

# BATTLE CHAOS

Eric Hanuise - Frederic Moyersoén

*La bataille fait rage entre orcs et chevaliers. Les osts pourpres et oranges se joignent en une masse chaotique et nul ne peut prédire l'issue de la bataille.*

*Les tours de mages éparses sur le champ de bataille sont des objectifs stratégiques, et il devient vite évident que celui qui en contrôlera le plus émergera vainqueur.*

## BUT DU JEU

---

**Etre le premier joueur à contrôler des tours de mages pour une valeur totale de 7 points.**

## MATERIEL

---



58 tuiles champ de bataille



8 tuiles tours (4 orcs et 4 chevaliers)



5 tuiles spéciales



20 jetons 'pouvoir' (10 orcs et 10 chevaliers)



30 marqueurs de contrôle (10 orcs, 10 chevaliers et 10 neutres)  
2 aides de jeu

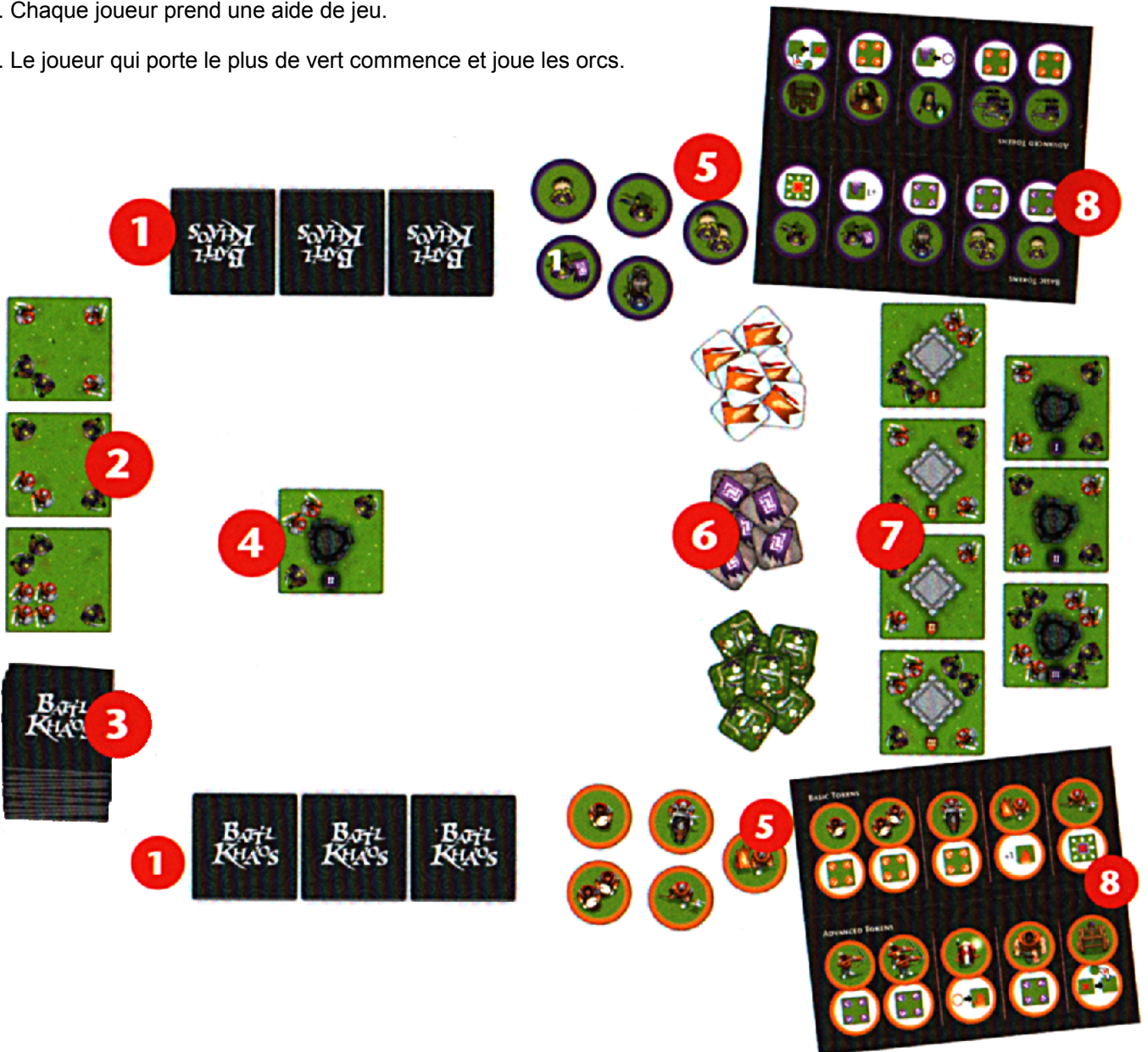
Le présent livret de règles

## PREPARATION

1. Mélanger les tuiles (sans les 5 tuiles spéciales pour le jeu de base) et en donner 3 face cachée à chaque joueur.
2. Révéler trois tuiles champ de bataille du tas restant et les poser sur le côté de la surface de jeu.
3. Le tas restant forme le talon et est posé sur le côté de la surface de jeu.
4. Prendre une tuile tour au hasard et la placer au centre de la surface de jeu.
5. Chaque joueur place ses 5 jetons pouvoir de base devant lui (les autres jetons sont utilisés dans le jeu avancé).



6. Trier les marqueurs de contrôle en trois tas et les placer à portée des deux joueurs.
7. Placer les 7 tours restantes sur le côté de la surface de jeu, face visible.
8. Chaque joueur prend une aide de jeu.
9. Le joueur qui porte le plus de vert commence et joue les orcs.



## LE TOUR DE JEU

---

Le tour d'un joueur consiste en 3 phases :

1. POSER UNE TUILE
2. EVALUER LES MAJORITES
3. PIOCHER UNE TUILE

---

### 1. POSER UNE TUILE

Le joueur actif pose sur la surface de jeu :

- soit une tuile champ de bataille de sa main,
- soit une des tuiles tour disponibles.

La nouvelle tuile doit être placée avec un côté adjacent à une autre tuile déjà en jeu (pas seulement un coin). Une tour ne peut jamais être placée dans une des 8 cases entourant une autre tour (côtés et coins).

### JETONS POUVOIR DE BASE

Quand il place une tuile champ de bataille (pas une tuile tour), le joueur actif peut placer un de ses jetons pouvoir sur la tuile qu'il vient de poser. Le jeton y restera pour la partie. Il ne peut jamais y avoir plus d'un jeton pouvoir sur une tuile durant la partie.

Important : vous ne pouvez jamais placer un jeton pouvoir sur une tuile posée plus tôt dans la partie. Vous ne pouvez le poser que sur une tuile que vous venez de poser, et pas sur une tour.

Les jetons pouvoir ont les effets suivants :



#### TAMBOUR

Toutes les unités du joueur sur cette tuile sont comptées comme ayant un guerrier de plus dans chaque coin (ex. 0 reste 0, 3 devient 4.) Les unités de l'adversaire sur la tuile ne bénéficient pas de cet avantage. Les jetons avec deux tambours donnent deux guerriers de plus par coin.



#### LEADER

Toutes les unités du joueur sur cette tuile sont comptées comme ayant le double de guerriers dans chaque coin (ex. 0 reste 0, 3 devient 6). Les unités de l'adversaire sur la tuile ne bénéficient pas de cet avantage.



#### ETENDARD

Vous pouvez immédiatement placer une seconde tuile. Vérifiez ensuite les majorités pour les deux tuiles. Piochez ensuite deux tuiles pour revenir à 3 tuiles en main.



#### HALLEBARDE

Durant le prochain tour, l'adversaire ne pourra placer aucune tuile dans les 8 cases entourant la hallebarde (coins et côtés). Cet effet ne dure qu'un tour, mais le jeton pouvoir restera sur la case.

**Note importante : Si un coin est vide, aucun pouvoir n'augmentera le nombre d'unités s'y trouvant.**



## 2. EVALUER LES MAJORITES

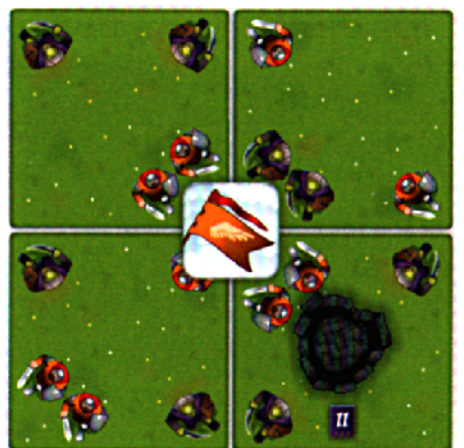
Quand les trois tuiles adjacentes à un coin de tour ont été placées, on résout les combats sur ce coin pour savoir quel camp le contrôle : comptez le nombre d'orcs et de chevaliers autour de ce coin. Si un camp à plus de guerriers, ou s'il est seul présent, il contrôle ce coin. En cas d'égalité, le coin reste neutre.

Un marqueur de contrôle est placé sur le coin pour indiquer quel camp le contrôle (marqueur vert pour neutre).

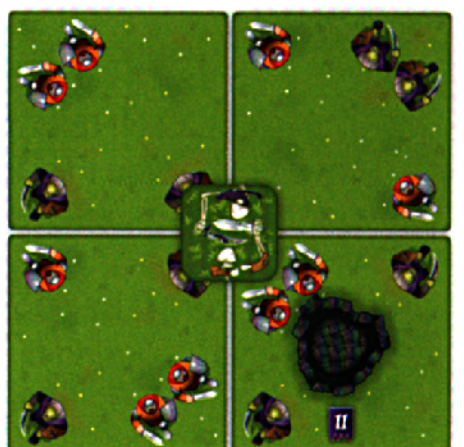
Il y a 4 orcs contre 2 chevaliers.  
Placez un marqueur de contrôle  
orc sur le coin.



il y a 5 chevaliers contre 2 orcs.  
Placez un marqueur de contrôle  
chevalier sur le coin.



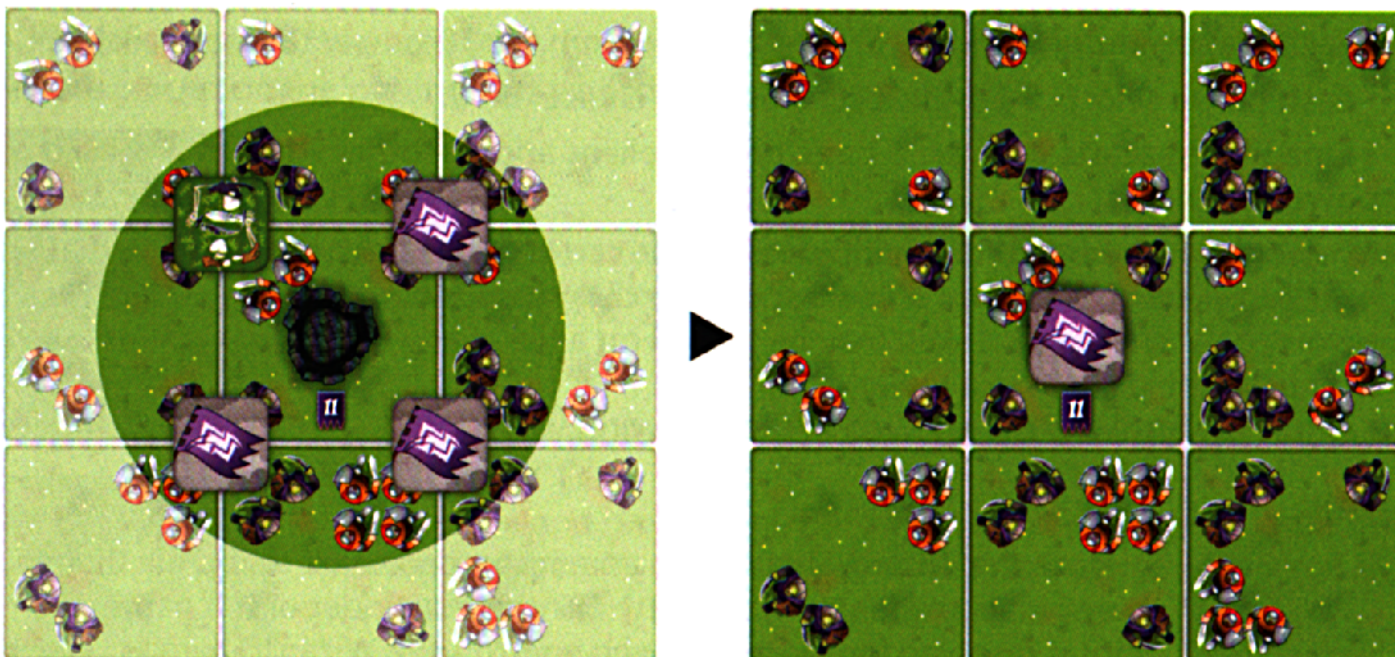
Il y a 2 chevaliers contre 2 orcs.  
Placez un marqueur de  
contrôle vert (neutre) sur le  
coin.



Une fois les 4 coins d'une tour contrôlés, évaluez la majorité pour le contrôle de cette tour : le camp qui contrôle le plus de coins contrôle la tour.

En cas d'égalité, le contrôle de la tour revient au camp dont l'étendard est imprimé sous la tour (Orange pour les chevaliers, Pourpre pour les orcs).

Enlevez les marqueurs de contrôle des coins et placez le marqueur du camp contrôlant la tour sur celle-ci.



Les orcs contrôlent trois coins et les chevaliers un.  
Placez un marqueur orc sur la tour et enlevez les marqueurs des coins.



Les orcs gagnent la tour par 2 contre 1



Les orcs gagnent cette égalité  
(étendard pourpre).

### 3. PIOCHER UNE TUILE

- Si le joueur actif a placé une tuile champ de bataille de sa main, il pioche une tuile parmi les 3 tuiles visibles où celle du dessus du talon, et l'ajoute à sa main. Les joueurs doivent avoir 3 tuiles en main.

Note : Lorsque une des trois tuiles visibles est piochée, révélez une tuile du talon pour la remplacer.

- Si le joueur actif a placé une tuile tour, il a encore trois tuiles en main et ne doit donc pas piocher.

Après cette phase, le tour du joueur actif prend fin.



## FIN DU JEU

---

**LE JEU SE TERMINE DES QU'UN JOUEUR CONTRÔLE DES TOURS POUR UN TOTAL D'AU MOINS 7 POINTS (LES CHIFFRES ROMAINS DANS LES ETENDARDS INDIQUENT LA VALEUR DES TOURS). CE JOUEUR GAGNE LA PARTIE.**

## REGLE AVANCEE

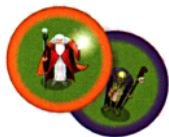
---

Au début de la partie, vous avez trois options pour utiliser les jetons pouvoir avancés :

- Chaque joueur en reçoit 5 tirés au hasard dans les jetons de son camp.
- Chaque joueur choisit 5 jetons parmi ceux de son camp
- Un joueur utilise les 5 pouvoirs de base et l'autre les 5 pouvoirs avancés.

Dans la règle avancée, les jetons pouvoir peuvent être joués sur la tuile qui vient d'être posée, *ou sur l'une des 8 tuiles l'entourant*. (Comme dans la règle de base, il ne peut jamais y avoir plus d'un jeton pouvoir sur une tuile, et on ne peut jamais placer de jeton pouvoir sur une tour.)

Les jetons pouvoir avancés ont les effets suivants :



### MAGICIEN/CHAMANE

Placez le Magicien/Chamane sur un espace libre adjacent à la tuile que vous venez de jouer (côté ou coin). Pour le reste de la partie, cet espace est réservé au joueur contrôlant le Magicien/Chamane, qui pourra y jouer une tuile lors d'un tour ultérieur. L'adversaire ne pourra jamais y placer de tuiles.



### ARCHER

Toutes les unités de l'adversaire sur cette tuile sont comptées comme ayant un guerrier de moins dans chaque coin (ex. 0 reste 0, 3 devient 2.) Les jetons avec deux archers retirent deux guerriers par coin.



### GEANT

Quand le géant est sur une tuile, toutes les unités de l'adversaire sont comptées comme ayant un seul guerrier par coin. (ex. 0 reste 0, 3 devient 1.)



### CATAPULTE

Retirez du jeu la tuile sur laquelle la catapulte est placée. S'il y avait un jeton pouvoir sur la tuile, il est aussi retiré du jeu. Laissez le jeton catapulte sur l'emplacement détruit. Lors d'un tour ultérieur un joueur pourra placer une tuile sur l'emplacement ainsi libéré. Le jeton catapulte, toutefois, interdira le placement d'un nouveau jeton pouvoir sur cette tuile. Une tour ne peut jamais être visée par une catapulte.

**Note importante : Il est possible que le contrôle d'un coin doive être réévalué après la résolution d'un jeton pouvoir. Plus important encore, ceci peut nécessiter de réévaluer le contrôle d'une tour.**

## TUILES SPECIALES

Ces tuiles rendent le jeu plus complexe et offrent de nouvelles possibilités. Elles sont conçues pour des joueurs expérimentés. Ces tuiles affectent d'autres tuiles et parfois des jetons pouvoir déjà en jeu. Des tours peuvent changer de camp suite à ces effets, rendant le jeu plus dynamique et chaotique. A chaque fois qu'une de ces tuiles est jouée, réévaluez les pouvoirs, majorités et contrôles sur les tuiles affectées.

Vous ne pouvez pas jouer de jeton pouvoir quand vous placez une tuile spéciale.

### PREPARATION

Mélangez les 5 tuiles spéciales avec les tuiles champ de bataille. Leurs effets sont résolus quand elles sont placées en jeu (à côté d'une autre tuile) par un joueur.



#### TEMPLE

Toute tuile tour adjacente au temple vaut 3 quelle que soit le chiffre inscrit sur la tuile.

*Truc : utilisez le temple pour augmenter la valeur des tours que vous êtes certain de contrôler.*



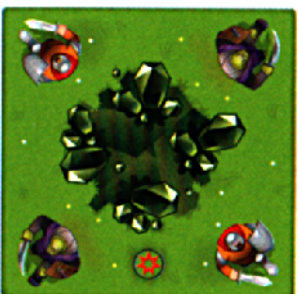
#### CERCLE MAGIQUE

1. Retirez du jeu une tuile (sauf une tour) déjà en jeu de votre choix. S'il y avait un jeton pouvoir sur la tuile, il est aussi retiré du jeu.

2. Placez une tuile de votre main sur l'emplacement ainsi libéré.

3. Piochez 2 tuiles, pour revenir à 3 en main.

*Truc : Ce pouvoir est plus puissant que la catapulte car il vous permet de remplacer immédiatement la tuile détruite. Utilisez le cercle magique pour détruire une tuile avec de nombreuses unités ennemies ou une tuile spéciale. Très pratique pour récupérer le contrôle d'une tour.*



#### CHAMP DE CRISTAUX

Retirez du jeu un jeton pouvoir déjà en jeu de votre choix. Il peut appartenir à n'importe quel joueur.

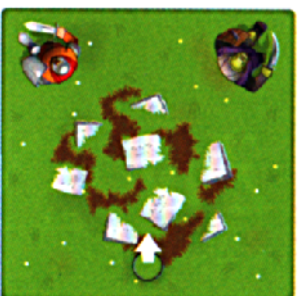


#### CERCLE DE PIERRE

Aucun jeton pouvoir ne peut être joué dans les 8 cases entourant le cercle de pierre.

Les jetons pouvoir déjà en jeu restent en place et ne sont pas affectés.

*Truc : utilisez le cercle de pierre pour protéger une zone importante pour vous, comme une tour par exemple.*



#### CIMETIERE

Récupérez un de vos jetons pouvoir et remplacez le dans votre réserve de jetons pouvoir disponibles. Il peut être pris dans les jetons pouvoir en jeu où dans les jetons pouvoir retirés du jeu (par un effet tel que le cercle magique ou champ de cristal).

## CREDITS

---

Batt'I Kha'os, un jeu de Eric Hanuise et Frederic Moyersoer  
Design graphique et illustrations de Karim Chakroun  
Règles françaises Eric Hanuise

2009 © Z-Man Games Inc.  
6 Alan Drive

Mahopac, NY 10541

Pour tout commentaire, questions ou suggestions,  
prière de contacter [sales@zmangames.com](mailto:sales@zmangames.com)

**Z-MAN**  
games