



ORCS VS ORCS

✍ François Bachelart ✎ Aurélie Patte

La Forteresse semblait impénétrable. Ses murs lisses et aussi hauts que les yeux pouvaient porter ne présentaient aucune faille. La porte, aussi large qu'épaisse ne cédait sous les coups d'aucun bélier.

De nombreux orcs trépassaient en tentant l'assaut. Le sang et la terre parfumaient l'air. La Horde des **broyeurs de crânes** tenait le siège depuis plusieurs semaines sans résultats.

Ils firent appel à leur meilleur ingénieur pour percer les défenses de l'immense Cité fortifiée de la tribu des **loups blancs**. Il passa trois jours et quatre nuits sous sa tente. On lui apporta, à sa demande, les cordes les plus solides, les troncs les plus droits et le métal le plus rigide. Ses rangs furent grossis par un forgeron, un menuisier et trois jeunes recrues afin de bâtir l'arme idéale pour faire tomber la Forteresse. Un châssis en fer monté sur quatre roues composait la base de la structure. Un plancher en fines lames de bois posé sur le châssis supportait les parois compactes fabriquées en troncs de pin. Mais l'engin ne disposait d'aucun toit. L'ingénieur intégra une arme de siège déjà existante à sa création : la catapulte. Celle-ci était hissée et placée au centre du plancher. De cette manière, elle devenait plus sûre pour les trois orcs nécessaires à son maniement. Les murs protégeaient des archers et de leurs tirs meurtriers. Le châssis hérissé de pics éloignait les assaillants au sol. L'absence de toit permettait de faire feu en toute circonstance. L'heure de l'assaut décisif sonna avec les dernières finalisations de la **Katapp**.

On raconte qu'après la venue de l'ingénieur, la bataille des **loups blancs** contre les **broyeurs de crânes** ne dura que quelques heures. Les remparts furent brisés, les flots d'orcs pénétrèrent dans la Cité affamée et affaiblie par le siège. Les **loups blancs** déposant les armes furent épargnés, les plus belliqueux furent tués ou capturés.

À l'aube du jour, un nouvel étendard flottait au-dessus des remparts : un crâne fendu par une hache brodé sur un tissu rouge sang. Cette victoire hissa l'ingénieur au rang de Héros, ses fabuleuses inventions promettant de nombreuses autres victoires.

Mais les **loups blancs** n'en restèrent pas là. Devant la menace grandissante et le succès des **broyeurs de crânes**, ils allèrent trouver des forces là où il en restait. Le territoire des orcs du **culte shamanique** s'étendait plus à l'ouest. En échange de nombreux esclaves, ils acceptèrent de les aider. L'alliance fortuite empêcha ainsi les **broyeurs de crâne** de rompre l'équilibre précaire des forces en jeu.

Mais l'histoire prouvera que les alliances orcs ne sont pas faites pour durer, car une seule tribu peut atteindre le sommet de la gloire.

But du jeu :

Vous êtes le chef d'une Horde puissante. Votre mission, si vous l'acceptez, est de mettre à feu et à sang un royaume humain en cumulant le plus de gloire par votre capacité à brûler, piller et massacrer. Briser quelques crânes Orc au passage, serait un plus.



Matériel



Le plateau de jeu recto-verso



36 jetons Villages
4 jetons Mana
+ socles



48 jetons Contrôle



60 figurines
Hordes Orcs



12 figurines
Forteresses



56 cartes Unités
dont 16 Orcs



La tuile de Suivi de combat



4 tuiles + 4 jetons
de Suivi de frappes



21 jetons
Points de gloire



8 tuiles Objectifs



Tuile 1^{er} joueur



20 cartes Héros



4 tuiles
Cités Sombres

Certains jetons sont mis en surplus dans la boîte, rangez les de côté et n'utilisez les qu'en cas de perte.

La carte du jeu

Les "Vastes Lands"

Un royaume humain en pleine décadence à peine protégé par des garnisons encroûtées par l'inactivité. 5 types de zones sont représentés sur la carte.



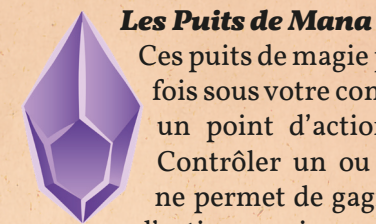
Les Villages

Une fois envahis par vos hordes, ils pourront être rasés pour le plus grand plaisir de vos troupes. Leur population pourra également être mise en esclavage pour être transformée par votre infâme magie en Horde Orcs. Il est également possible de contrôler sans trop malmener les villageois pour vos besoins logistiques ce qui vous apportera une certaine gloire en devenant leur souverain et il sera toujours temps par la suite de les massacrer par plaisir ou de les transformer en Orcs.



Les Cités

Occupées également par les humains, elles disposent d'une milice. Pour pénétrer dans une Cité, il vous faudra au préalable détruire la milice ce qui vous coûtera une Horde. Une fois sous votre contrôle, une Cité vous apporte une gloire suffisante pour attirer à vous un Héros Orc légendaire et éventuellement gagner un point de victoire lors de la phase de décompte. Il est possible de passer près d'une Cité sans y pénétrer sauf si cette dernière est contrôlée par des Unités Orcs ennemies.



Les Puits de Mana

Ces puits de magie permettent, une fois sous votre contrôle, de gagner un point d'action (voir plus loin). Contrôler un ou plusieurs puits ne permet de gagner qu'un point d'action maximum.



Votre Cité Sombre

C'est votre tanière, votre forteresse de départ. Ici sont produites vos Hordes d'Orcs. Par la suite, il sera possible d'éduquer d'autres Forteresses qui vous permettront également de recruter et améliorer vos Unités.



La Tour blanche du magicien

Située au centre de la carte, cette tour n'est pas protégée et confère à celui qui la contrôle un point de gloire lors de certains décomptes (voir plus loin).

Chacune de ces zones est reliée par des routes qu'il est obligatoire d'emprunter pour passer d'une zone à l'autre.

Mise en place

3 joueurs : utilisez la face du plateau avec 3 zones de départ.

2 ou 4 joueurs : utilisez l'autre face.

4 joueurs : formez deux équipes de façon à ce que, lors d'un tour de jeu, deux joueurs d'une même équipe ne jouent pas à la suite. Les Cités de départ des équipiers doivent se trouver à l'opposé sur le plateau de jeu.

(Voir les 2 pages suivantes pour la configuration du plateau)

Chaque joueur choisit une couleur et prend

- ses 15 Meeples Hordes Orcs,
- ses 12 jetons de contrôle
- sa tuile Cité Sombre
- 4 cartes Orc
- 1 Carte Arbalétrier
- 1 carte Catapulte
- sa tuile de Suivi des frappes et un jeton de Suivi des frappes à placer sur la 1^{ère} case de la tuile sur sa face blanche.

Choisissez l'un des scénarios (voir p.6)

et placez les Puits de Mana (après les avoir placés sur socle) sur les emplacements Ruine correspondants. Sur tous les autres emplacements Ruine vacants, placez un jeton Village (36 à 4 joueurs, 32 à 3 joueurs et 28 à 2 joueurs).

Chacun des joueurs place sa tuile Cité Sombre avec 6 de ses Hordes sur l'une des zones de départ (cercles blancs sur la p.6).



Placez près du plateau de jeu les différents types de cartes Unités en pile face visible. Ces cartes sont des Unités spécialisées qui pourront être entraînées et intégrées à votre armée pendant la partie. La pile des Héros est quant à elle mélangée et placée face cachée. Les figurines Forteresses et 26 points de gloire (18x1 et 2x5) sont également placés près du plateau de jeu (3 jetons de valeur 5 restent dans la boîte du jeu : voir règles optionelles p.17).

Placez la tuile de Suivi de combat près du plateau de jeu (tuile avec 6 têtes de mort).

À 2 joueurs, les Cités de départ se trouvent face à face et l'on ne place pas de Villages à gauche et à droite en bordure du plateau de jeu, soit 8 Villages de moins. On replace également dans la boîte 8 cartes **Orc** et 2 cartes **Arbalétrier**.

À 3 joueurs, on replace dans la boîte 4 cartes **Orc** et une carte **Arbalétrier**.

Les tuiles Objectifs

Mélangez les 8 tuiles d'Objectifs et révélez-en 4 que vous alignez près du plateau de jeu. Puis placez à gauche de cette ligne les 4 tuiles restantes, face visible, après les avoir mélangées.

Exemple :



À la fin de chaque tour de jeu, l'Objectif visible le plus à droite sera placé sous la pile des Objectifs à venir (face cachée) et celui qui était visible sur la pile des Objectifs à venir rejoint la file des Objectifs en cours. Chaque Objectif intégrant la rivière d'Objectifs actifs reste donc en jeu pendant 4 tours avant de rejoindre la pile des Objectifs à venir.



À la fin du tour, cet Objectif sera glissé au début de la rivière d'Objectifs, ce qui décalera tous les autres vers la droite. À la fin du tour, cet Objectif sera placé face cachée au bas de la réserve de tuiles Objectifs.



Configuration de la rivière d'Objectifs au début du second tour.

Détermination du premier joueur :

Celui qui fait la plus méchante tête de méchant commence la partie. Vous pouvez utiliser toute autre méthode pour définir le premier joueur. Celui-ci place devant lui la tuile **Premier joueur**.

Exemple de mise en place en début de partie : 3 joueurs en scénario standard version courte



Étapes :

- Placez les villages et puits de mana sur le plateau selon votre configuration choisie (voir page suivante).
- Répartissez les éléments entre chaque joueur en suivant la liste sur la page de gauche.
- Gardez un endroit facile d'accès pour tous les joueurs pour y placer : les cartes Unités, Héros, les tuiles Objectifs et Suivi de combat et le stock de Forteresses et Points de gloires (en suivant les indications page de gauche).



Configurations et scénarios

Configuration 2 joueurs

(plateau 4 joueurs)

Les deux Cités Sombres doivent se trouver sur un bord de plateau opposé (ici cerclées en blanc) et tous les emplacements prévus pour les Villages de chaque côté du plateau doivent rester vides (emplacement cerclé en rouge sur le schéma). Placez un jeton *Village* sur les autres.

Les deux autres zones de départ pour le placement des Cités Sombres sont considérées comme étant des ruines.



Scénarios

L'emplacement des puits de Mana sur la carte va influencer fortement sur la stratégie de jeu. Voici 3 scénarios recommandés :

STANDARD 1
Jeu de base, conseillé pour une première partie.

TOTAL FIGHT 2
La concentration des puits au centre de la carte rend la partie beaucoup plus agressive.

LE CALME AVANT LA TEMPÊTE 3
Chaque joueur va disposer d'un puit de Mana relativement à l'abri de toute incursion ennemie. Les premières batailles se feront donc attendre.

Pour chaque scénario, placez les puits de Mana en suivant leur numéro correspondant.

Configuration 3 et 4 joueurs

Placez le plateau sur la face correspondante. Une fois choisi le scénario et placés les puits de Mana (voir ci-dessous), placez un jeton *Village* sur chaque espace représenté par des ruines.

3 joueurs



4 joueurs



Armées et Forteresses

Vos armées

Une armée est constituée de une ou plusieurs Hordes situées au même endroit sur la carte. Lorsque deux armées adverses s'affronteront, les joueurs utiliseront les cartes en leur possession pour matérialiser les Unités qui se déploient sur le champ de bataille. Pendant la partie, vous allez acquérir de nouvelles cartes Unités qui feront évoluer la composition de vos Hordes.



= 1 Horde

Vos Unités



Quand vos hordes affronteront des hordes adverses vous utiliserez vos cartes Unités pour simuler le combat.

Votre Deck de départ:



x 4



x 1



x 1



Pendant la partie, vous allez acquérir de nouvelles cartes Unités qui feront évoluer la composition de vos Hordes. Les Héros légendaires sont considérés comme une Unité.

Vos Forteresses



•Elles offrent un bonus au défenseur (voir plus loin).
•Le nombre de Forteresses que vous contrôlez + votre Cité Sombre, représente le nombre de cartes Unités pouvant être acquises pour chaque action recrutement effectuée.

•Chaque Forteresse permet également de recruter des Hordes, ce qui peut faciliter le déploiement de vos troupes sur la carte et éviter un long voyage aux Hordes générées depuis la Cité Sombre.



Déroulement du jeu

Après avoir déterminé un premier joueur, chacun joue à tour de rôle, et dispose de **trois actions** qu'il pourra utiliser parmi quatre possibilités, ce dans l'ordre de son choix. Il est possible de jouer plusieurs actions d'un même type. Un joueur qui contrôle au moins un puits de Mana au début de son tour, dispose de quatre actions.

Voici les différentes actions qu'un joueur peut effectuer :

Mouvement / Recrutement / Achat de cartes / Édification d'une Forteresse

Mouvement

L'action mouvement permet de déplacer une armée de **une ou deux zones**. Tout mouvement est stoppé lorsque l'armée rencontre un ennemi. Sont considérées comme ennemies, toutes les zones occupées par une armée Orc adverse.

Il est donc possible de traverser un Village ou une Cité sans s'y arrêter à condition qu'aucune armée ennemie n'y soit stationnée.

Il n'est jamais obligatoire de déplacer l'ensemble des Hordes situées sur un même emplacement.

Ainsi, au premier tour, il est par exemple possible d'utiliser vos 3 points d'action pour scinder vos 6 Hordes de départ et les déplacer vers 3 destinations différentes.

Une même armée ne peut, lors d'un tour de jeu, bénéficier de plusieurs actions pour se déplacer plusieurs fois.

Il est possible pendant un mouvement de prendre des Hordes au passage ou à l'inverse, d'en laisser sur place.

Exemple 1

3 Hordes font mouvement. Elles ont la possibilité de se déplacer de 2 zones. Sur la première zone, l'armée atteint un Village neutre et y laisse une Horde. Les 2 Hordes poursuivent leur route vers la zone suivante.

Exemple 2

Une armée se déplace d'une première zone et rejoint une Horde, l'ensemble des Hordes peut encore se déplacer d'une zone. La Horde qui a été rejointe, n'a pas le droit de se déplacer seule d'une zone supplémentaire.

Note : pour ne pas déplacer par erreur une armée qui aurait déjà fait mouvement, n'hésitez pas à coucher vos Unités pour vous rappeler qu'elles se sont déplacées même si elles n'ont bougé que d'une zone.

Horde couchée = horde qui ne bouge plus.

Rappel : Il est possible de traverser un Village humain sans être obligé de s'y arrêter. Si toutefois l'une de vos armées s'y arrête, vous devrez décider du sort que vous réservez à sa population. Si le Village est contrôlé par des Unités ennemies, le passage est impossible sans s'y arrêter et combattre.

Marche forcée :

Une armée qui s'est déjà déplacée, peut, **moyennant le coût d'une action supplémentaire**, se déplacer d'une zone de plus à condition que son possesseur **supprime l'une de ses Hordes** (épuisée par la marche).

Important : Si à l'issue de la marche forcée l'armée engage un combat, la Horde qui avait été retirée de l'armée est alors placée sur la tuile de suivi des combats (voir plus loin). Cette dernière commence donc la bataille avec un sérieux handicap.

Entrée dans un Village humain

Lorsque votre armée pénètre dans un *Village*, vous devez choisir immédiatement l'une de ces trois options :

A – Raser et piller

Vous laissez vos Orcs s'amuser à tout massacrer et vous rasez le *Village*. Retournez votre jeton de suivi des frappes sur sa face Berserk (rouge). Ce qui pourra vous être utile dans une bataille ultérieure. Retirez le jeton *Village* du plateau et conservez-le comme trophée. Raser plusieurs Villages n'apporte rien de plus à votre tuile de suivi des frappes si elle est déjà sur sa face Berserk.

B – Convertir et brûler

Vous brûlez le *Village* et capturez tous ses habitants qui sont menés dans les entrailles de votre *Cité Sombre* pour y être transformés en Orcs. Placez immédiatement une Horde sur votre *Cité Sombre*. Retirez le jeton *Village* du plateau et conservez-le comme trophée.

C – Contrôle et esclavage

Vous soumettez les humains par la force. Ils deviennent vos esclaves. Placez un *Marqueur de contrôle* sous le jeton *Village*. Les Villages contrôlés peuvent faire gagner des *Points de gloire* grâce à la tuile *Objectif* correspondante. Rien ne vous empêche, lors d'un tour ultérieur, de le raser et piller ou de le convertir et le brûler. Ce sera alors une action gratuite à condition de disposer d'une armée sur place. Le marqueur de contrôle sera alors retiré du plateau de jeu.

8 On ne contrôle pas une ruine.

Entrée dans une Cité neutre



Perdez une Horde, gagnez un *Héros* légendaire. Placez un *Marqueur de contrôle* sur la *Cité*. Piochez deux cartes *Héros* et choisissez-en une. Remplacez la carte non désirée sous le paquet de cartes *Héros*.

Note : attaquer une *Cité* neutre avec une armée composée d'une seule Horde est donc un suicide.

Entrée dans la Tour blanche ou sur un puits de Mana



Placez-y un *Marqueur de contrôle*. La tour blanche vous apportera un *Point de gloire* lors de certains décomptes. Le puits de Mana vous fera gagner une 4e action à partir du tour suivant.

Entrée dans une zone occupée par une armée Orc adverse

Le défenseur peut choisir de se replier immédiatement vers une zone neutre adjacente. Une zone qu'il contrôle, une ruine, voire la Tour blanche non contrôlée par un autre adversaire pourra faire l'affaire. Dans ce cas, son adversaire gagne un *Point de gloire* (voir plus loin)

Important : Une Horde isolée attaquée par au moins 3 Hordes adverses DOIT se replier ce qui fait gagner automatiquement un point de gloire à l'adversaire. Exception : une horde isolée retranchée dans une forteresse n'est pas obligée de se replier.

Une armée qui ne peut fuir car entourée de zones hostiles (zones occupées par des orcs adverses ou villages non contrôlés par le propriétaire de l'armée en fuite) est détruite. Si le défenseur ne fuit pas, un combat s'engage (voir chapitre *Résolution des combats p.10*).

Recrutement

L'action « recrutement » permet de prendre deux nouvelles Hordes prises dans votre réserve et de les placer, soit sur votre *Cité Sombre*, soit sur l'une de vos autres Forteresses. Vous pouvez mixer et placer une Unité sur deux Forteresses différentes.

Chaque Forteresse permet de recruter deux Hordes maximum à chaque tour à l'exception de votre *Cité Sombre* qui n'est pas limitée en nombre d'Unités que vous pouvez faire entrer sur le plateau lors d'un tour.

Rien ne vous empêche d'utiliser toutes vos actions en recrutement lors d'un tour.

Votre Cité Sombre ne peut jamais être occupée par des Unités ennemies ni même être traversée par ces dernières.

Votre Cité Sombre reste toujours sous votre contrôle tout au long du jeu.



Achat de cartes

Cette action permet de choisir et d'intégrer à votre Deck de combat des cartes Unités supplémentaires.

Pour chaque action utilisée, vous avez le droit d'acquérir une carte par Forteresse contrôlée.

Exemple

Vous contrôlez 3 Forteresses (votre *Cité Sombre* + 2 autres Forteresses). Avec une action, vous pouvez ajouter à vos cartes 3 nouvelles cartes choisies parmi les cartes disponibles.

Important

Lors de l'acquisition de nouvelles cartes Unités, il n'est pas autorisé d'acquérir plusieurs fois la même carte.

Exemple : avec 3 forteresses en votre possession, vous ne pouvez pas acheter 3 cartes Catapulte lors d'une même action. Les 3 cartes achetées doivent être toutes trois différentes. Vous pouvez néanmoins dépenser plusieurs actions pour acquérir plusieurs fois les mêmes cartes.

Vous n'êtes pas limité par le nombre de cartes en votre possession. Ce n'est que pendant un combat que votre limite est de 10 cartes (voir p. 10).

Reportez-vous à la page 18 pour connaître le détail des aptitudes de chaque Unité.

Édification d'une Forteresse

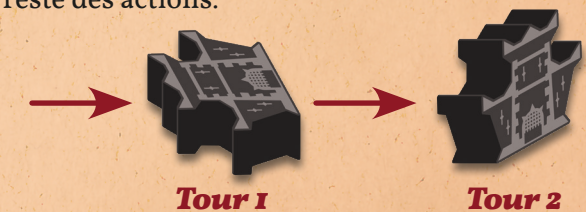
Moyennant une action, vous pouvez poser les fondations d'une Forteresse dans une zone contrôlée par au moins une de vos Hordes. Dans ce cas, placez une Forteresse prise dans la réserve en position couchée à l'endroit où vous souhaitez la construire. Vous pouvez également terminer la construction d'une Forteresse placée couchée lors d'un tour ultérieur. Il vous en coûte une action pour la redresser et ainsi en finaliser l'édification toujours sous le contrôle d'une Horde.

Important

La construction d'une Forteresse doit prendre au moins deux tours. Il est interdit d'utiliser deux actions pour faire sortir de terre une Forteresse dans un même tour.

Vous pouvez néanmoins utiliser deux actions pour poser deux fondations sur des emplacements différents. Une Forteresse peut être édifée dans n'importe quelle zone du plateau de jeu (villages, Cités, Puits de Mana, Tour Blanche, Ruines).

Une Forteresse nouvellement édifée peut immédiatement recruter s'il vous reste des actions.



Fin du tour et distribution des Points de gloire

Une fois que tous les joueurs ont joué leur tour, chacun va gagner des Points de gloire selon les zones qu'il contrôle par rapport aux 4 Objectifs actifs. Les Objectifs sont en général des Objectifs de majorité. Les joueurs majoritaires sur un Objectif gagnent 1 Point de gloire pour chaque Objectif réalisé. En cas d'égalité, 2 joueurs ex æquo gagnent chacun 1 Point de gloire. Si l'égalité concerne plus de 2 joueurs, personne n'en gagne.

IMPORTANT : le seul cas où un joueur gagne 1 Point de gloire, en dehors de cette dernière phase de jeu, est en cas de victoire militaire. Chaque bataille remportée fait gagner 1 Point de gloire au joueur victorieux. Rappel : toute fuite avant le combat en fait gagner 1 à son adversaire même si le combat n'a pas eu lieu.



Une fois que les Points de gloire ont été distribués en fonction des 4 tuiles *Objectif* actives, on procède à la préparation du tour suivant :

- Le joueur actif transmet la tuile de *Premier joueur* à son voisin de gauche qui deviendra premier joueur pour le tour à venir.

- La tuile *Objectif* la plus éloignée de la pioche de tuiles est retirée et placée face cachée sous la pile de tuiles *Objectif* et la tuile du dessus est intégrée à la gauche de la rivière de tuiles *Objectifs*. (voir schéma page 4).

Après 4 tours de jeu, la pile de tuiles *Objectifs* sera constituée de 4 tuiles faces cachées. Mélangez-les puis remplacez-les face visible.

Fin du jeu

Quand tous les Points de gloire ont été distribués ou si, après une distribution, il s'avérait que l'un des camps comptabilisait suffisamment de Points de gloire pour ne plus pouvoir être battu, le jeu s'arrête en faveur du camp comptabilisant le plus de points.

À 4 joueurs, les équipiers additionnent leurs points.



Résolution des combats

Carte d'Unité



Effets de bataille

Cet **Orc Lourd** inflige 2 frappes à l'armée adverse lorsqu'il attaque une **Forteresse** et il inflige 1 frappe pour chaque carte **Sanglier monté** déjà engagé dans l'armée adverse.

Exemple de combat

Si le joueur utilise l'**Orc lourd** contre 2 **Sangliers montés** engagés sur une **Forteresse** de l'adversaire.

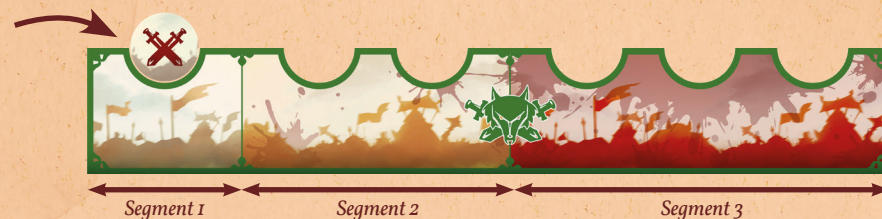
Force de combat : 2
Effet de bataille : 2+(2 x1) = 4

L'adversaire subit donc **6 frappes** en tout.

Les combats sont résolus une fois que le joueur a effectué toutes ses actions. Si plusieurs combats sont initiés, c'est le joueur actif qui choisit dans quel ordre les résoudre. Entre chaque bataille, les joueurs peuvent adapter leur Deck de combat et donc en modifier la composition. Rappel : une Horde seule contre au moins 3 Hordes adverses doit se replier.

Lors de chaque bataille, chaque joueur doit se munir de son Deck de combat qu'il peut constituer à sa guise en fonction des différentes cartes en sa possession sans toutefois dépasser un total de 10 cartes. Les cartes non utilisées pour le combat sont mises de côté.

Chaque adversaire s'assure que son jeton de suivi des frappes est bien placé sur la première encoche de sa tuile.



Déroulement d'une bataille

Une fois leur **Deck de combat** constitué, les joueurs mélangent les cartes le constituant et placent le paquet face cachée sur la table.

Chaque adversaire pioche deux cartes et en choisit une qu'il place face cachée dans son espace de jeu. L'autre est conservée en main et ne sera pas jouée. Les cartes choisies par les deux adversaires sont révélées simultanément.

On applique d'abord les **Forces de combat** des cartes en déplaçant les jetons sur les tuiles de suivi de frappe et en appliquant éventuellement les pertes, puis leur **Effet de bataille**. Les joueurs piochent ensuite une carte de leur Deck afin d'en avoir deux en main et jouer un second round.

Les cartes placées sur la table sont dites **engagées** et représentent les troupes qui entrent sur le champ de bataille. Le combat se poursuit de rounds en rounds jusqu'à la défaite de l'un des deux camps (voir p. 12).

Si un joueur ne souhaite pas jouer l'une des deux cartes qu'il a en main, il doit les placer sous son Deck de bataille et piocher deux nouvelles cartes.

Cette phase de réorganisation de son armée lui coûte une frappe et il doit faire progresser son jeton de suivi des frappes d'une encoche vers la droite de sa tuile. Il peut ensuite mélanger son Deck.

Lors de chaque round, les joueurs vont donc choisir une carte et la poser sur la table. Seules les cartes posées lors du round de combat en cours appliquent leurs effets.

Pour chaque frappe reçue, un joueur déplace le jeton positionné sur sa tuile de suivi des frappes d'un cran vers la droite. Dès que celui-ci sort de la piste, le joueur perd une Horde engagée dans la bataille et le jeton poursuit sa course en repartant du début.

La Horde perdue est placée sur la tuile de suivi de la bataille.

Le coté de votre adversaire



Votre coté

Vos Hordes perdues

Prévoyez pendant la bataille de poser vos cartes en deux lignes :



1ère ligne

- Orcs
- Orcs lourds
- Sangliers montés

2ème ligne

- Arbalétriers
- Shamans
- Catapultes

Important

Les Unités de seconde ligne, lorsqu'elles sont engagées, doivent absolument être protégées par des Unités de première ligne pour être efficaces.

Chaque Unité de première ligne engagée peut protéger une seule Unité de seconde ligne qui doit être alors positionnée en alignement vertical de la carte de première ligne. (exemple plus haut)

Si, lors d'un round de combat, vous déployez une Unité de seconde ligne et qu'aucune Unité de première ligne n'est déjà engagée pour la protéger, votre Unité de seconde ligne ne pourra utiliser que sa **Force de combat**. **Son Effet de bataille sera annulé**. De plus, une fois le round de combat joué, la carte est **défaussée**.

Donc attention de bien équilibrer votre Deck de combat en conséquence.



Les Héros



Ce ne sont ni des Unités de 1ère ligne, ni des Unités de 2ème ligne. Ce sont des personnages uniques qui possèdent des aptitudes spéciales et qui, lors des batailles, intègrent des Unités déjà engagées pour les protéger.

Pour placer un Héros, vous devez avoir posé au préalable au moins une Unité de 1ère ligne associée à une Unité de 2ème ligne. Si vous disposez bien d'une carte de chaque type, vous pouvez poser un Héros sur l'une des deux. Vous ne pouvez poser qu'un seul Héros par groupe de 2 cartes (1ère et 2ème ligne).

Si aucun emplacement n'est disponible, votre Héros ne pourra appliquer que sa Force de combat et pas son Effet de bataille, puis il sera défaussé.

Lorsque l'on pose un Héros sur une Unité, celle-ci est recouverte par le Héros et est considérée comme protégée : les effets de bataille de l'adversaire ne s'appliquent plus sur une carte protégée par un Héros.

En revanche, si votre Héros dispose d'un Effet de bataille lié à la carte qu'il recouvre, cette dernière est prise en compte.

Important

On applique toujours l'Effet de bataille du Héros posé par le joueur attaquant avant d'appliquer l'Effet de bataille de l'Unité jouée par le défenseur (exception : voir Héros **Froksh**).

Attention : après une bataille, les cartes Héros qui ont été engagées ne peuvent plus être utilisées avant le tour suivant. La carte Héros doit être écartée du jeu.

Placez-la légèrement à l'écart pour ne pas la réintégrer immédiatement dans un autre Deck de bataille avant le tour prochain : un Héros ne peut pas être dans plusieurs batailles, à plusieurs endroits à la fois.

Exemple 1



Nous sommes en tout début de bataille, l'Orc lourd de mon adversaire dispose d'une Force de combat de 2 Frappes. Je déplace donc mon jeton de 2 crans vers la droite sur ma tuile de suivi. Mon armée n'est pas retranchée dans une Forteresse et j'ai déployé un Orc :

L'Effet de bataille de l'Orc lourd ne s'applique pas.

Exemple 2



Dans une bataille bien engagée, mon adversaire déploie un Sanglier monté. Or, mon armée dispose de 2 Arbalétriers engagés.

A - La Force de combat du Sanglier inflige 2 Frappes.
B - L'Effet de bataille du Sanglier inflige 2 Frappes de plus par Arbalétrier ennemi déployé. Je subis donc 4 frappes en plus. Mon jeton doit encore avancer de 4 crans et je perds une Horde qui est placée sur la tuile de suivi du combat. Mon jeton de suivi de Frappes se retrouve déjà sur la 3e case de ma tuile.



Mon jeu :

Position de mon jeton au début de ce round



Mon jeu :



Utilisation de l'effet Berserk

Le fait de raser et piller un Village vous permet de placer votre jeton de Suivi de frappes sur sa face Berserk.

L'effet Berserk peut être utilisé pendant un combat, et ce, au moment opportun.



Votre tuile de suivi des frappes est constituée de 3 segments dont le dernier est rouge. Lorsque votre jeton entre dans cette zone de 3 cases, vous pouvez (vous n'y êtes jamais obligé) appliquer votre effet Berserk pour éliminer immédiatement une Horde adverse. Votre adversaire doit alors retirer l'une des Hordes de son armée et la placer sur la tuile de suivi du combat. Il remplace également son jeton de Suivi de frappes sur la première case de sa tuile.

Remettez ensuite votre jeton de suivi de frappes sur sa face normale.

Important : C'est au moment où votre jeton entre dans la zone Berserk que vous devez décider si vous souhaitez ou pas utiliser son effet. Pour utiliser cet effet lors d'un round ultérieur, il faudra d'abord que votre jeton sorte de la zone Berserk et y entre de nouveau.

L'attaque d'une Forteresse

On applique les mêmes règles à ceci près que l'attaquant doit engager au préalable 2 Unités de première ligne qu'il choisit dans son Deck et qui n'ont aucun effet.

Ces cartes restent engagées pour le combat. L'attaquant ne dispose plus que de 8 cartes dans son Deck de combat. Concernant le défenseur, ses Unités de seconde ligne

n'ont pas besoin d'Unités de première ligne pour être protégées : les murs du château font office de protection et sont considérés comme étant des Unités de première ligne.

Les Héros peuvent donc être placés sur les cartes de seconde ligne sans qu'aucune carte de première ligne ne soit déployée.

Quand une Forteresse est conquise, elle doit être couchée et nécessite une action pour être reconstruite. Une Forteresse couchée (en cours de construction) n'apporte aucun avantage et tout combat se déroulant à cet endroit se joue sans les règles d'attaque de Forteresse. Une forteresse couchée n'est jamais retirée du plateau de jeu à l'issue d'une bataille.

Prise d'une Cité contrôlée par un ennemi



Lorsqu'une Cité a été prise à l'ennemi, vous ne piochez pas un nouveau Héros dans le Deck correspondant, mais vous piochez au hasard un Héros

parmi ceux détenus par votre adversaire. Note : attention de ne jamais laisser une Cité sans défense... Il serait trop facile pour un adversaire de venir vous voler un Héros. Lorsqu'un joueur conquiert une zone qui était au préalable contrôlée par un adversaire, n'oubliez pas d'échanger les marqueurs de contrôle.

Issue d'un combat

Un combat peut se terminer de 4 façons :

1 - Extermination

L'une des armées est exterminée (toutes les Hordes ont été détruites). Si les deux armées sont dans ce cas de figure lors du même round, personne ne remporte la bataille et la zone reste sous le contrôle de son précédent propriétaire.

2 - Deux-zéro

L'une des armées a perdu deux Hordes alors que l'autre n'enregistre aucune perte : elle doit se replier immédiatement (le moral des troupes est au plus bas, c'est la débandade).

3 - Troisième perte

L'une des armées enregistre la perte de sa 3ème Horde : elle doit se replier. Si les deux armées sont dans ce cas de figure lors du même round, les deux se replient et la zone reste sous le contrôle de son précédent propriétaire. Pas de vainqueur.

4 - Plus de carte

L'un des joueurs ne peut plus jouer ou défausser de cartes de bataille : il se replie. (D'où l'importance de pouvoir se constituer rapidement un Deck de 10 cartes.) Si les deux armées sont dans ce cas de figure lors du même round, les deux se replient et la zone reste sous le contrôle de son précédent propriétaire. Pas de vainqueur.

Après la bataille, les Hordes placées sur la tuile de Suivi de combat retournent à leur propriétaire qui les place près du plateau de jeu. Le gagnant empoche immédiatement un Point de gloire.

Attention

Lorsque la tuile **Objectif Hordes ennemies éliminées** est en jeu, les Hordes détruites sont conservées à l'issue du combat par l'adversaire et ce, jusqu'à la fin du tour. Cet Objectif apporte 1 Point de gloire à celui en détenant le plus à la fin du tour. Une fois les Points de gloire distribués, les Hordes détruites sont rendues à leurs propriétaires respectifs.



Exemple d'engagement

Imaginons cet engagement : mon armée (2 Hordes vertes) stationnée dans une Cité est attaquée par une armée composée de 3 Hordes adverses (bleues). Chacun prépare son Deck de combat et la bataille commence. La Cité ne dispose pas de fortification, le combat est donc de type « rase campagne » et je suis en infériorité numérique. L'enjeu est important : si je perds la Cité, je perds un Héros. Mon seul avantage étant que mes armées ont eu le champ libre avant le combat pour « s'amuser » avec un Village humain en le pillant et le rasant octroyant à ma Horde l'effet Berserk (fureur). Que le combat commence. Rappel : le choix des cartes à engager est effectué par les deux joueurs simultanément.

Round 1

Je pioche 2 cartes de mon Deck : un Orc et un Arbalétrier. Je ne vais pas poser mon Arbalétrier qui est une Unité de 2^{ème} ligne sans avoir posé au préalable une troupe de 1^{ère} ligne pour le protéger. Je pose mon Orc. Mon adversaire défausse ses 2 cartes et en pioche 2 nouvelles. Il n'avait visiblement pas pioché de 1^{ère} ligne. Cette réorganisation alors que le combat est engagé, lui coûte une frappe. Il joue un Orc.

Mon jeu



Mon adversaire



Force de combat : Mon Orc inflige une frappe à mon adversaire qui va faire avancer son jeton d'une case supplémentaire. Le mien avance d'une case également.

Effets de bataille : l'Orc n'a pas d'effet de bataille.



L'Orc adverse m'inflige 1 frappe.



L'adversaire subit 1 frappe avec mon Orc.



Je subis 2 frappes et mon jeton entre dans la zone d'activation de l'effet Berserk.



Mon adversaire subit 3 frappes. Puisqu'il va bientôt perdre une unité, je ne trouve pas judicieux d'activer mon effet Berserk.

Round 2

Je pioche une carte pour compléter ma main (un Héros) et mon adversaire en fait autant. Cette fois, je joue un Arbalétrier et mon adversaire, un Orc lourd. Ma carte Arbalétrier est placée sous ma carte Orc. Mon adversaire ajoute quant à lui une autre Unité de 1^{ère} ligne.



Force de combat : Mon Arbalétrier inflige une frappe et son Orc lourd m'en inflige deux, ce qui fait avancer nos jetons respectifs.

Effet de bataille : l'adversaire n'attaque pas de Forteresse et je n'ai pas de Sanglier monté donc l'Orc Lourd ne me cause aucune frappe supplémentaire. Mon Arbalétrier inflige quant à lui une frappe pour chaque Orc ou Orc lourd déjà posé. Ce qui fait deux frappes supplémentaires. **Rappel :** les unités engagées lors de rounds ultérieurs n'appliquent plus leur force de combat ni leur effet de bataille.



VS

Exemple d'attaque d'une Forteresse

Round 3

Les 2 adversaires piochent une carte pour compléter leur main. Je pioche un Shaman. N'ayant pas une autre Unité de 1^{ère} ligne pour la protéger, je vais plutôt poser mon Héros. Je dispose des prérequis pour le poser : avoir une 1^{ère} et une 2^{ème} ligne d'engagées. Mon adversaire doit sûrement s'imaginer que je vais poser une Unité de 1^{ère} ligne, et je ne serais pas surpris qu'il engage 1 Arbalétrier. Je prévois donc de poser mon Héros sur ma carte Orc ce qui le protégera des effets de bataille de l'Arbalétrier qu'il a en effet posé.



Force de combat : Son Arbalétrier m'inflige 1 frappe qui va faire avancer mon jeton d'une encoche supplémentaire. Le sien avance d'une encoche également suite à l'attaque de mon Héros.

Effets de bataille : Mon Héros protégeant mon Orc, l'Effet de bataille de son Arbalétrier ne fonctionne pas. De plus, mon Héros **Buurk** a le pouvoir de copier l'Effet de bataille d'une de mes cartes déjà engagées. Je choisis forcément mon Arbalétrier, ce qui inflige 2 frappes de plus à mon adversaire. Son jeton sort de la tuile, lui faisant perdre une Horde.

Note : Mon jeton étant déjà dans la zone Berserk en début de round, je n'ai plus le droit d'en appliquer l'effet : c'est au moment d'y entrer que je peux l'appliquer.



L'Arbalétrier adverse m'inflige 1 frappe.

L'adversaire subit 1 frappe. Mon Arbalétrier activé par mon Héros lui inflige 2 frappes supplémentaires. Il perd une Horde.

Round 4

Les deux adversaires piochent une carte pour compléter leur main. Je pioche un Sanglier monté et c'est parfait, car il me fallait absolument une Unité de 1^{ère} ligne. Mon adversaire disposant d'un Arbalétrier engagé, ça va faire mal. Je choisis donc de jouer mon Sanglier monté et là... Bingo ! Mon adversaire place un second Arbalétrier, c'est jour de fête !



Force de combat : Mon Sanglier monté inflige 2 frappes et son Arbalétrier m'en inflige 1, ce qui fait avancer nos jetons respectifs.

Effet de bataille : Son Arbalétrier adverse ne me cause aucune frappe, car je n'ai toujours pas d'Orcs à découvert. En revanche, mon Sanglier monté inflige 4 frappes à l'adversaire qui va donc perdre une 2^{ème} Horde. C'est une condition de défaite : deux pertes à zéro !!! L'armée adverse perd le moral et s'enfuit. La bataille est terminée et je gagne un Point de gloire et le plaisir d'avoir défait une armée plus importante que la mienne...



Je subis une frappe.

Mon adversaire subit 6 frappes.

Cet exemple va permettre de simuler les deux premiers rounds de l'attaque d'une forteresse et d'en mettre en valeur le déroulement. Mon armée (3 hordes) se lance à l'assaut d'une forteresse ennemie défendue par 2 Hordes. Mon deck de combat, constitué de 10 cartes comprends 2 Catapultes, 2 Orcs lourds, 2 Orcs de base, 1 Sanglier monté, 2 Arbalétriers et une Shaman. En face, j'ignore ce que mon adversaire a sélectionné comme cartes Unités, mais il aura, sans aucun doute, intégré un maximum d'unités de secondes lignes et ses héros.

Rappel : les murailles des forteresses font office de première ligne et protègent toutes les unités de seconde ligne du défenseur.

Round 1

Comme le stipulent les règles (page 12), je dois au préalable engager deux unités de première ligne : je choisis un Orc de base et mon Sanglier monté.

Je pioche ensuite 2 cartes de mon Deck : un héros et un arbalétrier. Cela ne m'arrange pas du tout. Je choisis de défausser ces deux cartes et d'en piocher deux autres. Il m'en coûte une frappe. Je pioche ma Shaman et une catapulte. Mieux ! Je choisis la catapulte. Mon adversaire joue un Arbalétrier.

Mon jeu



Mon adversaire



Force de combat : ma Catapulte, contrairement à l'Arbalétrier, ne dispose pas de force de combat. Mon jeton de suivi de Frappes avance d'une nouvelle case.

Effets de bataille : l'Arbalétrier m'inflige une Frappe pour mon Orc de base. Il n'a pas d'effet sur le Sanglier ni sur ma Catapulte. Ma catapulte inflige 4 Frappes lorsqu'elle attaque une Forteresse et mon adversaire doit défausser la première carte de son Deck de combat. Cela se présente plutôt bien.



Je subis 3 Frappes lors de ce round

Ma Catapulte inflige 4 Frappes à mon adversaire.

Round 2

Je pioche une carte pour compléter ma main (un Orc) et mon adversaire en fait autant. Engager un Orc risque de me coûter cher, mais j'ai peur que ma Shaman soit inutile lors de ce round. Je prends le risque et engage ma Shaman. Mon adversaire joue un Héros !



Force de combat : ma Shaman ne dispose pas d'une Force de combat. Le Héros adverse m'en inflige 3, ce qui me fait perdre ma première Horde.

Effet de bataille : Gruragh, le héros adverse, inflige une frappe à sa propre armée. Il a beau être puissant, il frappe tout ce qui bouge même ses alliés ! Ma Shaman entre en action et je peux choisir entre faire défausser la première carte du deck de mon adversaire (effet de bataille de droite sur la carte) ou défausser la première carte de mon deck en échange de faire revivre ma horde éliminée (effet de bataille de gauche). Je choisis évidemment la seconde option en priant pour ne pas défausser ma seconde catapulte. Je défausse un Orc lourd. J'ai de nouveau 3 Hordes en parfaite santé et mon adversaire est plutôt mal en point. Il ne me reste plus que 5 cartes de combat contre 7 chez mon adversaire. Il va falloir jouer serré.



Je subis 3 frappes et mon jeton est remplacé sur la première case. Je perds une Horde.

Mon adversaire s'inflige une frappe.

Conseils tactiques et stratégiques

Pourquoi attaquer avec plus de 3 Hordes ?

C'est une question que l'on pourrait se poser puisque à partir de 3 pertes, la bataille est terminée. L'intérêt de former une armée plus grande est que même si vous perdez de nombreuses Hordes et remportez la bataille, il vous restera sans doute plus d'une Horde en cas de contre-attaque de l'adversaire. Ce serait dommage de lui offrir un point de gloire facilement.

L'attaque des forteresses

En attaque, privilégiez les Sangliers lors de la pose initiale de vos deux premières unités. En effet, ceux-ci ne sont pas affectés par l'effet de bataille des Arbalétriers que votre adversaire ne manquera pas de poser dès le premier round. Cette ruse ne fonctionne pas si votre adversaire joue beaucoup avec les Orcs lourds. En défense, ne vous encombrez pas des Orcs de base qui n'ont que peu d'intérêt (sauf si vous en avez besoin pour

compléter votre deck de 10 cartes). Votre adversaire, ayant dès le début des unités de première ligne déployées, privilégiez les Arbalétriers et les Orcs lourds. Les Shamans qui peuvent obliger l'attaquant à défausser la première carte de son deck est une très bonne arme aussi sachant que votre adversaire débute son attaque avec 8 cartes...

Achat de cartes

Personnalisez rapidement votre deck de combat et ayez rapidement 10 cartes. Une armée dotée de nombreuses unités avec des Orcs lourds, des Sangliers, des Shamans, ne fera qu'une bouchée d'une armée dont le propriétaire n'a pas amélioré son deck.

Les Héros

Relativement faciles à recruter (il suffit de prendre le contrôle d'une cité), attention à ne pas trop en avoir dans votre deck de combat. Rappel : pour les poser, vous devez au préalable avoir déjà posé une première et une seconde ligne (sauf si vous êtes dans une forteresse). Il serait dommage de se retrouver en difficulté du fait de l'arrivée de trop de héros sur le champ de bataille.

Jouer en dernier

Profitez toujours de cet important avantage stratégique. En jouant en dernier, vous pouvez aisément prendre des majorités ou atteindre des égalités qui ne pourront plus être contestées.

Ne jamais laisser de hordes isolées sur le front

C'est la meilleure façon d'offrir des points de gloire à l'ennemi. Rappel : une Horde isolée attaquée par une armée constituée d'au moins 3 Hordes, doit se replier et l'adversaire gagne un point de gloire. Par la même, lors de votre tour, ne vous gênez pas pour obtenir ce genre de victoire facile.

Rappel : une horde isolée dans une forteresse n'est jamais obligée de fuir.

Anticipez les objectifs en cours et à venir

Chaque point de gloire est un pas vers la victoire. Être majoritaire sur un objectif donné, cela se prépare !

Le bon moment pour appliquer l'effet Berserk

Il est utilisé de façon optimale quand le jeton de suivi de frappe de l'adversaire se trouve dans les premiers segments. Il est parfois dommage de déclencher cet effet quand il ne reste plus qu'une Frappe à infliger à son adversaire pour lui faire perdre une Horde. L'effet Berserk n'étant pas toujours facile à lancer (c'est au moment où votre jeton de suivi des Frappes entre dans votre 3e segment que vous pouvez le lancer et après, il est trop tard), vous restez seul juge de ce qui est décisif pour votre armée.

Règles optionnelles

Pour une partie plus longue : Utilisez tous les points de gloire (16x1 + 5x5) lors de la mise en place.

Pour un démarrage plus tactique : Les joueurs ne disposent à chaque tour que de 2 actions de base et non 3.

Lexique

Berserk : votre armée peut entrer dans une fureur folle et détruire une horde adverse selon certaines conditions.

Cartes de combat : elles représentent les Unités qui s'engagent sur les champs de bataille.

Champ de bataille : espace de jeu où vous placez les cartes de combat que vous engagez.

Chevrons : ils caractérisent le type d'Unité, 1 chevron pour les Unités de 1ère ligne, 2 pour celles de 2ème ligne et 3 pour les Héros.

Cité : ce sont les villes fortifiées imprimées sur la carte appartenant aux humains au début du jeu.

Cité Sombre : c'est votre zone de départ, qui permet en outre de recruter des Hordes. Vos adversaires n'y ont jamais accès.

Deck de combat : constitué d'un maximum de 10 cartes, vous le constituez à votre guise, lors de chaque bataille.

Défausser : action de placer une carte de combat face visible près de votre pioche. Une carte défaussée ne peut plus participer à un combat.

Détruire : cet effet implique de perdre une carte qui retourne avec les autres cartes à acheter pendant la partie.

Effet de bataille : effet spécial que possèdent la plupart des cartes de combat. Appliqué après avoir joué les forces de combat de chaque carte.

Engagée : on dit d'une carte qu'elle est engagée lorsqu'elle a été jouée et se trouve sur le champ de bataille.

Force de combat : ce sont les dégâts que votre carte de combat inflige à l'adversaire dès qu'elle est engagée.

Forteresse : construction édifée par les Orcs et qui octroie des bonus.

Frappe : ce sont les dégâts infligés par les cartes de combat et qui sont reportés sur les tuiles de suivi des frappes.

Héros : carte de combat spéciale gagnée lors de la capture d'une Cité et dont les effets prennent souvent le pas sur les règles de base.

Point de gloire : jetons gagnés en cas de victoire militaire ou lors de la phase de distribution des points de gloire à la fin de chaque tour de jeu.

Première ligne : carte de combat permettant de protéger les Unités de seconde ligne.

Puits de Mana : Une fois contrôlé, fait gagner une quatrième action à son propriétaire lors du tour suivant son contrôle.

Round : phase de combat consistant à choisir et engager une carte.

Seconde ligne : carte de combat puissante nécessitant d'être protégée par une Unité de première ligne pour être efficace.

Segment : groupe de cases présentes sur votre tuile de suivi des frappes.

Tour de jeu : ensemble des phases jouées par l'ensemble des joueurs.

Tuile de suivi du combat : tuile sur laquelle sont placées les Hordes détruites pour faciliter le suivi des conditions de victoire.

Tuile de suivi de frappe : tuile permettant de comptabiliser les dégâts subis par votre armée.

Tuile Objectif : tuile permettant d'octroyer des Points de gloire en fin de tour.

Village : jetons représentant des Villages humains à contrôler. Une fois réduit en cendre, l'endroit où se trouvait le village devient une zone vide qui n'est plus contrôlable.



**ÉCOUTEZ MOI BIEN, BANDE DE BLEUZARDS
ET PEUT-ÊTRE QUE VOUS SURVIVREZ À VOTRE
PREMIÈRE BATAILLE !**

Les Objectifs

À la fin de chaque tour de jeu, chacun des 4 Objectifs actifs fait gagner un point de gloire aux joueurs selon les critères demandés par l'Objectif.

Rappel : les joueurs majoritaires sur un Objectif gagnent un point de gloire pour chaque Objectif réalisé. En cas d'égalité, deux joueurs ex æquo gagnent chacun un point de gloire. Si l'égalité concerne plus de deux joueurs, personne n'en gagne.



Le joueur contrôlant la majorité de Cités.



Le joueur détenant le plus de Hordes sur le plateau de jeu.



Le joueur ayant éliminé le plus d'Hordes ennemies.



Le joueur contrôlant le plus de Villages (non détruits).



Le joueur disposant du plus de jetons de contrôle sur la carte.



Le joueur ayant rasé le plus de Villages.



Le joueur contrôlant le plus de Fortresses.



Le joueur contrôlant la Tour blanche.

Les troupes



Orc - 1^{ère} ligne

Ce sont les Unités de base de vos Hordes. Ils infligent une frappe avec leur Force de combat et ne disposent pas d'Effet de bataille.



Arbalétrier - 2^{ème} ligne

Inflige une frappe.

Effet de bataille : Une frappe pour chaque Orc et chaque Orc lourd engagé par l'adversaire.



Orc lourd - 1^{ère} ligne

Inflige deux frappes.

Double Effet de bataille : Deux frappes supplémentaires si l'adversaire est retranché dans une Forteresse et une frappe par Sanglier monté déployé chez l'adversaire.



Shaman - 2^{ème} ligne

Deux Effets de bataille au choix :

Vert : L'une de vos Hordes éliminées pendant cette bataille revient à la vie + défaussez la 1^{ère} carte de votre Deck de combat.

Rouge : Votre adversaire doit défausser la 1^{ère} carte de son Deck de combat.



Sanglier monté - 1^{ère} ligne

Inflige deux frappes.

Effet de bataille : Deux frappes pour chaque Unité d'Arbalétriers ennemie déployée. L'effet ne fonctionne pas quand il attaque une fortification.



Catapulte - 2^{ème} ligne

Pas de Force de combat

Effet de bataille : 4 Frappes si elle attaque une fortification et l'adversaire doit défausser la première carte de son Deck de combat.

Déjà paru chez Nostromo Éditions par le même auteur :



AETHERYA

Paru en Février 2022

Explorez les royaumes d'Aetherya !

Jeu de cartes, placement, optimisation, course. 1-4 joueurs.

Les influenceurs en parlent :

"Rapide, malin et se quittant avec l'envie d'en faire une autre."

Trictrac

"C'est fun et vraiment sympa à jouer tout en regorgeant de modes avancés et de variantes en tout genre. On adore !"

Akoatjou

"C'est diablement efficace et malin."

Jocade

"Curieux, on tente l'aventure et ça fonctionne à mort ! familial et fun."

Akoatjou

"C'est une belle découverte qu'est Aetherya! Très facile d'accès et pourtant profond lorsqu'on recherche l'optimisation! Les illustrations sont top !"

Les Jeux en Folie Bordeaux



RIVALITY

Paru en Février 2023

La guerre de Golems a déjà commencé !

Jeu de stratégie, pose de tuiles, majorité. 1-4 joueurs.

Les influenceurs en parlent :

«Rivality est noté dans ma wish list de fin d'année !»

Au Meeple Reporter

«Un jeu très épuré et tactique de placements de tuiles et de majorités finales. Malin et efficace.»

Meeple Jaune

« Un vrai régal ce jeu ! En plus les parties sont rapides et on a plus qu'à demander sa revanche ! Tactique, méchant, ça matche super bien à la maison ! »

Les jeux en folie Bordeaux



SA-RÊ

Paru en Février 2023

Construisez une cité pharaonique !

Gestion de ressources, construction, stop ou encore, course. 2-4 joueurs

Les influenceurs en parlent :

«Un système de pioche de cartes ressources fort original.»

Tric Trac

«On a trouvé ingénieux, le stop ou encore pour acquérir les ressources, les caravanes avec ses jokers et le système de révolte qui ajoute un vent de tension sur le jeu.»

jeuxenfamille59

«Le matériel et la DA sont juste sublimes et participent à l'immersion tout comme le texte écrit par Aslaug au début du livret de règles.»

Meeples in love



ALONG HISTORY

Paru en Novembre 2023

Revivez 30.000 ans de l'histoire de l'Humanité !

Jeu de cartes avec des dés spéciaux, 3 ères à découvrir : Préhistoire, Antiquité et Moyen âge. 2-5 joueurs.

Les influenceurs en parlent :

«Coup de coeur du Festival de l'Alchimie 2023»

Willow



Les Héros

**Chaque Héros dispose d'une zone texte décrivant un Effet de bataille particulier.
Certains effets peuvent nécessiter quelques précisions :**



ASHANI : « détruit » signifie que la carte est définitivement supprimée du Deck de l'adversaire et retourne dans la réserve des cartes à acquérir.

BUURK : choisissez l'une de vos cartes engagées et appliquez l'Effet de bataille correspondant. Ce peut être l'Effet de bataille d'un Héros déjà engagé.

ERUHSK : vous pouvez attendre que votre adversaire ait engagé son Unité pour choisir la vôtre.

GRURAGH : quoi qu'il arrive, l'armée adverse va subir 3 frappes et la vôtre 1.

KHANROGG : rappel, on ne peut pas cumuler deux effets Berserk. Pour voler celui de l'adversaire, il faut que le sien soit activé et pas le vôtre.

KOKOTH : piochez la première carte de votre Deck, vous en avez donc deux en mains. Choisissez-en une que vous jouez immédiatement. À ce tour, vous aurez donc engagé 2 Unités, dont le Héros.

KRAASH : choisissez un type d'Unité déjà engagée et appliquez sa Force de combat. Exemple, vous aviez engagé 2 Orcs lourds : votre adversaire reçoit 4 nouvelles frappes. Il n'est pas question ici des effets de batailles.

KRO-MORDA : la tuile de suivi de frappe des armées dispose de 3 segments : votre adversaire déplace son jeton vers la droite jusqu'au segment suivant. Si son jeton se trouvait déjà sur le 3e segment, il est replacé sur la première case à gauche de la tuile (premier segment) et le joueur perd une Horde.

MOORDAKK : si l'adversaire n'a pas de Héros dans son Deck, cet Effet de bataille ne s'applique pas. Une fois consulté, le Deck est de nouveau mélangé.

POGDUSH : son pouvoir donne de l'endurance à votre armée. Sans effet, si vous n'aviez pas de carte défaussée.

PORKASH : si vous disposez d'une Horde à une ou deux zones de la

bataille, vous pouvez la déplacer pour qu'elle se joigne au combat. Ce peut être une mauvaise surprise pour l'adversaire.

FROKSH : l'Effet de bataille de ce Héros prend le pas sur l'Effet de bataille de l'adversaire même si celui-ci est l'attaquant.

ROSHNAR : cet effet permet de ne plus subir les effets de batailles adverses. Cela peut être déterminant mais l'effet peut être à double tranchant. Il va à l'encontre du pouvoir de Vigdish ou de Vriurck par exemple.

SHAGRATT : une fois les cartes engagées, vous pouvez imposer à votre adversaire de reprendre en main celle qu'il vient de poser pour la remplacer par celle qu'il avait gardée en main. Sans effet, s'il s'agissait de sa dernière carte.

VHRAARG : la carte est défaussée face visible.

VIGDISH : attention, son Effet de bataille prend en compte le nombre d'Orcs AMIS engagés. Donc ceux que VOUS avez engagés. Habituellement, les effets de bataille se basent sur les Unités ennemies engagées, ce qui n'est donc pas le cas ici.

VRI-HURCKA : l'adversaire ne peut pas jouer la carte qu'il avait conservée au round précédent et doit engager la première carte de son Deck... Il joue en aveugle. Votre Héros a semé la confusion... ou pas.

VRIURCK : même remarques que pour Vigdish.

VRUSHN : une fois la carte choisie, le joueur doit mélanger de nouveau son Deck.

XAPHYR : une fois les frappes infligées aux deux armées, déplacez votre jeton d'une case vers la gauche. Si le jeton se trouvait sur la première case de votre tuile de suivi avec une perte de Horde à la clé, le jeton revient sur la dernière case de votre tuile et la Horde n'est donc pas éliminée.



Remerciements

L'auteur tient à remercier tous les héros qui ont participé aux nombreuses phases de test de ce jeu et qui ont contribué à le finaliser : Jordan, Éric, Christophe, Arthur, Alex, Bibi, Pépinos, Julien, Stéphane, Patricia, Evan, Chantale, Séverine, Loup, Loïc et le club Scènes de jeux de Muret. Relecture et corrections : Yaël DF

Orcs Vs Orcs est un jeu de François Bachelart édité par

NOSTROMO
ÉDITIONS

Illustrations, graphisme et mise en page par Aurélie Patte

