

heroScope™

THE BATTLE OF
ALL TIME

FOR 2 PLAYERS
AGES 8+



REGLES DE BASE

Créez un monde de guerres épiques !

Valhalla : Un Monde fait de terrains piégeux, de noirs mystères et d'artéfacts cachés.

Un monde de désaccords cosmiques entre guerriers de puissance inimaginable.

Un monde de spectaculaires défaites et de victoires durement gagnées.

Un monde que vous créez vous-même.

Objectif : Créer un champ de bataille, choisir une armée et enfin livrer bataille à votre adversaire. Pour gagner, soyez le premier à atteindre l'objectif déterminé par le scénario que vous avez choisi de jouer.

Contenu : le contenu de la boîte se trouve écrit dans le livre de scénarios.

Préparez-vous à Jouer

1. Préparez le champ de bataille et votre armée.

Prenez le livre de scénarios. Il contient 5 champs de batailles, avec des instructions détaillées pour les construire. Vous trouverez aussi trois scénarios adaptés aux règles de base qui ont chacun leurs propres conditions de victoire.

Après avoir choisi un scénario et construit le champ de bataille correspondant, choisissez une armée (le joueur 1 joue les 'bons', le joueur 2 les 'méchants'). Placez vos cartes d'armée devant vous et placez les figurines qui y correspondent sur le champ de bataille.

À propos de vos cartes d'armée

Dans ce jeu, vous n'utiliserez que le côté correspondant aux règles de base. Il y a deux types de cartes d'armée : les cartes héros qui représentent un héros (généralement très puissant) et les cartes escouades (squad) qui représentent 2 guerriers ou plus (généralement moins puissants).

Disons que vous avez construit le champ de bataille Forsaken Waters (Les eaux abandonnées) et choisi le scénario Dive the dark lakes (explorer le lac sombre) : L'exemple 1 montre les différents types de cartes que vous avez choisies; L'exemple 2 explique ce qui est écrit sur les cartes.

EXEMPLE 1 : Choisir vos cartes d'armée

Vous avez choisi une armée de 'méchants' avec un héros (Mimring) et deux escouades (4 Guerriers Marro et 2 gardes Zettian). Vous avez placé vos trois cartes d'armée devant vous et vous avez placé les 7 figurines sur la zone de départ du champ de bataille.



EXEMPLE 2 : Description d'une carte (garde Zettian)

Mouvement 4 (move) : L'armure lourde des Gardes Zettian les rend plus lents que beaucoup d'autres figurines, vous pouvez déplacer chaque figurine de 4 hexagones.

Portée 7 (RANGE) : Le laser puissant des gardes leur permet d'attaquer d'assez loin ; chacun d'entre eux peut tirer sur une cible se trouvant jusqu'à une distance de 7 hexagones de lui.

Monde
Extension
N° de Collection

Alpha Prime
Pile of the Vaskyne
19,20/30

MOVE 4
RANGE 7
ATTACK 2
DEFENSE 7

Attaque 2 (ATTACK) : en raison de leur manque d'agilité, chaque garde ne peut lancer que 2 dés rouges.

Défense 7 (DEFENSE) : Comme ils sont bien protégés, chaque garde lance 7 dés bleus lorsqu'il est la cible d'une attaque.

2. Les dés d'attaque et de défense.

Placez les 10 dés rouges d'attaque et les 10 dés bleus de défense près du champ de bataille.

À moins que cela soit signalé dans le scénario vous n'avez besoin de rien d'autre pour jouer les règles de base, rangez les pièces du jeu inutilisées.

La Bataille Commence !

Chaque joueur lance 5 dés rouges, celui qui obtient le plus de crânes commence (relancez en cas d'égalité) ensuite on alterne les tours jusqu'à la fin du jeu.

DURANT VOTRE TOUR

Normalement pendant votre tour, vous aurez trois actions à exécuter dans cet ordre :

Action 1 : Choisir une carte d'armée.

Action 2 : Déplacer la ou les figurines représentées sur la carte.

Action 3 : Attaquer avec la ou les figurines de la carte d'armée.

Ces 3 actions sont détaillées dans les paragraphes suivants :

Action 1 : Choisir une carte d'armée.

Choisissez d'abord une de vos cartes d'armée à utiliser durant votre tour, la ou les figurines représentées sur la carte pourront se déplacer et attaquer (si c'est possible) pendant ce tour.

Quelle carte d'armée devez-vous choisir ? Cela dépend de beaucoup de choses : de la position de vos figurines ; de leurs valeurs de déplacement, d'attaque, de défense et de portée à distance ; de quelle(s) figurine(s) ennemie(s) vous voulez attaquer et bien entendu de votre objectif pour gagner le jeu. Plus vous jouerez, plus il vous sera facile de choisir.

Par exemple : disons que vous choisissez votre escouade de gardes Zettian ce tour ci. Vous voulez attaquer les figurines ennemies le plus tôt possible. Comme les Gardes Zettian ont la portée la plus longue 7 et une défense de 7 ce sont eux que vous avez choisis.

Action 2 : Déplacer la ou les figurines représentées sur la carte.

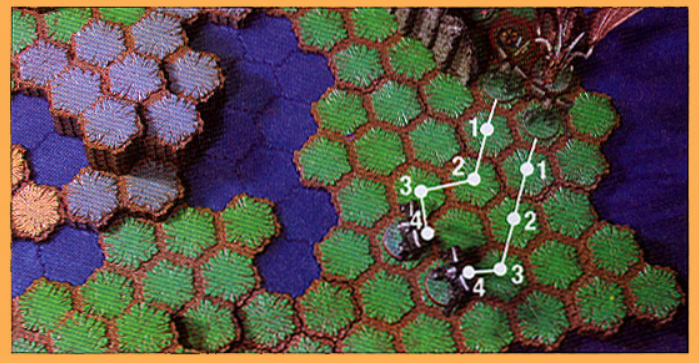
Maintenant, vous pouvez déplacer une ou plusieurs des figurines représentées sur la carte si vous le désirez.

Les règles suivantes s'appliquent à chaque figurine que l'on souhaite déplacer :

- Regardez la valeur de déplacement : C'est le nombre d'hexagones dont la figurine peut se déplacer et ce, dans n'importe quelle direction. Par exemple, avec une valeur de déplacement de 4, les gardes peuvent se déplacer de 1, 2, 3, 4 hexagones. (La hauteur du terrain et les hexagones d'eau peuvent limiter le mouvement comme vous allez le voir) ;

EXEMPLE 3 : Mouvement de Base

Ce tour ci, vous choisissez de déplacer chaque Garde de leur maximum (4) vers les figurines ennemies de l'autre côté du champ de bataille.



- Ordre de mouvement : déplacez chaque figurine sur le terrain dans n'importe quel ordre, une à la fois.

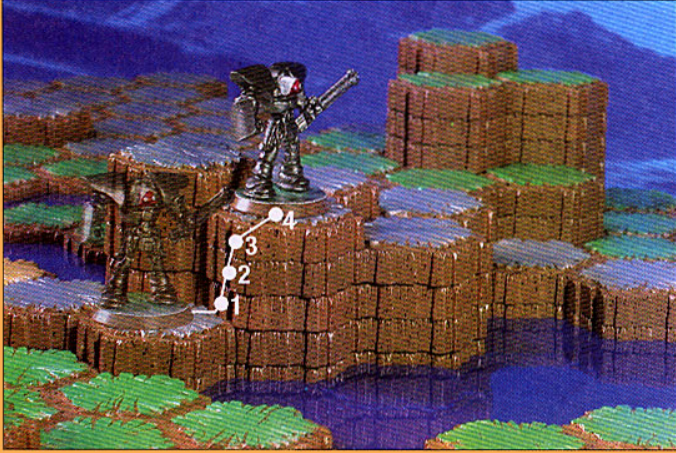
- Traverser et s'arrêter sur d'autres figurines : vous pouvez vous déplacer à travers un hexagone occupé par une figurine alliée (qui vous appartient) ; mais vous ne pouvez pas traverser un hexagone occupé par une figurine ennemie. Vous ne pouvez jamais terminer votre mouvement sur un hexagone occupé par une figurine (alliée ou ennemie).

- **Se déplacer vers le haut ou le bas** : quand vous vous déplacez vers un niveau supérieur, comptez un hexagone par niveau d'élévation. Vous n'avez pas à faire ce décompte lorsque vous descendez.

Les exemples 4 et 5 montrent comment monter et descendre.

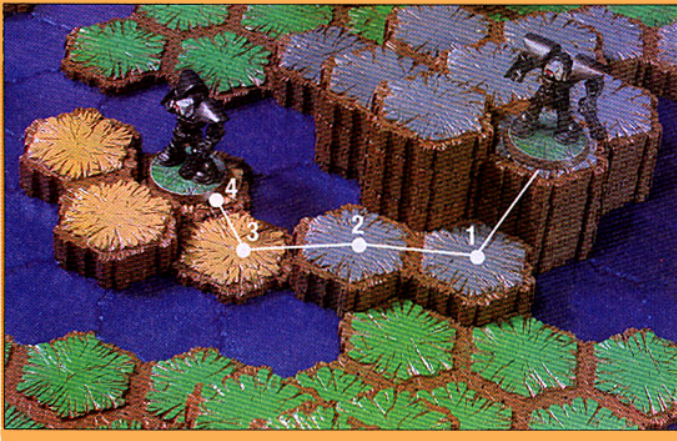
EXEMPLE 4 : Monter

Compter 4 hexagones pour que le garde atteigne la corniche.



EXEMPLE 5 : Descendre

Pour descendre le garde compte seulement un hexagone.



- **Se déplacer dans l'eau** : quand vous arrivez dans un hexagone d'eau au cours d'un mouvement, quelque soit votre provenance (même si vous étiez déjà dans l'eau) votre mouvement s'arrête.

voir l'exemple 6A.

EXEMPLE 6A : Se déplacer dans l'eau

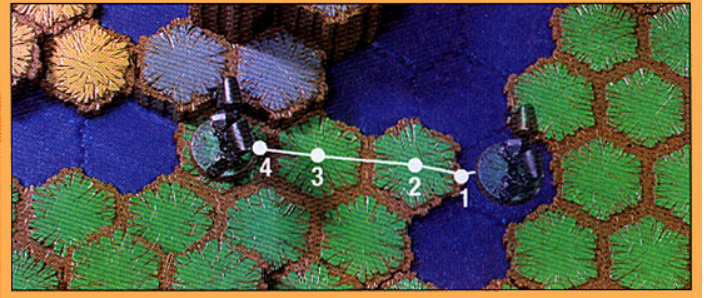
Quand votre garde arrive dans l'hexagone d'eau, son mouvement s'arrête alors qu'il ne s'est déplacé que de 2 hexagones.



- **Se déplacer de l'eau vers la terre** : pour les hexagones d'eau qui sont plus bas que la terre ferme, on applique la règle monter. voir exemple 6 B.

EXEMPLE 6B : Se déplacer de l'eau vers la terre

Quand le garde Zettian va de l'eau vers la terre il compte deux hexagones.



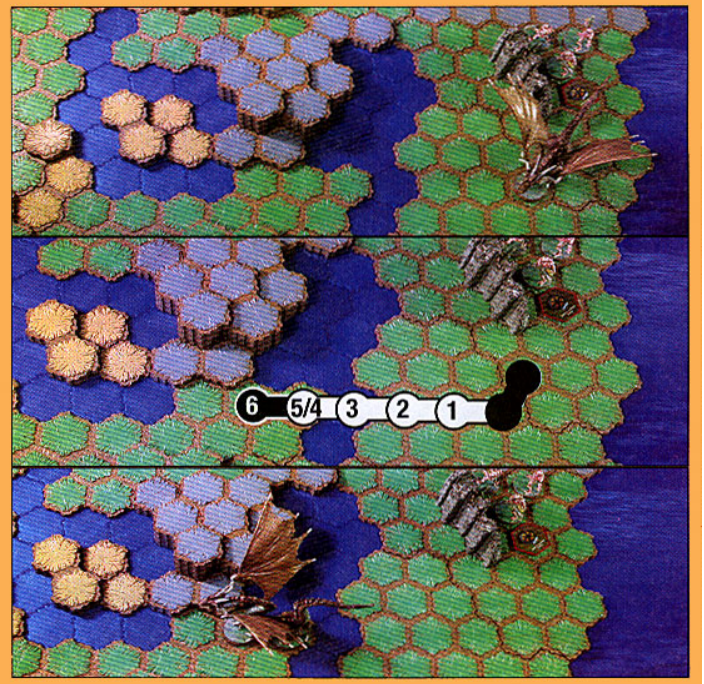
- **Déplacer des figurines qui occupent deux hexagones** :

(Mimring par exemple) : Quand vous déplacez ce type de figurine, choisissez la partie qui dirige le mouvement (l'avant ou l'arrière), déplacez ensuite la figurine de sorte que l'autre extrémité suive le même chemin et les mêmes hexagones. La fin du mouvement doit toujours se faire au même niveau d'élévation. Voir l'exemple 7.

Les figurines qui occupent deux espaces n'ont pas à s'arrêter si elles traversent un seul hexagone d'eau, mais elles doivent s'arrêter si elles arrivent sur deux hexagones d'eau consécutifs.

EXEMPLE 7 : Bouger des figurines occupant 2 espaces

De sa position de départ (image du haut) : Mimring se déplace de 6 hexagones la tête vers l'avant, la partie arrière suit le même chemin (image du milieu), notons que Mimring compte le niveau d'élévation lorsqu'il franchit la rivière. Sur l'image du bas son mouvement s'arrête sur deux hexagones se situant à la même hauteur.



Action 3 : Attaquer avec la ou les figurines de la carte armée.

Maintenant il est l'heure pour vos figurines d'attaquer autant de figurines adverses qu'elles le peuvent.

Qui peut attaquer ? Toutes les figurines de la carte d'armée que vous avez choisie qui ont des figurines adverses à portée (nombre gris sur la carte d'armée) et une ligne de vue dégagée vers ces figurines, peuvent attaquer.

Si aucune de vos figurines ne remplit ces deux conditions vous ne pouvez pas attaquer et votre tour s'arrête.

Pour savoir si une figurine peut attaquer, vérifiez la portée et la ligne de vue comme expliqué ci-dessous :

Portée : Une figurine subissant une attaque doit être à portée de l'attaquant ; par exemple avec une portée de 7, le garde Zettian peut attaquer toutes les figurines situées à 7 hexagones ou moins de lui.

Une figurine qui a une portée de 1 ne peut attaquer qu'une figurine adjacente.

Une figurine occupant deux espaces peut attaquer à partir de n'importe laquelle des cases qu'elle occupe.

Quand vous regardez la portée, ne comptez pas les niveaux d'élévation. Toutefois cela donne un avantage d'être à un niveau plus élevé que votre adversaire (voir plus loin). Si entre vous et la cible se trouve une zone sans hexagone (près du bord du champ de bataille) comptez la distance en suivant le bord du champ de bataille.

Ligne de vue : Pour attaquer, votre figurine doit pouvoir voir sa cible à partir de sa position ; si la cible est derrière une montagne ou une ruine vous ne pouvez attaquer. La meilleure façon de savoir si l'attaque est possible et de se mettre derrière la tête de la figurine et de regarder la cible. Si vous pouvez voir une partie de la cible vous avez une ligne de vue dégagée et pouvez donc attaquer.

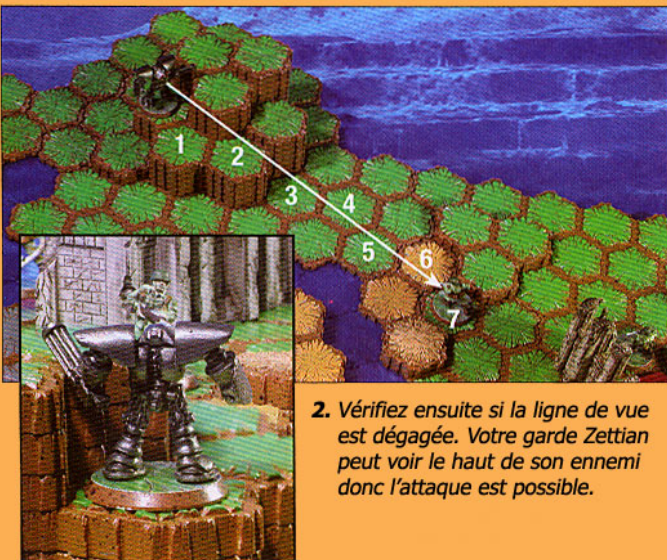
La ligne de vue est une ligne imaginaire qui ne s'occupe pas de la disposition du champ de bataille (ce n'est pas important si la ligne de vue passe par le bord de la carte et qu'il n'y a pas d'hexagone dessous)

L'exemple 8 vous montre comment ça marche :

EXEMPLE 8 : Portée et ligne de vue

Vous voulez que votre garde attaque une unité aérienne élite :

1. Comptez d'abord le nombre d'hexagones entre les deux figurines : il y en a 7 donc l'ennemi est à votre portée .



ATTAQUER

Les figurines de la carte d'armée que vous avez choisie attaquent une à la fois, dans n'importe quel ordre. Chaque figurine ne peut attaquer qu'une fois mais plusieurs figurines peuvent attaquer la même cible.

Pour chaque figurine qui attaque, suivez les règles suivantes :

1. Déterminez quelle est la figurine qui attaque et désignez sa cible ; la cible devient le défenseur.
2. Vérifiez la valeur d'attaque sur la carte d'armée. Lancez ensuite le nombre de dés rouges correspondant. Après avoir

lancé vos dés, le défenseur lance le nombre de dés bleus correspondant à la valeur de défense écrite sur la carte d'armée correspondant à la cible.

L'avantage dû à la hauteur : si la base d'une figurine est plus haute que la base de la figurine adverse (peut importe la taille de la figurine) la figurine sur le terrain le plus élevé lance un dé supplémentaire.

3. Chaque crâne obtenu par l'attaquant doit être bloqué par un bouclier du défenseur.

- Si vous obtenez plus de crânes que le nombre de boucliers du défenseur, l'attaque est réussie. La figurine adverse est détruite et votre opposant la retire du jeu.
- Si vous obtenez autant, ou moins, de crânes que de boucliers, votre attaque a échoué et les figurines restent à leur place, l'attaque est terminée.

Après avoir attaqué avec chaque figurine qui le peut, votre tour est terminé.

L'exemple 9 montre une attaque et ses résultats.

EXEMPLE 9 : Les Gardes Zettians attaquent !

Chacun des gardes est à portée de tir de l'unité aérienne et a une ligne de vue dégagée. Vous choisissez un garde pour lancer la première attaque :

PREMIÈRE ATTAQUE

Le garde Zettian a un niveau d'attaque de 2 et a donc droit à lancer 2 dés d'attaque, mais l'avantage que lui procure sa position plus élevée lui octroie un dé supplémentaire. Il lance donc 3 dés d'attaque (rouges) et obtient 2 crânes.



Le défenseur obtient deux boucliers et bloque l'attaque. Les deux figurines restent en place.



Le second garde qui a aussi l'avantage de la hauteur lance 3 dés et obtient deux crânes.

DEUXIÈME ATTAQUE

Le second garde qui a aussi l'avantage de la hauteur lance 3 dés et obtient deux crânes.



L'attaque est réussie car un crâne n'est pas bloqué, la figurine adverse est retirée du jeu.



Finir la Bataille

Continuez à jouer jusqu'à ce que l'un des joueurs réussisse à atteindre l'objectif du scénario choisi. Ce joueur gagne la partie !

Avec l'expérience, vous voudrez certainement créer vos propres scénarios, armées et champs de bataille. Bonne chance et que le meilleur général Valkyrie gagne !

Site officiel: <http://www.heroscape.com> (en anglais)

© 2004 Hasbro, Pawtucket, RI 02862. All Rights Reserved.

® Denotes Reg. US Pat. & TM Office. US Patent Pending

Traduction : <http://www.levalet.com/>

Mise en page/illustrations : www.CyBeRFaB.fr.st

