans la boîte.

LE TOUR DE BRUNO

Bruno déplace son unité Pécherin (151) sur un espace de marais adjacent et occupé par une des unités de Scarlett, déclenchant donc une attaque. Les deux joueurs révèlent leurs unités. Bruno découvre qu'il a attaqué Srik (8), un Elfe puissant avec l'action Diagonale et le pouvoir inné d'Annulation de la magie. Srik a une force de base de 7. Pécherin a une force de base de 5. Les deux unités sont sur un espace de marais. La planche de référence indique que Pécherin gagne +1 sur un espace de marais, ce qui amène sa force à 6.

Les deux hommes se tinrent immobiles et silencieux dans la forêt estivale.

Les fermes s'étaient longtemps blotties au bord du marais. Les terres étaient dures à labourer mais les fleurs des marais étaient prisées à la cour des Valorians ou par les guérisseurs des Anciens. Des lumières jaunes perçaient à travers les fenêtres translucides des pauvres fermes, repoussant la nuit.

Bien loin des fenêtres, les eaux saumâtres du marais s'agitèrent. De nombreux animaux avaient trouvé refuge dans ces eaux – le bruissement du marais était constant. Mais ce n'étaient ni les oiseaux ni les rongeurs qui provoquaient cette agitation.

Des silhouettes humanoïdes sortirent des eaux immobiles, de la boue marécageuse pendant sur leurs corps comme de brunes capes. Les silhouettes se dirigèrent lentement vers les fermes. Leur odeur de chair putride perçait la nuit. Bientôt on entendit le bruit du bois brisé, suivi de mortels cris de terreur.

Au plus profond du marais, un humanoïde plus grand encore écoutait. Contrairement à ses séides, il portait une vraie cape. Contrairement à son armée de zombies, ses yeux brillaient d'une profonde intelligence. Et, autant qu'il est possible à un cadavre de sourire, il le faisait.

Les hautes silhouettes marchaient à travers les montagnes. Certaines faisaient trois mètres de haut. D'autres étaient plus grandes encore. Elles faisaient clinker bruyamment leurs armures métalliques et leurs armes de fer. Elles chantaient des chants de mort, de guerre et de conquête. Leurs cors de guerre résonnaient. Et le refrain disait: «Elle n'est plus la Division. Elle n'est plus la Division.»

La plus grande d'entre elles appela une autre silhouette qui planait au-dessus.

«Hé, Kralc», tonna-t-elle, sa voix faisant écho dans les canyons alentour. «La Division est encore loin?»

Un dragon musculeux descendit. Il se posa sur un rocher en surplomb et parla à l'humanoïde.

«Une marche de deux jours, Ultimadus. Je ne peux encore voir leur château mais je sais qu'il est là.»

L'armée de géants se remit en marche.

Sans avertissement, une portion du ciel azur estival changea en un bleu profond. Là où il y avait un ciel pur mais fait de douces nuances, il y avait maintenant un espace chatoyant du plus pur cobalt. C'était un bleu que l'on ressentait par chacun de ses sens. Et, comme une couture céleste qui se serait dé cousue, le ciel bleu se déchira pour laisser passer une armée magique.

Les Célestes étaient revenus. Et, fidèle à leur parole, ils étaient prêts à se battre contre ceux qui avaient fait disparaître leur Division.

Dans les jours qui suivirent, les Valorians et les Anciens rencontrèrent Élémentus le seigneur des airs, le chef de tous les Célestes. Il offrit son alliance aux guerriers d'or et de vert vêtus.

L'armée des Célestes, des Anciens et des Valorians affronta les forces des Qa'ans, des Gargans et des Mânes bataille après bataille. Ce n'était plus une époque pour les faibles et les indécis. Les châteaux prestigieux qui avaient tenu des siècles furent réduits en ruines. Les dragons combattirent d'autres dragons dans les cieux tandis que des paysans apprenaient à tuer des rois. Des pestes ravagèrent des villages. Des forêts devinrent des déserts qui vomissaient des armées de squelettes. De nombreuses histoires parlèrent de l'horreur et l'héroïsme de l'époque. Des prières s'élevèrent pour célébrer la capture par les Valorians de Feudenfer, le seigneur caché des Mânes. Un autre jour, une mythique méduse changeant une horde de nains hurleurs en statues silencieuses.

C'était un temps de légendes.

LES ARMÉES

Il y a deux armées dans Le pays du chaos, celles qui se battent pour le Bien et celles qui aiment le Mal. Chaque armée est composée d'une à trois nations. Chacune a ses forces et ses faiblesses. Chacune a ses héros et ses fantassins.

LES FORCES DU BIEN – L'ARMÉE BEIGE



DORÉ – Les Valorians (Les boucliers de la valeur)

C'est une race héroïque avec une grande réputation. Dans les rangs des Valorians on compte des nobles chevaliers, de terrifiants magiciens et le clergé du Grand Temple. Ne laissez pas leurs manières agréables et leur belle musique vous tromper. Leur vraie force naît dans les champs de bataille, là où les épopées s'écrivent et où les hommes braves créent des légendes.



VERT – Les Anciens

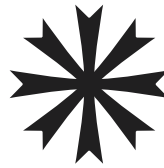
Les premiers habitants du Pays du chaos comprenaient des elfes, des nains et d'autres peuples de la Terre. Les Anciens utilisent les pouvoirs de la Terre contre leurs ennemis. Leurs voyants sont les plus puissants des magiciens et leurs attaquants viennent souvent de partout et de nulle part.



BLEU – Les Célestes

Mystérieux peuple des vents, les Célestes sont une race d'êtres de grande beauté. Cela ne les rend pas pour autant moins mortels. Leurs anges et leurs esprits sont l'incarnation de la nature elle-même, et des bêtes mythiques se battent à leurs côtés. Leurs sages prêtent le concours de leurs arts magiques à la cause et protègent les cieux des forces du mal.

LES FORCES DU MAL – L'ARMÉE GRISE



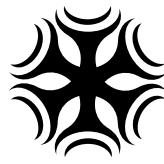
ARGENT – Les Gargans

Les Gargans sont une armée hétéroclite de bêtes hargneuses, d'ogres, de géants et de titans. Les épées, les crocs et les fouets sont leurs armes préférées et leurs shamanes pratiquent une magie qui les rend plus forts encore.



ROUGE – Les Mânes

Sous leur bannière ensanglantée, les démoniaques armées mort-vivantes des Mânes recherchent la destruction et la mort. Conduites par une race draconique et des nécromanciens sournois, qui réaniment les cadavres et contrôlent les esprits, les Mânes se nourrissent de la destruction et de la guerre elles-mêmes.



VIOLET – Les Qa'ans

Nés dans les profondeurs, ces êtres ressemblent à des insectes géants. Les Qa'ans sont une race fétide de monstrueux mutants. De mystérieux sorciers contrôlent de nouvelles magies tandis que des limons vivants et d'autres étranges mutations s'infiltrèrent au cœur de la bataille. Mais qui sait quels sont leurs buts réels?

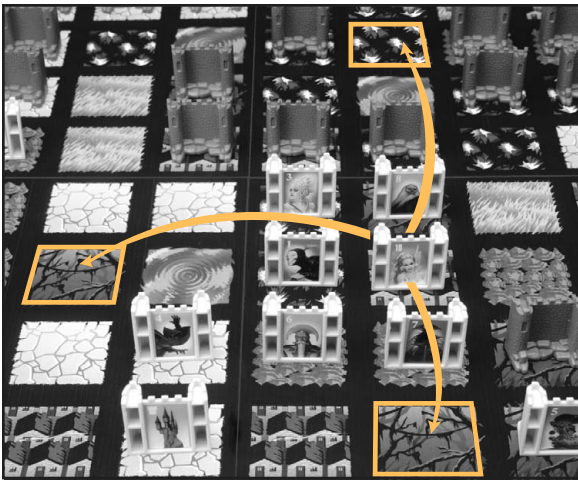


Schéma 9

ble de détruire une unité adverse sans se déplacer sur son espace. L'unité avec l'Attaque à distance peut viser n'importe quelle unité adverse à deux espaces de distance (horizontalement, verticalement, en diagonale ou toute combinaison des trois) et lui demander de se révéler. Si la force actuelle de la pièce révélée est plus basse que celle de l'unité attaquant à distance, l'unité révélée est détruite. Si elle est égale ou plus grande, rien ne se produit. Si la pièce révélée est une unité magique ou un Château, rien ne se passe non plus.

Siège. Une unité avec le «Siège» peut permettre à une unité de faible force de détruire une unité de force élevée. Si une unité adverse est adjacente à au moins cinq unités sous votre contrôle et qu'au moins une de ces unités possède l'action Siège, vous pouvez alors révéler l'unité avec Siège pour détruire l'unité adverse. Si l'unité adverse est magique, elle est détruite sans lancer son sortilège (les unités magiques sont décrites plus loin). Si l'unité adverse est un Château, il n'est pas affecté par le Siège.

Échange. Une unité avec l'action «Échange» peut changer de place avec une autre unité du même type et sous votre contrôle. Par exemple, l'Esprit Almaetis (71) pourrait changer de place avec l'Esprit de la négation (85). Une seule des deux unités a besoin d'avoir l'action Échange mais les deux unités doivent être révélées.

Téléportation. Si vous avez une unité avec la «Téléportation», vous pouvez la détruire pour permettre à une autre unité mobile (non-statique) que vous contrôlez de venir occuper l'espace devenu libre. Vous devez révéler l'unité téléportée.

Vision. Une unité avec la «Vision» peut se révéler à un adversaire et révéler ensuite une unité adverse à deux espaces de distance (horizontalement, verticalement, en diagonale ou toute combinaison des trois).

UNITÉS MAGIQUES

Les unités magiques sont marquées avec une étoile ✨ à la place d'un nombre indiquant la force. Les unités magiques ne peuvent pas être modifiées par les pouvoirs qui affectent les forces de base des unités. Elles sont également insensibles à l'action Attaque à distance.

Important: si une unité magique est attaquée, elle est détruite et relâche alors sa magie. Suivez les instructions des planches de référence à chaque fois qu'une unité magique est détruite.

Les unités magiques procurent les sortilèges, objets magiques et pièges enchantés que les deux armées utilisent quand elles s'affrontent. Les unités magiques ne peuvent pas attaquer et la plupart sont «statiques».

Note: si une unité avec «Annulation de la magie» attaque une unité magique, alors l'effet magique de l'unité magique est annulé. Dans ce cas, l'unité magique est détruite sans que son sortilège soit lancé. La capacité d'Annulation de la magie ne marche pas avec les Malédiction mortelles (voir plus loin).

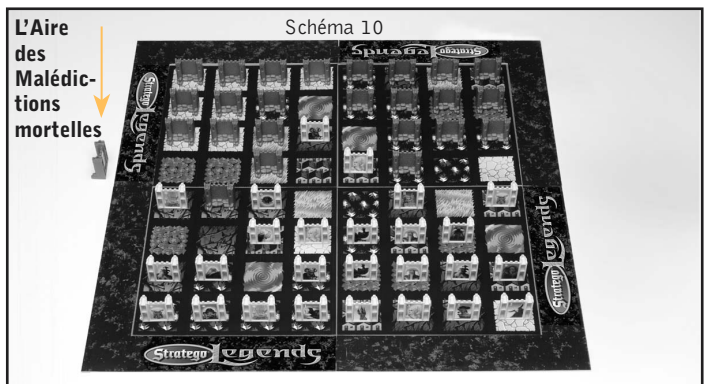
LES CHÂTEAUX

Les unités Château n'ont pas de force de base et ne peuvent pas être modifiées par les pouvoirs qui affectent les forces de base des unités. Elles sont également insensibles à l'action Attaque à distance. Si une unité Château est attaquée, elle est détruite et la partie est finie.

JOUER LES UNITÉS AVEC UNE MALÉDICTION MORTELLE

Les Malédiction mortelles sont des effets magiques qui durent et qui peuvent profondément affecter le devenir d'une partie. Ce sont des enchantements qui proviennent d'au-delà de la tombe. En d'autres termes, une Malédiction mortelle ne prend effet qu'après que l'unité avec cette Malédiction mortelle a été détruite. Les Malédiction mortelles ne sont pas affectées par l'Annulation de la magie.

Si une unité avec une Malédiction mortelle est détruite, elle est placée face visible, à côté du plateau de jeu, à un endroit appelé l'Aire des Malédiction mortelles (voir Schéma 10). La Malédiction mortelle continue ses effets jusqu'à ce qu'une autre Malédiction mortelle la remplace. Si aucune autre Malédiction mortelle ne la remplace, la première Malédiction mortelle produira ses effets pour toute la partie. Si une autre unité avec une Malédiction mortelle est détruite, alors cette unité est déplacée dans l'Aire des Malédiction mortelles et la nouvelle Malédiction mortelle prend effet. L'ancienne Malédiction mortelle est déplacée vers un autre endroit nommé l'Aire des unités détruites (voir plus loin pour des détails sur l'Aire des unités détruites).



ce n'est pas considéré comme une attaque réussie ni pour l'un ni pour l'autre; et dans ce cas aucun de ces pouvoirs ne prend effet.

Note: un exemple d'une Séquence d'attaque complexe est donné plus tard dans les règles.

ATTENTION, GUERRIERS

IL N'Y A PAS DE TEMPS À PERDRE!

Vous en savez assez pour commencer la bataille.

Vos planches de référence vous guideront au long de la partie.

Reportez-vous aux informations des pages suivantes si vous posez des questions en cours de partie.

UTILISER VOS POUVOIR SPÉCIAUX

La section suivante vous donne des explications détaillées des pouvoirs spéciaux de ce jeu et vous donne également des exemples pour chaque

POUVOIRS INNÉS

Un pouvoir inné doit être utilisé quand il est indiqué dans les planches de référence. Vous n'avez pas le choix.

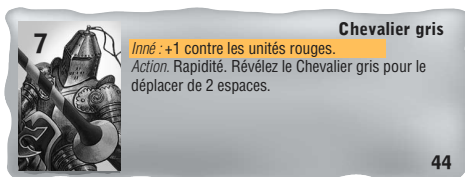
EXEMPLES DE POUVOIRS INNÉS:

Furie. Une unité avec la «Furie» est une véritable machine à tuer. Après que cette unité a attaqué avec succès une unité ennemie, elle doit attaquer une autre unité ennemie si elle en est capable. Cela continue jusqu'à ce que l'unité furieuse perde une attaque et est détruite, ou jusqu'à ce qu'elle n'ait plus d'unités qu'elle puisse attaquer. Si une Malédiction mortelle se déclenche pendant une attaque, elle doit être résolue avant l'attaque suivante (voir plus loin la section sur les Malédictions mortelles).

Annulation de la magie. Si une unité avec l'Annulation de la magie attaque une unité magique, l'unité magique est détruite et est retirée du plateau sans avoir lancé son sortilège (les unités magiques sont décrites plus loin).

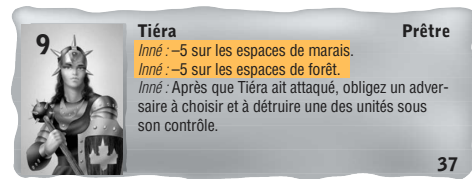
Autres pouvoirs innés. De nombreuses unités ont des pouvoirs innés qui changent leur force ou la force de leurs adversaires.

Exemple:



Le terrain sur lequel se déroule une attaque peut aussi modifier la force de certaines unités

Exemple:



CAPACITÉS

Vous verrez de nombreuses capacités sur les planches de référence. À moins qu'il ne soit indiqué le contraire sur les planches, vous pouvez choisir d'utiliser une capacité à n'importe quel moment. Elle peut être utilisée pendant votre tour ou celui de votre adversaire. Elle peut être utilisée avant ou après votre mouvement, ou avant ou pendant une attaque. À moins qu'il ne soit indiqué le contraire, une capacité peut être utilisée autant de fois que vous le désirez.

ACTIONS

De nombreuses unités ont un pouvoir spécial appelé «Action». Ressemblant aux capacités, une action donne souvent aux unités des types spéciaux de déplacement. Toutefois, une action ne peut être utilisée que pendant votre tour, et à la place de faire un mouvement standard. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule action pendant votre tour.

EXEMPLES D'ACTIONS:

Charge. Une unité avec l'action «Charge» peut bouger d'autant d'espaces que vous voulez horizontalement ou verticalement (mais pas en diagonale) dans une même direction. Elle ne peut pas sauter par-dessus d'autres unités ou passer sur des espaces d'eau. Elle peut arrêter son mouvement sur un espace occupé par une unité adverse et ainsi l'attaquer.

Diagonale. Une unité avec l'action «Diagonale» peut bouger d'autant d'espaces que vous voulez en diagonale dans une même direction. Elle ne peut pas sauter par-dessus d'autres unités ou passer sur des espaces d'eau. Elle peut arrêter son mouvement sur un espace occupé par une unité adverse et ainsi l'attaquer.

Rapidité. Une unité avec l'action «Rapidité» peut bouger de deux espaces horizontalement, verticalement, ou toute combinaison des deux. Si le premier espace où elle se déplace est occupé par une unité adverse (provoquant une attaque), elle n'aura pas le droit à son deuxième déplacement. Elle ne peut pas sauter par-dessus d'autres unités ou passer sur des espaces d'eau.

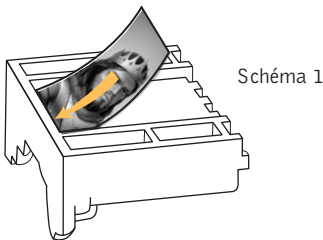
Vol. Une unité avec l'action «Vol» peut passer au-dessus n'importe quel nombre d'unités et/ou d'espaces d'eau en ligne droite et se pose sur le premier espace libre au-delà. Le vol doit se faire horizontalement ou verticalement (mais pas en diagonale) dans une même direction (voir Schéma 9). Une unité ne peut pas utiliser l'action de Vol pour attaquer.

Attaque à distance. Une unité avec l'«Attaque à distance» est capa-

LE PAYS DU CHAOS

ASSEMBLAGE

- Appliquez avec précaution les 30 autocollants bleus, verts et dorés sur les unités beige.
- Et les 30 autocollants argentés, rouges et violets sur les unités grises, comme indiqué sur le Schéma 1.

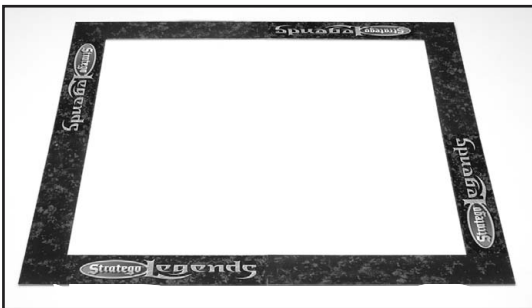


- Détachez avec précaution les 4 plateaux de bataille et les 8 bords de terrain de la planche des plateaux de jeu.
- Détachez avec précaution les 6 planches de référence.

MISE EN PLACE

- Assemblez les 8 bords de terrain comme indiqué sur le Schéma 2.

Schéma 2



- Mélangez les 4 plateaux de bataille et mettez-les au hasard faces cachées sur la table. Prenez 2 plateaux de bataille et, sans les retourner, placez-les devant vous. Votre adversaire fait de même avec les 2 autres plateaux de bataille (voir Schéma 3). Puis, vous retournez en même temps les 4 plateaux de bataille faces visibles. Sans les réarranger, placez-les dans la bordure comme indiqué sur le Schéma 4.

Schéma 3

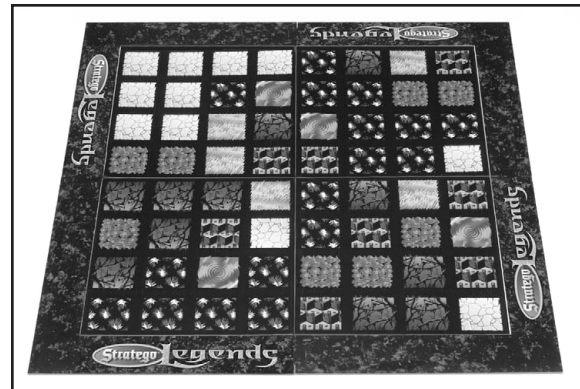
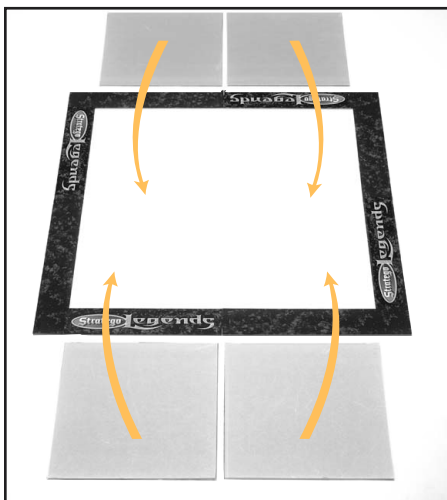


Schéma 4

SE PRÉPARER POUR LA BATAILLE

- **Choisir une armée:** Décidez de qui va contrôler l'armée beige (les légions de Landor) et qui va contrôler l'armée grise (la horde de Kralc). Si vous n'arrivez pas à vous décider, cachez une unité grise dans une main et une unité beige dans l'autre. Votre adversaire choisit une main et joue avec la couleur désignée.
- **Qui joue en premier?** Cachez une unité grise dans une main et une unité beige dans l'autre. Votre adversaire choisit une main. La couleur désignée est celle qui joue en premier.
- **Les planches de référence:** Placez les planches de référence bleue, verte et dorée en face du joueur avec l'armée beige. Placez les planches de référence argent, rouge et violet en face du joueur avec l'armée grise. Ces planches vous permettent de connaître les pouvoirs de vos unités.
- **Placer ses armées:** Asseyez-vous face à votre adversaire. Mettez au hasard vos 30 unités, faces cachées, sur les deux plateaux de bataille les plus proches de vous. Placez une unité sur chacun des espaces sauf les espaces d'eau (de couleur bleue). Votre adversaire fait de même (voir Schéma 5).

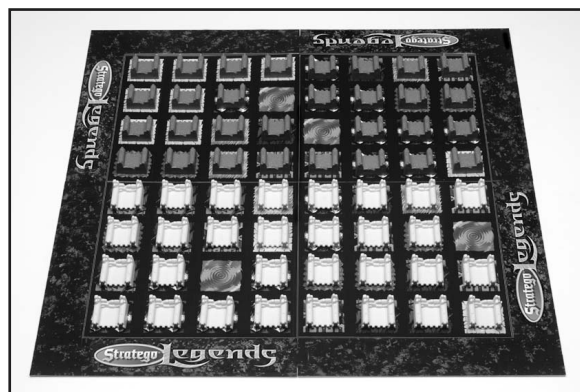


Schéma 5

Mélanger les unités: Offrez à votre adversaire la possibilité d'échanger de place deux de vos unités pendant qu'elles sont encore faces cachées. Vous pouvez également échanger de place deux des unités de votre adversaire. Cela afin d'être sûr que le placement des unités sur les plateaux est vraiment fait au hasard.

- **Redresser vos unités:** Faites-le en vérifiant bien que les autocollants vous font face.
- **Échanger deux unités:** Le joueur qui joue en premier peut échanger deux fois deux de ses unités. L'autre joueur peut alors faire de même avec ses unités. Truc stratégique: si votre Château est devant votre armée (près des unités ennemies), vous devriez penser à l'échanger de place avec une des unités de vos lignes arrières.

LES ARMÉES

Il y a plus de 200 unités dans l'univers du *Pays du chaos*. Chaque armée sur le terrain de jeu a 30 unités. Les autres unités sont disponibles dans des Sets supplémentaires. Utilisez les planches de référence pour identifier les capacités de chacune de vos unités (voir Schéma 6).

Force de base de l'unité
(la force va de 1 à 10)

Couleur (bleu, vert, doré, argent, rouge ou violet)

Nom de l'unité

Type de l'unité

Nombre de collection

Description
(les pouvoirs spéciaux de l'unité)

Château (pas de force)

Étoile (indique une unité magique; sans nombre de force)

Landor **Rôdeur**
Action : Révélez Landor pour déplacer Landor d'un espace en diagonale. Landor peut aussi attaquer en diagonale.

Château des vents **Château**
Statique: Le Château des vents ne peut pas bouger.
Action: Révélez cette unité une seule fois par partie seulement pour déplacer le Château des vents sur n'importe quel espace vide adjacent.

Vision sacrée **Magique**
La Vision sacrée ne peut pas attaquer
Magie : Si la Vision sacrée est attaquée elle est détruite et vous pouvez regarder 2 unités quelconques.

Schéma 6.

LES PLATEAUX DE BATAILLE

Les espaces: les 4 plateaux de bataille ont divers types de terrain: plaine, forêt, marais, montagne, cité, eau et désert (voir Schéma 7).

Le type de terrain sur lequel se tient l'unité peut affecter sa force ou ses capacités.

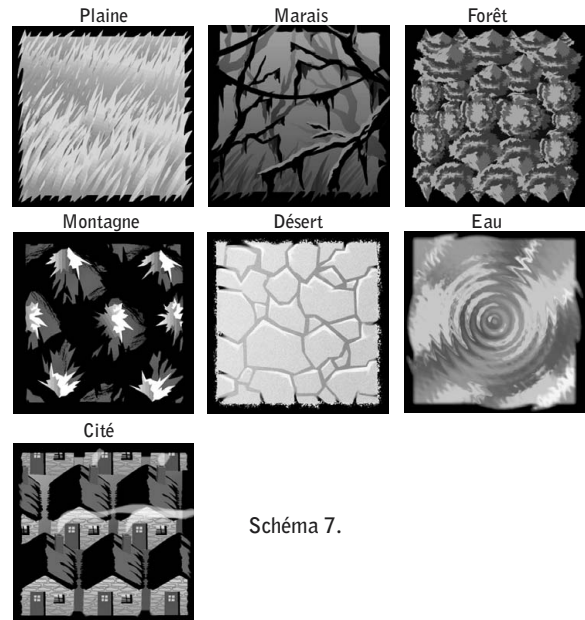


Schéma 7.

Important: les unités du *Pays du chaos* ne peuvent pas se déplacer sur les espaces d'eau mais certaines unités peuvent voler par-dessus.

Espaces adjacents: deux espaces sont adjacents s'ils se touchent verticalement, horizontalement ou en diagonale (voir Schéma 8).

Il y a 8 espaces adjacents à l'espace entouré indiqué.

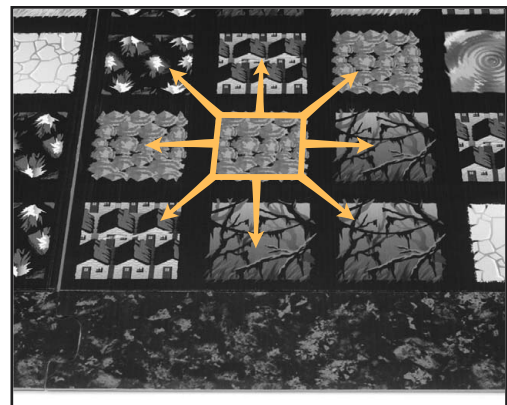


Schéma 8.

COMMENT JOUER

(partie à deux joueurs)

BUT DU JEU

Détruire le Château de votre adversaire.

MOUVEMENT STANDARD

Chaque tour, vous devez bouger l'une de vos unités ou effectuer une action. Vous et votre adversaire jouez à tour de rôle.

Les règles de mouvement standard qui suivent s'appliquent à toutes les unités, sauf pour les unités «statiques».

- Une unité ne peut bouger que d'un espace à la fois: devant, derrière ou de côté.
- Une unité ne peut pas bouger en diagonale.
- Une unité ne peut pas sauter par-dessus une autre unité.
- Une unité ne peut pas se déplacer sur un espace déjà occupé par une unité sous le contrôle du même joueur.
- Une unité peut se déplacer sur un espace déjà occupé par une unité adverse. Ce déplacement est appelé une attaque (voir la section L'ATTAQUE pour de plus amples détails).
- Une unité ne peut pas se déplacer sur un espace d'eau (bleu).
- Une unité ne peut pas aller et venir entre les deux mêmes espaces plus de deux tours consécutifs.

Important: certaines unités possèdent des pouvoirs qui sont en contradiction avec ces règles. Les planches de référence décrivent les pouvoirs de chaque unité. En cas de doute, le pouvoir de l'unité est toujours décisif. En plus court: les pouvoirs de l'unité ont toujours foi sur les règles.

Note: il y a aussi des types spéciaux de mouvement qui sont détaillés plus loin dans les règles.

RÉSUMÉ DES POUVOIRS SPÉCIAUX

Toutes les unités de ce jeu ont un ou plusieurs pouvoirs spéciaux. Vous devez toujours montrer l'unité à votre adversaire avant d'utiliser ses pouvoirs. On dit que l'on «révèle» l'unité quand on la montre. Dans certains cas, vous devez révéler et détruire votre unité avant que son pouvoir prenne effet. Chaque unité a un nombre, que l'on retrouve également sur les planches de référence, et qui explique quels pouvoirs l'unité possède.

La section suivante montre un résumé de chaque type de pouvoir.

- **Inné.** Un pouvoir inné doit être utilisé quand il est indiqué sur les planches de référence. Vous n'avez pas le choix.
- **Action.** Une action peut être utilisée à la place de faire un

mouvement standard. Vous ne pouvez faire qu'une seule action par tour. Les actions donnent souvent des mouvements spéciaux à des unités.

- **Capacité.** Une capacité peut être utilisée à n'importe quel moment: que ce soit pendant votre tour ou celui de votre adversaire, avant ou après votre tour, ou avant ou après d'attaquer.
- **Magie.** Les unités magiques sont marquées d'une étoile «*» à la place d'un nombre de force. Si une unité magique est attaquée elle peut être détruite, mais ses pouvoirs magiques sont alors révélés. Pour cela, suivez les instructions sur les planches de référence.
- **Malédiction mortelle.** Si une pièce avec une Malédiction mortelle est détruite, elle doit être mise de côté. La Malédiction mortelle prend effet à ce moment et remplace toute ancienne Malédiction mortelle.

Note: une description détaillée de chaque pouvoir se trouve dans la section L'ATTAQUE qui suit.

L'ATTAQUE

À chaque fois qu'une unité se déplace sur un espace occupé par une unité adverse, l'unité qui bouge est dite «attaquante».

À chaque fois qu'une unité attaque une autre unité, les deux unités sont immédiatement révélées. Les deux joueurs peuvent regarder les planches de référence pour apprendre quels sont les pouvoirs mis en jeu. Les forces des deux unités sont comparées (les valeurs sont ajustées s'il y a des pouvoirs qui modifient celles-ci). Une fois que les deux joueurs ont fait tous les ajustements aux forces de leurs unités, l'unité avec la force la plus faible est détruite. Si les forces sont égales, les deux unités sont détruites.

Si un joueur attaque le Château de l'autre joueur, le joueur attaquant gagne la partie.

Pendant une attaque, si l'une des deux unités est une unité magique, alors le sortilège magique décrit sur la planche de référence est lancé (la plupart du temps, l'attaquant est détruit). Suivez les instructions sur les planches de référence pour chaque unité magique. Reportez-vous aussi à la section suivante pour plus de détails.

Les Malédictions mortelles et certaines unités adjacentes peuvent aussi affecter une attaque. Faites bien attention à tous les pouvoirs que vous possédez afin d'augmenter la force de vos unités. C'est à chaque joueur d'utiliser tous les pouvoirs qui sont en jeu dans la partie. Si vous oubliez quelque chose, votre adversaire n'a pas à vous le rappeler.

Gardez aussi à l'esprit que certains pouvoirs ne font effet qu'après une attaque réussie. Si l'attaquant et le défenseur sont tous deux détruits,